

Studia Pragmalingwistyczne

**Rocznik Instytutu Polonistyki Stosowanej
Wydziału Polonistyki UW**

Rok III

2011

**Kultura popularna – części i całości
Narracje w kulturze popularnej**



WARSZAWA 2011

Redaktor naczelny
Józef Porayski-Pomsta

Sekretarz redakcji
Ewa Wolańska

Komitet redakcyjny
Stanisław Dubisz, Stanisław Gajda, Bogdan Owczarek,
Józef Porayski-Pomsta (przewodniczący), Elżbieta Sękowska,
Ewa Wolańska (sekretarz), Zofia Zaron, Halina Zgółkowa

Redakcja tomu
Bogdan Owczarek
Joanna Frużyńska

Współpraca
Bartłomiej Fabiszewski
Kamila Tuszyńska

Recenzenci tomu

Opracowanie redakcyjne streszczeń w języku angielskim
Danuta Przepiórkowska

Korekta
Urszula Krzysiak
Katarzyna Sałkiewicz

Adres redakcji
Instytut Polonistyki Stosowanej
Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego
ul. Krakowskie Przedmieście 26/28
00-927 Warszawa
e-mail: ips.polon@uw.edu.pl

© Copyright by Instytut Polonistyki Stosowanej
Wydział Polonistyki UW
Warszawa 2011

ISSN 2080-5853



Wydanie publikacji sfinansowane przez Wydział Polonistyki UW
ze środków na badania naukowe

Projekt okładki
Dariusz Górski

Skład i łamanie
Małgorzata Kula

Druk i oprawa
Zakład Graficzny Uniwersytetu Warszawskiego, zam. 1319/2011

SPIS TREŚCI

BOGDAN OWCZAREK: Wstęp	7
STRATEGIE NARRACJI	
BOGDAN OWCZAREK: Narracyjność literatury popularnej	11
JAKUB Z. LICHĄŃSKI: Literatura popularna i sztuka opowiadania: glosy	20
ADAM MAZURKIEWICZ: Teksty kultury cyberpunkowej w systemie rozrywkowym	30
LIDIA GAŚOWSKA: Fanfik, czyli część zamiast całości albo całość zamiast części ...	51
TRADYCYJNE FORMY I ICH PRZEMIANY	
IWONA MITYK: Gra z konwencją detektywistyczną w utworach Joe Alexa i Maurice'a S. Andrewsa (czyli Macieja Słomczyńskiego i Andrzeja Szczypiorskiego)	69
MONIKA SAMSSEL-CHOJNACKA: Metamorfozy powieści kryminalnej w prozie skandynawskiej	84
DOROTA DOBRZYŃSKA: Detektyw w poszukiwaniu „Necronomiconu”. <i>Sherlock Holmes i mądrość umarłych</i> Rodolfa Martíneza wobec tradycji literackiej	99
ANNA GEMRA: Granie i (i)granie: uwagi na marginesie cyklu Matthew Woodringa Stovera <i>Akty Caine'a</i>	112
NARRACJE I ŚWIATY	
BARTŁOMIEJ FABISZEWSKI: Ekspansja świata przedstawionego w kulturze popularnej z kręgu fantastyki i gier	135
KATARZYNA KACZOR: Fragment a całość. Opisywanie/kreowanie świata w literaturze fantasy na przykładzie <i>Czarnego horyzontu</i> Tomasza Kołodziejczaka	147
JOANNA FRUŻYŃSKA: <i>Lost</i> i <i>Lostpedia</i> . Renarracje encyklopedyczne	157
NARRACJE WIZUALNE I AUDIOWIZUALNE	
KAMILA TUSZYŃSKA: Modelowanie świata przedstawionego w komiksie Milo Manary	171
KRZYSZTOF KOPCZYŃSKI: O narracji filmu dokumentalnego	183
TOMASZ ŻAGLEWSKI: Film jako <i>Avatar</i> – technologia 3D wobec strategii konstruowania narracji we współczesnej kulturze popularnej	189
MIŁOSZ KŁOBUKOWSKI: Struktury i strategie mityczne w kulturze popularnej na przykładzie Kina Nowej Przygody	199
JAKUB SZESTOWICKI: Lip dub – studencka narracja o uniwersytecie	225

GRY W KULTURZE POPULARNEJ

SŁAWOMIR KRÓL: Narracje w grach RPG a literatura i język: teoria i praktyka. Ujęcie interdyscyplinarne	233
KRZYSZTOF KASZEWSKI: Fabuła gry komputerowej w recenzjach prasowych	250
RADOSŁAW BIEŃ: Historia alternatywna jako baza scenariuszy gier komputerowych (zarys)	268

KULTURA POPULARNA W KRĘGU IDEI

IZABELA ZAWALSKA: Dlaczego filozofowie czytają literaturę popularną?	281
KRZYSZTOF JAWORSKI: Philipa K. Dicka poszukiwanie Boga – poważne pytania „niepoważnej” literatury	295
MARCIN PLISZKA: Kiedy sen staje się rzeczywistością. Elementy topiki <i>życie snem</i> w <i>Solaris</i> Stanisława Lema	316
ARTUR ZIONTEK: Obraz wojny i Powstania Warszawskiego w muzyce popularnej	328
MAREK PAKCIŃSKI: Narracja i aksjologia w tekstach polskiego hip-hopu niekomercyjnego	350
LIDIA MIĘSOWSKA, BEATA PAWLETKO: Biblia w obrazkach. Iwana Wyrpajewa gry z (pop)kulturą	371

NARRACJE W ŻYCIU SPOŁECZNYM

ALEKSANDRA DRZAŁ-SIEROCKA: HIV/AIDS – opowiadanie we fragmentach. Obraz choroby w polskich operach mydlanych	385
ANNA RYŁKO-KURPIEWSKA: Serialowy sposób na nudę – o serialowości jako metodzie konstruowania reklam telewizyjnych	394
ANNA LUSIŃSKA: Opowiadanie obrazem w reklamie społecznej. Reklama społeczna w konstruowaniu zmiany – nowej rzeczywistości społecznej	409
MAGDALENA GRABOWSKA: Opowiadanie obrazem w reklamie z religią w tle	432
MARIOLA BIEŃKO: Niekonwencjonalne narracje na temat seksu w kulturze popularnej	448

NARRACJE POGRANICZNE

ANNA RUTTAR: <i>baROCK AND ROLL</i> , czyli o różnych formach istnienia muzyki we współczesnej literaturze chorwackiej	471
KRONIKA INSTYTUTU POLONISTYKI STOSOWANEJ 2010/2011	485
BIBLIOGRAFIA PUBLIKACJI PRACOWNIKÓW INSTYTUTU POLONISTYKI STOSOWANEJ (2010)	493
INDEKS OSÓB	501

TABLE OF CONTENTS

BOGDAN OWCZAREK: Introduction	7
STRATEGIES OF STORYTELLING	
BOGDAN OWCZAREK: Narrativity in popular culture	11
JAKUB Z. LICHAŃSKI: Popular literature and the art of storytelling: Voices	20
ADAM MAZURKIEWICZ: Cyberpunk culture texts in the entertainment system	30
LIDIA GAŚOWSKA: Fan fiction: a part for the whole or the whole for a part	51
TRADITIONAL FORMS AND THEIR METAMORPHOSES	
IWONA MITYK: Play with the detective novel convention in works by Joe Alex and Maurice S. Andrews (i.e. Maciej Słomczyński and Andrzej Szczypiorski)	69
MONIKA SAMSEL-CHOJNACKA: Metamorphoses of the crime novel in Scandinavian prose	84
DOROTA DOBRZYŃSKA: A private eye on the quest for “Necronomicon”: Rodolfo Martínez’s <i>Sherlock Holmes and the Wisdom of the Dead</i> versus the literary tradition	99
ANNA GEMRA: Playing and courting: A few comments on <i>The Acts of Caine</i> by Matthew Woodring Stover	112
STORIES AND WORLDS	
BARTŁOMIEJ FABISZEWSKI: Expansion of the represented world in the popular culture of fantasy and games	135
KATARZYNA KACZOR: A fragment and a whole: the world described/created in fantasy literature on the example of Tomasz Kołodziejczak’s <i>Czarny horyzont</i>	147
JOANNA FRUŻYŃSKA: <i>Lost</i> and <i>Lostpedia</i> . Encyclopaedic renarrations	157
VISUAL AND AUDIOVISUAL NARRATIVE	
KAMILA TUSZYŃSKA: Modelling the represented world in Milo Manara’s comics	171
KRZYSZTOF KOPCZYŃSKI: Narrative in a documentary	183
TOMASZ ŻAGLEWSKI: A movie as an <i>Avatar</i> : 3D technology vis-à-vis narrating strategy in contemporary popular culture	189
MIŁOSZ KŁOBUKOWSKI: Mythical structures and strategies in popular culture: The New Adventure Cinema as an example	199
JAKUB SZESTOWICKI: Lipdub: Students’ narratives about universities	225

GAMES IN THE POPULAR CULTURE

SŁAWOMIR KRÓL: Narrations in RPG games in the context of literature and language: Theory and practice. A multidisciplinary approach	233
KRZYSZTOF KASZEWSKI: Plot of computer games in press reviews	250
RADOSŁAW BIEN: Alternate history as a foundation for video game scripts	268

POPULAR CULTURE IN THE SPHERE OF VALUES

IZABELA ZAWALSKA: Why do philosophers read pop literature?	281
KRZYSZTOF JAWORSKI: Philip K. Dick's quest for God: Serious questions in 'non-serious' literature	295
MARCIN PLISZKA: When dreams become reality: Elements of 'life is a dream' topoi in Stanisław Lem's <i>Solaris</i>	316
ARTUR ZIONTEK: The image of WW II and the Warsaw Uprising in popular music	328
MAREK PAKCIŃSKI: Narration and axiology in the texts of polish non-commercial hip hop	350
LIDIA MIĘSOWSKA, BEATA PAWLETKO: The Bible in pictures: Ivan Vyrpaev's games with (pop) culture	371

NARRATIONS IN THE SOCIAL LIFE

ALEKSANDRA DRZAŁ-SIEROCKA: HIV/AIDS narrative in fragments: The image of the disease in Polish soap operas	385
ANNA RYŁKO-KURPIEWSKA: The TV series as a way to address boredom: TV series as a construction device in TV advertising	394
ANNA LUSIŃSKA: Telling stories through images in social advertising: Social advertising in constructing change, or new social consciousness	409
MAGDALENA GRABOWSKA: Narrating with images in advertising with religious motifs	432
MARIOLA BIENKO: Unconventional narratives on sex in popular culture	448

BORDER NARRATIONS

ANNA RUTTAR: <i>baROCK AND ROLL</i> or the varied presence of music in contemporary Croatian literature	471
CHRONICLE OF THE INSTITUTE OF APPLIED POLISH STUDIES 2010/2011	485
BIBLIOGRAPHY OF PUBLICATIONS BY FACULTY OF THE INSTITUTE OF APPLIED POLISH STUDIES (2010)	493
INDEX OF NAMES	501

WSTĘP

W niniejszym numerze „Studiów Pragmalingwistycznych” przedstawiamy rezultat pracy zespołu badającego literaturę popularną, pracującego w Zakładzie Retoryki i Mediów w Instytucie Polonistyki Stosowanej UW, z kolegami i zainteresowanymi badaczami z innych ośrodków naukowych w Polsce. Wyjściowym tematem były problemy literatury popularnej; ostatecznie ustaliliśmy go jako tytuł niniejszego numeru: *Kultura popularna – części i całości*. Tak sformułowany temat pozwolił nam zgromadzić obszerny zestaw propozycji badawczych i metodologicznych punktów widzenia, które złożyły się na niniejszy numer. Cieszy to, że rozważania nad kulturą popularną nie są już dziś marginalnym zajęciem małych grup sympatyków tej literatury, a także popularnego filmu czy komiksu, lecz gromadzą badania bardzo różne i prowadzone z różnorodnych perspektyw, korzystające z wielu metod i ukazujące całe mnóstwo dziedzin bogatej współczesnej kultury popularnej. Okazuje się nadto, że każda inicjatywa badawcza, początkowo skromnie zakrojona i wymierzona w problematykę wąską i ograniczoną do jednej specjalizacji, rozrasta się i przybiera interdyscyplinarne oblicze. Jest charakterystyczne, iż współczesne badania literaturoznawcze bardzo często zwracają się ku szerszym kontekstom kulturoznawstwa.

Naszym celem pierwszorzędym w przygotowaniu monograficznego numeru „Studiów”, poświęconego problemom kultury popularnej, jest zorientowanie czytelników naszego pisma w problemach badawczych, podejmowanych przez Instytut Polonistyki Stosowanej i realizowanej przez zespół badający literaturę popularną w specjalności polonistycznej. Naszym głównym przeświadczeniem było, że istota popularności literatury, która stała się głównym przedmiotem naszych badań i dydaktyki uniwersyteckiej, wynika tyleż samo z natury sztuki opowiadania i oczekiwań czytelniczych na atrakcyjną fabułę, ile z potrzeb społeczeństwa postindustrialnego, o czym niedawno zapewniała nas socjologia kultury. Wyznaczenie zatem literackich czynników dobrego opowiadania i pociągającego tematu może być ważnym i wielce interesującym zadaniem dla badań nad literaturą popularną. Myślimy, że tak zwana opowiadalność, która stała się dla współczesnej poststrukturalnej metodologii najciekawszym problemem badawczym, znakomicie mieści się w głównym metodologicznym profilu naszego zespołu i naszych badań, tu przedstawionych. Narratologiczne zainteresowania wielu prezentowanych tutaj badaczy są dobrym przykładem tej tendencji, coraz szerzej obecnej w badaniach kultury popularnej. Co więcej, opowiadalność utworów popularnych, przekazywanych w różnych mediach współczesnych, jest dzisiaj podstawowym i wspólnym mianownikiem dla wszystkich dyscyplin sztuki w kulturze popularnej. Można ją uznać za jeszcze jedną cechę

nowoczesnej transmedialności kultury we współczesnym, globalnym świecie. Opowiadalność wreszcie, czyli zespół czynników literackich i medialnych, podnoszących atrakcyjność utworów fabularnych na rynku czytelnictwa, staje się dzisiaj jednym z najważniejszych kwalifikatorów kultury popularnej i skuteczną motywacją innowacji artystycznych i ekonomicznej wytwórczości utworów literatury, filmu i telewizji.

Bogdan Owczarek

STRATEGIE NARRACJI

BOGDAN OWCZAREK
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

NARRACYJNOŚĆ LITERATURY POPULARNEJ

ABSTRAKT: Artykuł porusza problem narracyjności, będący fundamentalnym zagadnieniem narratologii, kluczowym dla rozumienia kultury popularnej. Rozważona zostaje relacja narracyjności do opowiadalności (tellability), interpretowanej jako funkcja atrakcyjnego tematu, zatem własność odbioru tekstu. Narracyjność wydaje się natomiast powiązana z konfliktem jako nieredukowalnym rdzeniem fabuły; jest efektem strategii przeciwstawiania opozycyjnych bohaterów, co umożliwia ukształtowanie intrygi. W świetle koncepcji narratologii postmodernistycznej opowiadanie jest rozumiane jako „pole sił”, w którym przecinają się siły oddziaływań kompozycyjnych, nadających opowiadaniu porządek, oraz siły nieświadomych dążeń i pragnień protagonistów. Tak rozumiana koncepcja opowiadania zostaje wykorzystana do analizy powieści Fredericka Forsytha *Dzień Szakala*.

SŁOWA KLUCZOWE: narracyjność, opowiadalność, fabuła, intryga, Frederick Forsyth, kultura popularna, narratologia

Literatura popularna może być ciekawym przedmiotem narratologii, która, jak wiadomo, zajmuje się praktykami opowiadania. W latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku nastąpiła wyraźna zmiana paradygmatu metodologicznego w narratologii. W miejsce gramatyczności opowiadania, dominantą badań stała się narracyjność. Chciałbym się zastanowić, co owo przewartościowanie odsłania w potocznej praktyce opowiadania i jakie strony literatury popularnej ujawnia na nowo.

Gerald Prince określa narracyjność ogólnie jako „zbiór cech charakterystycznych i wyróżniających opowiadanie od nieopowiadania”, dodając, iż jest to zespół „formalnych i kontekstualnych cech, sprawiających, że dany tekst jest mniej lub więcej tekstem narracyjnym”¹. Pozostawiając na boku całą teoretyczną i metodologiczną stronę formuły narracyjności, spodziewam się, iż narracyjność wniesie nowe problemy do rozważań literatury popularnej, gdyż wiele wskazuje na to, że wysuwane w narratologii teoretyczne pytanie o opowiadalność, na terenie literatury popularnej staje się niemal problemem podstawowym. Ponadto problem narracyjności raz jeszcze stawia zagadnienie fabularności literatury popularnej, wreszcie staje się pilne pytanie, co narracyjność znaczy w wypadku literatury popularnej.

¹ G. Prince, *Dictionary of Narratology. Revised Edition*, Lincoln and London 2003, s. 65.

Opowiadalność

Współczesna narratologia przyjmuje, że opowiadalność (tellability) jest własnością, która sprawia, że sytuacje lub zdarzenia są warte opowiedzenia². Atrakcyjność opowiadania dla wielu badaczy kryje się w temacie, który przez organizację określonej sytuacji decyduje ostatecznie, czy dana historia warta jest opowieści. Dla Marie-Laure Ryan na przykład, opowiadalność przejawia się w niezwykłości opowiadania, która podsyca ciekawość czytelnika. Najogólniej, opowiadalność zdaje się być cechą odbioru utworu i wynikać z pewnych uwarunkowań kulturowych i społecznych. Tym niemniej, Ryan upatruje najważniejszego, niejako strukturalnego czynnika opowiadalności w złożoności i wielowymiarowości opowiadania. Przez złożoność opowiadania badaczka rozumie stopień komplikacji kompozycyjnej opowiadań postaci, wplecionych w główny tok opowiadania narratora, rozmaitych opowieści wirtualnych, potencjalnych, tworzonych przez postaci, nie wpływających bezpośrednio na rozwój dominującego wątku opowiadania³.

W wywodzie badaczki znajdujemy pewien interesujący trop, który dla autorki nie ma zasadniczego znaczenia, a który moim zdaniem może wskazywać na ciekawą przesłankę nietematycznego rozumienia opowiadalności. Marie-Laure Ryan pisze: „dobra fabuła musi przedstawiać konflikt i próbować przynajmniej go rozwiązać”⁴. Ujawnia tym samym, niejako mimochodem, wewnętrzny, kompozycyjny czynnik kształtowania narracyjności opowiadania, wskazuje bowiem na konfliktowość fabuły jako nieodzowną cechę dobrego opowiadania.

Czynnik konfliktowości fabuły w tworzeniu napięcia i atrakcyjności utworu ujawnia się jeszcze bardziej w rozważaniach, dotyczących sposobów konstruowania intrygi. Pojęcie intrygi, zwłaszcza w pracach poświęconych dramaturgii i teatrowi, w sposób pełnowartościowy, jak się zdaje, zastąpiło koncepcję fabuły i opowiadalności w literaturoznawstwie. Wskazuje na to na przykład obszerna książka literaturoznawcy szwajcarskiego Petera von Matta o intrydze, która niedawno ukazała się po polsku⁵. Definiuje on intrygę następująco: „intryga to planowe, zorientowane na określony cel i konsekwentne u d a w a n i e ze szkodą dla drugiego i z korzyścią dla siebie. Wolno powiedzieć, że sposób udawania stanowi o specyfice danej intrygi”⁶.

² Ibidem, s. 83.

³ Por. M.-L. Ryan, *Possible Worlds. Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington and Indianapolis 1991, s. 156.

⁴ Ibidem, s. 154.

⁵ P. von Matt, *Intryga. Teoria i praktyka podstępu w literaturze*, przeł. I. Sellmer, A. Żychliński, Warszawa 2009.

⁶ Ibidem, s. 37.

W definicji intrygi zwraca przede wszystkim uwagę cecha planowości działania podmiotów i fundamentalność zasady rywalizacji i przeciwieństwa postaci w procesie przygotowywania intrygi. Peter von Matt pisząc o intrydze, zwraca większą uwagę na zasadę konstrukcji, niż na sens i charakter postaci.

Para przeciwieństw: uczciwa przemoc kontra fałszywy podstęp, bądź brutalna przemoc kontra godny człowieka podstęp stanowią stały element zarówno w dramaturgii intrygi, jak i w jej ocenie moralnej. Machiavelli omawia ten problem, posługując się symbolicznymi postaciami lwa i lisa⁷.

Warto podkreślić, że konstrukcja przeciwieństw i ustanowienie antysymetrii między postaciami nie zależy już od charakteru sytuacji i charakteru biorących w niej udział postaci, ale przeciwnie, opozycja dobra i zła równie dobrze może wynikać z przeciwieństwa zorientowanych wobec siebie postaci.

W tym kontekście wydaje się, że możemy inaczej zinterpretować słynną zasadę Arystotelesa z *Poetyki* o „przemianie losu bohatera ze szczęścia w nieszczęście”, w której przeciwieństwo samo staje się motywem przemiany, a miarą całości utworu stają się przypadki „zawiązania” i „rozwiązania” intrygi.

Rozumienie intrygi przez Petera von Matta ma także swoją słabość, badacz ma wyraźną skłonność do mimetyzmu, bohaterowie intrygi podejmują działanie jakby naśladowali uczestników życia społecznego. Ale wystarczy odnieść intrygę utworu literackiego do planowego działania autora, który konstytuuje fabułę utworu, aby zrozumieć, że ustanowione przeciwieństwa i konflikty postaci kształtują ogólną strategię opowiadania. Okazuje się wtedy, że opowiadalność jest do osiągnięcia, że nie rodzi się na zasadzie naśladowania ludzi i rzeczy, ale jest efektem konstrukcji utworu w planowym procesie kształtowania intrygi. Wysoka opowiadalność zdaje się wyróżniać literaturę popularną od innych praktyk literackich, ale jednocześnie przypomina o pisarzu jako właściwym twórcy utworu.

Fabularność

Dominantą literatury popularnej jest tworzenie opowieści. Nie dziwi zatem wśród literaturoznawców, zajmujących się tym rodzajem twórczości, zainteresowanie fabułą i fabularnością. „Dla twórczości wysokiej – pisze Zbigniew Jarośniński – problemem literackim jest język, dla znacznej części powieści popularnych problemem literackim jest fabuła, tak dzieje się przede wszystkim w prozie kryminalnej, awanturkowej i podróżniczej”⁸. W książce Anny Martuszewskiej

⁷ Ibidem, s. 73.

⁸ Z. Jarośniński, *Literatura popularna a problemy historycznoliterackie*, [w:] *Formy literatury popularnej*, red. A. Okopień-Sławińska, Wrocław 1973, s. 29.

„*Ta trzecia*” problem fabuły i fabularności znajduje już bardziej dwuznaczną interpretację. Autorka poszukując wyznaczników literatury popularnej, znajduje je przede wszystkim w zjawisku upraszczania struktur, zarówno językowo-stylistycznych, jak i kompozycyjnych oraz fabularnych.

Poziom językowo-stylistyczny – a częściowo także kompozycyjny – utworów należących do literatury popularnej przede wszystkim daje się opisać za pomocą kategorii *u p r o s z c z e n i a* z jednej strony oraz *p r e t e n s j o n a l n o ś c i* z drugiej [...]. Uproszczenie wiąże się z dalszymi kategoriami, mającymi już wyraźnie aspekty socjologiczne i psychologiczne, także oczywiście znanymi poetyce historycznej, takimi jak stereotypy, klisze i schematy. Bardziej może pośrednio jest ono związane również z kategorią zrozumiałości tekstu⁹.

Znajdujemy tam także inne obserwacje, zmierzające do określenia charakterystycznych cech literatury popularnej. Wśród nich zwróciła moją uwagę prostota struktur fabularnych jako jedna z wyróżniających cech literatury popularnej, którą wiąże autorka z metodologią poszukiwania prawidłowości w literaturze, nie pozostająca bez związku z ogólniejszą zasadą – postulowaną przez autorkę zasadą upraszczania struktur: „Istnienie zrygoryzowanych fabuł stanowi właściwość całej popularnej powieści, choć rzeczywiście w kryminale osiąga swój szczyt”¹⁰.

W świetle narratologii i problemu narracyjności te cechy i dwuznaczności literatury popularnej, podniesione przez autorkę „*Tej trzeciej*”, interpretowałbym inaczej. Wiadomo, jak wielkie znaczenie ma dla narratologii *Morfologia bajki* Władimira Proppa. W jej recepcji można także dostrzec pewną dwoistość; z jednej strony świadczy ona o schematyzmie i wypełnieniu struktur fabularnych bajki, powtarzających się z egzemplarza na egzemplarz, z drugiej strony przekonuje o prostocie struktur fabularnych. W tradycji narratologicznej dwie obserwacje zwłaszcza prowadziły do szczególnie interesujących interpretacji. Pierwszą podjął francuski semiotyk Algirdas Julien Greimas, który po odrzuceniu nierelevantnych funkcji cały schemat 31 funkcji odczytał jako trójelementową podstawę semiotyczną wszelkiej opowieści: „naruszenie umowy” (czyli „szkoda” według Proppa) – „próba zasadnicza” (czyli „walka” według Proppa) – „przywroćenie umowy” (czyli „likwidacja szkody” według Proppa). Druga obserwacja pochodzi od rosyjskiego folklorysty i antropologa kultury Eleazara Mieletyńskiego i dotyczy interpretacji schematu bajki przez Proppa jako serii trzech prób głównego bohatera bajki. „Mit archaiczny lub ‘mitologiczna bajka’ występują jako metastruktura w stosunku do klasycznej europejskiej bajki czarodziejskiej, w której zostaje ukształtowana trwała hierarchiczna struktura z dwóch lub częściej

⁹ A. Martuszevska, „*Ta trzecia*”. *Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997, s. 44.

¹⁰ *Ibidem*, s. 17.

trzech prób bohatera. Pierwsza próba, wstępna, jest sprawdzianem znajomości zasad postępowania i prowadzi do zdobycia cudownego środka, dzięki któremu można usunąć „biedę-niedostatek” w głównej próbie. Trzeci stopień stanowi niekiedy dodatkowa próba identyfikacji (wyjaśnia, kto dokonał bohater-skiego czynu)”¹¹.

Obie informacje zdają się potwierdzać właściwie zasadę upraszczania struktur fabularnych, sugerowaną przez Annę Martuszewską, tyle, że nie dotyczą opowiadania popularnego, ale wszelkiej literatury opowiadającej historii. Formuła Greimasa określa konieczne warunki brzegowe fabuły, do których można uproszczyć jakąkolwiek opowieść, aby ta zachowała swoje typologiczne właściwości, to jest „zawiązanie” i „rozwiązanie” z konieczną obecnością próby, która podlega jeszcze rozmaitym powtórzeniom i odmianom, jak wskazuje na to interpretacja Mioletyńskiego i potwierdza jej transformacyjny charakter w działaniach bohatera, który dzięki własnym cnotom i magicznej pomocy sojuszników odwraca nieprzychylny bieg zdarzeń.

Innym jeszcze spojrzeniem na fabułę jest sugestia narratologii postmodernistycznej, która, inspirowana filozoficznymi i literaturoznawczymi próbami dekonstrukcji porządku narracyjnego w literaturze, traktuje opowiadania jako „pole sił”¹², w którym przecinają się, z jednej strony, siły kompozycyjnych oddziaływań, organizujących akumulację sensu utworu, a z drugiej strony nieświadome dążenia i pragnienia protagonistów jako ucieleśnienia abstrakcyjnych sił, poruszających ich do działania¹³. W tej konfiguracji trzeba inaczej rozumieć przytoczone wyżej interpretacje Greimasa i Mioletyńskiego, polegające na uproszczeniu łańcucha funkcji fabularnych według schematu W. Proppa. Metafunkcje Greimasa w wykładni teoretycznej nowych teoretyków opowiadania stają się przykładami właśnie tego „pola sił”, w którym, po pierwsze, „szkoda” i „likwidacja szkody” odgraniczają opowieść jako konstrukcję znaczeniową od rzeczywistości, po drugie „walka”, jako próba zasadnicza ujawnia transformacyjną siłę przeobrażenia „szkody” w „likwidację szkody”, ukazując całą stanowczość Arystotelesowskiej przemiany z „nieszczęścia” w „szczęście” jako fundament opowiadania.

Jednocześnie interpretacyjne uściślenia Mioletyńskiego można rozumieć już nie jako uporządkowane momenty akcji, konieczne lub fakultatywne, ale jako możliwe „węzły energetyczne” opowiadania, które instalują potencjał opowieści, rozwijają jej energię, wzmacniając tym samym ciekawość czytelnika. Okazuje się, że owe węzły nie tylko otwierają i zamykają opowieść, ale także podsycają

¹¹ E. Mioletyński, *Poetyka mitu*, przeł. J. Dancygier, przedmową opatrzyła M. R. Mayenowa, Warszawa 1981, s. 331.

¹² Por. A. Gibson, *Towards a Postmodern Theory of Narrative*, Edinburg 1996, s. 42.

¹³ Ibidem, s. 41-48 oraz P. Brooks, *Reading for the Plot. Design and Intention in Narrative*, Harvard, London 2003, s. 37-61.

energię rozwijającej się historii „wszerz” lub „wzdłuż”, może tłumaczyć opowieść w narastającym procesie mnożenia kolejnych węzłów „próby” jako zwyczajny sposób eskalacji napięcia akcji. Można jednocześnie rozumieć fabułę jako materiał opowiadalności.

Proponuję na koniec wykorzystać tak rozumianą interpretację fabuły do analizy powieści Fredericka Forsytha *Dzień Szakala*¹⁴, która w tradycyjnej wykładni może uchodzić za szczególnie intensywny przykład intrygi¹⁵. Prezentowany utwór w znakomity sposób ukazuje, jak fabuła rozpisywana zazwyczaj jako łańcuch zdarzeń służy nie tylko przedstawianiu pewnej intrygującej historii, ale pokazuje przede wszystkim, jak jest rozgrywana pewna intryga, plan lub strategia. Liczy się wówczas zadanie, przygotowanie i ostateczny pojedynek protagonistów. Powieść obejmuje trzy części: anatomie intrygi, anatomie obławy, anatomie morderstwa, które rejestrują raczej drobiazgowy opis przygotowań i kontryntrygi, niż rozbudowane opowiadanie zdarzeń. Utwór Forsytha rozrywa się jako pojedynek dwóch zbiorowych protagonistów, dwóch wrogich grup – zamachowców na życie prezydenta Francji Charles’a de Gaulle’a i policyjnej grupy specjalnej, powołanej do ich unieszkodliwienia. Powieść relacjonuje prehistorię wypadków i polityczną sytuację przed akcją, zlecenie zabójstwa zawodowemu mordercy, jego drobiazgowo przygotowania i kamuflaż, nadzwyczajne śledztwo i kontradziałania grupy specjalnej. Wszystko w powieści służy kształtowaniu napięcia, którego dynamika stale rośnie poprzez informacje o przygotowywanym planie zabójstwa, kamuflażu zabójcy, posunięciach jednej grupy i kontrakcjach przeciwników, o wzajemnym zastawianiu pułapek i zręcznym ich unikaniu. Fabuła powieści przedstawiona jest z dwóch punktów widzenia: działań i kontradziałania protagonistów, tak, że ulegają one nieustannie wzajemnej kolizji i zwrotnej korekcji. Dochodzi wreszcie do ostatecznego pojedynku, w którym zamachowiec ginie. Właściwie mówiąc, opowiadanie w *Dniu Szakala* przynosi klęskę i zwycięstwo jednocześnie, klęska co prawda nie utrwała mitologii mistrzostwa i profesjonalizmu, ale z drugiej strony zwycięstwo komisarza Claude’a Lebela zdaje się sugerować umocnienie mitologii porządku państwa i inteligencji jednostki. Wzorcem dla powieści Forsytha nie jest opowiadanie mitu, ale gra przeciwstawnych sił, które sobie przeczą, wzajemnie znoszą się i korygują. Nieprzewidywalność i ryzyko jest tedy ostateczną stawką opowiadania. Fabuła osiąga tutaj najwyższy stopień opowiadalności. W rezultacie w *Dniu Szakala* mamy do czynienia z interesującym wykorzystaniem innowacyjnego rozwiązania fabularnego i z żywą eskalacją opowiadalności. I ta właśnie konfrontacja szczególnie mnie zainteresowała.

¹⁴ F. Forsyth, *Dzień Szakala*, przeł. Z. Kościuk, Warszawa 2009.

¹⁵ Por. P. von Matt, *Intryga...*, op. cit., s. 52-58.

Innowacyjność

Zestawienie opowiadalności z nowymi rozwiązaniami fabularnymi w literaturze popularnej kieruje nasze rozważania w stronę innych, nieoczekiwanych problemów. Oto opowiadalność okazuje się niezwykle istotną cechą literatury popularnej. Jeśli na wstępie byłem skłonny wiązać literaturę popularną ze sztuką opowiadania w ogólności, teraz muszę przyznać, że zainteresowanie literaturą popularną, jej popularność właśnie wyrasta przede wszystkim z atrakcyjności jej czytania i odbioru w ogólności poprzez kolejne ekranizacje i transmedialne przekształcenia. A ta atrakcyjność wiąże się z opowiadalnością fabuł. Opowiadalność można zwiększać i osłabiać, eskalować lub ograniczać poprzez takie lub inne rozwiązania kompozycyjne lub narracyjne. Nie wynika to z czysto ekonomicznych czy socjologicznych warunków lektury, ale przede wszystkim z pisarskich umiejętności i producenckich rozwiązań innowacyjnych w procesie komunikacji literatury popularnej. Wydaje się, że artystyczna strona funkcjonowania literatury popularnej nie była dość eksponowana w dotychczasowych studiach jej poświęconych. Przeważała opinia, że czytelność i atrakcyjność sztuki literackiej, wcielonej do literatury popularnej, wiąże się raczej z technicznymi i społecznymi warunkami komunikacji literackiej. Przekonanie o homogenizacji przekazów masowych i masowym przemyśle rozrywkowym zdaje się sugerować, że im bardziej znane tematy i technologicznie opanowane struktury fabularne znajdują się w opowieściach popularnych, tym lepiej dla zrozumiałości i poczytności tych utworów. Analiza literackich i filmowych utworów popularnych dowodzi czegoś innego, że na poziomie narracyjnych i fabularnych struktur tych utworów zachodzą interesujące zmiany i rozwiązania.

Wiele nowych utworów literackich i filmowych wykorzystując wcześniejszą popularność tematów, zmienia cały układ fabularny i w zamian proponuje nowe serie „prób” bohatera, upraszczając jednocześnie znane schematy funkcji, doprowadzających do tych „prób”, jak to można obserwować w niedokończonym cyklu opowieści o księstwie Amberu Rogera Zelaznego¹⁶ czy w *Tożsamości Bourne’a* i w kolejnych jej kontynuacjach. Warto wspomnieć, że nowa ekranizacja powieści Roberta Ludluma z udziałem Matta Damona, rezygnując z wierności wobec literackiego pierwowzoru, ogranicza się do niekończącej się serii „prób” bohatera, uniknięcia pułapek oficjalnych agentów i instytucjonalnego zniewolenia. W nowszych utworach fabularnych dokonuje się często zabiegu rozbudowania struktur fabularnych poprzez tworzenie wielowątkowych fabuł równoległych, różnicowanych następnie przez zmianę punktu widzenia narracji

¹⁶ Por. J. Wasilewska, *Od archemitu do hipertekstu, czyli co naprawdę dzieje się w księstwie Amber. Kilka refleksji nad powieścią Rogera Zelaznego*, [w:] *Nowe formy w literaturze popularnej*, red. B. Owczarek, J. Frużyńska, Warszawa 2007, s. 177-212.

i osoby narratora, jak to się dzieje właśnie w powieściach Fredericka Forsytha (*Dzień Szakala, Psy wojny, Czwarty protokół*). Zabieg taki pozwala rozwinąć fabułę „wszerz”, wbrew ustalonej strategii – losu bohatera.

Od czasu analizy tak zwanej agnicji przez Umberta Eco, czyli zjawiska „rozpoznania ze strony dwóch lub więcej osób”¹⁷, przyznajemy jej coraz większą rolę w fabułach utworów popularnych. Tymczasem agnicja, na przykład w utworach Stanisława Lema, zmieniła całkowicie swoje znaczenie. Fabuły jego powieści fantastycznonaukowych już w małym stopniu przedstawiają wzajemne rozpoznania postaci – jak w typowych powieściach przygodowych, lecz ukazują przede wszystkim proces samopoznania błędzącego pośród obiektów milczącego kosmosu bohatera, który w istocie poznaje tylko własną słabość i zwykłą ludzką niemoc (np. *Niezwyciężony, Solaris, Fiasko*). W nowych utworach literatury popularnej coraz częściej jesteśmy świadkami adaptacji i tworzenia nowych form przedstawienia (np. wykorzystywanie przez współczesną powieść *science fiction* tzw. cyberprzestrzeni¹⁸) i nowych sposobów opowiadania opowieści (np. przy pomocy metody hipertekstu¹⁹).

W socjologicznych poglądach na literaturę popularną zdecydowanie dominowały tradycyjne, wczesnokapitalistyczne koncepcje, wykształcone jeszcze w fazie kształtowania się kultury masowej. Polemizuje z nimi między innymi Dominic Strinati.

Kulturę traktowano raczej jako podatną na deprecjację i trywializację z powodu masowego bezguścia i braku hierarchii. Jeżeli wszystkie gusty mają zostać zaspokojone, to wszystko ulega redukcji do najmniejszego wspólnego mianownika przeciętności czy masy. Ludzie muszą mieć swą własną kulturę, odzwierciedlającą ich status i gust jako masy. Ostatecznie, demokracja i nauczanie powodują upadek kulturalnych odróżnień sztuki od kultury ludowej z jednej strony, i od kultury masowej z drugiej, tak samo jak industrializacja i urbanizacja powodują upadek tradycyjnej społeczności i moralności²⁰.

Pojęcie opowiadalności wnosi do dyskusji o kulturze popularnej nieobecny dotąd czynnik artystycznej i pisarskiej innowacyjności, zmienny i nieprzewidywalny czynnik, który nieustannie wprowadza do procesu produkcji i odbioru kultury popularnej nieodzowny ruch dezautomatyzacji i komplikowania struktur

¹⁷ Por. U. Eco, *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przeł. J. Ugniewska, Warszawa 1996, s. 29.

¹⁸ Por. B. Fabiszewski, *Cyberpunk – „Neuromancer” – cyberprzestrzeń w kontekście literatury popularnej*, [w:] *Nowe formy w literaturze popularnej*, op. cit., s. 145-176.

¹⁹ Por. J. Frużyńska, *O powieści hipertekstowej, czyli między książką a Internetem. Kilka polskich przykładów*, [w:] *Nowe formy w literaturze popularnej*, op. cit., s. 35-56.

²⁰ D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W. J. Burszta, Poznań 1998, s. 20.

fabularnych i narracyjnych, albowiem jak pokazuje to nasza współczesność, tylko w taki sposób literatura popularna może uzasadnić swoją atrakcyjność i zdobyć poprzez swoją poczytność społeczne znaczenie. Wydaje się, że oprócz reklamy i marketingu we współczesnym świecie konkurencji, to opowiadalność w ostatecznym rezultacie wymusza produkcję i dystrybucję nowej literatury popularnej, która poprzez swoje niezwykle opowieści zdobywa wciąż nowych czytelników i obiecuje godziwy zysk.

Narrativity in popular culture Summary

This paper discusses the problem of narrativity which, as a fundamental point of interest in narratology, is crucial for understanding popular culture. It considers the relationship between narrativity and tellability, interpreted as a function of an attractive topic and, as such, a property of text perception. Narrativity seems to be related to conflict as a non-reducible element of the plot. It results from a plot-building strategy where opposing protagonists are juxtaposed. In the light of post-modern narratology concepts a short story is understood as a 'force field' where the composition forces, which impart order to the story, cross with forces of protagonists' subconscious aspirations and desires. This concept of a short story is applied to analyse Frederick Forsyth's novel *The Day of the Jackal*.

JAKUB Z. LICHAŃSKI
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

LITERATURA POPULARNA I SZTUKA OPOWIADANIA: GLOSY

ABSTRAKT: Literatura popularna jest zjawiskiem tak oczywistym, iż wydaje się stale obecna w kulturze XX i XXI wieku. Jest to oczywiście uproszczenie; ma ona swe korzenie historyczne, które sięgają zapewne dość daleko w przeszłość, może do tzw. literatury sowizdrzalskiej a może do późnoantycznego romansu. Jednak nie kwestie genealogiczne czy genologiczne są dla mnie w tej chwili interesujące; szczególnie, że sprawy te były wielokrotnie już opisywane, a literatura przedmiotu jest szalenie bogata. Terenem mojej obserwacji będzie coś innego, a mianowicie – problematyka związana ze sztuką opowiadania. Nie chodzi mi jednak o narrację *sensu stricto*, a raczej o to, co kryje się w angielskich określeniach: *storyteller* oraz *storytelling*. Używam tych określeń, bowiem polskie *gawędziarz* czy *gawęda* robią mniejsze wrażenie. Nie używam świadomie określenia – *opowiadanie* (*narrative*) – bowiem ma ono dziś raczej teoretycznoliterackie konotacje, a takich pragnę uniknąć. Oba słowa angielskie (i ich polskie odpowiedniki) odwołują się do dość specyficznego sposobu opowiadania. Charakteryzuje go swoboda, bezpretensjonalność (rozumiem przez nią specyficzny styl zbliżony bardziej do potocznej rozmowy, niż stylu artystycznego). Literatura popularna – z wszystkim swoimi odmianami – zbliża się, moim zdaniem, do stylu gawędy; nawet gdy pragnie być „naukowa”, jak w tzw. *science fiction*. Wspominał o tym m.in. Stanisław Lem, który zarówno w *Filozofii przypadku*, jak przede wszystkim w *Fantastyce i futurologii* zwracał uwagę na tę cechę literatury (powieździelibyśmy – popularnej). I tej kwestii pragnę poświęcić niniejsze uwagi.
SŁOWA KLUCZOWE: literatura popularna, gawęda, storytelling, gawędziarz, storyteller, *science fiction*

Wstęp

Literatura popularna jest zjawiskiem tak oczywistym, iż wydaje się stale obecna w kulturze XX i XXI wieku. Jest to oczywiście uproszczenie; ma ona swe korzenie historyczne, które sięgają zapewne dość daleko w przeszłość, może do tzw. literatury sowizdrzalskiej a może do późnoantycznego romansu. Jednak nie kwestie genealogiczne czy genologiczne są dla mnie w tej chwili interesujące; szczególnie, że sprawy te były wielokrotnie już opisywane, a literatura przedmiotu jest szalenie bogata¹. Terenem mojej obserwacji będzie coś innego,

¹ Na bogactwo opracowań wskazałem m.in. w rozprawie *Wróg u bram – literatura popularna – oznaka kryzysu czy efekt globalizacji?* [w druku]. Z prac tam wspomnianych przypomnę tylko

a mianowicie – problematyka związana ze sztuką opowiadania. Nie chodzi mi jednak o narrację *sensu stricto*, a raczej o to, co kryje się w angielskich określeniach: *storyteller* oraz *storytelling*². Używam tych określeń, bowiem polskie *gawędziarz* czy *gawęda* robią mniejsze wrażenie. Nie używam świadomie określenia – opowiadanie – bowiem ma ono dziś raczej teoretycznoliterackie konotacje, a takich pragnę unikać.

Oba słowa angielskie (i ich polskie odpowiedniki) odwołują się do dość specyficznego sposobu opowiadania³. Charakteryzuje go swoboda, bezpretensjonalność (rozumiem przez nią specyficzny styl zbliżony bardziej do potocznej rozmowy, niż stylu artystycznego)⁴. Literatura popularna – z wszystkim swoimi odmianami – zbliża się, moim zdaniem, do stylu gawędy; nawet gdy pragnie być „naukowa”, jak w tzw. *science fiction*. Wspominał o tym m.in. Stanisław Lem, który zarówno w *Filozofii przypadku*, jak przede wszystkim w *Fantastyce i futurologii* zwracał uwagę na tę cechę literatury (powiedziałibyśmy – popularnej). I tej kwestii pragnę poświęcić niniejsze uwagi.

Glosa pierwsza czyli gawędziarz (storyteller)

Cóż charakteryzuje gawędę? Jak możemy przeczytać w Wikipedii⁵:

Gawęda – gatunek prozy epickiej, wywodzący się z tradycji kultury szlacheckiej. Pierwotnie była tylko opowieścią ustną, wygłaszaną w towarzyskich okolicznościach w trakcie biesiady. Odnacza się otwartą kompozycją, swobodą w prowadzeniu wątków, powtórzeniami, licznymi zwrotami do słuchaczy.

W odniesieniu do literatury polskiej jej źródłem jest tzw. gawęda szlachecka; co ważniejsze – istotnymi elementami jej kompozycji są: związek z tradycją

prace Tadeusza Żabskiego lub powstałe pod jego redakcją, w tym wydawnictwo zbiorowe: *Literatura i kultura popularna* [obecnie redaktorem jest Anna Gemra].

² W haśle *Storytelling* opracowanym dla angielskiej wersji Wikipedii jest podana interesująca literatura problemu; wskazuje ona na fakt, iż właśnie *umiejętność opowiadania* jest zarówno badana jako zjawisko historyczne, ale i jako zjawisko ważne dziś, także w świecie biznesu, por. <http://en.wikipedia.org/wiki/Storytelling> [2010-10-22].

³ M. Arct, *Słownik ilustrowany języka polskiego*, t. 1-3, Warszawa 1916, t. 1, s. 348; podobnie M. Szymczak, red., *Słownik języka polskiego*, t. 1-3, Warszawa 1978, t. 1, s. 635.

⁴ Różnica ta jest dobrze widoczna np. w *Lalce* Bolesława Prusa, gdy mamy „przeciwstawione” sobie dwa style opowiadania: narrację powieściową oraz narrację w utworze „autorstwa” Ignacego Rzeckiego *Z pamiętnika starego subiekta*.

⁵ [http://pl.wikipedia.org/wiki/Gaw%C4%99da_\(literatura\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gaw%C4%99da_(literatura)) [2010-10-19]. Jest to skrót hasła *Gawęda* z: M. Głowiński et al., *Słownik terminów literackich*, Wrocław 1998, s. 177-178: przywołałem hasło za Wikipedią, aby uzmysłowić czytelnikowi, jak pojęcie funkcjonuje w odbiorze powszechnym. W skrócie brak m.in. wskazania, iż gawęda w XIX i XX w. miała licznych – wymienionych przez Michała Głowińskiego, autora hasła – kontynuatorów. Ważna jest też sugestia, iż istnieje folklorystyczna odmiana gawędy.

oralną oraz otwartą kompozycja. Tak rozumiana i postrzegana gawęda jest jednak zjawiskiem ograniczonym do kultury i literatury polskiej⁶; lecz w tradycji angielskiej, co poświadczają dzieje np. grupy *Inklings*, był także obyczaj, że przy spotkaniach w pubie czytano bądź opowiadano różne historie⁷.

A zatem – niezobowiązujące opowiadanie zajmujących historii – pełne dygresji, wtrąceń, zmian w opowiadaniu, anegdot to nie tylko polska specjalność. Ale dlaczego wiążę z gawędą tradycję literatury popularnej? Jeśli przyjrzymy się dokonaniom tejże literatury, to właśnie ta jej cecha rzuca się w oczy. Acz oczywiście – trzeba pamiętać o rozwiązaniach indywidualnych. J. K. Rowling czyni to inaczej niż C. S. Lewis, a Stanisław Lem inaczej niż Jules Verne, Nora Roberts inaczej niż Maria Rodziewiczówna bądź Katarzyna Grochola; jednak pewne podobieństwa są uderzające. Mimo, iż autorki i autorzy dbają o „elegancję” narracji, to przecież wyraźnie u wszystkich uderza dążenie do *ciekawego opowiadania zajmującej historii*.

Wydaje się jednak, iż kompozycja takich dzieł jest zawsze zamknięta; jak sądzę jest to złudzenie. Każdy utwór wskazanych autorów – i nie ich tylko – wydaje się, iż „prosi się” o ciąg dalszy. Każdy z nich może być uzupełniany – co dzieje się dość nagminnie [zamiłowanie tejże literatury do cykli!]. Dlatego, że żaden z wątków w ich utworach nie jest tak naprawdę zamknięty. Można co prawda powiedzieć – żyjemy wszak po studiach Romana Ingardena – że żadne dzieło nie jest „zamknięte” i każde, w procesie odbioru, jawi się jako mnogość konkretyzacji. Lecz przecież nie trzeba wielkiego wysiłku, aby dostrzec, iż konkretyzacje np. dzieł Fiodora Dostojewskiego są „jakieś inne”, niż konkretyzacje powieści Julesa Verne’a, Stanisława Lema czy Marii Rodziewiczówny, bądź Dana Browna.

Ta „inność” tkwi w fakcie, iż w tzw. literaturze wysokiej – cokolwiek znaczy ten termin – raczej konkretyzujemy nie samą opowiedzianą historię, co jej przesłania, znaczenia, itp. W literaturze popularnej zaś możemy dość swobodnie kontynuować właśnie samą historię, samą opowieść. I jej jakość zależy tylko od naszych – umiejętności gawędziarskich.

A zatem w literaturze popularnej liczy się szalenie sam gawędziarz (storyteller) i jego umiejętności w zakresie komponowania po prostu zajmującej fabuły. Można powiedzieć, iż przecież i wielu pisarzy należących do tzw. literatury wysokiej także posiadało te umiejętności. Przykład pierwszy z brzegu – Salman Rushdie.

⁶ Echa tego obyczaju pojawiają się w literaturze głównie XIX wieku [Henryk Rzewuski, Ignacy Chodźko, Zygmunt Kaczkowski]; są wspomniane w twórczości wielkich pisarzy polskiego romantyzmu [Adam Mickiewicz, Juliusz Słowacki (w dramatach!), Aleksander hr. Fredro]. Pisali o tych sprawach m.in.: Kazimierz Bartoszyński, Zygmunt Szweykowski, Alina Witkowska i Ryszard Przybylski.

⁷ H. Carpenter, *The Inklings: C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams and their Friends*, London, Boston 1978, *passim*; por. też *Inklings*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Inklings> [2010-10-19].

Zarazem jest on pisarzem, który, podobnie jak William Shakespeare, umie łączyć w jednym dziele cechy tak odmiennych literatur, jak wysoka i niska. Jednak najczęściej pisarze są wierni jednej tylko konwencji literackiej; wyjątki potwierdzają, niestety, regułę.

Cóż jednak daje siłę gawędziarzowi?

Glosa druga czyli fabuła (story, plot, fable)

Skąd wzięliśmy polski termin: *fabuła*? Źródła jest kilka, ale podstawą była zapewne łacińska *fabula*, która jest tłumaczeniem greckiego terminu: *mythos*⁸. I tak dochodzimy do Arystotelesa, a raczej do... Homera. On sugerował, aby opowiadać w sposób dość swobodny, byle interesująco – tak powiada przecież w inwokacji do *Odysei*:

Męża głos, Muzo, wielce obrotnego, który zburzył święty gród Troi, a potem wiele wędrował, widział miasta ludzi tak wielu i ducha ich poznał [...].

I nam coś z tego opowiedz, a zacznij, skąd chcesz, boska córko Dzeusa.

tłum. Jan Parandowski

Jak słusznie powiada Jan Parandowski – to *skąd chcesz* – otwiera drzwi swobodzie gawędziarza i nie każe mu – było to nawet wyszydzane – zaczynać wszystkiego *ab ovo*. Sam Arystoteles też zresztą sugerował, aby opowiadanie było prowadzone w sposób dowolny⁹. Literatura wysoka wykorzystywała to i wykorzystuje nieustannie; literatura popularna postępuje nieco inaczej. Mamy narracje prowadzone właśnie wedle zasady *ab ovo*, ale, nawet bardzo często, w sposób dość dowolny, a splecenie wszystkich wątków i motywów następuje (najczęściej) w zakończeniu dzieła.

Dlaczego jednak przytoczyłem aż trzy angielskie określenia? Każde z nich bowiem oddaje pewną cechę fabuły i mówi coś o sposobie jej przeprowadzenia w dziele literackim. Historia, to coś, co się wydarzyło, a co warto jest aby to wspominać (np. bitwa pod Grunwaldem – u Henryka Sienkiewicza czy Józefa I. Kraszewskiego); (plot) wątek/intryga/akcja – to coś, co można mało precyzyjnie nazwać ukonkretnieniem fabuły (np. mężczyzna kocha kobietę, np. u Marii Rodziewiczówny, Nory Roberts, Katarzyny Grocholi); bajka/baśń – coś, co jest niezwykłą opowieścią o jakimś wydarzeniu, które wydaje się mało prawdopodobne (np. spotkanie ze smokiem, jak u Kennetha Grahama).

⁸ Zwraca na to uwagę m.in. Henryk Podbielski w komentarzu do wydania *Poetyki* Arystotelesa; por. Arystoteles, *Poetyka*, tłum., komentarz, wstęp H. Podbielski, Wrocław 1983, s. XLI, 42-46 (XV.1454a16-1454b18).

⁹ ARIST., *rhet.*, III.1416b15-25; także J. Z. Lichański, *Retoryka. Historia – Teoria – Praktyka*, t. 1-2, Warszawa 2007, t. 1, s. 108-109.

A zatem fabuła, acz dość łatwa do określenia z formalnego punktu widzenia, okazuje się wieloaspektowa. W konkretnym dziele jest zawsze czymś na tyle skomplikowanym, iż jej skrótowe przedstawienie zawsze okazuje się prawie niemożliwe, bądź przeradza się w coś trywialnego (np. streszczenie fabuły zarówno *Wojny i pokoju* Lwa N. Tołstoja, jak i powieści o przygodach Bourne'a Roberta Ludluma)¹⁰.

W literaturze popularnej autorzy świadomie przyciągają naszą uwagę zawikłaną i „wciągającą” fabułą. Pochłonięci jej śledzeniem pomijamy inne elementy dzieła literackiego i mniej zwracamy uwagę na jego ewentualne niedoskonałości. Na tym, w pewnym sensie, polega przewaga Dana Browna nad nawet Umberto Eco, dla którego jednak pewne rozważania ogólne, jakie przeprowadza w swych powieściach, są koniecznym elementem fabuły [jak dysputa między franciszkanami a dominikanami w *Imieniu róży*]. Literatura popularna w podobny sposób obciąża fabułę tylko w pewnych typach dzieł, m.in. w *sf*, bądź w *militarnej sf*, czy w dziełach spod znaku *space opera*.

Glosa trzecia czyli drugi plan gawędy

W dobrej gawędzie wszystko jest ważne; nie ma podziału na pierwszy i n-ty plan. Dzieło literackie przynależne do tzw. literatury wysokiej oczywiście hierarchizuje owe plany i stara się ukazać je w sposób jak najbardziej zbliżony do tego, jak postrzegamy świat. Gdy James Joyce pisał *Portret artysty z czasów młodości*, pragnął jeszcze wprowadzać porządek w opowieść; ale w *Ulisiesie* a najlepiej w *Finnegans Wake* porządek ten zburzył i już tylko czytelnik może w pozorny chaos opowieści ponownie go wprowadzić. Definitywnie zerwał z porządkiem opowieści i nadał mu absolutnie swobodną postać Georges Perec w powieści *Życie instrukcji obsługi*. Tu jednak, pozornie przynajmniej, zatarły się granice między planami opowieści: wszystkie – jak się okazuje – są równie ważne (lub nie!) i nie ma żadnych wyróżnionych kierunków w tejsze opowieści.

Czy literatura popularna postępuje podobnie? Pytanie jest proste, ale odpowiedź, jak najczęściej, dość skomplikowana. Generalnie można powiedzieć, iż pisarze zaliczani do tej grupy postępują i tak, i tak. Czasem ich opowieść snuje się w porządku chronologicznym i z zaznaczaniem różnych planów, np. J. K. Rowling; czasem – pozornie chaotycznie, np. u Roberta Ludluma, gdy do końca nie wiemy, który z planów jest istotny; czasem – jak u Nory Roberts bądź Joanny Chmielewskiej – łączą się obie maniere opowieści wraz z planami. W każdym z tych wypadków jednak tylko jeden plan jest ważny – ten na którym

¹⁰ Wystarczy sprawdzić, jak są one przedstawiane w Wikipedii!

toczą się losy bohatera. Pozostałe są tylko naszkicowane lub wręcz zaznaczone schematycznie. Dlaczego?

Odpowiedź jest prosta: dla literatury popularnej ważny jest tylko plan ściśle związany z losami bohatera. Trochę jak w koncepcji Władimira Proppa¹¹; tło opowiadanej historii jest oczywiste – to np. nasz świat, więc po co go przypominać. On jest tłem, dekoracją, ale dla losów głównej postaci pozostaje czymś nieruchomym i niezmiennym. Wyjaśnia to trochę złośliwa uwaga Stanisława Lema na temat iksowatych nóg Oleńki Billewiczówny (takowych mieć nie mogła, bo jest heroiną romantyczną, a taka musi być doskonała w każdym calu). Dlatego – w zależności od konwencji – postacie drugiego planu są złe albo dobre, domy brzydkie lub piękne, itd., wszystko wedle przyjętej konwencji bądź spisanych (lub nie) reguł gatunkowych. Drugi plan gawędy – *Paryż i wiosna splotly się w jego wyobraźni w jedno* – odpowiednio dobranymi znakami tylko sygnalizuje swoje istnienie. A słuchaczowi to wystarcza.

Glosa czwarta czyli wyjaśnienia porządku świata

Literatura wysoka nie byłaby wysoką, gdyby miała proste recepty na wyjaśnienie, jak działa *machina mundi*. Natomiast literatura popularna ma na wszystko kilka prostych i oczywistych wyjaśnień: spisek, czwarta Rzesza, ogólnoswiatowa konspiracja (dobrze zamaskowana!), obcy, którzy już opanowali nas lub świat, itd., itp.

Wysztytanie takich wyjaśnień jest może i potrzebne, tyle że całkiem bezcelowe. Rozumowania, które wykorzystują podobne wyjaśnienia złożonych sytuacji politycznych czy społecznych, są nieobalane, bowiem ci którzy posługują się nimi po prostu nie są w stanie przyjąć innego punktu widzenia [tak postępują np. bohaterowie w powieściach Dana Browna]. Ale poza tymi wyjaśnieniami mamy jeszcze i poglądy dotyczące np. porządku społecznego, ról społecznych, itd. Tu problemy są, wbrew pozorom, daleko poważniejsze, bowiem pisarze starają się coś powiedzieć o porządku społecznym, zachowaniach ludzi, itd. [bohaterowie Nory Roberts, Heleny Mniszkówny czy Katarzyny Grocholi]. Nie można też powiedzieć, iż są to wyjaśnienia bezsensowne, bowiem ich postacie mają jakieś odpowiedniki w rzeczywistości [jak i sytuacje, w których znajdują się bohaterowie].

Ale to są nie tyle schematy, ile raczej sytuacje typowe oraz rozwiązania tychże sytuacji są także najczęściej typowe i opierają się na tzw. *opinio communis*. Opis takich wyjaśnień utrudnia także fakt, iż rozwiązania sytuacji konfliktowych, jakie zarysowywane są w literaturze popularnej, acz często schematyczne, nie są nieprawdopodobne.

¹¹ W. Propp, *Morfologia bajki*, tłum. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976, *passim*.

I tak dotykamy czegoś, na co zwrócił uwagę już Arystoteles. A mianowicie na fakt, iż lubimy, aby rozwiązania zawikłań fabuły były, w miarę możliwości, prawdopodobne [mogą być niezwykle, bo to nie przeszkadza]. Innymi słowy: *stryjowi wuja mojego znajomego przydarzyło się coś tak niezwykle, że choć spadł z 10 piętra, to nic mu się nie stało, tylko kilka obtarć i ogólny szok. Ale żadnych złamań, wstrząsów mózgu, obrażeń wewnętrznych, itd.* Taka opowieść z wyjaśnieniem – bo niektórzy mają szczęście – będzie zaakceptowana; ostatecznie skądś się biorą dziś tzw. miejskie legendy (urban legend)¹². Ich rodowód jest bardzo stary, ale nie w tym rzecz. Chodzi o sposób wyjaśnień, który jest akceptowany – przez bardzo dużą grupę odbiorców. I co gorsza – którzy budują na tym swą wizję świata.

Głosa piąta czyli audytorium

Jednak najważniejszy w tym wszystkim jest oczywiście odbiorca. I tu zaczyna się problem, bowiem – jak powiada poeta:

Odi profanum volgus et arceo.
favete linguis: carmina non prius
audita Musarum sacerdos
virginibus puerisque canto.

czyli

Gardzę pospółstwem, gawieź odpycham.
Stańcie w milczeniu panny, młodzieńcy:
słuchajcie Muz kapłana,
gdy nową pieśń zaczyna.¹³

Trochę nietypowo odczytuję tę odę Horacego. Gdy gawędziarz opowiada, wtedy wtrącenia, jakieś uwagi „na boku” są wręcz oczekiwane, wynikają z samej natury gawędy. Jednak gdy zaczyna śpiewać wieszcz, wtedy trzeba zamilknąć i słuchać, bo – jak powiada Platon – może bóg jakiś przemówi przez niego?

Audytorium, które sięga po tzw. literaturę wysoką nie szuka w niej banalnych treści, ani trywialnych rozwiązań. Szuka poważnych odpowiedzi na ważne pytania; gdy jednak siadam przy winie, w gronie przyjaciół, wtedy opowiadamy sobie na poły poważne, ale na poły żartobliwe dykteryjki i nie muszę

¹² *Miejska legenda*, http://pl.wikipedia.org/wiki/Miejska_legenda [2010-10-19].

¹³ Tłumaczenie oparte na wydaniu, wraz z tłumaczeniem, Jerzego Starowicza, por. J. Starowicz, *Wybrane poezje Horacjusza*, cz. 1-2, Kraków 1949, cz. 2, s. 123-129. Korzystałem także z wydania Horacy, *Dziela*, t. 1-2, wyd., oprac., wstęp S. Gołębiowski, Warszawa 1980, t. 1, s. 144-147.

zachowywać się, jak w trakcie misteriów. Jakoś tak pisał już na początku XVI wieku Klemens Janicjusz, gdy nad rozważania na temat Dunsza Szkota przedkładał kielich wina w towarzystwie pięknej dziewczyny. A zatem gdy chcę się bawić nie będę sięgał po dzieła poważne; chyba, że jak w *Zabawie ludowej* Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego, sytuacja zmusi mnie do zmiany nastroju¹⁴:

My tu sobie siedzimy
przy tej uczonej wieczerzy,
gwarzymy i pijemy,
a świat za oknem bieży

i kulomiocik gra:
Hura, niech żyje władza!
I jesień jest, i strach,
i park się ogołaca.

Zerknij no, Taliarchu,
przez te gotyckie szybki:
Jest coś z bukietu w parku,
a ludzie są jak grzybki...

Porzuc postawę świętą,
twarzyczkę masz taką młodą –
sam ongiś temulentus
multa nocte wracałem do dom.

Kryształ przysuń ubogi
i ty się przysuń troszkę...
popłaczemy nad źródłem, nad gorzkiem,
prorockiej IV-ej Eklogi.

Homera ci zacytuję,
gdy się przewróci kryształ –
a deszczyk maszeruje
i tak sobie śwista

Fiuu.

W tej sytuacji sięgam po wysoką literaturę – do niej przecież należy *IV Ekloga* Wergilego – i choć całość sytuacji, w jakiej znalazł się poeta i jego przyjaciele,

¹⁴ K. I. Gałczyński, *Wybór poezji*, oprac. M. Wyka, Wrocław 2003, s. 255-269, tu: s. 268-269 (w. 322-346).

nie jest żartobliwa, to nie lekko żartobliwy ton świadczy o powadze (lub nie) dzieła, a poruszany temat oraz przywoływane obrazy bądź metafory.

I tak dochodzimy do sedna problemu: odbiorca to ostateczna instancja, która decyduje o tym jakie dzieło wybiera, czego w nim szuka. Czasem wybór jest swoście narzucony sytuacją, w jakiej się znajdziemy¹⁵:

Nadchodzi ostatni kres, wyznaczony ongiś Kumejskim proroctwem
 Wielki na nowo rodzi się wieków rząd.
 Wraca na ziemię Dziewica; znów nadchodzą rządy Saturna
 I nowe pokolenie zstępuje na ziemię z bezkresnych przestworzy.
 Lucyno, czysta bogini, wejrzyj przychylnie na chłopczyka,
 Który zstępuje na ten świat; on zdławi żelazne okrucieństwo,
 a w duszach ludzkich zakrzewi złotą treść!...

Jednak *IV Ekloga* pojawia się u Gałczyńskiego jako ironiczna glosa do dziejów świata. Kres nadchodzi, ale nic się nie zaczyna od nowa, a złoty wiek jest tylko marzeniem rozwianym przez wiatr i deszczyk... fiuu. To ja, czytelnik, decyduję, jak będę odbierał dzieło, które czytam. Ja jestem ostateczną instancją dla autora: i klasyfikacje, zaszerogowania nie interesują mnie. Szukam np. w dziele literackim wytłumaczenia tego, co mnie otacza i jest mi obojętne, czy będzie to *IV Ekloga*, Homer, czy teoria spiskowa, albo podobne a dziwaczne wytłumaczenie (np. à la J. K. Rowling, bądź Dan Brown) zawiłości polityczno-socjalno-gospodarczych współczesnego świata.

Konkluzje

Czas zatem zamknąć te rozważania, a raczej glosy. Nie roszczę sobie żadnych pretensji do wyjaśnienia tak zawiłego zagadnienia jak literatura popularna. Wskazałem natomiast pięć problemów, które wydają mi się kluczowe dla jej zrozumienia. Są to: gawędziarz, fabuła, drugi plan gawędy, zasady wyjaśnień porządku świata oraz odbiorca. Czy wskazane elementy zostały trafnie dobrane?

Tak – bowiem źródeł literatury popularnej upatruję także w tradycji gawędy. Nie neguję żadnego z wskazanych przez wcześniejszych badaczy; to jednak wydaje mi się ważne. Jego siła tkwi w jego słabości i ogólnie dość przeciętnej wartości artystycznej oraz proponowanej przez to dzieło aksjologii. Trafia bowiem ono do szerszego grona odbiorców właśnie dlatego, że niesie częstokroć proste

¹⁵ Publius Vergilius Maro [Wergiliusz], *Ecloga IV*, [w:] M. St. Popławski, *Mesjanistyczny poemat Wergiliusza*, [w:] *Commentationes Vergilianae*, Varsoviae, Cracoviae 1930, s. 244-430, tekst na s. 272-276 (tłumaczenie i oryginał).

odpowiedzi na bardzo poważne i skomplikowane pytania egzystencjalne bądź nawet eschatologiczne. A odpowiedzi, jakich udziela tzw. wysoka literatura są wielokrotnie i zawile, i wymagają sporego wysiłku, aby je nie tylko zrozumieć, ale często, poprzez aluzje, które trzeba rozpoznać, odsyłają do dalszych poszukiwań.

Literatura popularna – jak gawęda – daje nam wielokrotnie złudzenie obcowania z czymś ważnym; a że bardziej nas intryguje i bawi, a mniej uczy – cóż, zapewne taka jest jej natura. I nie wymagajmy od Pseudo-Longosa, Apulejusza czy Petroniusza, aby wyjaśniali nam zawilosci tego świata. Dość, że dostarczyli nam świetnej rozrywki i może, jakąś uwagą, zmusili do chwili refleksji; jak sądzę to już bardzo dużo. A że ogólnie literatura popularna daje szalenie uproszczony obraz świata? Widocznie – w powszechnym odbiorze – na taki obraz czekamy; ale ponieważ są to dzieła językowe, to od nas zależy, czy zatrzymamy się tylko na powierzchni opisywanych wydarzeń, czy też dostrzeżemy pod nią coś więcej. Jak powiedział jeden z bohaterów *Cyberiady* Stanisława Lema: [...] *między bajki włożyłeś prawdy zbyt okrutne dla świata, aby je podać bezpośrednio.*

Może czasem i taka jest funkcja literatury popularnej, może i nieświadomie przez nią realizowana?

Warszawa, w październiku 2010, sierpniu 2011

Popular literature and the art of storytelling: Voices Summary

Popular literature as a phenomenon is taken for granted as something which seems to have been permanently present in the culture of 20th and 21st century. This, obviously, is a simplification: popular literature has its historic roots, going back quite far into the past, perhaps to the so-called picaresque literature, or the romance novel of late antiquity. However, it is not genealogy or genology that are of particular interest here, since those issues have been raised on numerous occasions, with abundant literature on the subject being available. The author focuses on another aspect, i.e. the art of storytelling, yet not narratives in the strict sense but the meanings behind *storyteller* and *storytelling* (the Polish terms *gawędziarz* or *gawęda* being less adequate). It is the author's conscious choice not to use the term *narrative* in order to avoid its connotations in modern literary theory.

Both the aforementioned terms (with their Polish equivalents) refer to a particular approach in telling a story: unconstrained and unpretentious (a style which is closer to colloquial speech than to artistic writing). The author believes that popular literature, with all its varieties, is getting closer to storytelling, even if it aspires to be 'scientific' (as in science fiction writing). This was observed by authors such as Stanisław Lem who, in his *Philosophy of Coincidence* and, most notably, in *Fantasy and Futurology*, drew attention to this characteristic of literature (labelled as popular), and this will be the focus of this paper.

ADAM MAZURKIEWICZ
(Uniwersytet Łódzki, Łódź)

TEKSTY KULTURY CYBERPUNKOWEJ W SYSTEMIE ROZRYWKOWYM

ABSTRAKT: System rozrywkowy, jako zjawisko z kręgu socjologii kultury, pojawił się wraz z rozwojem kultury popularnej. W niej bowiem coraz częściej objawia się specyficznie rozumiana intertekstualność, będąca w istocie katalogiem wątków rozpoznawalnych przez odbiorcę tekstu kultury jako przywołanie wcześniejszych, znanych mu już sytuacji, postaci, rozwiązań fabularnych. Jednocześnie zaś, co będzie odróżniać teksty obiegu artystycznego od popularnego, owo rozpoznanie nie stanowi wstępu do dialogu z tradycją; jest samowystarczalne. Tym samym w systemie rozrywkowym (podobnie jak w obiegu popularnym) zanika kategoria oryginalności, jako jeden z wyznaczników wartościowania tekstu kultury. Cecha ta, specyficzna dla systemu rozrywkowego, odróżnia go od innego zjawiska, coraz śmielej zaznaczającego swą obecność w kulturze popularnej – systemu multimedialnego. O ile bowiem system rozrywkowy rozwija się dzięki różnym mediom odwołującym się do istniejącego pierwowzoru, o tyle system multimedialny zakłada już od początku istnienie tekstów kultury w różnych mediach, wzajemnie uzupełniających się i dopełniających symultanicznie obrazu całości. Z uwagi na przemianę współczesnego obiegu kultury popularnej, zjawisko to zyskało szczególnie wymiar w cyberkulturze. W dobie ekspansywnego rozwoju Internetu i przemiany koncepcji konsumenta dość często to sami miłośnicy danego tekstu kultury tworzą inspirowane nim opowieści (głównie komiksy), tzw. „fanfiki”. W ramach tekstów inspirowanych imaginariem cyberpunkowym najbardziej rozbudowane systemy rozrywkowe tworzą *Ghost in the Shell* oraz *Matrix*.

SŁOWA KLUCZOWE: system rozrywkowy, Marsha Kinder, kultura popularna, cyberkultura, intertekstualność

Mianem „(super)systemu rozrywkowego” (*supersystem of entertainment*) Marsha Kinder określa intertekstualną i intermedialną sieć powiązań, skonstruowaną wokół postaci lub grupy bohaterów, obecnych w różnych tekstach kultury¹.

¹ Zob.: M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtle*, Bekerley 1991, s. 1, 122-123. Kinder zwraca uwagę, iż bohaterami systemu mogą być zarówno postacie fikcyjne, jak i realnie istniejący idole pop-kultury (np. Beatelsi, Michael Jackson – zob.: ibidem, s. 122). Fenomen systemu rozrywkowego mógł powstać dopiero wówczas, zauważa Kinder, gdy rozwój technologii umożliwił wykorzystanie jej do tworzenia tekstów kultury. Różnorodność technologiczna umożliwiła konsolidację systemu tak, by możliwe stało się wszechstronne wykorzystanie oferowanych potencjalnych tekstów (zob.: ibidem, s. 4).

Dla zjawiska tego, jakkolwiek jest ono relatywnie nowym tematem w obrębie refleksji kulturoznawczej, można znaleźć kulturowy punkt odniesienia w *S/Z* Rolanda Barthesa (1970), zalecającego odczytywanie tekstu w jego „mnogości”. Píše on: „Konkretny tekst [...] otwiera przejście ku sieci o tysiącu wejściach; wkroczyć tam to zmierzać nie ku upragnionej strukturze norm i odstępstw, ku narracyjnemu czy poetyckiemu Prawu, lecz ku perspektywie, której punkt zbiegu jest nieustannie przenoszony, tajemniczo otwarty”². To jednakże, co w utworze Barthesa było intelektualną prowokacją, propozycją mającą na celu inny niż tradycyjny sposób lektury, w systemie rozrywkowym stanowi fundament. Toteż słowa z *S/Z* zdają się najtrafniej charakteryzować ten fenomen kulturowy.

System rozrywkowy, jako zjawisko z kręgu socjologii kultury, pojawił się dopiero wraz z rozwojem kultury popularnej. W niej to bowiem, jak zauważa Piotr Kowalski, coraz częściej objawia się specyficznie rozumiana intertekstualność, realizująca się w postaci katalogu wątków rozpoznawalnych przez odbiorcę tekstu kultury jako przywołanie wcześniejszych, znanych mu już sytuacji, postaci, rozwiązań fabularnych. Jednocześnie zaś (co odróżnia teksty obiegu artystycznego od popularnego), owo rozpoznanie nie stanowi wstępu do dialogu z tradycją; jest samowystarczalne³.

Oczywiście kultura cyberpunkowa nie stworzyła pojęcia systemu rozrywkowego, ani też nie jest z nim tożsama (przykładem szeroko rozbudowanego systemu rozrywkowego jest np. oferta rynkowa dla miłośników *Star Wars*⁴; zacznem – uwarunkowanych marketingowo – systemów bywają również teksty kultury, których intencjonalnie adresatem są dzieci, bądź modne wśród młodzieży⁵).

² R. Barthes, *S/Z*, przeł. M. P. Markowski, M. Gołębiwska, Kraków 1999, s. 46.

³ Zob.: P. Kowalski, *Popkultura i humaniści. Daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*, Kraków 2004, s. 79-80. Z ostro sformułowaną krytyką takiego postrzegania kultury wystąpił Barthes, upatrujący w powtórzeniu przejawu wynaturzenia formacji kulturowej: *Skundloną formą kultury masowej jest haniebna powtarzalność: powtarzamy treści, schematy ideologiczne, zacieramy sprzeczności i tylko powierzchownie różnicujemy formy w owych książkach, programach telewizyjnych, filmach [...], trwa nadal ten sam sens* (R. Barthes, *Przyjemność tekstu*, przeł. A. Lewańska, Warszawa 1997, s. 61).

⁴ Szczegółową analizę fenomenu systemu rozrywkowego *Star Wars*, z punktu widzenia reprezentantów różnych nauk społecznych (filozofii, psychologii, socjologii, antropologii, religioznawstwa), przynosi praca zbiorowa *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. A. Jawłowski, Warszawa 2010).

⁵ Spośród modnych obecnie tekstów kultury, tworzących rozbudowany system rozrywkowy, można wymienić *Władców móch*. Pierwotnie był to animowany serial telewizyjny (Polska 2008, reż. Bartosz Kędziński). Serial ten adresowany był do widzów dorosłych, rychło jednak jego odbiorcami stały się dzieci i młodzież. W związku z popularnością serialu powstał kinowy pełnometrażowy film (*Władczy móch. Ćmoki, czopki i mondzioty*, Polska 2009, reż. Bartosz Kędziński); rychło też serial i film pełnometrażowy ukazały się na DVD. Oprócz filmów dostępne są: gry komputerowe (*Władczy Móch: Wrzód na dópie*, 2009 oraz *Władczy Móch: Olimpiada Podwórkowa*, 2009; *Magiczni Wojownicy II: Powrót Pan Czan Dragona*, 2009; *Władczy Móch: Śnieżna Rozwalka*, 2009; *Władczy Móch: Battle Arena*, 2009), cykl komiksów (2008-2009). Prócz tego dostępne są napoje

W niej jednak, z uwagi na przemiany współczesnego obiegu kultury popularnej, zjawisko to zyskało szczególny wymiar.

W ramach tekstów inspirowanych cyberpunkowym *imaginarium* najbardziej rozbudowane systemy rozrywkowe tworzą *Ghost in the Shell* oraz *Matrix*. Nie są one jednak zjawiskami odosobnionymi; nie od nich też rozpoczął się cyberkulturowy *boom* na taką formułę organizacji tekstów kultury popularnej. Być może zaczątków systemu rozrywkowego można dopatrywać się już w grze *Cyberpunk 2020* (1988), popularność której – oprócz scenariuszy przygód, funkcjonowały krótkie formy narracyjne, przybliżające specyfikę świata przedstawionego gry – zaowocowała również powstaniem gry *Cybergeneration* (1993). Również istotny dla tworzenia wrażliwości cyberpunkowej⁶ film *Terminator* zainspirował autorów różnych tekstów kultury, intencjonalnie się doń odwołujących. Filmowi – prócz kolejnych odsłon⁷ – towarzyszą karty kolekcjonerskie z protagonistami oraz gry: karciana, zatytułowana *The Terminator Collectible Card Game* (2000), komputerowe (m.in. *Terminator 3: Dawn of Fate*, 2002; *Terminator 3: War of Machines*, 2003; *Terminator 3: Redemption*, 2004; *Terminator Salvation*, 2009) i adresowane do posiadaczy telefonów komórkowych (*The Terminator*, 2003; *The Terminator. I'm Back!*, 2004). Prócz filmów i gier dostępne są też gadżety skierowane do młodego odbiorcy (m.in. pudełko na śniadanie ze sceną z filmu oraz figurki kolekcjonerskie) i nagrania audio z muzyką

„Włatcy Móch Cóla”, „Włatcy Móch nieCóla”, zestawy przyborów szkolnych z motywami z filmu, oraz gadżety z postaciami głównych bohaterów. Z inicjatywy Egmont Polska od 2009 roku wydawany jest też dwumiesięcznik „Włatcy Móch” z dołączaną płytą CD z prostymi gramami (np. do numeru 1 pisma dołączona była gra *Włatcy Móch: Olimpiada Podwórkowa*). W sieci internetowej funkcjonują portale społecznościowe, gromadzące miłośników serialu (m.in. mają oni swoje konto na portalu „Facebook” i „Nasza-Klasa”), oficjalna strona internetowa serialu (<http://www.wlatcy.pl/>) oraz amatorskie strony stworzone przez miłośników (<http://www.wlatcyzone.ovh.org>; <http://www.czesio-wlatcamoch.za.pl/>; <http://wlatcy-moch.blog.onet.pl/>). W Internecie dostępne są również gadżety dla użytkowników telefonii komórkowej (dzwonki, tapety, proste gry JAVA: *Włatcy Móch: Atak mutantuf*, *Włatcy Móch: Hellowin*).

⁶ Mianem wrażliwości cyberpunkowej określamy zespół cech i predyspozycji psychicznych, wytworzonych pod wpływem ekspansywnego rozwoju technologii komputerowych i ich wpływu na życie codzienne jednostki, który można zaobserwować we współczesnej kulturze (zob.: D. Materka, *Software, hardware, neuroware*, [w:] eadem, *Stacja kontroli chaosu*, Warszawa 2004, s. 77-90; K. Sokołowski, *Cyberpunkowiec – wyrzją mi pewnie na nagrobku. Wywiad z B.[rucem] Sterlingiem*, „Magia i Miecz” 1997, nr 11, s. 51; P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2010).

⁷ Na cykl składają się: *Terminator 2. Dzień sądu*, Francja – USA 1991, reż. James Cameron; *Terminator 3. Bunt maszyn*, Niemcy – USA – Wielka Brytania, reż. Jonathan Mostow; *Terminator 4. Ocalenie*, Niemcy – USA – Wielka Brytania – Włochy 2009, reż. Joseph McGinty Nichol. Wątki poboczne filmu *Terminator 2: Dzień sądu* stały się kanwą serialu aktorskiego *Kroniki Sary Connor* (USA 2008-2009, reż. David Nutter, Mike Rohl, J. Miller Tobin). Dla amatorów serii dostępny jest też serial animowany (*machinima*), osnuty wokół filmu *Terminator 4: Ocalenie* oraz seria gier komputerowych – *Terminator: Ocalenie. Seria machinima* (USA 2009, reż. Tor Helmstein, Ian Kirby).

filmową. W systemie rozrywkowym niepoślednie miejsce zajmują też cykle opowieści komiksowych oraz liczne adaptacje książkowe filmów (dokonywane niekiedy niezależnie od siebie przez różnych pisarzy⁸).

Poszczególne teksty kultury w ramach systemu rozrywkowego wchodzą w różnorakie relacje, które niekiedy trudno rozwikłać. Niekiedy też niemożliwe jest odnalezienie – pośród różnorodnych inspiracji i skomplikowanych powiązań wewnątrz systemu rozrywkowego – właściwego punktu odniesienia: czy będzie nim dla komiksu sieciowego (tzw. web-komiksu) *Halo3. The Cradle of Life Crazy Boy'a* [?] ⁹ przywoływana w tytule część gry *Halo*, czy też może jej pierwsza odsłona? Czy *The Fall of Reach. Boot Camp* Briana Reeda i Felixa Ruiza (2010) – komiksową adaptację powieści *The Fall of Reach* Erica Nylunda – można odczytywać jedynie w tym kontekście, skoro owa powieść to nowelizacja gry *Halo* z 2001 roku? W jakiej relacji do gry i powieści *Halo. Ghost of Onyx* Nylunda pozostaje zapowiadana kontynuacja utworu – *Halo. Ghost of Onyx 2* Karen Traviss?

Kulturowym punktem odniesienia dla skomplikowanych powiązań między tekstami w ramach systemu rozrywkowego jest kategoria intertekstualności. Pozwala ona dookreślić charakter relacji łączących korespondujące ze sobą w przestrzeni intermedialnej teksty. Umożliwia też zrozumienie, dlaczego istnieją teksty kultury rozbudowujące się za pośrednictwem innych tekstów, z którymi wchodzą w szczególne relacje (tym samym zaś tworzą system rozrywkowy). Przypomnijmy, iż intertekstualność kwestionuje istnienie dzieła jako obiektu skończonego. Wytwór kultury należy umieszczać w otwartej sieci kodów umożliwiających (według ontologicznej koncepcji intertekstualności) tyleż jego istnienie, ile poznanie go (epistemologiczna koncepcja intertekstualności)¹⁰. Akcentowanie rangi intertekstualności (oraz intermedialności) jako konstytutywnej dla systemu rozrywkowego sprawia, że zanika w nim – lub też zostaje traktowana jako sekundarna – kategoria oryginalności, tradycyjnie postrzegana jako

⁸ Szczególną popularnością cieszył się film *Terminator 2. Dzień sądu*, będący inspiracją dla jednej powieści (*Terminator 2. Hour of the Wolf* Marka W. Tiedemanna, New York–London 2005) dwu cyklu powieściowych: *Terminator 2 Trilogy* Stephena M. Stirlinga (trylogię tworzą: *Terminator 2. Infiltrator*, New York 2002; *Terminator 2. Rising Storm*, New York 2003; *Terminator 2. The Future War*, New York 2004) oraz Rusella Blackforda: *Terminator 2. The New John Connor Chronicles* (składają się nań: *Dark Future*, New York 2002; *An Evil Hour*, New York 2003; *Times of Trouble*, New York 2004). Najnowszy film cyklu, *Terminator 4. Ocalenie* doczekał się dotychczas czterech rozwinięć powieściowych: *Terminator Salvation. The Official Movie Novelization* Alana D. Fostera (London 2009); *Terminator Salvation. From the Ashes* Timothy'ego Zahna (London 2009), *Terminator Salvation. Cold War* Grega Coxa (London 2009) oraz *Terminator Salvation. Trial by Fire* Timothy'ego Zahna (London 2010).

⁹ Komiks dostępny jest na stronie <http://halo.xbox.com/en-us/games/halo3/comic/>.

¹⁰ Zob.: A. Burzyńska, M. P. Markowski, *Teorie literatury XX wieku. Podręcznik*, Kraków 2007, s. 159-160.

jeden z wyznaczników wartościowania tekstu kultury. Zostaje ona zastąpiona kategorią stopnia rozpoznawalności, z której odbiorca czerpie satysfakcję z obcowania z tekstem znanym i oswojonym.

Warto tu jednak zauważyć jeszcze jeden, prócz estetycznego – antropologiczny – wymiar obcowania z asymilowanym przez odbiorcę tekstem kultury. Jak twierdzi Hans-Georg Gadamer:

[...] rozpoznania nie są serią spotkań; rozpoznanie znaczy: poznać coś jako to, co się już zna. Stanowi ono właściwą treść procesu ludzkiego „zadomawiania się” – wyrażenie Hegla, którego używam [...] mówi, że każdy kąt rozpoznania został już uwolniony od przypadkowości pierwszego przyjęcia do świadomości i uzyskał walor idealności. W rozpoznaniu zawiera się zawsze i to, że teraz poznaje się właściwiej, niż to było możliwe w skrupowaniu chwilowością pierwszego spotkania. W rozpoznaniu wzrok wydobywa to, co trwałe, spośród tego, co niestałe¹¹.

Innymi słowy, to, co znane odbiorcy powinno stanowić dlań tyleż punkt wyjścia, co odniesienia dla własnych odczytań lekturowych.

Tymczasem w systemie rozrywkowym powtarzalność ma inny, niż eksplikowany przez Gadamera, sens. Oczekiwanie ze strony odbiorcy na natychmiastową gratyfikację wysiłku poznawczego sprawia, że jeden tekst kultury, który zyskał uznanie (wyrażające się najczęściej rynkową akceptacją, tj. w wymiarze merkantylnym), zaczyna być przywoływany przez teksty nawiązujące doń¹². Tekst taki przestaje istnieć w sposób niejako „samodzielny”. Staje się centrum *uniwersum* różnych mediów i tekstów, będących reinterpretacjami, dopowiedzeniami, w szczególnej zaś sytuacji polemiką z tekstem pierwotnym (chciałoby się rzec: „kanonicznym”), wokół którego te kulturowe interpretacje narosły¹³.

¹¹ H.-G. Gadamer, *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 1993, s. 63.

¹² Zbigniew Kloch proponuje rozpatrywać akt pop-kulturowego powtarzania w perspektywie epistemologicznej. Pisze: „Powtarzanie jest podstawową «figurą» stylistyczną kultury masowej, rozpatrywanej jako powszechnie doświadczany dyskurs. [...] Jest formą utrwalania tekstów w pamięci zbiorowej [...]. Kultura masowa wykorzystuje powtórzenie jako ogólną zasadę funkcjonowania, a zarazem podstawowy mechanizm tekstotwórczy” (idem, *Odmiany dyskursu. Semiotyka życia publicznego w Polsce po 1989 roku*, Wrocław 2006, s. 20, 189).

¹³ Cecha ta, specyficzna dla systemu rozrywkowego, odróżnia go od innego zjawiska, coraz śmielej zaznaczającego swą obecność w kulturze popularnej – systemu multimedialnego. O ile bowiem system rozrywkowy rozwija się dzięki różnym mediom odwołującym się do istniejącego pierwowzoru, o tyle system multimedialny zakłada już od początku istnienie tekstów kultury w różnych mediach, wzajemnie uzupełniających się i dopełniających symultanicznie obrazu całości; przykładem tak rozumianego systemu multimedialnego jest zjawisko *//hack*. Powstające najczęściej równolegle teksty kultury (serial *anime*, cykl komiksów, serie gier *video*) dopowiadają losy protagonistów. Pierwotnie ukazała się *manga*, autorstwa Tatsuya Hamazakiego i Rei Izumi (2002-2004), którą rychło uzupełniono seriami *anime*. Na całość składają się następujące serie: *.hack//SIGN* (Japonia 2002-2003, reż. Koichi Mashimo), *.hack//Roots* (Japonia 2006, reż. Koichi Mashimo),

Zależności, jakie pojawiają się pomiędzy różnymi tekstami powstałymi na podbudowie tekstu pierwotnego są tak migotliwe znaczeniowo i skomplikowane, że jakiegokolwiek zawężanie ich do jednego wymiaru musi prowadzić do zafałszowania obrazu systemu rozrywkowego. Z pewnością napięcie budowane na relacji tekst podstawowy – inspirowane nim pomysły, wyrażające się w różnych tekstach kultury, jest istotne dla funkcjonowania systemu rozrywkowego jako całości. Jednakże żaden z systemów rozrywkowych, jakie istnieją w przestrzeni użytkowników pop-kultury, nie funkcjonuje w kulturowej próżni. Na dany system wpływają inne, powstałe równolegle jako przejawy fascynacji odmiennym zjawiskiem, współistniejące lub konkurencyjne wobec siebie.

Niekiedy rozwój danego systemu uzależniony bywa nie tylko od inwencji autorskiej, lecz rozwoju technologicznego, co istotne jest zwłaszcza w wypadku twórczości amatorskiej, dla której naturalnym środowiskiem współcześnie stała się sieć internetowa. To w jej fantomatycznych przestrzeniach coraz częściej pojawiają się teksty wykorzystujące różne media (animację, komiks, literaturę), w istotny sposób rozbudowujące pierwotne projekty. Bywa też, że twórcy nieprofesjonalni znacząco wpływają na kształt systemu, choć najczęściej ich aktywność przejawia się w zabawie oferowanymi im elementami świata i bohaterami. Sytuując ich w rozmaitych kontekstach, miłośnicy danego systemu dość często nie dbają o zachowanie realiów pierwowzoru. Przykładem szczególnie wyraziście obrazującym omawianą tu kwestię, są tzw. AMV (*anime video music*) – amatorskie wideoklipy do różnych modnych przebojów, zestawiane z fragmentami filmów (przede wszystkim animowanych), których głównym kanałem dystrybucji

.hack//Liminality (Japonia 2002-2003, reż. Koichi Mashimo), *.hack//Legend of the Twilling* (Japonia 2003, reż. Koichi Mashimo, Koji Sawai) oraz film pełnometrażowy *.hack//GIFT* (Japonia 2003, reż. Koichi Mashimo). Prócz komiksów i filmów animowanych w skład systemu *.hack//* wchodzi również m.in. internetowa gra komputerowa typu Online Role-Playing Game [ORPG]: *.hack//frägment* (Japonia 2005), osadzona w realiach fikcyjnej gry prezentowanej w mandze Hamazakiego i Izumi, oraz seria gier video, na którą składają się: *.hack//Infection*, *.hack//Mutation*, *.hack//Outbreak*, *.hack//Quarantine* (Japonia 2002) i gra zaadoptowana do przenośnej konsoli PSP (jest to specyficzna odmiana konsoli gier video) – *.hack//Link* (Japonia 2009); są one kontynuacją zdarzeń, o których opowiada serial *.hack//SIGN*. Prócz gier, w obręb systemu multimedialnego *.hack//* wchodzi komiksowe nowelizacje gier i filmów, ukazujące zdarzenia z punktu widzenia różnych bohaterów systemu; przykładem służy *.hack//Another Birth* Miu Kawasakiego i Kazunori Ito (Japonia 2006-2007), prezentująca zdarzenia z punktu widzenia BlackRose, pojawiającej się pierwotnie w grze *.hack//Infection*. Całość obrazu *universum* systemu uzupełniają komiksy, w których – jak w *.hack//Zero* Michiko Yokote (Japonia 2003) – zaprezentowane są zdarzenia wpływające na losy pierwszoplanowych bohaterów, w których oni sami nie biorą jednak udziału (na temat zjawiska kulturowego i powiązań między różnorodnymi tekstami i mediami kultury, wchodzącymi w jego obręb zob. informacje na oficjalnych stronach internetowych promujących *.hack//*: <http://www.dothack.com/>, tu również odniesienia do amatorskich stron miłośników systemu; <http://www.cyberconnect2.jp/gu/>).

pozostaje sieć Internet¹⁴. Mariaż wyrwanych z pierwotnego kontekstu komponentów (tj. muzyki i towarzyszących jej obrazów) produkcji AMV sprawia, iż pozostają one na dość niskim poziomie artystycznym. Najczęściej też pozostaje zabawą, polegającą na odczytaniu sensów teledysku przez widzów znających pierwotny tekst, na podstawie którego powstała amatorska „wariacja na temat”. Bez tej orientacji widz odbierze np. film *ergo proxy AMV* zrealizowany przez „Lasic89” (2007), jako zlepek przypadkowych scen, pozbawionych zwartej fabuły, nie zaś teledysk intencjonalnie wystylizowany na zapowiedź serialu Shukō Murasego i Tatsuyi Igarashiego.

Biorąc pod uwagę amatorską aktywność w Internecie, należy dostrzec w niej coś ponad zauroczenie nowymi możliwościami technologii komputerowych. Tym bardziej, że niejednokrotnie, jak w wypadku nieprofesjonalnych scenariuszy przygód, rozszerzających podstawową fabułę gry *Cyberpunk 2020*, teksty rozbudowujące system rozrywkowy tworzone są za pomocą tak mało atrakcyjnych technicznie środków, jak edytory tekstowe. Być może mamy tu do czynienia z tym, co Andrew Keen określa mianem „kultu amatora”, wyrażającym się w jego autoafirmacji jako współtwórcy kultury¹⁵. Być może też taka „kulturowa partyzantka” jest wyrazem przemian świadomości użytkowników kultury, którzy odbiorców „pasywnych” stają się „interaktywnymi”, zaś sieć internetowa pobudza ich inwencję, zaspokajając jednocześnie potrzeby społeczne (nieprzypadkowo wszak najczęściej amatorzy danego systemu tworzą portale społecznościowe, w ramach których komunikują się z sobą, podejmując różne działania kulturowe).

Oczywiście twórczość nieprofesjonalna stanowi – jakkolwiek kulturowo istotny – margines tekstów rozbudowujących system rozrywkowy. Trudno jednak zgodzić się z tezą Agnieszki Ogonowskiej, upatrującej w tym zjawisku jedynie efektu polityki wydawców, dążących do komercjalizacji kultury¹⁶. W jej opinii komercjalizacja kultury wymusza na producentach wypracowanie strategii pozyskiwania potencjalnych konsumentów. Toteż proponują oni potencjalnym odbiorcom teksty kultury, które są zarazem nowością i przywołują wspomnianą przez Gadamera potrzebę rozpoznania. Ogonowska realizacji obu (tj. nowości i stabilności) potrzeb przypisuje rolę kluczową dla postrzegania intertekstualności i intermedialności nie tylko jako strategii kompozycyjnych,

¹⁴ Zob.: L. Lessig, *Code. Version 2.0*, New York 2006, s. 195; R. E. Brenner, *Understanding Manga and Anime*, Westport [Connecticut] 2007, s. 201-205.

¹⁵ Nastawiony krytycznie do zjawiska Kultury 2.0 Keen zauważa: *Publiczność i autor stali się jednym ciałem i zamieniają kulturę w kakofonię* (idem, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007, s. 35).

¹⁶ Zob.: A. Ogonowska, *Międzyprzestrzenie dyskursu: intertekstualność i intermedialność. Analiza zjawisk w kontekście wybranych tekstów audiowizualnych, literackich i liternetowych*, „Przegląd Humanistyczny” 2006, nr 2, s. 15-28 (tu zwłaszcza s. 15-17).

lecz funkcji charakteru współczesnego rynku pop-kultury, kształtowanego przez konsumentów¹⁷. Być może istotnie system rozrywkowy to szczególna – warunkowana ekonomicznie – aktualizacja zjawiska „kulturowej konwergencji”. Michael J. Wolf, charakteryzując zjawiska znamienne dla procesów kulturowych i marketingowych lat dziewięćdziesiątych XX wieku, zauważał, iż symbolem tego czasu stała się fuzja przemysłu medialnego¹⁸. Fuzja ta (zwłaszcza jeśli ma charakter konglomeratowy, tj. grupuje przedsiębiorstwa o różnym profilu produkcji) umożliwia powstanie sieci powiązań między różnymi tekstami kultury, których autorem jest jeden podmiot gospodarczy.

Wspominane przez Wolfa łączenie majątku kilku przedsiębiorstw w jeden organizm, dysponujący możliwością „obudowywania” jednego tekstu kultury dzięki jego aktualizacjom w różnych mediach, doprowadziło do sytuacji, w której dany produkt zostaje „wzbogacany” o inne, osadzone w tym samym świecie przedstawionym, bądź rozwijające losy drugoplanowych bohaterów. Utworzony dzięki zabiegom ekonomicznym ciąg powiązań między różnymi tekstami to system rozrywkowy. Dość często też przedsiębiorstwa – aby móc stworzyć taki wielopostaciowy tekst – tworzą system oparty na ścisłej i ciągłej współpracy między niezależnymi podmiotami gospodarczymi (przykładem wykorzystania ekonomicznej idei franczyzy w tekstach kultury jest system multimedialny *.hack//*, Marsha Kinder również odwołuje się do franczyzy jako ekonomicznej podstawy tworzenia systemu rozrywkowego¹⁹).

Oczywiście aspekt merkantylny jako czynnik wspomagający lub utrudniający rozwój systemu rozrywkowego jest istotny. Jak słusznie zauważa Dariusz Wadowski, najczęściej jedynym uprawomocnieniem tekstów kultury wchodzących w skład określonych systemów jest fakt, iż to, co stoi u jego początku (książka, film, komiks, rzadziej gra), stało się popularne²⁰. Uwagę tę zdają się potwierdzać słowa Henry’ego Jenkinsa o wpływie, jaki wywierają na powsta-

¹⁷ Zob.: tamże, s. 15.

¹⁸ Zob.: M. J. Wolf, *The Entertainment Economy. How Mega-Media Forces Are Transforming Our Lives*, New York 1999, s. xvii.

¹⁹ Zob.: M. Kinder, op. cit., s. 1. Zob. też: M. Picard, *Video Games and Their Relationship with Other Media*, [w:] *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*, red. M. J. P. Wolf, London – Westport [Connecticut] 2008, s. 297-299; H. Jenkins, *Quentin Tarantino’s Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture*, [w:] *Media and Cultural Studies. Keyworks*, red. M. G. Durham, D. Kellner, Malden [Massachusetts] 2006, s. 553. O tym, iż z perspektywy zjawiska rynkowego, jakim jest konwergencja i związana z nią franczyza, można analizować teksty kultury, świadczy uwaga Ala i Laury Ries na temat wybranych protagonistów opowieści rysunkowych: *Bohaterowie komiksów, Batman i Spider-Man [...], są przykładami [...] popularności pomysłów konwergencyjnych* (A. Ries, L. Ries, *Pochodzenie marek*, przeł. J. Dobrzański, Gliwice 2005, s. 112).

²⁰ D. Wadowski, *Konstrukty rzeczywistości a kultura popularna*, [w:] *Relacje między kulturą wysoką i popularną w literaturze, języku i edukacji*, red. M. Myrdzik, M. Karwatowska, Lublin 2005, s. 56.

wanie systemów rozrywkowych i multimedialnych konkretny dążące do powstawania tzw. integracji horyzontalnej (polega ona na wykupywaniu przez konkretny firm produkujących różne teksty kultury – filmy, muzykę, gry komputerowe)²¹.

Prócz kulturowego, antropologicznego i marketingowego aspektu funkcjonowania systemu rozrywkowego nie mniej istotne wydaje się traktowanie tego zjawiska jako szczególnej realizacji teorii światów możliwych. W świetle tej teorii czytelnik tworzy w wyobraźni ciąg dalszy utworu, bądź rozważa odrzucone przez autora możliwości rozwoju fabuły. W ujęciu Umberta Eco odbiorca jest tym, który w trakcie lektury przejawia postawę „propozycjonalną”, tj. ma pewne wyobrażenie, pragnienie, życzenie co do sposobu rozwiązania perypetii bohaterów²². W sposób nie zawsze uświadomiony tworzy własne wyobrażenia na temat ich losów kreując światy potencjalne, zagnieżdżone w aktualnym. Jak pisze Eco, są one zawsze „małymi światami”, tj. relatywnie krótkimi ciągami lokalnych zdarzeń w jakimś „zaułku” lub „zakątku” aktualnego świata²³. Teksty kultury, wchodzące w skład danego systemu rozrywkowego, można traktować tym samym jako aktualizacje potencjalnych rozwiązań fabuły; przetworzenie „tego, co możliwe” w „to, co istniejące”. Wartość świata możliwego jako konstrukcji pozwalającej na opis tego, co „nie-ureczywistnione”, lecz wewnętrznie – jako system – spójne, akcentuje Ruth Ronen²⁴. Dzięki tej właściwości świata możliwego, wykonalne staje się tworzenie (niczym np. w systemie *Ghost in the Shell* bądź *Terminator*²⁵) alternatywnych linii rozwoju fabuły.

²¹ Zob.: H. Jenkins, *Quentin Tarantino's Star Wars? Digital Cinema, Media Coverage, and Participatory Culture*, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/starwars.html>.

²² Zob.: U. Eco, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, przeł. P. Salwa, Warszawa 1994, s. 166.

²³ Zob.: U. Eco, *The Limits of Interpretation*, Bloomington – Indianapolis 1990, s. 67.

²⁴ Zob.: R. Ronen, *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge 1994, s. 26. Zob. też: L. Herman, B. Vervaeck, *Handbook of Narrative Analysis*, Board of Regents of the University of Nebraska 2005 (tu r. *Narratology and Possible Worlds*, s. 149-160) [pierwodruk jako *Vertelduivels. Handboek verhaalanalyse*, Antwerpia 2001; przeł. z hol. na ang. Luc Herman, Bart Vervaeck]. Zwracają oni przede wszystkim uwagę na relację między wykreowanym światem a jego realnym odpowiednikiem: światy potencjalne mogą się ureczywistnić. Kwestią sporną pozostaje jednak sposób, w jaki może dojść do tej sytuacji (najczęściej, zdaniem Hermana i Vervaecka kryteriami pozostają prawa logiki (zob.: ibidem, s. 151).

²⁵ W systemie *Ghost in the Shell* filmy pełnometrażowe i serial *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (współ z filmem *Ghost in the Shell: Solid State Society*, Japonia 2006, reż. Kenji Kamiyama) prezentują widzowi alternatywną historię Sekcji 9. Jak zauważa jeden z recenzentów, akcja pierwszego epizodu toczy się 14 kwietnia 2030. Zatem SAC [tj. *Stand Alone Complex*] to alternatywna, zarówno wobec mangi jak i kinówki [tj. filmu pełnometrażowego], linia czasowa, w której Pani Major nie spotyka Puppeta Mastera (Shinno Michio [?], *Kikoku kidotai. Stand Alone Complex*, „Kawaii” 2003, nr 1, s. 70). Z kolei w systemie *Terminator* serial aktorski *Kroniki Sary Connor* fabularnie osadzone są po *Terminatorze: dniu gniewu*, lecz nie stanowią punktu wyjścia do *Terminatora 3*.

System rozrywkowy jako zjawisko kulturowe, charakteryzuje się kilkoma cechami, które decydują o jego specyfice. Trudno bowiem uznać za to zjawisko każdą ekranizację bądź inną adaptację, jeśli nie można zaobserwować jednocześnie innych powiązań między różnymi mediami kultury. Przekład z filmu na druk może stanowić jednak sygnał początkowych stadiów rozbudowy tekstu kultury w system rozrywkowy, zwłaszcza jeśli, jak w wypadku *Ergo Proxy* (Japonia 2006, reż. Shuko Murase), komiksy ukazujące świat przedstawiony serialu nie są prostym przeniesieniem zdarzeń znanych miłośnikowi *anime* na inne medium (w tym wypadku komiks); jest to zabieg znany twórcom kultury popularnej pod nazwą *spin-off*²⁶. Rysunkowa opowieść – *Centzon Hitchers & Undertaker* Yumiko Harao (2006-2007) – rozbudowuje wątki poboczne serialu. Być może powstały w przyszłości system *Ergo Proxy* obejmie – na wzór innych systemów rozrywkowych – również gry komputerowe i amatorską twórczość, publikowaną w sieci internetowej; przesłanką za tym, iż serial *Ergo Proxy* cieszy się na tyle dużą popularnością, by stać się zaczątkiem systemu rozrywkowego są m.in. filmy: *Ergo Proxy – Diary of Dream AMV*, autorstwa „ald52” (2008)²⁷ oraz *Ergo Proxy – The Sacrament „Jalnafeina”* (2007)²⁸.

Oczywiście trudno za wyznacznik popularności danego tekstu kultury uznać jego amatorskie reinterpretacje w sieci internetowej i na tej podstawie prognozować jego dalsze losy. Jednak ich obecność można uznać za wyraz zapotrzebowania społecznego na obcowanie z przywoływanym w nich tekstem kultury; to zaś może stać się bodźcem do zabiegów marketingowych, zmierzających do rozbudowy *uniwersum* relatywnie nowych tekstów kultury (takich jak *Ergo Proxy*) tak, by zaspokoić oczekiwania konsumenta kultury²⁹.

Charakterystyczne dla systemu rozrywkowego wyznaczniki to:

- **rozwijanie wątków pobocznych.** Wariacje na temat tekstu tkwiącego u źródeł inspiracji tworzone są za pomocą różnych estetyk i mediów. Jednakże, z uwagi na specyfikę współczesnej kultury, dominują media o charakterze wizualnym (film, komiks, *AMV*, gry komputerowe). Podstawowy tekst kultury jest w tym wypadku punktem odniesienia, skąd zaczerpnięte zostają realia świata przedstawionego, bohaterowie, zdarzenia fabularne. Jednakże

²⁶ W systemie rozrywkowym *spin-off* często staje się podstawą jego rozbudowy, zwłaszcza jeśli nowe teksty kultury, bazujące na pierwowzorze, wykorzystują różnorodne media dzięki umowom franczyzowym – zob.: M. Halliwell, *Contemporary American Culture*, [w:] *American Thought and Culture in the 21st Century*, red. M. Halliwell, C. Morley, Edinburgh 2008, s. 211-226 (tu s. 211).

²⁷ Film dostępny na stronie: http://www.youtube.com/watch?v=vdSTro_9I_c&feature=PlayList&p=7A249BF4E0C6B845&index=0&playnext=1.

²⁸ Film dostępny na stronie: <http://www.youtube.com/watch?v=2AywxHEJSrU&feature=related>.

²⁹ Zob.: H. Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York 2006, s. 57.

ich artystyczna interpretacja nie jest ograniczana w żaden sposób pierwotnym kontekstem sytuacyjnym. Doprowadza to niekiedy do sytuacji, w której twórcy ukazują alternatywny rozwój wypadków fabularnych (tak dzieje się we wspomnianym wyżej systemie *Ghost in the Shell*, w którym filmy pełnometrażowe i serial ukazują alternatywną historię świata przedstawionego). Nierzadko również obserwowana jest tendencja do parodiowania tekstu stanowiącego podstawę przetworzenia. W tym wypadku można mówić o wyczerpaniu możliwości kreatywnych systemu, nawet jeśli funkcjonuje on siłą inercji. Tak dzieje się np. z systemem zapoczątkowanym filmem *Terminator*; sygnałem wyczerpania konwencji jest komiks *Red vs. Terminator 1* Andrzeja Janickiego i Macieja Jasińskiego (2003), parodiujący opowieść o robocie-zabójcy. Degradację schematu fabularnego poprzez wyśmianie możliwych jego realizacji można jednak uznać również – zgodnie z sugestią Marii Janion – za świadectwo samoobrony formuły konwencji przed wyczerpaniem się³⁰. W takim ujęciu parodię można utożsamiać ze sposobem na redefinicję wzorca gatunkowego, prowadzącą do rewitalizacji. Jednakże, czy w wypadku systemu *Terminator* możemy istotnie w ten sposób interpretować zabiegi parodystyczne? Wydaje się, iż o przyszłości tego systemu zadecydują jego miłośnicy. Ci zaś obecnie dość chętnie zamieszczają w sieci internetowej amatorskie produkcje (najczęściej o dość niskim poziomie artystycznym), utrzymane w absurdalnej tonacji. Ich protagonistą jest terminator, konfrontowany z bohaterami różnych filmów. Jego przeciwnikami są jednakże nie tylko postacie zaczerpnięte z innych filmów fantastycznonaukowych lub kina grozy (jak *Robocop*, *Predator* i *Ghost Rider*), lecz również Pee-Wee Herman – protagonista komedii familijnej (*The Pee-Wee's Big Adventure*, USA 1985, reż. Tim Burton), uciekający przed zmotoryzowanym robotem-zabójcą na dziecięcym rowerze – a nawet Harry Potter³¹. Niekiedy też absurd konfrontacji robota zostaje intencjonalnie sygnalizowany już w tytule filmu, np. *Terminator 5 vs Robocop 6 – Powrót zemsty szklanej pułapki Rambo* (2007) twórcy ukrywającego się pod pseudonimem „cs16.pl”³²;

³⁰ Zob.: M. Janion, *Demony, wampiry, potwory. Kino i fantazmaty (III)*, „Kino” 1975, nr 7, s. 47.

³¹ Przykładem służą: *Terminator vs. Robocop vs. Predator* „PredAtoR21” (2007, <http://www.youtube.com/watch?v=dUSbId7Earc&feature=related>), *Terminator Vs Ghost Rider* „roher2013” (2008, <http://www.youtube.com/watch?v=ki-WavRR7Bs&feature=related>), *Terminator VS Pee-Wee Herman* „Krull357” (2008, <http://www.youtube.com/watch?v=t4o9U0K9R8w>), *Terminator vs Harry Potter* „Petseca” (2009, <http://video.google.com/videoplay?docid=6630485365596540558#docid=3010460612013242523>). Jedynie niekiedy reżyser sięga po postać robota w sposób intencjonalnie obrazoburczy, jak w filmie *Jesus vs terminator* „chan10” (2006, <http://www.youtube.com/watch?v=GliFGMYpLUc>). W tym wypadku skandal zostaje „rozbrojony” sytuacją komunikacyjną i film – miast zmusić odbiorcę do refleksji – pozostawia go w poczuciu niesmaku na myśl o robocie zapobiegającym ukrzyżowaniu Chrystusa.

³² Film dostępny na stronie: <http://video.google.com/videoplay?docid=6630485365596540558#>.

- **różnorodność estetyczna tekstów wchodzących w skład systemu.** Nie jest ona warunkiem nieodzownym, jakkolwiek może być wpisana w założenia, przyświecające twórcom systemu; przykładem służy system *Ghost in the Shell*, w którym jednolita estetyka i filozofia stanowią wyznaczniki systemu równie istotne, co jednorodność świata przedstawionego i ci sami bohaterowie. Podobnie jak różnorodność estetyczna, warunkiem koniecznym zaistnienia systemu rozrywkowego nie jest też jednorodność stylistyki: system *Shadowrun* to przykład cyklu tekstów kultury, u podstaw którego legła seria gier (1989-2005) osadzonych w realiach kontaminujących poetykę literatury *fantasy* z cyberpunkową rekwizytornią. Obecnie w skład systemu – oprócz podręcznikowej *role playing game* – wchodzi m.in. liczne powieści, kolekcjonerska gra figurkowa *Shadowrun Duels*, gra karciana (wraz z zestawem kart kolekcjonerskich), gra planszowa *Downtown Militarized Zone* oraz gra komputerowa, oparta na oryginalnym pomysłem, *Shadowrun* (2007) i seria gier *wideo* na różne platformy (1994-1996). Prócz gier i ich wersji powieściowych dla amatorów systemu dostępna jest również *machinima* pt. *1-800-Magic. A Shadowrun Machinima from Rooster Teeth* (2006) oraz *manga* Saiki Kazumy *Shadowrun* (Japonia 1996). Współwystępowanie w ramach jednego systemu rozrywkowego tak różnych stylistycznie i estetycznie tekstów, jak realistycznie kreowane postacie z gry planszowej oraz ich narysowane w estetyce mangowej odpowiedniki nie zaburzają jednorodności systemu. Jeszcze wyrazistszym przykładem omawianej tu właściwości systemu rozrywkowego jest filmowa antologia pt. *Animatrix* (2003), wchodząca w skład systemu *Matrix*. Zamieszczone na niej filmy animowane utrzymane są w różnorodnej stylistyce – od imitujących amerykańskie komiksy „kreskówki o superbohaterach” (*Historia ucznia*), poprzez hiperrealistyczną animację 3D (*Ostatni lot Ozyrysa*) po nawiązującą do filmu *noir* nowelę pt. *Opowieść detektywa*;
- **otwarte struktury fabularne**, które – pozbawione fabularnego domknięcia – umożliwiają kontynuację, zapraszając do „dialogu” tekstów kultury. Odbiorca jest tym, który ostatecznie może dostrzec nawiązania międzytekstowe, ale też władny jest dokonywać wśród nich hierarchizacji stopnia pokrewieństwa między tekstem „podstawowym”, stojącym u początku systemu rozrywkowego i tymi, które go przywołują³³.

³³ Jako punkt odniesienia dla tej właściwości systemu rozrywkowego można przywołać koncepcję „dzieła otwartego”. Umberto Eco relacje między autorem, tekstem i czytelnikiem ukazywał – wskazując na jednoczesne otwarcie i zamknięcie utworu – następująco: „Dzieło sztuki jest z jednej strony przedmiotem tak skomponowanym przez autora, aby każdy odbiorca mógł sobie odtworzyć oryginalny jego kształt, stworzony w wyobraźni twórcy. W tym sensie autor tworzy dzieło zamknięte, pragnie bowiem, aby zostało ono tak zrozumiane i dostarczyło odbiorcy takiego zadowolenia estetycznego, jakie on zamierzył. Z drugiej jednak strony, reagując na zespół bodźców i starając się zrozumieć ich wzajemne

Intertekstowe nawiązania, obecne w systemie rozrywkowym, znajdują wyraz w tendencji m.in. do rozbudowywania (jak zasygnalizowano wyżej) wątków pobocznych. Oczywiście dany tekst jest zamkniętą fabularnie całością, o łatwej do wyodrębnienia strukturze (to odróżnia go od tekstu wchodzącego w skład systemu multimedialnego). Jednakże w jej ramach istnieją niekiedy – jak w przypadku np. finału ostatniego odcinka *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 1* – wyraźne sugestie zapowiedzi ciągu dalszego (w tym przypadku jednak informacja o kontynuacji ma przede wszystkim wymiar marketingowy). Poszczególne teksty w ramach systemu rozrywkowego mają wartość samoistną. Jednakże – zdaniem Marshy Kinder – nie można ich traktować jako „mikroświatów”, lecz składniki powiązań między różnymi mediami kultury popularnej³⁴. Współtworzą bowiem wartość nadrzędną, jaką jest dany system. Podobna zależność występuje w wypadku systemu multimedialnego. Jednakże w porównaniu z systemem rozrywkowym, system multimedialny jest bardziej „zwartą” strukturą. Nieznajomość jednego z tekstów kultury, wchodzących w jego skład, może w istotny sposób wpłynąć na niepełne (w szczególnych zaś wypadkach – interpretacyjnie chybione) odczytanie pozostałych. Podobnych niebezpieczeństw interpretacyjnych w systemie rozrywkowym nie ma (zwłaszcza gdy systemy są rozbudowane tak, jak np. *Shadowrun*, *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* i *Matrix*; w systemach dopiero rozbudowujących się – np. w *Ergo Proxy* – zależność od siebie różnych tekstów kultury jest większa). W tym bowiem wypadku teksty składowe systemu funkcjonują „samodzielnie”. Przykładowo: znajomość filmu *Matrix* może wzbogacić przeżycia użytkownika gry komputerowej w *Enter: The Matrix*, lecz nie jest warunkiem koniecznym ukończenia z sukcesem gry. Również przyjemności płynącej z lektury powieści z uniwersum gry *Shadowrun* nie umniejsza brak wiedzy na temat jednej lub nawet kilku gier wchodzących w skład tego systemu.

Niekiedy jednak wartość nadrzędna zostaje tekstem kultury, tworzącym system rozrywkowy, naddana retrospektywnie, po sukcesie pierwotnego pomysłu. Tak dzieje się np. w wypadku gry fabularnej *Earthdawn* (1993), będącej *prequelem* (tj. nawiązaniem, opowiadającym o wydarzeniach fabularnie wcześniejszych, niż ukazane w tekście kultury do którego się odwołuje, lecz powstałym chronologicznie później) serii gier *Shadowrun*. Pierwsza gra, utrzymana w poetyce *heroic fantasy*, opowiada o świecie, w którym

powiązania, odbiorca czyni to z określonej pozycji, jego wrażliwość jest w swoisty sposób uwarunkowana, toteż odtworzenie pierwotnego kształtu dzieła dokonuje się z określonej, indywidualnej perspektywy” (idem, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przeł. J. Gałuszka, Warszawa 1994, s. 26).

³⁴ Zob.: M. Kinder, op. cit., s. 40.

magia osiągnęła pełnię rozwoju; *Shadowrun* to świat magii konkurującej z technologią. Fabularnie obu gier nic z sobą nie łączy, jednakże w odczuciu użytkowników istnieje nienaruszalny związek między oboma tekstami kultury; jego wyrazem zdaje się umieszczenie informacji o *Earthdawn* w haśle poświęconym *Shadowrunowi* na łamach internetowej encyklopedii, „Wikipedii”³⁵;

- **modyfikacja poetyki znamiennej dla danego medium kultury w taki sposób, by można było relatywnie łatwo przenosić jego cechy na inne media.** Andrzej Gwóźdź sygnalizowane tu zjawisko opisuje na przykładzie filmu. Według badacza, współcześnie dość często na poetykę filmów wpływa multimedialność przekazu tak, by potencjalnie mógł on zaistnieć w różnych mediach i tekstach kultury (kinie, filmie *video*, grach komputerowych, nowych mediach)³⁶. Sygnalizowana tu cecha specyficzna dla współczesnej sztuki kinowej pojawia się również w innych mediach kultury cyberpunkowej (czy szerzej, kultury popularnej, bowiem problem ten nie jest znamieny jedynie dla cyberpunku³⁷).

Niekiedy – jak w przypadku np. *Matrixa* – film jest komponowany w taki sposób, by zaakcentować związki z poetyką wideoklipu, bądź uwypuklić jego komiksowość. Miłośnik filmu sięgnie dzięki temu zabiegowi zapewne bez większych oporów do antologii komiksowych opatrzonych wspólnym tytułem *The Matrix Comics*, osadzonych w realiach pierwowzoru, odnajdując

³⁵ Czytamy: „«Shadowrun» zyskał prequel w postaci gry «Earthdawn», Shadowrun to «Szósty Świat», a Earthdawn jest «Czwartym Światem», a dzisiejsza Ziemia jest końcem okresu zwanego «Piątym Światem». Nie jest to konieczne do gry, ale umożliwia wprowadzanie nawiązań pomiędzy systemami (<http://pl.wikipedia.org/wiki/Shadowrun>). Związek między obu grami sugeruje również notka na stronie internetowej gromadzącej miłośników systemu: Shadowrun to dziwna mieszanka cyberpunka z dark fantasy (Earthdawn), gdzie elfy są hackerami, Indianie dzięki magii przodków zagarnęli połowę terytorium USA, a orki noszą Kałasznikowy (http://shadowrun.rpg.pl/uv/index.php?option=com_content&task=view&id=62&Itemid=27). Informacje na ten temat można znaleźć również na oficjalnych stronach miłośników obu gier: <http://www.amurgsval.org/shadowrun/earthdawn.html> oraz http://ancientfiles.dumpshock.com/Shadowrun_to_Earthdawn.htm. Interesujące, iż w oficjalnych kompendiach gry *Earthdawn* nie pojawia się sugestia łącząca ją z *Shadowrunem* – zob.: *Earthdawn. Gamemaster's Compendium*, b.m.w. 2008. Podobnie w recenzjach *Shadowrun* nie ma wzmianki o grze *Earthdawn* – zob. np.: N. Chan, *Shadowrun*, „Maximum PC” [wrzesień] 2007, s. 90; I. Bachtiar, *Shadowrun*, „GameAxis Unwired” 2007, nr 47 [August], s. 39. Nie ma również informacji na ten temat w pracy Daniela Mackay’a *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art* (Jefferson – London 2001) ani Andy’ego Slavena *Video Game Bible 1985-2002* (Trafford 2002). Część fanów również nie wydaje się przekonanych o związku fabularnym *Shadowrun* i *Earthdawn*, o czym świadczą wypowiedzi na internetowych forum dyskusyjnym *Earthdawn – Shadowrun a Earthdawn* („RPG. Forum rpg”, <http://www.erpg.pl/forum/printview.php?t=929&start=0&sid=de336d0eb2a4a0b329147c3803fc6f42>).

³⁶ Zob.: A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków 2003, s. 22.

³⁷ Przykładem spoza kręgu cyberkultury jest kwestia adaptacji gier RPG na inne media – zob.: J. Osterbrink, *Living Fantasy. An Ethnography of Roleplaying Games*, b.m.w. 2010, s. 32-34.

znany mu z kinowego dzieła sposób prezentacji fabuły³⁸. W podobnej, co film i komiks, estetyce utrzymane gry komputerowe *Enter: The Matrix* (2003), *The Matrix Online* (2004) i *Matrix: Path of Neo* (2005), osnute wokół wątków fabularnych zaczerpniętych z trylogii filmowej³⁹. Film Wachowskich przywołuje – jako przykład artystycznej kontaminacji różnych kodów kultury – Henry Jenkins, upatrując w nim (za Bruce'em Sterlingiem) przykładu *collage'u* różnorodnych poetyk i tekstów kultury⁴⁰. Właściwość ta umożliwiła „przekład” filmu na różne media kultury. W innym miejscu Jenkins akcentuje atrakcyjność „technologicznej konwergencji” dla mediów kultury jako zjawiska otwierającego przed konsumentem perspektywę różnorodnej lektury⁴¹. Znamienne dla omawianej tu tendencji są słowa towarzyszące recenzji serialu animowanego, wchodzącego w skład systemu *Halo*, ukazujące możliwe powiązania różnych tekstów kultury: *Xbox to „Halo”, a „Halo” to anime, czyli lekcja ekranizowania gier wideo*⁴²;

- **obecność postaci zaczerpniętych z oryginalnego „archetektu”**, usytuowanych w różnych kontekstach. Dość często postaci drugoplanowe lub epizodyczne w jednym tekście stają się protagonistami innego (przykładem służą rozwinięcia powieściowe w systemie *Shadowrun*, których protagonistami są różne postaci pojawiające się pierwotnie w grze). Przemianę roli w świecie przedstawionym umożliwia nie tylko przeniesienie ciężaru uwagi na daną postać, lecz przede wszystkim ukształtowanie fabuły tak, aby losy danego bohatera i zdarzenia, w których bierze udział, poszerzały wiedzę konsumenta na temat świata przedstawionego i jego historii – stąd często twórcy wykorzystują możliwości tkwiące w *prequelu* i *sequelu* wobec czasu stanowiącego w świecie przedstawionym tekstu kultury, który zapoczątkował tworzenie danego systemu rozrywkowego.

Rola drugoplanowych bohaterów, którzy w tekstach kultury stają się protagonistami nie zawsze jest zgodna z pierwotnym zamierzeniem twórców

³⁸ *The Matrix Comics, Vol. 1*, red. S. Lamm, New York 2003; *The Matrix Comics, Vol. 2*, red. S. Lamm, New York 2004. W powstaniu opowieści rysunkowych udział wzięli znani twórcy, m.in.: Geof Darrow, Bill Sienkiewicz, Neil Gaiman, Ted McKeever i Gregory Ruth.

³⁹ Na temat intermedialnych uwikłań filmów Wachowskich zob.: *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*, red. S. Gillis, London 2005 (tu: r. *Media intertext and contexts*, s. 11-87; o pierwszej z gier, *Enter: The Matrix*, zob.: D. Carr, *The Rules of the Game, the Burden of Narrative*, tamże, s. 36-47). Zob. też: Ch. Krug, J. Frenk, „*Enter: the Matrix*”: *Interactivity and the Logic of Digital Capitalism*, [w:] *The Matrix in Theory*, red. M. Diaz-Diocaretz, S. Herbrechter, Amsterdam – New York 2006, s. 73-94.

⁴⁰ Zob.: H. Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, s. 98.

⁴¹ Zob.: H. Jenkins, *Quentin Tarantino's Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture*, [w:] *Media and Cultural Studies. Keyworks*, s. 553-554.

⁴² słowa [?], *Halo Legendy*, „Tanuki Anime”, <http://anime.tanuki.pl/strony/anime/2318-halo-legendy/rec/1698>.

(związane jest to nie tylko z postawieniem ich w centrum zainteresowania odbiorcy). Przykładem służą relacje łączące cykl humoresek *Z życia tachikomów*, z rolą ich tytułowych protagonistów w serialu *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*. Maszyny powtarzają wybrane sceny z odcinków serialu, jednak – poprzez umieszczenie ich w kontekście innym, niż pierwotny – dekonstruują zarazem ich sensy poprzez *reductio ad absurdum*.

Szczególnym przypadkiem sytuowania bohaterów w nowych kontekstach jest wprowadzanie w obręb świata przedstawionego danego systemu postaci spoza niego. Mamy do czynienia wówczas z łączeniem dwu systemów, z których każdy zasadniczo funkcjonuje oddzielnie. Przykładem wykorzystania tej strategii jest cykl komiksowy Franka Millera i Walta Simonsona *RoboCop Versus The Terminator* (1992), oraz opracowana na jego podstawie gra komputerowa z 1993 roku. Zgodnie z sugestią zawartą w jej tytule, w obręb świata systemu *Terminator* wprowadzony został policjant-cyborg. Fabularnie konfrontacja obu postaci została umotywowana przeniesieniem się Johna Connora (przywódcy ludzi walczących z maszynami w *Terminatorze*) do Detroit, przyszłości, pozostającego pod opieką RoboCopa;

- **podporządkowanie produktu kulturowego prawom rynku**, co oznacza tworzenie zestawów kolekcjonerskich nierzadko w oparciu o politykę lojalnościową⁴³. Przykładem takiego postępowania jest propozycja wymiany odpowiedniej liczby zebranych kuponów na drobiazg z limitowanej serii, niedostępnej poza subskrypcją. Dość często do właściwego towaru dołączane są gadzety reklamowe (breloczki, plakaty, płyty z muzyką filmową, demonstracyjne wersje gier, elementy zestawów kart kolekcjonerskich) lub też są one do kupienia osobno (taką funkcję pełnią np. plakaty filmowe i figurki kolekcjonerskie; w wypadku gier są to nierzadko poradniki strategii⁴⁴). Niekiedy, prócz muzyki filmowej, oferowana jest wersja specjalna utworów:

⁴³ W poszczególnych systemach można dopatrzeć się świadomego, zgodnego z tzw. *brandingiem*, kreowania systemu oferowanego odbiorcy. Fakt jego istnienia i pozytywny wizerunek zostaje osiągnięty – tak, jak w wypadku budowania świadomości marki – dzięki zastosowaniu różnorodnych mediów kultury. W wypadku systemu rozrywkowego, z uwagi na specyfikę współczesnej kultury popularnej, można mówić o reklamowaniu systemu analogicznym do *e-brandingu*, dzięki tworzeniu oficjalnych stron internetowych, promujących teksty wchodzące w skład danego systemu. Na temat relacji między tekstem kultury a marketingiem zob.: M. W. Ragas, B. J. Bueno, *Potęga kultowej marki. W jaki sposób dziewięć wyjątkowych marek zmieniło swoich klientów w wiernych fanów*, przeł. A. Czardybon, Katowice 2007 (tu r.: *Kultowe marki tworzą społeczności swoich klientów*, s. 123-141); M. Danesi, *Popular Culture. Introductory Perspectives*, Lanham 2008 (tu r.: *Advertising, Branding, and Fads*, s. 217-242); S. Drummond, *You Don't Know Jack*, „Marketing” 2008 [September], s. 20-21.

⁴⁴ Przykładem służy *Halo: Combat Evolved. Sybex Official Strategies & Secrets* Douga Radcliffe'a (San Francisco 2003) oraz *Halo Combat Evolved. Prima's Official Strategy Guide* Mario de Govia (Rosville 2001), współtworzące teksty kultury systemu *Halo*.

w przypadku ekranizacji *Akiry* Katsuhiro Otomo, można zakupić nie tylko płytę CD z oryginalną wersją ścieżką muzyczną, lecz również symfoniczną suitę, skomponowaną specjalnie dla miłośników *anime* przez Geinoh Yamashirogumi (2004)⁴⁵.

Regułą też jest takie planowanie strategii rynkowej, by jednocześnie ukazywały się dwie edycje: „zwykła”, ograniczona do filmu i niewielu dodatków (głównie zamieszczonych na płycie z filmem, np. zdjęć z planu) oraz „poszerzona”, zwana kolekcjonerską; ta zawiera znacznie obszerniejszy materiał dodatkowy, umieszczany na osobnej płycie DVD (np. wywiady z reżyserem i aktorami odtwarzającymi pierwszoplanowe postaci, nieudane i niewykorzystane sceny, kulisy produkcji, itd.) oraz wybrane gadżety reklamowe.

Zwyczajem też stało się dołączanie do filmów *anime* kolekcjonerskich początkówek, kart zawierających ciekawostki dotyczące produkcji lub ujawniających jej kulisy oraz mini-przewodników po świecie przedstawionym filmu, pozwalających na orientację w meandrach fabuły i relacji między postaciami (niekiedy, jak w wypadku seriali, taki dodatek bywa niezbędny)⁴⁶. W formie dodatków dołączane również są zwiastuny filmów, a nawet umieszczane są – jak na płycie DVD z filmem *Matrix* – zapowiedzi gry komputerowej osadzonej w realiach świata przedstawionego, tj. *Enter: The Matrix*;

- **ekspansywny przyrost tekstów współtworzących system rozrywkowy.**

W relatywnie krótkim czasie powstają – dyskontując marketingowy sukces pierwotnego tekstu kultury – inne, nawiązujące doń i rozbudowujące świat przedstawiony. Przykładem dynamicznego rozwoju, stymulowanego marketingowo, służy system *Halo*, łączący elementy fantastyki cyberpunkowej ze *space operą*⁴⁷. Początkowo była to gra komputerowa powstała w 2001 roku. Promowana w sieci internetowej, na oficjalnej stronie gry⁴⁸, oraz w branżowych periodykach⁴⁹, szybko zyskała grono wielbicieli. Pozytywy odbiór sprawił, iż twórcy gry zdecydowali się na wprowadzenie na rynek – prócz

⁴⁵ Zob.: M. Miles, *Robots, Romance, and Ronin*, [w:] *The Cartoon Music Book*, red. D. Goldmark, Y. Taylor, Chicago [Illinois] 2002, s. 221-222.

⁴⁶ W wypadku gier komputerowych odpowiednikiem filmowych przewodników są poradniki, prezentujące przykładowe strategie oraz publikacje, ujawniające kulisy produkcji gry. Przykładem służą – osadzone w systemie *Halo* – albumy: *The Art of Halo. Creating a Virtual World* Erica S. Trautmana (New York 2004) oraz *The Art of Halo 3* Fernanda Buena (Roseville 2008).

⁴⁷ System *Halo*, wraz z jego intermedialnymi i intertekstualnymi nawiązaniem, został opisany przez Jill MacKay w kontekście jego związków z poetyką z mitu – zob.: też, *The Modern Mythos*, [w:] *Halo Effect. An Unauthorized Look at the Most Successful Video Game of All Time*, red. G. Yeffeth, J. Thomason, Dallas 2006, s. 87-95.

⁴⁸ <http://halo.xbox.com/en-us>.

⁴⁹ Przykładem służą: anonimowa zapowiedź gry pt. *Game Recognize Game* („Vibe” 2000, nr 12, s. 112) oraz jej recenzja (zob.: np. W. Smith, *Halo: Combat Evolved*. „Maximum PC” 2003 [December], s. 117).

kolejnych części gry (*Halo 2*, 2004; *Halo 3*, 2008; *Halo 3. Recon*, 2009; *Halo Wars*, 2009; *Halo Reach*, 2010) – produktów, które uzupełniałyby *universum Halo* (szczególne miejsce wśród nich zajmują poradniki strategii, towarzyszące premierom kolejnych części serii gier). Dzięki temu dostępne stały się adaptacje powieściowe przygód bohaterów gry, z których pierwsza – *Halo. The Fall of Reach* Erica Nylunda – powstała już w roku ukazania się gry. Kolejne wychodziły cyklicznie. W 2003 roku opublikowano: *Halo. The Flood* Williama C. Dietza (kwiecień), *Halo. First Strike* Erica Nylunda (grudzień); w 2006 – *Halo. Ghost of Onyx* Nylunda; 2007 – *Halo. Contact Harvest* Josepha Statena; 2008 – *Halo. The Cole Protocol* Statena i Tobiasa S. Buckella. Prócz powieści ukazała się antologia *Halo: Evolutions. Essential Tales of the Halo Universe* (2009). Równocześnie z powieściami ukazała się antologia komiksowa *Halo Graphic Novel* (2006), zaś w 2007 seria komiksów Briana M. Bendisa i Alexa Maleeva. W 2009 roku ukazały się dwie serie komisowe, poszerzające wiedzę miłośnika systemu *Halo* o świecie przedstawionym: *Helljumper* Petera Davida oraz *Sparta Black* Freda Van Lente, będące rysunkową adaptacją gry, zaś w 2010 ukazał się komiks oparty na nowelizacji *Halo. The Fall of Reach* Nylunga – *The Fall of Reach. Boot Camp* Briana Reeda i Felixa Ruiza.

Po sukcesie komercyjnym gry i pierwszych nowelizacji powstał animowany serial *Halo Legends* (Japonia 2009, reż. Oshii Mamoru i in.). Niektóre odcinki serialu to parodie fabularnych wątków i postaci, znanych miłośnikom systemu, bądź – jak w wypadku odcinka pt. *Odd One Out* – nawiązujące do tekstów kultury spoza systemu *Halo*⁵⁰. Sukces projektu sprawił, iż miłośnicy systemu i animowanego serialu mają też okazję zapoznać się z kulisami produkcji, dzięki dokumentalnemu filmowi *The Making of „Halo Legends”* (Japonia 2010, reż. Joseph Chou i in.). Na rok 2012 zapowiadany jest również film aktorski⁵¹. Obserwując ewolucję systemu *Halo* w latach 2001-2009 można wyodrębnić dwa okresy: 2001-2003, będący czasem ugruntowywania systemu w świadomości odbiorców dzięki grze i jej pierwszym wersjom powieściowym oraz 2004-2009. Wówczas to twórcy *Halo* szukają nowych możliwości ekspansji systemu, sięgając po możliwości oferowane przez różne media (komiks, animację, *AMV*) oraz estetyki. Świadectwem niewystarczalności dotychczasowej formuły są akcenty autoparodystyczne, pojawiające się w serialu *Halo legends*

⁵⁰ Zob.: H. Goldstein, E. Brudvig, *SDCC 09: Halo Panel Live Blog*, „IGN. UK Edition”, <http://uk.xbox360.ign.com/articles/100/1006627p1.html>; slova [?], *Halo Legendy*, „Tanuki Anime”, <http://anime.tanuki.pl/strony/anime/2318-halo-legendy/rec/1698>.

⁵¹ Zob.: <http://www.imdb.com/title/tt0464037/>. Informacje o planach nowego filmu pojawiły się na oficjalnej stronie *Halo* już w 2006 roku, tj. w rok po premierze filmu animowanego – zob.: <http://www.halothemovie.org/>.

oraz amatorskim teledysku *Halo Bollywood Movie Trailer*, łączącym sceny z gry *Halo* z teledyskiem ukazanym w estetyce Bollywood⁵². Krytyczny dystans do świata przedstawionego systemu *Halo* można zauważyć również w *machinimie* pt. *Red vs. Blue. The Blood Gulch Chronicles* (USA 2003-2007, reż. Burnie Burns, Gain Free).

W latach tych pojawiają się również publikacje, pozwalające ogarnąć *universum* systemu: ich przykładem są *The Art of Halo. Creating a Virtual World* Erica S. Trautmana (New York 2004) oraz *Halo Encyclopedia. The Definitive Guide to the Halo Universe* Tobiasa S. Buckella (London 2009). Sekundują im wypowiedzi krytyków, omawiających różnorodne aspekty funkcjonowania systemu *Halo*⁵³.

Okres ten, noszący znamiona czasu podsumowania dotychczasowej ewolucji systemu, nie jest równoznaczny z wygaśnięciem zainteresowania miłośników serią *Halo*. To raczej etap pośredni między dotychczasowym, ekspansywnym rozwojem a przyszłymi odsłonami kolejnych części gry, które zapewne również rychło staną się inspiracją dla kolejnych tekstów kultury, rozbudowujących system *Halo*⁵⁴.

* * *

Jaka przyszłość stoi przed systemem rozrywkowym? Wydaje się, iż w dobie coraz aktywniejszej podstawy odbiorcy, gdy staje się on współtwórcą oferowanej mu rozrywki, system rozrywkowy może stanowić propozycję tym atrakcyjniejszą, że z samej swej istoty zachęca do uczestnictwa w jego rozbudowie. Konsument dóbr kulturowych, przeistoczony w Tofflerowskiego „prosumenta”⁵⁵, już dziś ma decydujący wpływ na wybór spośród wielu propozycji spędzania

⁵² *Halo Bollywood Movie Trailer*, 2010 reż. IGNentertainment, http://www.youtube.com/watch?v=_4DHllroiQM&feature=popular.

⁵³ Dla przykładu: Carla Hay omawia soundtrack stworzony na potrzeby gry (zob.: też, *Sound Tracks*TM, „Billboard” 2002 [6 July], s. 15); komiksami, osadzonymi w *universum Halo* zajmuje się Wayne Santos (zob.: tenże, *Industry Luminaries Tell Tales of the Chief*, „GameAxis Unwired” 2006, nr 35 [July], s. 15); zaś o relacji między rozwojem technologicznym i wymaganiami sprzętowymi gier wspominają – w kontekście serii *Halo* – Tom Standage (zob.: tenże, *The Future of Technology*, London 2005, s. 18), oraz Will Smith (tenże, *Is Microsoft Serious About Games for Windows?*, „Maximum PC” 2008, nr 7, s. 5).

⁵⁴ W 2010 roku na portalu internetowym „Onet.pl Gry komputerowe” pojawiła się zapowiedź kolejnej, czwartej części gry – zob.: Fidel [?], „*Halo 4*” w produkcji?, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:bd6Ni2JFMWgJ:gry.onet.pl/2201323,wiadomosc.html+zapowiedz%20C5%BA+halo+4&cd=4&hl=pl&ct=clnk>.

⁵⁵ Alvin Toffler już w roku 1980 definiował prosumenta jako typ aktywnego konsumenta, który realizuje zadania pierwotnie wykonywane na jego zlecenie przez innych (zob.: A. Toffler, *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyło, Warszawa 1997, s. 415). Współcześnie można uznać, iż „prosument” to – w interesującym nas tu zakresie – pojęcie równoznaczne z terminem „aktywny fan” Johna Fiskego – zob.: tenże, *Kulturowa ekonomia fandomu*, przeł. M. Filiciak, „Kultura Popularna” 2008, nr 3, s. 17-29.

wolnego czasu. Udział we współtworzeniu systemu rozrywkowego to jedna z nich, jednakże uprzywilejowana tym bardziej, iż – według Barry’ego Smarta – zatarcie granicy między produkcją i konsumpcją to znak naszych czasów, toteż należy spodziewać się pogłębienia tego procesu⁵⁶. Być może zatem przyczyn popularności tego zjawiska pop-kultury należy upatrywać w psychologicznych i socjologiczno-ekonomicznych uwarunkowaniach, jakim poddany zostaje każdy z nas, funkcjonując w ramach społeczności?

Potencjalne psychologiczne lub marketingowe interpretacje popularności systemu rozrywkowego jako sposobu na porządkowanie produktów pop-kultury nie umniejszają jego wartości w obrębie współczesnej kultury popularnej, ani nie mają na celu traktowania go jako *placebo* na egzystencjalne bolączki. Przeciwnie: w sytuacji, w której rynek oferuje więcej form rozrywki, niż jej potencjalny odbiorca może wykorzystać, system rozrywkowy staje się *remedium* na informacyjny „biały szum” tych propozycji, zachęcając jednocześnie do wyjścia naprzeciw własnym oczekiwaniom.

System rozrywkowy pozwala konsumentowi kultury na obcowanie ze znanymi mu (i zaakceptowanymi) tekstami kultury we wciąż zmieniających się konfiguracjach. Dzięki uobecnianiu tych samych treści w różnorodnych tekstach i za pomocą różnych mediów kultury odbiorca ma wrażenie – wspominanej przez Ogonowską – jednoczesnej nowości i znajomości tekstów współtworzących dany system rozrywkowy. Dzięki temu nie czuje znużenia powtarzalnością oferty rynkowej⁵⁷. W tym sensie system rozrywkowy jest „wygodny”, oferuje bowiem coś nowego, stale pozostając w kręgu znanych konsumentowi kultury zjawisk⁵⁸. Dzięki tej cesze, odbiorca nie odczuwa zagubienia pośród rynkowych ofert, potrafiąc rozpoznać najłatwiej identyfikowalne elementy systemu – świat przedstawiony i protagonistów⁵⁹.

⁵⁶ Zob.: B. Smart, *Modern Conditions, Postmodern Controversies*, New York 1992, s. 79.

⁵⁷ Właściwość tę wykorzystuje zauważana przez Zbigniewa Klocha prawidłowość, dotycząca kategorii oryginalności w sztuce masowej: „Kultura wysoka dąży do oryginalności, przełamania zastanych konwencji, tworzenia nowych «języków» sztuki, kultura masowa istnieje w przestrzeni multiplikacji. Sukces odbiorczy stwarza nadzieję, że dzięki użyciu tych samych konwencji, fabularnych wątków [...] repliki popularnego programu także spotkają się z zainteresowaniem widza” (tenże, op. cit., s. 190).

⁵⁸ Al i Laura Ries plastycznie ukazują korzyści płynące z systemów konwergencyjnych, odwołując się do codziennego doświadczenia: „Gumka połączyła się z ołówkiem. Czy to połączenie dało lepszy ołówek? Nie. Lepszą gumkę? Nie ale ich połączenie było wygodne” (A. Ries, L. Ries, *Pochodzenie marek*, s. 75). Podobnych walorów można upatrywać w systemie rozrywkowym. Jego poszczególne składowe (tj. teksty kultury aktualizowane w różnych mediach) nie są dzięki niemu „lepsze”. Zarazem jednak ich połączenie w system jest dla odbiorcy „wygodne”, bowiem pozwala mu stale powracać do tego samego świata przedstawionego (który zdążył poznać i polubić) na różne sposoby, dzięki grom, komiksom, powieściom, filmom itd.

⁵⁹ Być może w odniesieniu do systemu rozrywkowego można mówić o mechanizmie analogicznym do tego, jaki rządzi popularnością skonwencjonalizowanych gatunków literatury popularnej

Cyberpunk culture texts in the entertainment system Summary

As popular culture evolved, the entertainment system emerged as a phenomenon within the sociology of culture. In that culture, a particular form of intertextuality is increasingly manifested. It is understood as a catalogue of themes recognised by the recipients of culture texts as invocations of previous situations, characters or fictional patterns. However, what differentiates artistic texts from popular ones is that recognising does not initiate a dialogue with tradition but, instead, remains self-sufficient. Therefore, the category of originality, as one of the features by which a culture text can be judged, is disappearing from the entertainment system. This feature, specific for the entertainment system, distinguishes that system from another phenomenon, i.e. the multimedia system, which has been increasingly marking its presence in popular culture. While the entertainment system has been evolving owing to a variety of media which refer to the existing prototypes, the multimedia system is based on the assumption that culture texts already exist in a variety of media, they are mutually complementary and simultaneously build the picture. Given the transformations of the contemporary circulation of popular culture, this phenomenon has developed a particular dimension in cyber culture. In the era of Internet expansion and transformation of consumer concepts it is relatively common for fans of a culture text to create stories inspired by that text (mostly comic strips). This phenomenon is known as fan fiction. Among texts inspired by the cyberpunk imaginarium the most extensive entertainment systems have been developed for *Ghost in the Shell* and *Matrix*.

(m.in. powieści detektywistycznej, romansu, westernu, horroru, *science fiction*) – szczególnym wyrazem skonwencjonalizowania gatunków popularnych jest powieść kryminalna, o której Roger Callois pisał, iż „wbrew [...] ogólnej skłonności do anarchii [...] zwraca na siebie uwagę pilnością, z jaką ustala sobie coraz to więcej własnych reguł, tak iż próżno byłoby szukać w całej produkcji literackiej innego rodzaju, który by, tak jak ona, podporządkowywał się równie ścisłym przepisom i lubował się w coraz ściślejszym tych przepisów uściślaniu” (idem, *Powieść kryminalna, czyli jak intelekt opuszcza świat, aby oddać się li tylko grze, i jak społeczeństwo wprowadza z powrotem swe problemy w igraszki umysłu*, przeł. J. Błoński, [w:] idem, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, wyb. M. Żurowski, Warszawa 1967, s. 167-168). W wypadku literatury popularnej czytelnik potrafi najczęściej przewidzieć rozwój fabuły, zaś akt lektury polega na potwierdzaniu domysłów i utwierdzeniu się w ich słuszności. Specyficzny styl odbioru takiego utworu polega przede wszystkim na odnajdywaniu prawidłowości gatunkowych, oryginalność transformacji wzorca jest mniej cenioną cechą, niż w wypadku obiegu wysokoartystycznego, w którym to, co jednostkowe, zostaje zwaloryzowane wyżej od stereotypowego – zob.: A. Martuszewska, *Czym „ta trzecia” kusi badacza literatury?*, [w:] eadem, *„Ta trzecia”. Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997, s. 7-26. Martuszewska pisze: „O ile [...] arcydzieło jest z natury swej zjawiskiem w jakiś sposób niepowtarzalnym, nie dającym się sprowadzić do poziomu żadnych innych utworów, gdyż je przerasta, a tym samym – nieporównywalnym [...] o tyle dzieła należące do literatury popularnej stanowią doskonały teren do zaobserwowania elementów występujących wielokrotnie, schematów postaci, wędrownych motywów, matryc fabularnych” (ibidem, s. 14-15).

LIDIA GAŚOWSKA

(Uniwersytet Warmińsko-Mazurski, Olsztyn)

FANFIK, CZYLI CZĘŚĆ ZAMIAST CAŁOŚCI ALBO CAŁOŚĆ ZAMIAST CZĘŚCI

ABSTRAKT: *Fanfik*, czyli *część zamiast całości albo całość zamiast części* dotyczy zjawiska prozy fanowskiej umieszczanej w sieci. Do jej analizy przydatne okazują się takie mechanizmy e-piśmienności jak: kombinatoryka, hybrydowość, serialność i powtarzalność. Są to narzędzia, którymi posługują fani – prawodawcy odmian fanfikcji internetowej – tworząc/modyfikując/modelując istniejące popularne gatunki literackie.

W części pierwszej artykułu omówione zostają kłopoty z ogólną definicją fanfiku. Część druga koncentruje się na sposobach konsumowania dzieł z kręgu kultury popularnej. Termin „konsumpcja” został z powodzeniem zamieniony na „prosumpcja”. W części drugiej została też postawiona teza, iż pisanie fanfików zaspokaja potrzebę współuczestnictwa („prosumenctwa”) w kulturze, a zatem obecnie jest to prawo zwykłych ludzi do aktywnego współdziałania w jej tworzeniu. Część trzecia przedstawia fenomen cyberkultury. Daje on podstawy myślenia sieciowego – integracyjnego, którego przyczyną i konsekwencją zarazem będzie współdziałanie i współtworzenie.

Modularność tekstów tworzonych komputerowo sprawia, że tekst składa się z niezależnych części, które mogą być usuwane lub zmieniane. Pogłębia się proces fragmentaryzacji tekstu w sieci. Zacierają się jego granice, a co więcej, osłabiona zostaje kontrola społeczna nad tekstem. W tak powstałą szczelinę wnikają fani ze swoją własną wizją zakończenia ulubionego filmu, serialu lub książki. Umieszczony w sieci fanowski tekst dotyczyć może także wątków nie pogłębionych przez dzieło kanoniczne, czyli „tekst pierwszy”. Może generować nowe wersje losów bohaterów albo opisywać dalsze (*sequele*) lub wcześniejsze (*prequele*) nie ujęte w utworze wydarzenia (fanfik kontynuujący).

SŁOWA KLUCZOWE: fanfik, fikcja fanowska, fan, cyberkultura, prosument

1. Fanfik to fanfik, to fanfik to fanfik... – kłopoty z definicją

Fanfik (ang. *fanfic*¹) w najbardziej podstawowym ujęciu jest opowiadaniem napisanym przez fana – miłośnika określonego dzieła (może nim być książka czy też film lub serial). Opowiadanie takie będzie propozycją odczytania pierwowzoru i jest w rozpoznawalny sposób z nim związane².

¹ *Fanfic*, zamiennie *fic* czy też *ff*, jest skrótem od *fan fiction* czyli fikcji fanowskiej.

² O. Dawidowicz-Chymkowska, *Fan fiction. O życiu literackim w Internecie*, [w:] *Tekst (w) sieci. Literatura, społeczeństwo, komunikacja*, t. 2, red. A. Gumkowska, Warszawa 2009, s. 56.

Definicja fanfiku zamieszczona na anglojęzycznej stronie poświęconej wszystkiemu, co wiąże się z fikcją fanowską, zakłada, że praca fana będzie fanfikiem, jeżeli przynajmniej niektóre jej elementy zostaną uznane za nieoryginalne (*at least some elements must be of an identifiable „non-original” nature*³). Pominąć tutaj należy rozległe wpływy tradycji literackiej (ustnej i pisemnej), w tym wpływ rozpoznawalnych motywów, w fanowskim tekście⁴. Ich obecność, czyli ich użycie w kompozycji tekstu, nie przesądza o tym, że jest to fanfik. I tak na przykład romans *Romea i Julii*, z góry skazany na niepowodzenie, nie jest unikalnym tematem, zatem jest to element nieoryginalny – już zakorzeniony w tradycji literackiej, nie wymyślony bezpośrednio przez Szekspira. Niemniej Szekspirowska tragedia *Romeo i Julia* będzie, w powszechnej opinii, wyjątkowym i w związku z tym kanonicznym wykorzystaniem motywu niešťczęśliwej miłości dwojga młodych kochanków – realizacją popularnego tematu (*a unique execution of a popular theme*). Idąc tym tropem, za „fanfik” *Romea i Julii* uznane będą teksty fanów-amatorów, które w warstwie fabularnej wykorzystują miejsce lub czas akcji pierwowzoru, a także postacie bohaterów i wygłaszane przez nich kwestie. Użycie musi być jednak znaczące i rozpoznawalne. Zwykle cytowanie dzieła nie prowadzi do konstatacji, że dana praca jest fanfikiem, ale historia, w której kochankowie nagle ożywają i ich losy biegną dalej, czy też historia, w której opisane jest dzieciństwo Romea albo Julii już mogą być uznane za fikcję fanowską, podobnie jak w historia, w której np. Merkucjo uniknąłby starcia z Tybaltem, zaciągnął się na statek i spotkał Otella.

2. Prosumpcja czy konsumpcja opowieści?

Opisywany fenomen fanfikcji, zdaniem amerykańskiego guru (nowych) mediów, Henry’ego Jenkinsa, ma swoje korzenie w kulturze ludowej, z właściwą jej ekonomią opartą na wymianie darów, nieodłączną amatorszczyzną, a w końcu uczestnictwem na szerszą skalę⁵. Takie oto możliwości dają media, które wciąż są masowe. Ujmując to zgodnie z duchem arystokratycznej krytyki popkultury: kulturę producentów (autorzy dzieł/oryginałów) zastępuje kultura

³ http://www.fanhistory.com/wiki/Fan_fiction.

⁴ Tradycyjna kultura działa na zasadzie remiksowania. Pod nieobecność kultury pisanej opowiadacze i ich słuchacze dzielili się opowiadaniem i historiami, co powodowało powstawanie ich kolejnych wersji. Każda nowa wersja zastępowała poprzednią, zawiera wkład i opinie publiczności, każda dokładała nowe szczegóły i wątki w miarę jak odmieniała ją społeczność. L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Warszawa 2009, s. 23.

⁵ Ibidem, s. 23.

konsumentów⁶ – najżarliwszych fanów (odtwórcy/wykonawcy tekstu). A dodać należy, że „konsumują” zaskakująco i nieoczekiwanie, tworząc na przykład parodie. W sposób nieautoryzowany i niestandardowy budują własne związki z treściami produktów popkultury⁷.

Idąc za sugestią Adama Mazurkiewicza, być może należy uznać, że właściwym terminem określającym fanów obcujących ze swoimi idolami w obszarze kultury internetowej, jest termin „prosument”. Wprowadził go do swoich rozważań Alvin Toffler w *Trzeciej fali*, chcąc wyróżnić konsumenta doby rewolucji informacyjnej. Skoro, jak zakłada Toffler, „naszym przeznaczeniem jest tworzyć”⁸, prosument to konsument, który umie zdecydować, z jakich gotowych elementów będzie chciał „złożyć swój produkt”. To konsument „mający do czynienia z produktem wcześniej niż na półce sklepowej”⁹ – uczestniczący w procesie produkcji. Widać zatem wyraźnie w refleksji badacza-futurologa, że prosument to ktoś więcej niż konsument. Ma on szeroką wiedzę o produktach i usługach związanych z ulubioną marką i tę wiedzę przekazuje innym. To ktoś, kto chce mieć udział w aktywnym tworzeniu produktów i usług („marki”) i ma „w związku ze swoimi zainteresowaniami większą świadomość podejmowania decyzji zakupowych”¹⁰. Innymi słowy prosument to aktywny konsument i Toffler wiąże jego narodziny ze zmianą modelu produkcji: „krótkie serie pod określoną grupę konsumentów”¹¹ oraz, używając współczesnego języka kampanii marketingowych, ze zmianą sposobów dystrybucji i komunikacji z „klientem”.

Przyjęło się uważać, iż pisanie *fan fiction* zaspokaja potrzebę współuczestnictwa („prosumenctwa”) w kulturze – dziś jest to prawo zwykłych ludzi do aktywnego współdziałania w jej tworzeniu¹². Od pisania apokryfów odróżnia fanfik to, że teksty powstają z użyciem komputera podłączonego do sieci, a tym samym od razu tam się znajdują. Ukrycie się pod pseudonimem daje namiastkę „pisania do szuflady”, ale ważniejsza jest jednak pochwała w stylu: „Oto odnalazł się zaginiony rękopis” – kolejna „Ewangelia Judasza”. Autor fanfika zyskuje szacunek na forach poświęconych tworzeniu fanfikcji, jeśli jego praca będzie doskonale wpisywała się w poetykę oryginału, z wykorzystaniem np. pobocznych postaci albo parodia, którą stworzy, będzie szczególnie zjadliwa i podważająca sens dzieła.

⁶ Ibidem, s. 128.

⁷ Ibidem, s. 125.

⁸ A. Toffler, *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyło, Warszawa 1997, s. 405.

⁹ Ibidem, s. 149.

¹⁰ Ibidem, s. 155.

¹¹ Ibidem, s. 156.

¹² Por. J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010, s. 34.

Społeczne, ale także psychologiczne podstawy fanfikcji nietrudno wyjaśnić. Z reguły powodem powstawania opowieści fanowskich jest subiektywne poczucie niedosytu po lekturze oryginału. Przeczytana historia może nie kończyć się szczęśliwie, kończyć się zbyt wcześnie, postać drugoplanowa może być tak ujmująca, że należy napisać nową historię tylko z jej udziałem, bywa też że przeczytana opowieść jest zbyt mało „pikantna”. To wszystko można sprowadzić do konstatacji: „najzwyczajniej w świecie” fani mają inną wizję niektórych wątków czy sytuacji¹³. Jak sugeruje Sheenagh Pugh, tekst tworzony przez fana-czytelnika jest obróceniem Dzieła w innym, nieznanym, niezamierzonym kierunku¹⁴.

Powstający fanfik jest też interesującym przyczynkiem do tezy o „zabłędzeniu ksiąg pod strzechy”. Tam właśnie, w domowym zaciszu, przed ekranem komputera podłączonego do Internetu, będąc wydany na pastwę swoich namiętności i niespełnionych pisarskich ambicji, fan bądź antyfan¹⁵ pisze swój tekst na temat jakiegoś dzieła/oryginału. Produkuje i konsumuje zarazem (prosument).

3. Krok pierwszy: Cyberkultura i nowe media jako tło fanfikcji

Rozważania o istnieniu fanfikcji, której bogatą egzemplifikację znajdziemy w Internecie, można osadzić w nowym paradygmacie kultury – w cyberkulturze. Jest to fenomen będący coraz częściej przedmiotem opisu także w polskiej refleksji medioznawczej i kulturoznawczej¹⁶.

Myślenie o cyberkulturze narzuca potocznej wyobraźni obraz globalnej sieci WWW (z ang. *World Wide Web*) i samego Internetu¹⁷. Ich istnienie, rozwój¹⁸ i obecna popularność związane są z szeroko pojętymi mediami. Są to wciąż rozwijające się techniki i technologie tworzenia, przekazywania i przechowywania informacji. Kształtują pejzaż współczesności, wpływając na środowisko życia człowieka, a co za tym idzie – na niego samego, od sposobu myślenia i przeżywania, zaczynając, na sposobie wyrażania siebie (tu: pisanie fanfików) kończąc.

¹³ Ibidem, s. 159 (rozdział *Twórcza przyjemność*).

¹⁴ S. Pugh, *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*, London 2006, s. 24. Zob. H. Jenkins, *How Fan Fiction Can Teach Us a New Way to Read Moby-Dick (Part One)*; http://henryjenkins.org/2008/08/how_fan_fiction_can_teach_us_a.html.

¹⁵ P. Siuda, *Polski antyfan. Patrząc na fanizm, nie zapomnijmy o antyfanizmie*, „Kultura Popularna” 2008, z. 3, s. 33.

¹⁶ M. Hopfinger, *Literatura i media po 1989*, Warszawa 2010; R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010; P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.

¹⁷ To nie są synonimy. B. Jung, *Wokół mediów ery Web. 2.0*, Warszawa 2010, s. 12.

¹⁸ Tzw. (r)ewolucja. Zob. P. Zawojski, op. cit., s. 43.

Używane dziś media, a przede wszystkim technologie komputerowe, tworzą nowe podejście do otaczającej rzeczywistości zaprojektowanej m.in. przez nowoczesne sposoby komunikacji (wymienić należy m.in. telewizję satelitarną, komputer osobisty, telefon komórkowy) – stanowią one kontekst kształtujący i wyjaśniający dla opisywanej formacji kulturowej. Formacyjność cyberkultury rozumiem jako realnie istniejący układ sił i wartości podzielanych przez członków społeczeństwa, realizujący się m.in. w sposobie zdobywania informacji, sprawowania władzy, komunikowania się, zarabiania pieniędzy, konsumowania, tworzenia dzieł sztuki, czy po prostu spędzania wolnego czasu. To wszystko może być zapośredniczone przez sieć multimedialnych i mediów cyfrowych, co prowadzi do tezy, że wirtualność staje się właściwym dopełnieniem rzeczywistości, coraz częściej rozumianej jako „przestrzeń przepływów”, a nie miejsc, a także jako „bezczasowy czas” – przeszłość, teraźniejszość i przyszłość są jednocześnie¹⁹.

Tak postrzegane media odciskają piętno na kulturze – złożonej całości, która, jak dawniej, obejmuje wiedzę, wierzenia, sztukę, moralność, prawa, obyczaje oraz inne zdolności i nawyki nabyte przez ludzi jako członków społeczeństwa sieci²⁰. Nawyki te nadal są utrwalane w trakcie socjalizacji, czy też zwykłego wrastania w społeczność – także internetową²¹. Kultura jest zatem wciąż wzorcotwórcza, skoro jako medium, czyli nośnik informacji i oddziaływań, może być przekazywana przez innych. Dodać też należy, że cyberkultura może być rozumiana właśnie jako określony typ myślenia o rzeczywistości.

Funkcjonalność nowych mediów jako technik i technologii przekazu danych oddają stosowane obecnie sposoby pozyskiwania, przetwarzania, utrwalania i transmisji informacji (także w postaci dźwięków i obrazów). Aktywny użytkownik cyberkultury ma zapewniony swobodny dostęp do informacji, które może wielokrotnie kopiować bez utraty jakości. Może też swobodnie wchodzić w interakcję z obiektem medialnym – na tym polega atrakcyjność cechy interaktywności. Biorąc pod uwagę właściwości danych²², czyli reprezentację numeryczną, modularność, automatyzację, wariacyjność i transkodowanie, zapewniają one komunikującym się (oprócz interaktywności) indywidualizację i asynchronizację. Przekaz/komunikat/tekst kształtujemy zgodnie z naszymi upodobaniami, kiedy chcemy i gdzie chcemy (odsłonięcie fazy prosumenckiej w Tofflerowskim rozumieniu). Nie tylko aktywizuje on nasze zmysły, ale sprawia, że jesteśmy „obecni na odległość”, mamy poczucie osobistego kontaktu z innymi (przypadek forów internetowych, grup komunikacyjnych).

¹⁹ Ibidem, s. 44.

²⁰ Ibidem, s. 45.

²¹ Kultura jest to złożona całość zawierająca nawyki nabyte przez człowieka jako członka społeczeństwa.

²² L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 221.

To myślenie podtrzymują dwa filary: współdziałanie i współtworzenie²³. Tworzą one zręby koncepcji tworzenia się wspólnego sieciowego umysłu, chociaż lepszym, mniej utopijnym, pojęciem jest społeczeństwo sieciowe, które potrafi wykorzystać zarówno media jak i dostępną rzeczywistość w celu budowy nowego jakościowo utworu/dzieła²⁴. Dzieł, których źródła inspiracji są otwarte, i których projekt skłania do tzw. myślenia integracyjnego²⁵.

Myśląc o kulturze nowych mediów, trzeba mieć na uwadze, że jej współczesni użytkownicy i twórcy zarazem, musimy umieć opanowywać nadmiar już nie informacji, ale medialnych impulsów, które są wysyłane w naszym kierunku²⁶, co wiąże się z nauką i rozwojem umiejętności, które zapewniają sprawne poruszanie się w tym środowisku. Kultura nowych mediów tworzy zatem technospołeczeństwo otwarte na nadmiar wydarzeń, produktów, usług, teorii, dyskursów – dawniej „papier znosił wszystko”, dziś to sieć jest cierpliwa.

Wspomniane wyżej właściwości, tak cyberkultury, jak i nowych mediów wpływają znacząco na to, co użytkownik np. komputera osobistego potrafi zrobić z tekstem, a jest to „pozytywny rodzaj anarchii”²⁷. Modularność sprawia, że tekst składa się z niezależnych części, niepodzielnych „atomów” – pikseli, punktów 3D, znaków tekstowych²⁸. Odkrycie modularnej budowy ułatwia usuwanie różnych elementów lub ich zmianę. Pogłębia się proces fragmentaryzacji tekstu w sieci. Zacierają się jego granice, a co więcej, osłabiona zostaje kontrola społeczna nad tekstem – nad jego pierwotnym sensem. Obecnie tekst stworzony przez nowe media jest symulacją pozorującą rzeczywistość albo tworzącą własną rzeczywistość²⁹. Jest to czytelne nawiązanie do zjawiska symulakrum opisywanego przez Jeana Baudrillarda.

Automatyzacja czynności związanych z obróbką tekstu, z jego przetwarzaniem czy udostępnianiem, ułatwia i usprawnia proces jego komunikowania. Również wariacyjność tekstu w obszarze wpływu nowych mediów jest warta uwagi. Okazuje się bowiem, że tekst nie jest czymś raz na zawsze ustalonym. Media pozwalają na jego istnienie „zwielokrotnione”, „spiętrzone” – w wielu wersjach (przypadek fikcji fanowskiej). Lev Manovich w celu przybliżenia idei wariacyjności używa metafory sporządzania mapy. Obiekt, którego powstanie umożliwiają nowe media, możemy porównać do map terenu wykonanych w różnych skalach, różniących się od siebie szczegółowością odwzorowania³⁰.

²³ P. Zawojski, op. cit., s. 27.

²⁴ Ibidem, s. 56.

²⁵ Ibidem, s. 57.

²⁶ Ibidem, s. 71.

²⁷ Ibidem, s. 7. To określenie Jarona Laniera.

²⁸ Ibidem, s. 34.

²⁹ L. Manovich, op. cit., s. 45.

³⁰ M. Szpunar, *Nowe media – próba konceptualizacji*, www.magdalenaszpunar.com/.../Nowe%20medial.ppt.

Znaczące cechy nowych mediów, czyli ich interaktywność, wspólnotowość (tzw. socjalność), ich bogactwo („stopień redukcji niejednoznaczności, liczba wskazówek, angażowanie zmysłów i większa osobistość”³¹), autonomia (mierzona „stopniem niezależności od źródła i jego kontroli”³²), ludyczność (na przekór użyteczności), prywatność wraz z personalizacją, sprawiają, że jesteśmy już nie świadkami, ale uczestnikami nowej kultury – kultury elektronicznej czy internetowej (w końcu zaś cyberkultury). Jako uczestników wyróżnia nas znaczny stopień anonimowości wystąpień, dostęp i korzystanie z najszybszego, jak dotąd, przekazu informacji, który opiera się na cyfrowym zapisie i przekazie przy pomocy Internetu.

Internet, jak ujmuje to Jaron Lanier, jest nowym wymiarem ludzkich możliwości³³. Oferuje mnóstwo usług, których przeznaczeniem jest komunikowanie się z innymi ludźmi (żyjemy w „epoce elektronicznej wspólnoty”³⁴). Usprawnia i być może poszerza kontakt ze sztuką, zwiększa dostęp do niej – jest to z pewnością jeden z celów, które realizują fani w swoich pracach (ang. *fan labor*). Zdarza się coraz częściej, że dzieła, których matecznikiem jest komputer, nie wychodzą poza niego. Włączając się do sieci, twórcy dostają absolutną wolność słowa, ze wszystkimi jej konsekwencjami. Mogą pisać/tworzyć, co chcą i jak chcą. Z drugiej strony, w tej masie (re)produkcji, które oferuje sieć, znika oryginał.

Wiesław Godzic w książce *Zrozumieć telewizję* przytacza za Nicholasem Abercrombie’em³⁵ pięć cech, które można przypisać fanom, i które płynnie włączają ich w obszar cyberkultury. Po pierwsze tworzą alternatywną społeczną wspólnotę, uczestnicząc w danym *fandomie*. Po drugie są bardzo aktywni jako producenci alternatywnych tekstów, dalej – cechują się szczególnym typem odbioru, określanym jako emocjonalna bliskość, często jednak z zachowaniem krytycznego dystansu. Poza tym swobodnie używają krytycznych i interpretacyjnych narzędzi – fani nie gloryfikują wybranych przez siebie tekstów, interesują bowiem ich zarówno najlepsze, jak i najgorsze przykłady. Na koniec, wspomniana aktywność fanów (ich produkcyjne nachylenie) jeśli jest zorganizowana, może wpływać na producentów kultury masowej³⁶.

³¹ Ibidem, s. 3.

³² Ibidem, s. 4.

³³ P. Zawojski, *Dokąd zmierza sztuka nowych mediów*, „Opcje” 2000, z. 4, s. 119.

³⁴ P. Zawojski, *Cyberkultura...*, s. 8 („mnóstwo kontaktów i ani krzty człowieczeństwa”).
Por. C. Stoll, *Krzemowe remedium*, przeł. T. Hornowski, Poznań 2000, s. 55.

³⁵ W. Godzic, *Zrozumieć telewizję*, Kraków 2001, s. 184.

³⁶ Ibidem, s. 186.

4. Krok drugi: Jak pisać fanfik?

Fani korzystają ze wszystkich form sztuki multimedialnej do wyrażania swojej kreatywności. Niektórzy piszą tradycyjne *fan fiction*³⁷. Obecnie, najogólniej ujmując, jest to proza tworzona przez miłośników jakiegoś pisarza (John Ronald Reuel Tolkien, J. K. Rowling, Andrzej Sapkowski, Stephenie Meyer – twórczyni osobliwego połączenia romansu i horroru „wampirycznego”), szerzej – przez fanów zjawiska z kręgu kultury popularnej np. filmu (*Gwiezdne wojny* George’a Lucasa) czy serialu (*Z Archiwum X*, *Zagubieni*), także komiksu, szczególnie japońskiej *mangi* czy też *anime* (*Naruto* Masashego Kishimoto, *Dragon Ball* Akiry Toriyamy, *Pokemon*), a nawet przez fanów zespołu muzycznego (przypadek niemieckiego bandu młodzieżowego *Tokio Hotel*).

Proza ta w warstwie fabularnej dotyczyć może wątków nie pogłębionych przez dzieło kanoniczne, czyli „tekst pierwszy” (tzw. ff poboczny o losach postaci drugoplanowych – głównym bohaterem jest postać występująca w utworze jako drugoplanowa, a nawet epizodyczna, co pozwala zobaczyć całą historię w innym świetle). Może dopisywać inne zakończenia, tworzyć nowe wersje losów bohaterów (czyli ff alternatywny – historyjka jest opowieścią o tym „co by było gdyby...” – tutaj dochodzi do zamiany kolejności niektórych wątków: postacie dobre stają się złe, intryga uknuta przez bohatera drugoplanowego prowadzi do licznych perypetii w życiu herosa. Autor takiego fanfika wprowadza jakąś istotną zmianę na początku historii, które zupełnie zmienia fabułę i kształtuje ją całkiem inaczej niż w pierwotnej wersji. Fanfik może opisywać dalsze (*sequele*³⁸) lub wcześniejsze (*prequele*), nie ujęte w utworze, wydarzenia (ff kontynuujący)³⁹.

Poza wymienionymi wyżej odmianami fanfików funkcjonują jeszcze udziwnione historie oparte np. na tekście piosenki – tzw. songfiki oraz *quasi* alternatywne *crossovers fiction* (zamiennie *x-overs fiction*) – bazujące jednocześnie na kilku historiach, łączące przygody, postacie, wątki znane np. z *Harry’ego Pottera* z wątkami z *Władcy Pierścieni*:

Voldemort siedział w *swoim* fotelu i wpatrywał się w ogień. Płomienie lizały obrzeża kominka rzucając jednocześnie niesamowite cienie na pokój. Nagle wstał i objął wzrokiem zgromadzonych przy nim Śmierciożerców.

– Kazałem wam tutaj przybyć... – zaczął [...].

³⁷ „Tradycyjne” w rozumieniu „literackie”.

³⁸ Jest to zresztą bardzo staromodny chwyt, o czym zaświadcza choćby praktyka szkolna, która nakazywała np. pisać dalsze losy Antka – tytułowego bohatera noweli Bolesława Prusa, czy niewidomej dziewczynki, która miała być poddana uzdrawiającej operacji – *Katarynka*.

³⁹ Inną klasyfikację można oprzeć na podstawie długości fanfika: *drabble* – poniżej 100 słów, zazwyczaj jedna scena lub wspomnienie; *oneshot*, czyli fanfik w postaci jednego opowiadania; opowiadania rozpisane na wiele rozdziałów (przykładem będzie cytowany ff *Red Hill*).

Ale po raz kolejny Czarny Pan zmuszony był przerwać, gdyż coś przypominającego wielkie, okaleczone urządzenie kuchenne wyważyło drzwi do pokoju. Voldemort westchnął i posłał mu mordercze spojrzenie.

– Już ci mówiłem, że nikt tutaj nie ma twojego pierścienia, Sauronie. – rzekł z irytacją. Sauron podrapał się w głowę i zerknął na Śmicciożerców.

– Ale *dacie* mi znać jeśli go znajdziecie, prawda?

Sauron stał tam jeszcze przez chwilę, po czym wycofał się powoli i wrócił do swojego własnego fanfika⁴⁰.

Oprócz tych wymienionych podziałów fanfikcji, których autorami bardzo często są po prostu fani, używając metafory Baumana, „prawodawcy gatunku” (czy lepiej – odmiany/wariantu), nie tylko jego „tłumacze”, istnieją gatunki znane klasycznej teorii literatury: westerny, romanse, erotyki, kryminały, horrory itd. Można przybliżyć mechanizmy powstawania prozy fanowskiej za pomocą określeń: kombinatoryka, hybrydowość, serialność i powtarzalność. Chwyty te są zbieżne z koncepcją mediatyzowanego tekstu Manovicha (m.in. postulowana modularność i wariacyjność).

Henry Jenkins ustalił, że istnieje dziesięć sposobów przetwarzania przez fanów odbieranych tekstów. Jest to najpełniejszy w chwili obecnej katalog, zatem warto przytoczyć go w całości⁴¹. Z pewnością szerzej traktuje możliwości fanów niż oni sami, układający amatorskie definicje *fan fiction* na stronie Wikipedii⁴² czy Urban Dictionary.

Pierwszym chwytem jest rekontekstualizacja, czyli próba dodatkowego wyjaśnienia zdarzeń świata przedstawionego ulubionego dzieła”, drugim – poszerzanie ram czasowych utworu, np. umieszczanie bohaterów w niecodziennych sytuacjach. Sposób ten koresponduje z tzw. przeniesieniem bohaterów w inne realia. Tutaj warto się zatrzymać, bowiem przypomina to trochę jedno z podstawowych ćwiczeń wykonywanych na warsztatach kreatywnego pisania: „Wyobraź sobie, że sławna postać historyczna, np. Napoleon, odwiedziła twoje miasto. Osadź fabułę w czasach obecnych”⁴³. Kolejnym sposobem jest „ponowne skupienie uwagi” np. na postaciach drugoplanowych. Dalej: chwyt zrównania moralnego – bohaterowie źli są przedstawiani jako dobrzy; chwyt zmiany gatunku⁴⁴

⁴⁰ http://www.fanfiction.net/s/3743438/1/Fanfik_Ktorego_Imienia_Nie_Wolno_Wymawia [2010.09.06.]. Pisownia została zachowana w oryginale.

⁴¹ H. Jenkins, op. cit., s. 77.

⁴² Czytelny przykład amatorskiej kooperacji, o której pisze A. Keen w *Kulcie amatora*.

⁴³ N. Watts, *Jak napisać powieść?*, przeł. E. Kraskowska, Kraków 1989, s. 234.

⁴⁴ Dla spójności wywodu używam pojęcia „gatunek” i przyjmuję jego rozumienie za Henrym Jenkinsem. Na gruncie polskiej teorii literatury być może słuszniejszym byłoby posługiwanie się określeniem „temat”, wskazującym na to, jak zmienia się fanfik generowany przez fanów, czy jeszcze lepiej pojęciem „odmiana” albo „wariant”. Zob. J. Abramowska, *Gatunek i temat*, [w:] *Genologia dzisiaj*, red. W. Bolecki, I. Opacki, Warszawa 2000, s. 59.

– fani tworzą/modyfikują/modelują istniejące popularne gatunki literackie (romans, horror, *fantasy*, erotykę). Piszący fanfik może dokonać też połączenia bohaterów z różnych tekstów kultury, czyli wypowiedzieć się w odmianie *x-over fic*. Innym sposobem przetwarzania tekstu oryginału jest jego personalizacja, czyli wykreowanie sytuacji, w której sam autor razem z bohaterami przeżywa przygody w zmyślonym świecie. Spotyka się także fanfiki, które Jenkins nazwał *hurt-comfort stores*. Ich treścią jest kryzys emocjonalny, który ulubieni bohaterowie niezwykle intensywnie przeżywają. Ostatni ze sklasyfikowanych sposobów tworzenia fikcji fanowskiej jest erotyzacja, której doskonałą, jeśli chodzi o egzemplifikację, próbą jest *slash fiction*. Z angielskiej Wikipedii wynika, że to modyfikacje polegające na łączeniu w pary o charakterze erotycznym znanych bohaterów tej samej płci: np. kapitana Kirka i Spocka ze *Star Treka*⁴⁵. W *slash fiction* eksploruje się wszystko, co kiedyś stanowiło tabu – historia oryginalna zostaje sprofanowana, emocjonalnie splądrowana, zaś seks jest „po prostu nadeksploatowany”⁴⁶.

Fan fiction umieszczone na odpowiedniej stronie internetowej jest zaproszeniem do czytania i komentowania dla ogromnej liczby odbiorców. Najbardziej znanym i najdłuższym działającym „składowiskiem” fanfikcji w cyberprzestrzeni jest strona www.fanfiction.net. Zgromadzone tam są różnego rodzaju i gatunku fanfiki, które dotyczą zarówno książek, jak i filmów, seriali telewizyjnych, seriali rysunkowych (a przed wszystkim japońskiej animacji rysunkowej)⁴⁷.

Internet ułatwia komunikację między fanami i stanowi rynek wymienny dóbr i usług: fani dzielą się swoimi pracami, wymieniają poglądy, oceniają swoje dokonania. Na forach internetowych współpracują żywiołowo ze sobą. Tam też, jak ujęła to Olga Dawidowicz-Chymkowska, kształtuje się tożsamość użytkowników, bowiem mają oni szansę określania własnej pozycji w „internetowym życiu literackim”⁴⁸.

Odnosząc się do zjawiska krytyki tekstów fanowskich, która funkcjonuje na portalach fanfikowych, można zaobserwować, jak poetyka wyprowadzana ze szkoły ponadgimnazjalnej i wyższej funkcjonuje na obrzeżach tychże forów – jak jest używana i modyfikowana dla potrzeb krytyki internetowej.

⁴⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Slash_fiction.

⁴⁶ W. Godzic, *O „kulturze popularnej”, czyli o wychodzeniu z cienia szkoły frankfurckiej*, „Kultura Popularna” 2002, nr 1, z. 3.

⁴⁷ Piotr Siuda w swojej pracy zawarł kilka istotnych danych świadczących o rozmiarach świata fanów w Internecie. Doszukał się ponad trzydziestu ośmiu tysięcy *fan fiction* dotyczących *Władcy Pierścieni* Tolkiena, ponad tysiąc siedmiuset opowiadań wiążących się z Biblią i niemal siedmiuset opowiadań, w których postaciami są bohaterowie szekspirowscy. Zob. P. Siuda, *Cierpliwość fana fantastyki. O tym czy fan to partyzant czy marionetka*, „Kultura i Społeczeństwo” 2010, nr 2, s. 78. A także: idem, *Fani jako specyficzna subkultura konsumpcji. Pomiędzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi*, [w:] „Czas ukoj nas?”. *Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie*, red. W. Muszyński, Toruń 2008, s. 60-71.

⁴⁸ O. Dawidowicz-Chymkowska, op. cit., s. 56.

Autorzy wchodzą w rozmaite relacje między sobą: chwalą, ganią swoje pisarskie próby, dzielą się wskazówkami merytorycznymi dotyczącymi kompozycji ff, analizują język oryginałów wchodząc, z mniejszą albo większą swobodą, w rolę teoretyków literatury (przy czym ich jakość jest mocno zróżnicowana, chociaż bywa, że przewyższa szkolny poziom). Tworzą specyficzny język krytyki tekstów. Posługują się terminami, które obrazowo oddają pracę krytyka nad tekstem np. „sekcja zwłok” – czytanie i komentowanie tekstu przy jednoczesnym dzieleniu go na fragmenty.

Bogactwo materiałów produkowanych i konsumowanych przez fanów pozwala odtworzyć dynamiczną strukturę ich fascynacji i niechęci, bowiem popkulturowe zjawisko, jakim jest fanfik – zawsze niegotowe i otwarte na aktualizacje – powstaje niejako na oczach badacza. Fanowskie prace, zanurzone w środowisku *fandomu*, pokazują zaangażowanie w budowę tekstu czy poszukiwania przyzwolenia na określone pomysły fabularne.

Jest możliwe, że aby w pełni zrozumieć fanfik, trzeba znać pierwowzór⁴⁹. Nie znaczy to, że jako odbiorcy fanfików nigdy nie dostaniemy czegoś twórczego, i że stale jesteśmy skazani na obcowanie z półproduktami. Niemniej prawdą jest, że gdy pojawia się coś nowego, nie jest to odczytane, usłyszane, wykonane po raz pierwszy, tylko już oswojone i zniekształcone. Tu można wykorzystać frazę z tytułu – czy rzeczywiście wystarczy znać część oryginału, by uchwycić sens, niejako przepisanego fragmentu? Czy znajomość całości dopiero daje prawo do pełnego uczestnictwa w zabawie, której efekt jest jednak prezentowany w formie fragmentu?

W tradycyjnym ff, a przez taki rozumiem tekst oparty na dziele książkowym, można wykorzystać postacie ze świata typu tolkienowskiego czy rowlignowskiego (oryginalne frazy stworzone na użytek forów internetowych) i poprowadzić dalej jej losy. Ważne jednak, by istnienie poetyki oryginałów w tekstach tworzonych w kręgu społeczności fanów, zostało dostrzeżone przez czytelników, było w sposób rozpoznawalny z nim związane. Twórcy prozy fanfikowej, niezależnie od swoich sympatii i uprzedzeń względem tekstu Dzieła, muszą trzymać się granic świata przedstawionego zarysowanych przez pierwowzór. Nie mogą zmieniać charakteru głównych postaci. Sens oryginału musi zostać zachowany, ponieważ świat ma być powtórzony – rozpoznawalny. Jeśli nie jest – nie będzie fanfikiem.

Regułą czytelnie wyartykułowaną na stronach fanowskich jest, że ff powinien reprezentować świat przedstawiony „używanego” pierwowzoru lub chociaż odnosić się do bohaterów – powinni być oni rozpoznawalni. Piszący swoją fikcję fani zakładają milcząco, że czytelnicy znają dzieło. Większość twórców

⁴⁹ Hasło *fan fiction* na stronie: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanfiction>.

prozatorskich *fan fiction* zakłada zatem z góry, że ich prace są czytane głównie przez innych fanów i dlatego domniemywają, że czytelnicy posiadają pełnię wiedzy na temat świata i nierzadko boskich zaświatów stworzonych przez profesjonalnego pisarza⁵⁰. Odkrycie jego parodii, wskazanie przeinaczeń, jest rodzajem zabawy w literaturę⁵¹.

Pierwsza uwaga do powyższych ustaleń narzuca się sama: opowiadanie *fan fiction* możemy ujmować jako opowieść czy też historię (opowieść o zdarzeniach), po drugie zaś jako dyskurs, akt komunikacji między opowiadającym a słuchaczami (czy też między pisarzem a czytelnikami), zatem po czyjej stronie: czytelnika czy twórcy umieścić wrażenia *déjà lu*? Czy pisarskie „komentarze” fanów do tekstu kanonicznego potraktować jako przejaw interakcyjności dzieła, czy wskazać na odwieczną realizację dialogiczności literatury? Są to pytania, które mnożą się, że gdy obserwujemy przyrastanie tekstów z kategorii *fan fiction*.

Fan fiction jest sposobem uprawiania/tworzenia literatury, ale także jej czytania, a może nawet współczesnego rozumienia. Dodatkowo, jako zjawisko z oswojonego kręgu kultury popularnej, wystawione jest na czytelnicze nadużycia. To literatura i lektura zarazem synergiczna i mediatyzowana – popfabryka przerobu snów i fantazmatów uczestnika cyberkultury⁵². Można zaryzykować sąd, że jest to literatura skazana na synergiczność, bo tworzona wspólnymi siłami autorów, amatorów-pisarzy, krytyków i czytelników.

Fanfiki tworzone są przez czytelników, którzy mają już za sobą lekturę Tolkiena czy Sapkowskiego. „Użycie” tych autorów bawi i straszy odbiorców. I tak, dokonując kiedykolwiek założeń metodologicznych badania fanfikcji, nie można stracić z pola widzenia czytelnika, jego przyzwyczajęń, sposobów lektury – jego horyzontu oczekiwań wobec tekstu.

Schematyczność, na której opierają się opowieści z kręgu literatury popularnej, zaprezentował Umberto Eco w książce *Superman w literaturze masowej* Włoski semiotyk „rozpisał” na nowo ustalenia Vladimira Proppa dotyczące funkcji działających postaci na (odniósł się do przygód Jamesa Bonda autorstwa Iana Fleminga) i pokazał, jak zręczny ruch przeciwnika wpływa na ruch protagonisty, porównując tę literacką rozgrywkę do sytuacji na polu szachowym⁵³.

⁵⁰ Zob. <http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi#QID15>.

⁵¹ Zabawa w pisanie literatury była praktykowana wcześniej i nie jest żadnym odkryciem. Opisujący przeze mnie rodzaj twórczości nie jest zjawiskiem nowym. Najczęściej, gdy opisuje się korzenie fanfików, wskazywana jest tzw. literatura apokryficzna, czyli teksty, które są złudnie podobne do oryginału – są jak oryginał, ale jednak fałszywe. Złudna nowość polega na fackie, że wielu z czytelników ff odkryło je właśnie, bo miało dostęp do Internetu.

⁵² W. Kuligowski, *Popkultura jako źródło tożsamości*, „Kultura Popularna” 2006, nr 3, s. 45.

⁵³ U. Eco, *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna – między retoryką a ideologią*, przeł. J. Ugniewska, Warszawa 1996.

Współczesny odbiorca literatury wie, że pisarz gra znaczonymi figurami. Po perypetiach powinno nastąpić szczęśliwe rozwiązanie – sierota ma znaleźć dom, rodzeństwo odnaleźć się po latach, Kopciuszek dostać swoją parę pantofelków z rąk księcia, zaś zła macocha, ma ponieść zasłużoną karę. Los, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, musi się odmienić – głoszą zakończenia wielu serii *fantasy*. Pomimo naiwności wielu rozwiązań fabularnych, daje to jednakże złudzenie niebanalnie wykreowanego świata – mocno przekonującego swego odbiorcę do „prawdziwości” istnienia. Czytelnik wciągnięty przez lekturę funduje sobie wielokrotnie opisywany już „imaginacyjny weekend”⁵⁴, gdzie „wszystko się może zdarzyć” (list ze szkoły czarodziejów, chłopak – cnotliwy i refleksyjny wampir, z którym można „chodzić”).

Czytelniczą błogość wspierają liczne i częste odesłania kulturowe, które prezentują się w atrybutach bohatera: rycerze noszą miecze, magowie – magiczne posochy, czarodziejki uwodzą wyglądem i czarami, po lekturze Tolkiena elfy są długouchy i piękne, zaś krasnoludy przysadziste i pracowite. Wydaje się, że ma rację Danuta Ulicka, gdy pisze, że zasadą strukturalizującą tę „źle widzianą literaturę” jest proste nizanie na oś przygód rekwizytów, a nie wydarzenia⁵⁵. Dla piszących fanfikcje to cenna rada „warsztatowa”. Z przeróżnych części – elementów różnych światów przedstawionych, z motywów, toposów, wątków można ułożyć własną wersję historii – tak przynajmniej czytelnicy/interpretatorzy radzą sobie z systemem i tworzą kulturę popularną z zasobów, jakie ta oferuje. John Fiske jest zdania, że należy zatem, będąc badaczem, wyjść z roli dyscyplinującego prefekta. Nie sposób kontrolować napływu chwytów literackich, sposobów ujęć tematu i odsłon wykorzystywanych motywów w fanfikach poprzez tradycyjny dyskurs akademicki⁵⁶.

Pisanie/tworzenie fabuł ff nie jest obwarowane regułami elitarności, na którą składał się, przynajmniej do tej pory, przymus powiedzenia czegoś istotnego, zmaganie się z formą, przymus awangardowości, ukazanie maksymalizmu moralnego bohaterów lub ich heroizmu. Współczesny pisarz wyszedł z roli nauczyciela i autorytetu. Nie sprawdza się jako pięknoduch oderwany od swoich czasów. On ma przede wszystkim mówić o tym, co znane w sposób sprawdzony⁵⁷ – gdzieś już zasłyszane, a zatem zestandaryzowane.

⁵⁴ P. Kowalski, *Miejsce literatury w kulturze popularnej*, [w:] *Polonistyka w przebudowie*, red. M. Czermińska i in., t. 2, Kraków 2005, s. 44; T. Żabski, *Miejsce literatury popularnej z punktu widzenia literaturoznawstwa*, [w:] *Polonistyka w przebudowie*, red. M. Czermińska i in., t. 2, Kraków 2005, s. 24.

⁵⁵ D. Ulicka, *Literaturoznawcze dyskursy możliwe. Studia z dziejów nowoczesnej teorii literatury w Europie Środkowo-Wschodniej*, Kraków 2007, s. 67.

⁵⁶ J. Fiske, op. cit., s. 56.

⁵⁷ P. Czapliński, *Powrót centrali. Literatura w nowej rzeczywistości*, Kraków 2007, s. 47.

Podsumowanie

Niektórzy badacze mogliby nazywać fanfik (jako swoisty „internetowy zwrot fabularny”⁵⁸) triumfem kiczu⁵⁹, bowiem oto pisarz ma tworzyć dla publiczności nieprzygotowanej wcale albo źle przygotowanej do odbioru dzieł pełnowartościowych⁶⁰ – zatem wystarczy podać mu „zapełniacz” – McKsiążkę, McTekst – literackie odmiany McDonalda. Tworzony w pisarskim pośpiechu humbug (techniką *fast write – fast read* – odmiany kulinarnych *fast foods*). Ma trzymać się katalogu chwytów rozpoznanych, bo tylko one są dozwolone. Reguły komunikacji literackiej podpowiadają media masowe⁶¹. Stąd pisanie/czytanie ff jest częścią zjawiska zawijania się literatury do środka – skupienia się na obserwowaniu siebie samej – radosnej egoistycznej celebracji własnych narodzin. Bezpiecznego wyważania otwartych drzwi.

Zwykłość ma mieć walor rzeczy interesującej, coś nieinteresującego ma narzucać się naszej wyobraźni, pospolitość połączyć należy z efektami specjalnymi⁶². Kultura masowa jest samowystarczalna. Bujdy, bzdury i szalbiertwa okopują się na pozycjach literatury – bestsellerów. Konsumpcja literatury to bezpieczny styl odbioru. Prosumpcja – bezpieczny styl tworzenia. Kapitał komunikacyjny zostaje w ten sposób zubożony.

Kapitał komunikacyjny, zdaniem Przemysława Czaplińskiego, poszerzany może być tylko przez kombinatorykę. Dla wysmakowanych – żart i ironia, tekst okraszony aluzją, zanurzony w parodię. Prosument nabędzie chętnie historię, która mieści się w horyzontach medialnej potoczności, czyli tekst oswojony, zdarzenie zapośredniczone przez media masowe – użyte przez nie chociażby raz. Aby tworzyć prozę trzeba być „podobnym do”, bo nie ma porozumienia poza zbiorem społecznych opowieści.

Fanfiki to tekstowa hybryda. Jeszcze jedna atrakcyjna metafora nasuwa się na myśl – to lekturowy zapping – piszący/czytający szybko przemieszczają się z jednej historii w drugą. Jednorazowo wykorzystują lekturę, której nie ma potrzeby czytać ponownie, bo będą to wciąż takie same atrakcje i satysfakcje.

Zamknięcie w schemacie i powtarzalności – grzech literatury niskiej – jest źródłem satysfakcji czytelnicznej odbiorców. Apel do konwencji, do kultury literackiej, które także przejawiają się w cytatowości literatury popularnej – z właściwym jej radosnym pomieszaniem porządków, motywów, toposów, wyobrażeń, symboli – stanowi źródło niewyczerpanej radości rozpoznawania „już znanego”.

⁵⁸ Cała fraza jest nawiązaniem do pojawiających się co jakiś czas zwrotów w humanistyce (np. zwrot ikoniczny, zwrot performatywny itd.).

⁵⁹ M. Lachman, *Gry z tandetą w prozie polskiej po 1989 roku*, Warszawa 2008, s. 166.

⁶⁰ P. Czapliński, op. cit., s. 89.

⁶¹ Ibidem, s. 99.

⁶² Ibidem, s. 100.

To Barthesowskie *déjà lu* (z franc. „już czytane”) może stać się także źródłem pasji badawczej. Opis chwytów fabularnych, rozplątywanie ich zawiłości, pozwoli dostrzec funkcjonalność elementów wprowadzanych do świata przedstawionego, odsłoni poetykę tekstów, projektowane kody odbioru, jak i konsekwencje wyborów takich, a nie innych wątków, obrazów, motywów⁶³, a być może i dostrzec pożytki w nich „czynione dla kultury współczesnej”⁶⁴. Rozpakowywanie znaczeń, sensów, pisarskie samo-odzyskiwanie, lepiej: odzyskiwanie straconego w lekturze i samo-tracenie, wskazanie na gry przyzwyczajień i przymusu oryginalności, napięcia w lekturze i późniejszym pisaniu pomiędzy pamięcią dowolną i mimowolną, mistyfikacje i ekspozycje, nostalgiczne powroty do motywów literackich i próby ich dewaluacji wskazujące na daleko idące uprzedzenia autorów ff, towarzyskość i samoobserwacja na forach poświęconych fanfikcji, z nieodłącznymi tam samooczyszczeniami i samokrytyką są nadal ciekawą i chyba jeszcze niewystarczająco opisaną materią badawczą.

Fan fiction: a part for the whole or the whole for a part Summary

This paper deals with the phenomenon of fan fiction posted on the world wide web. In order to analyse it, the following e-literacy mechanisms can be employed: combinatorial construction, hybridity, seriality and repetitiveness. Those tools are used by fans (the founders of web fan fiction varieties) when creating, modifying or modelling the existing popular literary genres.

The first part discusses the problem of a general definition of fan fiction. The second part focuses on the consumption of popular culture works. The term ‘consumption’ has been successfully replaced with ‘prosumption’. In this part, the author also posits that writing fanfics satisfies the need for co-participation in culture (prosumerism), a right that ordinary people currently enjoy when it comes to active co-creation of culture. Part three presents the phenomenon of cyber culture as a foundation for networked, or integrative, thinking which stems from, and leads to, co-action and co-creation.

Modularity of computer-generated texts means that they consist of independent parts which can be deleted or modified. Web texts are increasingly fragmented, with their borderlines being blurred and social control over texts being undermined. Fans fill those slits with their own visions of the ending of their favourite films, movie series or books. Fan-generated texts posted on the web sometimes tackle themes which have not been explored in depth in the original text or the canonic work. Fans would produce new versions of a character’s adventures, describe sequels or prequels, with events not included in the original work (continuing fan fiction).

⁶³ J. Fiske, op. cit., s. 77.

⁶⁴ P. Kowalski, *Popkultura i humaniści. Daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*, Kraków 2005, s. 261.

**TRADYCYJNE FORMY
I ICH PRZEMIANY**

IWONA MITYK

(Uniwersytet Jana Kochanowskiego, Kielce)

GRA Z KONWENCJĄ DETEKTYWISTYCZNĄ W UTWORACH JOE ALEXA I MAURICE’A S. ANDREWSA (CZYLI MACIEJA SŁOMCZYŃSKIEGO I ANDRZEJA SZCZYPORSKIEGO)

ABSTRAKT: Artykuł skupia się na analizie kilku najciekawszych polskich powieści detektywistycznych, które należą do typu określonego przez Annę Martuszewską jako tzw. pseudozachodnioeuropejska odmiana powieści kryminalnej. Ich autorami są dwaj pisarze: Maciej Słomczyński, piszący pod pseudonimem Joe Alex, oraz Andrzej Szczypiorski, publikujący pod pseudonimem Maurice S. Andrews. Obaj twórcy wpisują się w paradygmat powieści detektywistycznej, opartej na schemacie rozwiązywania zagadki zabójstwa przez uzdolnionego w tym kierunku głównego bohatera. Ich utwory stanowią udane realizacje wzorca, ale wzmianki narracyjne lub konstrukcja fabuły niektórych z nich wskazują na zachowany przez obu twórców dystans wobec przyjętego modelu. Najbardziej czytelnym tego przykładem jest opowiadanie Szczypiorskiego wykorzystujące odniesienia do postaci słynnych literackich detektywów, takich jak Sherlock Holmes czy Herkules Poirot, co wskazuje na wyraźną świadomość niedostatków schematu, w którym wnioski wypływające z logicznej interpretacji przesłanek są arbitralnie wybierane przez autora z wielu nasuwających się możliwości.

SŁOWA KLUCZOWE: powieść detektywistyczna, gra z konwencją, Joe Alex, Maurice S. Andrews

Anna Martuszevska, omawiając zjawisko „pseudozachodnioeuropejskiej” odmiany polskiej współczesnej powieści kryminalnej¹, datuje jej apogeum na lata 1958-1968, gdy dużą liczbę utworów pisanych w Polsce charakteryzowały zagranicznie brzmiące pseudonimy twórców oraz dominacja zachodnioeuropejskich realiów. Najczęściej przywoływanymi pisarzami ówczesnych powieści detektywistycznych byli Maciej Słomczyński oraz Andrzej Szczypiorski, którzy istotnie wydawali je pod pseudonimami: Joe Alex i Maurice S. Andrews. Obaj też największe dokonania na tym polu mieli w okresie wskazanym przez badaczkę. Słomczyński wydał wówczas, oprócz innych utworów, cykl powieści: *Powiem*

¹ A. Martuszevska, *Krajobrazy sprawiedliwości*, „Teksty” 1973, nr 6, s. 92; A. Martuszevska, *Niektóre właściwości struktury polskiej współczesnej powieści kryminalnej*, [w:] *Formy literatury popularnej*. Studia, red. A. Okopień-Sławińska, Wrocław 1973, s. 96.

wam, jak zginął (1959), *Śmierć mówi w moim imieniu* (1959), *Jesteś tylko diabłem* (1960), *Cichym ścigałam go lotem* (1962), *Zmącony spokój Pani Labiryntu* (1965), *Gdzie przykazań brak dziesięciu* (1968), do których dołączyła wydana później *Cicha jak ostatnie tchnienie* (1991) oraz opowiadanie *Niechaj odnajdą swoich wrogów* (w antologii *Pod Szlachetnym Koniem*, 1963). Szczypiorski opublikował: *Dymisję nadinspektora Willburna* (1959), *Śledztwo przy ul. Laos* (1959 w odcinkach w „Sztandarze Młodych”, 1963), *Zagadkę z Punham* (1960), opowiadanie *Pod Szlachetnym Koniem* (1963) w antologii o tym samym tytule.

1. Stanowisko badaczy i pisarzy wobec powieści detektywistycznej

Powieści detektywistyczne traktowane są w literaturze niezbyt przychylnie, nierzadko pobłaźliwie, jako mające mniejsze ambicje², a oceny pozytywne należą do nielicznych³. Utrwalona przez lata opinia na temat ich drugorzędności

² Jedną z najsurowszych była opinia Edmunda Wilsona, który w artykułach z lat czterdziestych XX wieku, określa gatunek jako „jałowy”, z podobnymi do siebie postaciami „marionetkami”, posługujący się „sztuczkami kuglarskimi”, a przez zastosowanie tajemnicy usiłujący „maskować banalność”. Docenia on jedynie Conan Doyle’a za stworzenie „dwóch pełnokrwistych bohaterów”, „przepełnione dowcipem” dedukcje Sherlocka Holmesa, utrzymywanie odpowiedniego tempa akcji i „unikanie dłużyzn”. Por. E. Wilson, *Dlaczego kryminały są poczytne?* oraz „*Panie Holmes, to byli ślady łap ogromnego ogara!*”, [w:] idem, *Szkice*, przeł. J. Hummel, Warszawa 1973, s. 178-186, 194, 197.

³ Bardziej aprobatywne oceny gatunku pojawiają się przede wszystkim pod koniec XX wieku, choć wśród polskich badaczy doceniał go już wcześniej Zbigniew Kubikowski, pisząc: „Jest też powieść kryminalna w swym nurcie wywodzącym się od Edgara Allana Poe’go i Conan Doyle’a apoteozą racjonalistycznego myślenia, precyzji rozumowania, które jest najwyższym i ostatecznym układem odniesienia...”. Por. Z. Kubikowski, *Spadkobiercy Sherlocka Holmesa*, [w:] idem, *Bezpieczne, małe mity*, Wrocław 1965, s. 77. Stanisław Barańczak doceniał utwory Joe Alexa, Noëla Randona i Maurice’a S. Andrewsa, zaliczając je do małego ilościowo, lecz wyżej stawianego w powszechnej opinii „obszaru powieści kryminalnej wzorowanej na klasycznej «detective story»”. Por. S. Barańczak, *Polska powieść milicyjna. Dominacja funkcji perswazyjnej a problemy gatunkowe*, [w:] *W kręgu literatury Polski Ludowej*, red. M. Stępień, Kraków 1975, s. 270.

Z pewną aprobatą o powieści kryminalnej wypowiedział się Umberto Eco, podkreślając, że „przedstawia w stanie czystym historię domysłów”. Por. U. Eco, *Metafizyka powieści kryminalnej*, [w:] idem, *Imię róży*, Warszawa 2000, s. 612. Pozytywnie wypowiadają się o niej obecnie antropodzy kultury: Wojciech Józef Burszta i Mariusz Czubaj, wskazując na aktywną rolę czytelnika w procesie jej odbioru, wystrzeganie się przez pisarzy niepotrzebnych scen i wątków, dbałość (niektórych) o opis detali, co umożliwiłoby uzyskanie realistycznego obrazu danego społeczeństwa. Zaznaczają oni, że: „Żywiołem dobrego kryminału zawsze jest ciekawa historia. Literatura kryminalna jest więc dla tych, którzy lubią tradycyjną formę powieściową – bez eksperymentów [...]”. Por. W. J. Burszta, M. Czubaj, *Krwawa setka. 100 najważniejszych powieści kryminalnych*, Warszawa 2007, s. 15.

Anna Gemra zaś zwraca uwagę, że literatura popularna (do której zaliczana jest powieść detektywistyczna) realizuje kilka podstawowych oczekiwań odbiorców: daje im klarowny obraz świata, bohatera działającego i po poddaniu próbie odnoszącego zwycięstwo, zrozumiały sposób

oddziałała również na samych twórców. Pod jej wpływem Słomczyński podchodził do swoich powieści detektywistycznych z lekką dozą żartobliwości, co odzwierciedlają wypowiedzi zawarte też w tekstach utworów. Jego córka pisze: „W wielu wywiadach Maciej Słomczyński podkreślał, że Alexa wymyślił, aby przeżyć i tłumaczyć *Ulissesa*, i że nienawidzi pisać powieści kryminalnych. Jest w tym część prawdy, ale powieści kryminalne to była też zabawa, gra, którą prowadził z czytelnikiem i z samym sobą”⁴. Podobnie Andrzej Szczypiorski w wywiadzie stwierdzał, że zamknął dawno ten rozdział twórczości, a *Dymisję nadinspektora Wilburna* i *Zagadkę w Punham* potraktował jako „wprawki literackie”, których „celem było nauczenie się konstruowania powieści wciągającej czytelnika”⁵.

Dla obu pisarzy umieszczenie akcji utworów w scenerii Wielkiej Brytanii stanowiło z jednej strony zabieg nawiązujący do anglojęzycznych mistrzów gatunku, ale i podjęty na rzecz cenzury, dzięki niejako automatycznemu oddaleniu negatywnych zjawisk, które muszą pojawić się w fabule tego typu dzieła. W ten sposób odcinali się od występujących wówczas w Polsce warunków, a także odpowiadali na propagowany przez władze pogląd, iż socjalizm nie jest kryminogenny, co w zasadzie niemal uniemożliwiało istnienie tematyki kryminalnej w ówczesnej polskiej literaturze. Z drugiej strony wprowadzali dzięki temu zauważalny dystans, sygnał dla czytelnika, że realia świata przedstawionego schodzą na dalszy plan, a podjęta zostaje gra z dobrze znaną konwencją, która o tyle zachowuje zasadę mimesis, o ile odwołuje się do obrazu konkretnej rzeczywistości angielskiej⁶ (którą Słomczyński dobrze znał), ale przede wszystkim sięga do wariantów konstrukcyjnych ustalonego już wzorca odmiany

wypowiedzi. Natomiast literatura wysoka ofiaruje to, na czym im nie zależy: skomplikowany styl epatujący metaforycznymi podtekstami, relatywizm i dylematy moralne, tematykę, która jest „nadmiernie zawężona, ograniczona do wysublimowanych zagadnień, albo przeciwnie, tak szeroka, że czytelnik właściwie zupełnie nie wie, o co w tej książce chodzi” (s. 100), także bohatera „przeintelektualizowanego, rozdartego wewnątrz, niezdecydowanego, niemającego jasno sprezyzowanych poglądów na dobro i zło, oraz, co najgorsze – przegrywającego. To przedmiot, a nie podmiot akcji, poddany, nie władca, ofiara, a nie zwycięzca. Komu chciałoby się z kimś takim utożsamiać?” (s. 102). Por. A. Gemra, *Casus „literatura popularna”: książki dla ludzi*, [w:] *Relacje między kulturą wysoką i popularną w literaturze, języku i edukacji*, red. B. Myrdzik, M. Karwatońska, Lublin 2005, s. 95-103.

⁴ Por. M. Słomczyńska-Pierzchalska, „Nie mogłem być inny”. *Zagadka Macieja Słomczyńskiego*, Kraków 2003, s. 249.

⁵ Por. P. Kitrasiewicz, *Zaczynałem od kryminalów*, „Magazyn 997 Kryminalny” 1994, nr 9.

⁶ Ewa Mrowczyk sądzi, że: „literatura kryminalna w wersji milicyjnej nie mogła długo satysfakcjonować czytelnika. I tak powstał polski ewenement – literatura kryminalna udająca literaturę napisaną na Zachodzie: kilku polskich pisarzy zaczęło pisać pod obco brzmiącymi pseudonimami”. Wskazuje też, że: „Powieści Joe Alexa zaludnione wyraźnymi typami ludzkimi ukazywały Anglię w panoramie, i, co niezwykle istotne, odpowiadały na czytelniczą potrzebę egzotyki i inności, zaspokajały głód obyczajowej powieści”. Por. E. Mrowczyk, *Przedziwna historia pana Macieja Słomczyńskiego i Joe Alexa*, „Dekada Literacka” 1998, nr 6/7.

powieściowej. Jest to zatem sugestia dla odbiorcy, że świat opisany funkcjonuje bardziej na zasadzie odczytywania schematu analogicznego w charakterze do baśniowego (odrzucając oczywiście elementy fantastyki oraz założonego adresata dziecięcego), niż utrzymanego w konwencji realistycznej. Obowiązuje więc, zarówno na planie autorskim, jak czytelniczym, przestrzeganie określonych założeń formalnych, a nie odwoływanie się do rzeczywistości. Chociaż zachowana musi zostać reguła prawdopodobieństwa, to liczą się głównie prawa logiki, której prymat głosi i której praw ma przestrzegać autor, narrator i bohater, odrzucając możliwość zaistnienia elementu przypadku, nierzadko pojawiającego się w realnym życiu, ale rozbijającego tworzone misternie konstrukcje myślowe.

Powieść detektywistyczna to odmiana gatunkowa, która, jak wskazują jej badacze⁷, w przeciwieństwie do samego gatunku powieści, obwarowana jest szeregiem dokładnie sprecyzowanych i wyliczanych reguł, których najwięksi twórcy, mimo utrudnień pisarskich, jakie się z tym wiążą, starają się przestrzegać. W definicji powieści detektywistycznej zamieszczonej przy tłumaczonym przez siebie „kryminale” S. S. Van Dine’a *Skarabeusz i śmierć* wypunktowuje je również sam Słomczyński:

Podstawową jej cechą stanowi pojedynek pomiędzy autorem a czytelnikiem, prowadzony z zastosowaniem absolutnie uczciwych reguł gry. Autor ukazuje czytelnikowi zmagania detektywa z faktami mogącymi służyć do odkrycia mordercy. Bo w klasycznej powieści kryminalnej musi być oczywiście morderca i zamordowany. Im inteligentniejszy morderca, tym trudniej przychodzi detektywowi zdemaskowanie go. Uczciwość gry polega na tym, że czytelnik otrzymuje wszystkie informacje, którymi dysponuje osoba prowadząca śledztwo. Dobra książka kryminalna pisana jest tak, aby pomimo dysponowania wszystkimi danymi czytelnik nie mógł zgadnąć, kto zwinął, a kiedy przychodzi wreszcie chwila prawdy i detektyw wyjaśnia, jak doszedł do zdemaskowania mordercy, musi to być absolutnie logiczne, jedynie możliwe rozwiązanie⁸.

⁷ R. Caillois, *Powieść kryminalna*, [w:] idem, *Odpowiedzialność i styl*, przeł. J. Błoński, K. Dołatowska, A. Frybesowa, L. Kukulski, J. Lisowski, Warszawa 1967; S. Lasić, *Poetyka powieści kryminalnej. Próba analizy strukturalnej*, przeł. M. Petryńska, Warszawa 1976; J. Siewierski, *Powieść kryminalna*, Warszawa 1979; T. Cieślakowska, *Struktura powieści kryminalnej*, [w:] eadem, *W kregu genologii, intertekstualności, teorii sugestii*, Warszawa 1995; E. Mrowczyk, *Klasyczna powieść detektywistyczna jako odmiana gatunkowa*, [w:] *Literatura i kultura popularna*, red. T. Żabski, t. 6, Wrocław 1997; L. Grant-Adamson, *Jak napisać powieść kryminalną*, przeł. M. Rusinek, Kraków 1999; W. J. Burszta, M. Czubaj, *Krwawa setka. 100 najważniejszych powieści kryminalnych*, Warszawa 2007; T. Bielak, *Proza Macieja Słomczyńskiego (Joe Alexa)*, Katowice 2008.

⁸ J. Alex, *Biblioteka Joe Alexa*, [w:] S. S. Van Dine, *Skarabeusz i śmierć*, przeł. J. Alex, Warszawa 1991, s. 178.

Lesley Grant-Adamson wyraźnie zaznacza różnicę między klasyczną powieścią detektywistyczną a szerszym pojęciem powieści kryminalnej, wskazując, że ta pierwsza: „czyli *whodunit* («kto-to-zrobił?»), jest to zwięzła, trzymająca w napięciu relacja ze śledztwa w sprawie morderstwa”⁹, zatem sprowadza się w istocie do rozwiązania zagadki. Współczesne powieści kryminalne zaś wprowadzają wiele elementów dodatkowych, takich jak: rozważania nad przyczynami napięć powstających we współczesnym życiu, odzwierciedlenie uwarunkowań społecznych, oddanie obrazu przestępczego świata, pogłębienie rysunku psychologicznego postaci z uwzględnieniem rozbudowanej analizy przyczyn postępowania mordercy.

Omawiani twórcy wykorzystują klasyczny model detektywistyczny, lecz nie można określić ich utworów mianem pastiszy, jak czasem ujmują to niektórzy krytycy¹⁰. W przypadku powieści obu pisarzy jest to zabieg podjęty bez zamierzenia odniesienia do danego dzieła bądź maniery stylistycznej twórcy, czego potwierdzenie znaleźć można w wypowiedzi Słomczyńskiego:

Wszystko to, co napisałem powyżej, łatwo było napisać, ale proszę mi wierzyć, że pisanie klasycznych powieści kryminalnych wymaga straszliwej dyscypliny, nie mówiąc o pomysłowości, gdyż na świecie powstało już dziesiątki tysięcy powieści kryminalnych. Napisanie czegoś, co nie przypomina stu innych wcześniejszych rozwiązań, wydaje się chwilami niemal ponad siły ludzkie¹¹.

Brak tu również działań o charakterze zdecydowanie deprecjonującym, ośmieszającym pierwotny wzór konstrukcyjny powieści detektywistycznej, do którego obaj nawiązują, w pełni świadomi odniesień do tego modelu. Szczególnie w utworach Słomczyńskiego wyraźnie rysuje się zabawa wyznaczoną przez tradycję konwencją. Stosuje on zabieg, który Teresa Cieślikowska określiła „polemiką z tradycją literacką wewnątrz utworu”¹². Charakterystyczne jest, że w przytoczonej powyżej definicji wysuwa on na pierwsze miejsce nie (jak to czynią inni) rozgrywkę na płaszczyźnie postaci świata przedstawionego – między detektywem a złoczyńcą, lecz ujmuje rzecz w innym wymiarze – pisząc o pojedynku między autorem a czytelnikiem. Zwraca zatem uwagę na istotny tu aspekt odbioru dzieła literackiego, które w tym wypadku wymaga zaangażowanej lektury.

⁹ L. Grant-Adamson, op. cit., s. 44.

¹⁰ P. Kuncewicz, *Agonia i nadzieja*, t. 4: *Proza polska od 1956*, Warszawa 1994, s. 199.

¹¹ J. Alex, *Biblioteka Joe Alexa*, op. cit., s. 179.

¹² T. Cieślikowska, op. cit., s. 60.

2. Potrójna rola Joe Alexa

Gra z przyjętą konwencją pojawia się u Słomczyńskiego nie w schemacie akcji, który przyjmuje on bez zastrzeżeń, uznając go za niezbędny dla realizacji wzorca i uważając za wyzwanie twórcze¹³, lecz na poziomie uwag narracyjnych, dotyczących kreacji głównego bohatera, pełniącego funkcję detektywa, który w tym modelu literackim odgrywa najważniejszą rolę, gdyż warunkuje kształt pozostałych składników świata przedstawionego. W powieściach detektywistycznych dominantą kompozycyjną pozostaje akcja, stąd zachodzi w nich sytuacja, gdy „metarefleksja [...] objawia się rzadziej i bardziej dyskretnie, zagłuszona przez rozwój akcji. Fabuła góruje nad narracją”¹⁴. U Słomczyńskiego rysuje się odmienna koncepcja związana właśnie z kreacją głównego bohatera, powołanego dla całego cyklu powieści pseudozachodnioeuropejskich – Joe Alexa. Uosabia on dążenie do swobody wyboru stylu życia i wprowadza blichtr luksusu (którego bohaterowie-milicjanci z utworów typu milicyjnego pisanych przez twórcę pod odmiennym pseudonimem Kazimierza Kwaśniewskiego, nie byli w stanie osiągnąć, egzystując w odmiennych warunkach). Za tą fasadą kryje się jednak postać o wiele bardziej skomplikowana. Wypowiedzi bohatera wskazują, że ma on świadomość istnienia i wykorzystania reguł powieści detektywistycznej, a poprzez jego zapatrywania autor przypomina o nich czytelnikowi, aby ten mógł docenić jego pomysłowość i sprawność w zakresie realizacji wzorca. Konstatacje odnoszące się do wartościowania literatury detektywistycznej zawierają też wypowiedzi pozostałych postaci, które komentują swój stosunek do poczynań pisarskich głównego bohatera, nie tylko zajmującego się rozwikływaniem zagadek morderstw, lecz również piszącego powieści kryminalne.

Powieści detektywistyczne Słomczyńskiego opierają się na elementach kanonicznego wzorca. Ich akcja toczy się najczęściej w zamkniętej przestrzeni, co w pewnym stopniu odsuwa niebezpieczeństwo przypadkowości zdarzeń. Zastosowanie ograniczonej przestrzeni oznacza na przykład chwyt tzw. zamkniętego pokoju¹⁵, czyli pomieszczenia, do którego, wydaje się, nikt poza zamordowanym

¹³ Słomczyński deklarował to wyraźnie: „kiedy zacząłem przed wielu laty pisać moją pierwszą książkę kryminalną *Powiem wam jak zginął*, postanowiłem trzymać się ściśle przykazań Van Dine’a i nigdy nie sprzeniewierzyłem się temu założeniu”. Por. J. Alex, *Biblioteka Joe Alexa*, op. cit., s. 179. Adrian Miancki stwierdza zaś, że: „genologicznie rzecz ujmując, powieści Alexa są niemal modelowymi realizacjami powieści detektywistycznej, której poetyka konstytuuje jedną z najbardziej sformalizowanych i ugruntowanych przez tradycję odmian gatunkowych”. Por. A. Miancki, *Kto „gra z czytelnikiem”? O powieściach Macieja Słomczyńskiego*, [w:] *Gra z czytelnikiem. Między konwencją a strategią*, red. M. Jakitowicz, R. Moczko, Toruń 2001, s. 80.

¹⁴ B. Kaniewska, *Śladami Tristrama Shandy*, Poznań 2000, s. 69.

¹⁵ J. Siewierski, *Powieść kryminalna*, s. 53-54. Stosuje go Edgar Allan Poe w słynnym opowiadaniu *Zabójstwo przy Rue Morgue* (1841). Schemat zamkniętego pomieszczenia często wykorzystywała Agatha Christie, np. w *Morderstwie w Boże Narodzenie*, *Morderstwie w Orient Expressie*,

nie mógł wejść ani z niego niepostrzeżenie wyjść, co dotyczy garderoby aktor-
skiej w powieści *Śmierć mówi w moim imieniu*. Ma to odniesienie również do
ograniczonej przestrzeni, w której rozgrywa się akcja w kolejnych utworach, np.:
zamykanej na noc solidnej niczym twierdza londyńskiej willi (*Cichym ścigałam
go lotem*), angielskich nadmorskich posiadłości ziemskich (*Powiem wam jak
zginął*¹⁶, *Gdzie przykazań brak dziesięciu*), małej zagubionej na Morzu Śródziem-
nym greckiej wyspy (*Zmącony spokój Pani Labiryntu*) bądź półwyspu odcinanego
na kilka godzin od stałego ładu falami przypiływu (*Cicha jak ostatnie tchnienie*).
Ograniczenie przestrzenne służy do wyeliminowania nieoczekiwanych okolicz-
ności luźno powiązanych z wydarzeniami głównego wątku, czego pożądaną dla
tej odmiany powieści konsekwencją jest niezbyt liczna grupa podejrzanych.

Tempo akcji jest stosunkowo szybkie, jej czas zazwyczaj wynosi zaledwie
kilkanaście godzin lub dobę, czym z kolei sięga autor do tradycji struktury tra-
gedii pisanych przez starożytnych Greków. Akcja skupia się na czynnościach
związanych z obserwacją miejsca zbrodni, w którym zresztą nierzadko detek-
tyw był wcześniej obecny, mimo że nie spodziewał się zaistnienia morderstwa.
Podejrzani zostają wyłonieni spośród kilku postaci, które biorą udział w wyda-
rzeniach, przy czym wszystkie mają zarówno motyw, aby popełnić zbrodnię,
jak i możliwości, aby jej dokonać. Śledztwo toczy się według zasad dedukcji,
metody tak ulubionej przez słynnego Sherlocka Holmesa, a główny bohater mógł-
by zostać zaliczony do jego wiernych spadkobierców, ponieważ Alex wykazuje
się nieprzeciętną inteligencją, dzięki której rozwiązuje każdą zagadkę, bez wzglę-
du na mylące poszlaki czy fałszywe relacje przesłuchiwanym. W większości
utworów towarzyszy mu przyjaciel, inspektor londyńskiej policji, Ben Parker,
który wprawdzie nie wykazuje się stopniem naiwności na poziomie doktora
Watsona, ale pełni podobną rolę, gdyż nigdy nie sięga myślą tak daleko i prze-
nikliwie, jak główny bohater. Wyjaśnianie mu toku przemyśleń detektywa umoż-
liwia tradycyjnie unaocznienie czytelnikowi jego racji w zakończeniu utworu.
Popełniane zbrodnie zgodnie z regułami gatunku okazują się wyrafinowane, nie
dotyczą pospolitych spraw kryminalnych, lecz zawsze zawierają w sobie ele-
ment wysublimowanego rozumowania wskazujący na nieprzeciętną intelligen-
cję samego zbrodniarza, aby rozgrywka prowadzona między nim a detektywem
była zajmująca dla czytelnika.

Śmierci w chmurach, Kartach na stół, a zamkniętej przestrzeni w *Dziesięciu Murzynkach*.

¹⁶ Detektyw-bohater w *Powiem wam jak zginął* mówi: „Otóż, kiedy przyjechałem tutaj, żeby napisać w spokoju tę książkę, zrozumiałem, że to idealne miejsce dla jej akcji: odcięty od świata dom, grupka ciekawych, niecodziennych charakterów, konflikty pomiędzy ludźmi utajone, ale istotne, zagrożenie z zewnątrz w związku z badaniami”. Por. J. Alex, *Powiem wam jak zginął*, Kraków 1999, s. 162.

Świadomość wzorca powieści detektywistycznej pojawia się w utworach Słomczyńskiego nie tylko na poziomie działań autora, od którego zależy konstrukcja utworów. Przejawia się ona także, jak już wspomniano, na poziomie głównej postaci cyklu. Do swoich utworów wprowadza bowiem autor specyficzną kreację głównego bohatera – Joe Alexa. Pełni on w powieściach potrójną rolę – jest detektywem-amatorem¹⁷, który przeważnie ma do dyspozycji również aparat śledczy policji londyńskiej ze względu na przyjaźń z jednym z jej inspektorów Parkerem. Jest także narratorem, który wie o opowieści o prowadzonym przez siebie śledztwie, czyniąc to jednak nie w pierwszej, lecz w trzeciej osobie, co sugeruje utrzymanie wobec własnej postaci dystansu, jaki zachowuje do swoich poczynań jako (wykreowany) pisarz. Jego trzecia rola to słynny autor cieszących się uznaniem powieści kryminalnych, co czyni go świadomym wymogów konstrukcji powieści detektywistycznej. Alex, mimo że lubi przechwalać się swoim talentem w wyświetlaniu zawiłych zbrodni, a zatem własną inteligencją, nie został wykreowany na autora przekonanego o swojej wielkości jako twórcy powieści, gdyż niejednokrotnie zaznacza, że sam krytycznie traktuje własne poczynania twórcze, zdając sobie sprawę, że nie mogą być one zaliczane do literatury wysokiej. Czyni tego typu uwagi zarówno jako narrator:

Alex został autorem powieści kryminalnych. Nie czuł żadnego powołania do tego zawodu, ale wiedział, że po pięciu latach wojny nie potrafi już nigdy wrócić do biura, które opuścił jako dziewiętnastoletni chłopiec, początkujący, dobrze ułożony, młodzieńki urzędnik. Nic nie łączyło go już z tym chłopcem. Spróbował pisania i ku swemu zdumieniu zobaczył, że jego powieści są rozchwytywane. Na szczęście czytał zbyt wiele dobrych książek, aby ta dwuznaczna sława przewróciła mu w głowie. Mimo to starał się pisać swoje mroczne opowieści jak najlepiej¹⁸.

Jak i w dialogach jako bohater:

- Do kogo należy maszyna do pisania? [...] Do świętego Jerzego czy do Don Kichota?
- Do smoka i do Sancho Pansy¹⁹.

Alex, występując z pozycji pisarza, wielokrotnie dystansuje się wobec konwencji literackiej, w której tworzy. Swoje pisarstwo pojmuję raczej w kategoriach rzemieślniczych, jako wybór zawodu, który stara się solidnie wykonywać, a który przysparza mu dobrych zarobków i nie wymaga codziennej urzędniczej rutyny:

¹⁷ Siewierski, przeprowadzając klasyfikację bohaterów omawianego gatunku, dzieli ich na: detektywów prywatnych, detektywów-amatorów oraz policjantów. Por. J. Siewierski, op. cit., s. 68.

¹⁸ J. Alex, *Powieść wam jak zginął*, s. 7-8.

¹⁹ *Ibidem*, s. 44.

Nie jestem pisarzem i nigdy nim nie będę. Ten proceder, który uprawiam, wybrałem, bo pozwala mi budzić się rano, o której chcę, nie wstawać na widok dyrektora i zarabiać tyle, ile mi potrzeba, żeby żyć wygodnie, dużo czytać i podróżować, jeśli mi przyjdzie ochota. To wszystko²⁰.

Bohater nigdy nie posuwa się jednak do wyszydzenia uprawianego przez siebie typu literatury. Charakterystyczną ilustracją tej kwestii jest rozmowa Alexa z Benem o napisanej przez niego książce:

– Wyglądasz, jakbyś skończył jakąś nową książkę. Moi synowie będą uszczęśliwieni. – Westchnął [...].

– Rzeczywiście skończyłem książkę. Twój synowie dostaną ją ode mnie jak wszystkie poprzednie. Powinieneś ich zachęcać do tej lektury, bo u mnie sprawiedliwość zawsze zwycięża, czego nie można powiedzieć o świecie, który ich otacza²¹.

Bohater Słomczyńskiego zdaje sobie sprawę z niedomagań i przerysowań typu utworów, które tworzy, jednak opowiada się za nimi, ponieważ przekazując czytelnikom uznany, jasny, klarowny system etyczny, jakim należy się kierować. Popierają cenione przez niego wartości – w ich świecie przedstawionym zawsze zwycięża dobro, a zło zostaje ukarane, sprawiedliwości staje się zadość. Funkcjonują tu mechanizmy podobne do zastosowanych w utworach dydaktycznych, gdzie pozytywny bohater zawsze odnosi zwycięstwo.

Natomiast narzeczona Alexa, Karolina, chociaż jest dumna z jego sławy, to w jego obecności nieustannie z niej kpi. Gdy przyznaje się do przeczytania jednego z utworów, jednocześnie nie omieszką zanegować jednej z podstawowych wartości literatury kryminalnej, czyli utrzymania czytelnika w napięciu: „Wczoraj wieczorem byłam tak podniecona, że dla uspokojenia spróbowałam przeczytać którąś z twoich książek. Nie umiem ci powiedzieć, którą, bo zaraz zasnęłam. Mam nadzieję, że inni twoi czytelnicy czytają jednym tchem aż do rana”²². Należy jednak nadmienić, że klasyczny model detektywistyczny zasadza się w większym stopniu na szaradzie niż sensacji, co wymaga pewnej dozy skupienia w procesie lektury.

Postać Joe Alexa nie jest kreacją jednowymiarową. Z jednej strony to osoba, która wydaje się niczego w życiu nie traktować poważnie, pragnie zaznać przyjemności życia, z drugiej to człowiek, który umie zdystansować się do własnych dokonań twórczych i dość krytycznie postrzega świat go otaczający, na co wpływ wywarły także jego doświadczenia wojenne. To również kreacja bohatera

²⁰ Ibidem, s. 36.

²¹ J. Alex, *Zmącony spokój Pani Labiryntu*, Warszawa 2005, s. 76.

²² Ibidem, s. 11.

wszechstronnego, niezwykłego herosa²³, którego wprawdzie spotyka niepowodzenie na początku kilku fabuł (*Powiem wam jak zginął, Gdzie przykazań brak dziesięciu*), lecz po to, aby mogła zaistnieć sytuacja typowa dla schematu detektywistycznego, czyli prowadzenie śledztwa w celu wykrycia mordercy. Dlatego też po przegranej w zadaniu ochrony wybranej osoby następnie przychodzi zwycięstwo. Alex posiada wszechstronną wiedzę z różnych dziedzin²⁴, co często wzbudza zdziwienie osób postronnych, a przejawia się również w specyficznych tytułach samych powieści, które z pewną dozą przekory z reguły zaczerpnięte są z dzieł literackich wysokiego formatu, np. z *Oresteji* Ajschylosa w *Powiem wam jak zginął*, z wiersza Rudyarda Kiplinga w *Gdzie przykazań brak dziesięciu*, z *Eumenid* Ajschylosa w *Cichym ściagałam go lotem*²⁵, z *Krzesel* Eugène Ionesco w *Śmierć mówi w moim imieniu*.

3. Angielski inspektor Szczypiorskiego

W przeciwieństwie do powieści Słomczyńskiego w utworach Szczypiorskiego z reguły osobą prowadzącą śledztwo jest policjant, pomimo że pisarz sytuuje akcję w Anglii, gdzie dobrze znany był zawód prywatnego detektywa, którego

²³ O schemacie fabularnym detektywa jako niezwykłego herosa, któremu zawsze udaje się uniknąć porażki pisze Anna Martuszevska. Por. A. Martuszevska, *Topika literatury obiegów popularnych*, [w:] *Słownik literatury polskiej XX wieku*, red. A. Brodzka, M. Puchalska, M. Semczuk, A. Sobolewska, E. Szary-Matywiecka, Wrocław 1992, s. 1108.

²⁴ Tomasz Bielak nazywa go „erudycyjnym gigantem, mającym wiedzę w każdej niemal dziedzinie”. Por. T. Bielak, *Proza Macieja Słomczyńskiego (Joe Alexa)*, s. 139.

²⁵ Alex wykazuje tu żartobliwy stosunek nie tylko do modelu detektywistycznego i swoich możliwości pisarskich, lecz również do wielkich klasyków, o czym wymownie świadczy jego dialog z Karoliną:

– „Cichym ściagałam go lotem...” – powiedział Joe i zarumienił się lekko, przewidując następne pytanie.

– Boże... – Karolina westchnęła. – A z czego znowu wzięty jest ten tytuł?

– Z *Eumenid*.

– Z Ajschylosa! Każdy twój bestseller profanuje w tytule jakąś bliską mi osobę.

– Zapewne... – Joe skromnie pochylił głowę. – Ale sam tłumaczę te fragmenty i kształcę się przy okazji. – Roześmiał się. – Poza tym popularyzuję tych staruszków, a to też coś znaczy w czasach, kiedy ogromna większość ludzi myśli, że Ajschylos to imię konia wyścigowego albo nazwa odmiany reumatyzmu. Zresztą to takie ładne tytuły dla książek kryminalnych... Łączę przyjemne z pożytecznym.

– Obawiam się... szepnęła Karolina – że przyjemność i pożytek zostały w tej sprawie zarezerwowane wyłącznie dla ciebie. Ale nie mówmy już o tym. W domu powieszzonego nie należy...

– Mówić o prawdziwej literaturze... – Alex pokiwał głową. – Może kiedyś napiszę książkę? – szepnęła podejrzanym głosem. – Książkę na miarę epoki, wielkie, wspaniałe dzieło, które będę co wieczór wyciągał spod poduszki i odczytywał ze skupieniem, żeby potem ze złości ucałować własną rękę. Obawiam się tylko, że nikt tego nie będzie czytał i wszyscy będą mieli mi za złe, że marnuję czas, zamiast pisać dobre, precyzyjnie zbudowane zagadki dla domorosłych detektywów [...]”. Por. J. Alex, *Cichym ściagałam go lotem*, Kraków 2001, s. 7-8.

postać preferowali twórcy anglosascy. W utworach Szczypiorskiego bohaterem jest Ed Willburn, nadinspektor Scotland Yardu. Piastuje on długo swój urząd, stąd jego kreacja to człowiek spostrzegawczy, opanowany, lecz sceptyczny, nieco znużony codzienną rutyną i pozbawiony złudzeń odnośnie do natury ludzkiej. Autor popełnił jednak błąd, który przydarzył się też najlepszej wśród twórczyni kryminałów, Agacie Christie – za wcześniej wysłał bohatera na emeryturę²⁶. Uczynił to bowiem już w pierwszej powieści detektywistycznej *Dymisja nadinspektora Willburna*. Dlatego w kolejnych utworach pisarz był zmuszony do przywołania bohatera na zasadzie powoływania konsultanta w trudnej sprawie przez inspektora aktualnie upoważnionego do prowadzenia śledztwa. O ile w *Zagadce z Punham* jest to umotywowane jako odwołanie się byłego podwładnego – Ullmana, do doświadczenia dawnego szefa, to w *Śledztwie przy ul. Laos* pojawienie się Willburna w Paryżu jest słabo uzasadnione. Trudno bowiem przyjąć, że racjonalnie myślący francuski policjant, którego obowiązują ustalone procedury postępowania, odwoływałby się do pozostającego od lat na emeryturze, choćby bardzo sławnego, lecz cudzoziemskiego inspektora w sprawie, która nie ma wielkiej rangi.

Dymisja nadinspektora Willburna opiera się na tradycyjnym schemacie tzw. zamkniętego pokoju, choć wbrew regułom gatunku zbrodniarzem okazuje się w niej policjant. Odmiennie wobec wzorca rozwiązana została kwestia wymierzenia sprawiedliwości mordercy, gdyż zanim zdołał uczynić to sąd, umiera on na zawał serca w momencie uświadomienia sobie, że popełniając drugie morderstwo, które miało usunąć człowieka, mogącego obserwować jego poczynania, popełnił błąd – zabił niewłaściwą osobę, ponieważ nie wiedział o zamianie dyżurów kolegów. Powstanie konieczności kolejnego zabójstwa doprowadziło do zbyt wielkiego napięcia emocjonalnego u przestępcy, co sugeruje uświadomienie sobie przez niego winy²⁷. Szczypiorski, zdaje się nie stosować do wskazań poetyki powieści detektywistycznej, gdy wprowadza tu, podobnie jak w późniejszej powieści *Śledztwo przy ul. Laos*, przytoczenia myśli podejrzanych podczas przesłuchania. Jednak wbrew pozorom nie wskazują one wprost na okoliczności

²⁶ Herkules Poirot pojawia się w *Tajemniczej historii w Styles*, której akcja toczy się tuż po pierwszej wojnie światowej, a słynny detektyw jest już na emeryturze. Jego wiek pozostaje sprawą nieustaloną, chociaż zastanawia jego żywotność i długowieczność, gdyż ostatnie sprawy prowadził w latach sześćdziesiątych XX wieku.

²⁷ Pisarze przyjmują też inną prawidłowość psychologiczną. U Christie Poirot niejednokrotnie wypowiada sąd, że morderca raz popełniwszy zbrodnię w obliczu niebezpieczeństwa łatwiej decyduje się na kolejną, np.: w *Morderstwie w Mezopotamii* ostrzegając świadka: „Mój zawód wiele mnie nauczył. Przede wszystkim tej jednej strasznej prawdy, że morderstwo wchodzi w nałóg...”, bądź prowadząc wspólnie rozważania z pozostałymi detektywami w *Kartach na stół*, gdzie mówi o potrzebie poszukiwania kogoś, kto już raz popełnił podobną zbrodnię. Por. A. Christie, *Morderstwo w Mezopotamii*, przeł. E. Krasnodębska, J. Zakrzewski, Wrocław 2005, s. 139; A. Christie, *Karty na stół*, przeł. K. Bockenheim, Wrocław 2005, s. 64.

zdarzenia, oddają tylko stan ducha postaci, a czasem w sposób enigmatyczny, który nie odsłania zbyt wiele, a jedynie rzuca pewne sugestie, odnoszą się do roli innych w przebiegu wydarzeń.

W *Zagadce z Punham*, Szczypiorski przenosi akcję na angielską prowincję, gdzie jeden z najbardziej obiecujących współpracowników Willburna z pierwszej powieści – Ullman, obecnie inspektor wydziału zabójstw, wyjaśnia okoliczności morderstwa starego, bogatego posiadacza ziemskiego, Jeremiasza Greene'a. Londyński policjant źle się czuje w małomiasteczkowej atmosferze, dlatego postanawia wezwać na pomoc byłego zwierzchnika. Pojawia się zatem schemat tandemu detektywów, który uzyskuje większe możliwości operacyjne. Ich działalność przynosi efekty na zasadzie uzupełniania się przeciwności. W tym wypadku rozwiązanie detektywistycznej zagadki okazuje się zaskakujące – morderstwa w istocie nie dokonano²⁸. Jest to rozwiązanie rzadkie, ponieważ łamie wyznaczone reguły gatunku, który, przynajmniej w założeniu, wystrzega się wszelkiej przypadkowości i którego konstrukcja zasadza się właśnie na fakcie popełnienia morderstwa²⁹. Domniemana ofiara zmarła na skutek choroby wieńcowej, chociaż przyczynił się do tego nieustanny stan napięcia Jeremiasza, szantażowanego przez brata, który roztrwonił cały jego majątek. Otoczenie Greene'a upozorowało jedynie samobójstwo, obawiając się wykrycia okoliczności jego śmierci, aby później jeszcze raz zmienić scenerię domniemanego miejsca zgonu, gdy okazuje się, że wypłata polisy ubezpieczeniowej obwarowana jest klauzulą jej niewypłacenia w przypadku targnięcia się klienta na życie. Jednak zbyt wiele podrzuconych narzędzi zbrodni wzbudza podejrzenia Ullmana.

4. Literatura detektywistyczna jako gra

Wśród utworów detektywistycznych Szczypiorskiego odrębny przypadek stanowi opowiadanie *Pod Szlachetnym Koniem*. Jest ono bowiem swoistą parafrazą, wariacją na temat schematów działania słynnych postaci literackich detektywów. Stanowi pisarski dowód świadomości prawideł funkcjonujących w modelu powieści-szarady, a także umiejętności zdystansowania się do nich, dzięki postrzeganiu ich zaleceń jako zbyt rygorystycznych bądź wygórowanych. Nietrudno bowiem dostrzec, iż sytuacje kreowane przez pisarzy utworów detektywistycznych

²⁸ Podobną konstrukcję upozorowanego morderstwa wykorzystuje Christie w *Morderstwie w zaułku*, gdzie zabójstwo okazuje się samobójstwem zdesperowanej szantażem ofiary.

²⁹ Barańczak przywołując powieść *Otwarte okno* (1961) Andrzeja Piwowarczyka nazywa taki zabieg „rozwiązaniem wyklętym”. Por. S. Barańczak, *Polska powieść milicyjna. Dominacja funkcji perswazyjnej a problemy gatunkowe*, [w:] *W kręgu literatury Polski Ludowej*, red. M. Stepień, Warszawa 1975, s. 286.

„są wprawdzie możliwe, lecz prawdopodobieństwo ich zaistnienia w realnym świecie jest znikome”³⁰.

Szcypiorski oparł fabułę opowiadania na pomysłe marzeń sennych głównego bohatera, przeciętnego sierżanta policji, Kleffa. Podczas jego snu sławni powieściowi detektywi próbują pomóc mu w wyjaśnieniu zagadki morderstwa. W okolicy popełniono zbrodnię, która daje bohaterowi możliwość wykazania swoich umiejętności. Sierżant musi odkryć, która z przebywających w pensjonacie siedmiu osób jej dokonała. Sytuacja sięga zatem do najczęściej stosowanych zabiegów powieści detektywistycznej, czyli ograniczonej przestrzeni oraz ograniczonej liczby osób działających.

Sierżant w przeciwieństwie do sławnych bohaterów literackich nie jest jednak zadowolony z postawionej przed nim zadania, ponieważ żywi obawę, że nie będzie w stanie rozwikłać zagadki. Potrzeba skrupulatnej analizy szczegółów oraz proces eliminacji osób podejrzanych wymaga zdolności charakterystycznych dla literackich kreacji detektywów. Nieoczekiwanie wkraczają oni kolejno do akcji i próbując pomóc bohaterowi, sugerują mu sposoby rozumowania zgodne z charakterystycznym dla każdego z nich tokiem myślenia, począwszy od Augusta Dupin Edgara Allana Poego, poprzez Sherlocka Holmesa Arthura Conana Doyle’a, Charlie Chana Earla Derr Biggersa, po Herkulesa Poirot Agathy Christie. Niestety każdy podąża w innym kierunku, oskarżając kolejną postać o dokonanie zabójstwa z całkowicie odmiennych przesłanek, a sierżant nie zbliża się do rozwiązania. Każdy detektyw zdaje się korzystać z dedukcji, lecz pisarz, opierając ich tok rozumowania na nikłych, a czasem wręcz dziwaczkich przesłankach, doprowadza go do przerysowania, które wywołuje efekt humorystyczny, uświadamiając czytelnikowi, jak iluzoryczne okazują się rozwiązania wymyślane przez twórców, którzy chcą ugruntować w czytelniku przekonanie o jedynie słusznym wytłumaczeniu zagadki. Jednego z przykładów tego typu dostarcza prezentowany w utworze wywód Sherlocka Holmesa o działaniach podejrzanego:

Opierał się na lasce, sporządzonej z korzenia virex placida. Jest to specjalna odmiana kaktusa rosnącego tylko w Yukatanie i tylko tam wyrabia się podobne laski. Co więcej – Sinclair miał w kieszeni surduta, co wyczułem dotykając go ramieniem, taką samą statuettkę bożka azteckiego, jaką znalazłem w ręku nieszczęsnej ofiary³¹.

W opowiadaniu *Pod Szlachetnym Koniem* nie ma jednego oczywistego rozwiązania, pojawia się szereg nie tyle dobrze, ile raczej oryginalnie umotywowanych koncepcji, stawiających pod znakiem zapytania wartość iluzji tworzonych

³⁰ W. Białik, *Potyczki z konwencją*, „Teksty” 1973, nr 6, s. 145.

³¹ M. S. Andrews, *Pod Szlachetnym Koniem*, [w:] Maurice S. Andrews, Joe Alex, Noël Randon, *Pod Szlachetnym Koniem*, Warszawa 1963, s. 315.

w powieściach detektywistycznych. Szczypiorski rozbija tu złudzenie prawdziwości fikcji, jakie zazwyczaj stara się stworzyć literatura, gra modelami zachowań charakterystycznych dla poszczególnych słynnych postaci literackich. Każdy z przywołanych detektywów przeprowadza rozumowanie według zasad wiedzy o świecie z jego epoki (co uwidacznia się szczególnie w wywodach Augusta Dupin Poego) bądź szerokości geograficznej (czego przykładem jest mieszkający na Hawajach inspektor chińskiego pochodzenia Charlie Chan Biggersa), każdy wyznacza innego sprawcę, a żadna z przedstawionych koncepcji nie przekonuje racjonalnie myślącego sierżanta. Szczypiorski poprzez ten utwór dobitnie wykazuje, że ma świadomość ograniczeń i schematów funkcjonujących w budowie akcji oraz skostnienia kreacji sylwetek bohaterów powieści detektywistycznej, a wprowadzając wyraźny element humoru jako autor zaznacza swój wobec niej dystans.

Szczypiorski ukazuje słaby punkt konstrukcji detektywistycznej, który jednocześnie może stanowić jej najmocniejszą stronę, gdyż aktywny udział w odgadywaniu możliwych rozwiązań jest największą atrakcją dla czytelnika. Wartość literatury jako gry prowadzonej przez pisarza z czytelnikiem podkreśla Martuszevska, wskazując, że przebiegać ona może na różnych poziomach utworu: językowym, świata przedstawionego, całości utworu, a także konwencji, gdy pisarz posługuje się „konwencjami innych tekstów bądź innych gatunków niż ten, do którego przynależność została zasygnalizowana na początku utworu”, nastąpić może wówczas „łamanie konwencji zadomowionych”³². W opowiadaniu *Pod Szlachetnym Koniem* Szczypiorski prowadzi grę z konwencją detektywistyczną jako zadomowioną, oczekiwaną przez odbiorcę, poprzez zwielokrotnienie możliwości rozwiązań oraz wprowadzenie w jej ramy elementu onirycznego, dzięki czemu ukazuje jej niedostatki, zarazem sygnalizując, że jest ich w pełni świadomy. Tę słabość powieści detektywistycznej zauważa Siewierski: „Jedynie słuszne wnioski wypływające z logicznej interpretacji przesłanek okazują się bardzo często wnioskami wybranymi arbitralnie z całej gamy nasuwających się możliwości”³³.

³² A. Martuszevska, *Radosna gra*, [w:] *Poetyka, polityka, retoryka*, red. W. Bolecki, R. Nycz, Warszawa 2006, s. 156.

³³ J. Siewierski, op. cit., s. 43. Badacz podaje podobny przykład zabawy schematami z literatury światowej – *Zatrute czekoladki* Anthony’ego Berkeleya: „Śledztwo prowadzi w nim aż sześciu genialnych detektywów, członków amatorskiego „kółka kryminalnego”. Wszyscy rozporządzają podobnym materiałem faktycznym i opracowują sześć... zupełnie różnych wersji rozwiązań. Oczywiście tylko jedno (to najbardziej zaskakujące, bo jakże inaczej!) jest prawdziwe, ale wszystkie – trzeba to przyznać – są wewnętrznie spójne, logiczne i prawdopodobne. [...] To, że jedno z nich jest prawdziwe, jest raczej rzeczą przypadku. Z punktu widzenia logiki i zasad pisania „kryminałów” wszystkie są całkowicie poprawne... Płynie stąd wniosek prosty – doświadczony i utalentowany majster od kryminalnych szarad może dowieść praktycznie wszystkiego, czego chce” (s. 43-44).

Obaj omawiani pisarze zatem zmierzali się z klasycznym wzorcem powieści detektywistycznej, sprostali mu, a jednocześnie dokonywali jego modyfikacji, aby zaznaczyć własny do niego dystans, ponieważ do obu można zastosować konkluzję Tomasza Bielaka wysuniętą wobec twórczości Słomczyńskiego: „wyraźnie bawi go ta sztywna rama kompozycyjna. Autor wie, że jedynie świadoma gra z tak przyjętą strategią pisarską, ustawiczne puszczenie przysłowio-wego oka do czytelnika da pożądany efekt”³⁴.

**Play with the detective novel convention
in works by Joe Alex and Maurice S. Andrews
(i.e. Maciej Słomczyński and Andrzej Szczypiorski)
Summary**

The paper analyses some of the most interesting Polish detective novels which belong to what Anna Martuszevska has labelled as ‘pseudo-Western-European variety of a crime novel’. The authors are two Polish writers, Maciej Słomczyński and Andrzej Szczypiorski, who use their literary pseudonyms Joe Alex and Maurice S. Andrews, respectively. Both authors use the paradigm of a detective novel based on a pattern where a murder case is solved by a talented protagonist. While those works are successful exemplifications of the pattern, some narrative hints and the plot structures indicate that both authors maintain distance from the pattern they adopted. Perhaps the most vivid example is Szczypiorski’s short story invoking famous literary detectives such as Sherlock Holmes or Hercule Poirot, which indicates the author’s awareness of deficiencies of the pattern where conclusions arising from logical interpretation of clues are arbitrarily selected by the author from among many possibilities.

³⁴ T. Bielak, *Więzień tradycji? Kreacja głównego bohatera w powieściach Joe Alexa (Macieja Słomczyńskiego)*, [w:] *Więzy tradycji*, red. A. Węgrzyniak, M. Kopczyk, Bielsko-Biała 2005, s. 385.

MONIKA SAMSEL-CHOJNACKA

(Państwowa Wyższa Szkoła Humanistyczna, Gdynia

Uniwersytet w Uppsali – Guest Researcher)

METAMORFOZY POWIEŚCI KRYMINALNEJ W PROZIE SKANDYNAWSKIEJ

ABSTRAKT: Począwszy od lat połowy lat sześćdziesiątych, wraz z wydaniem cyklu powieści pary szwedzkich dziennikarzy – Maj Sjöwall i Pera Wahlöö – skandynawska powieść kryminalna wkroczyła na nowe tory. Lewicowo nastawieni pisarze wykorzystali popularną formę historii o zbrodni do zajęcia stanowiska w dyskursie społeczno-politycznym. Współczesnymi kontynuatorami ich myśli są m.in. Henning Mankell i Stieg Larsson, pisarze, którzy w ostatnich latach wynieśli szwedzką powieść kryminalną na szczyty międzynarodowych list bestsellerów. W moim tekście chciałbym pokazać, jakie zmiany zaszły w tego rodzaju literaturze, oraz jak bardzo poszerzyły się przez to ramy gatunku. Powieść kryminalna przejęła bowiem obecnie wiele funkcji powieści realistycznej, a kostium gatunku bywa niekiedy jedynie pretekstem do przekazania ważnych treści w interesującej dla szerszej publiczności formie.

SŁOWA KLUCZOWE: powieść kryminalna, Szwecja, Norwegia, literatura skandynawska, powieść detektywistyczna, Henning Mankell, Stieg Larsson, Maria Lang, Maj Sjöwall, Per Wahlöö

Na początku, na potrzeby dalszego wywodu, spróbuję krótko zdefiniować gatunek¹, nad którym za chwilę pochylę się na dłużej. Mariusz Czubaj, w pracy *Etnolog w Mieście Grzechu*, dokonał próby syntezy teorii dotyczących literatury kryminalnej. Jego podsumowanie wskazuje (za C. D. Malmgrenem) na trzy główne typy, mieszczące się w obrębie gatunku. Pierwszy z nich to *mystery*, czyli opowieść, w której główny nacisk położony jest na zagadkę. Drugi, to klasyczna odmiana *detective*, w której kluczową rolę odgrywa postać detektywa i jego widzenie świata. Trzecim typem jest *crime*, który obejmuje historie, w których na pierwszy plan wysuwa się zbrodniarz i jego motywy².

¹ Używam tu sformułowania gatunek, idąc tropem badaczy zagranicznych, z których prac korzystam. Zarówno anglojęzyczni, jak i skandynawscy badacze posługują się tym sformułowaniem na wzór przyjęty m.in. przez filmoznawców. Być może bardziej precyzyjnie byłoby napisać o *konwencji*, jaką jest w gruncie rzeczy powieść kryminalna, jednak zdecydowałam się pozostać przy *gatunku*, zdając sobie jednocześnie sprawę z rzeczywistej różnicy, jaka zachodzi pomiędzy tymi sformułowaniami w polskiej genologii.

² Zob. M. Czubaj, *Etnolog w Mieście Grzechu*, Gdańsk 2010, s. 32.

W zależności od zastosowanej teorii, za literaturę kryminalną można uznać bardzo różne utwory. Mimo że sami literaci bardzo szybko próbowali zdefiniować gatunek, publikując rozmaite listy wyznaczników i zakazów (m.in. słynne *Dwadzieścia przykazań* Van Dine'a z 1928 roku), to, jak zauważa Stanko Lasić:

Nie istnieje chyba autor powieści kryminalnej, który w pewnej chwili nie zbuntował się, w taki czy inny sposób, przeciw ostrym rygorom związanym nieodłącznie z tym typem powieści³.

Znany jest przypadek słynnej brytyjskiej „królowej kryminału”, Agathy Christie, która została usunięta z elitarnego Detection Club⁴, ponieważ złamała zasadę mówiącą, że morderca nie może być jednocześnie narratorem opowieści. Zasady te zebrał i opublikował w 1920 roku jeden z późniejszych założycieli stowarzyszenia. Po krótkim czasie autorka jednak nie tylko wróciła do klubu, ale została również jego wieloletnią przewodniczącą⁵.

Dlatego mając na uwadze cytowane powyżej zdanie, przypatrując się literaturze kryminalnej, mam zamiar pamiętać o powyżej wspomnianych typach powieści kryminalnych, lecz jednocześnie mam świadomość, że przywoływani przeze mnie autorzy dość swobodnie przekraczają granice i wyznaczniki gatunku.

Skandynawska powieść kryminalna zawojowała świat. Nie ma w tym stwierdzeniu ani cienia przesady, a do wątpliwych powinny przemówić wielkości sprzedaży trylogii *Millenium* autorstwa Stiega Larssona, w czterdziestu krajach sprzedano do tej pory ponad 45 milionów egzemplarzy tych książek⁶. Podobnie jak zainteresowanie cyklem o komisarzu Wallanderze autorstwa Henninga Mankella, które wzrosło jeszcze bardziej, gdy za ekranizację powieści zabrał się sam Kenneth Branagh. W niniejszym tekście chciałabym zastanowić się nad fenomenem skandynawskiego kryminału, ale przede wszystkim prześledzić rozwój gatunku.

³ S. Lasić, *Poetyka powieści kryminalnej*, Warszawa 1976, s. 5.

⁴ Detection Club – organizacja zawiązana w 1930 roku przez brytyjskich pisarzy kryminalnych, której głównym zadaniem była popularyzacja gatunku oraz pozyskiwanie wsparcia finansowego dla wydawanych przez członków klubu książek. Mimo że klub istnieje do dzisiaj (aktualnym prezesem jest pisarz Simon Brett, którego powieści były w Polsce przed laty wydawane w „Serii z jamnikiem” S.W. „Czytelnik”), najważniejszym wydarzeniem związanym z jego działaniem jest wydanie powieści *The Floating Admiral*, której autorami było czternaście członków stowarzyszenia, w tym m.in. brytyjscy klasycy gatunku: G. K. Chesterton, Margaret Cole, Agatha Christie i Dorothy L. Sayers. Więcej na temat Detection Club: J. Howard, *Publishing the Family*, Durham 2001, s. 28.

⁵ Zob. A. Romeo, *Inside the Detection Club*, [w:] idem, *The Bedside, Bathtub & Armchair Companion to Agatha Christie*, London 2001, s. 336.

⁶ Dane pochodzą z 30 września 2010 roku, opublikowano je na oficjalnym szwedzkim serwisie internetowym poświęconym Stiegowi Larssonowi (www.stieglarsson.se). Dane te są systematycznie aktualizowane. W dodatku Larsson jest pierwszym autorem, którego książki sprzedawały się w księgarni Amazon.com w ponad milionowym nakładzie w formie e-booków dedykowanych do czytnika Kindle.

Na samym początku, choć nie będę zajmować się genezą, chciałabym zaznaczyć, że to nie Edgar Allan Poe jest praojcem powieści kryminalnej, jak powszechnie się uważa. Badacze z Cambridge wywodzą nawet początek gatunku od *Moll Flanders*, co może być dość zaskakujące i dyskusyjne⁷. Natomiast faktem jest, że to pisarze z państw skandynawskich walczą o uznanie utworów pochodzących z ich krajów za pierwsze historie kryminalne. Najprawdopodobniej laur ten należy się Norwegowi, Mauritzowi Christopherowi Hansenowi (1794-1842), wybitnemu dziewiętnastowiecznemu językoznawcy⁸. Napisał on ponad dwadzieścia opowiadań, które można zaklasyfikować do szerokiego spektrum opowieści kryminalnych. Pierwsze z nich ukazało się w 1821 roku, zaś w 1825 Hansen opublikował utwór, który sam określił jako „Criminalhistorie”, opowiadanie *Keadan, eller Kloster-ruinen*. Trzeba jednak przyznać, że był to raczej gotycki melodramat. Za prawdziwie dojrzały gatunkowo utwór uważa się jego mikropowieść z 1839 roku, *Mordet paa Maskinbygger Roölfen*. Centralnym punktem akcji jest dochodzenie w sprawie zabójstwa, pojawia się policjant, prowadzący śledztwo. Powieść Hansena powstała półtora roku wcześniej niż *Zabójstwo przy Rue Morgue* Poego⁹.

Kilka lat wcześniej, w roku 1829, w Danii, ukazała się nowela *Præsten i Vejlbye*, Steena Steensena Blichera. Przedstawia ona autentyczną historię z XVII wieku, która spełnia jednak wymogi gatunkowe, zanim właściwie zostały one opisane i skodyfikowane. Pojawia się przestępstwo, dedukcja i zwroty akcji, co do złudzenia przypomina konstrukcję późniejszych historii detektywistycznych, m.in. opowiadań Arthura Conan Doyle’a¹⁰.

Z 1838 roku pochodzi opowiadanie trzeciego Skandynawa, czołowego twórcy doby szwedzkiego romantyzmu, Carla Love Almqvista – *Skällnora kvarn* – noszące także wszelkie cechy wczesnych opowiadań kryminalnych¹¹.

Nie miejsce tu, by pochylać się nad tymi trzema utworami, wcześniejszymi niż opowiadania Poego z detektywem Augustem Dupin w roli głównej. Pragnę tylko zasygnalizować, że fenomen powieści kryminalnej w Skandynawii nie jest zjawiskiem najnowszym, jak widać na powyższych przykładach Północ może być uważana za kolebkę gatunku.

Za pierwszą współczesną szwedzką powieść kryminalną¹² uważa się książkę *Stockholms-detektiven* z 1893 roku, której autor podpisał się jako „Prins Pierre”.

⁷ Zob. I. A. Bell, *Eighteenth-century crime writing*, [w:] *Cambridge Companion to Crime Fiction*, red. M. Priestman, Cambridge 2003, s. 10.

⁸ Zob. B. Westerdale Downs, *Modern Norwegian Literature 1860-1918*, Cambridge 1966, s. 217.

⁹ Zob. T. Gizbili, *Der skandinavische Kriminalroman: Genese, Strukturen, Motive und Erfolg*, München 2008, s. 9.

¹⁰ Zob. S. Schou, S. Auken, *Dansk litteraturs historie: 1800-1870*, Madison 2008, s. 321.

¹¹ Zob. B. Lundin, *The Swedish crime story*, Grebbestad 1981, s. 70.

¹² Używając terminu *współczesna szwedzka powieść kryminalna* mam na myśli utwór, który zgodnie ze współczesnymi wyznacznikami tej konwencji można uznać za powieść kryminalną.

W rzeczywistości był to dziennikarz i dramaturg, Fredrik Lindholm, pracujący dla gazety „Landskrona Tidning”¹³. Bohaterem tej powieści jest szwedzki policjant, Fridolf Hammar¹⁴. Tu też możemy upatrywać początku zaangażowania się skandynawskich dziennikarzy w formę prozatorską jaką jest powieść kryminalna – to najliczniejsza grupa zawodowa wśród skandynawskich pisarzy tego gatunku. Ze współcześnie piszących zaliczają się do niej m.in.: Karin Alfredsson, Mons Kallentoft, Johan Theorin, Thomas Kanger, Åke Edwardson, Liza Marklund i Mari Jungstedt.

Niestety, mimo tak błyskotliwych początków, pod koniec XIX i na początku XX wieku większość powieści kryminalnych wydawanych w Skandynawii stanowiły przekłady z języków obcych, głównie autorów niemieckich, francuskich i angielskich. W pierwszej dekadzie nowego wieku królowały tłumaczenia prac Artura Conan Doyle’a i jego epigonów.

Powieści z pierwszej połowy XX wieku trudno zaliczyć do wybitnych. Możemy wprawdzie mówić o rozkwicie gatunku w Norwegii. To głównie dzięki Svenowi Elvestadowi (1884-1934) znanemu szerzej pod pseudonimem Sven Riverton, który stworzył postać prywatnego detektywa Asbjørna Kraga, tajemniczego byłego inspektora policji. Spod pióra Rivertona wyszło ponad 90 powieści (tłumaczonych również na język polski, między innymi *Żelazny Wóz*), co słusznie wyrobiło mu wówczas markę Skandynawskiego Króla Powieści Kryminalnej w latach 1910-1925, po publikacjach w ponad piętnastu językach, w tym również po polsku¹⁵.

W Szwecji sporą sławę zdobył debiutujący w 1914 roku powieścią *Herr Collins affärer i London* Gunnar Serner, znany na całym świecie pod pseudonimem Frank Heller. W Polsce, w okresie międzywojennym, jego popularne powieści kryminalno-przygodowe wydawała Oficyna Rój. Heller został pisarzem z przypadku. Wyjeżdżając w 1912 roku ze Szwecji, wykorzystał sfałszowane przez siebie weksle, a następnie popadł w kłopoty finansowe w Monte Carlo¹⁶. Kontrakt ze szwedzkim wydawcą, oraz ponad pięćdziesiąt napisanych przez niego powieści, poprawiły sytuację Szweda, dając przy okazji czytelnikom jednego z najpopularniejszych bohaterów swoich czasów – pana Collina. Filip Collin to drań jakich mało, ale jak przystało na inteligentnego złoczyńcę, łatwo zaskarbia sobie sympatię czytelników¹⁷. Powieści Hellera były znakiem czasu,

¹³ Zob. B. Lundin, *The Swedish crime story*, op. cit., s. 13.

¹⁴ Zainteresowani tym klasycznym szwedzkim dziełem mogą sięgnąć po wydane niedawno wznowienie: F. Lindholm, *Stockholms-detektiven. Detektivroman utgiven med kommentarer och bildgalleri*, Eskilstuna 2007.

¹⁵ Zob. W. Dahl, *Dodens fortellere: den norske kriminal og spenningslitteraturens historie*, Bergen 1993, s. 56.

¹⁶ Zob. D. Hedman, *Gunnar Serner (Frank Heller): En Bibliografi*, Lund 1987, s. 198.

¹⁷ Zob. T. Gizbili, op. cit., s. 9.

wywodziły się w prostej linii z awanturczo-przygodowej literatury kryminalnej spod znaku Maurice'a Leblanca, a pan Collin w gruncie rzeczy jest bohaterem skrojonym na miarę Arsena Lupin. Heller wniósł jednak do szwedzkiej powieści kryminalnej dwa istotne do dziś elementy: seryjność i otwarcie na problemy międzynarodowe. Heller, pisząc większość powieści poza granicami kraju, odpowiada też za większe otwarcie się szwedzkich pisarzy na tematykę międzynarodową. W tym kontekście najistotniejszym kontynuatorem jego stylu jest sztokholmski pisarz Jan Mårtenson, który debiutował ponad dwadzieścia lat po śmierci Hellera. W serii książek Mårtensona, który, zanim został pisarzem, był znanym szwedzkim dyplomatą (piastował m.in. stanowisko sekretarza Kancelarii Króla Szwecji, Podsekretarza Generalnego Organizacji Narodów Zjednoczonych i Dyrektora Generalnego biura ONZ w Genewie), pojawia się postać antykwariusza Johana Kristiana Homana, który z racji swojego zawodu wplątuje się w międzynarodowe sprawy o charakterze kryminalnym¹⁸. Powieści Mårtensona to świetny materiał antropologiczny, pisarz porównuje bowiem wiedzę o świecie dobrze wykształconego Szweda, z zastaną za granicą rzeczywistością. Tak jest również w ostatnim tomie spraw rozwiązanych przez Homana, zatytułowanym *Mord i Havanna*, w którym antykwariusz-detektyw staje się obiektem zainteresowań kubańskich tajnych służb¹⁹.

Zanim jednak ukazała się debiutancka powieść Mårtensona, na scenie skandynawskiej powieści kryminalnej wydarzyło się niemało. Przede wszystkim trzeba odnotować, że już w latach pięćdziesiątych do głosu doszły kobiety. Głos ten jest dziś na tyle donośny, że można uznać, że procentowo to właśnie one dominują dziś w skandynawskim kryminale. A wszystko to za sprawą dwóch pań – Marii Lang i Heleny Poloni, które na fali popularności zarówno brytyjskich powieści kryminalnych złotego wieku (czyli przede wszystkim Agathy Christie), czy też amerykańskiego *hard-boiled*, doprowadziły do pierwszej rewolucji, niestety dość wtórnej wobec światowych trendów, bo powielającej je w większości przypadków. Wielki sukces wydawniczy Agathy Christie musiał działać na wyobraźnię wykształconych kobiet. Lang (pseudonim Dagmar Lange 1914-1991) i Poloni (właściwie Ingegerd Stadener 1903-1968) odegrały ogromną rolę w kształtowaniu się i poczytności gatunku.

Obydwie cieszyły się olbrzymią popularnością. Helena Poloni stała się pośmiertnie patronką Polonipriset, nagrody za najlepszy debiut dla szwedzkich pisarek powieści kryminalnych. Natomiast Lang napisała ponad czterdzieści powieści kryminalnych, nadal wznawianych i czytanych. Stworzyła postać wyemancypowanej, drobnej i niebieskookiej Puck Ekstadt, która wraz z rozwojem cyklu

¹⁸ Zob. B. Lundin, *The Swedish crime story*, op. cit., s. 23.

¹⁹ Zob. J. Mårtenson, *Mord i Havanna*, Stockholm 2010.

wychodzi za mąż, a później ze swoim mężem prowadzi amatorskie śledztwa. Wspiera ich w tych działaniach sztokholmski policjant, Christer Wijk²⁰.

Większość powieści Lang wpisuje się we wzorzec tradycyjnego *whodunit*, zaprezentowanego przez Christie. Podobnie jak u angielskiej pisarki częstym tematem są tajemnice rodzinne, jednak pojawiają się, tak jak w *hard-boiled*, kwestie seksualne (np. morderczyniami w dwóch pierwszych powieściach są lesbijki).

Popularność Lang i Poloni otworzyła wiele lat później drzwi dla pisarek w całej Skandynawii, pragnących odnieść sukces i nadać kobiecie rys tak męskiemu gatunkowi. Przyznawanie przez Szwedzką Akademię Powieści Kryminalnej w latach 1998-2001 nagrody Polonipriset sprawiło, że piszące kobiety zainteresowały się powieścią kryminalną. Pierwszą nagrodę w 1998 roku zdobyła Liza Marklund, znana również w Polsce autorka powieści *Zamachowiec*, *Studio Sex* i *Raj*. Po czterech edycjach zaprzestano przyznawania nagrody, gdyż liczba piszących kobiet była już bardzo duża²¹.

W tym samym czasie, co Maria Lang, niezwykle poczytnym pisarzem był Stieg Trenter (to w hołdzie dla niego Larsson zmienił pisownię swojego imienia)²². W powieściach Trentera pojawia się ogromny ładunek informacji, związany z opisem obyczajów ówczesnych mieszkańców Sztokholmu. To cecha rozpoznawalna we wszystkich jego powieściach. Ich realizm stał się wzorem dla wielu młodszych pisarzy kryminałów ze Skandynawii. Głównym bohaterem u Trentera był znów detektyw-amator, Harry Friberg, fotograf, wspierany przez inspektora Vespera Johnsona. Friberg nie był stylizowany na bohatera pokroju Jamesa Bonda, co sprawiło, że okazał się zdecydowanie bliższy czytelnikom²³. Tak jak praca Friberga pokazuje otaczającą go rzeczywistość, tak i utwory Trentera były obrazem Szwecji u progu wielkich przemian społecznych, które miał przynieść rok 1968.

Lata 60. były przełomowe nie tylko z socjologiczno-politycznego punktu widzenia, ale też z historycznoliterackiego. Właściwie od tego momentu możemy mówić o typowo skandynawskim wzorcu, nadanym ówczesnej powieści kryminalnej. Stało się to za sprawą małżeństwa dziennikarzy: Maj Sjöwall i Pera Wahlöö. Mariusz Czubaj w swojej pracy poświęconej literaturze kryminalnej pisze o nich tak:

²⁰ Zob. K. Salomon, L. Larsson, H. Arvidsson, *Hotad idyll: berättelser om svenskt folkhem och kallt krig*, Lund 2004, s. 87.

²¹ Więcej na temat Polonipriset i kobiecego pisarstwa kryminalnego znajdziemy w książce autorstwa trójki jurorów tej nagrody, członków Svenska Deckarakademin: B. Lundin, K. Matz, U. Trenter, *Kvinnor & deckare. Poloniprisjuryn presenterar gamla och nya deckare av, om och för kvinnor*, Bromma 2000.

²² To właśnie m.in. w hołdzie dla Trentera Karl Stig-Erland Larsson zmienił pisownię swojego drugiego imienia i odtąd stał się znany jako Stieg Larsson.

²³ Zob. C. O. Sommar, *Strindberg, Ekelöf och andra*, Stockholm 1995, s. 135.

W kryminałach tych, gdzie żywe jest świadectwo kontrkultury lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku, nie chodzi jedynie o to, by świat opisywać, lecz o to, by także go zmieniać. Dlatego też Wahlöö opowiadał, że kryminał jest niczym skalpel przeciwnający chore tkanki społeczeństwa²⁴.

Para napisała cykl dziesięciu powieści kryminalnych, poświęconych zbrodni. Zbrodni, jak do dziś twierdzi Maj Sjöwall, systemu socjaldemokratycznego na szwedzkim społeczeństwie²⁵. Głównym bohaterem tego cyklu jest komisarz Marin Beck, postać tak znana w Szwecji, jak w Polsce porucznik Borewicz.

Bo Lundin pisze, że cykl o Becku jest unikatowy dla rozwoju powieści kryminalnej w Szwecji, między innymi ze względu na swoją świadomość źródła inspiracji²⁶. Powieść kryminalna miała być tylko chwytliwym opakowaniem dla głębszych treści społecznych. Ten rozrywkowy gatunek miał służyć do demaskacji prawdy o systemie i czytelnik z tomu na tom miał stawać się coraz bardziej świadomy kwestii politycznych i społecznych, musiał też zajmować stanowisko wobec wyborów dokonywanych przez bohaterów. Pierwsze trzy powieści, wydane w latach 1965-1967, należały jeszcze do tradycyjnych. Zbrodnie, które w nich opisano, nie różniły się od znanych z innych konwencjonalnych utworów. Czytelnik miał przede wszystkim oswoić się z cyklem, stylem pisania i poznać głównego bohatera, komisarza Martina Becka i jego współpracowników. Beck stał się właściwie wzorcem dla całych pokoleń pisarzy. Nawet popularny mankellowski Wallander jest wzorowany na tym sztokholmskim policjancie, który przechodzi kryzys wieku średniego (a przy okazji też i małżeński). Zresztą podobieństw pomiędzy tymi seriami jest o wiele więcej²⁷.

Przełom w pisarstwie duetu Sjöwall i Wahlöö, który nastąpił wraz z wydaniem w 1968 roku *Śmiejącego się policjanta*, stał się kamieniem milowym dla powieści kryminalnej w Skandynawii. Śmiało możemy powiedzieć, że po tej powieści nic nie było już takie samo jak przedtem. Od tego momentu zmienia się charakter cyklu, gdyż powieść zaczyna być używana do celów innych niż rozrywka, a zaczyna służyć obrazowaniu tezy, że przemoc jest nieodzownym elementem społeczeństw kapitalistycznych²⁸. W późniejszych częściach

²⁴ M. Czubaj, *Etnolog...*, op. cit., s. 327.

²⁵ Zob. S. Eklund, *Deckardam. Intervju med Maj Sjöwall*, „Svenska Dagbladet”, 19.07.2010.

²⁶ Zob. B. Lundin, *Århundradets svenska deckare*, Bromma 1993, s. 35.

²⁷ Amerykański znawca literatury kryminalnej, krytyk i bibliotekoznawca, Bill Ott, poświęcił tej sprawie cały artykuł w swojej książce *The Back Page*, zatytułowany *It Began with Beck*. Wskazuje on jednoznacznie, że komisarz Beck jest *niekwestionowanym ojcem chrzestnym Kurta Wallandera* (B. Ott, *It Began with Beck*, [w:] idem, *The Back Page*, Chicago 2009, s. 71).

²⁸ Seria duetu Sjöwall i Wahlöö uznawana jest przez badaczy za najbardziej kontrowersyjną twórczość z podgatunku tzw. kryminałów proceduralnych, z założenia koncentrujących się na pracy organów ścigania. Upolitycznienie gatunku w Szwecji i innych krajach skandynawskich łączone jest zwykle właśnie z ich twórczością. Sporo miejsca poświęca temu zagadnieniu George N. Dove

morderca często okazuje się być ofiarą systemu, a ofiara złoczyńcą. Apogeum stanowi dziesiąty tom serii – *Terroristerna*, wydany w 1975 roku. Tom niezwykle proroczy, opisujący zabójstwo premiera, jako tego, który sprzeniewierzył się idei *folkhemmet*²⁹. 11 lat później, jak wiemy, Olof Palme, niezwykle popularny socjaldemokratyczny premier Szwecji, został zastrzelony na ulicy Sztokholmu, a do dziś dnia nie znaleziono sprawcy i nie wyjaśniono przyczyn zbrodni.

Krytycy zwracają uwagę na fakt, że cykl o Martinie Becku można czytać nie zwracając uwagi na przesłanie ideologiczne. Wciąż pozostanie on wysokiej klasy literaturą kryminalną zapewniającą czytelnikowi rozrywkę³⁰.

Lata siedemdziesiąte w skandynawskiej literaturze kryminalnej to czas utrwalania znaczenia kilku znanych pisarzy, choć nie zabrakło również interesujących debiutów. Wśród nich warto wspomnieć takie nazwiska, jak Kennet Ahl (pseudonim duetu pisarskiego, który tworzyli Lasse Strömstedt i Christer Dahl), K. Arne Blom, Ulf Durling czy Olov Svedelid. Zwłaszcza twórczość tego ostatniego warta jest poświęcenia kilku akapitów, gdyż począwszy od 1972 roku Olov Svedelid (1942-2008) pisze równoległe dwie serie kryminalne, a poza nimi wydaje też powieści samodzielne. Łącznie napisał ponad 120 książek. Pierwsza seria to rozpoczęta w 1972 roku (*Anmäld försvunnen*) opowieść o policjancie Rolandzie Hasselu, która stała się kanwą popularnego serialu telewizyjnego. Cykl liczy 29 tomów, ostatni (zatytułowany *Död i ruta ett*) ukazał się w 2004 roku. Hassel jest policjantem, ma jednak bardzo silne poczucie niesprawiedliwości i nieskuteczności prawa wobec przestępców. W późniejszych powieściach z serii więcej jest elementów sensacyjnych, a Hassel staje się asem kontrwywiadu. Badacze uznają, że Svedelid kontynuuje tą serią tradycje amerykańskiego *hard-boiled*³¹.

w swojej książce poświęconej policyjnym powieściom proceduralnym (G. N. Dove, *The Police Procedural*, Madison 1982). Z kolei Gary Hausladen sugeruje, że typ powieści proceduralnej został wybrany nieprzypadkowo, gdyż to właśnie policja symbolizuje podstawową jednostkę chroniącą aktualny ład przed zmianami, które może przynieść rewolucja. Główny bohater opisany jest jednak jako apolityczny, dzięki czemu może przy nim pozostać odrobina sympatii czytelnika. Wraz z biegiem wydarzeń w kolejnych tomach staje się on coraz mniej heroiczny, a coraz bardziej ludzki, łatwiejszy w identyfikacji. Więcej na ten temat w: G. Hausladen, *Places for Dead Bodies*, Austin 2000.

²⁹ Termin *folkhemmet* składa się w języku szwedzkim ze słów *folk* – lud i *hem* – dom. Więcej: N. Kildal, S. Kuhnle, *Normative foundations of the welfare state: the Nordic experience*, Florence 2005, s. 35. Według tej oficjalnie obowiązującej doktryny Państwo ma być bezpiecznym domem dla wszystkich obywateli.

³⁰ Zob. B. Lundin, *ÅrHundradets...*, op. cit., s. 37.

³¹ Zob. A. Hagenguth, *Der Mord, der aus der Kälte kommt: Was macht Skandinavische Krimis so erfolgreich?*, [w:] *Fjorde, Elche, Mörder: der skandinavische Kriminalroman*, red. J. Hindersmann, Wuppertal 2006, s. 32.

Drugi ważny cykl to seria książek napisanych przez Svedelida we współpracy ze znanym szwedzkim adwokatem, Leifem Silberskym. Bohaterem tych powieści jest adwokat Samuel Rosenbaum. Pierwsza wspólna powieść o Rosenbaumie (*Sista vittnet*) ukazała się w 1977 roku, wcześniej obaj autorzy współpracowali już przy trzech powieściach kryminalnych, niełączących się z żadną serią. Cykl o Rosenbaumie można nazwać przełomowym, gdyż pokazuje szwedzką odmianę kryminału sądowego. Rosenbaum jest doświadczonym prawnikiem, który często podaje w wątpliwość dowody, którym dają wiarę wszyscy prowadzący śledztwo i sprawy sądowe. Zazwyczaj to właśnie on ma rację, nawet w sytuacjach, gdy przestępstwo zostało popełnione w obecności wielu świadków (ma to miejsce w powieści *Narrspel*³²). Własne przeżycia Silbersky'ego z sal sądowych uwiarygodniają psychologiczną konstrukcję postaci Rosenbauma. Stary adwokat stał się w ten sposób jedną z ikon skandynawskiego kryminału³³.

Norwegowie w latach siedemdziesiątych mieli niewiele udanych debiutów, wśród nich dominowali pisarze już wcześniej parający się literaturą, którzy sięgali po kryminał raczej ze względów komercyjnych. Jedynym spośród nich, który zdobył międzynarodową sławę jako autor powieści kryminalnych, jest Gunnar Staalesen. Wykreowana przez niego w 1977 (w powieści *Bukken til havresekken*) roku postać prywatnego detektywa Varga Veuma³⁴, do dziś jest obecna w świadomości miłośników kryminalnych zagadek. Staalesen sukcesywnie publikuje nowe powieści, na chwilę obecną cykl liczy szesnaście tomów. Varg Veum to postać, która posiada wiele cech typowych dla współczesnych skandynawskich bohaterów. Jest rozwodnikiem i ma syna, który w miarę postępu akcji kolejnych powieści stał się już osobą dorosłą. Jako pracownik socjalny zetknął się z tematyką tzw. trudnej młodzieży. Obecnie jako prywatny detektyw często zajmuje się sprawami zaginionych nieletnich, przestępczości wśród nastolatków lub też po prostu problemami swoich byłych wychowanków. Veum należy do bohaterów, którzy wskazują czytelnikom problemy społeczne, z których często nie zdajemy sobie sprawy. Literacka strona powieści Staalesen została dwukrotnie doceniona, w 1975 i 2002 roku otrzymał Nagrodę Rivertona³⁵.

³² Zob. O. Svedelid, L. Silbersky, *Narrspel*, Stockholm 1988.

³³ Zob. B. Lundin, *The Swedish crime story*, op. cit., s. 48.

³⁴ Varg Veum to wciąż najpopularniejsza postać w panteonie norweskich bohaterów powieści kryminalnej. W Bergen, mieście w którym rozgrywa się akcja większości powieści z tym bohaterem, postawiono nawet pomnik, który upamiętnia prywatnego detektywa w pobliżu jego ulubionego pubu. Renesans zainteresowania tym bohaterem nastąpił w ostatnich latach za sprawą sześciu filmów telewizyjnych, które nakręcono w latach 2007-2009. Serial ten znany jest w Polsce pod tytułem *Instynkt wilka*. Producenci zapowiadają kolejne sześć filmów. W Bergen (wzorem Ystad z powieści Henninga Mankella czy Sztokholmu Stiega Larssona) organizuje się obecnie wycieczki szlakiem powieści Gunnara Staalsena. Więcej: *Re-investing Authenticity*, red. B. Timm Knudsen, Bristol 2010.

³⁵ Zob. T. Gizbili, op. cit., s. 76.

W duńskiej literaturze kryminalnej lat siedemdziesiątych również niewiele się działo, choć to wtedy zadebiutował jako felietonista i poeta późniejszy autor kryminałów Dan Turèll. *Mord i mørket*, pierwsza powieść z tzw. *Mord-serie*, dzieje się w alternatywnej wersji rzeczywistej kopenhaskiej dzielnicy Vesterbro (nie zgadza się tam nawet układ ulic). Turèll nadaje jej jednak klimat rodem z czarnego amerykańskiego kryminału, czyniąc jednocześnie Kopenhagę siedliskiem najgorszych przestępców, jakich można sobie wyobrazić, nie tylko w Skandynawii. Bohaterem serii jedenastu książek jest nieznany z imienia i nazwiska dziennikarz, pracujący dla fikcyjnej gazety „Bladet” (na polski przekłada się to po prostu jako „Gazeta”). Wprowadzenie bezimiennego bohatera do całego cyklu powoduje, że to nie on staje w centrum uwagi. Czytelnik, który da się zaprosić do tego eksperymentu, cały czas ma wrażenie pewnej nienaturalności, z drugiej jednak strony powieści Turèlla kuszą odmiennością, co w natłoku podobnie wyglądających powieści z podobnymi bohaterami, może być bardzo atrakcyjne³⁶.

Jednym z istotniejszych pisarzy, którzy debiutowali w latach siedemdziesiątych, a oszałamiającą karierę zrobili znacznie później, jest Leif GW Persson. Można dostrzec w nim spadkobiercę technik duetu Sjöwall i Wahlöö, który w swoich wczesnych powieściach pokazał niezwykle istotne kwestie społeczne z końca lat 70., takie jak prostytutka czy granice wolności obywateli. Jego książki stały się istotnym głosem w debacie o granice ingerencji państwa w życie jednostki. Persson kontynuował też wątki społeczno-polityczne, zaczerpnięte po części z cyklu o Becku, a po części z historii swego kraju. Centralnym punktem jego *Trylogii policyjnej*³⁷ z lat 2002-2007 jest zabójstwo premiera Palmego i rozmyślania nad kondycją Szwecji pod koniec XX wieku. I jak widzimy znów powieść kryminalna zamiast być jedynie rozrywką, odegrała istotną rolę w dyskursie społeczno-politycznym³⁸.

Ciekawym zjawiskiem w latach 90. są dwa cykle powieściowe, tworzone przez Håkana Nesserera i Henninga Mankella. Ich autorzy wyrosli z tradycji duetu Sjöwall i Wahlöö, ale każdy z nich realizuje ją na swój sposób.

Nesser napisał dziesięć powieści dziejących się w fikcyjnym mieście Maardam, w bliżej nieustalonym kraju – może być to zarówno Szwecja, Holandia, Polska jak i Niemcy. To rozmycie realiów wprowadza element uniwersalności, choć problematyka, jaką zajmuje się autor idealnie pasuje do atmosfery skandynawskiej powieści kryminalnej. Bohaterem serii jest Van Veeteren, w pierwszych powieściach szef policji, w kolejnych emeryt, wspierający dawnych kolegów.

³⁶ Zob. O. Ravn, *Krimi-guide*, Kobenhavn 1999, s. 168.

³⁷ W oryginalnej szwedzkiej wersji trylogia ta jest zatytułowana *Välfärdsstatens fall*, co można przetłumaczyć jako *Upadek państwa dobrobytu*.

³⁸ Zob. B. Kyvsgaard, *The criminal career. The Danish longitudinal study*, Cambridge 2003, s. 93.

W przewrotnej powieści *Karambol* Nesser łamie jedną z podstawowych zasad powieści kryminalnej i pokazuje jak silna może być rola przypadku, który prowadzi do zbrodni. Paradoksalnie za tę właśnie powieść autor otrzymał nagrodę Szklanego Klucza, przyznawaną dorocznie za najlepszą powieść kryminalną z krajów nordyckich.

Bardziej znanym w Polsce pisarzem jest Henning Mankell. Tak jak w przypadku Nessera czy autorów serii o Becku, mamy znów do czynienia z dziesięciotomowym cyklem, którego bohaterem jest tym razem prowincjonalny policjant, komisarz Kurt Wallander, pracujący wraz z grupą kolegów na komendzie w Ystad. Jak pisał sam autor we wstępie do niewydanego jeszcze w Polsce zbioru opowiadań pt. *Pyramiden*, dopiero po napisaniu *Zapory* zdał sobie sprawę z tego, że wszystkie części cyklu powinny nosić podtytuł *Powieści o szwedzkim niepokoju*. W dalszej części przedmowy Mankell tłumaczy, że cały cykl stanowił wariację na temat: *Co się stało ze szwedzkim społeczeństwem w latach 90. i jakie zaszły w nim przemiany?*³⁹. Jak widzimy jego funkcja jest analogiczna do funkcji jaką miał spełniać cykl o Martinie Becku, jednak Mankell uniknął całego sztafażu politycznego.

Oprócz zagadek kryminalnych myśli Wallandera zaprzęta przede wszystkim refleksja dotycząca przemian zachodzących w jego kraju. Wiele myśli o tym, co stało się z nim od czasów młodości policjanta (lata 60.), aż do przełomu XX i XXI wieku. Z coraz większym przerażeniem odkrywa, że niewiele rozumie z zagmatwanej rzeczywistości, przerażają go procesy zachodzące w społeczeństwie, postępująca alienacja obywateli, zanikanie więzi międzyludzkich, degradacja wartości *folkhemmet*. W jednym z dialogów zauważa:

Mówi się, że Szwecja zmieniła się powoli i niepostrzeżenie. Ale moim zdaniem, wszystko było widoczne jak na dłoni. Jeśli się tylko uważnie patrzy [...]. To są moje prywatne opinie. Ale na co dzień, nawet w tak małym i prowincjonalnym mieście jak Ystad, dało się zauważyć różnicę. Przestępstw było więcej i innego typu – cięższe i bardziej skomplikowane. Zaczęliśmy wykrywać przestępców wśród ludzi, którzy przedtem mieli nieposzlakowaną opinię⁴⁰.

Z czasem odkrywa też, że wbrew jego przekonaniom Szwecja nie znajduje się wcale na uboczu świata:

To również nie powinno się zdarzyć w Ystadzie. Okazuje się jednak, że nie ma już głuchej prowincji. Nie ma nawet zasadniczej różnicy między wsią a miastem. To, co rozumiem z nowej technologii informacyjnej, to fakt, że centrum świata może się znajdować w każdym miejscu kuli ziemskiej⁴¹.

³⁹ H. Mankell, *Pyramiden*, Stockholm 2000, s. 9.

⁴⁰ H. Mankell, *Mężczyzna, który się uśmiechał*, przeł. I. Kowadło-Przedmojska, Warszawa 2007, s. 146.

⁴¹ H. Mankell, *Zapora*, przeł. I. Kowadło-Przedmojska, Warszawa 2008, s. 508.

W powieściach Mankella zbrodnia, podobnie jak w powieściach Sjöwall i Wahlöö, rodzi się ze źle funkcjonującego systemu (*Falszywy trop*), z nadużyć władzy (*Mężczyzna, który się uśmiechał*), pazerności czy ze źle pojętych idei (*Zapora, Biała Lwica*). Mankell jako początek kłopotów wskazuje lata 50., kiedy to zaczął się materialny dobrobyt społeczeństwa i kiedy utraciło ono ideowe nastawienie do polityki, a bliskość z politykami podejmującymi decyzje zniknęła⁴².

Powieści Mankella koncentrują się także na wzroście przemocy w społeczeństwie szwedzkim, ale nie są tylko opisem drastycznych wydarzeń. Autor próbuje znaleźć przyczynę brutalizacji jednocześnie zastanawiając się nad jej skutkami. Powieści o komisarze Wallanderze mogą być też czytane innym kluczem – jako opowieści najpierw o kryzysie wieku średniego, kryzysie rodziny, a w końcu (zwłaszcza ostatnia powieść cyklu *Niespokojny człowiek*) o starzeniu się i lęku przed jesienią życia.

Niektórzy zarzucają tym powieściom, że akcja nie toczy się tak wartko jak w amerykańskich filmach, że sporo w nich „jałowego biegu”. Ale to wtedy dzieje się najwięcej, z przemyśleń komisarza, jego lęków i frustracji możemy złożyć niczym z puzzli obraz współczesnej Szwecji.

Natomiast na brak akcji nie można narzekać czytając trzy powieści z niedokończonego przez Stiega Larssona cyklu *Millenium*. Niedokończonego z powodu śmierci pisarza, choć planował dziesięć tomów, tak jak Sjöwall i Wahlöö⁴³. Powieści o niepokornej hackerce Lisbeth Salander i Mikaelu Blomkviscie uważane są za przełom. Przede wszystkim żadna inna skandynawska powieść kryminalna nie zyskała tak ogromnej popularności na świecie. Oprócz rekordowych liczb sprzedanych egzemplarzy książek, rzeszy widzów w kinach, dookoła *Millenium* powstaje cały przemysł turystyczny z wycieczkami śladami bohaterów w Sztokholmie (podobnie jest w Ystad, gdzie można zwiedzić miejsca związane z Wallanderem). Sądzę, że fenomen tej serii jest dość złożony. Istotną rolę odgrywa dość nietypowa bohaterka. Sam autor twierdził, że wzorował swoją bohaterkę na Pippi Langstrump i zastanawiał się:

Jaka byłaby dzisiaj? Jako dorosła osoba? Jak byłaby nazywana? Socjopatką? Stworzyłem ją, jako Lisbeth Salander, wyjątkowo wyizolowaną dwudziestopięciolatkę. Nie zna nikogo, nie ma żadnych kompetencji społecznych⁴⁴.

⁴² Zob. K. G. Fredriksson, L. Fredriksson, *En jurybok om Kurt Wallander*, Grebbestad 1996, s. 33.

⁴³ Od czasu do czasu atmosferę wokół cyklu *Millennium* podgrzewają podawane w mediach informacje, z których wynika, że spora część kolejnego tomu spoczywa w laptopie pisarza, który jest w posiadaniu Evy Gabrielsson, jego życiowej partnerki.

⁴⁴ Cytuję za: M. Rising, *Swedish Crime Writer Finds Fame After Death*, „The Washington Post”, 17.02.2009. Tłumaczenie własne.

Jednak Pippi to jeden z wielu tropów, które można wysledzić w tej postaci – przypomina ona zarówno Kobieta Kota jak i główną bohaterkę *Kill Billa* Beatrix Kiddo. Z jednej strony jest poszkodowana przez system, który zamiast opiekować się biednymi i słabszymi chroni interesy nielicznych. Jednak to, za co można podziwiać Salander, to fakt, że nie stała się mentalnie ofiarą, nie myśli o sobie w ten sposób i nawet w najgorszej sytuacji potrafi znaleźć rozwiązanie problemu. Postać Salander pokazała, że kobieta w powieści kryminalnej nie musi być bezbronną ofiarą albo modliszką, w stylu chandlerowskich *femmes fatales*, ani nawet nieformalnym detektywem (jak panna Marple Agathy Christie). Mogła być sobą, zbuntowaną, wytatuowaną nieprzystosowaną biseksualną hackerką z syndromem Aspergera.

U Larssona, w przeciwieństwie do prozy Mankella, nie znajdziemy pogłębianych portretów psychologicznych postaci. Lisbeth nie będzie rozmyślać nad systemem, który bezprawnie zagarnął sobie jej dzieciństwo. Nie znajdziemy też na kartach powieści melancholijnych przemyśleń Blomkvista nad przemijaniem i roztrząsania różnic między Szwecją współczesną a tą, którą znał z młodości. Bohaterowie *Millenium* są przede wszystkim nastawieni na działanie. Momentami, gdy akcja nabiera tempa, zwłaszcza w drugiej części i w finale trzeciej, może ocierać się o swoistą komiksowość. Gatunek znów wrócił do swojego istotnego elementu – do akcji.

Jednak Larsson bardzo umiejętnie połączył powieść kryminalną z elementami reportażu społecznego. Gdy czyta się nawet spore fragmenty *Mężczyzn, którzy nienawidzą kobiet*, czy też *Dziewczyny, która igrała z ogniem*, wyrwane z fabularnego kontekstu, można odnieść wrażenie, że jest to reportaż lub felieton na temat między innymi ubezwłasnowolnienia jednostek w Szwecji, prostytucji, *traffickingu*⁴⁵ czy też nadużyć władzy przez służby specjalne. Swoim społecznym zaangażowaniem przypomina duet Sjöwall i Wahlöö, on też był w młodości trockistą, a sentymenty lewicowe są wyczuwalne w dość naiwnej wierze w solidarność społeczną. Różnica polega jednak na tym, że twórca *Millenium* pisał z zupełnie innej perspektywy. Nie mógł już sobie pozwolić na pewne tezy, które na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych wydawały się niektórym możliwe do zrealizowania.

Mariusz Czubaj w artykule poświęconym cyklowi Larssona pisze:

⁴⁵ Angielskie określenie *trafficking*, mogące w anglojęzycznej nomenklaturze oznaczać między innymi przemyt narkotyków czy nielegalny handel bronią, jest w Szwecji zarezerwowane niemal wyłącznie dla konkretnego rodzaju przestępstw, czyli handlu kobietami przeznaczonymi do pracy w seks biznesie. Więcej na ten temat znaleźć można w publikacji wydanej przez Narodową Organizację Schronisk dla Kobiet w Szwecji: G. Holmgren, C. Lindström, *Prostitution och trafficking. Sexslavhandel!*, Stockholm 2002.

Po lekturze trylogii rozsypuje się wiara w skandynawski model pedagogiczny, bo życie rodzinne było dla Lisy jednym wielkim piekłem. A jakby tego było mało, Larsson burzy mit Szwecji jako kraju bez przemocy. Twórca *Millennium* pisze więc o neofaszystowskich sentymentach swoich rodaków, prawicowym radykalizmie i podskórnie odczuwalnych tęsknotach za modelem państwa autorytarnego⁴⁶.

W dalszej części tekstu autor wspomina książkę Åke Dauna *Swedish Mentality*, opisującą m.in. pojęcie *folkhemmet*. Zderzając ideę z pokazaną przez Larssona rzeczywistością, Czubaj konkluduje:

Trylogia Larssona jest niczym innym jak wielką polemiką z ideałem *folkhemmet*, bowiem żyjemy w świecie, gdzie ludzkie uczucia i ciepło są towarem deficytowym.

Jeśli przyjrzymy się początkom *folkhemmet* z lat trzydziestych XX wieku, spostrzeżemy, że zbudowano go na trosce, sprawiedliwości i humanitaryzmie. To podwaliny ideałów socjaldemokratycznych, a *folkhemmet* spełniał rolę uniifikującą wzorce socjalistyczne i nacjonalistyczne⁴⁷. Współczesną formę wynaturzeń idei *folkhemmet* przedstawiają w powieściach Larssona liczne przykłady przestępstw przeciwko jednostce, popełnianych niejako w majestacie prawa.

Panaceum na kryzys ideałów politycznych upatruje Larsson nie w odnowieniu klasy politycznej, ale w rozszerzeniu wolności jednostki. Gdzie we współczesnym świecie zbudowanym nie na wspólnotowości, ale na poczuciu odrębności i wyjątkowości jednostki, samotne monady nie potrafią współistnieć i współpracować ze sobą, przez co jeszcze bardziej narażone są na zamachy na własną niezależność zarówno ze strony przestępców, jak i państwa, które coraz usilniej próbuje przejąć całkowitą kontrolę nad prywatnością swoich obywateli.

Obecnie gatunek w Szwecji przechodzi kolejną łagodną metamorfozę. Widać to między innymi w twórczości Johana Theorina, młodego, lecz obsypanego już nagrodami pisarza z Göteborga, który w swych powieściach ukazuje nie tylko wątki kryminalne, ale też piękno Olandii, wyspy na Bałtyku. To właśnie ta fascynacja małymi społecznościami staje się coraz popularniejsza w prozie szwedzkiej. Prowincja w powieści kryminalnej zaczęła żyć na nowo, centrum akcji przenosi się do odległych miasteczek a nawet wsi. Silną grupę stanowią pisarze z Gotlandii, ale też i północ kraju jest licznie reprezentowana. Obok opisów zbrodni i żmudnego śledztwa, pisarze sporo miejsca poświęcają odmalowaniu lokalnego krajobrazu, zwyczajów oraz języka. Powieść kryminalna staje się antropologicznym świadectwem umiłowania do małych ojczyzn.

⁴⁶ M. Czubaj, *Mord w mróz*, „Polityka” 2009, nr 48, s. 60.

⁴⁷ Zob. S. O. Karlsson, *Det intelligenta samhället: En omtolkning av den socialdemokratiska idéhistorien*, Stockholm 2001, s. 468-469.

W powieściach Theorina wątek śledztwa jest jednym z wielu (jak w *Zmierzchu*) lub jest całkowicie poboczny (*Nocna Zamieć*). Istotna natomiast staje się umiejętność oddania nastroju wyspy, która ożywa tylko latem, wraz z przyjazdem turystów, by jesienią i zimą pogrążyć się w letargu. Pisarz z niezwykłą zręcznością porusza się między teraźniejszością a przeszłością, wplątując w fabułę wątki fantastyczne i legendarne. Powieści pod względem strukturalnym i językowym nawiązują do takich gatunków ludowych jak ballada, podanie, klechda. Nagle oprócz zagadki kryminalnej i tajemnicy istotną kategorią staje się funkcja poetycka języka w wysmakowanych opisach świata przedstawionego czy też warstwa antropologiczna, odwołująca się do przesądów, wierzeń ludowych oraz tradycji oralnej małych społeczności wiejskich.

Jak widzimy gatunek skandynawskiej powieści kryminalnej przeszedł ogromną metamorfozę przez ostatnie stulecie. Od bycia wtórnym wobec produkcji anglosaskich, poprzez społeczno-polityczne zaangażowanie w walce o równość i solidarność klasową aż do współczesnych powieści z silnie odcisniętym postmodernistycznym piętnem. Jednak niezależnie od tego, czy powieść kryminalna w tym wypadku staje się tubą poglądów politycznych pisarza, czy też ma za zadanie promować lokalną społeczność, jej podstawowe, dziewiętnastowieczne wyznaczniki nadal pozostają dystynktywne, tak, że jest ona nadal formą wysoce rozpoznawalną w erze zamazywania granic międzygatunkowych. Natomiast bardzo interesującą cechą wyróżniającą skandynawską powieść kryminalną na tle innych jest jej mocne zaangażowanie w kwestie społeczne oraz silne mimetyczne zacięcie, będące schedą skandynawskiego realizmu.

Metamorphoses of the crime novel in Scandinavian prose Summary

Crime novels in Scandinavia have been extremely popular for over 150 years. However, the genre has changed and evolved from a traditional form similar to the one proposed by E. A. Poe and A. Conan Doyle, through the Swedish golden age in the 1940s and 1950s, which was compared to the British epoch of A. Christie's success, until the 1960s when Sweden and other Scandinavian countries developed their own variant of crime novels, deeply engaged in social criticism. Later on, the model evolved but continues to be the most popular one in Northern Europe thanks to writers such as Stieg Larsson, Henning Mankell or Gunnar Staalesen. This genre, whose original aim was to entertain the readers, has raised vital social issues such as multiculturalism, alienation in big cities, failure of socialist ideals or hostility towards migrants in Sweden. The tremendous popularity of crime novels written by Scandinavian writers stems, among others, from their social engagement.

DOROTA DOBRZYŃSKA
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

DETEKTYW W POSZUKIWANIU „NECRONOMICONU”
SHERLOCK HOLMES I MĄDROŚĆ UMARŁYCH
RODOLFA MARTINEZA WOBEC TRADYCJI LITERACKIEJ

ABSTRAKT: *Sherlock Holmes i mądrość umarłych* Rodolfa Martíneza to hiszpańska powieść kryminalna opublikowana w latach dziewięćdziesiątych i przełożona niedawno na język polski. Jest oparta na prozie Arthura Conan Doyle’a, ale zawiera także motywy związane z okultyzmem i fantastyką literacką. Autor odwołuje się do twórczości H. P. Lovecrafta, E. A. Poego i Brama Stokera, jak również wprowadza dobrze znane postaci i wątki, które mogą być kojarzone z powieścią kryminalną oraz fenomenem „czarnego romantyzmu”. W ten sposób prowadzi grę z czytelnikiem i odnosi się do współczesnej roli kultury popularnej. Celem artykułu jest ukazanie wspomnianych odniesień do tradycji literackiej oraz transformacji znanych motywów literackich w powieści Martíneza.

SŁOWA KLUCZOWE: Rodolfo Martínez, Sherlock Holmes, Arthur Conan Doyle, czarny romantyzm, H. P. Lovecraft, Szatan romantyczny, okultyzm

Sherlock Holmes jest jednym z tych bohaterów literackich, którzy na stałe weszli w poczet ikon kultury popularnej. Postać detektywa z Baker Street była wielokrotnie „zapożyczana” z dzieł Arthura Conan Doyle’a, by pojawić się w utworach innych autorów, filmach, spektaklach teatralnych, a nawet w różnego typu grach komputerowych, komiksach i reklamach. Można wręcz stwierdzić, że Sherlock Holmes przerósł popularnością swojego twórcę, gdyż obecnie przeciętny odbiorca literatury i kultury zna nazwisko Conan Doyle’a właśnie ze względu na słynnego detektywa, którego pod koniec XIX w. pisarz ten powołał do życia na kartach powieści pt. *A Study in Scarlet*.

Popularność Sherlocka Holmesa i fakt jego ciągłej obecności w świadomości czytelników wykorzystał nie tak dawno hiszpański autor, Rodolfo Martínez. Znany w swojej ojczyźnie jako twórca prozy fantastycznej, przede wszystkim z gatunku science-fiction i cyberpunk, stworzył również cykl czterech powieści o najbardziej znanym detektywie¹. Pierwsza z nich, *Sherlock Holmes i mądrość*

¹ Są to: *Sherlock Holmes y la Sabiduría de los muertos* (1996, 2004), *Sherlock Holmes y las huellas del poeta* (2005), *Sherlock Holmes y la boca del infierno* (2007), *Sherlock Holmes y el heredero de Nadie* (2008); zob: <http://www.escribienelagua.com/bibliografia/novelas/>, data dostępu: 5.08.2011.

umarłych, została wydana w Polsce w 2009 roku. Pisząc o Sherlocku Holmesie, Martínez połączył własne zainteresowania literackie z atmosferą powieści detektywistycznej oraz posłużył się bohaterami wymyślonymi wcześniej przez Conan Doyle'a, przenosząc ich w wykreowaną przez siebie rzeczywistość. Efektem tego jest szkatułkowa powieść naśladowująca styl oryginalnych utworów o Holmesie, ale wprowadzająca też w jego świat element fantastyczny, kojarzący się głównie z twórczością Howarda Phillipsa Lovecrafta, romantycznymi opowiadaniem „z dreszczykiem” oraz modnym zwłaszcza na przełomie XIX i XX w. zagadnieniem okultyzmu. Martínez w oczywisty sposób nawiązuje więc nie tylko do dzieł Conan Doyle'a, ale też do szerszej pojmowanej tradycji literackiej.

Tajemniczy „rękopis”

Powieść Martíneza rozpoczyna się podobnie jak wiele znanych utworów o angielskim detektywie: Londyn, rok 1895. Sherlock Holmes przypadkiem wpada na trop przestępcy podającego się za słynnego skandynawskiego podróżnika, Sigurda Sigersona. W miarę rozwoju śledztwa w sprawę okazują się zamieszane okultystyczne bractwa, a przedmiotem, który staje się powodem kolejnych zbrodni jest tajemnicza, stara księga, mogąca być źródłem niezwykłej mocy dla jej właściciela. Na rozwój wydarzeń istotny wpływ mają jednak nie tylko ludzie, ale też siły pochodzące niekoniecznie z tego świata. Martínez w opowieść o śledztwie Holmesa wplata więc pierwiastek nadnaturalny, praktycznie niewystępujący w utworach o detektywie autorstwa Conan Doyle'a². Aby uatrakcyjnić powieść, wykorzystuje też zabieg swojego poprzednika, który narratorem relacjonującym przygody Holmesa uczynił doktora Watsona. Martínez posuwa się tu jednak nieco dalej, tworząc złudzenie, że to Watson jest rzeczywistym autorem zapisków, a on sam zaledwie przetłumaczył całość na hiszpański. Już w odautorskim wstępie do powieści mówi o tym, w jaki sposób w jego ręce trafił stary plik rękopisów doktora Watsona, w tym niewydane nigdy utwory, mogące wyjaśnić wiele niedopowiedzeń związanych z historią i śledztwami Sherlocka Holmesa. Co ciekawe, w tej literackiej mistyfikacji bierze też udział polski tłumacz powieści, który w przypisie wyjaśnia, że

[...] mimo wielokrotnych próśb i apeli kierowanych na ręce pana Rodolfo Martíneza [...] nie udało się uzyskać nawet kopii oryginalnego tekstu doktora Watsona.

² Motyw fantastyczny na pierwszy rzut oka dałoby się wyodrębnić w powieści *The Hound of the Baskervilles*, jednak tam pojawianie się widma upiornego psa okazuje się tylko dającą się racjonalnie wytłumaczyć mistyfikacją, mającą umożliwić przejęcie majątku rodu Baskervillów przez jednego z bohaterów.

Z tej to przyczyny przekład polski opiera się – wbrew zasadom sztuki – na wersji hiszpańskiej, a nie angielskiej³.

Upozorowanie tego, że piszący powieść nie jest autorem, a jedynie wydawcą i redaktorem starego manuskryptu, można odczytywać jako żart pisarza, ale też jako nawiązanie do XVIII- i XIX-wiecznej tradycji romansów gotyckich, gdzie takie mistyfikacje były popularnym zabiegiem literackim, a pozółtki rękopis stawał się często źródłem, z którego wywodzono mroczne, budzące grozę opowieści⁴. Martínez od samego początku stara się utwierdzić odbiorcę w przekonaniu, że ma do przekazania coś, co do tej pory pozostawało tajemnicą znaną tylko Holmesowi, Watsonowi i kilku osobom zamieszonym w śledztwo. Jest to rodzaj paktu zawartego z czytelnikiem, który może mistyfikację odrzucić lub wziąć w niej udział i wraz z rzekomym posiadaczem rękopisu stopniowo odkrywać kolejne sekrety Sherlocka Holmesa.

Opowieść doktora Watsona

Martínez oddaje następnie głos samemu doktorowi Watsonowi, który spisuje historię niezwykłego śledztwa, zaznaczając jednak, że opowieść jest na tyle niewiarygodna, iż długo wahał się, czy ujawnić ją światu. Sam twierdzi przy tym, że wcale nie jest zwolennikiem fantastycznych opowiadań:

Nie przepadam za tego rodzaju historiami, w młodości może mnie i pociągały, acz nigdy nie były przedmiotem fascynacji, gorączkowe fantazje pana Poego tudzież groźne stwory zrodzone pod piórem Brama Stokera. Od dawna już szukam w literaturze wypoczynku, a nie mocnych wzruszeń; kiedy otwieram książkę, to po to, żeby zapuścić się w znane i błogie rejony, a nie żeby przekonywać się, iż wszystko, co wiem, wcale nie jest takie, jak mi się zdawało⁵.

Watson jako narrator zachowuje dystans do wspomnianych przez siebie utworów, próbując przekonać czytelnika, że ma zamiar zrelacjonować prawdziwe wydarzenia, a nie korzystać ze swojej wybujałej wyobraźni. Przy okazji wskazuje też jednak na konwencję literacką i tradycje „niesamowitych opowieści”, z którymi można łączyć spisana przez niego historię. Dodatkowo zwraca tu uwagę fakt, że zarówno niektóre opowiadania Poego, jak i *Dracula* Stokera dadzą się rozpatrywać jako utwory detektywistyczne: Poe jest zwykle uważany

³ T. Pindel, *Posłowie*, [w:] R. Martínez, *Sherlock Holmes i mądrość umarłych*, przeł. T. Pindel, Kraków 2009, s. 14.

⁴ Podobny zabieg był też stosowany przez Arthura Conan Doyle’a w pierwszej powieści o Sherlocku Holmesie, *A Study in Scarlet*.

⁵ R. Martínez, op. cit., s. 19.

za prekursora tego typu literatury⁶, natomiast *Dracula* to nie tylko powieść grozy, ale też zapis śledztwa i pościgu za wampirem, prowadzonego przez Van Helsinga. Wzmianką o Poem i Stokerze Watson automatycznie osadza więc utwory o Sherlocku Holmesie w tradycji literackiej, jako kolejne ogniwo w rozwoju powieści detektywistycznej.

Obok tytułowego Sherlocka Holmesa doktor Watson jest w powieści Martíneza drugą postacią bezpośrednio zapożyczoną z utworów Conan Doyle'a. Tak jak jego literacki pierwowzór, przedstawia siebie jako lekarza i przyjaciela Holmesa, obserwuje poczynania detektywa i bierze czynny udział w śledztwie. Podobnie jak w opowieściach pióra Conan Doyle'a pełni więc w utworze kilka funkcji: jest narratorem, kronikarzem komentującym zdarzenia z perspektywy czasu, a także ich uczestnikiem⁷. Jedyne, co istotnie różni Watsona autorstwa Martíneza od pierwowzoru to skłonność do częstych dygresji. Bohater ten tłumaczy to swoim podeszłym wiekiem, gdyż śledztwo z 1895 r. opisuje dopiero w roku 1931. Mówi o sobie:

Nie da się ukryć, że moje lata dają mi się we znaki. Na ogół byłem zwięzłym i precyzyjnym narratorem, ale tym razem coraz trudniej przychodzi mi panować nad narracją, bronić się przed dywagacjami. Nie chciałbym upodobnić się do tych koszmarnych, jakże modnych aktualnie pisarzy, którzy fabułę i akcję traktują jak błahostkę niegodną uwagi⁸.

Narrator w pewnym sensie tłumaczy się więc ze swojego nowego, mniej składowego sposobu opowiadania, jednak wprowadzenie dygresji okazuje się celowym zabiegiem. To właśnie w nich Watson nawiązuje do oryginalnych utworów o Sherlocku Holmesie, przywołuje tytuły, zdarzenia i postaci doskonale znane czytelnikom, a także wyjaśnia kwestie, które nigdy nie zostały doprecyzowane przez Conan Doyle'a. Watson jest więc tutaj nie tyle narratorem starzejącym się, któremu zwięzła relacja przychodzi z trudnością, ile raczej narratorem zmuszonym wiarygodnie połączyć w spójną całość rzeczywistość literacką wykreowaną przez Conan Doyle'a i Martíneza.

Sherlock Holmes i literackie zagadki

Sherlock Holmes i mądrość umarłych odwołuje się do tradycyjnego wzorca opowieści o słynnym detektywie nie tylko przez wprowadzenie tego samego narratora, wzmianki o znanych śledztwach Holmesa i przytaczanie tytułów utworów

⁶ Zob. J. Kokot, *Kronikarz z Baker Street. Strategie narracyjne w utworach Arthura Conan Doyle'a*, Olsztyn 1999, s. 7.

⁷ Zob. ibidem, *passim*.

⁸ R. Martínez, *op. cit.*, s. 74-75.

Conan Doyle’a. Również główny bohater jest w opisie Martíneza bardzo podobny do swojego pierwowzoru. „Nowy” Holmes to tak samo mieszkaniec londyńskiej Baker Street, detektyw obdarzony inteligencją i sprytem, nieco ironiczny i opanowany indywidualista, mający świadomość swoich nieprzeciętnych zdolności. Te cechy czasem irytują Watsona, który stwierdza: „Holmes rzucił mi chłodne spojrzenie urażonej godności. Jak zwykle reagował niczym niewychowane dziecko, kiedy tylko ktoś – przypadkiem bądź celowo – godził w jego próżność”⁹. Jest to reakcja typowa również dla „oryginalnego” Watsona, któremu zdarzało się krytykować nadmierną pychę swojego przyjaciela, niejednokrotnie otwarcie manifestującego własne poczucie wyższości. Podobnie jak u Conan Doyle’a, Holmes Martíneza jest też nałogowym palaczem, lubiącym w samotności szukać rozwiązania bardziej skomplikowanych zagadek oraz skrzywkami-amatorem. Zgodnie z duchem swojej powieści, hiszpański pisarz obdarzył jednak detektywa dodatkową cechą: Holmes zajmuje się również zagadnieniami związanymi z okultyzmem i – chociaż niechętnie – dopuszcza możliwość, że nie każdą zagadkę da się logicznie wytłumaczyć. Jak twierdzi, „kiedy wyeliminujemy niemożliwe, to co pozostaje, jest prawdą, nawet jeśli wydaje się nieprawdopodobne. Tylko co zrobić, jeśli nie da się wyeliminować niemożliwego?”¹⁰

Martínez otacza również swojego „zapożyczonego” bohatera dobrze znanymi postaciami, które towarzyszyły mu w oryginalnych utworach Conan Doyle’a. Obok doktora Watsona są to m.in. inspektor policji – Lestrade, pani Hudson, brat detektywa, młody pomocnik Holmesa – Wiggins i jego „nieregularne oddziały z Baker Street” oraz niewystępujący wprawdzie w nowej powieści, ale wspomniany kilkakrotnie wróg Holmesa, profesor Moriarty. Oczywiście nawiązanie do dzieł Conan Doyle’a to jednak dopiero początek gry z czytelnikiem. Przez całą powieść przewijają się bowiem wątki i postaci znane z innych dzieł literackich. I tak np. kluczowym słowem, które pozwala Holmesowi rozwiązać zagadkę zaszyfrowanego listu jest „Jabberwocky” – dziwaczne określenie pochodzące z wiersza zamieszczonego w *Through the Looking-Glass* Lewisa Carrolla¹¹. Na kartach powieści Martíneza pojawia się też inteligentny młody policjant o nazwisku Marlowe, który – jak relacjonuje Watson, pozostawiając sprawę domysłem czytelnika –

[...] kilka lat później zrezygnował z pracy w Scotland Yardzie, wyemigrował z żoną do Stanów Zjednoczonych i osiedlił się w Los Angeles, na Zachodnim Wybrzeżu, dołączając do lokalnej policji, gdzie zrobił oszałamiającą karierę. [...] miał syna, który podobnie jak ojciec marzył o karierze detektywa, ale nie wiem, czy dopiął swego¹².

⁹ Ibidem, s. 22.

¹⁰ Ibidem, s. 182.

¹¹ L. Carroll, *Alice’s Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, Ware, Hertfordshire 1993, s. 149-151.

¹² R. Martínez, op. cit., s. 164.

Nawiązując do twórczości Raymonda Chandlera i wykreowanej przez niego postaci detektywa, Phillipa Marlowe'a, Martínez pośrednio mówi o rozwoju powieści detektywistycznej w XX w. i prowadzi grę z odbiorcą: Marlowe to przecież – obok takich bohaterów, jak Hercules Poirot – jeden z najbardziej znanych literackich następców Sherlocka Holmesa. Można więc założyć, że czytelnik sam będzie wiedział, jak potoczyły się losy potomka angielskiego policjanta, o którym opowiada Watson. W *Sherlocku Holmesie i mądrości umarłych* pojawiają się zatem „dwa poziomy” zagadek do rozwiązania. Tymi podstawowymi, które wiążą się ze śledztwem, zajmuje się przede wszystkim detektyw. Te drobne, literackie są przeznaczone wyłącznie dla odbiorcy.

Narrator powieści następnie sięga też do korzeni literatury detektywistycznej, wspominając raz jeszcze o Poem i Stokerze. Twierdzi mianowicie, że ich dzieła nudzą Holmesa, uznającego romans gotycki za „gatunek nieodparcie błahy”¹³. Ten wątek podejmuje również polski tłumacz powieści i ponownie włącza się do gry z czytelnikiem. Nawiązując do twórczości Stokera, przewrotnie dodaje od siebie, że w nieopublikowanych rękopisach Watsona, będących obecnie w posiadaniu Martíneza, znajduje się m.in. relacja ze spotkania Holmesa z samym hrabią Drakulą¹⁴. Ponieważ jednak pojawiają się wątpliwości co do autorstwa tekstu, „rozsądniej będzie poczekać z publikacją na wyniki badań ekspertów z Uniwersytetu Jagiellońskiego”¹⁵. Na tym nie kończą się nawiązania do twórczości i osoby Stokera, gdyż w *Sherlocku Holmesie i mądrości umarłych* jest on przedstawiony jako należący do tajemniczego bractwa „Złotego Świtu” przyjaciel Arthura Conan Doyle'a. Sam autor Sherlocka Holmesa w powieści Martíneza staje się natomiast dość nieoczekiwanie drugoplanowym bohaterem, który – podobnie jak Stoker – interesuje się okultyzmem i również należy do wspomnianego bractwa¹⁶.

Kim jest Arthur Conan Doyle?

Wprowadzenie osoby Conan Doyle'a jako postaci literackiej to kolejny element gry z odbiorcą. Początkowo sam Rodolfo Martínez, a następnie narrator, dążą do tego, by czytelnik uwierzył, że to sam doktor Watson jest autorem opowiadań o Sherlocku Holmesie. Pojawienie się w powieści postaci Conan Doyle'a ma tym bardziej wzmocnić to przeświadczenie. Watson twierdzi mianowicie,

¹³ Ibidem, s. 123-124.

¹⁴ T. Pindel, op. cit., s. 204.

¹⁵ Ibidem, s. 205.

¹⁶ Martínez nawiązuje w tym miejscu do faktów z życia Arthura Conan Doyle'a, który rzeczywiście zajmował się tematyką okultystyczną; zob. np. A. Conan Doyle, *Nowe objawienie: co to jest spirytyzm?*, przeł. W. E. Pordes, Kraków 1992.

że ten, którego wszyscy uważają za twórcę postaci słynnego detektywa, jest jedynie agentem literackim. Conan Doyle „w rzeczywistości” jedynie dopracowuje rękopisy doktora i dba o komercyjną stronę jego działalności jako pisarza. Doktor Watson wyjaśnia też przy okazji związane z tym nieporozumienia:

[...] wiele osób sądzi, iż zarówno Holmes, jak i moja osoba jesteśmy postaciami powołanymi do życia przez pióro doktora Doyle’a. Prawdą jest, że nigdy nie wspominałem o tym wszystkim w moich tekstach [...], stąd niejedną raz Holmes spotykał się z osobami, które słysząc jego nazwisko, patrzyły nań nieufnie, jak gdyby miały do czynienia z jakimś dziwnym oszustwem albo aktorem udającym słynną postać¹⁷.

Następuje tu całkowite odwrócenie ról i zależności między autorem a stworzonymi przez niego bohaterami. Holmes i Watson okazują się „prawdziwymi” postaciami¹⁸, podczas gdy pisarz, który powołał ich do życia, zostaje zamknięty w świecie literackiej fikcji. Dodatkowo interesujący wydaje się też fakt, że według Watsona, Arthur Conan Doyle nie czuje się dobrze w towarzystwie detektywa:

Arthur Doyle popadał w obecności Holmesa w paniczny strach (a Sherlock był tego doskonale świadom i nawet czasami to wykorzystywał) [...]. Rzadko kiedy zdołał wymienić z Holmesem więcej niż pół tuzina słów, bo zaraz zaczynał się jąkać i denerwować. [...] zdumiewał mnie fakt, że niejedną raz dostrzegałem w oczach Doyle’a błysk gniewu, źle skrywanej złości, kiedy w pobliżu przebywał Holmes¹⁹.

Prawdziwy twórca Sherlocka Holmesa zostaje więc nie tylko zepchnięty do roli drugoplanowej postaci literackiej, ale też przytłoczony osobą wykreowanego przez siebie bohatera, z którym spotyka się na kartach powieści Martíneza. Można to zinterpretować jako komentarz do sytuacji pisarza i stworzonych przez niego postaci, które niejednokrotnie stają się słynniejsze niż on sam, a także – szczególnie, gdy zostają zawłaszczone przez kulturę popularną – zaczynają żyć własnym życiem, niezależnym od woli ich autora. Obawa powieściowego Arthura Doyle’a przed Holmesem to zatem w pewnym sensie także lęk twórcy przed jego własnym dziełem, które może przerosnąć go popularnością i swobodnie ewoluować w kulturze już bez jego udziału.

¹⁷ R. Martínez, op. cit., s. 35.

¹⁸ Jak przypominają T. Żabski, „w oczach wielu współczesnych Holmes i Watson uchodzili za osoby rzeczywiste, otrzymywali od ludzi prywatnych i policji wiele listów i różnych propozycji”. Wpłynęła na to m.in. konstrukcja dzieł Conan Doyle’a, który „ukrył się za światem przedstawionym, nadał mu pełną autonomię”. Zob. T. Żabski, *Postłowie*, [w:] A. Conan Doyle, *Przygody detektywa Sherlocka Holmesa*, Wrocław 1991, s. 266.

¹⁹ R. Martínez, op. cit., s. 26.

Powieść Martíneza a amerykańskie „opowiadania niesamowite”

W powieści Martíneza kolejnym wyraźnym nawiązaniem do tradycji literackiej, a szczególnie literatury grozy, jest postać wspomnianego już, niezwykle przebiegłego przestępcy oraz tajemniczy przedmiot, który zostaje przez niego wykradzony z bractwa „Złotego Świtu”. Autor sugeruje to już w otwierającym powieść cytacie z opowiadania „The Adventure of the Naval Treaty” Conan Doyle’a, którego fragment w polskim tłumaczeniu brzmi: „Dla mnie wspaniałomyślność opatrności znajduje najwyższe potwierdzenie w kwiatach”²⁰. W przytoczonej również angielskiej wersji tego motu pojawia się oczywiście słowo „Providence”, które łatwo skojarzyć z amerykańską literaturą „z dreszczykiem”. Martínez następnie rozwija ten wątek, ponieważ fałszywy norweski podróżnik, zdemaskowany przez Holmesa, w „rzeczywistości” nosi nazwisko Winfield Scott Lovecraft²¹, a wykradzony przez niego przedmiot to bardzo stara księga o nazwie „Necronomicon”²². Autor stosuje tu podobny zabieg, jak w przypadku postaci Arthura Conan Doyle’a. Przestępca Lovecraft okazuje się wprawdzie tylko domniemanym krewnym słynnego „samotnika z Providence”, jednak mechanizm tworzenia tej postaci jest mniej więcej taki sam: osoba o nazwisku zaczerpniętym z historii literatury staje się bohaterem powieści, a w dodatku usiłuje przejąć „Necronomicon”, czyli wytwór wyobraźni amerykańskiego pisarza. Po raz kolejny literacka fikcja zostaje więc przemieszana z rzeczywistością. Na czas lektury czytelnik ma uwierzyć, że Lovecraft to wyjątkowo inteligentny złoczyńca, a wymyślony „Necronomicon” naprawdę istnieje.

Bezpośrednie odniesienia do twórców literatury grozy, jak wspomniane wzmianki o Poe, Stokerze, czy wprowadzenie postaci Lovecrafta i „Necronomiconu” to nie jedyne związki powieści Martíneza z mrocznymi dziełami, mającymi swe korzenie w romansie gotyckim i „czarnym romantyzmie”. W *Sherlocku Holmesie i mądrości umarłych* w uporządkowaną rzeczywistość i poparte logiką

²⁰ Ibidem, s. 6.

²¹ Nasuwa się tu skojarzenie nie tylko z H. P. Lovecraftem, ale również z Walterem Scottem (choć Winfield Scott to także imię i nazwisko XIX-wiecznego amerykańskiego generała). Odniesienie do szkockiego pisarza miałoby tu podwójne uzasadnienie: z jednej strony, Walter Scott wykorzystywał w swoich dziełach elementy fantastyczne, z drugiej – był tym, którego Conan Doyle naśladował, tworząc powieści historyczne. Zob. T. Żabski, op. cit., s. 264.

²² Martínez zapożycza od H. P. Lovecrafta nie tylko tytuł, ale i wymyśloną przez niego historię „Necronomiconu”. Sherlock Holmes ujawnia Watsonowi, że księga została napisana ok. 700 r. przez „Szalonego Poetę”, Abdula Al-Hazreda. Sformułował on „dziwaczną teologię mówiącą o inteligentnych istotach wcześniejszych od człowieka, które użyły naszego świata jako pola bitwy” i zawarł ją w manuskrypcie „Al-Azif”, co może być tłumaczone jako „Szept diabła”. Tekst został następnie przetłumaczony na kilka innych języków i do dziś jest znany pod nazwą „Necronomicon”, choć został zakazany przez zwierzchników wyznaniowych z całego świata, a jego kolejne egzemplarze były niszczone na przestrzeni wieków. Zob. R. Martínez, op. cit., s. 116-117.

śledztwo niespodziewanie wkrada się element niezwykłości, który nie zostaje wytłumaczony w żaden racjonalny sposób. Martínez w pewnym miejscu wplata na przykład w swoją powieść właściwy klimatowi utworów Poego czy Lovecrafta motyw szaleństwa i diabolicznej, choć niepozornej istoty, która je powoduje. Współpracujący z detektywem dziennikarz, Isador Persano, popada mianowicie w obłąd, kiedy otwiera pudełko po zapalkach, skrywające nietypowego białego owada. Watson również przez chwilę spogląda na dziwne stworzenie i relacjonuje:

Mnie, nie wiedzieć czemu, bardziej intrygowało trzymane przez dziennikarza pudełko. Sięgnąłem po nie. W jego wnętrzu poruszało się coś małego, białawego, coś, co migotało mlecznie. Z fascynacją wpatrywałem się w robakokształtną istotę o głowie zaopatrzonej w malutki otwór gębowy bez warg i dwoje oczu, wpatrujących się we mnie hipnotycznie, przyglądających mi się inteligentnie, sprytnie, diabolicznie. Poczulem, że świat wokół mnie znika, wszystko się zamazuje, wiruje szybciej i szybciej...²³

Owad jest tu tym, co przeraża, a jednocześnie w przewrotny sposób fascynuje bohaterów swoją niezwykłością. Oglądany w zbliżeniu staje się niemal potworem, który swoim dziwnym wyglądem może doprowadzić patrzącą na niego osobę do obłąd. Przypomina to sytuację z opowiadania „The Sphinx” Poego, gdzie bohater z fascynacją i strachem przypatruje się z bliska ćmie „trupiej główce” i niezwykle szczegółowo opisuje ohydne, ale jednocześnie piękne i symetryczne ciało owada. Podkreśla też paradoksalny związek między tym, co odrażające i doskonałe w wyglądzie ćmy: „Jednakże najbardziej zaskakiwała w wyglądzie tego szkaradnego stwora umieszczona na piersiach podobizna trupiej czaszki, wyrysowana olśniewająco białą krechą na tle ciemnego tułowia, z taką dokładnością, jakby rysunek był dziełem artysty”²⁴. Narrator u Poego mdleje, przerażony tym widokiem i własnymi urojeniami. Sytuacja ta zostaje jednak racjonalnie wytłumaczona: to optyczne złudzenie i wybujała wyobraźnia bohatera były przyczyną jego strachu i utraty przytomności. U Martíneza natomiast tajemniczy owad pozostaje tym, czym jest i nadal budzi obawę jako rodzaj tajnej broni masonerii egipskiej. Autor nie podąża tu już dalej ścieżką wytyczoną przez Poego: zdradza jedynie nazwę stworzenia – *dhole* – i za pośrednictwem Sherlocka Holmesa tłumaczy, że jest to „odpychające stworzenie, które potrafi doprowadzić do obłądki każdego, kto zbyt długo nań patrzy”²⁵. Zagadka nie zostaje więc do końca wyjaśniona, jednak odbiorca otrzymuje

²³ Ibidem, s. 134.

²⁴ E. A. Poe, *Sfinks*, przeł. K. Tarnowska, [w:] idem, *Opowiadania*, wstęp W. Kopaliński, t. 2, Warszawa 1986, s. 332.

²⁵ R. Martínez, op. cit., s. 192.

w tym momencie wyraźny sygnał kolejnego nawiązania do tradycji literackiej: *Dholes* to ogromne, robakokształtne stworzenia opisywane wcześniej przez H. P. Lovecrafta²⁶.

Podobnie niewytłumaczalnym zjawiskiem okazuje się w nowej powieści o Sherlocku Holmesie nagłe zniknięcie przestępcy Lovecrafta razem z wykradzionym „Necronomiconem” podczas ucieczki na pokładzie kutra „Alice”. Watson pisze o tym zdarzeniu:

Mgła rozrastała się na naszych oczach, jak gdyby była żywą istotą, otaczała zwinny kuter mackami. Rychło pochłonęła go całkowicie. Dzielilo nas od niej kilka metrów, kiedy ku naszemu osłupieniu zobaczyliśmy, jak rozplywa się niczym zwiewna chmura dymu. Ledwie minute później nie został po niej nawet ślad. A Alice znikła razem z nią. Znajdowaliśmy się już na morzu, widać było na wiele mil wokoło, ale kuter przepadł w nicości, niczym senna mara²⁷.

W powieści Martíneza ucieczka przestępcy jest przedstawiona niczym oniryczna wizja snuta przez bohaterów niesamowitych opowiadań. Mgła przesłania pewną tajemnicę, która nie jest dostępna dla przeciętnych śmiertelników. Nikt z uczestników wydarzeń nie potrafi wytłumaczyć tego, co się stało. Jedynie Sherlock Holmes okazuje się tym, który „wie więcej” i nawet spodziewa się takiego rozwoju wypadków. Jak zdradza narrator, nawiązując do faktów opisanych w utworach Conan Doyle’a, detektyw zainteresował się bliżej okultyzmem w czasie, gdy uważano go za zmarłego. Dlatego też Holmes wie o tajemniczych siłach ingerujących w życie ludzi. Te natomiast w powieści Martíneza ujawniają się zupełnie nieoczekiwanie w postaci diabła.

Shamael – Szatan romantyczny

W *Sherlocku Holmesie i mądrości umarłych* Szatan odgrywa bardzo podobną rolę jak w wielu utworach wywodzących się z romantyzmu. Początkowo jego osoba jest niemal niezauważalna. Diabeł łatwo ukrywa się między ludźmi, pełniąc niepozorną funkcję sekretarza Lovecrafta. Jego wygląd jest jednak dość niecodzienny: „mężczyzna nie więcej niż trzydziestoletni, o ile nie młodszy, nieco niższy od norweskiego podróżnika, o włosach tak jasnych, że niemal białych. Ni to smutnawy, ni to kąśliwy uśmiezek miał jakby zamocowany na stałe na ustach”²⁸. Nieco tajemnicza powierzchowność tej postaci może więc zastanawiać, jednak nie wydaje się na tyle podejrzana, by czytelnik dłużej skupiał

²⁶ Zob. H. P. Lovecraft, *The Dream Quest of Unknown Kadath*, Las Vegas 2010, passim.

²⁷ R. Martínez, op. cit., s. 182.

²⁸ Ibidem, s. 27.

na niej uwagę. Intrygujące może się natomiast wydawać budzące pewne skojarzenia imię, jakim przedstawia się ten bohater, czyli Shamael²⁹ Adamson. Jak sam stwierdzi potem w rozmowie z Holmesem, przyjęcie nazwiska Adamson – czyli inaczej „syn Adama” – to swego rodzaju żart i autoironia. Diabeł niepostrzeżenie przemyka przez całą powieść, pojawiając się na krótko tylko w kilku scenach, by całkowicie ujawnić się dopiero na samym końcu utworu, kiedy prosi Holmesa o spotkanie. Nawet wtedy nie odkrywa jednak zupełnie swej tożsamości, ale pozwala, by inni – łącznie z czytelnikiem – sami domyślili się, kim jest naprawdę. Podejrzewa to oczywiście wcześniej Sherlock Holmes, który nazywa tego bohatera „Księciem Kłamstw”. Podobnie jak w dziełach romantycznych, diabeł pozostaje więc do pewnego stopnia anonimowy, czyniąc raczej aluzje do swojego prawdziwego „ja”, niż je zupełnie odsłaniając. Mówi na przykład o swoim „przełożonym”, u którego „popadł w niełaskę”³⁰, gdy się zbuntował. W powieści Martíneza bohater ten, tak jak jego XIX-wieczni poprzednicy, przebywa wśród ludzi nie jako uosobienie zła, ale raczej jako obserwator ich poczynań. Shamael mówi Holmesowi:

Moje nastawienie wobec ludzkiej rasy nie jest wrogie. Tak naprawdę nigdy nie było, choć wy zawsze upieraliście się, że jest inaczej. Byłem zarządcą królestwa [...] nigdy nikogo nie zmuszałem do przekroczenia jego granic, do osiedlenia się w nim: wszyscy mieszkańcy przebywali tam z własnej woli, choć im się zdawało co innego. Jeśli miałbym być szczerzy, ludzkość nigdy nie interesowała mnie na tyle mocno, bym miał być jej wrogi czy przychylny³¹.

Diabeł towarzyszy więc ciągle człowiekowi, jednak nie wywiera na niego decydującego wpływu. Można zatem przyjąć, że zło pochodzi nie od Szatana, ale od samych ludzi. Jest to interpretacja charakterystyczna dla romantycznego światopoglądu i odzwierciedlona wielu utworach tej epoki. Szatan jest w nich często jedynie świadkiem ludzkich czynów lub ewentualnie tym, który podsuwa

²⁹ „Imię ‘Samael’ [...] nie występuje nigdzie w Biblii i pochodzi całkowicie z niebiblijnej tradycji żydowskiej. Etymologicznie nazwa wywodzi się z hebr. ‘sami’ – ślepy, lub aram. ‘samu’ – jad, trucizna. Samael określany jest w tekstach rabinistycznych jako anioł ciemności, anioł jecira, oskarżyciel, anioł śmierci, anioł Rzymu lub Edomu. Najczęściej utożsamia się go bezpośrednio z Szatanem, a niektórzy twierdzą, że ‘Samael’ to pierwotne imię tego oskarżyciela ludzkości, zanim jego imieniem stało się słowo ‘Szatan’. [...] W przepowiedniach sybillińskich wzmiankowany jest jako jeden z Aniołów Sądu. Jest boskim oskarżycielem, często w parze z Michałem obrońcą. Według niektórych poglądów występujących w chasydyzmie, na końcu czasów Samael okaże skruchę i przemieni się w Anioła Świętości, a świat zła przestanie istnieć. Z imienia Samaela zniknie wtedy litera ‘m’, która symbolizuje śmierć (po hebr. śmierć to ‘mawet’). Samael otrzyma nowe imię Sa’el, które jest jednym z 72 Imion Boga”; <http://www.kosciol.pl/article.php?story=20040926173232541>, data dostępu: 5.08.2011.

³⁰ Ibidem, s. 198.

³¹ Ibidem, s. 198-199.

człowiekowi myśl o grzechu i narzędzia, by go popełnić. Jednak to zawsze ludzie podejmują ostateczną decyzję i stają się sprawcami dziejącego się zła. Sytuację przedstawioną przez Martíneza pod koniec powieści można porównać np. ze sceną z opowiadania „Young Goodman Brown” Nathaniela Hawthorne’a, gdzie diabeł jawi się jako tajemniczy mężczyzna towarzyszący tytułowemu bohaterowi w czasie jego wędrówki przez las. Szatan mówi tam o złu czynionym przez człowieka, podczas gdy sam w ciągu kolejnych wieków przypatruje się z bliska ludzkim działaniom³².

Romantyczny charakter postaci diabła uwidacznia się dodatkowo w powieści Martíneza w sposobie, w jaki Adamson mówi o swojej historii:

Jak powiedziałem, tylko raz sprzeciwiłem się mojemu przełożonemu, to był jeden jedyny akt nieposłuszeństwa w ciągu całego życia poświęconego służbie i wyrzeczeniom. I od tego czasu nie dostałem przebaczenia, wiem, że nigdy go nie dostąpię. Bo nawet moją rebelię przewidział, a królestwo, którym władałem, było moje tylko dlatego, że on tak postanowił. Zmęczyłem się, panie Holmes, miałem dość bycia marionetką. Dostrzegłem sznurki i odciąłem je. Nie zyskam przebaczenia, ale już go nie chcę, nie potrzebuję. Ani królestwa. Zrezygnowałem z obu. Po raz pierwszy w życiu jestem sobą³³.

Shamael jest bohaterem, który za nieposłuszeństwo płaci wysoką cenę: musi bezustannie walczyć o zachowanie swojej tożsamości i wolności. Dlatego ponownie przyjmuje postawę buntownika, by uniezależnić się od Stwórcy i jego planów. Byłoby można określić go jako postać tragiczną, gdyby nie to, że sam nie rozpamiętuje swojej smutnej historii i dopisuje do niej – wydawałoby się – szczęśliwe zakończenie, czyli porzuca pełnioną dotąd rolę. Shamael Adamson to zatem bohater o romantycznym rodowodzie, przeniesiony w świat Sherlocka Holmesa. A zarazem też postać dość oryginalna: Książę Kłamstw, który decyduje się na abdykację, opuszczenie swojego królestwa i zamieszkanie na stałe wśród ludzi.

* * *

³² Diabeł u Hawthorne’a wypomina młodemu Brownowi grzechy jego pozornie uczciwej i religijnej rodziny, stwierdzając: „Znałem twoją rodzinę równie dobrze jak każdego z purytanów. A to nie błahostka. Pomagałem twemu dziadowi, konstablowi, gdy chłostał kwakierkę po ulicach Salem, a robił to zgrabniutko. To ja również byłem tym, który w czasie wojny króla Filipa przyniósł twojemu ojcu sosnowy wiecheć, zażegnany w moim własnym kominku, aby podpalił indiańską wioskę. Obaj byli moimi dobrymi przyjaciółmi i niejeden miły spacerek odbyliśmy tą ścieżką, aby powrócić ochno po północy”. Szatan jest tu więc jedynie pomocnikiem człowieka, na którym spoczywa jednak pełna odpowiedzialność za popełnione zło. Zob. N. Hawthorne, *Młody gospodarz Brown*, [w:] idem, *Diabeł w rękopisie*, przeł. M. Skroczyńska, Warszawa 1985, s. 34.

³³ R. Martínez, op. cit., s. 198.

Sherlock Holmes i mądrość umarłych to – jak wynika z przeanalizowanych przykładów – rodzaj literackiej układanki tworzonej na nowo z dobrze znanych i wykorzystanych już wcześniej elementów, a jednocześnie komentarz do zjawisk zachodzących w kulturze popularnej. Autor zreżymował tu odwieczną czytelniczą skłonność do traktowania ulubionych postaci jak prawdziwych, a także współczesne zainteresowanie tym, co tajemnicze i niewytłumaczalne. Dlatego też w wykreowanym raz jeszcze świecie Holmesa i Watsona fikcyjni bohaterowie zamieniają się miejscami z osobami istniejącymi w rzeczywistości, a całość jest ubarwiona mniej lub bardziej wyraźnymi aluzjami do XIX- i XX-wiecznych „niesamowitych opowieści”. Sherlock Holmes okazuje się natomiast postacią nadal interesującą dla odbiorców – tym bardziej, jeśli rozwiązuje zagadki niemożliwe do racjonalnego wyjaśnienia i zdobywa przy tym uznanie samego Szatana.

**A private eye on the quest for “Necronomicon”:
Rodolfo Martínez’s *Sherlock Holmes and the Wisdom of the Dead*
versus the literary tradition
Summary**

Sherlock Holmes y la Sabiduría de los muertos by Rodolfo Martínez is a Spanish crime novel first published in 1990s and recently translated into Polish. Based on Arthur Conan Doyle’s crime fiction, it also contains motifs connected with occultism and fantasy as a literary genre. Using references to H. P. Lovecraft, E. A. Poe and Bram Stoker’s works, the author introduces some well-known literary characters and plots which can be associated with crime stories and with the phenomenon of ‘dark romanticism’. Thus, he plays a game with the reader and comments on the contemporary meaning of popular culture. The article aims at describing the aforementioned references to literary tradition and showing the transformation of well-known motifs in the novel.

ANNA GEMRA
(Uniwersytet Wrocławski, Wrocław)

GRANIE I (I)GRANIE: UWAGI NA MARGINESIE CYKLU MATTHEW WOODRINGA STOVERA *AKTY CAINE'A*

ABSTRAKT: Podstawą fabuły zaliczanego do *fantasy* cyklu *Akty Caine'a* Matthew Woodringa Stovera są Role-Playing Games (RPGs). Akcja cyklu toczy się w dwóch różnych, ale powiązanych ze sobą światach, z których jeden, Overworld, ma cechy *fantasy*, a drugi, Ziemia, *science fiction*. Mieszkańcy Ziemi uważają swój świat za rzeczywisty, a Overworld za *virtual reality*. W przestrzeni Overworld rozgrywają się Przygody, w których udział biorą Aktorzy, przeniesieni z *real reality* do *virtual reality* za pomocą najnowszych technologii. W Overworld przybierają oni inne tożsamości i realizują napisane wcześniej scenariusze. Nowe wynalazki pozwalają publiczności Ziemi na bezpośrednie podłączenie się do emocji danego Aktora, na zidentyfikowanie się z nim. Podział na świat wirtualny i realny okazuje się jednak iluzją: oba światy są równie realne. W konsekwencji Przygoda z dostarczającej dobrej rozrywki i opartej na fikcyjnych wydarzeniach fabuły staje się prawdziwą opowieścią o ingerencji nieznannej, potężnej siły z „zewnątrz”, dla której człowiek jest tylko marionetką i której istnienia nie jest świadomy. *Akty Caine'a* ukazują, jak przeszłość wpływa na przyszłość; jak to, co robimy, zmienia świat w sposób, którego nie możemy przewidzieć; jak stajemy się bogami w cudzym życiu, nie biorąc jednocześnie za nie odpowiedzialności; jak to, co pozornie robimy wyłącznie dla siebie, zmienia zarówno nas, jak i nasze otoczenie.

SŁOWA KLUCZOWE: *Fantasy*, Role-Playing Games, *science fiction*, Matthew Woodring Stover, *Akty Caine'a*, virtual reality, Overworld, Przygoda, Aktor, społeczeństwo, mit, bogowie, historia

Fantasy XXI wieku: powrót do początków?

W dobrze rozpoznawalnej dotychczasowej formule *fantasy* zaczynają się coraz częściej pojawiać nowe jakości, nowe propozycje rozwiązań fabularnych i narracyjnych. Ukazują się utwory, których autorzy oferują swoim czytelnikom coś wykraczającego poza tradycyjne schematy i konwencje¹, w tym także powrót do przeszłości, mianowicie do czasów, kiedy jeszcze nie było tak restrykcyjnego,

¹ Jak powieści z cyklu *Świat Dysku* Terry'ego Pratchetta czy J. K. Rowling o Harrym Potterze. Wprawdzie w końcowym rozrachunku okazało się, iż oparte są one o dobrze znane schematy, czytelników jednak zachwycała umiejętność wykorzystania starej formuły w nowy sposób, świeżość i nietuzinkowość ujęcia tematu.

ostrego podziału między poszczególnymi gatunkami fantastyki. To przeszłość stosunkowo nieodległa, jeśli myśleć o dziejach literatury w ogóle, bo lata trzydzieste i czterdzieste XX wieku, kiedy to wychodzące w USA czasopisma poświęcone fantastyce dopiero zaczynały się profilować. Jedne publikowały przede wszystkim takie utwory fantastyczne, w których główną rolę odgrywały technika i nauka. Inne z kolei drukowały teksty, w których *spiritus movens* fabuły – jej wydarzeń i wykorzystywanych w niej typów postaci – było czerpanie z sił natury, czyli szeroko rozumiana magia, alchemia itd. Jeszcze inne specjalizowały się w dziełach, których artystyczną dominantę stanowiły niesamowitość i groza. Coraz ściślejsze profilowanie, które z czasem zaowocowało ostatecznym wydzieleniem się *science fiction* i *fantasy*, zaś w obrębie tej ostatniej także tzw. *dark fantasy*, horroru czy *weird fiction*², z jednej strony umożliwiło wykształcenie się i ukonstytuowanie reguł obowiązujących w poszczególnych odmianach fantastyki, a co za tym idzie, także i ich szybki rozwój; z drugiej jednak zamknęło je w obrębie łatwo krystalizujących się „niezbędnych”, „kluczowych” schematów i konwencji rozwój ten, paradoksalnie, hamując. W efekcie powstaje bowiem mnóstwo utworów, których autorzy sprawnie wykorzystują reguły wybranej odmiany do stworzenia jeszcze jednej, pozornie innej, ale w rzeczywistości takiej samej fabuły, nie wnosząc nic nowego do *science fiction* czy horroru.

Ci z pisarzy, którzy powracają do czasów sprzed podziału fantastyki, często oferują swoim odbiorcom utwory, które nie poddają się łatwej kwalifikacji nie tylko dlatego, że łączą w sobie elementy różnych konwencji fantastycznych (odmian fantastyki), ale także dlatego, że czerpią ze schematów innych, łatwo przez publiczność identyfikowanych, gatunków literatury popularnej (m.in. romansu, kryminału, literatury sensacyjnej itd.). Wydaje się, iż w ten sposób, wykraczając poza „uświęconą tradycją” formułę, wracając do początków, kreują nową literacką jakość, która może otworzyć przed różnymi odmianami fantastyki, w tym i *fantasy*, inne, bardziej zróżnicowane perspektywy rozwoju, a im samym zapewnić rozpoznawalność wśród czytelników.

Matthew Woodring Stover i *Akty Caine'a*

Do takich pisarzy należy m.in. urodzony w 1962 roku Amerykanin Matthew Woodring Stover, uprawiający głównie *fantasy* i *science fiction*. Jest m.in. twórcą dylogii *fantasy Barra & Co.*, na którą składają się powieści *Iron Dawn* (1997) i *Jericho Moon* (1998); popularność zyskał jednak przede wszystkim jako autor czterech powieści zaliczanych do *Gwiezdných wojen* (*Expanded Universe*). Z tych też utworów znali go zasadniczo polscy czytelnicy czy raczej

² Nie wymieniam tutaj horroru jako odrębnej odmiany fantastyki, ponieważ w literaturoznawstwie zachodnim jest on traktowany jako odmiana *fantasy*.

fani filmowych *Gwiezdnych wojen* i innych produktów związanych z wykreowanym w nich światem, ponieważ nie ukazał się u nas żaden utwór z cyklu *Barra & Co.*, natomiast wydawnictwo Amber wypuściło wszystkie wspomniane powieści: *Zdrajcę* (*Traitor*, 2002; pol. 2003), *Punkt przełomu* (*Shatterpoint*, 2003; pol. 2003), *Zemstę Sithów: na podstawie opowiadania i scenariusza George'a Lucasa* (*Star Wars Episode III: Revenge of the Sith*, 2005; pol. 2005) oraz *Luke'a Skywalkera i cienie Mindora* (*Luke Skywalker and the Shadows of Mindor*, 2006; pol. 2009). Dla polskich odbiorców, podobnie zresztą jak dla publiczności zachodniej, Stover był zatem jeszcze jednym z wielu pisarzy, którzy opierali swoją działalność artystyczną głównie na cudzych pomysłach, korzystając z sukcesu innych.

Wcześniejsze „samodzielne” próby literackie pisarza, takie jak wspomniana powieść *Iron Dawn* i jej kontynuacja, *Jericho Moon*, nie zyskały większego rozgłosu, Stover nie zaprzestał jednak poszukiwać indywidualnej drogi twórczej. Prawie równoległe z utworami należącymi do *Gwiezdnych wojen* tworzył też inne teksty, oparte na własnych koncepcjach. Pierwszy z nich, *Bohaterowie umierają* (*Heroes Die*), traktowany dziś jako inicjujący cykl *Akty Caine'a* (*The Acts of Caine*), ukazał się jeszcze w 1998 roku i miał być pojedynczą książką, co autor ujawnił w jednym z wywiadów. Powiedział wówczas: „uważałem, że *Bohaterowie umierają* stanowi zamkniętą całość: zasadnicze problemy zostały rozstrzygnięte w zakończeniu powieści. Nigdy nie było planów, że będzie to otwarcie cyklu [...]. Nienawidzę pisanie sequeli”³. Podobnie jak wspomniane już dwie wcześniejsze „samodzielne” powieści, także i ta przeszła praktycznie bez echa i wydawało się, że Stover już na zawsze pozostanie autorem „na służbie” cudzych pomysłów. Jednak Del Rey, wydawnictwo, które wypuściło książkę, dostrzegło drzemiący w fabule potencjał i zaferowało Stoverowi pokaźną sumę za kontynuowanie przygód głównego bohatera, Caine'a⁴. Nie było to specjalnie trudne zadanie, ponieważ zgodnie z niepisaną regułą literatury popularnej Stover zostawił sobie (świadomie czy nie, to już zupełnie inna kwestia) – możliwość powrotu, w razie potrzeby, do wykreowanych przez siebie światów i protagonistów oraz rozwinięcia opowieści o losach Caine'a i jego towarzyszy, nie zamykając wszystkich istotnych dla fabuły kwestii i nie dając odpowiedzi na ważne pytania, jakie rodzą się podczas lektury tekstu⁵. Sequel pod tytułem

³ „I mean, *Heroes Die* is a complete novel: the central questions are settled at the end. It was never intended to be the first book of a series [...]. I hate writing sequels”. <http://www.curledup.com/interv.htm>, 12.12.2010.

⁴ „Del Rey offered me a substantial chunk of money to write a sequel”. <http://www.curledup.com/interv.htm>, 12.12.2010.

⁵ Można jednak przypuszczać, że zrobił to świadomie. Por. wypowiedź Stovera z tego samego wywiadu, kiedy podkreśla, że książka jednak nie zamykała ostatecznie wszystkich kwestii. <http://www.curledup.com/interv.htm>, 12.12.2010.

Ostrze Tyshalle'a (*Blade of Tyshalle*) ukazał się w 2001, a kolejna część, *Caine Czarny Nóż* (*Caine Black Knife*) – w roku 2008. Na rok 2011 planowana jest publikacja czwartego tomu, którego tytuł ma brzmieć, według zapowiedzi, *His Father Fist*. Prawdopodobnie nie będzie to ostatnia powieść cyklu, autor deklaruje bowiem, że powstaną następne⁶.

Polskie wydania książek z cyklu *Akty Caine'a* zaczęły wychodzić z dość dużym opóźnieniem w stosunku do oryginałów, bo od 2009 roku, kiedy wydawnictwo MAG wypuściło dwie pierwsze powieści cyklu w trzech tomach. Były to: *Bohaterowie umierają* i podzielone na dwie części *Ostrze Tyshalle'a* w roku 2009 oraz *Caine Czarny Nóż* w 2010 roku. Tak spóźniona w stosunku do oryginalnych wydań publikacja powoduje, że nie mamy możliwości przyjrzenia się uwarunkowaniom socjokulturowym utworu, rozpatrywania go w odniesieniu do aktualnego dla niego środowiska obyczajowego, społecznego i kulturowego. A przecież trzeba pamiętać, że mamy do czynienia z dziełem należącym do literatury popularnej, w której zdolność do podejmowania „gorących” w danym momencie tematów, choćby w ujęciu metaforycznym czy aluzyjnym i odpowiedzenia na czytelnicze zapotrzebowanie są istotnymi elementami porozumienia pomiędzy odbiorcą i nadawcą tekstu. Tym samym są ważnymi czynnikami sukcesu i to nie tylko sukcesu rynkowego, lecz także, jeśli nie przede wszystkim, społecznego. Jest to w istocie sukces książki (fabuły) jako narzędzia komunikacji, nośnika informacji i skutecznego medium wpływającego na świadomość odbiorców. Dodatkowy kłopot stanowi to, że mamy do czynienia z przekładem: rozpatrujemy tekst w oderwaniu od jego językowej i kulturowej tradycji, co może powodować interpretacyjne nieporozumienia⁷.

Wypuszczenie przez MAG wszystkich istniejących części cyklu praktycznie jednocześnie powoduje, że mogą one być traktowane przez czytelników od razu jako składowe pewnej zamierzonej całości. Inaczej rzecz się miała w wypadku wydań oryginalnych, które, przypomnę, ukazywały się kolejno w latach: 1998, 2001 i 2008, a więc w dużych odstępach czasu. Utrudniało to postrzeganie ich przez odbiorców jako elementów zaplanowanego, kilkuczęściowego dzieła⁸.

⁶ <http://mattstover.blogspot.com/2008/10/for-record-feel-free-to-post.html?showComment=1223852880000#c5579275555975062479>, 14.12.2010.

⁷ Por. późniejsze uwagi na temat przekładu słowa *Overworld* w tekście głównym i w przypisie nr 17.

⁸ Należy także zauważyć, że czytelnicy literatury popularnej szybko i łatwo zapominają nawet o bardzo popularnych tekstach i autorach. To właściwość tej literatury: jej dzieła mają, wedle celnego określenia Tadeusza Żabskiego, „życie motyli”, chyba że dany utwór nie wejdzie do „kanonu”, co zdarza się rzadko. Według Roberta Escarpita (*Rewolucja książki*, przeł. J. Pański, Warszawa 1969) przeciętny tekst literatury popularnej „żyje” najwyżej 10-15 lat. Autor robił jednak swoje badania w latach 60. XX wieku. Dziś czas funkcjonowania książki na rynku i jej obecności w pamięci czytelników uległ znacznemu skróceniu, także z uwagi na ogromny wzrost liczby wypuszczanych książek i tempa, w jakim się pojawiają oraz ekspansję innych mediów.

Dla badacza jest to o tyle istotne, że mamy do czynienia z cyklem jeszcze nieukończonym, istnieje zatem niebezpieczeństwo stawiania nieuzasadnionych hipotez i wyciągania nieprawidłowych wniosków. Nie wiadomo przecież, jak autor ostatecznie rozwiąże losy głównego bohatera i związanych z nim postaci, czy kolejne tomy nie przyniosą jakichś drastycznych zmian. Podjęcie się analizy wydaje się jednak o tyle uprawnione, że, jak wspomniałam, Stover nie planował początkowo stworzenia cyklu. Kluczowe założenia fabularne, zasygnalizowane czy nawet rozwinięte w pierwszym tomie, są więc w miarę stałe, co potwierdzają fabuły kolejnych już opublikowanych części. Cykl o Cainie, nawet nieukończony, jest zatem na tyle artystycznie i fabularnie ustabilizowany, zamysł autorski na tyle skryształizowany, że można podjąć ryzyko analizy.

***Akty Caine'a*: problemy genologiczne**

Akty Caine'a zaliczane są do *fantasy*, jednak istotnie wyróżniają się spośród innych utworów gatunku, jakie oferuje dziś rynek. W fabule poszczególnych części cyklu łatwo odnaleźć tropy prowadzące do schematów różnych gatunków literatury popularnej, takich jak kryminał, powieść obyczajowa, frenetyczna, sensacyjna, romans czy thriller metafizyczny. Dominantę stanowi fantastyka: trudno jednak określić czy jest nią konwencja *fantasy*, czy *science fiction*. Akcja powieści toczy się bowiem na dwóch płaszczyznach, w dwóch różnych, ale ściśle ze sobą powiązanych światach: w pierwszym dominują cechy powszechnie wiązane z porządkiem *fantasy*, w drugim – z *science fiction*. Takie próby łączenia dwóch pozornie opozycyjnych konwencji były już podejmowane po wydzieleniu się poszczególnych gatunków fantastyki. Warto tu przypomnieć przede wszystkim twórczość Franka Herberta⁹, a zwłaszcza kluczowy, jeśli chodzi o zasygnalizowaną kwestię, tekst: *Diunę* (*Dune*, 1965; pol. 1985), w której elementy *fantasy* przenikają się z elementami *science fiction*, tworząc harmonijną, spójną wizję świata przedstawionego. Stover idzie w swoim cyklu jednak innym tropem niż Herbert. Nie tyle łączy i homogenizuje konwencje, ukazując ich koegzystencję, kompatybilność, wzajemne uzupełnianie się, ile ostro oddziela oba światy od siebie. „Tam” jest magia, są wojownicy, miecze, bogowie, wiele inteligentnych ras, system feudalny – słowem to wszystko, co przeciętnemu odbiorcy kojarzy się z *fantasy*; „tu” mamy z kolei wysoko rozwiniętą technikę, cywilizację, niezwykle wynalazki, uporządkowany, higieniczny, sterylny świat ludzi, którzy umieli sobie podporządkować naturę. Kiedy te dwa światy się ze sobą mieszają, kiedy zyskują na sobie wpływ, następuje ontologiczne pęknięcie, bardziej niż dla *fantasy* czy *science fiction* charakterystyczne dla horroru: jeden

⁹ Właśc. Franklin Patrick Herbert Jr.

z najważniejszych czynników odpowiedzialnych w tym gatunku za narodziny grozy, lęku, budowanie atmosfery strachu. To, co wnika w jeden porządek z porządku innego, jest obce, destrukcyjne, powoduje rozpad świata, staje się zagrożeniem dla jego harmonii, fundamentów jego istnienia.

Akty Caine'a: gramy!

Podstawą fabuły cyklu *Akty Caine'a* są gry. Jako fundament fabuły wykorzystywali grę wcześniej także i inni pisarze, w tym m.in. Orson Scott Card w *Grze Endera* (*Ender's Game*, 1985; pol. 1991 w przekładzie Piotra W. Cholewy) czy Jeff Noon w powieści *Wurt* (*Vurt*, 1993; pol. 1998, przeł. Jacek Manicki). W pierwszej z nich gra, zabawa, okazuje się prawdziwą walką o przetrwanie ludzkiej rasy, choć chłopiec, który bierze udział w rozgrywce, nie ma takiej świadomości. W *Wurcie* natomiast pojawia się funkcjonujący na zasadzie gry świat wirtualny, do którego bohaterowie mogą się przedostać ze świata rzeczywistego. W specyficzny sposób, odwołując się do filozofii, sięgnął z kolei do motywu gry Terry Pratchett, który w *Pomniejszych bóstwach* (*Small Gods*, 1992; pol. 2001, przeł. P. W. Cholewa) ukazał świat i żyjące na nim istoty jako figurki – marionetki w strategicznych grach wojennych znudzonych bogów.

To tylko nieliczne przykłady fabuł, w których istotną rolę pełnią gry. Chwytny nie jest zatem nowy, Stover jednak zaproponował nieco inne, bardziej nowatorskie jego wykorzystanie, choć czerpał też z osiągnięć swych poprzedników. Odwołał się do takiego typu gier, który od wielu już lat cieszy się wielką popularnością: do Role-Playing Games (RPGs), w języku polskim nazywanych najczęściej grami fabularnymi. Zarówno „klasyczne” gry¹⁰, jak i różne ich odmiany, takie jak np. LARP (Live Action RPG – terenowa gra fabularna), CRPG (Computer RPG; komputerowa gra fabularna), MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG; komputerowa gra fabularna, w której wielu graczy może toczyć rozgrywkę on-line), od dawna są integralną częścią kultury popularnej. Rozwój RPGs datuje się od początku lat 70. XX wieku, choć ich zaczątków i idei można poszukiwać znacznie wcześniej, na przykład w znanych od wielu stuleci wojennych grach strategicznych. Do roku 1998, a więc do momentu ukazania się pierwszej powieści cyklu *Akty Caine'a*, RPGs osiągnęły sporą popularność w USA i na świecie (w Polsce z pewnym opóźnieniem); dorobiły się też licznej i aktywnie działającej grupy przeciwników, oskarżających je o propagowanie przemocy, namawianie do samobójstw, gloryfikowanie zła itp.¹¹

¹⁰ Np. *Dungeons & Dragons* (1974), *Wampir: Maskarada* (*Vampire: The Masquerade* 1992), *Wilkołak: Apokalipsa* (*Werewolf: The Apocalypse* 1992), *Cyberpunk* (1988) czy popularne polskie gry, takie jak *Frankenstein Faktoria* (2000), *De Profundis* (2001) czy *Neuroshima* (2002).

¹¹ Por. np. P. Pulling, *The Devil's Web: Who is Stalking Your Children for Satan*, Lafayette 1989; A. Zwoliński, *D&D – demony komputerowego nieba*, Kraków 1995; I. Kujawska, *Wyznawcy*

Akcja powieści *Bohaterowie umierają* zaczyna się tak, jak w „klasycznej” *heroic fantasy* czy w *fantasy* magii i miecza: do sypialni władcy jednego z krajów Nadświata wkrada się zabójca; dokonuje zleconego mu morderstwa na księciu-łajdaku, ale kiedy wraca z trofeum – głową zabitego – po wykonanym zadaniu, zostaje dostrzeżony przez strażę, ciężko raniony i staje w obliczu pewnej śmierci. Ponieważ narracja jest prowadzona w pierwszej osobie – przeważa ona zresztą we wszystkich do tej pory opublikowanych częściach cyklu – a to, co zaszło, relacjonuje sam morderca, zgodnie z konwencjami literatury popularnej i *fantasy* czytelnik może założyć, że albo bohater przeżył – nie byłby to pierwszy przypadek cudownego ocalenia w literaturze popularnej – albo umarł, przeszedł do innego wymiaru (w grę wchodziłby wówczas aspekt metafizyczny) i mamy obecnie kontakt z „duchem”, upiorem lub innym rodzajem inteligentnej świadomości, tak jak to się dzieje w utworach *dark fantasy*, horrorach czy też np. w tekstach cyberpunkowych (m.in. w *Neuromancerze* Gibsona, gdzie jednym z bohaterów jest AI). Jeszcze innym możliwym wyjściem jest przejście do równoległego uniwersum. Chwył ten jest w *fantasy* dość często stosowany; z podobną sytuacją mamy do czynienia np. w *Świecie Czarownic* Andre Norton, kiedy to ścigany przez władze Simon korzysta z „bramy”, by przenieść się do innego uniwersum i uniknąć kary.

Rozwiązanie zagadki u Stovera wydaje się proste: bohater nagle dostrzega pulsujący „czerwony kwadrat”, „dopasowuje odruch mrugania powiekami do migotania”¹² i jego świadomość zanika. Opis tego procesu, przypominający relacje osób, które „przeżyły własną śmierć”¹³, zdaje się sugerować, że protagonista

szatana czy kreatorzy?, „Głos Nauczycielski” 1997, nr 12, s. 8; S. Kurek-Kokocińska, *Kultura coraz bardziej popularna. Gry fabularne*, „Literatura i Kultura Popularna” t. VII, red. T. Żabski, Wrocław 1998, s. 171-180; I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy: tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin 2005; M. Narecki, *Gry komputerowe i RPG – atrakcyjność i zagrożenia*, „Zeszyty Społeczne Klubu Inteligencji Katolickiej” 2007, nr 15, s. 203-216. Część tych prac jest wyraźnie ideologicznie nacechowana, inne zachowują pozory naukowości i obiektywizmu.

¹² M. Woodring Stover, *Bohaterowie umierają*, przeł. M. Strzelec, W. Szypuła, Warszawa 2009, s. 17. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty pochodzą z tego wydania. Numery stron podano w nawiasach. W oryginale wspomniany fragment brzmi nieco inaczej i może sugerować, że nie ma mowy o umieraniu: „The red Exit Square is back at the upper left corner of my field of vision, flashing on and off”. <http://www.powells.com/biblio?show=TRADE%20PAPER:USED:9780345421043:5.95&page=excerpt>, 3.01.2011.

¹³ Por. np. relacje rozmówców Raymonda A. Moody’ego Jr. z jego książki *Życie po życiu* (*Life after Life: The Investigation of a phenomenon – survival of bodily death*, 1975; pol. 1979). Mimo zastrzeżeń, jakie Moody sformułował w swojej późniejszej książce, *The Last Laugh: A New Philosophy of Near-Death Experiences, Apparitions, and the Paranormal* (Charlottesville 1999), dotyczących także tego, że mamy do czynienia ze wspomnieniami ludzi, którzy nie umarli naprawdę, lecz przeżyli tzw. śmierć kliniczną, w świadomości masowej utrwaliła się wizja umierania jako odchodzenia w kierunku przyzywającego konającą osobę światła.

umarł¹⁴, zatem – mamy do czynienia z relacją zza grobu. W *fantasy* i w ogóle w literaturze popularnej ostatniego dziesięciolecia coraz częściej można spotkać takie rozwiązania, które niegdyś były rzadko stosowane, zgodnie z niepisaną (ale przestrzegana) zasadą, iż główny bohater musi pozostać przy życiu do końca opowieści¹⁵. Jego uśmiercenie może ewentualnie zamykać fabułę, ale i to nieczęsto zdecydowano się na taki finał, po części dlatego, żeby nie trzeba było wymyślać nowego protagonisty i przyzwyczajając do niego czytelników, narażając się na utratę zysków, po części zaś dlatego, że teksty literatury popularnej pełnią funkcję kompensacyjną, zabicie zaś głównej (z założenia pozytywnej, zwłaszcza jeśli chodzi o dawniejszą literaturę popularną) postaci mogłoby tę funkcję zniweczyć. Stover postawił jednak swoich odbiorców przed zagadką, której rozwiązanie nie musiało być łatwe: Caine odchodzi bowiem ku światłu już na początku utworu, nie wiadomo zatem, czy projektowany był jako główny bohater; poza tym, mamy do czynienia z zawodowym zabójcą działającym na zlecenie i choć mówi on o podłym zachowaniu swojej ofiary, które ostatecznie doprowadziło do wydania na nią wyroku, to jednak sama zbrodnia, popełniona na bezbronnym starcu, krwawa i okrutna, stawia pod znakiem zapytania moralny wymiar czynu i charakteru mordercy, działającego z przyczyn finansowych.

Śmierć protagonisty i pojawienie się kolejnego głównego bohatera wydają się więc jedynymi możliwymi rozwiązaniami, tym bardziej, że druga część rozdziału rozpoczyna się od spotkania z zupełnie nową postacią, Harim Michaelsonem. Dopiero blizna na brzuchu, jaką ma Hari, uświadamia czytelnikowi, że prawdopodobnie Caine-zabójca i Michaelson są tą samą osobą, choć ich wygląd i zachowanie bardzo się różnią, a uniwersa, które zamieszkują, stanowią swoje przeciwieństwa. W próbie rozwiązania zagadki tropy prowadzą do nowych mediów: kiedy czytelnicy po raz pierwszy spotykają Hariego, przedstawicielka Motoroli właśnie zdejmuje mu hełm (*Bohaterowie umierają*, s. 17), a chwilę później odbiorcy dowiadują się, że śmierć Toa-Phelathona została odtworzona z nagranej przed trzema laty Przygody. Obecnie testowana jest nowa technologia, która umożliwi publiczności bardziej realistyczne doświadczenie Przygody

¹⁴ Zastanawiający może być tylko komentarz bohatera do pojawienia się czerwonego kwadratu: „no dobra, w porządku. Czas się zmywać” (*Bohaterowie umierają*, s. 17). Jak na umieranie, żegnanie się z „tym światem” ton wypowiedzi, użyte wyrażenia mogą się wydawać zbyt swobodne, niedostosowane do sytuacji. W oryginale jednak wspomniany fragment brzmi: „yeah, all right. Time to go” (<http://www.powells.com/biblio?show=TRADE%20PAPER:USED:9780345421043:5.95&page=excerpt>) – i brak tutaj obecnego w polskim przekładzie nonszalanckiego wydźwięku.

¹⁵ Jeśli się tak nie działo, opowieść nabierała charakteru komediowego (*Switch*, reż. B. Edwards, USA 1991), czasem melodramatycznego (np. *Uwierz w ducha*, reż. J. Zucker, USA 1990). W takich gatunkach fakt śmierci protagonisty jest ujawniany. W innych zwykle stosuje się chwyt ukrywający, że bohater nie żyje; odbiorca nie jest wówczas w stanie zdekodować filmu zgodnie z regułami gatunku, który dzieło reprezentuje, a tym samym silniejszy jest efekt końcowy (np. *Szósty zmysł*, reż. M. Night Shyamalan, USA 1999; *Inni*, reż. A. Amenábar, USA – Hiszpania 2001).

(wzbogacone m.in. o doznania węchowe, dotykowo-bólowe, *Bohaterowie umierają*, s. 21) oraz pozwoli na „przeoglądanie sześcianów w wolnym czasie”, do tej pory bowiem, aby przeżyć daną Przygodę w czasie rzeczywistym, trzeba było podłączyć się podczas jej trwania, na tzw. leżance bezpośredniej (*Bohaterowie umierają*, s. 21)¹⁶. Sytuacja zaczyna się powoli wyjaśniać: Michaelson jest jednym z Aktorów biorących udział w Przygodach, których akcja toczy się w Nadświecie (w oryginale: Overworld). Dla czytelników fantastyki, zwłaszcza dla tych, którzy są zaznajomieni z cyberpunkiem, wszystko staje się oczywiste: Przygoda jest grą, Hari – graczem; realizm wszelkich wrażeń i doznań jest zasługą nowych technologii. Na wnioski takie naprowadzają m.in. używane w powieści neologizmy, jak np. symfotel, myśloemiter, komfołącza, hipnotyki czy żelworek. Z kolei fakt, iż Hari po swoich Przygodach wraca do „rzeczywistości” z prawdziwymi ranami, nasuwa skojarzenia m.in. z filmami należącymi do cyklu „Matrix” (pierwszy z nich wszedł na ekrany w 1999 roku), *Wurtem Noona* lub postcyberpunkowymi dziełami Neila Stephensona (jak np. *Diamentowy wiek*, 1995), gdzie również mamy do czynienia z podobnymi sytuacjami. Także uprawiający różne gatunki RPGs mogą się domyślać, że chodzi o grę, ponieważ jest to jedna z typowych sytuacji, kiedy gracz relacjonuje nieudaną rozgrywkę, mówiąc o odgrywanej postaci jak o sobie. Dla czytelników zachodnich istotną wskazówką interpretacyjną było zapewne słowo Overworld, przetłumaczone na język polski jako Nadświat¹⁷, które odsyła do terminologii znanej m.in. z gier wideo, gdzie oznacza widok z lotu ptaka lub z perspektywy trzeciej osoby na świat i otoczenie gracza w świecie gry, umożliwiające ogólne rozeznanie geograficzne i sytuacyjne.

Uczestnictwo Hariego w Przygodzie jest uczestnictwem w rozgrywce, w kreowaniu fabuły, tyle tylko, że w powieści Stovera gracz-Hari nie czyta scenariuszy, nie rzuca kostkami i nie porusza joystickiem, myszką czy strzałkami na klawiaturze, nawet nie bierze udziału w grze FPP (First Person Perspective; jak np. w *Myst*)¹⁸ czy TPP (Third Person Perspective; jak w *Tomb Raider*)¹⁹, lecz „przenosi się” do wirtualnego świata gry i staje się jedną z postaci. Nowoczesna

¹⁶ Sześcian (oryg. cube) jest rodzajem nośnika, na którym zapisywane są przygody. To swoista interaktywna telewizja na życzenie.

¹⁷ Termin taki jest używany w języku polskim, ma jednak odmienne znaczenie. Gracze mogą go znać np. jako nazwę własną krain występujących w niektórych grach (zob. *Korwald*, *Chaotic*) lub książkach (por. np. Jacka Vance’a *Oczy Nadświata* z cyklu *Saga Umierającej Ziemi*). Czasem nazwy Nadświat używa się jako synonimu „zaświata” lub „innego świata” (równoległego, alternatywnego itp.).

¹⁸ First Person Perspective (FPP), z ang.: perspektywa pierwszej osoby; gra komputerowa (także fabularna), w której osoba grająca ogląda świat przedstawiony oczami prowadzonej przez siebie postaci, niejako się w nią wcielając.

¹⁹ Third Person Perspective (TPP), z ang.: perspektywa trzeciej osoby, gra komputerowa (także fabularna), w której świat przedstawiony ukazany jest z pozycji za protagonistą.

technologia pozwala mu na „realistyczne” doświadczanie różnych emocji i fizycznych odczuć oraz na nawiązywanie interpersonalnych relacji z innymi postaciami biorącymi udział w grze. Na użytek gry/Przygody gracz staje się kimś innym: wcielając się w rolę przybiera pseudonim i zmienia swoją tożsamość. Nie tyle gra daną postać, ile nią jest: superbohaterem, zabójcą, wojowniczką, magiem, elfem, drzewinką itp. Gracze nie znają szczegółów scenariusza Przygody – te znają Administratorzy – tylko jego ogólny zarys, a i to są specjalnie warunkowani psychicznie, by nie mogli zdradzić tego, co zostało im ujawnione dla ułatwienia wykonania zadania (*Bohaterowie umierają*, s. 654). Decyzje są przez nich podejmowane spontanicznie, w miarę rozwoju akcji, jednak w ramach scenariusza i specyfiki danej postaci. Raz wcieliwszy się w danego bohatera, gracz nie może stać się kimś innym w innej Przygodzie, przybrać innego pseudonimu. Jeśli jego postać (awatar) zginie, gracz nigdy więcej już się nie pojawi w Przygodach rozgrywanych w danym świecie, choć nie zawsze faktycznie umiera w świecie „rzeczywistym”, studia bowiem stosują awaryjne transfery²⁰. Wszystkie te cechy sprawiają, że Przygoda/gra nabiera cech filmu fabularnego czy też raczej *reality show*, w których uczestniczą żyjący z takich występów zawodowcy²¹, zwani w powieściach Stovera Aktorami. To, co wydarza się na planie takiego *show* – czyli w Nadświecie – ma swoje realne konsekwencje w „zwykłym” życiu każdego z biorących w nim udział Aktorów²². Jeśli awatar Aktora zostanie zraniony lub okaleczony w Overworld – Aktor po powrocie na Ziemię także będzie poraniony i pokaleczony. Jeśli podczas Przygody zmieniły się relacje interpersonalne pomiędzy awatarami – mogą się one także zmienić w „rzeczywistym” świecie. Innymi słowy, gra i podejmowane podczas niej decyzje mają istotny wpływ na to, co stanie się w życiu Aktora, gdy powróci z Nadświata do „prawdziwego” świata.

Studia zarabiają olbrzymie pieniądze, wypuszczając na rynek sześciany z nagranych przygodami i umożliwiając klientom „podłączenie się” do przeżyć, doznań konkretnej postaci. Można by rzec, że znalazła tu pełne zastosowanie koncepcja projekcji-identyfikacji: widz wybiera sobie postać, która stanowi projekcję jego wyobrażeń o sobie samym i identyfikuje się z nią²³. Dzieje się to

²⁰ Zob. np. rozmowę Hariego ze służącym, który przyznaje się, że kiedyś był Aktorem, a Hari w jednej ze swoich Przygód go zabił – i Aktor musiał zmienić zawód, nie mógł już więcej występować w Przygodach (*Bohaterowie umierają*, s. 25). Z drugiej jednak strony „nawet gwiazdy wielkości Caine’a giną od czasu do czasu” (*Bohaterowie umierają*, s. 34).

²¹ Można tu także przypomnieć tzw. snuff movies, w których według skrupulatnie podtrzymywanych plotek „faktycznie” zabijano lub torturowano aktorów.

²² Podobny chwyt został zastosowany m.in. w filmie *Uciekinier* z Arnoldem Schwarzeneggerem (*The Running Man*, reż. P. M. Glaser, USA 1987), opowiadającym historię programu, w którym przymusowi uczestnicy uciekają przed zawodowymi mordercami, zaś widownia śledzi na żywo ich historię.

²³ Na ten temat zob. np. E. Morin, *Kino i wyobraźnia*, przeł. K. Eberhardt, Warszawa 1975.

tym łatwiej, że realistycznie przedstawione Przygody sprawiają wrażenie niezaplanowanej, obiektywnej relacji z określonych wydarzeń: bohaterowie pokazywani są w sytuacjach tragicznych, intymnych, komicznych, ekstremalnych; jako kochankowie, głupcy, narcyzi, mordercy, oszuści czy zdrajcy. Widzom może się zatem wydawać, iż nic nie zostało wcześniej ustalone, że mają do czynienia z Przygodą dziejącą się w czasie rzeczywistym, a zachowanie bohatera jest spontaniczne – podczas gdy realizuje on zawarte w scenariuszu typowe reakcje i działania przypisane swojej postaci, zaś jego Przygody trafiają do publiczności po odpowiednim montażu (*Bohaterowie umierają*, s. 21-22).

Jak zatem widać, w powieściach Stovera istnieją dwa uniwersa: świat gry, zwany Nadświatem oraz świat „prawdziwy”, wyraźnie od siebie oddzielone, całkowicie odmienne. Wydawałoby się, iż niewiele je łączy, jeśli w ogóle cokolwiek może łączyć *real reality* z *virtual reality*, świat „rzeczywisty” z wirtualnym, „rzeczywistość” z zaawansowanym programem kreującym „rzeczywistość”. W „prawdziwym” świecie, na „Ziemi”, dzieją się prawdziwe rzeczy; w Nadświecie Aktorzy (charakter odgrywanych tam przez nich ról jest powszechnie znany użytkownikom sześcianów) realizują konkretne zadania, często na specjalne zamówienie Studia, które badając gusta bogatej ziemskiej klienteli stara się jej dostarczyć najbardziej oczekiwanej rozrywki. To, co dzieje się z Aktorami w Nadświecie, nawet jeśli ma swoje konsekwencje w „rzeczywistym” uniwersum, widzom wydaje się być jedynie nietrwałym, usuwalnym skutkiem wybranej profesji – jak rany w zawodzie kaskadera.

Główny protagonista cyklu, Hari Michaelson, jest jednym z najbardziej dochodowych Aktorów zatrudnianych przez prestiżowe Studio w San Francisco. Swoje przygody realizuje w Nadświecie, w którym jego awatar znany jest jako Caine: twardziel, płatny zabójca i legendarny heros. Jego pojawienie się na scenie wydarzeń gwarantuje publiczności niezwykle doznania. Caine ma ogromną grupę wielbicieli, którzy podłączają się do niego na całe tygodnie, żyjąc jego życiem, jego adrenaliną, jego emocjami w wirtualnym świecie gry; stają się poniekąd awatarami tego awatara. Razem z Harim i jego fanami przeżywamy kolejne Przygody, realizowane często według scenariuszy dobrze znanych współczesnym odbiorcom. W wielu z tych scenariuszy, jeśli nie w większości, podstawowym sposobem rozwiązywania wszelkich problemów i rozwijania fabuły jest przemoc. Kiedy Hari zakłada hełm, przenosi się (a czytelnik wraz z nim) do wirtualnego świata²⁴, gdzie wykonuje konkretne zadania, dążąc do osiągnięcia wyznaczonego

²⁴ W nieco inny sposób przenieśli się do świata gry bohaterowie filmu *Jumanji* (reż. J. Johnston, USA 1995). Jednak ich sytuacja i sytuacja Aktorów są w pewien sposób podobne. Trzeba tu także wspomnieć o cyklu Clive’a Staplesa Lewisa *Kroniki Narnijskie*, którego bohaterowie również przenoszą się do innego świata i zmieniają losy jego mieszkańców (choć po powrocie do własnego uniwersum wyglądają dokładnie tak samo jak w chwili, gdy je opuścili).

celu przez zabijanie potworów, wrogów i wszystkich, którzy mu stanęli na drodze; przez bójkę, okaleczanie, podpalanie, unikanie niebezpieczeństw, ucieczki, kreowanie nowych jakości (np. założenie państwa czy stowarzyszenia), pokonywanie coraz większych zagrożeń, przechodzenie na wyższy stopień trudności. W grach, które zna odbiorca powieści Stovera, zdobywa się kolejne punkty czy umiejętności; podobnie jest w wypadku Hariego, doskonalącego się w swoim rzemiośle, stającego się na użytek wirtualnego świata coraz sprawniejszą maszyną do zabijania, coraz sprytniejszym strategiem i wojownikiem. Dodatkową gratyfikacją jest dla niego niezwykła popularność jego Przygód u publiczności, której dostarcza pasjonującej rozrywki. Multimedialna kreacja jest tak realistyczna, przekaz emocji i doznań awatara tak naturalistyczny, że widzowie mają wrażenie bezpośredniego uczestnictwa w wydarzeniach i nie odczuwają nierealności wirtualnego świata, traktując go tak, jakby istniał naprawdę²⁵. Jednak tylko na czas Przygody: potem, tak jak Caine po zdjęciu oprzyrządowania i zejściu z symfotela na powrót staje się Harim, tak i oni wstają z leżanek bezpośrednich i wracają do swojego świata, do swoich ściśle określonych ról społecznych: są z powrotem Biznesmenami, Pospołami, Administratorami, Pracownikami. Ich przeżycia podczas Przygody stają się tylko wspomnieniami dobrze zrealizowanej, pasjonującej opowieści. Świat Ziemi, w którym mieszkają, zasadniczo różni się od tego z Przygody: podczas gdy tamten nosi łatwo identyfikowalne cechy świata *fantasy* (różne rasy inteligentne, „stare” technologie, architektura, stroje, poziom higieny, nauki, wierzenia i zabobony odwołujące się do powszechnych wyobrażeń na temat „dawności”), „prawdziwy” świat jest lepszy: czysty, uporządkowany, zhierarchizowany, rozwinięty technicznie, praworządny, pozbawiony agresji, odwołujący się do powszechnych wyobrażeń o tym, jak będzie (prawdopodobnie) wyglądać przyszłość ludzkości.

Granie? (I)granie?

Ten klarowny podział na wirtualne i „rzeczywiste”, na chaos i porządek, zacofanie i nowoczesność, przemoc i akceptowaną przez wszystkich umowę społeczną okazuje się jednak iluzją. Pierwszym sygnałem, że świat wirtualny może nie być do końca tym, czym się wydaje, jest przywoływany już fakt obrażeń, z jakimi wraca Hari z kolejnej „Przygody Caine’a”. Nie znikają one w „prawdziwym” świecie, są tak samo groźne dla życia Hariego, jak były dla życia Caine’a. Jedyną różnicą jest to, że w „tamnym” świecie Hari by nie przetrwał,

²⁵ Współczesna technologia nie osiągnęła jeszcze takiego poziomu, jednak już dziś możemy doświadczyć namiastki podobnych uczuć, choćby przez urządzenia, które w trakcie „wizyty” użytkownika w rzeczywistości wirtualnej dostarczają mu odpowiednich wrażeń (specjalne gogle, rękawice, kabiny symulacyjne, hełmy).

nie pozwoliłby mu na to stan medycyny, w tym zaś ratują go zdobycze nowoczesnej nauki: „gdyby był tym, kogo udawał, mieszkańcem Nadświata, zginąłby tamtego dnia. Nawet najnowocześniejsza technika w szpitalu Studia ledwo zdołała ocalić mu życie po awaryjnym transferze na Ziemię” (*Bohaterowie umierają*, s. 34). Bohater, będąc Harim, jest więc jednocześnie Caine’em: w Nadświecie otrzymuje inną osobowość – ale nie inne ciało. Okazuje się, że przebywając w wirtualnym świecie Aktor może się pozbyć „prawdziwych” cech swojego charakteru – takich, na istnienie których nie zawsze miał wpływ z racji dziedziczenia genetycznego bądź też takich, które wynikały z konieczności przystosowania się do życia w określonych warunkach społecznych – i w zamian zyskać inne, wymarzone cechy. Nie może się natomiast pozbyć swojego ciała. Widoczne jest to także w dalszych częściach cyklu, m.in. wtedy, kiedy Hari, ratując Shannę, doznaje urazu kręgosłupa i staje się inwalidą zarówno na „Ziemi”, jak i w Nadświecie (*Ostrze Tyshalle’a*, cz. 1). Pojęcie awatara ulega zatem rozszerzeniu czy raczej znaczącej transformacji: nie mamy już do czynienia z wirtualną reprezentacją (wizualizacją) danej osoby, którą można co prawda zranić a nawet zabić, ale tylko na ekranie, tylko w wirtualnym, wykreowanym, nieistniejącym świecie, gdzie ból, miłość, radość, cierpienie są wynikiem wyłącznie odpowiedniego zaprogramowania, zerojedynkowej sekwencji. Mamy do czynienia z awatarem posiadającym materialne, rzeczywiste ciało: spotykamy się więc nie z reprezentacją osoby, lecz z „rzeczywistą” osobą odczuwającą rzeczywisty ból i doznającą rzeczywistych zranień; ponieważ zaś ciało i umysł są ze sobą ściśle powiązane, konkretne zmiany zachodzą także i w psychice danej jednostki, wywołując określone emocje i reakcje. Widoczne jest to m.in. w fakcie, że Aktorzy zachowują pamięć tego, co robili, myśleli i co się z nimi działo także po powrocie do „prawdziwego” świata, a w Nadświecie – tego, co robili, myśleli i co się z nimi działo w „prawdziwym” świecie. Hari jest zawsze po części Cainem, a Caine zawsze po części Harim; o dominacji jednej osobowości nad drugą decyduje jedynie przebywanie w konkretnym uniwersum. Jeśliby pominąć fakt gry, mielibyśmy do czynienia ze zdradzającymi (zgodnie ze współczesną, zewnątrztekstową wiedzą medyczną) objawy dysocjacyjnych zaburzeń tożsamości bohaterami, których rozszczepione osobowości wiedzą o sobie i próbują wpływać na siebie nawzajem. Widoczne jest to m.in. w decyzji Hariego, że będzie, jako Caine, ratował Pallas Ril w Przygodzie *Z miłości do Pallas Ril*: w Nadświecie jest ona dla niego tylko towarzyszką, przyjaciółką, ale w „rzeczywistym” świecie – ukochaną żoną i to właśnie ją, tę ukochaną żonę, chce ocalić. Z kolei Pallas Ril, przeżywając kolejne przygody w Nadświecie jako wojowniczką i potem jako bogini, pamięta, że jest też Shanną, żoną Hariego. Dziecko, które poczęła jako Pallas Ril w Nadświecie z kochankiem-Aktorem, urodziło się jako dziecko Shanny na Ziemi

– ale Pallas Ril i bogini nie zapominają o nim, nie zapominają, że są też Shanną – matką Faith. Są wszystkimi trzema osobowościami, co widać, gdy Hari, usiłując skontaktować się z Shanną, słyszy z głośnika: „Cześć. [...] Jestem Pallas Ril, mag z Przygód. Jestem też Shanną Leighton, Aktorką” (*Bohaterowie umierają*, s. 37).

Wszystko to powoduje, iż zachwianiu ulega pewność co do ontologicznych podstaw Nadświata, pewność wirtualnego (nierzeczywistego) sposobu jego istnienia. To, co wydaje się jedynie skomplikowanym, służącym rozrywce programem – „krajem smoków i demonów, hipogryfów i syren, czarowników i złodziei, genialnych zaklinaczy i szlachetnych rycerzy [...]. Ziszczonym snem miliardów”²⁶, w którym nic nie dzieje się naprawdę, może się okazać *real reality*: nie zabawą, lecz światem tak samo rzeczywistym jak ten, który przywykliśmy uważać za swój, za realny. Przygoda przestaje być wówczas tylko kolejną fabułą, w której biorą udział wyimaginowane postaci, twory wyobraźni, a istnienie (lub nie) nie ma większego znaczenia oprócz fabularnej atrakcyjności, lecz staje się opowieścią o losach realnych ludzi, którymi bez ich wiedzy manipulują inni, silniejsi, obcy w ich świecie. Staje się metaforyczną opowieścią o ingerencji nieznannej i nieuświadomianej sobie, potężnej siły z „zewnątrz”, z innego uniwersum, dla której jesteśmy marionetkami i która zmienia losy świata, państw, zwykłych szarych ludzi tylko dlatego, że ktoś jest znudzony, pragnie przeżyć coś emocjonującego, zyskać sławę lub się wzbogacić, tak jak przed zamachem na Toa-Phelathona, kiedy Hari chciał zabić regenta, a Studio „bardziej skłania[ło] się ku wojnie między Cesarstwem Ankhańskim i Lipke – wojny w Nadświecie nakręcały interes, stanowiły niezwykle żyzne pole do popisu dla młodych Aktorów, którzy musieli zapracować na sławę” (*Bohaterowie umierają*, s. 33). Ostatecznie Studio zgodziło się na zabicie Toa-Phelathona, ponieważ Hari przekonał Radę Planową, że po śmierci regenta wybuchnie wojna domowa, a takie wojny „są o wiele krwawsze i o niebo bardziej gorzkie od jakichkolwiek wojen między cesarstwami po dwóch stronach Wododziału Kontynentalnego” (*Bohaterowie umierają*, s. 33). Zatem, im krwawsza Przygoda, im więcej ludzi zginie, tym lepsza rozrywka dla mas, większa sprzedaż sześcianów – i większy zysk. Jasno wyraża to Administrator Kollberg, mówiąc: „jeśli Cesarstwo stanie się naprawdę dobrze zorganizowanym państwem, z pewnością nadejdzie koniec dla bandytów, czy to ogrillów, czy ludzi. Smoki, trolle i gryfy zostaną wybite, prawdopodobnie elfy i krasnoludy także, i wszelkie inne postaci, dzięki którym Przygody są interesujące. [...] Nie możemy [...] [na to] pozwolić” (*Bohaterowie umierają*, s. 46).

²⁶ M. Woodring Stover, *Ostrze Tyshalle'a. Cz. 1*, przeł. M. Strzelec, W. Szypuła, Warszawa 2009, s. 14. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty pochodzą z tego wydania. Numery stron podano w nawiasach.

Dla Studia, jego pracowników i ludzi oglądających sześciany życie istot (wszystkich ras inteligentnych) zamieszkujących Nadświat nie ma żadnego znaczenia²⁷: to „Obcy”, „oni”, nie „my”, nie trzeba więc w stosunku do nich stosować takich samych kryteriów jak do „nas”. To figury w grze: kukielki, których racją bytu jest jedynie dostarczanie rozrywki wielbicielom Przygód. W ten sposób Stover pośrednio odwołuje się do bardzo starej koncepcji ludzi-marionetek i świata jako teatru, pojawiającej się m.in. w filozoficznej myśli Platona, Marka Aureliusza czy Erazma z Rotterdamu i podejmowanej przez wielu artystów, w tym także przez pisarzy. W takim ujęciu świat jest teatrem, ludzie – kukielkami, którymi porusza jakaś zewnętrzna siła (można ją nazywać Bogiem, Absolutem, Demiurgiem, Siłą Wyższą). Idea zawarta w toposie *theatrum mundi* zakłada, że przekonanie człowieka o posiadaniu władzy nad światem i własnym życiem jest jedynie iluzją, ponieważ rzeczywistą władzę sprawuje ktoś inny, choć istoty jego władzy podlegające nie znają swojej prawdziwej roli: niewolnika.

Taką funkcję – bogów, demiurgów – pełnią wobec mieszkańców Nadświata przybywający z Ziemi Aktorzy. Wykorzystując swoją przewagę technologiczną, niszczą Nadświat, wprowadzają weń chaos. Doskonale przygotowani do swojej pracy, nie wyróżniają się z otoczenia, stają się jego naturalną częścią, takimi samymi obywatelami Nadświata, jak wszyscy inni. Mają spreparowane biografie, które potwierdzają ich miejsce w społeczeństwie, ich pochodzenie, tak jak w wypadku Caine’a, który w rozmowie ze służącym mówi: „Caine to podrzutek z Nadświata. Wychowywał go pathquański wyzwolenc, kowal [...]. Kiedy Caine miał dwanaście lat, sprzedano go do lipkeńskiej niewoli, bo cała jego rodzina przymierała z niedostatku w czasie Krwawego Głodu” (*Bohaterowie umierają*, s. 26). Niewielu Nadświatowców wie, że wśród nich mieszkają obcy z innego uniwersum. Ci zaś, z pozoru będąc członkami danej społeczności, realizują napisaną dla siebie Przygodę, nie licząc się z konsekwencjami podejmowanych działań – czy też raczej nie umiając, nie chcąc przewidzieć takich konsekwencji. Ich poczynania są krótkowzroczne, nastawione na osiągnięcie doraźnego celu, na dostarczenie sobie i innym rozrywki; znajomość ludzkiej (i nie tylko) psychiki i reguł rządzących społeczeństwem – minimalna, podobnie zresztą jak znajomość samego społeczeństwa, jego hierarchii i potrzeb. Ich wiedza na temat poszczególnych ras sprowadza się do ogólników powszechnie znanych im (i odbiorcy powieści Stovera) z przekazów kultury masowej (tak jest np. w wypadku elfów, trolli czy krasnoludów); często też oceniają daną rasę po wyglądzie i zwyczajach jej przedstawicieli i kiedy wykraczają one poza przyjęte na Ziemi normy, likwidują całą rasę (tak jak stało się to w wypadku ogrillów). Skutki takiego postępowania nie ujawniają się zazwyczaj od razu, lecz dopiero z upływem

²⁷ Chyba że jest to życie Aktora, a i to nie zawsze – por. wcześniejsze uwagi na temat ewentualnej rynkowej atrakcyjności śmierci znakomitych Aktorów.

czasu. W teorii chaosu bywa to nazywane efektem motyla²⁸: z pozoru mało ważne wydarzenia mogą się okazać początkiem wielkich, nieprzewidywalnych zmian, przeobrażających całe uniwersum. Tak stało się w wypadku zabójstwa Toa-Phelathona: „Caine [...] zgodził się na zlecenie Klasztorów [i] poszedł do Rady Planowej Studia osobiście forsować pomysł zamachu. Obstawał przy tym, że zabójstwo księcia regenta osłabi federalny feudalizm Ankhany” (*Bohaterowie umierają*, s. 33). Spodziewał się krwawej wojny domowej (która, jak pisałam, miała uatrakcyjnić Przygodę – i to było zasadniczym pragnieniem Hariego), ale nie przewidział, że może ona przybrać takie rozmiary: „rozlew krwi, który nastąpił, gdy różni Książęta Gabinetu rzucili się do wyścigu o władzę, [...] był przerażający nawet jak na standardy Nadświata” (*Bohaterowie umierają*, s. 33). Akcja wywołała zatem oczekiwaną reakcję – ale nikt się nie spodziewał, że reakcja ta będzie tak silna. Hari został gwiazdą, uwielbianym Aktorem, ma piękną posiadłość, samochody, bywa w najlepszych i najdroższych restauracjach. Płacą za to „Toa-Phelathon. Jego żona. Jego córki. Tysiące żon, mężów, rodziców i dzieci. To oni za to płacą” (*Bohaterowie umierają*, s. 41). Ceną za życie Hariego w luksusie są śmierć i cierpienia innych, tych, w których życie wkroczył, w których życie wkraczali inni Aktorzy, także „pierwsi Aktorzy Studia, przenoszący się do Nadświata w mniej finezyjnym, dyskretnym stylu” trzydzieści lat wcześniej, kiedy to Transfer Winstona przez umożliwienie otwarcia drzwi łączących Ziemię z Nadświatem zapoczątkował erę Przygód (*Ostrze Tyshalle’a*, s. 14). Wszyscy oni pozostawili „trwały ślad w kulturze” (*Bohaterowie umierają*, s. 45), odwracając czy zaburzając naturalny bieg rzeczy, nie pozwalając Nadświatowi na rozwój w jego własnym tempie. Ingerencja w losy Nadświata przychodzi Aktorom z tym większą łatwością, że jest on dla nich tylko „scenerią do Przygód” (*Bohaterowie umierają*, s. 46): dlatego mogą w nim robić właściwie wszystko, co chcą, byle tylko zrealizowali podstawowy cel wyprawy. Nie na darmo sześcian Study reklamowane są sloganem „Przygody-bez-ograniczeń” (*Bohaterowie umierają*, s. 660): nie obowiązują bowiem żadne ograniczenia oprócz tych, które Studio zawrze w kontrakcie.

Aktorom i publiczności sześcianów Nadświat ze swoim feudalnym i plemiennym ustrojem wydaje się niezwykle egzotyczny i zacofany, całkowicie odmienny od Ziemi, z której do niego przybywają. W miarę rozwoju akcji okazuje się jednak, że różnice pomiędzy oboma światami są iluzoryczne. I tu i tam liczą się przede wszystkim pieniądze, stanowisko, status społeczny; najmniejszym dobrem jest żywa istota, ponieważ zawsze można ją zastąpić inną. To, co różni oba światy, to zewnątrz, artefakty, gadżety. Niewielkie są natomiast różnice w mentalności obywateli Ziemi i Nadświata. Widać to wyraźnie wówczas, kiedy

²⁸ Zob. J. Gleick, *Chaos: narodziny nowej nauki*, przeł. P. Jaśkowski, Poznań 1996.

Caine wracając na „Ziemię” zabiera ze sobą Ma’elKotha: żyjący w zacofanym technologicznie Nadświecie bohater bardzo szybko dostosowuje się do życia w nowych warunkach. Jego świat i świat Hariego mają bowiem bardzo podobne podstawy, na których się opierają, reguły, którymi się rządzą. Wydaje się nawet, iż Nadświat, choć wygląda na bardziej prymitywny, jest mniej etycznie wynaturzony, mniej skomercjalizowany. Jest żywy: buzują w nim emocje, pragnienia, miłość, nienawiść, żądza władzy, prowadzące niejednokrotnie do zbrodni. Ewoluuje: zmieniają się ustroje, kształty państw, priorytety. Emocjonalnie chłodna, czysta, wręcz sterylna „Ziemia” wydaje się przy Nadświecie martwa, podobnie jak jej mieszkańcy, którzy przez długie tygodnie nie żyją własnym życiem, lecz życiem Aktorów, na przykład Caine’a. W ich życiu nic się bowiem nie dzieje i nie ma szans na jakąkolwiek zmianę (tak się przynajmniej wydaje), ponieważ wszyscy zdają się uważać, że osiągnięto stan społecznej homeostazy, prawie idealny punkt rozwoju społecznego. Teraz wystarczy się tylko bawić, czerpać pełnymi garściami z tego, co się osiągnęło²⁹.

Wszystko jest podporządkowane zyskowi: ziemski świat jest całkowicie skomercjalizowany, podstawowym kryterium określającym wartość osoby są dochody. Społeczeństwo jest silnie zhierarchizowane, kastowe; możliwość przejścia z jednej kasty do drugiej – nikła. Porządku i przestrzegania reguł pilnuje wszechwładna Policja Społeczna, powszechnie zwana Pospołami. Przynależność do kasty zależy od urodzenia i dochodów: im wyższa kasta, tym większa (choć nie całkowita) swoboda w decydowaniu o własnym i cudzym życiu. Największy zysk przynosi rozrywka, więc Administrator Studia uczyni wszystko, by zadowolić udziałowców i osiągnąć rynkowy sukces. Może nawet skazać swoich Aktorów na śmierć w Nadświecie: przede wszystkim takich Aktorów, którzy już opatrzyli się publiczności – ale też i takich, którzy u tej publiczności cieszą się dużym wzięciem. „To dzięki temu amatorzy leżanek bezpośrednich wracają do Studia. Nigdy nie wiesz, czy Przygoda, którą właśnie przechodzisz, nie będzie ostatnią Przygodą tego Aktora” (*Bohaterowie umierają*, s. 34-35). Co prawda nie będzie można wtedy wykorzystać jego awatara w kolejnej Przygodzie, ale przecież szkoleni są nowi Aktorzy, zawsze więc będzie mógł go ktoś zastąpić. Publiczność, mimo uwielbienia dla poszczególnych Aktorów, nie przywiązuje się do nich zbyt silnie: w końcu są oni wyłącznie dostarczycielami rozrywki. Ostatecznie można też obejrzeć ponownie sześcian z zapisaną niegdyś Przygodą już martwego ulubieńca. Największą popularnością cieszą się zaś te Przygody,

²⁹ Podobny schemat fabularny można spotkać w wielu utworach. Stover mógł skorzystać np. z ukazanego w powieści Herberta George’a Wellsa *Wehikul czasu* (*The Time Machine*, 1895) obrazu Ełojów, próżniaczej, nadziemnej rasy ludzi, którzy zachwyceni własnymi osiągnięciami, korzystając z niewolniczej pracy innych, zatrzymali się w rozwoju, uznając, iż osiągnęli jego apogeum. Wzorców mogły także dostarczyć powieści Aldousa Huxleya *Nowy wspaniały świat* (*Brave New World*, 1932) czy George’a Orwella (właśc. Eric Arthur Blair) *Rok 1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1949).

w których najważniejszą rolę odgrywają przemoc, okrucieństwo, sadyzm. Tylko one są jeszcze w stanie wzbudzić jakieś emocje w wewnętrznie martwych obywatelach doskonałego świata.

Hari jawi się w tym uniwersum jako ofiara ustroju, ofiara kultury konsumpcji – droga zawodowa, którą kroczy, nie tyle wynikała z dokonanego przez niego wyboru, choć już jako dziecko chciał się znaleźć w Nadświecie, ile była jedynym sposobem na wyrwanie się ze slumsów i zapewnienie opieki ojcu-dysydentowi, zesłanemu z racji swoich poglądów na samo dno drabiny społecznej. Wychowany w robotniczych dzielnicach nędzy San Francisco, Hari został włamywaczem w wieku dwunastu lat, a na ludzi nie napadał tylko dlatego, że był jeszcze za mały (*Bohaterowie umierają*, s. 26), czekał, aż podrośnie, stanie się silniejszy. W Nadświecie robi to samo, ale znacznie lepiej (został specjalnie wyszkolony), za znacznie większe pieniądze i zasadniczo bezkarnie, ponieważ w sytuacji awaryjnej Administrator dokonuje transferu. Sam będąc ofiarą manipulacji, Hari manipuluje innymi; sam będąc ofiarą przemocy, skazany na bytowanie wraz z ojcem na marginesie społeczeństwa zgodnie z zasadą odpowiedzialności zbiorowej, robi to samo tym, których spotyka w Nadświecie. Traktuje ich nie jak godne szacunku istoty inteligentne, lecz jako składniki gry, elementy scenariusza. Będąc niewolnikiem, czyni z innych niewolników. Przemoc okazuje się sposobem na życie w obu światach, tyle że w Nadświecie jest bardziej „namacalna”, bardziej widoczna, mięsista, na Ziemi zaś – ukryta za działalnością Pospółów i nadkastowych. W ich rękach, w rękach Biznesmenów, administratorów Studia i swojego mecenasa Hari jest marionetką; może być nią także w rękach swoich kolegów po fachu, którzy bez jego wiedzy mogą grać w jego sześcianie scenariusz zlecony przez Studio; często są to Aktorzy nieznani głównemu bohaterowi Przygody. Efektem takiego spotkania się dwóch scenariuszy jest wzrost napięcia fabularnego i, naturalnie, wzrost atrakcyjności sześcianu (a co za tym idzie, jego wyższa cena) – jednak dla samych Aktorów zwykle jest to spotkanie dramatyczne, nierzadko kończące się tragedią. Pozornie realizując własny scenariusz, mogą się okazać jedynie pionkami w grze, elementami cudzego scenariusza i w ten sposób, nieświadomie, zrealizować czyjś scenariusz na własne życie. Jedynymi niewinnymi w tym kontekście wydają się być obywatele Nadświata – ale przecież i oni rozgrywają własne intrygi, własne scenariusze – choć na mniejszą skalę i służące zasadniczo ich prywatnym interesom, nie zaś ucieście gawiedzi. Nikt zatem nie jest wolny i nikt nie jest niewinny; wszyscy pasożytują na wszystkich, wszyscy są mistrzami marionetek i marionetkami w czyichś rękach, mniej lub bardziej świadomymi tego stanu rzeczy. Ten trop interpretacyjny – *theatrum mundi* – Stover wskazuje już w początkowych partiach tekstu, odwołując się do twórczości Roberta Ansona Heinleina, który na Ziemi z cyklu Stovera określany jest mianem nie-człowieka, a jego

książki, takie jak *Luna to surowa pani* czy *Władca marionetek*, są surowo zakazane, zachęcają bowiem do buntu przeciwko władzy, do wyrwania się z marazmu i odzyskania władzy nad własnym życiem.

Okrutni, nieświadomi bogowie

W wypadku bohaterów „Aktów Caine’a” bunt jest jednocześnie tęsknotą za wolnością, próbą odnalezienia własnej tożsamości, swojego miejsca na Ziemi lub w Nadświecie i wzięcia odpowiedzialności za siebie i za swoje działania. Podejmuje ją również i Hari-Caine: w ostatniej jak do tej pory powieści cyklu, *Caine Czarny Nóż*, wraca do miejsc, w których przebywał jako bohater innych Przygód i spotyka osoby, z którymi się wtedy zetknął. Tutaj ostatecznie uświadamia sobie, kim on i jego koledzy Aktorzy są dla mieszkańców Nadświata. Do tej pory nawet we własnych wyobrażeniach, w myśleniu o sobie samym w Nadświecie funkcjonował wyłącznie jako Caine – morderca do wynajęcia, zabijaka, dzielny wojownik, pozbawiony skrupułów mężczyzna. Jego czyny opiewano w pieśniach, piastunki straszyły nim dzieci, zbuntowany lud – tyranów. Zdaje sobie sprawę z tego, że dla Nadświata on i inni są *Aktiri* (taką nazwę nadano Aktorom w westerlingu, języku Nadświata): „to słowo [...] mające wiele negatywnych znaczeń: szalony, zły, morderczy, obcy przybysz pożerający dzieci i tak dalej [...]. Aktiri to złe demony, które przyjmują formę mężczyzn albo kobiet, żeby zwieść uczciwych ludzi, sprawić, że im zaufają, dzięki czemu mogą gwałcić, kraść i zabijać bez opamiętania. Zabici znikają w wybuchu migotliwych barw” (*Bohaterowie umierają*, s. 45). Aktiri-demony są elementami chaosu, czynnikami destrukcyjnymi, przyczyną zła, sprowadzają nieszczęście, łzy i krew – jednak to oni rządzą światem, o nich śpiewa się pieśni. Z czasem opowieści o Aktirich, a szczególnie o Cainie, nabierają innego charakteru: z przekazu historycznego, o faktycznych wydarzeniach, stają się przekazem o charakterze mitycznym. Zmienia się również status Caine’a: przestaje być bohaterem opowieści, a staje się bogiem. W ten sposób, wskutek ingerencji w Nadświat, Aktorzy stają się częścią jego ontologii, stają się bóstwami, tak jak Pallas Ril. Żona Hariego nie żyje już ani jako Shanna, ani jako Pallas Ril – stała się boginią i ma boską moc, także moc uzdrawiania, dzięki której jest w stanie ocalić swój świat i swoje dzieci – Nadświat i jego mieszkańców – przed zagładą, sprowadzoną nań z premedytacją przez „obcych”. Inaczej rzecz ma się z Cainem-Harim: żyje w obu swych ludzkich wcieleniach, obserwując jednocześnie, jak przemianie ulega jego status w Nadświecie, gdzie z realnie istniejącego wojownika zamienia się w realnie istniejącego boga-z-nami, boga, który zamieszkał wśród swoich wyznawców. Istnieje zatem jednocześnie w dwóch planach: boskim i ludzkim; w dwóch wymiarach: rzeczywistym i metafizycznym, cielesnym i duchowym;

historycznym i mitycznym. Ukazując, jak przygody Caine'a przekształcają się w opowieści mityczne, Stover zdaje się sugerować, że podstawą każdego mitu są realne wydarzenia, które wskutek interpretacji i dostrzeżenia w nich elementu *sacrum* zaczynają nabywać cech historii świętej. Boskość staje się czymś nadanym, wynika z dostrzeżenia w „zwykłych” sytuacjach elementu hierofanii. Nietrudno o takie wnioski, jeśli bohater danej opowieści nagle znika czy też razi swoich wrogów trzymanym w ręce piorunem albo, zabity, pojawia się w innym miejscu, zdrów i cały. To, co dla Caine'a i jego towarzyszy jest czymś zwyczajnym (zniknięcie to transfer, piorun w ręce – nowoczesna broń), dla obywateli Nadświata jest objawieniem boskiego, świętego charakteru bohatera i wydarzeń.

Powieści Stovera ukazują świat w momencie tworzenia się jego podstaw kulturowych i religijnych. Historia Hariego Michaelsona vel Caine'a staje się przykładem na to, jak przeszłość wpływa na przyszłość; jak to, co robimy, potrafi zmienić świat w sposób, jakiego nie jesteśmy w stanie przewidzieć, jak stajemy się bogami w cudzym życiu, nie biorąc jednocześnie za nie odpowiedzialności, jak to, co pozornie robimy wyłącznie dla siebie, zmienia zarówno nas, jak i nasze otoczenie. Podjęte przez Caine'a podczas aktorskiej gry decyzje zapoczątkowują cały ciąg wydarzeń zmieniających nie tylko Nadświat, ale i Ziemię, zmieniają losy całych gatunków i jednostek.

Powieści z cyklu *Akty Caine'a* można odczytywać nie tylko na planie podstawowym, jako historie o emocjonujących przygodach bohatera, który może funkcjonować zarówno w świecie realnym, jak i wirtualnym, ale także na planie metaforycznym, jako swoiste przypowieści o kondycji człowieka, jego roli w świecie i możliwości samostanowienia. W powrocie do koncepcji człowieka-zabawki i świata jako sceny teatralnej Stover nie tylko pokazuje, czym jesteśmy (możemy być) dla Absolutu (Siły Wyższej), ale też, jak mało znaczymy dla tych, którzy mają nad nami władzę – wielkich korporacji, bogaczy. W tym ujęciu człowiek nie jest osobą, lecz przedmiotem, środkiem do celu, którym jest maksymalizacja zysków. Nie chodzi zresztą tylko o wielkie korporacje i możnych protektorów, lecz także – a może przede wszystkim – o pojedynczych, „zwykłych” ludzi, którzy mając taką możliwość, wykorzystują innych, by się dobrze bawić lub, na przykład, przyspieszyć tempo rozwoju swojej kariery. To przerażająca wizja świata, w którym liczą się tylko pieniądze i rozrywka; wizja świata, w którym najważniejsze jest jedno: zabawić się, zabawić się na śmierć³⁰.

³⁰ Odwołuję się tutaj do książki Neila Postmana *Zabawić się na śmierć: dyskurs publiczny w epoce show-businessu* (*Amusing ourselves to death: public discourse in the age of show business*, 1985), w której pojawia się między innymi teza, że współcześni ludzie zastępują prawdziwe emocje i prawdziwe życie tymi oglądanymi na ekranie telewizora. Życie odgrywane w „szklanym pudełku” (u Stovera – w sześcianie), w sztucznym świecie wydaje się bardziej realistyczne i dostarcza bardziej emocjonujących przeżyć niż to, czego można doświadczyć w codzienności, w prawdziwym świecie. Powoduje to jednocześnie regres, zanikanie rzeczywistych emocji na rzecz tych, które rodzą się w wyniku sztucznej stymulacji.

**Playing and courting: A few comments on *The Acts of Caine*
by Matthew Woodring Stover
Summary**

Role-Playing Games (RPGs) lay at the foundation of the plot of the fantasy series entitled *The Acts of Caine* by Matthew Woodring Stover. The main story evolves in two different yet connected worlds. One of them, the Overworld, has attributes of fantasy whereas the other one, the Earth, bears closeness to science fiction. Earthlings consider their world real and see the Overworld as science fiction. In the Overworld, human Actors, transferred flesh and blood from real reality to virtual reality by means of newly invented technologies, assume avatar bodies and play roles in adventures according to agreed scripts. Those advanced technologies also allow the audience on Earth to connect directly to Actors' emotions and to identify themselves with the Actors. However, it turns out that the divide between the virtual and the real world is illusory. In fact, both worlds are equally real. In consequence, the adventures cease to be solely fictitious, entertaining events and become true stories about the interference of the unknown and a mighty power 'from the outside'. Humans are not aware of the existence of this power or of the fact that they are nothing but puppets in its hands. The series exemplifies the influence of the past on the future and makes readers realize that whatever we do changes the world in ways we cannot always predict. In that way we become somebody's gods without taking any responsibility for that creature. Thus, our seemingly harmless, self-oriented actions inevitably and irreversibly change ourselves and our surroundings.

NARRACJE I ŚWIATY

BARTŁOMIEJ FABISZEWSKI
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

EKSPANSJA ŚWIATA PRZEDSTAWIONEGO W KULTURZE POPULARNEJ Z KRĘGU FANTASTYKI I GIER

ABSTRAKT: Artykuł skupia się na problematyce fantastycznych uniwersów, będących jednym z najważniejszych zjawisk w kulturze popularnej XX wieku. Twory te – takie jak np. kosmiczna mitologia H. P. Lovecrafta lub Expanded Universe *Gwiezdných Wojen* – składają się z wielu tekstów czerpiących ze wspólnych skarbnic charakterystycznych bohaterów, rekwizytów, miejsc i wątków. Uniwersa zorganizowane są wokół historii stanowiących siłę napędową dla rozrostu i eksploracji nowych obszarów fikcyjnych czasoprzestrzeni. Ekspansja uniwersów i ukierunkowanie na immersję skłaniają do nowego spojrzenia na rolę fabuły i świata przedstawionego w kulturze popularnej. Na uwagę zasługują tu gry fabularne. Stanowią one mechanizmy pozwalające graczom kompilować nowe opowieści w obrębie fikcyjnych światów – mogą więc posłużyć za dynamiczne modele opisu samych uniwersów, uwzględniające ich niewyczerpaną produktywność.

SŁOWA KLUCZOWE: uniwersum, świat przedstawiony, fabuła, fantastyka, gry, RPG, *Star Wars*, H. P. Lovecraft

Przez ekspansję świata przedstawionego rozumiem sytuację, w której świat przedstawiony jednego utworu służy jako pretekst i punkt zaczepienia dla kolejnego. Nie tracąc swojej tożsamości rozprzestrzenia się dalej wzdłuż głównej osi fabuły oraz poprzez rozgałęzienia wątków pobocznych realizowane w osobnych tekstach i – nieraz – mediach. Z czasem staje się uniwersum rozpiętym na sieci fabularnych nici, współtworzonym przez szereg autorów, rozwijającym się w czasie i wciąż otwartym na nowe podboje.

Świetnym przykładem tego zjawiska jest *expanded universe Gwiezdných Wojen*: świat, który z pierwszej filmowej trylogii rozrósł się do monsturalnych rozmiarów¹. Już w 1978 roku – a więc krótko po premierze *New Hope* (1977) pojawiła się pierwsza książka *Splinter of the Mind's Eye*² Alana Deana Fostera

¹ Na temat fenomenu *Gwiezdných Wojen* zob. *Dawno temu w galaktyce popularnej*, red. A. Jawłowski, Warszawa 2010.

² W Polsce znana jako *Spotkanie na Mimban* wydane w wersji fanowskiej w 1985 roku i później w serii wydawnictwa Amber *Star Wars* – A. D. Foster, *Spotkanie na Mimban*, przeł. W. Najdel, Warszawa 1996.

rozbudowująca przygody Luka Skywalkerera, księżniczki Lei i Dartha Vadera. Tak rozpoczęła się trwająca do dziś lawina produkcji: powieści, komiksów, filmów animowanych, gier komputerowych i podręczników RPG składających się na *expanded universe* zogniskowany wokół sześciu części kinowego cyklu, lecz obejmujący olbrzymią czasoprzestrzeń. Przygody głównych bohaterów znanych z filmów są obecnie zaledwie epizodem w opisanej historii Galaktyki.

Gwiezdne Wojny stworzyły jedną z wielkich narracji fundujących współczesną popkulturę. Najwyraźniej, nie zapowiada się, żeby nadciągał jej zmierzch. Fantastyczne uniwersa jako światy pełne opowieści zasadzają się na fabułach – często bardzo schematycznych i powtarzalnych, a więc typowych dla kultury popularnej i dających się z łatwością przekładać na różne kody. Cytując Bogdana Owczarka: „Intermedialność pokazuje, iż podstawowym problemem współczesnej kultury popularnej obok mnożących się na naszych oczach mediów jest właściwie tworzenie i krążenie fabuł. Można nawet powiedzieć, że przekazniki są przekaznikami o tyle, o ile przekazują fabuły [...]”³.

Dlatego właśnie interesują nas fabuły. Po pierwsze: jako struktury generujące nowe światy przedstawione. Tworzą one szkielet, wokół którego obrasta fikcyjna rzeczywistość, dostarczająca intrydze odpowiedniego budulca. Po drugie: jako swoiste wehikuły, które zabierają odbiorców po raz kolejny do znanych i lubianych światów: w krąg znanych zdarzeń, miejsc i postaci. W momencie ekspansji świata przedstawionego fabuła działa jako mechanizm, który pasożytując na gotowych tekstach, wykorzystując to, co wcześniej dane, przetwarza składniki świata przedstawionego i generuje jego nowe obszary.

Światy rozrastają się najokazalej w obrębie kultury popularnej spod znaku fantastyki. Stoi za tym ich malowniczość połączona z iluzją wiarygodności. Motywacja fantastycznonaukowa (którą z powodzeniem można rozszerzyć także na gatunek *fantasy*)⁴ wymaga od odbiorcy zawieszenia niewiary i przyjęcia przedstawionego świata jako spójnego i rządzącego się określonymi regułami. Dlatego też utwory z gatunku fantastyki naukowej, *fantasy* czy horroru opierają się najczęściej na narracji realistycznej, która służy jak najwierniejszemu przedstawieniu fikcyjnych światów, unikając przy tym eksperymentów formalnych. Ekspansja światów przedstawionych wychodzi naprzeciw oczekiwaniom fanów, którzy chcą po raz kolejny zanurzyć się w fikcyjnej rzeczywistości. Czytają książki i komiksy, oglądają filmy, gromadzą wszelką wiedzę dotyczącą uniwersum i wykorzystują ją do własnych produkcji fanfiction. Grają w końcu w fabularne

³ B. Owczarek, *Narracyjność literatury. O postrukturalnej narratologii*, Pułtusk 2008, rozdz. III: *Narracyjność literatury popularnej*, s. 82.

⁴ Zob. A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990, hasło: *Motywacja fantastycznonaukowa*, s. 314 oraz A. Niewiadowski, *Literatura fantastycznonaukowa*, Warszawa 1992. *Wprowadzenie, I. W poszukiwaniu wyznaczników*, s. 13-37.

gry komputerowe i RPG, wcielając się w postaci ze świata i tworząc swoje własne historie osadzone w nieprawdziwych realiach. Wszechobecność gier, których akcja rozgrywa w rozmaitych uniwersach sprawia, że kluczową kategorią w odbiorze rozbudowanych światów przedstawionych staje się ich immersyjność⁵. Chodzi tu o pojęcie zaczerpnięte z terminologii dotyczącej rzeczywistości wirtualnej, oznaczające stopień zanurzenia w fikcyjnym świecie. Czym innym jest śledzenie losów Luka Skywalkerera i Obi-Wana Kenobiego na pustynnej planecie Tatooine przez biernego odbiorcę, a czym innym przez fana-gracza. Tradycyjny odbiorca z pewnością daje się uwieść przygodowej fabule i utożsamia się z bohaterami, kibicując im w walce z bezdusznymi szturmowcami Imperium. Dla gracza pustynna planeta to miejsce, w którym może się znaleźć za sprawą jednej z gier – podczas seansu zwraca uwagę na szczegóły, rozpoznaje miejsca i postaci drugoplanowe, zna dokładne położenie planety w Galaktyce i rozmiar kontyngentu imperialnego na jej piaszczystej powierzchni. Fan ogląda *Gwiezdne Wojny* jak film dokumentalny – dla niego Galaktyka istnieje – bywał tam wielokrotnie⁶.

Subkulturę fandumu świetnie scharakteryzował Henry Jenkins w książce *Kultura konwergencji*⁷ opisującej twórczą aktywność społeczności skupionych wokół wielostronnie i różnorodnie połączonych starych i nowych mediów. Porusza w niej między innymi problem relacji między maszyną produkcyjno-reklamową stojącą za *expanded universe Gwiezdných Wojen*, a oddanymi fanami próbującymi ingerować w ten świat. Kultury uczestnictwa, o których pisze Jenkins, są właśnie celem i powodem ekspansji światów przedstawionych. Jeden z rozdziałów amerykański badacz poświęca fenomenowi świata *Matrix*. Zabieg twórców nazywa franczyzą czyli – cytuję za słowniczkiem z książki – „skoordynowanym działaniem prowadzonym w kontekście konsolidacji mediów, mającym na celu wypromowanie i sprzedaż treści fabularnych”⁸. Termin ten zaczerpnięty z dziedzin ekonomii i marketingu daje się przełożyć na grunt poetyki jako wielowątkowa całość fabularna, której komplementarne części realizowane są w różnorodnych mediach. Innymi słowy chodzi właśnie o ekspansję świata przedstawionego, który rozrasta się z filmu *Matrix* na dwa sequele: *Matrix: reaktywacja*, *Matrix: rewolucje*, serię filmów animowanych wydanych pod tytułem *Animatrix*, serię komiksów i trzy gry komputerowe: *Enter the Matrix*, *Matrix Online* i *The Matrix: Path of Neo*. Jenkins powiada:

⁵ O immersyjności narracyjnych i komputerowych gier fabularnych pisał Jerzy Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 115-121.

⁶ Na temat fanów *Gwiezdných Wojen* pisał B. Szurik, *Legiony Lucasa*, [w:] *Dawno temu w galaktyce popularnej*, op. cit.

⁷ H. Jenkins, *Kultura konwergencji*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

⁸ Ibidem, s. 254.

Możemy lepiej zrozumieć jak funkcjonuje nowy sposób opowiadania transmedialnego, przyglądając się bliżej związkowi pomiędzy różnymi tekstami *Matriksa*. Na przykład w animacji *Ostatni lot Ozyrysa* (2003 r.), główny bohater, Jue, oddaje życie, starając się dostarczyć wiadomość załodze Nabuchodonozora. List zawiera informacje o maszynach wiercących drogę do Syjonu. W ostatniej scenie Jue wrzuca list do skrzynki pocztowej. Pierwszą misją graczy *Enter the Matrix* jest wydobycie tego listu z poczty i dostarczenie go głównym bohaterom. W początkowych scenach *Matrix Reaktywacja* bohaterowie rozmawiają o „ostatniej transmisji z Ozyrysa” Dla tych, którzy obejrżeli tylko film kinowy, przyczyny takiego zachowania pozostaną niejasne, natomiast ktoś, kto przeżył doświadczenie transmedialne, uczestniczył aktywnie w dostarczeniu tego listu i może prześledzić jego losy w trzech różnych mediach⁹.

Krytyka niełaskawie obeszła się z kinowymi kontynuacjami Matrixa, wytykając niejasności i luki fabularne. Poszczególne opowieści stanowią jednak komplementarne części całości, która nie da się sprowadzić do wątków głównych bohaterów. Różne fabuły przebiegają tu równoległe, łączą się, nawiązują do siebie, biegną pomiędzy tekstami wypełniając świat Matrixa. Oddany fan – lub jak chce Jenkins, społeczność fanowska – uzyskuje pełny ogląd uniwersum.

Autor *Kultury konwergencji* zwraca uwagę na kreatywne połączenie mediów i nastawienie franczyzy na określoną grupę docelową czyli fandom. Narratologa zainteresuje inna kwestia: mianowicie nieprzystawalność i nieadekwatność typowych modeli opisu popularnych fabuł do tak złożonych aglomeratów opowieści. Metody szkoły strukturalnej wyrosłe z badań Vladimira Proppa i nawiązujące do *Poetyki Arystotelesa*, zakładają liniowość i spójność fabuły. Sprawdzają się w przypadku większości popularnych historii, potwierdzając schematyczność wzorców gatunkowych, powtarzalność określonych motywów i sekwencji fabularnych oraz nieuniknioną pewnych rozwiązań kompozycyjnych. Filmowe historie Luke’a Skywalkera i Neo można bez trudu rozpatrywać w kategoriach serii prób bohatera prowadzących od braku do jego likwidacji lub szeregu perypetii i rozpoznań. Można badać i oceniać konfiguracje zapożyczonych schematów fabularnych i nowe prawidłowości krystalizujące się w opowieściach – odnosić je do innych tekstów kultury i wskazywać najdalej idące konotacje – aż do mitologii. Interpretować je przez pryzmat stojących za nimi ideologii i wartości, wzorem Umberto Eco rozkładającego na czynniki pierwsze cykl o Jamesie Bondzie¹⁰. Robiono to zresztą wielokrotnie. Liniowe modele nie ujmują jednak specyfiki tych fabuł zanurzonych w bezliku innych wzajemnie powiązanych

⁹ Ibidem, s. 101.

¹⁰ U. Eco, *Struktury narracyjne u Fleminga*, [w:] idem, *Superman w literaturze masowej*, przeł. J. Ugniewska, Warszawa 1996. Interpretacje *Gwiezdnych Wojen*: W. Żurek, *Gwiezdne Wojny w perspektywie strukturalnej i poststrukturalnej*, [w:] *Dawno temu w galaktyce popularnej*, op. cit.; A. Jawłowski, *Umarł bohater, niech żyje bohater*, ibidem.

opowieści. Stosują się do fragmentarycznych multiplikowanych historii, obnażając ich wtórność, nie wyjaśniają jednak wyczerpująco fenomenu ekspansji świata przedstawionego. Jeśli natomiast zastąpimy model liniowy siecią, to zbliżymy się do hipertekstu – ten sposób patrzenia na kulturę popularną z kręgu fantastyki i gier może okazać się właściwszy.

Wróćmy do *Gwiezdných Wojen* i *expanded universe*. Świat opisany jest w setkach komiksów i powieści oraz w dziesiątkach gier komputerowych i podręczników RPG, do tego dochodzą różnorakie encyklopedie i leksykony. Skupmy się jednak na razie na tekstach fabularnych. Najdalej w przeszłość i przyszłość Galaktyki wybiegają komiksy: ok. 50 tysięcy lat przed wydarzenia z filmu *Nowa nadzieja* i ok. 130 lat wprzód. Ukazuje to skalę uniwersum. Różne teksty stanowią prequela i sequele filmów a także wypełnienia fabularne pomiędzy nimi. Dotyczą również zdarzeń tak odległych w przestrzeni i czasie, że właściwie niezwiązanych z głównym trzonem opowieści. Rozwijają także liczne wątki poboczne związane z wieloma bohaterami stojącymi po jasnej i ciemnej stronie mocy – tylko niektórych z nich można było zobaczyć na ekranie. Zdarzają się też historie wręcz absurdalne w swojej genezie, do głosu dochodzą bowiem postaci zupełnie trzecioplanowe. Świetny przykład takiej sytuacji to zbiór opowiadań *Opowieści z kantyny Mos Eisley*¹¹ nawiązujący do filmowej sceny, w której Luke Skywalker i Obi-Wan Kenobi odwiedzają portową spelunę na pustynnej planecie Tatooine. Widać tam prawdziwą kosmiczną menażerię z dziwaczną orkiestrą na czele. Opowiadania dotyczą właśnie bywalców knajpy, których widzimy na ekranie raptem przez kilka sekund.

Ten rozkwit opowieści można porównać w przewrotny sposób do *Niekończącej się historii* Michaela Ende, w której szereg wątków zakończonych jest stwierdzeniem „ale to już inna historia i opowiemy ją innym razem”. Wygląda na to, że twórcy *Gwiezdných Wojen* starają się opowiedzieć wszystkie możliwe historie.

Opowiadają ponadto te same historie na wiele sposobów. Dlatego w obrębie uniwersum funkcjonuje aż pięć kanonów, z których pierwszy, nazywany kanonem Geoga Lucasa odnosi się wyłącznie do filmów kinowych, następne zaś stanowią punkt odniesienia dla tekstów tworzących kolejne sfery zogniskowane wokół filmowej sagi. *Expanded universe*, świat, na który oprócz filmów i seriali telewizyjnych składają się powieści, komiksy, gry komputerowe, podręczniki RPG itd. zakłada spójność continuum, stanowiąc najszerzej rozumiany kanon. Poza nim rozciąga się rozległy obszar licencjonowanych tekstów apokryficznych. Zdarza się jednak, że i w kanonicznych tekstach – zwłaszcza w grach dochodzi do zdarzeń zaburzających spójność świata. Np. w kanonicznej grze *X-wing*

¹¹ *Opowieści z kantyny Mos Eisley*, wybór J. Anderson, przeł. J. Kotarski, Warszawa 1997. Zob. H. Jenkins, op. cit., s. 106.

to nie Luke, ale inny pilot Keyan Farlander – czyli postać gracza – niszczy Gwiazdę Śmierci¹².

Mamy więc do czynienia z olbrzymim światem pełnym fabuł – w tym rywalizujących ze sobą i potencjalnych. Czy model hipertekstualny pasuje do tego zjawiska? Tak, jeśli uznamy uniwersum za wielką encyklopedię pełną odnośników i przenicowaną siecią linków. Takie encyklopedie oczywiście funkcjonują w Internecie. Nie istnieje jednak żaden system nawigacji linkowej wbudowany w *expanded universe* – możemy go tylko nadać. Hipertekst oddaje skomplikowane nawiązania i opisuje rzeczywistość *Gwiezdných Wojen* – może posłużyć uporządkowaniu wiedzy, ale nie odda dynamiki świata i jego potencjału do tworzenia wciąż nowszych opowieści. Pytanie brzmi: jaki model opisuje przejście od świata przedstawionego jednego tekstu do uniwersum, z którego czerpią inne.

Powróćmy do tez Arystotelesa i Proppa. Tragediopisarz i bajarz, jak wiadomo, nie sięgają po postaci i zdarzenia zaczerpnięte z otaczającej rzeczywistości. Korzystają z pewnego rezerwuaru kulturowego – z mitologii i folkloru. To swoiste słowniki, których treścią wypełnia się gramatykę fabuły. Fabuła ma w obu przypadkach znaczenie priorytetowe – jej kompozycja czy też określony schemat determinują rolę świata przedstawionego. W przypadku ekspansywnych światów przedstawionych jest tak, jakby to one same stanowiły taki słownik – kulturowy rezerwar. Zdaje się, że istnieją poza tekstami i poprzedzają je. Każdy element świata przedstawionego danej opowieści stanowi jednocześnie część większej całości, którą sugeruje. Każdy wnosi coś do skarbcza miejsc, postaci, motywów podejmowanych przez kolejne teksty. Jak już wspomniałem, fabuły wypełniające uniwersum często są wtórne, bywają fragmentaryczne i umieszczone w sieci nawiązań wymykają się liniowym opisom. Wbrew modelom Arystotelesa i Proppa mają bowiem funkcję podrzędną wobec świata – służą jego rozbudowie i eksploracji. Dlatego mogą być rozgałęzione, sprzeczne, apokryficzne: tu liczy się immersja.

Tekst założycielski – jeśli taki istnieje – i każdy kolejny, oprócz świata przedstawionego wprowadza do ogólnej skarbnicy szereg sekwencji fabularnych, które są powtarzane i modyfikowane w kolejnych realizacjach. Oprócz pewnej puli elementów świata przedstawionego do użycia, daje to także zestaw wariantów fabuły typowych dla danego uniwersum, uwzględniany w kolejnych tekstach. W świecie *Gwiezdných Wojen* taką sekwencję eksploatowaną na wszelkie sposoby można by przedstawić następująco: Jedi rusza na poszukiwania Sitha – Sith zastawił na niego pułapkę – Jedi pokonuje przeciwności i dochodzi do konfrontacji – Sith próbuje przeciągnąć go na ciemną stronę mocy – Jedi nie zgadza się – odbywają pojedynek – Sith ginie.

¹² Informacje te pochodzą z fanowskich sieciowych encyklopedii, które są kopalnią informacji o uniwersach. W polskim Internecie *Gwiezdným Wojnom* poświęcona jest *Biblioteka Ossus*: <http://www.ossus.pl>.

Istnieją jednak teksty, które obywiają się bez fabuły. Z pewnością można zaliczyć do nich wszelkie encyklopedie, leksykony i przewodniki, zawierające wiedzę o danym uniwersum. W przypadku *Gwiezdných Wojen* jest ich wiele. Bywają jednak teksty paraliterackie umieszczone w fikcyjnym świecie i rzekomo stworzone przez zamieszkujące je postaci. Chodzi tu o tak zwaną fantastyczną faktografię, o której pisze Agata Zarzycka w artykule *Fantastyczna faktografia. Teksty i materiały „paradokumentalne” w literaturze fantastycznej*¹³. Autorka nie zajmuje się *Gwiezdnymi Wojnami*, omawia natomiast szereg dzieł zanurzonych w światach między innymi: *Harrego Pottera*, Joanne K. Rowling *Świata Dysku* Terrego Pratchetta czy *Amberu* Rogera Zelaznego. Pisany w drugiej osobie *Przewodnik po Zamku Amber*, w którym czytelnik oprowadzany jest po komnatach przez jedną z postaci – księżniczkę Florę albo zrecenzowany przez czarodziejów z Hogwarthu leksykon *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć* urealistyczniają uniwersum i pogłębiają jego immersyjność. Tego typu teksty nie tylko porządkują wiedzę o fikcyjnym świecie, ale także skłaniają czytelnika do fantazjowania.

Dochodzimy w ten sposób do RPG czy też narracyjnych gier fabularnych. Dają one możliwość zagłębienia się w uniwersum i stworzenia rozgrywającej się w nim opowieści. Gra stanowi model fikcyjnego świata uwzględniający zestaw reguł nim rządzących i umożliwiających graczowi stanie się jego częścią. Gry fabularne to wrota do uniwersów, pozwalające używać ich elementów do konstrukcji własnych opowieści, otwierając jednocześnie pole do innowacji. Typowy podręcznik do gry fabularnej zawiera zespół reguł, opis świata – często w formie przewodników lub leksykonów – i wskazówki dla Mistrza Gry, będącego głównym narratorem i twórcą scenariuszy, na kanwie których tworzone są improwizowane historie z pogranicza *fan fiction*. Wskazówki dla Mistrza Gry dotyczą głównie konstruowania fabuł. Można powiedzieć, że podręcznik zawiera elementy uniwersum i typowe schematy fabularne do użycia wraz z instrukcją, jak stworzyć immersyjną opowieść. Być może to jest właśnie model najtrafniej opisujący dynamiczny aspekt uniwersów i ekspansję świata przedstawionego.

Dziś obok światów wyrosłych z literatury (*mitologia Cthulhu*), filmu (*Gwiezdne Wojny*), komiksu (uniwersa amerykańskich superbohaterów, np. *X-men*) i gier komputerowych (*Tomb Raider*) funkcjonują też multimedialne mozaiki tekstów zapoczątkowane przez gry fabularne (*Dungeons and Dragons* – zwłaszcza świat *Dragon Lance*¹⁴) czy wręcz połączenie gier fabularnych i bitewnych¹⁵ (*Warhammer*).

¹³ A. Zarzycka, *Fantastyczna faktografia. Teksty i materiały „paradokumentalne” w literaturze fantastycznej*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2009.

¹⁴ Zob. K. Górka, *Związki literatury „fantasy” i gier fabularnych*, „Literatura i Kultura Popularna” 2006, T. XIII.

¹⁵ Mowa tu o grach strategicznych, w których bitwy, osadzone w fantastycznych uniwersach, rozgrywane są za pomocą figurek na makietach terenu.

To naturalna kolej rzeczy, ponieważ gry fabularne są mechanizmami przetwarzającymi dostępne treści kultury na nowe światy i opowieści.

Historia rozrastających się uniwersów sięga jednak daleko wstecz poza lata siedemdziesiąte XX wieku, kiedy to na ekrany trafiły *Gwiazdne Wojny* (1977) i ukazał się pierwszy system RPG *Dungeons and Dragons* (1974).

Za pierwszy ekspandujący świat przedstawiony można uznać kreację literacką Howarda Philipa Lovecrafta – zbudowaną wokół trzech głównych fikcyjnych motywów: mitologii zakładającej obecność na Ziemi przerażających kosmitów czczonych jako bóstwa; tajemniczych terenów Nowej Anglii: między innymi miasta Arkham oraz zakazanej księgi *Necronomicon*. Lovecraft tworzył teksty składające się na tę, tak zwaną, *mitologię Cthulhu* głównie w latach 1926 (wydanie opowiadania *Zew Cthulhu*) – 1937 (śmierć pisarza). Co ważne, niemal od samego początku twórczość autora stanowiła inspirację dla jego przyjaciół-korespondentów, takich jak np. August Derleth, Donald Wanderei, Robert E. Howard, Robert Bloch, Fritz Leiber¹⁶. W efekcie powstało uniwersum współtworzone przez grupkę ludzi – z samym Lovecraftem włącznie – wspólnie piszących i komentujących kolejne teksty. Krąg Lovecrafta można za Henrym Jenkinsem nazwać kulturą uczestnictwa, dla której *mitologia Cthulhu* stanowiła dobro wspólne.

Michel Houellebecq w biografii Lovecrafta stwierdza, że u pisarza odnajduje „coś nie do końca literackiego”¹⁷, po czym kontynuuje:

By się o tym przekonać, zważmy najpierw, że co najmniej piętnastu pisarzy [...] poświęciło całe lub część swojego dzieła na rozwijanie i wzbogacanie mitów stworzonych przez Lovecrafta. Nie dyskretnie, ukradkiem, lecz całkiem otwarcie. Nawiązania są nawet systematycznie podkreślane poprzez użycie tych samych słów, które nabierają w ten sposób cech magicznego zaklęcia (dziłkie wzgórze na zachód od Arkham, Uniwersytet Miskatonic, miasto Irem o tysiącu kolumn... R'lyeh, Sarnath, Dagon, Nyarlathothep..., a nade wszystko nienazwany, bluźnierczy Necronomicon, którą nazwę można wymawiać tylko szeptem) [...].

W epoce, która ceni oryginalność jako najwyższą wartość w sztuce, ten fenomen może zadziwiać. W istocie [...] niczego podobnego nie odnotowano od czasów Homera i średniowiecznej epiki rycerskiej. Mamy tu do czynienia, trzeba to z pokorą przyznać, z tym, co nazywamy „mitem założycielskim”¹⁸.

Równolegle ze spuścizną Lovecrafta rozwija się świat zainspirowany przez jego ucznia Roberta E. Howarda. Chodzi tu o czasoprzestrzeń zbudowaną wokół

¹⁶ S. T. Joshi, *Wstęp*, [w:] H. P. Lovecraft, *Najlepsze opowiadania*, przeł. M. Kopacz, Poznań 2008, s. 25.

¹⁷ M. Houellebecq, H. P. Lovecraft. *Przeciw światu, przeciw życiu*, przeł. J. Giszczak, Warszawa 2007, s. 25, 36.

¹⁸ *Ibidem*, s. 36-37.

postaci Conana i zapoczątkowaną opowiadaniem *Feniks na mieczu* w 1932 roku. Zasadnicza różnica pomiędzy *Mitami Cthulhu* a legendarną Hyborią (światem znanym z tekstów Howarda i jego kontynuatorów¹⁹) polega na decentralizacji elementów świata przedstawionego w tym pierwszym przypadku i zogniskowaniu opowieści na głównym bohaterze w drugim. Historię z kręgu *mitów Cthulhu* można osnuć wokół jednego z wielu charakterystycznych motywów, trudno natomiast opowiadać o świecie Conana bez udziału Conana²⁰. Dlatego też w przypadku wielotomowej biografii herosa, świat zorganizowany wokół liniowego schematu przygód traci swój potencjał ekspansji.

Należy również zwrócić uwagę na fikcyjne hrabstwo Yoknapatawpha wyłaniające się z powieści Williama Faulknera pisanych także za życia Lovecrafta, takich jak np. *Wściekłość i wrzask* (1929) czy *Absalomie, Absalomie...* (1936). Lovecraft umieszczał swoje historie w zmyślonych obszarach Nowej Anglii, czerpiąc z ponurych legend i opowieści tego regionu – zwłaszcza odwołując się do procesów czarownic z Salem. Faulkner czerpie natomiast z mitologii amerykańskiego Południa i niechlubnych kart historii: związanych chociażby z problemem niewolnictwa. Oba rejony Stanów Zjednoczonych stają się tłem zdarzeń przerażających i okrutnych. Za okrucieństwem u Faulknera stoi jednak diagnoza natury ludzkiej i krytyka społeczeństwa, u Lovecrafta zaś kosmiczna wizja nieludzkich obcych. Południe Faulknera to czuły mikroskop, przez który widać Stany Zjednoczone, Wschód Lovecrafta to sięgający daleko teleskop, ukazujący przerażający Wszechświat w całym jego bogactwie. Poza tym teksty Faulknera zawierają często eksperymenty formalne: techniki strumienia świadomości czy fragmentaryczną, niechronologiczną narrację. Lovecraft i inni twórcy i przetwórcy z jego kręgu odwołują się wciąż do tradycji opowieści grozy, a wprowadzane przez nich innowacje fabularne mieszczą się w obszarze schematów łatwych w reprodukcji. Z powyższych powodów śmierć Faulknera (1962) zakończyła rozwój Yoknapatawphy, zaś *mity Cthulhu* wciąż mają się dobrze i ekspandują.

Trzeba też pamiętać o Ea J. R. R. Tolkiena: uniwersum zawierającym Śródziemie wraz z jego historią i mitologią – to czasoprzestrzeń, której fragment został odsłonięty w *Hobbicie* opublikowanym w 1937 roku. Poszczególne teksty wydawane na przestrzeni lat – z *Władcą Pierścieni* (1954-1955) i *Silmarillionem* (1977) na czele – stanowią okna na ten szczegółowo skonstruowany świat. Rozwijał się on głównie w obrębie twórczości samego Tolkiena – dopiero w 1993 roku ukazała się kontynuacja sławnego sześcioksięgu: *Pierścień Mroku*

¹⁹ W tym Polaka Jacka Piekary: Jack de Craft, *Pani śmierć*, Warszawa 1992.

²⁰ Istnieją jednak gry fabularne, otwierające Hyborię dla wszystkich, chcących zanurzyć się w tym świecie: np. *Conan The Roleplaying Game* (Mongoose Publishings, 2004), *Age of Conan MMORPG* (Funcom, 2008).

rosyjskiego autora Nika Pierumowa. Poprzedził ją wydany w 1990 roku także rosyjski pastisz *Ostatni Władca Pierścienia* autorstwa Kiryła Jeskowa. W przeciwieństwie do *mitów Cthulhu*, współtworzonych u swojego zarania, świat Tolkiena wydaje się mocno naznaczony idiomem twórcy i całościowo przemyślany, co częściowo uniemożliwia jego szersze rozwinięcia. Oczywiście fani Tolkiena mogą pobawić się tym światem dzięki systemowi RPG *Middle-earth Role Play*, wydanemu po raz pierwszy już w 1984 roku. Otwarcie uniwersów poprzez gry fabularne jest nieuniknione.

„Coś nie do końca literackiego” – słowa Houellebecqa odnoszą się także do Śródziemia. Ten nieliteracki pierwiastek to potężna wizja poprzedzająca tekst – świat, który wydaje się istnieć poza realizacjami i zachęca do kolejnych odsłon i odwiedzin. Jego metaforą może być mapa – tak lubiana przez twórców fantastyki – przedstawiająca wszystkie te miejsca, o których opowieść tylko napomknęła, a które domagają się swoich własnych historii; obiecująca, że fikcyjny świat istnieje naprawdę i czeka na eksplorację²¹.

Faulkner również narysował mapę swojego fikcyjnego hrabstwa w stanie Missisipi i dołączył ją do *Absalomie, Absalomie...* Trzeba jednak ów zabieg uznać za literacką grę: świat wykreowany w jego powieściach służy za narzędzie, podporządkowane celom dyskursu – w przeciwieństwie do uniwersów spod znaku fantastyki, które stanowią siłę inicjującą teksty.

W zestawieniu z powyższymi przykładami widzimy swoistość *mitów Cthulhu*, ich prekursorską rolę w rozwoju fantastyki i kultury popularnej w ogóle. Do dziś obok tekstów rozwijających tę czasoprzestrzeń w sposób bezpośredni²² mnożą się intertekstualne nawiązania (np. zakład dla obłąkanych Arkham w mieście Gotham znanym z komiksów o Batmanie) czy zapożyczenia z *mitów* (np. księga *Necronomicon* przeniesiona w świat *Trylogii husyckiej* Andrzeja Sapkowskiego). Oczywiście identycznie przedstawia się obecność uniwersum *Gwiezdných Wojen* w polu kultury popularnej. Wokół wciąż pęczniejącego korpusu tekstów składających się na ekspandujący świat przedstawiony rozrasta się intertekstualna mgławica: rozmaitych cytatów, trawestacji, pastiszów i parodii. Oba uniwersa reprezentują jednak dwa odmienne modele: *mitologia Cthulhu* stanowi konstelację luźno połączonych motywów, nie wykorzystywanych do układania spójnych opowieści organizujących świat jako całość – w przeciwieństwie do *Gwiezdných Wojen*, których twórcy starają się, żeby elementy układanki pasowały do siebie, tworząc przebiegające przez uniwersum długie narracje. Pomiedzy tymi dwoma modelami – układem rozproszonym i spójnym – sytuują się

²¹ O tej roli mapy – także u Tolkiena – pisała Agata Zarzycka: A. Zarzycka, op. cit.

²² Zob. *Dziedzictwo Lovecrafta: w hołdzie twórcy horroru*, wybór R. E. Weinberg, M. H. Greenberg, przeł. S. Studniarz, Poznań 1992; H. Kuttner, *Księga Ioda*, przeł. W. Nowakowski, Warszawa 1997.

rozległe uniwersa amerykańskich superbohaterów: z jednej strony zorganizowane wokół wieloczęściowych sag, z drugiej – rozbite na zbiór rozpoznawalnych elementów (są to najczęściej atrybuty bohaterów), eksploatowanych w różnorodnych wariantach i światach równoległych.

Uniwersum *mitów Cthulhu* jako zbiór typowych motywów (miasto Arkham, księga *Necronomicon*), postaci (których główną motywacją jest poznanie przerażającej prawdy) i fabuł (opartych na powolnym budowaniu napięcia, prowadzącym do punktu kulminacyjnego, oznaczającego obłęd bohatera) zostało z łatwością zaadaptowane na potrzeby RPG. W 1981 roku wydano grę *Call of Cthulhu*, wielokrotnie nagradzaną w branży i święcącą tryumfy po dziś dzień²³. Podręczniki do gry zawierają zebrane i usystematyzowane informacje o *mitach Cthulhu*. Znajdziemy w nich opis panteonu kosmicznych bóstw (zawierający oczywiście informacje o samym Cthulhu) i całej menażerii innych przerażających istot, odnajdziemy miejsca, bohaterów i przekłete księgi znane z opowiadań. Informacjom tym przyświeca intencja pragmatyczna, mają posłużyć do skonstruowania własnej przerażającej opowieści. RPG pozwala wręcz zaingerować w zdawałoby się zastygłe historie: akcja opowiadania Lovecrafta *Zew Cthulhu* może posłużyć za scenariusz rozgrywki, umożliwiając liczne wariantywne fabuły i zakończenia. Z drugiej strony podręczniki-instrukcje zawierają wskazówki, jak przenieść akcję w czasy *fin de siècle* lub współczesne – wciąż jednak przy zachowaniu tożsamości *mitów Cthulhu* poprzez sugerowane typy fabuł, opartych na rozwiązywaniu zagadek, i same reguły gry, kładące duży nacisk na zdrowie psychiczne bohaterów, nadwerężane z przygody na przygodę. Poprzez RPG mity (*Cthulhu*, ale również rycerzy Jedi, superbohaterów, Śródziemia, Matrixu i inne zadomowione w popkulturze) zostają zrekonfigurowane, odświeżone i opowiedziane na nowo. Uniwersum nie traci dynamiki, zachowuje ekspansywny potencjał i wciąż się rozrasta. Świadczy o tym na przykład tom lovecraftowskich opowiadań *Przejście*, napisany przez polskich miłośników RPG i wydany w 2005 roku²⁴. Świat współtworzony przed wojną przez Lovecrafta i garstkę zapaleńców osiągnął dziś ogólnoswiatowy zasięg i stał się (także dzięki Internetowi) dobrem wspólnym ogromnej społeczności.

Ekspansja świata przedstawionego stanowiąca rację bytu uniwersów spod znaku fantastyki i gier rozpoczyna się od zarania *mitów Cthulhu*, zainspirowanych twórczością H. P. Lovecrafta, osiągając swoją najpełniejszą formę w *expanded universe Gwiezdných Wojen*. Można ją rozumieć dwojako. Po pierwsze jako potencjał do mnożenia tekstów i rozrostu fabuł zwykle obejmujących wiele mediów i tworzonych lub współtworzonych przez wielu autorów. Po drugie

²³ Więcej informacji na stronie wydawcy: <http://www.chaosium.com/>.

²⁴ *Przejście*, wybór i red. Ł. M. Pogoda, Warszawa 2005.

jako przewartościowanie w obrębie praktyki opowiadania, polegające na wysunięciu na pierwszy plan świata przedstawionego jako prymarnej siły prowokującej nowe fabuły. O ekspansji decydują atrakcyjność i immersyjność fikcyjnego świata. Jej mechanizm zawiera się w idei narracyjnych gier fabularnych.

**Expansion of the represented world in the popular culture
of fantasy and games**

Summary

This paper focuses on the problem of fantasy universes which are among the key phenomena in the popular culture of the 20th century. Those creations, such as, e.g. the cosmic mythology by H. P. Lovecraft or the Star Wars Expanded Universe, encompass many texts drawing on the shared reservoir of characters, places and themes. The universes are organised around stories which represent the driving force for the expansion and exploration of new fictitious times and spaces. The expansion of universes and their focus on immersion encourage audiences to take a new look at the role of the plot and the represented world in popular culture. In this context, it is interesting to consider fiction games, which allow players to compile new stories within fictitious worlds. As such, they may serve as dynamic models to describe universes, propelled by their unlimited productivity.

KATARZYNA KACZOR
(Uniwersytet Gdański, Gdańsk)

FRAGMENT A CAŁOŚĆ.
OPISYWANIE/KREOWANIE ŚWIATA
W LITERATURZE FANTASY NA PRZYKŁADZIE
*CZARNEGO HORYZONTU*¹ TOMASZA KOŁODZIEJCZAKA

ABSTRAKT: Tekst *Fragment a całość – opisywanie/kreowanie świata w literaturze fantasy na przykładzie „Czarnego horyzontu”* Tomasza Kołodziejczaka przedstawia mechanizmy kreowania świata przedstawionego w odniesieniu do koncepcji cyklu nowelistycznego sformułowanej przez Andrzeja Zgorzelskiego, kultury konwergencji Henry’ego Jenkinsa i mechanizmów rynkowych. Przedmiotem analizy są opowiadania i powieść opublikowane w latach 2006-2010.

SŁOWA KLUCZOWE: Tomasz Kołodziejczak, *Czarny horyzont*, *Piękna i graf*, *Klucz przejścia*, *fantasy*, opowiadanie, cykl *fantasy*

Uwagi wstępne

Jeśli spróbowałibyśmy na podstawie rozmaitych czytelniczych doświadczeń, rozpiętych między lekturą opowiadań o Conanie Roberta E. Howarda, *Władcy pierścieni* Johna R. R. Tolkiena a *Pieśnią Lodu i Ognia* George’a R. R. Martina; albo też, przywołując z literatury polskiej, między *Księżą Całości* Feliksa W. Kresa, cyklem wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego a *Panem Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza, w sposób najbardziej syntetyczny określić, czym jest *fantasy*, to cytując Colina N. Manlove’a stwierdzilibyśmy, że jej istotą jest „stworzenie alternatywnego świata z jego własnymi prawami”². Świata, który podczas lektury objawia się zawsze tylko fragmentarycznie. Drugą przesłanką uzasadniającą pisanie o literaturze *fantasy* w kontekście funkcjonowania fragmentu i całości jest to, że większość opowiadań i powieści *fantasy* jest fabularnymi ogniwami większych cykli. Trzecią, jak określił to Grzegorz Trębicki, jest fakt, że to „opowiadanie *fantasy*, nie zaś powieść, pierwsze stabilizuje się jako gatunek literacki i przez kolejne 40 lat stanowi strukturę dominującą”³.

¹ T. Kołodziejczak, *Czarny horyzont. Fabryka Słów*, Lublin 2010.

² C. N. Manlove, *The Fantasy Literature of England*, New York 1999, s. 4.

³ G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007, s. 35. Tutaj należy dodać, że Grzegorz Trębicki za graniczne uznaje daty edycji opowiadań Lorda Dunsany’ego, których akcja toczy się

Czwartą, że pierwotność opowiadania wobec powieści *fantasy* manifestuje się również w jego funkcji anonsującej, gdyż większość wykreowanych na ich stronach światów zostaje zaprezentowana odbiorcom za pośrednictwem krótszej formy. I w końcu piątą, że to właśnie opowiadania, osadzone w realiach wykreowanych światów, są jednym z przejawów recepcji literatury *fantasy*. Pięć powodów i pięć różnych aspektów funkcjonowania fragmentu wobec całości, które charakteryzują literaturę *fantasy* i których oddziaływanie osłabiane bądź wzmacniane jest przez sposób konstruowania opowieści. Wskazane współzależności ukażą na przykładzie cyklu utworów Krzysztofa Kołodziejczaka prezentujących przygody królewskiego geografa Kajetana Kłobudzkiego, który tworzą opowiadania: *Klucz przejścia*⁴, *Piękna i graf*⁵, *Nie ma mocy na docenta*⁶ oraz powieść *Czarny horyzont*.

Opowieść *fantasy* zawsze stanowi gotową do szerszego otwarcia bramę do nowego nieznanego świata, którego obraz wyłania się z każdym przeczytanym słowem. W czasie lektury kreowany świat ujawnia się w sposób fragmentaryczny – odbiorca „widzi” tylko tyle, ile dostrzegają bohaterowie, a rekonstruowany obraz ograniczony jest do fragmentów, jakie stanowią przemierzone przez postaci terytoria, czy też do miejsc, w których przeżywają swoje kolejne przygody. Jeżeli osią fabularną utworu jest wędrówka bohatera, to stanowiący jej tło świat przesuwa się przed oczyma czytelnika niczym przewijana na rolkach tapiseria, nie prowokując do pytań o to, co znajduje się poza jej brzegami, czemu sprzyja też linearność zamkniętej w ramach jednego utworu fabuły. Ale obraz świata przedstawionego może też mieć formę wieloelementowej układanki, której fragmenty przedstawiają miejsca kolejnych przygód bohatera. Nieciągłości fabuły, rekonstruowanej na podstawie lektury kolejnych epizodów z biografii bohatera, towarzyszy doświadczenie fragmentarycznego przedstawiania kreowanego świata, którego obraz całościowy jest efektem rekonstrukcji dokonywanej przez odbiorcę podczas lektury i polega na wypełnianiu pojawiającymi się elementami „pustej” przestrzeni, tak jak ma to miejsce podczas lektury utworów kreujących świat *Czarnego horyzontu*. Wykorzystana przez Tomasza Kołodziejczaka konstrukcja cyklu oparta na fragmencie i zastosowanie metody rozwijania poszczególnych motywów w kolejnych utworach skutkuje rozproszeniem treści, który jednocześnie wpływa na podniesienie jego waloru rozrywkowego, umożliwiającego odbiorcom czerpanie satysfakcji z lokalizowania i ewidencjonowania rozproszonych treści⁷.

w wymyślonym przez niego świecie Pegany i datę ukończenia amerykańskiej edycji *Władcy pierścieni* J. R. R. Tolkiena.

⁴ T. Kołodziejczak, *Klucz przejścia*, [w:] *Tempus fugit*, t. 2, Lublin 2006, s. 121-178.

⁵ Idem, *Piękna i graf*, [w:] *Niech żyje Polska. Hura!*, t. 1, Lublin 2006.

⁶ Idem, *Nie ma mocy na docenta*, „Fantasy Fiction. Fantasy i Horror” 2010, nr 9.

Kreowanie fabuły i świata przedstawionego *Czarnego horyzontu*

Z otwierającego cykl powieści o Kajetanie Kołbudzkim opowiadania *Klucz przejścia* czytelnik dowiaduje się w następującej kolejności: jak „wygląda” życie na terytorium Marchii kontrolowanej przez władców jegrów i Warszawa pod panowaniem wyznających katolicyzm elfów oraz że istnieje zaatakowany przez barlogów świat gnomów; pomiędzy Marchią a terytorium kontrolowanym przez ludzi i elfy, na zachód od Odry, są Kresy Zachodnie – patrolowany przez obie armie pas ziemi niczyjej, a ponadto w Nieświecie znajdują się ruiny będącego rozstajami świata miasta Olmeh. Funkcjonujące rozwiązania technologiczne są połączeniem technologii XX w. i magii elfów, np. jeżdżące po ulicach Warszawy auta napędzane są energią magicznych symboli, a „skonstruowane według elfickich projektów sputniki zbudowane były głównie z drewna lipowego pokrytego runicznymi płaskorzeźbami zalanymi potem mithrilem”⁸; dominującym elementem funkcjonującym w opanowanym przez elfy i barlogi świecie jest magia, której są dysponentami; oprócz zaklęć i mantr bojowych wśród elementów uzbrojenia są miecze, kulomioty, pistolety maszynowe, śmigłowce Apacz i magiczne zbroje; prócz magicznych artefaktów na terytorium poddanym działaniu magii występują magiczne lasy i „czarostwory”.

W kontekście wszystkich utworów tworzących cykl, pierwsze z opowiadań konstryuuje organizujący wszystkie elementy świata przedstawionego konflikt pomiędzy władającymi magią elfami i bólem barlogami, postać bohatera i cel jego *questu* – odnalezienie siostry oraz będący miejscem zdarzeń wieloprzestrzenny świat, z jego głównym Planem Ziemi, a konkretniej rzecz ujmując terytorium Rzeczypospolitej, która na skutek Wielkiej Wojny stała się monarchią, po raz kolejny w swojej historii pełniąc funkcję przedmurza; określa też czas akcji – I poł. XXI w. Na kreślonej mapie świata zostają w *Kluczu przejścia* zaznaczone trzy miejsca: rodzinna wioska Kajetana, Warszawa i ruiny Olmeh; pozostałą jej przestrzeń stanowi biała plama. Na pytania: kim są jegrzy i barlogi, elfy i gnomy, skąd przybyli, jakie są ich motywacje, w jaki sposób przejęli panowanie nad Ziemią, jak dokładnie wygląda funkcjonujący rozkład sił oraz świat poza wioską Kajetana a Warszawą, czytelnik znajdzie odpowiedź w drugim z opublikowanych w tym samym roku utworów.

W *Pięknej i grafie*, opowiadaniu przedstawiającym losy Kajetana po dwudziestu latach, opis kreowanego świata zostaje przez autora rozwinięty poprzez przedstawienie mapy całej Europy i dookreślony poprzez wskazanie sfer wpływów barlogów i elfów:

⁷ Szerzej na ten temat pisał Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

⁸ T. Kołodziejczak, *Klucz przejścia*, s. 151.

Królestwa Polski i Węgier utrzymywały ściśle relacje dyplomatyczne i wojskowe. Obecnie wraz z Królestwem Czech i Moraw, Księstwem Rusi Kijowskiej i Unią Ugrofińsko-Bałtycką stanowiły trzon wolnego świata kontynentalnej Europy. Na Zachodzie trwał niewzruszenie „lotniskowiec Brytania”, wciąż rządzony przez ludzkich królów. Dzielnie broniła się Andaluzja i Wolne Miasto Amsterdam. Reszta kontynentu należała do barlogów lub była zniszczona na skutek wojen. Na części tych ziem władęły lokalne parlamenty lub władcy, niektóre ściśle współpracowały z aliantami, ale większość pogrążona była w chaosie, także geograficznym⁹.

Konkretyzacji przestrzeni podlega opis pogranicza i przygranicznej strażnicy, rozszerzeniu ulega bestiariusz (oprócz jęgrów, jako ludzkie ofiary barlogów pojawiają się soggoci¹⁰ i wandale), magiczne rekwizytorium (oprócz artefaktów i magii runicznej, ludzie i elfy wykorzystują karteczki samoprzylepne z zaklęciami oraz katolickie egzorcyzmy) oraz prezentacja jednostek dowodzonej przez elfy polskiej armii, w ramach której działają tworzące magiczne umocnienia (stawiając menhiry, malując runiczne graffiti i sadząc dęby) wojska geomacyjne tworzone przez uciekinierów z różnych części Europy; a ustanowienie parą antagonistów elfki Anny Naa' Maar i torturowanego przez nią podporządkowanego barlogom grafa, pozwala na rozwinięcie ich charakterystyk i zaprezentowania działania ich mocy, których spięcia i wyładowania destabilizują zastaną geografiją świata.

Dookreśleniu terytorium i realiów Królestwa Polskiego oraz nakreśleniu konturów wolnego świata towarzyszy dookreślenie czasu akcji i zaznaczenie jego punktu początkowego, jaki wyznacza inwazja barlogów na Ziemię i pojawienie się na niej elfów. W ten sposób odpowiedź na pytanie o genezę wieloprzestrzennego świata zostaje zlokalizowana poza Planem Ziemi, w realiach którego toczy się opowieść, co „otwiera” perspektywę kontynuowania cyklu poza kreowaną czasoprzestrzenią – w realiach innych miejsc i czasu.

⁹ Idem, *Piękna i graf*, s. 394.

¹⁰ Tomasz Kołodziejczak kreuje światy przemierzane przez Kajetana z elementów zaczerpniętych z różnych odmian fantastyki, tworząc collage łączący m.in. *fantasy*, z horrorem i cyberpunkiem; kreując nawiązujące do Tolkienowskiego, czy raczej post-tolkienowskiego wzorca postaci elfów, równocześnie tworząc soggotów, przywołuje Lovecraftowskich shoggotów, a syntezą obu potencjałów wydają się być jego barlogowie – rasa, wykreowanych zgodnie z lovecraftowską wyobraźnią, panów bólu, której nazwa została wywiedziona od Tolkienowskiego Balroga. Stworzone przez niego przeciwstawienie elfy–barlogowie odzwierciedla funkcjonujące na gruncie popularnej literatury fantastycznej ścieranie się wpływów dwóch mitologii – Śródziemia i Cthulhu. Jak twierdzi Tomasz Kołodziejczak w wywiadach udzielanych po opublikowaniu *Czarnego horyzontu*, wykorzystuje funkcjonujące określenia posługując się analogią, a nie odwzorowywaniem bytów odbiorcom znanych z innych lektur. Patrz: M. Andryś, *Wywiad z Tomaszem Kołodziejczakiem*, [w:] Paradoxs.net.pl, <http://paradoxs.net.pl/read/14720> [data dostępu: 21.08.2011].

W ostatnim z opublikowanych utworów, powieści *Czarny horyzont* powtórzeniu lub rozwinięciu ulegają struktury fabularne i motywy znane z *Klucza przejścia*. Analogicznie jak w otwierającym cykl opowiadaniu akcja opowieści została rozpięta pomiędzy: 1. Warszawą, będącą w centrum terytorium Polski, 2. terytorium barlogów, na które z samobójczą misją został wysłany Kajetan i 3. sąsiadującym z Planem Ziemi Planem Szangri-la, który jednakże nie ma nic wspólnego z kreacją Jamesa Hiltona z *Zaginionego horyzontu*¹¹.

W tym tekście Marchie Czarnych zostają nazwane Gehenną, potwierdzone też zostaje, że Plan Ziemi jest tylko jednym z wielu istniejących, do których przedostanie się umożliwiła sprzężony z magią klucz przejścia, i to one były miejscami przywoływanych w tekście przygód Kajetana. Nowym elementem jest natomiast opis Zony, która została przedstawiona zgodnie z ze skonwencjonalizowanymi wyobrażeniami o postapokaliptycznej Ziemi, gdzie skarbami okazują się odnalezione najzwyklejsze przedmioty codziennego użytku: papier, ołówki, baterie.

Dopowiedzeniu ulega historia zmagania elfów i barlogów na Ziemi – oprócz Wielkiej Wojny i Marszu Kadłubów przywołanych z *Pięknej i grafie*, Kajetan wspomina o Kolapsie – „największym wyładowaniu magii na Ziemi od czasu przybycia elfów – a co sprowadziło zagładę na całą Armię Szczecin i zatopiło Skandynawię”¹², a jego opiekun opisuje przebieg przejmowania przez elfy przywództwa na Ziemi. Na skutek Wielkiej Wojny królem Polski został elf Bolesław Arr’Rith, papież opuścili pałac watykański i zeszli do katakumb, a w oceanach pływają „sentoku, potężne podwodne lotniskowce Czwartej Floty US Navy. Trzystumetrowe cielska pancernych kaszaloidów, monstrów morskich powstałych po wielkiej wojnie, parowały srebrem i nanokadabrową magią. Schwytane, oswojone i scybernetyzowane, obsługiwane przez setki żołnierzy, toczyły nieustanną wojnę w głębinach nie tyle nawet z armiami barlogów, co z potworami kreowanymi czarną mocą i postwojennymi mutantami”¹³.

Dalszemu rozwinięciu uległa również poprzez określenie różnic cywilizacyjnych konstytuująca świat przedstawiony antyteza: barlogi – elfy; kolejne aspekty tego dwuwartościowego układu były ujawniane w następujących po sobie utworach tworzących omawiany cykl w porządku zaprezentowanym w poniższej tabeli.

¹¹ J. Hilton, *Zaginiony horyzont*, przeł. W. Chwalewik, Katowice 1989.

¹² T. Kołodziejczak, *Czarny horyzont*, s. 224.

¹³ Ibidem, s. 267.

Tabela 1. Przeciwwstawienie barlogów i elfów

Utwór	Barlogi	Elfy
<i>Klucz przejścia</i>	<ul style="list-style-type: none"> • najeźdźcy, • destrukcyjni, • czerpią swoją moc z zadawanego bólu i cierpienia, • ludzie na opanowanych przez nich terytoriach są niewolnikami; 	<ul style="list-style-type: none"> • obrońcy, • twórczy, • wykorzystują moce natury i pozytywnych emocji, • ludzie na opanowanych przez nich terytoriach pozostają wolni;
<i>Piękna i graf</i>	<ul style="list-style-type: none"> • czarni, • odrażający, • źli, • rozsiewający smród; 	<ul style="list-style-type: none"> • biali, • piękni, • dobrzy, • rozsiewający zapach róż, • moc runów, mithrilu i katolickich egzorcyzmów;
<i>Czarny horyzont</i>	<ul style="list-style-type: none"> • stosują matematykę opartą na systemie trójkowym, • zacofani technologicznie, • na opanowanych terenach zniszczyli ludzką cywilizację: „Barlogi za tym nie nadążały. Na opanowanych terenach wymordowały większość ludzi, resztę zmieniły w niewolników – dostawców prostej pracy i energii życiowej. Jegrzy, przetwarzani na sługi Czarnych już jako dwulatki, nie mieli szans poznać dokonań ludzkiej nauki”¹⁴; • zapaść cywilizacyjną próbują przezwyciężyć dokonując „zdalnych opętania wśród [...] fizyków, matematyków, informatyków”¹⁵. 	<ul style="list-style-type: none"> • stosują matematykę opartą na systemie dwójkowym, • zaawansowani technologicznie, • wykorzystują osiągnięcia ludzkiej, dwudziestowiecznej technologii: „Ludzkie komputery [...] umożliwiły [...] precyzyjne pomiary magii zodiakalnej. Przede wszystkim zaś precyzyjne pomiary i symulacje zjawisk geomackich [...] sterowały złożonymi systemami obronnego feng shui, chroniącego Wolny świat, a decydującego o układzie architektonicznym miast, i o harmonogramach bicia kościelnych dzwonów, i o świetlnych wzorach, w jakie musiały się układać żarówki zapalane na blokowiskach, i o rozkładach jazdy pociągów”¹⁶; • prowadzą badania w podziemnych laboratoriach czterech warszawskich pałaców kultury i nauki.

¹⁴ Ibidem, s. 228.¹⁵ Ibidem, s. 228.¹⁶ Ibidem, s. 227.

Wykorzystany przez autora zabieg fragmentaryczności prezentacji obu tych elementów umożliwia osłabienie efektu redundacyjnego, jaki towarzyszy powtórzeniom koniecznym ze względu epizodyczną konstrukcję poszczególnych utworów cyklu, skutkującą koniecznością każdorazowego konstytuowania świata przedstawionego w taki sposób, by był on czytelny dla nowych odbiorców i atrakcyjny dla czytelników trafiających do niego po raz kolejny.

W *Czarnym horyzoncie* zakończony zostaje, spinający wszystkie trzy części cyklu wątek relacji Kajetana z przybranym ojcem, który ocalił go i zabrał do Warszawy w *Kluczu przejścia*. Wykorzystywany do nakreślania portretów psychologicznych obu bohaterów, w odniesieniu do organizujących całość cyklu wątków „wojna elfów z barlogami” i „misje Kajetana” ma znaczenie poboczne w finale powieści, w momencie rozwiązania wpisanego w niego konfliktu na jego miejsce zostaje wprowadzony wątek prowadzonych przez Kajetana między Planami poszukiwań Dorki. Prezentacji relacji Kajetana i Roberta, analogicznie jak ma to miejsce w przypadku prezentacji antagonizmu: barlogowie – elfy, towarzyszy rozszerzenie katalogu miejsc, w jakich swoje wcześniejsze przygody przeżywali obaj bohaterowie, co otwiera możliwość dalszego rozwijania cyklu o ich przygodach w porządku niechronologicznym.

Każdy z trzech przywołanych utworów jest zamkniętą kompozycyjnie całością, przedstawiającą jedną przygodę bohatera: „zdobycie klucza przejścia”, „spotkanie z Anną Naa’ Maar”, „pokonanie matematycznego Smoka”, w strukturze każdego z nich umieszczono „furtkę” do innych planów, umożliwiającą autorowi mnożenie światów i nieliniarne rozwijanie fabuły. Tworzenie cyklu w oparciu o opowiadania przedstawiające epizody składające się na biografię bohatera, jest jedną z cech charakterystycznych dla literatury *fantasy*, a raczej jej odmiany – *fantasy* bohaterskiej, która kształtuje się na gruncie literatury amerykańskiej latach 20. i 30. XX wieku na łamach tzw. „pulp magazines”¹⁷. Drugim elementem spajającym cykl utworów Tomasza Kołodziejczaka jest, jak określił to Andrzej Zgorzelski, tożsamość fikcyjnej czasoprzestrzeni¹⁸. Jednakże poprzez każdorazowe stosowanie przez autora *Klucza przejścia* konkretyzacji przestrzeni – dokładne określenie miejsca akcji i jego wyodrębnienie, za pomocą określenia granic terytorium, po którym poruszają się bohaterowie,

¹⁷ O opowiadaniach *fantasy* ukazujących się na łamach *pulp magazines* pisali m.in.: A. Gemra, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego?*, „Kultura i Literatura Popularna”, t. VII, Wrocław 1998, s. 66-67; Andrzej Zgorzelski w swoich rozważaniach na temat zasad konstruowania i funkcjonowania cykli *fantasy*: A. Zgorzelski, *System i funkcja. Ustalenia metodologiczne i propozycje teoretycznoliterackie*, Gdańsk 1999, s. 154-163; G. Trębicki, op. cit., s. 42-49. Tutaj też należy dodać, że w tekstach krytycznych poświęconych *fantasy*, ze względu na tożsamość reprezentujących tekstów, używa się również określeń *fantasy* magii i miecza oraz *fantasy* przygodowa, które to odzwierciedlają prymarność kryterium, służącego do przeprowadzenia klasyfikacji.

¹⁸ A. Zgorzelski, op. cit., s. 148.

i jej jakościowej odrębności – oraz umieszczanie bohaterów w centrum opisywanej przestrzeni, kreowanie świata przedstawionego odbywa się w sposób fragmentaryczny. Tym, co umożliwia łączenie ze sobą poszczególnych fragmentów, są występujące pomiędzy nimi powiązania fabularne oraz zastosowana przez autora metoda nie tyle kontynuowania wątków, ile rozwijania – poszerzania opisu przedstawionych wcześniej elementów. Opis czasoprzestrzeni nie wykracza poza doświadczane przez bohaterów „tu i teraz”, a stworzony przez autora świat ma zaznaczone granice – zaczyna się w momencie nazwanym „Wielką Wojną” i zasadniczo zawiera się w granicach Planu Ziemia. Każdy inkorporowany do niego element, jak np. postacie elfów, barlogów, gnomów, funkcjonuje w nim bez swojego tła, jako wypreparowany ze swojego macierzystego świata, co najbardziej jest widoczne na przykładzie elfów – wiadomo, że przybyły z innego wymiaru, ale w tekście on również nie istnieje, jak ich język.

Dlaczego opowiadanie?

Opowiadanie, definiowane jako epicki gatunek literacki, którego przedmiotem jest przedstawienie jednowątkowej fabuły, jest gatunkiem kanonicznym dla literatury *fantasy*. I to nie tylko dlatego, że pierwsze z utworów *fantasy* mają formę tworzących cykle opowiadań, ale też dlatego, że większość kreowanych na gruncie literatury *fantasy* światów, zostaje objawionych czytelnikom właśnie w postaci krótkiej formy. Utwór anonsujący odbiorcom pojawienie się nowej kreacji pozwala, przy poniesieniu relatywnie niższych kosztów niż przy publikacji obszerniejszej kompozycyjnie i objętościowo, na weryfikację jej jakości. Celem jego publikacji jest wywołanie zainteresowania czytelników i uruchomienie popytu, co skutkuje publikacją kolejnej części cyklu, a następnie całej biblioteki tekstów, jak miało to miejsce w przypadku cyklu opowieści o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego¹⁹, bądź rozwinięciem opublikowanego opowiadania w powieść, która zainicjuje powstanie wieloksięgu, jak można to było

¹⁹ Cykl opowieści o wiedźminie zainicjowało debiutanckie opowiadanie A. Sapkowskiego *Wiedźmin* (1996), którego bohater stał się protagonistą kolejnych opowiadań publikowanych na łamach „Fantastyki” (1986-1990): *Mniejsze zło* (1990, nagroda im. Janusza Zajdla 1991), oraz w tomach: *Ostatnie życzenie* (1993) i *Miecz przeznaczenia* (1992, nagroda im. Janusza Zajdla 1993); *Sagi o wiedźminie*, którą tworzą: *Krew elfów* (1994, nagroda im. Janusza Zajdla 1995), *Czas pogardy* (1995), *Chrzest ognia* (1996), *Wieża Jaskółki* (1997) i *Pani Jeziora* (1999). Ponadto Geralt jest bohaterem sześciu komiksów, które ukazywały się załamach „Nowej Fantastyki” (1993-1996); gry fabularnej *Wiedźmin. Gra wyobraźni* (2001), karcianej *Wiedźmin* oraz komputerowych *Wiedźmin* (2007) i *Wiedźmin 2. Zabójcy królów* (2011); a także będących adaptacjami opowiadań: filmu fabularnego (2001) i serialu TV *Wiedźmin* (2003), które wraz z utworami literackimi i wszystkimi dodatkowymi produktami tworzą pierwszy polski supersystem rozrywkowy Wiedźmin.

zaobserwować w przypadku wyróżnionego nagrodą im. Janusza Zajdla opowiadania *Tkacz iluzji* Ewy Białołęckiej²⁰. I w tym aspekcie nie do przecenienia jest potencjał marketingowy środowiskowych opinii i wyróżnień, co również znalazło swoje odbicie w harmonogramie publikacji cyklu Tomasza Kołodziejczaka. W odniesieniu do niego można zaobserwować następującą sekwencję zdarzeń: inicjujący cykl *Klucz przejścia* zostaje opublikowany w listopadzie 2006 roku, w antologii *Tempus fugit*, kontynuujące opowieść o losach Kajetana Kłobudzkiego opowiadanie *Piękna i graf* ukazuje się miesiąc później, w grudniu 2006 roku i latem następnego roku zostaje uhonorowane nagrodą im. Janusza Zajdla, najważniejszym wyróżnieniem przyznawanym przez środowisko polskiego fandomu; a następnie we wrześniu 2010 roku ukazuje się *Czarny horyzont* i promujące go opowiadanie *Nie ma mocy na docenta*, które zostaje opublikowane w czasopiśmie ukazującym się nakładem tego samego wydawcy.

Konstrukcja świata przedstawionego *Czarnego horyzontu*, zamknięta w płaszczyźnie horyzontalnej poprzez określenie ram czasowych fabuły i miejsca, jakim jest Plan Ziemi, jest otwarta w kierunku wertykalnym. To w połączeniu z opartą na epizodzie konstrukcją cyklu potencjalnie umożliwia jego nieograniczone rozwijanie poprzez przenoszenie akcji w inne plany w związku z wykonywanymi misjami Kajetana i rozwijanie zainicjowanych wątków, np. konfliktu elfów i barlogów czy poszukiwań między wymiarami siostry Kajetana, co może zaowocować kreowaniem światów, do których będzie trafiał królewski geograf. Taka struktura umożliwia kontynuację nie tylko przez swojego autora, ale również przez innych, w tym czytelników tworzących fanfiki, tym bardziej, że Tomasz Kołodziejczak na stronach przywołanych utworów nie kreuje całościowej koncepcji świata, ograniczającej potencjał twórczy autorów kolejnych fabuł osadzonych w realiach kreowanego uniwersum. Ich nośnikiem nie muszą być utwory literackie, lecz teksty scenariuszy komiksów, gier fabularnych czy serialu telewizyjnego, których współtwórcy, będący autorami warstwy wizualnej i potencjalnych konkretyzacji, mogą stać się dla odbiorców współkreatorami wymyślonego przez Tomasza Kołodziejczaka świata, tak jak miało to miejsce w przypadku stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego wiedźmina Geralta, który przyjął wizerunek nadany mu w komiksie przez Bogusława Polcha, *Katedry* Jacka Dukaja, która stała się katedrą z nagrodzonego Oscarem filmu Tomasza Bagińskiego czy Śródziemia Johna R. R. Tolkiena, które na zawsze zostanie zamknięte w wizji Alana Lee powielonej we *Władcy pierścieni* Petera Jacksona.

²⁰ A. Białołęcka, *Tkacz iluzji*, „Nowa Fantastyka” 1994, nr 8; a także zbiór opowiadań *Tkacz iluzji* (1997) przeredagowany w powieść *Naznaczeni błękitem* (2005) inicjującą tetralogię *Kroniki Drugiego Kręgu* (2005).

**A fragment and a whole: the world described/created in fantasy literature
on the example of Tomasz Kołodziejczak's *Czarny horyzont***

Summary

This text presents the mechanisms applied by Tomasz Kołodziejczak to create the represented world while invoking Andrzej Zgorzelski's concept of a short story cycle, Henry Jenkins's convergence culture and market mechanisms. The paper analyses Kołodziejczak's short stories and a novel published in 2006-2010.

JOANNA FRUŻYŃSKA
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

LOST I LOSTPEDIA. RENARRACJE ENCYKLOPEDYCZNE

ABSTRAKT: Artykuł na przykładzie *Lostpedii* – encyklopedii serialu *Zagubieni* – omawia zjawisko tworzenia przez fanów hipertekstowych encyklopedii tematycznych, poświęconych światom opowieści. Encyklopedie takie są tworzone dla licznych tekstów kultury, szczególnie zaś dla opowieści w odcinkach, odznaczających się nasilonym suspensem i wielowątkową akcją.

Lostpedia, podobnie jak encyklopedie innych narracyjnych tekstów kultury, może być interpretowana za pomocą kategorii *księgi* czy *Opus Magnum* świata możliwego, zgodnie z rozumieniem „encyklopedii” w pracach Umberta Eco.

Mimo pozornie nienarracyjnego charakteru encyklopedii jako takiej, hipertekstowe encyklopedie opowieści rekonstruują zdarzenia przedstawione, najczęściej zgodnie z koncepcją „kregów akcji”, skupiając zdarzenia wokół działających postaci w poświęconych im hasłach encyklopedycznych. Często encyklopedie zawierają także kalendarium, porządkujące zdarzenia w układzie chronologicznym. Jakkolwiek encyklopedia jako całość jest nieliniowa, umożliwia konfigurację zdarzeń przedstawionych w opowieść bardziej liniową, niż wyjściowy serial. Jako dzieło w toku powstawania, tworzone przez wielu użytkowników w procesie negocjacji, hipertekstowa encyklopedia opowieści jest także zapisem postaw propozycyjalnych i produktem grupowego odbioru, charakterystycznego dla współczesnej kultury uczestnictwa.

SŁOWA KLUCZOWE: encyklopedia, serial, *Zagubieni*, *Lostpedia*, teoria światów możliwych, hipertekst, kultura uczestnictwa

Internetowe encyklopedie opowieści

Serial *Lost* i jego elektroniczna encyklopedia – *Lostpedia*, którym chciałybyśmy się przyjrzeć w niniejszym szkicu, przywołuję jako wyrazisty, ale wcale nie wyjątkowy przykład popularnego zjawiska tworzenia encyklopedii tematycznych, poświęconych światom opowieści. Fenomen encyklopedii tworzonych spontanicznie przez widzów lub czytelników, jako przejaw zbiorowej aktywności odbiorców, można wyjaśnić w kategoriach *kultury uczestnictwa*¹. Z drugiej

¹ Tu i w dalszej części tekstu, mówiąc o *kulturze uczestnictwa*, *opowiadaniu transmedialnym* i zjawisku *franczyzy*, to jest o tworzeniu opowieści „na licencji” stworzonego w innym medium uniwersum, odwołuję się do Henry’ego Jenkinsa: por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, zwłaszcza s. 7-28 i 93-129.

strony, jako charakterystyczny dla mediów elektronicznych rodzaj tekstu kultury, tworzona przez zbiorowość internautów hipertekstowa encyklopedia jest typowym gatunkiem tego medium, przy czym w poszczególnych realizacjach gatunku przedmiotem encyklopedycznego opisu są zarówno światy fikcyjne, jak i świat realny, a najczęściej heterogeniczne światy, zawierające komponenty o różnym statusie (np. w polskiej *Wikipedii* hasło „John Ronald Reuel Tolkien” zawiera odesłanie do biografii Saurona); owa totalność elektronicznych encyklopedii jest skądinąd interesującym fenomenem, który można by opisać jako integrację fikcji i rzeczywistości w nierozłączny obraz świata.

Mnie jednak interesuje tu przede wszystkim encyklopedia opowieści, rozumiana jako swoista wtórna narracja, poddająca materiał opowiadania pewnego rodzaju rekonfiguracji, a także jako tekst będący zapisem uzgodnionego interpersonalnie odbioru serialu, funkcjonującego tu jako tekst poddawany interpretacji.

Osobnych rozważań wymagałby problem genezy i dystrybucji encyklopedycznych renarracji, gdyż z jakiegoś powodu niektóre opowieści są poddawane encyklopedyzacji częściej niż inne, a wśród istniejących encyklopedii można dostrzec ogromne zróżnicowanie objętości zgromadzonego materiału. Na potrzeby niniejszego szkicu chciałabym sformułować roboczą hipotezę, że istotne czynniki, pobudzające odbiorców do tworzenia encyklopedii, to suspens (zarówno wynikający z tajemniczości opowieści, jak i z jej ograniczonej dostępności, zwłaszcza w przypadku seriali, wyświetlanych w postaci odcinków, z dłuższymi przerwami na nakręcenie kolejnej serii, lub powieści, stanowiących niezamknięte jeszcze cykle), złożoność narracji kanonicznego tekstu kultury (liczne retrospekcje, retardacje i inne strategie komplikujące), oraz cykliczność opowieści i jej skoncentrowanie raczej na świecie przedstawionym, niż na losach bohatera.

Serial *Lost*. Opowiadanie transmedialne i uniwersum

Serial *Lost*, emitowany po raz pierwszy w latach 2004-2010, wyprodukowany przez telewizję ABC, jest wyświetlany w Polsce pod tytułem *Zagubieni*. Składa się na niego sześć serii, liczących łącznie ponad sto odcinków, a ponadto serial jest ośrodkiem opowieści transmedialnej², obejmującej poza nim różnorodne komponenty, na przykład: gry ARG (Alternate Reality Game), angażujące fanów w rozgrywki mające na celu rozwiązanie podsuwanych przez twórców serialu zagadek, realizowane za pośrednictwem Internetu (*Lost Experience*, *Find 815* i *Dharma Initiative Recruiting Project*), seria trzynastu krótkich filmów o łącznym tytule *Zagubione fragmenty*, emitowanych na oficjalnej stronie telewizji ABC między trzecią a czwartą serią *Zagubionych*, oraz sześcioczęściowy serial

² Por. H. Jenkins, op. cit., s. 93-129.

telewizyjny *Mysteries of the Universe*, udający popularnonaukowy dokument z lat osiemdziesiątych, w rzeczywistości będący mistyfikacją, skonstruowaną na potrzeby serialu. Wszystkie wymienione teksty są źródłem informacji uzupełniających wiedzę fanów o świecie przedstawionym, a często zawierają rozwiązania bardzo licznych w *Lost* zagadek.

Akcja serialu dzieje się na tajemniczej wyspie na Pacyfiku; opowieść rozpoczyna się katastrofą samolotu Oceanic Airlines 815, która w fikcyjnym świecie *Zagubionych* została umieszczona w roku 2004. Cudownie ocaleni z katastrofy bohaterowie oczekują początkowo przybycia pomocy, potem przystępują do organizowania życia na wyspie. Rozbitkowie szybko orientują się, że wyspa nie jest, wbrew pozorom, bezludna: żyje na niej tajemnicza i niebezpieczna ludność autochtoniczna. Kolejnym zagrożeniem jest zjawisko w formie czarnego dymu, który przemieszcza się z ogromną prędkością, niszcząc przedmioty i zabijając ludzi. Stopniowo odkrywają kolejne tajemnice: na wyspie, mimo tropikalnego klimatu, żyją niedźwiedzie polarne, znajduje się też na niej nadajnik, który emituje wołanie o pomoc, nagrane przez kobietę mówiącą po francusku „to zabiło ich wszystkich”. Obliczenie iteracji wiadomości pozwala rozbitkom stwierdzić, że sygnał SOS jest nadawany od szesnastu lat; w środku dżungli odnajdują przykryty betonową pokrywą właz, którego nie sposób otworzyć. Natrafiają także na ślady poprzednich katastrof: awionetkę, zawieszoną w koronie drzewa, pozostałości francuskiej ekspedycji naukowej, statek z dziewiętnastego wieku, zaniesiony w głąb lądu przez sztormowe fale, a także współczesny jacht pełnomorski. Właściciel jachtu, który przyłącza się do rozbitków, znalazł się na wyspie z powodu sztormu: stracił przytomność i ocknął się na plaży. Pewien tajemniczy mężczyzna udzielił mu pomocy i zabrał go do schronu, w którym znajdował się komputer, służący do resetowania pewnego systemu: należało do niego regularnie wprowadzać liczbowy kod, by uniknąć strasznej katastrofy. Dwa lata później bohater został zmuszony do opuszczenia bunkra; kod został w związku z tym wpisany z opóźnieniem i z tego powodu doszło do serii wyładowań elektromagnetycznych, które stały się przyczyną katastrofy samolotu Oceanic 815. Bunkier, oznaczony znakiem łabędzia, jest jedną z wielu opuszczonych stacji badawczych istniejącej od roku 1970 Inicjatywy Dharma, której członkowie zostali wymordowani w roku 1992 przez Innych – rdzenną ludność wyspy.

Dalszy ciąg akcji obejmuje kilka nieskutecznych prób opuszczenia wyspy, walkę rozbitków z Innymi, a wreszcie przybycie frachtowca. Jego załoga, początkowo uważana przez rozbitków za ekipę ratunkową, okazuje się w rzeczywistości ekspedycją wysłaną przez amerykańskiego milionera, który z powodu trwającego od dziesięcioleci konfliktu o władzę nad wyspą zamierza zabić przywódcę Innych. Przybycie najemników prowadzi do wybuchu regularnej wojny o wyspę, zakończonej eksplozją frachtowca; kilkoro rozbitków przejmuje jednak

śmigłowiec i podejmuje udaną próbę ucieczki. Przywódca Innych, chcąc ratować wyspę przed inwazją, uruchamia mechanizm koła, który pozwala przenieść wyspę w czasoprzestrzeni. Rozbitkowie wielokrotnie przenoszą się w czasie, dzięki czemu stają się świadkami ważnych wydarzeń dziejących się na wyspie w przeszłości. Ostatecznie wyspa zatrzymuje się – wraz z bohaterami – w roku 1977. Od tego momentu akcja się rozgałęzia: obserwujemy zarówno losy rozbitków, którzy wrócili do Stanów Zjednoczonych i postanowili ukryć prawdę o swoich losach na wyspie, by chronić pozostałych tam przyjaciół, jak i tych właśnie przyjaciół, którzy znaleźli się w latach siedemdziesiątych i przystąpili do Inicjatywy Dharma. Ostatecznie grupa rozbitków, którzy opuścili wyspę i żyją w XXI wieku, postanawia powrócić i uratować pozostałych. Pomocy udzielają im osoby, które wiedzą o istnieniu wyspy i prowadzą obliczenia, pozwalające ustalić jej aktualne położenie w czasoprzestrzeni. Najbardziej komfortową metodą dotarcia na wyspę jest katastrofa lotnicza; bohaterowie wybierają w tym celu lot 316 linii Ajira Airlines i w roku 2007 rozbijają się na wyspie ponownie. Tym razem jednak czas się rozdwaja i część bohaterów przenosi się do lat siedemdziesiątych. Zdając sobie sprawę z tragicznych zdarzeń, jakie przyniesie przyszłość, bohaterowie ci, wraz z przyjaciółmi wchodzącymi teraz w skład Inicjatywy Dharma, postanawiają zmienić bieg historii, niszcząc złoża materiałów wytwarzających potężne oddziaływanie elektromagnetyczne. Eksplozja nuklearna, która ma zniszczyć zgromadzoną pod powierzchnią wyspy energię, odnosi jednak zadziwiający skutek: bohaterowie z lat siedemdziesiątych przenoszą się do współczesności, zaś linia czasu rozwarstwia się na dwa warianty. W jednym z nich akcja biegnie dalej, w drugim nie dochodzi do pierwszej katastrofy lotniczej i losy bohaterów toczą się zupełnie inaczej. W owej alternatywnej rzeczywistości postaci analogiczne do bohaterów mają zupełnie inne biografie, ale są nękane dziwnymi halucynacjami będącymi przebłyskami wspomnień z wyspy.

Przydługie, choć niedokończone streszczenie fabuły, które byłam zmuszona przedstawić, jest wbrew pozorom nadzwyczaj lapidarne. Opowieść o losach rozbitków, a także samej wyspy, jest bowiem monumentalna: wydarzenia przedstawione sięgają pierwszego wieku naszej ery, a podstawowym chwytem, zastosowanym w serialu, jest mnożenie wątków, mające na celu budowanie piętrowych tajemnic. W opowieści roi się od zagadek i niezwykłych zbiegów okoliczności: najbardziej uderzającym przykładem są *liczby*, to jest sześcieelementowy ciąg liczb naturalnych, co do których dowiadujemy się (w grze *Lost Experience*), że stanowią kolejne wyrazy ciągu Valenzettiego, fikcyjnego matematyka, który przewidział datę końca świata. Liczby pojawiają się w serialu nieustannie, zarówno w postaci kompletnego ciągu (są kodem restartującym komputer w stacji Łabędź, jeden z bohaterów użył ich i wygrał gigantyczną sumę na loterii, inne osoby

przypadkowo wychwytyują je w tajemniczych transmisjach radiowych), jak i w innych kombinacjach – odpowiadają numerom miejsc w samolocie, numerom telefonów, adresom mieszkań bohaterów czy datom ważnych wydarzeń. W miarę rozwoju zdarzeń orientujemy się, że wszyscy bohaterowie na pozór przypadkowo spotykali się – o czym najczęściej nie pamiętają – na długo przed katastrofą samolotu. Te i inne sugestie, że wszystko, co się im przydarza, jest realizacją niezależnego od nich planu, nie znajdują w zasadzie logicznego wyjaśnienia. Serial *Lost* operuje często pozornym suspensem, który nie jest związany z intrygą (gdyż rozwiązanie zagadki nie istnieje lub zagadka okazuje się pozorna albo nieznacząca dla fabuły); jego zasadniczą funkcją jest odsyłanie poza kanoniczną opowieść i zachęcanie czytelników do eksploracji innych tekstów kultury, wchodzących w skład uniwersum³. Skądinąd inwencja scenarzystów *Lost* najwyraźniej ugięła się pod ciężarem nadmiaru tajemniczości i serial, będący początkowo realizacją schematu przygodowej *science fiction* w stylu Juliusza Verne’a, zaczął stopniowo grawitować ku konwencji *fantasy*, by ostatecznie rozwiązać spiętrzone zagadki za pomocą stylizowanej na mit opowieści o krwawej walce dwóch braci, z których jeden wcielił w siebie siły zła, drugi zaś jest strażnikiem, utrzymującym go na wyspie, by chronić ludzkość.

Serial *Lost*. Narracja

Złożoność i zagadkowość świata przedstawionego jest w serialu *Lost* wielokrotniona za pomocą niebywale złożonej narracji. W serii pierwszej i drugiej opowiadanie podstawowe – o losach rozbitków, przebywających na wyspie – jest regularnie przerywane przez opowiadania retrospektywne, relacjonujące losy poszczególnych postaci przed katastrofą samolotu 815. W sezonie trzecim obok chwytu *analepsis* pojawia się także *prolepsis*; narrację podstawową przerywiają fragmenty, ukazujące losy bohaterów w przyszłości. W sezonie piątym wyspa przemieszcza się w czasie, toteż narracja zostaje skomplikowana wielokrotnie: ukazywane są przeszłe, teraźniejsze i przyszłe losy bohaterów poza wyspą oraz wędrówka w czasie bohaterów pozostających na wyspie. Seria szósta relacjonuje zdarzenia dziejące się symultanicznie w dwóch światach: aktualnym z punktu widzenia bohaterów pierwszego stopnia i alternatywnym z tego samego punktu widzenia. Struktura narracji w serialu jest tak złożona, że, by umożliwić widzom niebędącym zagorzałymi fanami śledzenie losów bohaterów, scenarzyści zdecydowali się na regularne wprowadzanie odcinków-streszczeń, wyłącznie sumujących dotychczasowe fragmenty akcji i porządkujących zdarzenia w układ chronologiczny.

³ Por. H. Jenkins, op. cit., s. 93-107.

Lostpedia

Internetowa encyklopedia *Zagubionych* jest pracą zbiorową, skonstruowaną przy użyciu oprogramowania Wiki, umożliwiającego tworzenie stron internetowych przez wielu użytkowników za pomocą przeglądarki. *Lostpedia* nie jest częścią opowiadania transmedialnego, tworzono na zasadzie *franczyzy*, nie jest też w gruncie rzeczy przykładem działalności fanowskiej, którą zwykle kojarzy się z tworzeniem opowieści osadzonych w kanonicznym świecie. Jest metodycznie tworzonym i w zasadzie rzetelnym opisem świata i zdarzeń przedstawionych w układzie encyklopedyczno-tematycznym. Osobiste interpretacje, dywagacje i hipotezy są w *Lostpedii* źle widziane i przenoszone do stosownego działu, który grupuje „nienaukowe” wypowiedzi *lostpedystów*.

Lostpedia istnieje w dziewięciu wersjach językowych o różnej zawartości, ponieważ każda z wersji jest tworzona niezależnie od innych, tak samo jak w przypadku *Wikipedii*. Najwięcej (ponad siedem tysięcy) artykułów zgromadziła angielskojęzyczna *Lostpedia*, kategoryzacja tematyczna poszczególnych wersji także bywa różna, podobnie jak szata graficzna. Polska *Lostpedia* zawiera ponad tysiąc trzysta haseł encyklopedycznych, powiązanych gęstą siecią hiperłączy – w obszernych hasłach, dotyczących bohaterów pierwszoplanowych, można naliczyć nawet około siedemdziesięciu odnośników, przenoszących do haseł innych postaci, miejsc, zdarzeń i rzeczy, przy czym sieć linków jest ścisłym odzwierciedleniem relacji, łączących postaci i świat przedstawiony.

Układ tematyczny polskiej *Lostpedii* obejmuje kategorie związane z postaciami (cztery typy postaci, klasyfikowanych ze względu na dwa różne kryteria: doniosłość danej postaci w ramach fabuły oraz przynależność do jednej z grup protagonistów), „Miejsca”, „Tajemnicze wydarzenia”, „Odcinki” (streszczenia poszczególnych odcinków), „Kalendarium” (streszczenie wydarzeń w porządku chronologicznym), „Przedmioty”, „Samochody”, „Obsada” (hasła poświęcone aktorom), „Gry” (odsyłające poza serial, do *Find 815* i *Lost Experience*), oraz „Inne”. Ta ostatnia kategoria proponuje szereg bardziej szczegółowych kategoryzacji, np. „Uwięzienie”, gdzie znajdziemy opisy wszystkich poszczególnych uwięzień w serialu, albo „Literatura” – wykaz książek czytanych lub cytowanych przez bohaterów.

Encyklopedia i słownik, encyklopedia i świat

Pojęcie *encyklopedii*, znajdujące się w centrum moich rozważań, chciałabym rozpatrywać w kilku znaczeniach. Najbardziej podstawowe rozumienie *encyklopedii* zdefiniuję rekurencyjnie za *Encyklopedią PWN*: „encyklopedia [gr. *enkýlikos* ‘tworzący krąg’, ‘całkowity’, *paideia* ‘wykształcenie’], wydaw-

nictwo informacyjne zawierające zbiór wiadomości ze wszystkich dziedzin wiedzy (e. ogólna, uniwersalna, powszechna), lub jednej dziedziny, dotyczące jednej epoki, jednego terytorium itp. (e. specjalistyczna, tematyczna), w układzie alfabetycznym lub rzeczowym – w wersji książkowej i/lub elektronicznej [...]”⁴.

Drugie i trzecie (choć nie są one całkowicie rozłączne) rozumienie pojęcia przyjmuję za Umberto Eco, który poświęca encyklopedii wiele uwagi. W jednym z użyczeń tego pojęcia (na gruncie semiotyki tekstu, zainspirowany Peirce’em) Eco przeciwstawia encyklopedię słownikowi, mając na myśli taki wirtualnie istniejący dla użytkowników języka zbiór znaczeń jednostek tego języka, który jest ukierunkowany na tekst, ponieważ bierze pod uwagę zarówno ograniczenia kontekstowe, jak i ograniczenia sytuacyjne, i tym właśnie zawieraniem w sobie informacji o selektywnym doborze elementów znaczenia różni się od słownika⁵. I tak na przykład zdanie *Nie wolno gryźć butów* użytkownik języka polskiego, nawet bez znajomości kontekstu sytuacyjnego, zidentyfikuje bez trudu jako wypowiedź adresowaną do psa, sformułowaną przez opiekuna tego psa, mimo że nie wynika to wcale ze słownikowego znaczenia wyrazów, składających się na tę wypowiedź. Wiedzę tę czerpiemy raczej z zasobów encyklopedii, zawierającej różne sensory, możliwe w ramach uniwersum semantycznego, wraz z regułami kontekstowej i sytuacyjnej dystrybucji znaczenia⁶. Tak rozumiana encyklopedia jest zatem modelem językowego obrazu świata.

Z kategorią *świata* jest także nierozzerwalnie związane trzecie znaczenie wyrazu *encyklopedia*, stosowane przez Eco jako odpowiednik *księgi* czy *Opus Magnum* na gruncie teorii światów możliwych. Teoria ta, „wypożyczona” w pewnym sensie z logiki modalnej, od dawna budzi zarówno żywe zainteresowanie literaturoznawców, jak i liczne kontrowersje (jedną z ich najistotniejszych przyczyn jest nieredukowalna rozbieżność między „światami możliwymi” logików i „światami możliwymi” tekstów fikcyjnych); problemy ontologii fikcyjnego świata, rysujące się na gruncie tej teorii, są rozstrzygane na różne sposoby⁷. Ja osobiście korzystam w niniejszym artykule właściwie wyłącznie z koncepcji Umberta Eco⁸, dla której charakterystyczne jest nastawienie strukturalno-

⁴ *Encyklopedia*, Kraków 2005, s. 561.

⁵ U. Eco, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, przeł. P. Salwa, Warszawa 1994, s. 21.

⁶ U. Eco, op. cit., s. 54.

⁷ Obszerne omówienie najważniejszych koncepcji literackich światów możliwych zawierają książki: A. Martuszewskiej, *Światy (nie)możliwe powieści*, Gdańsk 2001 (zwłaszcza rozdział *Światy możliwe w zachodnich badaniach literackich*, s. 20-24) oraz A. Łebkowskiej, *Między teoriami a fikcją literacką*, Kraków 2001 (rozdział *Hossa teorii możliwych światów*, s. 253-309).

⁸ Ponadto koncentruję się przede wszystkim na stosunkowo wąskim zagadnieniu encyklopedii świata możliwego, nie zaś na kategorii świata możliwego w ogóle.

-semiotyczne⁹, zdecydowanie antysubstancjalne. Z tego względu właśnie koncepcja Eco może, jak mi się wydaje, zostać wykorzystana do nieco ryzykownej operacji, którą zamierzam tu przeprowadzić: otóż teoria światów możliwych jest w zasadzie formułowana na gruncie literaturoznawstwa i używana do opisu światów tekstów literackich. Ja natomiast, mówiąc o świecie *Lost*, odwołuję się do wielu tekstów kultury, skonstruowanych w różnym materiale semiotycznym, zarówno językowym, jak i wizualnym oraz audiowizualnym. Myślę jednak, że nie ma znaczących przeszkód, by konstytuujące świat możliwy „zdania” rozumieć tu w szerszym znaczeniu, jako zdania w sensie logicznym, to jest konstatacje na temat indywiduów i ich własności, a nie tylko zdania w lingwistycznym sensie językowych wypowiedzi.

Świat możliwy zdefiniujmy za Umberto Eco jako stan rzeczy, wyrażony przez niesprzeczny wewnętrznie zbiór zdań, odnoszący się do bytów, wyposażonych w pewne własności, przy czym własności te mogą być zarówno cechami, jak i działaniami, toteż w pewnych sytuacjach świat możliwy może przybrać postać przebiegu wydarzeń. Ogół zdań, odnoszących się do danego świata możliwego i w nim prawdziwych nazywamy jego encyklopedią (badacze światów możliwych używają także terminów *księga* lub *Opus Magnum*).

Niektórzy ponadto przyrównują świat możliwy do „kompletnej powieści”, czyli zbioru zdań, który nie może zostać wzbogacony bez pozbawienia go konsystencji. Światem możliwym jest to, co owa kompletna powieść opisuje (Hintikka, 1967 i 1969b). Według Plantingi (1974: 46) – a zajmują się tym zresztą także nurty ontologizujące – każdy świat możliwy ma własną „księgę”: dla każdego świata możliwego W księga o W to zbiór S zdań taki, że p należy do S , jeśli W implikuje logicznie p . „Każdy maksymalny zbiór zdań jest księgą o jakimś świecie”¹⁰.

Literackie światy możliwe, powoływane do istnienia przez teksty fikcyjne, mają z natury rzeczy konstrukcję niepełną i fragmentaryczną; z tego też powodu ich encyklopedie są ściśle związane z encyklopedią świata realnego (aktualnego), z której czerpią uzupełnienia, ponieważ – dopóki tekst nie narzuci nam czegoś przeciwnego – na ogół przypisujemy indywiduom takie własności, jakie mają ich odpowiedniki w świecie faktycznym. Z tego właśnie powodu fikcyjne światy są zrozumiałe, czyli *dostępne ze świata aktualnego*¹¹.

⁹ Eco w następujący sposób precyzuje swoje rozumienie świata możliwego: „pojęcie to, tak jak sformułujemy je na tych stronicach, należy traktować jako narzędzie semiotyczne” (U. Eco, op. cit., s. 188); na temat natury świata możliwego wytworzonego przez tekst literacki mówi: „Świat kulturowy jest urządzony, ale nie jest przez to substancywny. Stwierdzenie, że można opisać ów świat w kategoriach indywiduów i własności, nie oznacza, że przypisuje mu się jakąkolwiek substancjalność (U. Eco, op. cit., s. 185).

¹⁰ U. Eco, op. cit., s. 189.

¹¹ U. Eco, op. cit., s. 179-229; A. Łebkowska, *Między teoriami a fikcją literacką*, Kraków 2001, s. 260-276.

Zdefiniowanie *encyklopedii* jako największego możliwego zbioru prawdziwych zdań o jakimś świecie oznacza, że każdy świat możliwy jest tożsamy z pewnym tekstem, który go konstytuuje¹².

Encyklopedia i narracja

Z pozoru film przygodowy i encyklopedia to teksty kultury lokalizujące się na przeciwstawnych biegunach narracyjności/dyskursywności. W rzeczywistości nie dotyczy to encyklopedii opowieści, będących konwersjami opowiadania do innego formatu i innego medium, zasadniczo bez straty narracyjnej zawartości, a z pewnego punktu widzenia nawet z efektem jej zwielokrotnienia, ponieważ w ramach hipertekstowej encyklopedii opowiadanie da się aktualizować wielokrotnie w przeróżnych konfiguracjach. Co bardzo charakterystyczne, *Lostpedia* zawiera między innymi kategorię „Odcinki”, wypełnioną szczegółowymi, multimedialnymi streszczeniami poszczególnych jednostek – ogniw narracji, i w tej mierze jest przekładem intermedialnym serialu. Pozostałe kategoryzacje świata przedstawionego mają w sobie coś z *Morfologii bajki* – wymieniają strukturę audiowizualnej narracji na strukturę aktancyjno-funkcyjną, tworząc wokół bohaterów „kręgi akcji”, sumujące ich działania. Akt demontażu opowieści na skupienia zdarzeń wokół postaci nie pociąga za sobą destrukcji fabuły, gdyż wspiera ją hipertekstualna sieć odniesień, stale aktualizująca powiązania bohaterów, zdarzeń i rzeczy. Całkowitym tryumfem linearnej opowieści nad jej filmową realizacją jest „Kalendarium”, porządkujące wydarzenia chronologicznie, niezależnie od tego, w jakiej kolejności były w serialu prezentowane. *Lostpedia* jest w gruncie rzeczy renarracją serialu *Lost*, ale renarracją wielokrotną: jako całość jest nieliniarna, natomiast jako istniejący wirtualnie kompleks części-wariantów (konkretnych aktualizacji hipertekstu) pozwala w niektórych wersjach na uzyskanie opowiadania o konfiguracji bardziej linearnej, niż kanoniczny serial.

Lostpedia jako księga świata *Lost*

Jeśli fikcyjny świat możliwy jest tożsamy z *encyklopedią*, zawierającą wszystkie zdania prawdziwe, jakie można o tym świecie wypowiedzieć, *Lostpedia* jest konieczna. Konieczna w znaczeniu immanencji; jest zatem eksternalizacją modelu, znajdującego się potencjalnie w opisywanym przez nią świecie. Nie można

¹² „Naturalnie, stwierdzenie, że świat możliwy jest równoznaczny z jakimś tekstem (czy też księgą), nie oznacza twierdzenia, że każdy tekst mówi o jakimś możliwym świecie. Jeśli piszę udokumentowaną historycznie książkę na temat odkrycia Ameryki, odwołuję się do tego, co określamy jako świat ‘realny’”. U. Eco, op. cit., s. 189.

jednak uznać żadnej z wersji *Lostpedii* za *encyklopedię* świata możliwego sensu stricto, ze względu na ograniczoność i arbitralność (wyrażającą się na przykład w różnej liczbie artykułów hasłowych) poszczególnych wersji językowych encyklopedii *Zagubionych*, ale warto w tym miejscu podkreślić totalność *Lostpedii*; jej twórcy, kierowani motywacją zbiorową, dążą wyraźnie do uzyskania kompletności opisu. Wyczerpawszy katalog postaci, miejsc i zdarzeń, *lostpedyści* przystąpili do opisywania wszystkich pozostałych elementów świata, stąd też w *Lostpedii* hasło „białe buty”, czy duży artykuł „deszcz”, opisujący wszystkie przypadki opadów deszczu, zresztą bardzo liczne w klimacie tropikalnym. Totalność koncepcji świata-księgi wyraża się także we wzroście liczby linków: starannie opracowane hasła *Lostpedii* odznaczają się ogromnym zagęszczeniem odnośników, zmierzającym do oddania każdego bytu w świecie przedstawionym we wszystkich możliwych powiązaniach. Można by wysunąć hipotezę, że *Lostpedia* nie jest wprawdzie *encyklopedią* świata możliwego *Lost* w rozumieniu teorii światów możliwych, jest natomiast próbą owej totalnej encyklopedii, w takim sensie, w jakim na przykład książka zatytułowana *Gramatyka języka polskiego* jest próbą konkretyzacji systemu gramatycznego, wcześniejszego od niej i dostępnego badaniu na drodze analizy wytworzonych w oparciu o ten system wypowiedzi.

Ponadto *Lostpedia* jest otwarta, w podwójnym sensie: zarówno umożliwia stałe edytowanie zawartości, jak i wykracza poza przedstawiany w niej świat, na przykład zawiera biogramy aktorów, odtwarzających role ważnych postaci serialu *Lost*, a także obfituje w hiperłącza prowadzące poza nią, najczęściej do *Wikipedii*, będącej tu (ze wszystkimi zastrzeżeniami) wzorcem encyklopedii świata aktualnego. Dzieje się tak na przykład wtedy, gdy opisuje się miejsca poza wyspą: miasta w Stanach Zjednoczonych, lotniska i inne elementy faktycznej rzeczywistości. Choć ich „faktyczność” w ramach fikcji jest nieco dyskusyjna, *lostpedyści* najwyraźniej nie odczuwają tu żadnego niepokoju, co pewnie nie wzbudziłoby też zdziwienia teoretyka możliwych światów: encyklopedia świata fikcyjnego jest bowiem, w ramach tej teorii, tworem pasożytującym na encyklopedii świata aktualnego.

***Lostpedia* jako zapis lektury**

O ile *encyklopedia* jako księga istnieje immanentnie w świecie możliwym, *Lostpedia* jest produktem zbiorowego odbioru pewnego możliwego świata, przy czym lektura ta poddawana jest zbiorowemu osądowi, a także wsparta szczegółową listą zasad tworzenia haseł i innych zaleceń edytorskich, w tym ostro sformułowanego zalecenia zachowywania NPOV (neutralnego punktu widzenia), który wyklucza chociażby udzielanie informacji, że bohaterka jest ładną kobietą.

W obecnej postaci, *Lostpedia* jest interpretacją zbiorową, a w związku z tym także interpretacją minimalną – zawierającą tylko takie sądy o kanonicznym tekście, które są do zaakceptowania dla każdego odbiorcy.

Lostpedia jest jednakże dziełem w toku powstawania, choć aktywność *lostpedystów* zdecydowanie zmalała po zakończeniu emisji serialu. W czasie, gdy tekst kanoniczny był niekompletny, *Lostpedia* była także forum dyskusyjnym i funkcja ta wydawała się wówczas dominująca. Ze stron *Lostpedii* wyłaniały się wówczas liczne światy możliwe, wynikające z zajmowania przez poszczególnych członków społeczności odmiennych postaw propozycyjalnych. Obszerne dyskusje, zamieszczane pod artykułami hasłowymi, mają dziś, wobec weryfikacji owych przypuszczeń przez kanoniczny serial, status błędów. Aktywność narracyjna odbiorców (wyrażająca się w różnorodnych próbach udzielenia odpowiedzi na pytania *co naprawdę wydarzyło się wcześniej?* i *co będzie dalej?*) została wyparta przez działalność opisową, mającą na celu wierną i podporządkowaną kanonicznemu tekstowi rekonstrukcję jego świata.

Opowieści encyklopedyczne

Jeśli przyjmiemy, za teoretykami możliwych światów, że *encyklopedia* jest immanentną i konstytutywną własnością każdego świata możliwego, spostrzeżemy łatwo, że tylko niektóre opowiadania dążą do jej wydobycia na powierzchnię i czynią jej tekstową reprezentację swoją podstawową strategią.

Henry Jenkins, na którego powoływałam się kilkakrotnie, łączy fenomen konstruowania opowieści-światów z konwergencją mediów¹³. Jakkolwiek zjawisko to istotnie daje się zauważyć we współczesnej transmedialnej kulturze popularnej, nie sądzę wcale, by było dla niej zarezerwowane, ani też by było jej wytworem, ponieważ daje się zauważyć w opowiadaniach zupełnie nie transmedialnych (powiedzmy: integralnych, zawartych w jednym skończonym tekście). Podobny aspekt opowieści – dążenie do oddania świata w jego encyklopedycznej całości – jest obecny w literaturze od dawna, być może od jej odległych mitycznych początków, z całą zaś pewnością w literaturze XX wieku.

Ten właśnie aspekt opowieści ma na myśli Italo Calvino, pisząc o Tomaszu Mannie i Robertcie Musilu: „Wielkim powieściom XX wieku patronuje idea encyklopedii otwartej”¹⁴.

¹³ H. Jenkins, op. cit., s. 95.

¹⁴ I. Calvino, *O wielorakości*, [w:] idem, *Wykłady amerykańskie*, przeł. A. Wasilewska, Gdańsk – Warszawa 1996, s. 102.

Lost and Lostpedia. Encyclopaedic renarrations
Summary

Using the example of *Lostpedia* (the encyclopaedia of the *Lost* series) the author discusses the fan-driven creation of hypertextual encyclopaedias of worlds created in stories. Such encyclopaedias are created for numerous culture texts, particularly for stories divided into episodes, characterised by powerful suspense and a multi-layered plot.

Much like other encyclopaedias for narrative culture texts, the *Lostpedia* may be interpreted using the category of a *book* or *Opus Magnum* of the possible world, in line with the Umberto Eco's understanding of encyclopaedia.

Despite the seemingly non-narrative nature of encyclopaedias, hypertextual encyclopaedias of stories reconfigure the presented events, usually in line with the concept of 'plot circles', concentrating events around the characters in their respective encyclopaedic entries. Oftentimes, such encyclopaedias contain a chronological line-up of events. While an encyclopaedia as a whole is a hypertext, it enables readers to configure the events into a story which is more linear than the underlying TV series. As a work in progress, co-created and negotiated by multiple users, a hypertextual encyclopaedia also reflects a record of propositional attitudes and is a product of group perception, typical of the contemporary participative culture.

**NARRACJE WIZUALNE
I AUDIOWIZUALNE**

KAMILA TUSZYŃSKA
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

MODELOWANIE ŚWIATA PRZEDSTAWIONEGO W KOMIKSIE MILA MANARY

ABSTRAKT: *Dzień Gniewu. Afrykańskie przygody Giuseppe Bergmana* Mila Manary daje się odczytywać na wielu poziomach: jest grą i z formą, i z własną fikcyjnością. Podstawowe pytanie, które stawia utwór Manary, to pytanie: na ile postacie i narrator mogą niezależnie od autora modelować świat przedstawiony? Autor komiksu inspirowany dramatem Pirandella *Sześć postaci w poszukiwaniu autora* i pierwsza część komiksu porusza właśnie problem granic bohatera. Również bohaterowie komiksu, tak jak bohaterowie włoskiego dramatu, wiedzą, że są fikcyjnymi postaciami. Wątek metafikcyjny, pytanie o działania narratora, porusza także druga część komiksu.

Kolejne pytanie postawione w tym komiksie brzmi: czy narysowanie w zupełnie innej konwencji lub przez inną osobę zabija tożsamość bohatera? czy sposób rysowania wpływa na postać: co sprawia, że bohater jest sobą; jakie są granice przedstawiania postaci.

W dziele Manary poziomy narracji zostają ujawnione odbiorcy. Zostaje zdekonstruowana budowa tekstu, obnażeniu ulegają strategie opowiadania oraz struktura świata komiksowego: autor pokazuje z jakich elementów się on składa oraz jaki wpływ na odbiorcę ma każdy detal rysunku.

Komiks powstaje na oczach odbiorcy, a zawarte są w nim rozważania nad tym, czym jest czynność opowiadania oraz jakie są jej właściwości.

SŁOWA KLUCZOWE: narracja, autotematyzm, metafikcja, świat przedstawiony, autor, bohater, opowiadanie

Jako że komiks stanowi nieodłączną część kultury popularnej, w niniejszym tomie nie mogło zabraknąć artykułu dotyczącego narracji w tym medium. Album *Dzień Gniewu. Afrykańskie przygody Giuseppe Bergmana* Mila Manary składa się z dwóch części. Powstał w 1990 roku i daje się odczytywać na wielu poziomach: jest grą i z formą, i z własną fikcyjnością.

W zamierzeniu Manary obie części komiksu łączy postać głównego bohatera oraz miejsce akcji – Afryka. Polski wydawca niezwykle utrudnił interpretację komiksu: usunął aluzję zawartą w tytule, ponieważ dwie części albumu połączył w jedną, a całość wydał pod wspólnym tytułem: *Dzień Gniewu. Afrykańskie przygody Giuseppe Bergmana*. W oryginalnej włoskiej wersji, to część druga polskiego wydania nazywa się *Dies Irae (Le avventure africane di Giuseppe Bergman)*. Natomiast część pierwsza zatytułowana jest: *Un autore in cerca*

di sei personaggi, co w oczywisty sposób odsyła do dramatu Pirandella z 1921 roku o tytule: *Sześć postaci w poszukiwaniu autora*¹.

Jak możemy wywnioskować z jego tytułu, utwór opowiada o sześciu postaciach, które szukają autora. Zdają sobie sprawę ze swojego statusu ontologicznego: „na świat przychodzi się najrozmaitszymi sposobami [...] czasami jako postać fikcyjna”² zauważa Ojciec. Pirandello mówi o nich: „twory mego umysłu, tych sześciorgo, żyło już życiem, które było już własne i już nie moje, życiem, którego im odmówić nie było już w mojej mocy”³. Czuje się za nie odpowiedzialny, umieszcza więc owe „twory” w swojej sztuce. Trafiają w niej na próbę jeszcze innej jego sztuki, a dyrektor teatru zgadza się zostać autorem ich dramatu. Postacie nie są zadowolone z aktorów grających ich role. Buntują się przeciwko decyzjom reżysera i autora. Chcą się usamodzielnic jako *prawdziwe* byty. Dramat kończy się tragicznie, bowiem nie udaje się oddzielić fikcji od rzeczywistości.

Postacie myślą, że grają w jednej sztuce, podczas gdy w rzeczywistości są postaciami jeszcze innej sztuki o czym zupełnie nie wiedzą. Ostatecznie autor wykorzystuje je w innym dziele (pod tytułem *Gra ról*), gdzie oprócz sześciorga bohaterów pojawiają się też tzw. aktorzy trupy. Sześć postaci jest postaciami fikcyjnymi, a aktorzy trupy grają postacie fikcyjne, choć przecież wszyscy, jako konstrukty tekstu, są postaciami fikcyjnymi.

Następuje pomieszanie porządków. Didaskalia oprócz normalnych wskazówek dla reżysera czy aktora, stanowią też nieodłączną część dramatu. Jednocześnie są też swego rodzaju streszczeniem akcji i werbalizacją intencji autora. W didaskaliach pojawiają się następujące uwagi: „Dyrektor i Ojciec wyjdą, żeby porozumieć się co do scenariusza [...] Maszynista przez pomyłkę opuści kurtynę”⁴ lub „będzie dobrze, jeżeli Aktorki, tak jak Aktorzy, ubiorą się w jasne, wesołe ubrania i jeżeli ta pierwsza improwizowana scena będzie zagrana bardzo żywo, a jednocześnie bardzo naturalnie”⁵.

Zarazem w dramacie jest też mowa o innych sztukach Pirandella, którego nikt nie rozumie i który nikogo nie zadowala⁶, a także jest wiele uwag metafikcyjnych

¹ Dla porównania, w innych krajach wydawcy wykazywali się równie zadziwiającą kreatywnością. I tak, w Niemczech zachowano podział Manary: na rynku ukazały się dwa oddzielne tomy (*Ein Autor sucht sechs Personen* oraz *Tag des Zornes*) pozbawione podtytułu *Le aventure africane di Giuseppe Bergman*. Podobnie w Wielkiej Brytanii również pominięto podtytuł ale, tak jak w Polsce, wydano obie części jako jeden tom (*An Author in Search of Six Characters and Dies Irae*). We Francji z kolei komiks podzielono aż na trzy tomy (*Premier Rôle, Tous en scène, La Vierge murée*, tytuły pochodzą od nazw wybranych rozdziałów) i opatrzone wspólnym podtytułem *Jour de colère*.

² L. Pirandello, *Sześć postaci scenicznych w poszukiwaniu autora*, w: idem, *Wybór dramatów*, przeł. Z. Jachimecka, L. Chrzanowski, J. Jędrzejewicz, oprac. J. Heistein, Wrocław 1978, s. 34.

³ Ibidem, s. 6.

⁴ Ibidem, s. 22.

⁵ Ibidem, s. 24.

⁶ Ibidem, s. 29.

dotyczących roli aktora, znaczenia teatru, relacji między literaturą a życiem, fikcją a rzeczywistością, naśladownictwem a prawdopodobieństwem.

Dramat Pirandella jest utworem metafikcyjnym. Choć pojęcie to bywa określane autotematyzmem, autorefleksyjnością czy surfikcją, sądzę, że termin *metafikcja* jest najbardziej uzasadniony i szerszy niż pozostałe. Już sama nazwa podkreśla dodatkową warstwę nadbudowaną nad fikcją. Choć termin ten utworzył William Gass⁷, to koncepcja Roberta Scholesa jest bardziej przydatna. Za źródło metafikcji uważa on fantazję i ironię, bowiem zdaniem Scholesa dla utworów metafikcyjnych charakterystyczna jest umiejętność zabawy⁸. Taki tekst bawi się sobą, autorem (występującym jako postać), ale i czytelnikiem. Co więcej, myśl Scholesa doczekała się licznych rekonceptualizacji, by wspomnieć historiograficzną metafikcję Lindy Hutcheon⁹. W Polsce również upowszechnia się takie rozumienie terminu: Anna Łebkowska trafnie zdefiniowała metafikcję jako „fikcję przedstawiającą samą siebie”¹⁰. Przyjmijmy zatem w pewnym uproszczeniu, że metafikcja oznacza ujawnienie strategii organizujących fikcyjność dzieła oraz obecność autora.

Poświęciłam tyle miejsca temu dramatowi, żeby pokazać, jakie relacje łączą go z komiksem Manary. Swawola wydawcy (modyfikacja tytułów) utrudnia znalezienie nawiązania intertekstualnego, które jest niezbędne do zrozumienia problematyki tej części utworu. Zagadnienia poruszone w dziele Pirandella poruszone są także i w omawianym komiksie. Podstawowe pytanie, które stawia utwór Manary, to pytanie: na ile postacie i narrator mogą niezależnie od autora modelować świat przedstawiony? Autor komiksu inspirowany jest Pirandellem i pierwsza część komiksu porusza właśnie problem granic bohatera. Również bohaterowie

⁷ W. H. Gass, *Philosophy and the Form of Fiction*, [w:] *Fiction and the Figures of Life*, New York 1972, passim.

⁸ R. Scholes, *Metaproza*, [w:] *Nowa proza amerykańska. Szkice krytyczne*, red. Z. Lewicki, tłum. A. Kołyszko, Warszawa 1983, s. 139.

⁹ Termin „metafiction” często jest przekładany na język polski nie jako „metafikcja”, lecz właśnie jako „metapowieść”. Podobną strategię unikania członu „fikcja” było już widać lata temu w tłumaczeniu tytułu artykułu Roberta Scholesa *Metafiction* (z tomu *Fabulation and Metafiction*, Urbana 1979) jako *Metaproza* (zob. przypis nr 2). Janusz Margański tłumacząc tekst Lindy Hutcheon kontynuuje tę tradycję (zob. *Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność historii*, [w:] *Postmodernizm: Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1996). Sądzę jednak, że „metafikcja” trafniej oddaje istotę terminu, pozostając więc przy takim tłumaczeniu. Tym bardziej, że Hutcheon wyraźnie odróżnia „fiction”, jako „fikcję”, od „novel”, czyli powieści. Wyraźnie widać to już na początku artykułu: „In the postmodern novel the conventions of both fiction and historiography are simultaneously used and abused, installed and subverted, asserted and denied” (L. Hutcheon, *Historiographic Metafiction Parody and the Intertextuality of History*, The University of Toronto Libraries, <http://hdl.handle.net/1807/10252> [data dostępu: 30 stycznia 2011]). Zresztą, temat tłumaczenia terminów naukowych na język polski to zagadnienie na odrębny artykuł.

¹⁰ A. Łebkowska, *Nieobecność świata aktualnego*, [w:] eadem, *Fikcja jako możliwość. Z przeżycia prozy XX wieku*, Kraków 1998, s. 87.

komiksu, tak jak bohaterowie włoskiego dramatu, wiedzą, że są fikcyjnymi postaciami. Otrzymali scenariusz komiksu przygodowego, w którym wezmą udział. Z czasem wszystkie postacie, nawet Bergman, przestają trzymać się scenariusza. Chcą uniezależnić się od autora, a nawet więcej: badają granicę swojej wolności, próbując, np. wynegocjować ilość kadrów, w których mogą wystąpić, „daj mi najwięcej kadrów, ile możesz” (s. 77)¹¹, żąda główna bohaterka. Tok narracji jest przerywany coraz liczniejszymi dygresjami, a fabuła staje się coraz bardziej surrealistyczna i groteskowa, ma coraz mniejszy związek z rzeczywistością. Sparodiowane zostają różne konwencje: sensacyjna, romantyczna, przygodowa i erotyczna. Pojawia się autor, który ze wstrętem kończy tę opowieść.

Narracja w pierwszej części komiksu jest więc wertykalna. Gérard Genette wyróżnia trzy kategorie tworzące sytuację narracyjną: postać, czas narracji oraz poziomy narracji. W omawianym utworze są dwa poziomy opowiadania, opowieść w opowieści, ponieważ komiks Manary traktuje o innym komiksie Manary. Narratorem diegetycznym jest postać autora, a narratorem metadiegetycznym (wbudowanej historii) jest postać panny Santamborgio. Oboje narratorzy są homodiegetyczni, gdyż są postaciami ze świata przedstawionego.

Jednocześnie na tok opowiadania wpływają inni bohaterowie, niebędący narratorami. Na ile więc są samodzielnymi bytami z wolną wolą, mającymi wpływ na fabułę, a na ile są marionetkami autora?

Początkowo zdawać by się mogło, że są odrębnymi bytami. Przecież postacie czytają plan komiksu i wskazują na różnice między nim a tym, co zostało narysowane (strategię tę dobrze widać już w dramacie Pirandella, gdy Dyrektor teatru z oburzeniem pyta Ojca: „chciałbym jednak wiedzieć, czy widział kto kiedy taką postać fikcyjną, która by, wyszedłszy ze swej roli, zaczęła ją omawiać, tak jak pan to robi, podsuwać ją i objaśniać?”¹²). Główna aktorka rezygnuje z roli w komiksie, zastępuje ją jej garderobiana Lou-Lou. Żaden z bohaterów nie trzyma się scenariusza. Co więcej, pojawia się postać Rastamana, którego w ogóle scenariusz nie przewidywał.

Świat komiksu ulega nieustannym przemianom i staje się materią, którą można dowolnie kształtować. Modelują go nawet postacie, pozornie niezależne od autora. Jednak okazują się nimi tylko do pewnego stopnia, bowiem Lou-Lou w pewnej chwili słyszy następujące słowa: „za każdym razem, gdy próbowałam wyjść z roli, coraz bardziej się do niej dopasowywałam” (s. 49). Postacie, mimo wielu wysiłków i prób zbuntowania się przeciwko autorowi, ostatecznie i tak znajdują się w miejscu, w którym zgodnie z jego intencją miały się znaleźć.

¹¹ Numery stron podawane w nawiasie w tekście głównym odsyłają do cytatów pochodzących z wydania: M. Manara, *Dzień gniewu. Afrykańskie przygody Giuseppe Bergmana*, przeł. M. Mosiewicz, Warszawa 2009.

¹² L. Pirandello, op. cit., s. 113.

„Jesteśmy tu, bo tak jest napisane w scenariuszu! To samo dotyczy ciebie i wszystkich osób, które tu widzisz” (s. 48) mówi panna Santamborgio.

Ich wolność jest zatem ograniczona. Tylko autor może zakończyć opowieść i uśmiercić bohaterów. Ten zabieg Manary jest zbieźny z poglądami Pirandella. To autor najpierw powołuje do życia postacie, następnie umieszcza je w konkretnym dziele. Żyją tylko podczas gry: tak długo, jak długo są potrzebne autorowi. U Pirandella, gdy Chłopczyk gra, że umiera, umiera naprawdę. U Manary, panna Santamborgio mówi: „nie musimy cię zabijać, wystarczy usunąć się ze scenariusza” (s. 53).

W dramacie Pirandella to postacie były nośnikami opowieści i dzieło nie mogło powstać z powodu braku autora. Ojciec stwierdza: „dramat jest w nas, to my nim jesteśmy i spieszno nam przedstawić go”¹³. U Manary mamy do czynienia z odwrotną sytuacją, co sugeruje już zmiana szyku wyrazów w tytule komiksu: to autor poszukuje sześciu postaci. To autor chce coś opowiedzieć, ma gotową fabułę i szuka aktorów. Niestety, znalazł tylko jedną prawdziwą aktorkę, która ostatecznie i tak się wycofała. Reszta bohaterów jest postaciami fikcyjnymi, mającymi zagrać inne postacie fikcyjne. Mimo to w obu dziełach bohaterowie tak samo, do pewnego stopnia, mogą modelować świat przedstawiony. U Pirandella autor w przedmowie do dramatu, stwierdza: „nie istnieje w tej sztuce nic stałego i z góry założonego: wszystko tu się staje, porusza, wszystko jest spontaniczną próbą”. A zamiast sceny pokazuje „fantazję w akcie tworzenia”¹⁴, pod postacią właśnie tej sceny. Podkreślony zostaje akt kreacji, tworzenia opowiadania, z którym wiąże się tytuł dramatu.

Wątek metafikcyjny, pytanie o działania narratora, porusza także druga część komiksu, *Dzień Gniewu*. Trudno jest streścić jej fabułę, ponieważ jest bardzo zawiła i absurda. Wystarczy powiedzieć, że akcja również dzieje się w Afryce i jest to dalszy ciąg przygód Bergmana. Pozostali bohaterowie z pierwszej części już się w niej nie pojawiają.

W *Dniu Gniewu* od samego początku znacznie wyraźniej niż w pierwszej części widać, że postacie są zależne od swojego autora, który znów funkcjonuje w komiksie. Bergman nagle zostaje zmuszony do przerywania opowieści, by wygłosić oświadczenie autora:

[...] wiadomość dla czytelników: jeśli macie jakieś fantazje erotyczne, możecie opowiedzieć je Milo Manarze. Zobowiązuje się, że narysuje najbardziej odrażające (s. 156).

Tak więc autonomia bohatera kończy się wówczas, gdy wkracza autor.

¹³ Ibidem, s. 35.

¹⁴ Ibidem, s. 17.

A jak jest z granicami działań narratora? W poprzedniej części to panna Santamborgio, tak kurczowo trzymająca się scenariusza, usiłowała opanować tok opowiadania, była narratorem metadiegetycznym, odpowiednikiem Pirandellońskiego Dyrektora teatru. Natomiast w tej części narratorami są dziewczynka Cloé, a także HP. Jest on komiksowym odpowiednikiem Hugo Pratta, znanego włoskiego rysownika oraz przyjaciela Manary. Na poziomie świata przedstawionego jest nauczycielem Bergmana i pojawia się, aby przywrócić spójność narracji, która jest już mocno nadszarpnięta. Zatem w tej części komiksu są znów dwa wertykalne poziomy narracji, z tym, że niższy poziom zawiera dwie równoległe instancje nadawcze: Cloé i HP. Podobnie jak w poprzedniej części, i oni są homodiegetyczni.

HP w małym stopniu wpływa na tok opowiadania, zazwyczaj milczy. Natomiast Cloé nieustannie przerywa narrację uwagami o fikcji, rzeczywistości, sztuce, komiksie, roli autora czy stylu rysowania. Jej dygresje są na tyle rozwlekłe, że nawet jedna z postaci zwraca jej uwagę, żeby nie zanudzała odbiorcy: „czytelnik chce czytać opowieść i ma całkowitą rację” (s. 82), „Cloé, dość tego! Jeśli masz coś do opowiedzenia, zrób to jak należy albo marsz do łóżka” (s. 83). Cloé nie opowiada „jak należy”, tzn. nie linearnie; jej narracja jest niechronologiczna, niespójna i nieciągła.

Mimo to Cloé jako narratorka ma duże kompetencje: z pełną świadomością zmienia scenerię czy rysunki, a także opowiada, co się stało z postaciami, które pojawiły się w komiksie, a które „zostawiliśmy w zawieszeniu” (s. 143). Pojawia się pytanie o to, na ile tym razem narrator jest samodzielnym konstruktem? Pewne jest, że może w dowolnym miejscu akcji wpływać na sposób opowiadania – przerywać tok narracji dygresjami i retrospekcjami, to po pierwsze. Po drugie, może wypowiadać się na temat autora komiksu:

Trzeba powiedzieć, że Manara nie potrafiłby narysować prawdziwego trupa. Złamałoby się jego piórko, a kartka porwała w strzępy (s. 100).

A po trzecie, może też zwracać się bezpośrednio do odbiorców. Cloé mówi: „ocenicie to sami” (s. 87), „obróćcie rysunek do góry nogami” (s. 85) czy „pozwolę czytelnikowi samemu wyciągnąć wnioski” (s. 144). Wydaje się więc, że ma znaczną władzę nad dziełem. Kreuje komiksowy świat, modyfikuje go zgodnie z tokiem swoich refleksji. Z okładki polskiego wydania dowiadujemy się, że „w cały album autor wplata surrealistyczny wątek, w którym obrazuje związek stylu rysowania z reakcją odbiorcy”. Gdy Izabela, jedna z bohaterek, wzbrania się przed nieodpłatnym opowiedzeniem historii, która jest kluczowa dla dalszej akcji komiksu, Cloé zmienia jej otoczenie na bardziej luksusowe i sprawia, że Izabela staje się zamożną kobietą. Jednak spotkawszy się z dezaprobatą, postanawia nagle uciąć dopiero co rozwijający się wątek i przywrócić poprzedni stan rzeczy:

Widzieliście? Niewielka zmiana rysunku i koniec historii! Nie musiała [Izabela – przyp. K.T.-G.] wszystkiego krytykować! (s. 135).

Kiedy indziej Cloé, rozmyślając, jak przedstawić postać, żeby była „naprawdę zła” (s. 87), pokazuje zestaw akcesoriów, które można wybierać i dowolnie łączyć. Zastanawia się, czy sposób rysowania wpływa na postać: co sprawia, że bohater jest sobą. Innymi słowy: jakie są granice przedstawiania postaci. Czy narysowanie w zupełnie innej konwencji lub przez inną osobę zabija tożsamość bohatera?

Na przykładzie dokonanej przez nią zamiany wyglądu dwóch bohaterów, można się przekonać, że choć Cloé ma wpływ na zmianę ich przedstawienia, wyglądu, to tożsamości już nie. Zatem to wykracza poza możliwości narratora, który może kształtować postacie tylko do pewnego stopnia. Bohaterowie są wyposażeni w taki zestaw cech, jaki nadała im jakaś instancja, znajdująca się nie tylko ponad narratorem metadiegetycznym (Cloé), lecz także narratorem diegetycznym (postacią autora).

Bowiem Cloé do końca nie panuje nad tokiem narracji, spostrzega, że „historia sama się rozwinęła” (s. 84). Przyznaje, że nawet nie wie, co się dzieje się z niektórymi postaciami:

Hm... nie wiem, gdzie jest Red. Ale, o ile go znam, dotarł już pewnie do hotelu „Virgoberg” (s. 146).

Opowieść jej się wymyka, a ona sama najwidoczniej nie dojrzała jeszcze do snucia jej w pojedynkę. Świadomie posłużyłam się sformułowaniem „nie dojrzała”, gdyż imię Cloé odsyła do greckiego wyrazu *Χλοη* (przydomek Demeter) oznaczającego „zielony pęd”, „młode dziewczę”, a także odsyła do Horacjanckiego motywu młodej dziewczyny płochliwej niczym sarenka (Księga I: Oda XXIII). Na okładce amerykańskiego wydania komiksu, o Cloé pisze się wprost, że jest „Dzwoneczkiem w okresie dojrzewania” („prepubescent Tinker Bell”¹⁵). Jako „niedojrzały”, „płochy” narrator musi ona podlegać pod wyższą instancję nadawczą, którą za Aleksandrą Okopień-Sławińską nazywam dysponentem reguł. Mamy z nim do czynienia tam, gdzie znajduje się granica władzy narratora. Dysponent reguł to byt zewnętrzny. Nie pojawia się w żadnym miejscu utworu, nie należy też do niego żadna wypowiedź. Dysponent reguł ogranicza kompetencje Cloé, HP, panny Santamborgio i postaci autora. Narrator niższego poziomu może dowolnie zarządzać mową bohaterów, decydować o formie jej wystąpienia w utworze czy nawet ją komentować. Taki narrator, jak pisze Okopień-Sławińska: „reżyseruje momenty wprowadzenia mowy, obarcza ją określonymi

¹⁵ Zob. M. Manara, *Dies Irae*, translated by E. Bell, New York 1990.

zadaniami”¹⁶, co w pierwszej części komiksu robi panna Santamborgio, a w drugiej właśnie Cloé. Natomiast dysponent reguł to ktoś, kto decyduje „także o tym, co do tekstu nie weszło i czego z tekstu nie da się odtworzyć”¹⁷. Jednym zdaniem: dysponent reguł przewyższa kompetencje narratora.

W komiksie Manary poziomy narracji zostają ujawnione odbiorcy. Mało tego, podobnie jak w dramacie Pirandella, następuje pomieszanie porządków. Zostaje zdekonstruowana budowa tekstu, obnażeniu ulegają strategie opowiadania.

Wkraczamy więc w problematykę opowiadania. Bez wątplenia, głównym tematem dzieła Manary jest pytanie o to, jak w ogóle opowiadać w komiksie. Manara pokazuje, jak buduje świat komiksowy, z jakich elementów się on składa oraz jaki wpływ na odbiorcę ma każdy detal rysunku. Manara pyta, jak uporządkować materiał narracyjny. W pewnym momencie Giuseppe stwierdza: „wszyscy mamy w głowach tyle opowieści, tyle twarzy, tyle rzeczy, słów” (s. 86).

Komiks powstaje na oczach odbiorcy, a zawarte są w nim rozważania nad tym, czym jest czynność opowiadania oraz jakie są jej właściwości. Podobny temat poruszy John Barth w książce powstałej sześć lat później. Uwagi zawarte w *Opowiadać dalej* okazują się użyteczne do badania komiksu Manary, tym bardziej, że kompozycja obu dzieł jest połączeniem teorii i praktyki.

Przypomnijmy, że w komiksie narracja prowadzona jest na kilku poziomach. Opowieść w opowieści jest nieustannie rozsadzana od środka przez dygresje lub poboczne wątki, które czasem się ze sobą krzyżują. Niekiedy narracja jest prowadzona cyklicznie, pewne motywy nieustannie powracają. Trudno jest śledzić historię, gdyż często tok opowiadania ulega nagłej zmianie poprzez nieoczekiwany, zupełnie nieuzasadniony fabularnie, zwrot akcji. Pod koniec drugiej części, w przeciwieństwie do pierwszej, odbiorca nie dostaje odpowiedzi na wszystkie pytania.

W pierwszej części komiksu, od początku bohaterowie zdają sobie sprawę z nieuchronnego końca, jakim ma być „długa scena miłosna... bardzo romantyczna... wspaniały finał!” (s. 51). Bohaterowie buntują się – Rastaman wykrzykuje: „historia zostanie dokończona, ale tak jak nam się podoba – niezależnie, czy scenariusz przewiduje błżeństwa czy nie!” (s. 67). Panna Santamborgio przerywa opowieść, zaznaczając, że chociaż znacznie odbiegli od scenariusza, to i tak zbliżają się do zakończenia. Fabuła jest coraz mniej prawdopodobna, narracja przestaje być spójna, pełno jest w niej luk. Ostatecznie panna Santamborgio podaje się i mówi: „nie do zniesienia. Róbcie cokolwiek, byle ta historia wreszcie miała zakończenie. Nieustanne przerwy doprowadzają mnie do szału” (s. 71).

Część pierwszą kończy interwencja autora i uśmiercenie głównej bohaterki.

¹⁶ A. Okopień-Sławińska, *Semantyka wypowiedzi poetyckiej*, Kraków 2001, s. 109.

¹⁷ Ibidem, s. 111.

Inna strategia narracyjna ma miejsce w drugiej części komiksu, gdzie zakończenie jest otwarte. Pod koniec opowieści bohaterowie wymieniają uwagi na jego temat. Chociaż Giuseppe komentuje, że zakończenie wcale mu się nie podoba, to jednak wówczas komiks jeszcze się nie kończy. Bergman postanawia zakończyć go więc po swojemu, ale nie jest mu to dane i cała opowieść ucina się nagle w połowie wątku. Takie zakończenie niczego nie zakończy. Ono tylko kończy. Ostatnie zdaniem jest tak naprawdę kryptocytatem z Bartha¹⁸. Otóż, w *Opowiadać dalej* rozwija on bardzo interesującą teorię na temat triady początek – środek – zakończenie. Myślę, że warto ją w tym momencie przytoczyć, gdyż za jej pomocą można opisać mechanizmy zastosowane w komiksie Manary.

Zacznijmy od początku. Zdaniem Bartha, Początek to Sytuacja Wyjściowa, czyli „stan rzeczy poprzedzający terażniejszą akcję opowieści, nacechowany [...] potencjałem dramaturgicznym”¹⁹. Można zatrzymać opowiadanie na tym etapie, uniemożliwiając wprowadzenie Nośnika Dramaturgicznego²⁰. To on rusza opowieść: wówczas kończy się Początek, a rozpoczyna się Środek opowiadania. Coś musi ulec zmianie, by akcja mogła zacząć wznosić się ku punktowi kulminacyjnemu.

W komiksie Manary bohaterowie sami blokują rozwój opowiadania, przedłużając przejście do Środka. Przez prawie połowę pierwszej części komiksu nadal trwa Początek. Postacie są świadome tego faktu i mówią: „zmarnowaliśmy tyle stron na bzdury, że nie możemy więcej pakować się w takie sytuacje... jak historia ma się dalej toczyć [...]?” (s. 32). Nad bohaterami stara się zapanować narrator, panna Santamborgio:

Musimy przyspieszyć akcję! Skoncentrujmy się na kilku kolejnych stronach! [...] Żądam, by przygoda rozpoczęła się oficjalnie za piętnaście minut (s. 16).

Ostatecznie Nośnik Dramaturgiczny – znalezienie teczki z planami – umożliwia przejście do Środka opowiadania, który, ku rozdrażnieniu narratorki i samych bohaterów, jest równie przeciągany, podobnie dzieje się z Początkiem w drugiej części komiksu. Cloé próbuje się tłumaczyć: „opowieść zaraz się zacznie, pozwól mi tylko najpierw dokończyć to, co mówiłam – właśnie po to, by lepiej zrozumieć opowieść” (s. 82).

¹⁸ J. Barth, *Opowiadać dalej*, przeł. M. Świerkocki, Warszawa 1999, s. 41.

¹⁹ Ibidem, s. 47.

²⁰ Podobny zabieg stosuje inny postmodernistyczny autor. Italo Calvino w *Jeśli zimową nocą podróżny* pisze: „chciałbym napisać książkę, która byłaby jedynie incipitem, która przez cały czas trwania narracji nie straciłaby nic z potencjalności początku, która dopuszcza wszelkie możliwe rozwiązania narracyjne” (idem, *Jeśli zimową nocą podróżny*, przeł. A. Wasilewska, Warszawa 1989, s. 177).

Jak zatem widać, Początek i Środek można do woli wstrzymywać, uniemożliwiając przejście do kolejnego etapu opowiadania. Jest to możliwe dzięki wątkom pobocznym, retrospekcjom, dygresjom. Te ostatnie, to, jakby powiedział Dyrektor z dramatu Pirandella: „to tylko gadanie”²¹. „Gadanie”, czyli dygresje, według Bartha, to „każda cząstka akcji” nienależąca do opowiadania: to, co „niekoniecznie popycha opowiadanie do przodu, a może nawet opóźnia jego rozwój”²².

Jak wygląda takie zatrzymanie opowiadania u Manary? Prawie wszystkie postacie są potencjalnymi nośnikami narracyjności, mają jakąś historię do opowiedzenia. Często więc mamy do czynienia z opowieściami wbudowanymi w opowieść w opowieści, czyli narracjami trzeciego poziomu. Prócz tego, tok narracji rozsadzają dodatkowe działania Cloé. Gdy któraś z postaci zaczyna opowiadać, ona jej przerywa i streszcza historię, którą dopiero za chwilę odbiorca ma poznać. Przybiera to następującą formę: „oto rozdział, w którym czytelnik, niewzruszony i twardy jak skała, nie uszczuplając swojej kiesy, będzie miał zupełnie niespodziewanie okazję przeżycia smutnej przygody zdesperowanego turysty, pełnej krwawych momentów” (s. 140). Oczywiście, w ten sposób Manara wyśmiewa konwencję tekstów przygodowych, parodiując długie podtytuły rozdziałów charakterystycznych dla powieści łotrzykowskiej.

Cloé zwalnia fabułę, by zwiększyć napięcie u odbiorcy komiksu. Stwierdza: „zanim przejdziemy dalej – chwila przerwy”. Mimo tych licznych retardacji, fabuła zdaje się pędzić do przodu, strategie narracyjne utrudniają jej zrozumienie, miesza się fikcja z rzeczywistością i trudno rozróżnić, z narracją którego stopnia mamy do czynienia.

Jeszcze inna strategia opóźniania opowiadania polega na bezpośrednim zatrzymywaniu akcji. Cloé mówi:

[...] zdaje się, że dotarliśmy do przełomowego momentu naszej opowieści. Nie macie nic przeciwko, żebyśmy się trochę rozejrzeli? Chciałabym rzucić okiem na wszystkie postaci, które zostawiliśmy w zawieszaniu (s. 143).

I Cloé zawiesza opowiadanie. Jest to zabieg narracyjny zbliżony do filmowej stop-klatki. Barth łączy go z Paradoxem Zenona z Elei oraz z fizyką kwantową. W owym paradoksie, przestrzeń, którą pokonuje strzała, można podzielić na nieskończoną liczbę punktów. I opowiadanie, jak przestrzeń w paradoksie Zenona, jest również nieskończenie podzielne. Skoro czas da się nieskończenie dzielić na coraz mniejsze i mniejsze odcinki, to również w opowiadaniu można zawiesić akcję: wystarczą retrospekcje czy dygresje. Można też zastosować

²¹ L. Pirandello, op. cit., s. 57.

²² J. Barth, op. cit., s. 157.

stop-klatkę, czyli całkowicie zatrzymać akcję, nie dopuszczając do celu, do zakończenia. Tak zatrzymane opowiadanie przypomina strzałę z paradoksu Zenona, która również nie dociera do celu. Bowiem strzała w każdej chwili lotu stoi w miejscu, jej ruch jest pozorny. A, jak czytamy w *Opowiadać dalej*:

Wszystkie opowiadania istnieją zasadniczo w czasie i tylko akcydentalnie w linearnej przestrzeni zapisanych słów. Słowa są jak owe punkty w przestrzeni, przez które strzała opowiadania podróżuje w czasie²³.

Jak mówi Barth, jest to antycypacja zasady nieoznaczoności Heisenberga, która sprowadza się do tego, że im więcej wiemy o położeniu danej cząstki, tym mniej wiemy o jej pędzie (każdy pomiar zmienia pęd i położenie cząstki). Zastosowanie tej zasady w opowiadaniu Barth tłumaczy następująco:

Jeśli dany obiekt jest tam, gdzie jest, nie ma on pędu. A jeśli się porusza, nie jest „tam, gdzie jest”. Podobnie jak wymyślone postacie w wymyślonych historiach. Wszystkie stop-klatki są zamazane przy brzegach²⁴.

I Cloé idealnie wpisuje się w rozważania Bartha, gdyż nie tylko stosuje stop-klatki, lecz także snuje refleksje o tym, co się dzieje, gdy w opowiadaniu zatrzymamy czas. Pyta:

[...] co robią bohaterowie historii między dwoma kadrami? Być może ich sytuacja przypomina niezmienny bezruch, rodzaj żalosego trwania (s. 107).

To zawieszenie przypomina inne zagadnienie z fizyki kwantowej, kota Schrödingera, ale to temat na inny artykuł.

Podsumowując, chcę powiedzieć, że poglądy Manary na temat czasu w opowiadaniu są zbieżne z poglądami Bartha i Pirandella. Autor w komiksie także eksperymentuje z czasem, przestrzenią i samą formą komiksu. Obnaża zabiegi narracyjne, miesza postacie z porządku bohaterów, narratorów i autora, sprawdza jakie są granice komiksowości. Na ile komiks jest żywą materią, która może kształtować postacie, a na ile jest ograniczony zarówno przez dysponenta reguł, jak i samo medium. Bez wątplenia komiks, jako połączenie słowa i obrazu, umożliwia dekonstrukcję tekstu posuniętą o wiele dalej niż w przypadku prozy narracyjnej. Tu demaskować można jednocześnie na obu poziomach: wizualnym i werbalnym. Dlatego wszystkie pomysły postaci na zmianę świata przedstawionego urzeczywistniają się w tym samym momencie na rysunku. Metafikcja w komiksie jest o wiele silniejsza niż w literaturze. Dosłownie widać zarówno

²³ Ibidem, s. 122.

²⁴ Ibidem, s. 112.

proces tworzenia dzieła, jak i jego natychmiastowy rezultat. Gdy Cloé postanawia przedstawić Bergmana zupełnie inaczej, w kolejnym kadrze pojawia się on narysowany do góry nogami i krzyczy: „dość już tych kretyńskich eksperymentów graficznych” (s. 165). Gdy jakaś postać czuje, że jej zachowanie nie pasuje do konwencji komiksu, od razu sama rysuje się inaczej, w zupełnie innym stylu (np. karykaturalnym, ekspresjonistycznym czy abstrakcyjnym). Gdy panna Santamborgio chce umieścić Lou-Lou w konkretnym miejscu, to w następnym kadrze dziewczyna już się tam znajduje. A kiedy autor ma już dość wyemancypowania swoich bohaterów, na ostatnim obrazku widzimy zabłądzoną bohaterkę i komiks się kończy. A teraz i ten artykuł się skończył.

Modelling the represented world in Milo Manara's comics Summary

Dies Irae: The African Adventures of Giuseppe Bergman by Milo Manara can be read at multiple levels: it plays with the form and with its own fictionality.

The essential question posed by Manara's work is: to what extent can the characters and the narrator model the represented world independently of the author? The author of this comic book was inspired by Pirandello's drama *Six Characters in Search of an Author*. The first part of the comic book tackles the problem of a character's boundaries. Also, the characters of the comic book, much like the ones in the Italian drama, know they are fictitious. The meta-fiction theme and the questions about narrator's actions are also raised in the second part of the comic book.

Another question asked in this comic book is: if characters are drawn in a completely different convention or by another author, will it kill their identity? Does the drawing style affect the characters? How can characters 'be themselves'? What are the boundaries in presenting a character?

In Manara's work, the levels of narration are revealed to the audience. The structure of the text is deconstructed and narrative strategies and the structure of the comic-book universe are exposed: the author shows the constitutive elements and the role of each detail in influencing the audience.

The comic book is created before the eyes of the audience. It contains reflects on the act of narrating and its characteristics.

KRZYSZTOF KOPCZYŃSKI
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

O NARRACJI FILMU DOKUMENTALNEGO

ABSTRAKT: Autor artykułu odwołuje się do osobistego doświadczenia dziesięciu lat pracy związanej z filmem dokumentalnym. Wyróżnia kilka zagadnień, związanych z problemem narracji w dokumencie. Odwołując się do prac Mirosława Przyłipiaka, Alana Rosenthala, Michaela Rabigera oraz Sheili Curran Bernard, a także do przykładów filmów dokumentalnych, koncentruje się na trzech zagadnieniach: po pierwsze, jak narracja w filmie dokumentalnym zmieniła się w dobie dominacji kultury popularnej w mediach; po drugie, w jakim stopniu narzędzia zaczerpnięte z badań nad językiem filmu mogą być stosowane do analizy dokumentów; po trzecie (i najistotniejsze), autor rozważa problem aktualnych relacji między filmem dokumentalnym, fikcją i rzeczywistością.

SŁOWA KLUCZOWE: film dokumentalny, dokument, struktura filmu dokumentalnego, narracja filmu dokumentalnego

Jak przystało na referat dotyczący narracji, moje wystąpienie nie ma żadnej narracji. Jest to zbiór myśli i notatek poczynionych na kanwie działań w dziedzinie filmu dokumentalnego, które podejmowałem w ciągu ostatnich 10 lat¹. Podsumowując ten okres, sześć kwestii uznałbym za najważniejsze dla rozważań o narracji tego gatunku:

1. Relacja filmu dokumentalnego i rzeczywistości. Od czasów Flaherty'ego, Wiertowa i Griersona toczy się dyskusja o tym, w jaki sposób film dokumentalny odnosi się do rzeczywistości: odwzorowuje ją, interpretuje, dookreśla, kreuje – a może jego związek z rzeczywistością jest bardzo luźny, jest ona jedynie (albo bywa) inspiracją dla dokumentalistów. I choć już w czasach *cinéma vérité* i *direct cinema*, czyli w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, powiedziano na ten temat bardzo dużo², sprawa nadal budzi emocje i pojawia się często w rozmowach po projekcjach filmów dokumentalnych, na festiwalach, konferencjach i w panelach dyskusyjnych. To, że podejmuje się ten omawiany od dawna temat, nie jest niczym dziwnym. Refleksja dotycząca filmu dokumentalnego jest elementem refleksji na temat mediów. Media zaś stanowią uciekający przedmiot badań, to znaczy rozwijają się szybciej niż nauka o nich. Dotyczy to nie tylko technologii,

¹ Działania te są opisane na stronie www.eurekamedia.info (dostęp: 27.12.2011).

² Zob. zwięzłe podsumowanie prowadzonych wówczas dyskusji: E. Katz, *The Film Encyclopedia*, 4th edition, New York 2001, s. 259.

ale także społeczności uczestników. Właśnie uczestników, a nie oddzielonych ostrą granicą nadawców i odbiorców³. Ta prawidłowość odnosi się także do filmu dokumentalnego: filmu nie tylko w sensie technologicznym, ale także jako społeczności uczestników. Ponadto – oczywiście – powstają coraz to nowe filmy, które prowokują do dyskusji. W pewnym sensie zagadnienie relacji między dokumentem i rzeczywistością wiąże się z tematem stosunku dokumentu i fikcji, w szczególnym wypadku – wykorzystywaniem, już na etapie poszukiwania tematu i pisania treatmentu oraz scenariusza, narzędzi właściwych dotąd filmowi fabularnemu.

2. Czy film dokumentalny może być obiektywny? Czy jego autorzy powinni zmierzać do obiektywizmu? Filmowi dokumentalnemu przypisuje się obiektywizm zwłaszcza w potocznym rozumieniu. A jednak dokument może, lecz w żadnym wypadku nie musi, być obiektywny. Obiektywizm nie jest wyróżnikiem gatunku dokumentalnego⁴, w szczególności dokumentu kreatywnego lub artystycznego (*creative documentary*). Twórca filmu dokumentalnego nie jest więc zakładnikiem obiektywizmu, lecz oczekuje się od niego dookreślenia artystycznej tożsamości, co wymaga odpowiedzi na wiele pytań i odwoływania się do rozlicznych źródeł – na przykład, jak doradza Michael Rabiger, wykorzystania snów i intensywnej pracy wyobraźni⁵, narzędzi zgoła nieobiektywnych.

3. Jak zdefiniować nową publiczność filmów dokumentalnych? Czy jest to publiczność festiwalu, telewizyjnych kanałów tematycznych i VoD? Czy można sobie wyobrazić powrót filmu dokumentalnego do telewizyjnych pasm wysokiej oglądalności, jeśli w ogóle takie pasma pozostaną na rynku zdobywanym coraz bardziej przez kanały tematyczne? Telewizją rządzi obecnie marketing i jej widownia podlega precyzyjnym badaniom. Ostatnim pasmem dokumentu w Programie 1 Telewizji Polskiej, które można by zakwalifikować jako pasmo *prime time'u*, było w latach 2008-2009 pasmo „Perły Millenium”, sponsorowane przez bank po to, by emisja mogła się zaczynać wcześniej, czyli o godz. 22.58. Mimo około milionowej widowni zostało ono zlikwidowane.

4. Jaki będzie los filmu dokumentalnego w czasach triumfu kultury masowej (popularnej) i mediów interaktywnych? Na warsztatach dla dokumentalistów w Rydze jesienią 2008 roku Nick Fraser, redaktor serii BBC Storyville, uważanej za jedną z najbardziej prestiżowych na świecie, krzychał do uczestników: „zapomnijcie o tych waszych festiwalach, róbcie filmy dla normalnych ludzi”⁶. Ludziom normalnym, lub inaczej „dostosowanym” (jeśli użyć określenia wpro-

³ O przemianach widowni w mediach współczesnych (w tym mediach interaktywnych) pisze D. McQuail, *Teoria komunikowania masowego*, przeł. M. Bucholc, A. Szulżycka, Warszawa 2008, s. 390-444.

⁴ M. Przyłipiak, *Poetyka kina dokumentalnego*, wyd. 2 rozszerzone i poprawione, Gdańsk–Słupsk 2004, s. 65-67.

⁵ M. Rabiger, *Directing the documentary*, 4th edition, Oxford 2004, s. 119 i 124.

⁶ Doświadczenie własne autora.

wadzonego przez Umberto Eco w wydanej właśnie po polsku książce *Apokaliptycy i dostosowani*⁷) dostęp do kina artystycznego (nie tylko dokumentalnego) utrudnia brak edukacji w dziedzinie mediów, zwłaszcza brak umiejętności rozumienia języka przekazu audiowizualnego. Edukacja w dziedzinie mediów jest bowiem nastawiona na kształtowanie technicznych umiejętności obsługi przekazników (komputera i sieci), nie zaś na naukę rozumienia treści. W rezultacie widownia oczekuje coraz krótszych form o nieskomplikowanej narracji, a okres skupienia, koncentracji, niepodzielnej uwagi widza (*attention span*) staje się coraz krótszy, kilku-, kilkunastosekundowy⁸. Aby ratować się przed przełączaniem na inne kanały, redaktorzy nakazują twórcom zwiększać tempo montażu i wykorzystywać efekty specjalne. Dla dokumentu artystycznego bywa to zabójcze.

5. Film dokumentalny wśród gatunków audiowizualnych (zwłaszcza *factual genres*) i jego relacja z fabułą oraz animacją. W epoce konwergencji obserwujemy coraz silniejszą tendencję do przenikania się gatunków. Oczywiście zarówno fabularyzacja, jak i animacja są w filmie dokumentalnym nie tylko dopuszczalne, ale czasem wręcz pożądane. Można też powiedzieć – za brytyjskim producentem filmów dokumentalnych Michaeliem Jacksonem – że im świat staje się bardziej otwarty, skomplikowany, dezorientujący i podzielony, tym więcej trzeba nowych form dokumentalnych, by go opisać⁹. Co zatem odróżnia film dokumentalny od licznych gatunków reportażowych, a także od reality show, programu telewizyjnego opartego na faktach czy paradokumentalnego *performance*? Czynnikiem tym jest właśnie filmowa struktura narracyjna, zakładająca podział na wprowadzenie, konfrontację i rozwiązanie oraz pierwszy i drugi punkt zwrotny. I choć można wskazać liczne filmy niespełniające tych kryteriów (w Polsce na przykład *Gadające głowy* Krzysztofa Kieślowskiego¹⁰), słynne wśród scenarzystów powiedzenie Williama Goldmana (autora oscarowych scenariuszy *Butch Cassidy i Sundance Kid* oraz *Wszyscy ludzie prezydenta*) „struktura jest wszystkim” ma zastosowanie także do filmu dokumentalnego. Alan Rosenthal, autor jednego z najważniejszych podręczników sztuki dokumentu na świecie, pisze po prostu: „choć dokument bardzo się różni od fabuły, tak jak Goldman wierzę, że struktura jest kluczem do zrobienia dobrego filmu”¹¹.

6. Jak ocenić temat filmu dokumentalnego? Jak rozwinąć projekt filmu, jak zbudować jego strukturę i napisać scenariusz? Struktura narracji i scenariusz

⁷ U. Eco, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, Warszawa 2010. Po włosku książka ukazała się w 1964 roku.

⁸ T. Kowalski, B. Jung, *Media na rynku. Wprowadzenie do ekonomiki mediów*, Warszawa 2006, s. 275.

⁹ A. Rosenthal, *Writing, directing and producing documentary films and videos*, 3th edition, Southern Illinois University Press 2002, s. 13.

¹⁰ *Gadające głowy*, realizacja K. Kieślowski, zdjęcia J. Petrycki, produkcja WFDiF 1980.

¹¹ A. Rosenthal, op. cit., s. 63. Autor niniejszego referatu całkowicie podziela ten pogląd.

mają oczywisty związek. Zarówno struktura, jak i scenariusz mogą być całkiem naturalnie dyktowane przez materiał filmowy odzwierciedlający dziejącą się historię, albo całkowicie wyobrażone – wtedy nawet stosujemy do opisu scenariusza określenie „scenariusz marzeń”. Podnosząc temat struktury, Rosenthal analizuje przykład *Krzeseła* Dona Pennebaker’a i Ricky’ego Leacock’a – dokumentu ukazującego pięć dni z życia skazanego na karę śmierci Paula Crumpa poprzedzających planowaną egzekucję bohatera, który w ostatniej chwili zostaje ułaskawiony¹². Nieoczekiwane ułaskawienie zastępuje przewidziane odprowadzenie na krzesło elektryczne i jest niezaplanowanym drugim punktem zwrotnym 55-minutowego filmu. W ten sposób rzeczywistość pozwala – z jakim napięciem! – doskonale wypełnić postulat Rabigera, który pisze o kondensacji narracyjnej (*narrative compression*), pozwalającej za pomocą cięcia równolegle prowadzonych historii dojść do esencji każdej z nich¹³.

Analizy filmów dokumentalnych z perspektywy ich struktury i teksty teoretyków filmu dotyczące tego zagadnienia są rzadkie, niemniej jednak można w nich zauważyć pewne tendencje. Przede wszystkim badacze i krytyków interesuje związek narracji dokumentu i filmu fabularnego. Temat ten jest podjęty już przez Griersona (skądinąd uważanego za twórcę pojęcia „documentary”), następnie przez Williama Guynna i Briana Winstona, a w Polsce przez Mirosława Przyłipiaka, streszczającego i rozwijającego ich wywody. Wnioski z tych rozważań daje się sprowadzić do stwierdzenia, że choć narracja filmu dokumentalnego jest zwykle zgodna z regułami klasycznej narracji fabularnej, można w niej zauważyć typowe odstępstwa: osłabienia zwykłej syntagmy narracyjnej na rzecz syntagm opisowych i nawiasowych, tendencję do stosowania struktury epizodycznej, wprowadzenia interwencji dyskursywnych i licznych krótkich opowiadań, których struktura nie zawsze jest ściśle podporządkowana strukturze całego filmu – co wynika ze swoistości materiału dokumentalnego. Dodajmy, że struktura tych opowiadań nie musi być strukturą fabularną. Jako punkt odniesienia pojawia się w badaniach – jako w pewnym sensie archetypiczna – struktura dokumentu podróży, dokumentalnego kina drogi, wywodzącego się z tradycji filmu etnograficznego lat dwudziestych¹⁴.

Warto się zastanowić, w jakiej mierze do analizy filmu dokumentalnego i jego struktury mogą być przydatne kategorie wprowadzone przez badaczy języka filmowego (gramatyki filmowej): Jerzego Płażewskiego¹⁵, Daniela Arijona¹⁶

¹² *Chair*, dir., prod. and ph. by R. Leacock and D. Pennebaker 1962.

¹³ Zob. M. Rabiger, *Developing story ideas*, 3rd edition, Oxford 2006, s. 196.

¹⁴ M. Przyłipiak, op. cit., s. 73-79.

¹⁵ J. Płażewski, *Język filmu*, wyd. trzecie, Warszawa 2008.

¹⁶ D. Arijon, *Gramatyka języka filmowego*, przeł. F. Forbert-Kaniewski, Warszawa 2008 (wyd. oryginalne: 1976).

czy Jamesa Monaco¹⁷. Jak się wydaje, stworzony przez nich aparat pojęć, mający źródło w badaniach literackich, jest na użytek krytyki filmu dokumentalnego – która zresztą w Polsce jest bardzo ograniczona – nadmiernie skomplikowany. Należy też pamiętać o tym, że krytyk filmu dokumentalnego nie może się odwoływać do takich materiałów wspomagających analizę, jak scenopis czy *story board*, a nawet scenariusz – są one na ogół w wypadku tego gatunku trudno dostępne. Nie jestem też pewny, czy do dokumentu da się zastosować podstawowe założenie tych badań, które mówi, że formy stylistyczne narracji filmowej są zaczerpnięte z literatury, a stopniowe nasycanie obrazu filmowego wieloraką treścią ma odpowiednik w ewolucji form literackich (abstrahując od tego, czy takie założenie jest obecnie aktualne także dla innych form audiowizualnych)¹⁸. Natomiast oczywiste i prawdziwe także dla dokumentu jest ustalenie, że narracja filmu zależy od sposobu rejestracji i montażu obrazu i dźwięku, jest więc wynikiem zbiorowych działań grupy twórców. Montaż dokumentu ma przy tym większy niż montaż fabuły wpływ na narrację, gdyż przy dokumencie dokonuje się selekcji zarejestrowanego materiału, odrzucając zwykle wiele godzin, podczas gdy montaż fabuły zakłada wybór najlepszych ujęć, a całkowita rezygnacja z nagranych ujęć jest wprawdzie możliwa, lecz zdarza się coraz rzadziej. Wynika to z ekonomiki produkcji filmowej.

Znacznie bliższe przedmiotowi są podręczniki realizacji filmów dokumentalnych. Pisane przez praktyków – reżyserów i konsultantów, którzy często są także wykładowcami szkół filmowych albo uniwersytetów – uczą między innymi, w jaki sposób rozwijać projekt dokumentalny „towarzysząc historii”, jak do planowania narracji filmu wykorzystywać zdjęcia próbne, w jaki sposób realizować zdjęcia, by najpełniej rejestrowały dramaturgię rzeczywistości, jak wreszcie przeprowadzić montaż filmu. Cel takiej edukacji został zapisany w tytule książki Sheili Curran Bernard: *Documentary storytelling. Making stronger and more dramatic nonfiction films*¹⁹. Autorzy podręczników nie mają wątpliwości, że aby „uczynić film dokumentalny (czy: „niefikcyjny”, jakby powiedział Mirosław Przyłipiak) bardziej zdramatyzowanym”, trzeba ingerować w rzeczywistość i – jeśli to możliwe – ową ingerencję planować już na etapie wstępnych rozważań o strukturze filmu. Można również w historii polskiego dokumentu znaleźć liczne przykłady takich ingerencji. Oto trzy z nich: pracując nad szkolnym

¹⁷ J. Monaco, *How to read a film. The world of movies, media and multimedia. Language, history, theory*, Oxford 2000.

¹⁸ J. Płażewski, op. cit., s. 257.

¹⁹ S. Curran Bernard, *Documentary storytelling. Making stronger and more dramatic nonfiction films*, 2nd edition, Oxford 2007. Jest to sfera edukacji mało w Polsce znana – podręczniki Rosenthala i Rabigera nie zostały dotąd przetłumaczone na polski, a książka Curran Bernard ukazała się po polsku dopiero w roku 2011 (S. Curran Bernard, *Film dokumentalny. Kreatywne opowiadanie*, przeł. M. Bukojemski, Warszawa 2011).

filmem *Rozbijemy zabawę*, Roman Polański kazał chuliganom z łódzkich przedmieść zaatakować bal studencki, Krzysztof Kieślowski z kolei kupił bohaterowi filmu *Z punktu widzenia nocnego portiera* psa, Andrzej Fidyk natomiast zaprzął zepsuty rzekomo samochód kiniarzy z Kalkuty w słońcu²⁰.

Można by zatem powiedzieć, że autorzy filmu dokumentalnego – w szczególności autor jego struktury narracyjnej – działają zawsze na pograniczu rzeczywistości i własnej wyobraźni. Zauważmy jednak, że istniały odmienne, ważkie poglądy na temat tego, gdzie jest ta opozycja. „Trzeba tylko uwierzyć jej do końca, w jej dramaturgię – w dramaturgię rzeczywistości” – napisał Krzysztof Kieślowski w pracy dyplomowej, którą przedstawił w roku 1969, kończąc Szkołę Filmową w Łodzi²¹. Praca nosiła tytuł *Film dokumentalny a rzeczywistość* i stawiała tezę, że nie trzeba wymyślać historii, skoro istnieją one w życiu. Wystarczy je przenieść na ekran. Zamiast popularnych wcześniej opozycji: fabuła – rzeczywistość, fikcja – prawda, Kieślowski zaproponował opozycję fabuła – myśl. Rozwój akcji w filmie fabularnym był według niego w dokumencie zastąpiony rozwojem myśli autora. Myśl „oznacza pewną hipotezę, którą autor filmu wysuwa w stosunku do rzeczywistości”, stanowi pomysł na film, jest „pytaniem zadawanym rzeczywistości”, pytaniem o jej strukturę, rządzące nią mechanizmy, a także o świat wartości²². Myśl jest przetworzonym obrazem rzeczywistości, jej wyobrażeniem.

W roku 2010 rzeczywistość i film są zupełnie inne, ale opozycja fabuła filmu – myśl autora jako kanwa struktury dokumentu wydaje się nadal godna uwagi.

Narrative in a documentary Summary

The author of the paper draws on his experience of work in the field of documentary films during the last ten years, as described at www.eurekamedia.info. He singles out topics which are linked to the issue of narrative in documentaries. Referring to the work of Mirosław Przyłipiak, Alan Rosenthal, Michael Rabiger and Sheila Curran Bernard as well as examples from documentaries, the author reflects on three issues. Firstly, how the narrative in documentaries is changing in an era where popular culture reigns supreme in the media. Secondly, to what extent tools taken from research on the language of film can be used to analyse documentaries. Finally, and most importantly, the author reflects on the current inter-relationship between a documentary film, fiction and reality.

²⁰ *Rozbijemy zabawę*, scen. i reż. R. Polański, zdjęcia M. Nowicki, A. Galiński, produkcja PWSF 1957; *Z punktu widzenia nocnego portiera*, realizacja K. Kieślowski, zdjęcia W. Stok, produkcja WFD 1977; *Kiniarze z Kalkuty*, scen. i reż. A. Fidyk, zdjęcia M. Nestorowicz, produkcja Besta Film, E-Motion Picture 1998.

²¹ K. Kieślowski, *Film dokumentalny a rzeczywistość*, maszynopis w zbiorach PWSFiT w Łodzi, s. 23. Cyt. za: M. Jazdon, *Dokumenty Kieślowskiego*, Poznań 2002, s. 39.

²² M. Jazdon, op. cit., s. 19-21. Zob. też M. Przyłipiak, op. cit., s. 93-129 i K. Kieślowski, *O sobie*, Kraków 1997, s. 55.

TOMASZ ŻAGLEWSKI

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu)

FILM JAKO *AVATAR* – TECHNOLOGIA 3D WOBEC STRATEGII KONSTRUOWANIA NARRACJI WE WSPÓŁCZESNEJ KULTURZE POPULARNEJ

ABSTRAKT: Artykuł rozważa wpływ technologii 3D na sposób konstruowania narracji we współczesnych produkcjach filmowych. Wciąż rosnąca liczba i popularność kolejnych filmowych produkcji 3D zmusza do zastanowienia się nad ich wymiarem formalno-estetycznym. Ten z kolei okazuje się być przejawem współczesnej kultury konwergencji, wszechobecnego prosumentyzmu i ekspansji gier komputerowych. Znajdujemy się w sytuacji kiedy, jak to ujmuje Henry Jenkins, najważniejsze dla współczesnej kultury popularnej staje się konstruowanie „światów” danych marek medialnych, gdzie znika odbiorca, a pojawia się prosument biorący czynny udział w ich współkonstruowaniu. Powyższa strategia – nawiązująca do strategii budowania narracji w grach wideo – przenosi się na teren sztuki filmowej, która poprzez efekt 3D chce „wciągnąć” widza w swój kreowany świat, uczynić odbiorcę jego „współobywatelem” doprowadzając do ekstremum immersyjnego doświadczenia kinowe. Narracją współczesnych filmów 3D, ale także sprzężonych z nimi pozostałych produktów kultury popularnej, zdaje się więc rządzić zasada, którą James Cameron uczynił hasłem reklamowym swojego „Avatara” – „Enter the World”.

SŁOWA KLUCZOWE: film 3D, stereoskopia, immersyjność, kultura konwergencji, kino atrakcji, ergodyczność

Pod koniec września 2010 roku świat obiegnęła informacja, iż George Lucas oficjalnie potwierdził plany przekonwertowania swojej kosmicznej sagi *Gwiezdne Wojny* na język 3D. W mediach szczególnie często cytowano słowa Johna Knolla – pracownika założonego przez Lucasa studia efektów specjalnych Industrial Light & Magic, które nadzorować ma proces „trójwymiarzacji” kulturowej serii. Przywoływana wypowiedź Knolla brzmiała następująco: „Niewiele jest filmów, które byłyby bardziej idealne do zaprezentowania w 3D [...] Saga *Gwiezdne Wojny* zawsze dostarczała rozrywkowych doświadczeń w sposób całkowicie immersyjny”¹ [tłum. własne – T.Ż.]. Dwa użyte w powyższej wypowiedzi zwroty wydają się mieć szczególne znaczenie w dzisiejszym dyskursie poświęconym technologii 3D. Pierwszy z nich to „doświadczenie” – filmów 3D

¹ <http://starwars.com/video/view/001116.html> [29.09.2010], tłum. własne.

nie promuje się już dziś jako hipnotyzujących seansów, ale świadome *doświadczenie*, bliższe fizycznej obecności niż estetycznemu eskapizmowi. Drugi zwrot to „immersyjność”, przez Knolla uznawany najwyraźniej za pierwszorzędną cel planowanej konwersji filmów. „Immersyjny” oznaczałby tutaj wszechogarniający, absorbujący, odcinający już nie widza, ale uczestnika filmu od pozaekranowego (nomen omen) trójwymiarowego świata.

Podobne założenie nie wydaje się czymś szczególnie nowatorskim w sposobie myślenia o kinie i jego onirycznej, halucynogennej funkcji folgowania (jak chciała psychoanalityczna teoria filmu) skopofilicznym potrzebom. Pomimo powierzchownych zgodności sytuacja dzisiejszego widza filmów 3D jest jednak odmienna. Niezależnie od powoływania się na podobne kategorie psychologiczne, dzisiejsza immersyjność jest elementem zupełnie odmiennego pejzażu audiowizualnego. Świadomość roli wszelakich aparatów filmowych wraz z pokognitywistyczną rewizją psychoanalitycznego języka, uwzględniającego poznawczą aktywność widowni, daje początek nowym sposobom definiowania podmiotu w procesie odbioru dzieła filmowego. Technologia i estetyka 3D wraz z otaczającą je przestrzenią krytyczno-marketingową doskonale ilustrują zarówno proces kreowania nowego typu partycypacji w filmowym wydarzeniu, jak i intencje dostarczycieli tego typu trójwymiarowych narracji.

Intensywna ekspansja 3D w technice, reklamie i języku, którym omawia się współczesne kino, ma oczywiście swojego proroka i mecenasa w osobie Jamesa Camerona. Cameron jako twórca najbardziej dochodowego filmu w historii (zarówno w kategorii 3D, jak i 2D), czyli *Avatara* (2009), oraz zapalony propagator zalet trójwymiarowego kina, wielokrotnie i przy wielu różnych okazjach zachwalał zalety nowego systemu rejestracji i dystrybucji dzieł filmowych. Przy okazji Światowego Forum Ekonomicznego w Davos reżyser *Titanica* (1997) zapytany o przyszłość 3D wygłosił szczególnie interesujące oświadczenie. Jak stwierdził:

Ludzie zaczęli korzystać z mediów na coraz mniejszych urządzeniach, oglądać filmy na iPhone'ach [...] zaczęli coraz bardziej uciekać od doświadczenia kinowego [podkreślenie – T.Ż.] do innych, paralelnych procesów odbiorczych. To, co się stało przy okazji *Avatara* to rodzaj zbiorowego opamiętania, wszyscy zgodzili się, że tutaj wymagana jest absolutna uwaga [...] Ten film musi cię wciągnąć i przytłoczyć, a 3D jest przy tym niezwykle pomocne².

Ton wypowiedzi Camerona, zbieżny z intencjami wcześniej przywołanego Knolla, bazuje na podobnej retoryce odwołującej się do immersyjnego (przytłaczającego) doświadczenia; skupionego i zaangażowanego uczestnictwa w kinowym

² <http://www.youtube.com/watch?v=6oSUQgXSDfw> [5.10.2010].

seansie, czemu służyć ma właśnie ubezwłasnowolniająca kinowa sala w miejsce rozproszonej uwagi charakterystycznej dla praktyki korzystania z nowych mediów. Ale owa ponowna nobilitacja kina ma także swoje drugie, nie tak oczywiste znaczenie. Przyglądając się kolejnym tytułom, reklamom i wypowiedziom skupionym wokół technologii 3D, trudno oprzeć się wrażeniu, iż zamiast postępu mamy do czynienia z regresem sztuki filmowej i praktyk uczestnictwa w niej. Plakaty, reklamujące zalety trójwymiarowych kin oraz poszczególnych prezentowanych w nich tytułów, wydają się pochodzić z końca XIX wieku, kiedy *Wjazd pociągu na stację w Ciotat* (1885) Lumière'ów sprawiał, iż zaleknieni widzowie wybiegali z sal, aby uniknąć zmiżdżenia przez pędzącą maszynę. Dziś na jednym z posterów widać chłopca „dotykającego” trójwymiarowego logo kin IMAX. Na innym z kolei, reklamującym horror *Krwawe walentynki 3D* (reż. P. Lussier, 2009), ekranowy morderca „wychodzi” z ekranu atakując bezpośrednio widzów w kinie. Dodać by tu jeszcze można telewizyjny spot telewizorów 3D marki Sony, na których ojciec i syn, oglądając mecz piłkarski, czują się jakby piłka przelatywała w powietrzu między nimi, a oni sami znajdowali się w samym centrum boiskowej murawy. Te wszystkie elementy, które przez lata w procesie nobilitacji filmu sukcesywnie zastępowane były coraz większym wyrafinowaniem narracji i estetyki filmowej, poważniejszym podejściem do samego wydarzenia filmowego (kino-pałace w miejscu jarmarków), wreszcie samoświadomością i obyciem widowni oczekującej w coraz większym stopniu przestrzennej i złożonej historii, a nie obrazu. Istniejąca od samego początku X muzy technologia 3D (od czasu do czasu powracająca do łask filmowców, a dziś ofensywnie forsowana na multimedialnym rynku) w sytuacji awansu artystycznego filmu uznana została za zwykły gadżet nie mający wiele wspólnego z „prawdziwie filmową” narracją dzieł Bergmana czy Felliniego. Dla krajobrazu współczesnego przemysłu kultury popularnej to jednak „prymitywizm” języka trójwymiarowych pokazów okazuje się pożądaną wartością, a nie skomplikowana gramatyka spuścizny kina wielkich mistrzów.

Fachowa nazwa technologii 3D brzmi *stereoskopia*. Jest to słowo zaczerpnięte z greki, a oznaczające „widzieć wyraźnie”. Po raz pierwszy terminu tego użył w 1830 roku Charles Wheatstone prezentując swoje urządzenie do widzenia przestrzennego, które nazwał „stereoskopicznymi lustrami odbijającymi”. Wynalazek Wheatstone'a był jedną z pierwszych prób zastosowania w praktyce obserwacji poczynionych kilka wieków wcześniej. Jak rekonstruuje ów proces historyk 3D, Ray Zone, pierwsze teorie poświęcone temu zagadnieniu odnaleźć można już w III w. p.n.e. u Euklidesa, który zauważył, iż obraz rejestrowany przez lewe oko jest delikatnie przesunięty względem obrazu w oku prawym. W II w. n.e. Galen przeprowadził prosty eksperyment przy użyciu kolumny, dzięki któremu stwierdził, iż patrząc jedynie prawym lub jedynie lewym okiem

za każdym razem dostrzegamy inny fragment znajdującego się za kolumną tła. Z kolei Leonardo da Vinci w *Traktacie o malarstwie* ubolewał, iż obraz malarski nigdy nie będzie równie idealny, jak lustrzane odbicie, chyba że – jak podsumował da Vinci – będziemy patrzeć na niego jednym okiem. Prosty wynalazek Wheatstone’a umożliwił tworzenie przestrzennego obrazu dzięki efektowi nachodzenia na siebie dwóch rysunków tego samego przedmiotu, delikatnie przesuniętych jedynie względem siebie. Krok dalej poszedł inny pionier 3D, sir David Brewster, który w 1834 roku przedstawił własny mechanizm stereoskopiczny w postaci drewnianej skrzynki z dwoma odpowiednio od siebie oddalonymi okularami. Dzięki wykorzystaniu fotografii Brewster był w stanie zaprezentować pierwsze, niezwykle atrakcyjne jak na tamte czasy, przestrzenne reprodukcje krajobrazów. Trzeci z pionierów trzeciego wymiaru, Oliver Wendell Holmes, nazywany także „poetą stereo”, przy okazji prezentacji własnej wersji stereoskopu wygłosił pamiętne oświadczenie podsumowując jednocześnie wysiłki pierwszych poszukiwaczy możliwości przestrzennej rejestracji obrazu, a także wyznaczając najważniejsze zadania dla przyszłych ich kontynuatorów. Holmes stwierdził:

Dzięki wykorzystaniu dwóch odmiennych widoków tego samego obiektu, nasz umysł czuje jakby wirował wokół nich i zyskuje dzięki temu wrażenie wyraźniejszego widzenia. Obejmujemy obiekt naszymi oczami, tak jak zrobilibyśmy to naszymi rękoma lub dłońmi, lub tylko kciukiem i palcami, a wtedy wiemy, iż jest to coś więcej niż tylko powierzchnia³.

Niezwykle poetyckie, a jednocześnie trafne sformułowanie Holmesa towarzyszyło rozwijaniu się wynalazku stereoskopii aż po dzień dzisiejszy. Pierwszy masowy sukces stereografii nastąpił pod koniec lat 50. XIX wieku, kiedy firma London Stereoscopic Company wypuściła na rynek serię trójwymiarowych widokówek. W 1875 roku przebojem stały się aparaty wprowadzające owe trójwymiarowe rejestracje w ruch i umieszczane w jednoosobowych budkach (oferując głównie treści erotyczne). Za wszystkimi powyższymi próbami z rozwijaniem technologii stereoskopu stało dążenie do – jak to określił Jules Duboscq – uchwycenia „uczucia życia”. Podobne założenie przyświecało pionierom kinematografu, a więc sprzężenie się obydwu technologii było już tylko kwestią czasu. Eksperymenty na tym polu prowadzili wszyscy pionierzy X muzy, w tym także Eadweard Muybridge, który w 1899 roku jako pierwszy zaczął stosować dwuobiektywowe kamery, dziś często określane jako wynalazek Jamesa Camerona.

³ R. Zone, *Stereoscopic Cinema & The Origins of 3-D Film, 1838-1952*, tłum. własne, Lexington 2007, s. 12.

Stereoskopia od samego początku miała jednak trudności z zakorzeniem się w sztuce filmowej. Po części problemy te wyrastały z niedoskonałości samej technologii, ale i samo kino szukało alternatywnych dróg oddania wrażenia trójwymiarowości prezentowanych obrazów. W ślad za wspomnianym *Przyjazdem pociągu na stację*, na początku XX wieku wielką popularnością cieszyły się tzw. *phantom rides*, czyli zapisy kolejowej podróży zarejestrowane przez stojącego na dachu wagonu operatora. Robert C. Allen w odniesieniu do owych zapisów użył sformułowania „kinestetyczność” pisząc: „[Ł]atwo zlekceważyć siłę filmów kinestetycznych, ale zostały one zaprojektowane, aby oddawać iluzję bycia częścią [podkreślenie – T.Ż.] poruszającego się obiektu w ramach zmieniającej się przestrzeni”⁴. Użyty przez Allena zwrot „iluzja bycia częścią” doskonale komponuje się (także współcześnie) z estetyką „obejmowania” obiektów za pomocą oczu. Inna próba przeniesienia języka 3D na grunt kina bez konieczności stosowania technologii stereoskopii narodziła się wraz z nurtem niemieckiego ekspresjonizmu filmowego. Sztandarowym przykładem takiego podejścia stał się natomiast, co oczywiste, *Gabinet doktora Caligari* (reż. R. Wiene, 1920). W recenzji owego filmu z roku 1921 Willard Huntington Wright napisał: „film odkrywa tajemnicę konstruowania efektu trzeciego wymiaru [...] poprzez prawa optyki, zmienność przedmiotów, fluktuację linii, funkcjonowanie kolorów”⁵. Zarówno *Gabinet doktora Caligari* – oraz kilka innych tytułów niemieckiego ekspresjonizmu – jak i *phantom rides*, należy jednak traktować jako produkcje pseudotrójwymiarowe, czy, ściślej, próby „ukinowienia” stereoskopii, albowiem te dwa wynalazki – mimo iż rozwijające się symultanicznie – nie były mile widziane w postaci mariażu swoich estetyk. Recenzentka „Moving Picture World”, Lynde Denig, pisała po jednym z pokazów pierwszych filmów 3D: „Te filmy najpierw oddziałują poprzez wrażenie nowości, potem poprzez cudowność zarejestrowanych obiektów, ale potem – kiedy już staną się czymś znajomym – pojawia się stara dobra potrzeba interesującej opowieści”⁶. Zaskakującą zbieżność z dzisiejszymi recenzjami produkcji 3D widać także w innym przywołanym przez Zone’a cytacie, tym razem już bezpośrednio odnoszącym się do kluczowego zagadnienia narracji wobec kina 3D: „Poprzez nakładanie okularów widz nie tyle wkracza w głębię oferowanego przez 3D świata, ile wchodzi w rolę odbiorcy odgradzonego od możliwości identyfikacji ze spektaklem [...] widz nie jest w stanie wejść w film jako postać,

⁴ R. C. Allen, *Contra The Chaser Theory*, [w:] *Film before Griffith*, red. J. Fell. Berkeley 1983; cyt. za: R. Zone, *Stereoscopic Cinema...*, s. 77.

⁵ W. H. Wright, *The Romance of The Third Dimension*, „The Photoplay Magazine” 1921, nr 20; cyt. za: R. Zone, *Stereoscopic Cinema...*, s. 83.

⁶ L. Denig, *Stereoscopic Pictures Screened*, „Moving Picture World” 1915, nr 6; cyt. za: R. Zone, *Stereoscopic Cinema...*, s. 84.

nie mogąc w ten sposób z nikim się zidentyfikować w warstwie narracyjnej”⁷. O ile apel Denig o zdroworozsądkowe równoważenie efektów 3D i wymogów fabuły należy także dzisiaj dedykować wszystkim filmowcom entuzjastycznie korzystającym z trzeciego wymiaru, o tyle kolejny cytat okazuje się o wiele bardziej problematyczny. Zarysowana zostaje tu ciekawa opozycja pomiędzy narracją a techniką 3D, w której kwestia dyspozytywu, czyli konieczności wykorzystania „interfejsu” w postaci specjalnych okularów, uniemożliwia widzom włączenie się w kreowany przed nimi przestrzenny świat. Tymczasem jeśli przyrzyć się pochodzącym z początków XX wieku plakatom zachęcającym do wybrania się na seans 3D, czyli *Plastigrams*, *Audioscopiks* czy *Stereoscopiks*, trudno oprzeć się wrażeniu, iż zapowiadają one jak najbardziej immersyjne doświadczenie estetyczne. Związane z tą sytuacją odbiorczą kategorii do dziś, jak to zostało wskazane we wstępie, towarzyszą wypowiedziom poświęconym kinu 3D. Były one także obecne w materiałach promocyjnych towarzyszących drugiemu i trzeciemu boomowi na filmy 3D, odpowiednio w latach 50. i 80. W zwiastunie do kasowego *Domu figur woskowych* (reż. A. De Toth, 1953) pojawiają się takie zwroty jak: „Każda scena wyda ci się tak bliska, jak osoba siedząca obok” lub: „W ciemnościach czai się potwór, a jego zło dotyka także ciebie”. Z kolei *trailer* do pochodzącej z lat 80. trzeciej części *Szczęk* (reż. J. Alves, 1983) złowieszczo obwieszcza, iż: „Terror tym razem wyjdzie poza ekran”. Owa retoryka po raz kolejny przywraca pierwotną dla ewolucji filmowego języka opozycję kina narracji i kina atrakcji, filmu wierzącego w obraz i filmu wierzącego w rzeczywistość itd. Możliwe jednak, iż w odniesieniu do współczesnych widowisk 3D w postaci *Avatara* – stanowiących, odwołując się do tez Toma Gunninga, reaktywację kina atrakcji – możemy już jednak porzucić dawne opozycje i zastanowić się, czy nie wyrasta na naszych oczach próba pogodzenia atrakcji i narracji w jednej jakości, gdzie kino 3D może zrealizować niegdysiejszą przepowiednię Eisensteina głoszącą: „Czyż to wszystko [film 3D – T.Ż.] nie domaga się zupełnie nowej sztuki, nieznanych wcześniej form przestrzennej gradacji przewyższających skale znane tradycyjnemu teatrowi, tradycyjnej rzeźbie, a także tradycyjnemu... kinu?”⁸.

Dzień dzisiejszy przynosi twierdzącą odpowiedź na pytanie reżysera *Pancernika Potiomkina* (1925). Nie tyle jednak doczekaliśmy się narodzin zupełnie nowej formy artystycznej, ile stajemy się świadkami zlewania się wszystkich mediów współczesnej kultury popularnej w jeden konglomerat treści i formy. Teoretycy współczesnej popkultury od lat wskazują na ten właśnie element

⁷ L. Kroiz, *The Reality of Vision with Depth: 3-D Cinematic Spectatorship*, B.A. thesis, University of Chicago 2002; cyt. za: R. Zone, *Stereoscopic Cinema...*, s. 84.

⁸ S. Eisenstein, *About Stereoscopic Cinema*, „Penguin Film Review” 1949, nr 8; cyt. za: R. Zone, *Stereoscopic Cinema...*, s. 190.

jako konstytutywną jakość współczesnych masowych mitów, odpowiednio nazywając je supersystemami (Marsha Kinder) lub opowieściami synergicznymi (Henry Jenkins). Ten ostatni, trafnie nadając współczesnym mediom miano konwergentnych, oddał jednocześnie ich płynną i niekompletną naturę – oddziałującą tak na poziomie formy, jak i treści. Medium konwergentne, współtworzące daną opowieść synergiczną, jest bowiem niedokończone, wymaga rozwijania zaprezentowanej przez siebie opowieści w ramach innych nośników i tekstów. Jest najbardziej oczywistym „dziełem otwartym”, z tym, że owo „otwarcie” dokonuje się już nie tylko na poziomie interpretacyjno-narracyjnym, ale także – a może przede wszystkim – formalnym. Stąd też pod znakiem zapytania postawiona zostaje omawiana przez Toma Gunninga i André Gaudreault opozycja narracji i atrakcji. Nie znajduje ona bowiem tak skrajnego odbicia w pejzażu współczesnego przemysłu kultury popularnej. Wychodząc z kina po obejrzeniu udanego filmu, chętnie sięgamy po inne media, takie jak książki czy gry komputerowe rozwijające zaprezentowaną na szerokim ekranie opowieść. Najmłodsze pokolenie nie traktuje kultowych Pokémonów tylko jako atrakcyjnego gadżetu lub wciągającej narracji, ale łączy oba wymiary w swego rodzaju narrację atrakcji, rozpisaną na wiele mediów współkonstruujących niekończącą się opowieść. Po raz kolejny zataczamy zatem koło, powracając do najbardziej pierwotnych wyobrażeń o przemysłach rozrywkowych. Charakteryzując kino „atrakcji” z pierwszych lat XX w., Scott Bukatman pisze o nim następująco:

Atrakcja charakteryzowała się bezpośrednim odnoszeniem się do widza; była prezentacją (nie reprezentacją) zestawu kodów. Atrakcja ustanowiła formę spektaklu, który nie zanikł po okresie dominacji skomplikowanych struktur narracyjnych, ale przetrwał w gatunkach popularnych jak musical czy *science fiction*⁹.

Paradoksem, ale również logiczną konsekwencją ewolucji filmu jest fakt, iż w haśle kultury konwergencji (której film jest istotną częścią) spotykają się narracja i atrakcja, dając ową „nową jakość” rozrywki wymagającej, a jednocześnie wizualnie i multimedialnie atrakcyjnej. Ową „nową jakość” najłatwiej zdefiniować poprzez odwołanie się do charakterystyki czołowego dla współczesnej popkultury przemysłu medialnego, czyli gier komputerowych. Próbując opisać ich język oraz sposób konstruowania narracji w ramach owych tekstów, Mirosław Filiciak posługuje się terminem Espena Aarsetha „ergodyczność”, wyjaśniając, iż: „[Pojęcie to – T.Ż.] opisuje sytuację, w której odbiorca/użytkownik porusza się w zorganizowanym na kształt labiryntu tekście i poprzez pracę

⁹ S. Bukatman, *Spectacle, Attractions and Visual Pleasure*, tłum. własne, [w:] *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. W. Strauven, Amsterdam 2006, s. 78.

– aktywny wybór drogi, którą w tekście podąża – tworzy znaczenia”¹⁰. Ergodyczność znajduje zastosowanie na polu całej współczesnej kultury konwergencji, wskazując na czołowe znaczenie owej „wielościęzkowości” potencjalnych wyborów użytkownika kolejnych tekstów medialnych. Wielokanałowość i wariantywność okazują się tutaj atrakcją polegającą na rozproszeniu narracji, rozbiciu jej na wiele współwystępujących i współdopowiadających się elementów, wymagających obecności już nie widza czy czytelnika, ale uczestnika lub też współkonstruktora. Zacierające się granice między mediami sprawiają, iż kino staje się rozrywką przypominającą komputerową rozgrywkę, a ta z kolei adaptuje na swoje potrzeby język X muzy stając się formą interaktywnego kina (jak w głośnym tytule *Heavy Rain*). Gdzie jednak w tym konglomeracie miejsce na kino 3D?

W sytuacji, w której „uprzestrzennia” się przemysł rozrywkowy rozwarstwiający się na wiele kanałów medialnych, „uprzestrzennione” musi zostać również samo kino. Jak słusznie zauważa przywołany już wcześniej Jenkins, intencją nadawców współczesnych marek medialnych nie jest już snucie klarownej, zamkniętej w pojedynczym dziele narracji, ale konstruowanie rozbudowanych światów, wymagających o wiele większego zaangażowania i kompetencji ponownie bardziej uczestnika, niż odbiorcy. Jak pisze sam Jenkins odnośnie do tytułów takich jak *Harry Potter* czy *Matrix*:

Budowanie narracji w coraz większym stopniu staje się sztuką budowania światów. Artyści tworzą frapujące środowiska, których nie da się w pełni zbadać w ramach jednego dzieła lub nawet jednego medium. Świat jest większy niż film, większy nawet niż cała marka¹¹.

Argument Jenkinsa można odnieść także do kina 3D na poziomie zarówno tekstualnym, jak i formalnym. Filmy 3D, jak to zostało wcześniej wskazane, zapowiada się nam jako „światy” – hasło promocyjne *Avatara* brzmi: „Enter the World”, a konotacja z przejściem do magicznej krainy w przypadku innego hitu 3D ostatnich miesięcy, czyli *Alicji w Krainie Czarów* (reż. T. Burton, 2010), wydaje się aż nazbyt oczywista. Kino 3D staje się momentem komunii narracji i atrakcji w formie enigmatycznego pojęcia architektonicznego „świata”, w którym mamy „być”, mamy go „odkrywać”, mamy „poznawać” itd. w czysto sensualnym sensie, co stoi w wyraźnej sprzeczności z sytuacją widza tzw. tradycyjnego kina. Nie dziwi także, iż dominującą liczbę – tak dzisiaj jak i wcześniej – tytułów wśród filmów 3D stanowią horrory. To ten gatunek właśnie, najsilniej

¹⁰ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 51.

¹¹ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 112.

oddziałujący na emocje i „uaktywniający” widza w sensie transpozycji jego świadomości na wydarzenia ekranowe, może najpełniej wykorzystywać nową/starą technologię. Należy tu przywołać tezę teoretyka gatunku grozy Noëla Carrolla, który w swym znakomitym studium *Filozofia horroru* pisał:

Jeśli się zatem zgodzimy, że zawartość myśli może przerażać, wówczas bez trudności mamy prawo stwierdzić, że typowi czytelnicy i widzowie fikcyjnych utworów o hrabim wampirze nie wierzą w jego istnienie. Nasz strach pozostaje przy tym autentyczny, ponieważ zawartość myśli może prawdziwie poruszyć nas emocjonalnie, nawet gdy w nią nie wierzymy¹².

Na powyższym założeniu ufundowany okazuje się nie tylko emocjonalny paradoks opowieści grozy, ale i natura ekranowej fikcji – także tej trójwymiarowej. Widz/uczestnik siedzący na seansie filmu 3D jednocześnie czuje na nosie specjalne okulary i daje się „wciągnąć” w przestrzenną iluzję, jest świadom działania dyspozytywu kinowego i daje się uwieść jego projekcjom. Wniosek to jak najbardziej klasyczny dla teorii filmu, tutaj jedynie „podrasowany” nowym wymiarem (sic!) rozrywki. Jako jedno z narzędzi „budowania światów” kino 3D słusznie skupia się zatem w wytwarzanym przez siebie dyskursie na kategorii immersyjności, gdzie ono samo traktowane jest, jak chce Janet Murray, jako wrażenie bycia otoczonym przez inną rzeczywistość¹³.

Co jednak dalej? Jaka ewolucja czekać może trójwymiarową technologię, wykorzystującą ją kino oraz krajobraz multimedialnej rozrywki, której owo kino jest nieodłączną częścią? Zbigniew Rybczyński w jednej z wypowiedzi poświęconej wrażeniom związanym z obecnym 3D-szałem stwierdził, iż dla niego prawdziwym przełomem będzie dopiero kino holograficzne, które rzeczywiście zdolne będzie do odtworzenia stosunków przestrzennych między obiektami¹⁴. Już dziś natomiast możemy przebierać w najróżniejszych kinach 4D i 5D, które oprócz wrażeń wizualnych oferują prawdziwe sensualne doświadczenia swoim widzom – uczestnikom – bohaterom. Ukrytą intencję stojącą za poczynaniami zarówno dostawców, jak i użytkowników technik 3D i kolejnych, świetnie ilustruje reklamowy spot koncernu Samsung ukazujący miasto zbudowane z trójwymiarowych ekranów telewizyjnych, które daje przechodniom doskonałą iluzję spoglądającego na nich ogromnego kota, przelatujących nad ich głowami motyli lub rwącego wodospadu na samym środku ruchliwej ulicy. Możliwe więc, iż oto realizuje się najczarniejszy sen Baudrillarda o hegemonii symulaków,

¹² N. Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004, s. 139.

¹³ Patrz: J. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, New York 1997.

¹⁴ Patrz: Z. Rybczyński, *Szansa i ograniczenia*, „FILMPRO” 2010, nr 1.

kiedy odtworzony w trójwymiarowym kinie na wielkim ekranie IMAX-ów kwiat bardziej przykuwa naszą uwagę i zachwyca niż w rzeczywistości. Nie należy jednak snuć aż tak apokaliptycznych wizji. To, czego jesteśmy obecnie świadkami, to kształtowanie się języka metamultimedialnego – kolejnego ogniwa kultury konwergencji, w którym film staje się grą, gra literaturą, literatura serialem telewizyjnym itd. Kino 3D, 4D, 5D, kino holograficzne i to, co nastąpi po nich, to nieuchronne konsekwencje dzisiejszej kultury uczestnictwa, w ramach której nie wystarczy już „korzystać” z poszczególnych tekstów – trzeba w nich „być”, a każde kolejne medium staje się naszym osobistym awatarem, za pomocą którego wstępujemy do świata synergicznej rozrywki.

**A movie as an *Avatar*: 3D technology vis-à-vis narrating strategy
in contemporary popular culture
Summary**

The paper discusses the impact of 3D technologies on constructing narratives in contemporary film productions. The growing number and popularity of 3D film productions necessitate reflection on their formal and aesthetic aspects. Those aspects seem to be a manifestation of the contemporary convergence culture, omnipresent prosumerism and the spreading of computer games. We live in a world where, as Henry Jenkins puts it, the most important thing for popular culture is to construct ‘worlds’ of media brands where the recipient disappears and a prosumer arrives, taking an active part in co-construction of those worlds. That strategy, linked to narrative strategies in video games, is being transplanted into the art of motion pictures which, with its 3D effects, wants to engage viewers into the created world, turn recipients into ‘fellow citizens’, taking the cinema immersion experience to the extreme. Narration in contemporary 3D films, and in related popular culture products, seems to be governed by the rule which James Cameron used as an advertising slogan for his *Avatar*: ‘Enter the World’.

MIŁOSZ KŁOBUKOWSKI

(Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń)

STRUKTURY I STRATEGIE MITYCZNE W KULTURZE POPULARNEJ NA PRZYKŁADZIE KINA NOWEJ PRZYGODY

ABSTRAKT: Celem autora jest ukazanie, że fabuły filmów, które są typowymi produktami kultury masowej (szczególnie obrazy Stevena Spielberga, George'a Lucasa i ich satelitów, jak Roberta Zemeckisa, czy Rona Howarda), są zazwyczaj skonstruowane z motywów, postaci, czy struktur fabularnych charakterystycznych dla mitów lub baśni. Używając narzędzi interpretacyjnych psychologii głębi Carla Gustava Junga autor analizuje istotne „punkty” filmowych serii takich jak *Gwiezdne wojny*, *Indiana Jones*, *Powrót do przyszłości*, *Willow*, *Bliskie spotkania trzeciego stopnia*, *Hook*, czy *Duch*. Najistotniejsze przesłanie i idee obecne w filmach (jak np. archetyp ofiary, rywalizacji między ojcem i synem, przemiany bohatera, miłości albo dojrzewania do zajęcia odpowiedniego miejsca w hierarchii rodzinnej) zostały zapożyczone przez twórców z mitów i legend, szczególnie z uniwersalnego monomitu heroicznego, którego strukturę omówił i przedstawił Joseph Campbell, a który to mit opowiada m.in. o zstąpieniu do świata podziemnego i integracji jaźni bohatera.

SŁOWA KLUCZOWE: Carl Gustav Jung, psychologia głębi, archetyp, ofiara, anima, animus, cień, integracja archetypów, mit bohatera, indywiduacja, świadomość, jaźń, nieświadomość zbiorowa (kolektywna), Joseph Campbell, bohater, heros, *trickster*, droga prób, wheel of adventure, monomit bohatera, Claude Lévi-Strauss, *bricolage*, strukturalizm antropologiczny, psychoanaliza, mit, Kino Nowej Przygody, George Lucas, Steven Spielberg, Ron Howard, Robert Zemeckis, *Gwiezdne wojny*, Indiana Jones, cykl, mityczno-baśniowa struktura scenariusza

*Panu Tadeuszowi Sobolewskiemu
na pamiątkę rozmowy o filmowych baśniach i roli kina w świecie*

Mit – świadomość – tekst kultury

Jednym z podstawowych zbiorów motywów, wątków i typów postaci wykorzystywanych w „tekstach” kultury popularnej jest mitologia, której struktury okazały się konstytutywne dla nurtu amerykańskiej kinematografii nazwanego Kinem Nowej Przygody¹. Kierunek ten zapoczątkowany został w 1977 roku

¹ Określenie to zostało ukute w ramach dyskursu krytycznego przez Jerzego Płazewskiego. Zob. idem, „Nowa Przygoda” – i co dalej?, „Kino” 1986, nr 5, s. 35.

premierami dwóch kasowych filmów fantastycznych, *Bliskich spotkań trzeciego stopnia* Stevena Spielberga oraz pierwszej, chronologicznie czwartej, części *Gwiezdných wojen* George'a Lucasa, które zwiastowały zmianę warty w Hollywood, dojsie do głosu młodego pokolenia twórców wychowanych nie tylko na nieśmiertelnej klasycie złotego okresu lat czterdziestych i pięćdziesiątych, ale i na telewizji. Jakkolwiek oceniać zjawisko, które do dzisiaj wzbudza kontrowersje i wywołuje ambiwalentne głosy krytyków², którzy albo zachwycają się maestrią rzemiosła filmowego, albo wysuwają szereg zarzutów – z infantyлизacją treści na pierwszym miejscu – nie sposób odmówić mu istotnej roli w kształtowaniu oblicza światowej kinematografii, skutki którego to procesu wciąż pozostają widoczne³. Fakt, że niektóre produkcje Kina Nowej Przygody same stały się z upływem dekad dziełami klasycznymi, że je parodiowano, trawestowano, że obrosły legendami, a najwierniejsi fani doczekali się reedycji cyklów i prób reaktywacji „gatunku”, świadczy, iż jest to fenomen nie tylko popularny wśród masowego odbiorcy, ale zarazem – w odróżnieniu od większości produktów kina rozrywkowego – niesłychanie żywotny, trwający w pamięci i zbiorowej świadomości miłośników kina na całym świecie, co czyni kluczowym pytanie o powody nieustającej popularności i szerokiego oddziaływania tego fenomenu na zbiorową wyobraźnię. Innymi słowy chodzi o reguły, którymi rządzi się „system komunikacyjny” tego zjawiska kultury popularnej, reguły, które czynią go „mową żywą”.

Problematyczne wydaje się, czy kulturę popularną można w ogóle nazwać całością, a jeśli tak, to jak precyzyjnie określić zasady konstrukcji tego zjawiska? Opierając się na teorii Antoniny Kłóskowskiej można by określić kulturę masową jako całość zhomogenizowaną, czyli powstałą w wyniku ujednocającego procesu polegającego na przemieszaniu elementów pochodzących z różnych

² Por. ibidem; T. Raczek, *Ucieczka do krainy czarów*, „Kino” 1986, nr 12, s. 43-44; M. Jankun-Dopartowa, *Czarujący niedorostek i rumieńce krytyki. O filmach „Nowej Przygody”*, „Kino” 1988, nr 3, s. 33-38; numer monograficzny „Kina” (styczeń 1990) poświęcony nurtowi.

³ Kino Nowej Przygody nie doczekało się jeszcze należycie rozwiniętej recepcji na polskim gruncie filmoznałstwa. Poza wyżej wymienionymi pracami krytycznymi właściwie brak szerszych opracowań analitycznych i interpretacyjnych. Wyjątek stanowią teksty Jerzego Szyłaka, które można uznać za pierwsze tego rodzaju próby połączone z ambicją stworzenia leksykonu najważniejszych filmów nurtu. Nadzieję na zmianę stanu rzeczy budzi też niedawno opublikowany tom zbiorowy dotyczący *Gwiezdných wojen* (*Dawno temu w galaktyce popularnej*, red. nauk. A. Jawłowski, Warszawa 2010), w którym saga Lucasa została poddana refleksjom kulturoznawców, socjologów, antropologów kultury, a nawet filozofów. Zob. J. Szyłak, *Horror i Kino Nowej Przygody. Anatomia fantastyki*, Gdańsk 1996; idem, *Fantastyka i Kino Nowej Przygody. Leksykon filmowy*, Gdańsk 1997 (prace te zostały opublikowane jako monograficzne numery „Czerwonego Karła” – magazynu wydawanego przez Gdański Klub Fantastyki). Zob. też M. Przyłipiak, *Kino stylu zerowego. Z zagadnień estetyki filmu fabularnego*, Gdańsk 1994 (fragmenty napisane przy współudziale J. Szyłaka – rozdz. 11: *Styl zerowy – lata ostatnie*); M. Przyłipiak, J. Szyłak, *Kino najnowsze*, Kraków 1999 (zwłaszcza rozdział: *Amerykańskie kino i postmodernizm*).

poziomów kultury i scalaniu ich w jednolitą masę⁴. Całość okazuje się więc sumą poszczególnych części. Stwierdzenie to implikuje zarazem kolejne pytania. Na przykład: czy istnieją reguły określające łączliwość podzbiorów kultury popularnej, a jeżeli tak, to czy możliwe jest skonstruowanie swoistej „gramatyki” tego typu przekazów kulturowych i kto lub co jest twórcą, czy depozytariuszem (a może jednym i drugim zarazem) rzeczonych wzorców.

Kluczowy rezerwuar motywów i tematów stanowią mity, których zasady strukturalne określają jednocześnie reguły tworzenia tekstów kultury masowej. Zgodnie z ustaleniami Claude’a Lévi-Straussa oraz innych strukturalistów⁵ wypada stwierdzić, że mit to komunikat, czy język wytworzony przez świadomość operującą myśleniem pierwotnym, czy mito-magicznym⁶. Opisywana przez antropologów kultury i mitoznawców świadomość cechuje się między innymi powtarzalnością schematów, izomorfizmem, czyli odpowiedniością morfologiczną poszczególnych części składających się na cykliczną całość, występowaniem opozycji binarnych, zasady tożsamości i analogii czy zamianą myślenia metaforycznego na metonimiczne, jak twierdzi neostrukturalista Edmund Leach⁷. Myślenie mityczne opiera się na permutacjach w obrębie paradygmatów⁸. Swoista kombinatoryka umysłu pierwotnego operującego skończonym zbiorem elementów, przedmiotów i materiałów, resztek dzieł ludzkich, „podzespołów kulturowych”, które okazują się być pomocne w każdej sytuacji życiowej, została określona przez francuskiego strukturalistę jako *bricolage*⁹. Działalność artystyczna jest również zbliżona do *bricolage’u*. Według autora *Smutku tropików*:

[...] sztuka umiejscawia się w połowie drogi między poznaniem naukowym i myśleniem mitycznym czy magicznym. Każdy wie bowiem, że artysta ma w sobie coś z uczonego i *bricoleura* zarazem [...] uczony – tworzy zdarzenia (zmieniając świat) przy pomocy struktur, *bricoleur* tworzy struktury przy pomocy zdarzeń [...]. Jeśli

⁴ Zob. A. Kłosowska, *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa 1983, s. 320.

⁵ Zob. np. R. Barthes, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, wstęp K. Kłosiński, Warszawa 2000.

⁶ Nie sposób pominąć spostrzeżeń Barthesa, który zauważa, że mity niekoniecznie muszą być „produktami” świadomości pierwotnej, równie dobrze mogą powstawać współcześnie, że nie są tylko i wyłącznie opowieściami o bogach i herosach, ale, opierając się na zasadzie wtórności semiotycznej, są specyficznym rodzajem komunikatów, który służy nie tylko do wyjaśniania świata, lecz równie dobrze może być wykorzystywany przez cynicznych „konstruktorów” rzeczywistości społecznej jako forma propagandy szerzonej przez reklamy, środki masowego przekazu służącej różnym dyskursom politycznym.

⁷ Zob. B. Olszewska-Dyoniziak, *Antropologiczna koncepcja religii*, [w:] eadem, *Zarys antropologii kultury*, Kraków 1996, s. 72.

⁸ Zob. C. Lévi-Strauss, *Struktura mitów*, przeł. W. Kwiatkowski, „Pamiętnik Literacki” 1968, z. 4, s. 243-266. (Por. ten sam tekst w: C. Lévi-Strauss, *Antropologia strukturalna*, wstępem poprzedził B. Suchodolski, przeł. K. Pomian, Warszawa 1970, s. 285-315).

⁹ C. Lévi-Strauss, *Wiedza konkretna*, [w:] idem, *Myśl nieoswojona*, Przeł. A. Zajączkowski, Warszawa 1969, s. 5-55.

bowiem jest prawdą, że stosunek pierwszeństwa między strukturą a zdarzeniem przejawia się w sposób symetrycznie odwrotny w nauce i w *bricolage'u*, to jasne jest, że i z tego punktu widzenia sztuka zajmuje miejsce pośrednie [...]. [Dla sztuki] punktem wyjścia jest zespół złożony z jednego lub wielu przedmiotów oraz jednego lub wielu zdarzeń, którym kreacja estetyczna nadaje charakter całości przez ujawnienie wspólnej struktury. Mit postępuje tą samą drogą, lecz w odwrotnym kierunku: posługuje się pewną strukturą dla wytworzenia przedmiotu absolutnego, ukazującego zespół zdarzeń (ponieważ każdy mit opowiada jakąś historię). Zatem sztuka wychodzi od zespołu: (przedmiot + zdarzenie) i zmierza do odkrycia jego struktury; mit wychodzi od struktury, przy pomocy której podejmuje konstrukcję pewnego zespołu: (przedmiot + zdarzenie)¹⁰.

Łatwo wysnuć stąd wniosek, że dla Lévi-Straussa cała kultura praktycznie polega na ciągłym powtarzaniu i przetwarzaniu tych samych elementów i struktur.

Do dosyć podobnych wniosków – choć wywodzących się z innych założeń, np. tezy o wpływie nieświadomości na ludzki umysł (*bricolage* jest działalnością świadomą, determinowaną przez wrodzone właściwości ludzkiego umysłu, ale świadomą) – skłaniają perspektywy psychologii głębi, które wskazują na mity jako na skarbnicę przekazów podświadomych ludzkiej *psyche*. Powtarzające się w prastarych narracjach wzorce i struktury są według Carla Gustava Junga archetypami, czyli symbolami praobrazów obecnych w nieświadomości kolektywnej, będących wynikiem nieskończonej liczby doświadczeń całej ludzkości. Krótko mówiąc mity – nawet bardzo różnych, niepozostających w kontakcie kultur – powtarzają wzorce i schematy strukturalne, realizują symbolizacje tych samych archetypów, a co za tym idzie stanowią naturalną bazę elementów i reguł ich łączenia służących opowiadaniu historii. Możliwe więc wydają się próby tworzenia swoistej „gramatyki” mitycznych opowieści, przy założeniu, że odpowiadają one uniwersalnym wyobrażeniom (praobrazom) obecnym w ludzkim umyśle i za każdym razem przedstawiają tylko różne ich symbolizacje. Artysta z kolei według Junga jest człowiekiem kolektywnym, mającym szczególny wgląd w sferę nieświadomych inspiracji ludzkiej wyobraźni, ożywia w sposób nieświadomy archetyp, przekształca w dzieło i niejako „tłumaczy” go na język współczesności, dzięki czemu odbiorca może przyswoić sobie treści nieświadome, przybliżyć archetypy świadomości¹¹. Rozumując w ten sposób można określić zarówno mit, jak i dzieło artystyczne, czy każdy inny tekst kultury, za symbolizację procesów dziejących się w ludzkiej świadomości czy podświadomości lub na granicy tychże części jaźni wchodzących ze sobą w relację, jaką np. może być proces indywidualizacji.

¹⁰ Ibidem, s. 39, 43, 44.

¹¹ Zob. C. G. Jung, *Archetypy i symbole. Pisma wybrane*, wybrał, przeł. i wstępem poprzedził J. Prokopiuk, Warszawa 1993, s. 396-400, 422.

Przywołane dwa różne konteksty badawcze – strukturalizm i psychologia analityczna Junga – pozwalają z różnych perspektyw opisywać zależność między sztuką a mową mitu, który składa się z pewnych gotowych elementów, zdarzeń i przedmiotów ułożonych wedle struktur (mitemy), czy z prawzorów (archetypy). Zasadne więc wydaje się odczytywanie fenomenów twórczości ludzkiej poprzez odnajdywanie w nich gotowych elementów charakterystycznych dla przekazów mitycznych. Z tego źródła czerpią praktycznie wszystkie obiegi kultury, w tym kultura popularna, czego dobrym przykładem jest Kino Nowej Przygody.

Fenomenowi nurtu, który zmienił oblicze kina ostatniego trzydziestolecia, należy upatrywać właśnie w specyficznym ukształtowaniu scenariuszy (jest to jeden z najistotniejszych elementów, choć nie jedyny¹²), które wyraźnie nawiązywały do „dyskretnej mowy mitu”, wykorzystywały wzorce archetypowe i struktury powtarzające się w paradygmatach wielu mitów oraz wprowadzały zasady opowiadania historii charakterystyczne dla świadomości mitycznej¹³. Widz oglądając produkty Kina Nowej Przygody doznawał z pewnością uczucia, że ogląda starą, dobrze znaną historię, która po prostu została odświeżona, w której pozmieniały się tylko pewne elementy, została opowiedziana w urzekający sposób na nowo¹⁴. Obecność wzorców archetypowych pozwalała poruszyć zagadnienia, które wywoływały żywą reakcję masowego odbiorcy, gdyż odwoływały się do uniwersalnych doświadczeń ludzkiej psychiki, takich jak poszukiwanie tożsamości, dojrzewanie, metamorfoza, bunt, konfrontacja z mroczną stroną własnej osobowości czy stosunki z rodzicami.

¹² Nie sposób pominąć technicznej rewolucji dotyczącej efektów specjalnych, kostiumów, scenografii, a także praktycznie niespotykanych wcześniej sposobów realizacji obrazu, jak na przykład liczne triki i zabawy zdjęciowe – dynamiczna kamera, często w locie, ujęcia „puzonowe”, szybki montaż oraz wiele innych. Wszystkie rzeczony zabiegi miały za zadanie przedstawić świat diegetyczny w możliwie najbardziej atrakcyjny sposób, wywołać zaciekawienie u widza przez niecodzienne ukazywanie nawet prozaicznych czynności.

¹³ Przez wzorzec archetypowy w poniższych rozważaniach rozumiem – idąc za intencją Maud Bodkin, jednej z założycielek krytyki archetypowej – uczucia, które wywołuje obcowanie z przedstawionym w dziele pradawnym tematem archetypowym (np. obecność archetypów: animy, cienia, starego mędrca, wielkiej matki, ofiary), jest to więc rodzaj ponadczasowego tematu wywołujący poczucie łączności z ponadjednostkowym dziedzictwem ludzkości zawartym w nieświadomości kolektywnej. *Struktura mityczna* natomiast to całość nieco bardziej rozbudowana, składająca się z wzorców archetypowych pozostających we wzajemnych relacjach z elementami fabuły, bohaterami, światem przedstawionym utworu – to pewien fabularny wzór podlegający przekształceniom paradygmatycznym występujący w tekstach kultury o podobnym statusie, szczególnie w mitach lub dziełach nawiązujących swoim językiem do mitów. Zob. M. Bodkin, *Wzorce archetypowe w poezji tragicznej*, „Pamiętnik Literacki” 1969, z. 2, s. 211-231.

¹⁴ Zauważył to już J. Płażewski, nazywając układanie fabuł operowaniem „klockami w zasadzie znanymi widzom, a tylko układanymi w nowe konstrukcje [...] ani jeden z wymienionych tu elementów nie zaleca się oryginalnością. Wręcz przeciwnie: są to archetypy najstarszych porządków dramaturgicznych w kinie” – J. Płażewski, „Nowa Przygoda” – i co dalej?, „Kino” 1986, nr 5, s. 36.

W celu zachowania metodologicznej poprawności należy jednakże wyraźnie oddzielić proces odbioru dzieła kultury masowej od procesu jego tworzenia ze względu na różnice w operacjach umysłu charakterystycznych dla obydwu. O ile w trakcie odbioru dzieł operujących wątkami mitycznymi wyraźnie daje się dostrzec działanie wzorców archetypowych i struktur mitycznych odwołujących się do ludzkiej nieświadomości – co wywołuje fascynację masowego odbiorcy, bez względu na różnice kulturowe i zarazem implikuje konieczność zastosowania przez badacza metod psychologii głębi czy krytyki archetypowej – o tyle sam proces tworzenia fabuł Nowej Przygody mógłby być nazwany strategią mityczną (lub mityzacyjną) i przypominać świadomą przecież działalność *bricoleura* – wychodzenie od zespołu zdarzeń i przedmiotów (w tym wypadku motywów o proveniencji mitologicznej) w celu ukazania ich struktury. Do zbadania tejsze – twórczej – perspektywy fabuł o mitycznej genezie stosowne wydają się narzędzia strukturalistyczne umożliwiające morfologiczny opis schematu quasi-mitycznego kształtowanego na zasadzie doboru i kombinacji. Nie znaczy to, że struktury mityczne w ogóle nie oddziałują na nieświadomość twórców w trakcie tworzenia lub na innych etapach uczestnictwa w kulturze (np. w dzieciństwie, czy podczas odbioru mitów).

Reasumując, odbiorca jest nieświadomy lub nie do końca świadomy oddziaływania struktur mitycznych i wzorców archetypowych w czasie obcowania z tekstami kultury, natomiast scenarzyści, reżyserzy, producenci znajdują się w pozycji *bricoleurów* świadomie tak kształtujących fabuły filmów i „kompletują” zespoły zdarzeń i przedmiotów, aby umożliwić oddziaływanie struktur mitycznych na podświadomość widza. Fakt podobieństw między strukturą mitu czy baśni a strukturą paradygmatyczną scenariusza opisaną m.in. przez Syda Fielda jest od dawna znany. Obecnie większość podręczników, których w Stanach Zjednoczonych publikuje się dużo, przeznaczonych dla początkujących scenarzystów zawiera omówienie tego zagadnienia¹⁵. Nie należy odczytywać z góry opozycji nieświadomiony widz – świadomy twórca jako implikującej manipulowanie, choć mity mogą stać się narzędziem ideologizacji. Poniższe analizy i interpretacje fabuł z założenia stanowią, być może ryzykowną, choć uprawnioną, próbę połączenia dwóch różnych spojrzeń metodologicznych w duchu porównawczym.

¹⁵ Por. M. Karpiński, *Scenariusz: Niedoskonałe odbicie filmu. O sztuce scenariusza filmowego*, Kraków 2004, s. 123-155 (rozdział: *W stronę struktury magicznej*).

Uniwersalny mit bohaterski

Filmy Nowej Przygody przede wszystkim odwoływały się do schematu monomitu heroicznego, opisanego przez amerykańskiego religioznawcę Josepha Campbella, schematu charakterystycznego też dla bajki magicznej¹⁶. Według tejże koncepcji ponadkulturowy paradygmat losów herosa jest możliwy do wyodrębnienia praktycznie we wszystkich znanych mitologiach. Campbell, który był uczniem Junga, stosował najważniejsze założenia i terminy psychologii głębi, odwoływał się do odziedziczonej po swoim mistrzu wizji antropologicznej, ale zarazem tworzył morfologiczny, analogiczny dla starszego o niespełna dwie dekady dzieła Vladimira Proppa¹⁷, typologiczny model schematu uniwersalnego mitu z godną strukturalistą precyzją.

Monomit według Campbella polega na serii cyklicznych przejść przez quasi-obrzędową drogę prób, która rozpoczyna się w momencie otrzymania zadania przez herosa. Cel misji zazwyczaj okazuje się doniosły i ma zasadnicze znaczenie dla społeczności, w której heros dotychczas egzystował. Może nim być potrzeba odszukania tajemniczego artefaktu, przez Campbella określanego jako magiczny eliksir, który uratuje świat, powstrzyma nadciągające ciemności, zasadniczo odmieni ludzką egzystencję. Wiara w cudowny dar, który trzeba odnaleźć lub wykraść bogom wyraźnie widoczna jest chociażby w micie prometejskim, w którym tytan zabiera święty ogień z Olimpu, aby uratować ludzkość przed zagładą. Analogicznie czasami bohater musi dokonać katabazy¹⁸, aby uzyskać to, czego szuka. Herakles schodzi do piekieł po Cerbera, Orfeusz po Eurydykę, Odys po przepowiednię i wskazówki, jak wrócić do domu, których udzieli mu Terezasz. Eneas z pomocą Sybilli dostanie się do piekieł, by poznać prawdę o misji założenia Rzymu. Czasem herosi nie zstępują do podziemia, ale odwiedzają inne miejsca o znaczeniu symbolicznym, gdzie czeka na nich upragniony cel. Przestrzeń, w której się znajdują, okazuje się heterogeniczna w rozumieniu Eliadowskim – ujawnia ona nieciągłość świata (podział na sfery *sacrum* i *profanum*), może mieć charakter liminalny, czemu odpowiada np. wyobrażenie końca, kresu świata lub osi kosmicznej (*axis mundi*)¹⁹. Jazon płynie na koniec

¹⁶ Zob. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997. Zestawienia *Gwiezdnych wojen* ze schematem monomitu i teorią *bricolage'u* dokonują m.in. W. Żurek, „*Gwiezdne wojny*” w perspektywie strukturalnej i poststrukturalnej, [w:] *Dawno temu w galaktyce popularnej*, op. cit., s. 152-165; A. Jawłowski, *Umarł bohater – Niech żyje bohater*, [w:] ibidem, s. 200-229.

¹⁷ Zob. V. Propp, *Morfologia bajki*, przeł. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976.

¹⁸ Metaforycznie zejście do piekieł może być wyrażone pod postacią jaskini, groty, studni, czy nawet poñięcia przez potwora morskiego i pobyt w jego brzuchu.

¹⁹ Zob. M. Eliade, *Sacrum i profanum. O istocie religijności*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1999, s. 15-54.

świata do Kolchidy po magiczne złote runo. Budda poszukuje wielkiej mądrości i w końcu znajduje oświecenie. Medytacje bohatera o nirwanie wyobrażane i przedstawiane są jako mające miejsce pod Drzewem Przebudzenia, które stanowi łącznik nieba i ziemi²⁰. Podobne znaczenie przypisywano górcom w większości kultur mito-magicznych. Mojżesz spotyka się z Jahwe na wzgórzu Horeb, aby otrzymać Dekalog.

Cudowny eliksir

W schemacie wędrówki i poszukiwania (*quest*) cudownego przedmiotu rozpoznać można charakterystyczny element scenariusza filmowego, jakim jest Hitchcockowski „McGuffin”²¹. Bohaterowie Kina Nowej Przygody również poszukują przedmiotów o nadprzyrodzonych mocach mogących uratować świat. Luke Skywalker (Mark Hamill) – protagonista klasycznej trylogii *Gwiezdnych wojen* (*Część IV. Nowa nadzieja*, reż. G. Lucas, 1977; *Część V. Imperium kontratakuje*, reż. Irvin Kershner, 1980; *Część VI. Powrót Jedi*, reż. Richard Marquand, 1983) – najpierw dostaje w posiadanie robota R2-D2, który zawiera w swojej pamięci wykradzione plany Gwiazdy Śmierci, tajnej broni Galaktycznego Imperium, szerzącej terror, ucisk i strach oraz mogącej położyć kres rebelii²². Zadaniem młodzieńca okaże się bezpieczne dostarczenie robotów w ręce przywódców powstania, odnalezienie uwięzionej przez antagonistów księżniczki oraz w finale filmu zniszczenie złowrogiej stacji kosmicznej. Stopniowo wraz z rozwojem kolejnych części cyklu Skywalker musi odnaleźć kolejne elementy, jak na przykład zdobyć tajemną wiedzę i umiejętności władania mocą od mistrza Jedi – Yody – aby walczyć o wolność przeciwko lordom Sith, którzy rządzą imperium. W końcu okaże się też, że zagadką do rozwiązania będzie prawdziwa tożsamość bohatera i odnalezienie własnego miejsca w sieci skomplikowanych relacji rodzinnych.

Na strukturze mitu wędrówki, podczas której bohater poszukuje świętego przedmiotu, oparte zostały fabuły wszystkich części cyklu przygodowego o Indianie Jonesie (*Indiana Jones i poszukiwacze zaginionej arki*, 1981; *Indiana Jones i świątynia zagłady*, 1984; *Indiana Jones i ostatnia krucjata*, 1989; *Indiana Jones i królestwo kryształowej czaszki*, 2008, reż. S. Spielberg). W części pierwszej protagonista poszukuje zaginionej biblijnej Arki Przymierza, w drugiej – legendarnych kamieni Śankary, w trzeciej – apokryficznego Świętego Graala,

²⁰ Zob. J. Campbell, op. cit., s. 36.

²¹ Jest to element fabuły niezwiązany z głównym jej nurtem, mający na celu popchnąć akcję do przodu lub motywować głównego bohatera.

²² Na temat podobieństw między *Gwiezdnymi wojnami* a schematem opowieści fantastycznej zob. również K. Loska, „*Gwiezdne wojny*” jako bajka magiczna, „Easy Rider” 1990, nr 1, s. 22-26.

a w czwartej – kryształowej czaszki z mitycznego Acator w Ameryce Południowej. Wszystkie te przedmioty posiadają wielką nadnaturalną moc, w sensie spirytystycznym, a użycie ich przez nieodpowiednie osoby w złowieszczych dla ludzkości celach grozi katastrofą o rozmiarach apokaliptycznych. Indiana Jones zawsze staje do karkołomnego wyścigu, a za przeciwników ma reprezentantów ideologii nazistowskiej, Armię Czerwoną, opętanych złem sekciarzy kultu hinduskiej bogini śmierci Kali, którzy pragną wykorzystać nadprzyrodzone moce dla własnych niecznych celów.

Inny z bohaterów wykreowanych przez George'a Lucasa, czyli niziołek Willow (*Willow*, reż. R. Howard, 1988), odnajduje niemowlę, które według przepowiedni ma obalić złą i okrutną królową baśniowego świata – Bavmorde. Dziecko szczęśliwym trafem zostaje ocalone przed „rzezią niewiniątek”. Willow wyrusza więc, aby odszukać matkę dziecka, ale podróż – tak samo jak w innych wariacjach na temat mitycznej struktury poszukiwania – stanie się drogą prób prowadzącą do przemiany postaci i odnalezienia w sobie mocy, która posłuży do walki po stronie dobra.

Szczególnie interesujący wydaje się przypadek protagonisty innej baśni fantasty – *Niekończącej się opowieści* (reż. W. Petersen, 1984) – indiańskiego chłopca Atreyu, który, aby ocalić krainę Fantazji przed nadciągającą nicością, musi odnaleźć dziecko, którego wyobraźnia będzie jeszcze w stanie „ożywiać” magiczną krainę. Dzieckiem tym okazuje się czytający o przygodach Atreyu chłopiec Bastian. W ten sposób dwa poziomy *diegesis* filmu – świat realny, współczesny oraz świat Fantazji zostają połączone, a sama struktura mitu poszukiwania przekracza granice świata przedstawionego w książce, sprawiając, że tak naprawdę to obcowanie z literaturą staje się formą inicjacyjnej drogi dla bohatera.

Bohater trylogii *Powrót do przyszłości* (cz. 1: 1985, cz. 2: 1989, cz. 3: 1990, reż. R. Zemeckis) – Marty McFly – to typowy amerykański nastolatek, który wpłątuje się przypadkiem w kłopoty związane z ingerencją nieortodoksyjnego naukowca w strukturę kontinuum czasowego. Musi wyruszyć w podróż w czasie, aby uratować przyjaciela od śmierci, doprowadzić do spotkania własnych rodziców i naprawić mnóstwo zakłóceń porządku świata będących owocami nieroztropnych wizyt w przeszłości oraz przyszłości.

W poszukiwaniu samowiedzy

Niebagatelne znaczenie dla struktury mitycznej opowieści posiada ukształtowanie tożsamości herosa. W wielu mitach pochodzi on z nizin społecznych, jest prostaczkiem czy wieśniakiem – w dobrym tych słów znaczeniu – kimś przeciętnym, kto w żaden sposób nie zdaje sobie sprawy z wagi misji, którą przyjdzie mu wykonać. Często bohaterowi czegoś brakuje, cierpi z powodu

jakiegoś niedostatku, na przykład jest on sierotą wychowywanym przez krewnych lub odludkiem, kimś, kto nie jest traktowany z należytym szacunkiem przez część społeczności²³. Stopniowo, wraz z pojawieniem się donatora, który ofiarowuje bohaterowi magiczne przedmioty mające dopomóc w niebezpiecznej wędrówce i daje kluczowe rady, przekazuje tajemną mądrość, okazuje się, że protagonista jest tak naprawdę kimś zupełnie innym, niż myślał, księciem, potomkiem szlachetnego rodu, kimś wyjątkowym, mesjaszem predestynowanym do odegrania roli kluczowej w dziejach świata już w momencie narodzenia, a wędrówka i droga prób mają obudzić ukrytą w nim moc i zbawienną wiedzę na temat własnej tożsamości.

Luke'a Skywalker, którego losy przypominają dzieje Parsifala – giermka, który zostaje rycerzem, poszukiwaczem Graala z legend arturiańskich – widzowie poznają jako młodzieńca wychowywanego na farmie na prowincjonalnej planecie przez wuja i ciotkę, którzy nie mówią mu całej prawdy o jego pochodzeniu. Młodzieniec jest sierotą, pragnie wyruszyć w wielki świat, marząc o tym, by pójść w ślady ojca, którego nigdy nie znał, i przemierzyć galaktykę w poszukiwaniu przygód. Wraz z rozwojem fabuły *Nowej nadziei* Luke odkrywa prawdę o własnym pochodzeniu – najpierw dowiaduje się, że jest potomkiem rycerzy Jedi i odziedziczył po ojcu zdolności wybrańców – czyli umiejętność posługiwania się Mocą – magiczną siłą, która spaja w całość kosmos i nadaje mu harmonię. Z kolei w *Imperium kontratakuje*, kolejnej, chronologicznie piątej części cyklu, bohater, a z nim i widzowie, zostaje zaskoczony jednym z najsłynniejszych zwrotów akcji w historii kina, będącym zarazem sztandarowym wykorzystaniem antycznego, mitycznego wątku *anagnorisis*, czyli rozpoznania. W trakcie wyczerpującej i zaciętej walki z bohaterem główny przeciwnik młodego Skywalker, Darth Vader, wyznaje Luke'owi, że w rzeczywistości jest jego ojcem. W ostatniej, jak dotąd, szóstej części – *Powrocie Jedi* – Luke przechodzi ostateczną przemianę, by z prowincjusza i chłopca stać się godnym następcą wymordowanych rycerzy Jedi, zwyciężyć złego Imperatora Palpatine'a i ostatecznie stać się mężczyzną przez konfrontację z własnym ojcem.

Również pozostali bohaterowie Kina Nowej Przygody mają podobne rysy w biografiiach. Indiana Jones został w dzieciństwie osierocony przez matkę i był wychowywany przez nieco apodyktycznego ojca-akademika, który żył w oderwaniu od rzeczywistości i nieraz przedkładał pracę nad kontakty z synem, co doprowadziło do rozpadu więzi rodzinnych. Peter Banning, bohater *Hooka* Stevena Spielberga (1991), odkrywa, że wcale nie jest tylko nudnym pracocholikiem i marnym ojcem, ale w dzieciństwie był Piotrusiem Panem, tylko życie codzienne i praca sprawiły, że „zapomniał, jak się lata”. Willow jest typowym „prostacz-

²³ Zob. J. Campbell, op. cit., s. 40, 49-60, 235-244, 254-257.

kiem” z prowincji, pracuje na roli, żyje na uboczu skupiony na zajęciach gospodarskich i rodzinie, w czym przypomina Tolkienowskich hobbitów. Marty McFly to przeciętny nastolatek, który ma talent do popadania w tarapaty, spóźnia się do szkoły oraz bywa obiektem kpin i żartów rówieśników. Roy Neary – bohater *Bliskich spotkań trzeciego stopnia* (reż. S. Spielberg, 1977) – to niczym niewyróżniający się ojciec kilkorga dzieci, który niemal przypadkowo zostaje „wybrany” przez przybyszów z kosmosu, obsesyjnie poszukuje góry, gdzie ma dojść do spotkania ludzi z obcymi, które to miejsce ujrzał w wizji. Istotna wydaje się też postać Davida Manna – głównego bohatera wczesnego, poprzedzającego narodziny Nowej Przygody, filmu telewizyjnego Spielberga – *Pojedyńku na szosie* (1971) – komiwojażera, przeciętniaka, wręcz pantoflarza, któremu przyjdzie stoczyć śmiertelny bój z własnymi słabościami i nieznanym oprawcą w wielkiej, demonicznej niemal ciężarówce.

Warto nadmienić, że popularność wizerunku bohatera, który – metaforycznie rzecz ujmując – z nizin wznosi się na wyżyny, z człowieka zwyczajnego przemienia się w wybrańca i wybawiciela społeczności, ma związek z konstytutywnym dla świadomości kultury popularnej Stanów Zjednoczonych mitem *self-made man*²⁴. Warto zauważyć, że jest to mit skrajnie optymistyczny w swojej wymowie. W kulturze popularnej Ameryki bohater w znacznej większości wypadków odnosi zwycięstwo nad siłami ciemności i własnymi słabościami, pokonuje mroczne fatalistyczne moce, przechodzi inicjację pomyślnie i sam tworzy własną rzeczywistość. Obce będzie mu poczucie tragiczności charakterystyczne dla kultury Europy.

[...] Nowy Kontynent nie znajdzie w sobie zrozumienia dla tak niepraktycznego pesymizmu. W końcu będzie to kultura indywidualistów, których pionierska nadzieja na przeżycie nie może pozwolić sobie na słabość tragicznego zwątpienia. Wrażliwość Amerykanów będzie więc bardziej optymistyczna, choć w związku z tym cokolwiek naiwna [...]. Defetyzm starej tragedii, wraz ze swą wiodącą trójcą uczuć: lęku, zgrozy i współczucia ustąpi więc trójcy radosnej: euforii, żywotności i wiary w możliwość pojedynczego, wyzwolonego ducha. [...] Odtąd Naddusza stanie się archetypem nowej religijności, jaką Harold Bloom nazwał niedawno *American Religion*, pewnym typem gnozy pozytywnej, która wierzy w potęgę wewnętrznej iskry żyjącej skrycie w każdej jednostce. Niezwykłe monstra zamieszkujące świat komiksów Marvela: hulki, batmany, X-ludzie, ludzie-pająki, srebrni surferzy, których ostatnim, choć nie najmniejszym wcieleniem okazał się Neo z pierwszego *Matrixa*, to nic innego, jak kolejne awatary owego gnostyckiego mesjasza, naraz objawionego w przeciętnym *everymanie* [...]²⁵.

²⁴ Zob. A. Bielik-Robson, *Kultura ludowa człowieka nowoczesnego*, [w:] eadem, *Romantyzm, niedokończony projekt. Eseje*, Kraków 2008, s. 343-355.

²⁵ Ibidem, s. 351-352.

Heros-trickster

Drugim typem postaci, charakterystycznym dla Kina Nowej Przygody, obok przeciętniaka, który musiał pokonać własne lęki i słabości, aby wyzwolić moc i siłę ukryte głęboko w nim samym, był prawdziwy heros, postać wyjątkowa pod każdym względem, wykazująca się ponadprzeciętnymi zdolnościami w rozmaitych sferach egzystencji. Doskonałym przykładem może być Indiana Jones – archeolog-awanturnik, uczony a zarazem poszukiwacz przygód, łowca skarbów, który oprócz gigantycznej wprost wiedzy, inteligencji, znajomości mnóstwa języków (w tym starożytnych) cechował się siłą i nadzwyczajną sprawnością fizyczną. Indiana Jones to bohater, który wychodzi z każdej opresji, równie biegle posługując się rozumem, co rewolwerem i biczem. Wydaje się, że postać, którą można by nazwać jedną z najstynniejszych ikon w dziejach kina i kultury popularnej, z charakterystycznym kapeluszem typu fedora, jaki nosili awanturnicy w filmach przygodowych kina klasy B lat trzydziestych i czterdziestych (np. Humphrey Bogart w *Skarbie Sierra Madre*, reż. John Huston, 1948), została skonstruowana przez George'a Lucasa jako odwołanie do archetypu *trickstera*, czyli psotnika. Ta mityczna i baśniowa figura stała się przedmiotem refleksji mitoznawców, religioznawców, a także badaczy psychologii głębi z samym Jungiem włącznie. *Trickster* oprócz posiadania predylekcji do destrukcji, przedrzeźniania herosa i przeszkadzania mu w czynach kulturotwórczych, jest mediatorem między dwoma światami – ludzi i bogów. Cechuje się dwoistą, ambiwalentną naturą, w mitach często bywa przeciwnikiem bohaterów poszukujących skarbu, ale jego psoty i błazeństwa mają również drugi cel – motywują herosów do działania, do przejścia przez drogę prób. Uniwersalizm znaczenia tej postaci można odczytywać przez pryzmat teorii Jungowskiej – wyraża ona rolę nieświadomości w życiu każdego człowieka, a zarazem stanowi połączenie cech archetypu cienia i starego mędrca²⁶. Jako przykłady mitologiczne mogą posłużyć chociażby takie postaci jak Epimeteusz, brat Prometeusza, mąż Pandory i zarazem twórca małpy, czy bóg z mitologii skandynawskiej – Loki, który w trakcie zabawy uderzeniem gałązką jemioloży zabił Baldra. Ważnym elementem konstytutywnym postaci *trickstera*, obok posiadania jasnej i ciemnej strony charakteru, jest aspekt ludyczny, czy parodystyczny polegający na zaprzeczaniu ustalonemu porządkowi świata, kreacji świata na opak, nieudolnym naśladowaniu czynów herosa²⁷. Można nazwać *trickstera* błaznem²⁸.

²⁶ Zob. Z. W. Dudek, *Symbolika Trickstera a duchowość chrześcijańska*, „Albo albo” 1998, nr 4 – 1999, nr 1-4; *Trickster. Zabawa, sztuka, mądrość*, s. 9-19; idem, *Wymiary i funkcje figury Trickstera*, ibidem, s. 35-41.

²⁷ Zob. E. Mieletyński, *Poetyka mitu*, przeł. J. Dancygier, przedmową opatrzyła M. R. Mayenowa, Warszawa 1981, s. 232-239; J. Campbell, op. cit., s. 218-219.

²⁸ Por. M. Słowiński, *Błazen. Dzieje postaci i motywu*, Poznań 1990, s. 15-76; M. Sznajderman, *Błazen. Maski i metafory*, Gdańsk 2000, s. 13-39.

„Owa dwoista postać: bohater kulturowy (demiurg)-*trickster*, łączy w jednej osobie zarazem ideę uporządkowania społeczności i kosmosu oraz ich dezorganizację, stan nieporządku”²⁹. Jak zauważa Lévi-Strauss, „*trickster*, podobnie jak *Ash-boy* i Kopciuszek, jest więc mediatorem, a ta funkcja wyjaśnia, że zachowuje on coś z dwoistości, którą ma przezwyciężyć. Stąd jego niejasny i dwuznaczny charakter”³⁰. *Trickster* wyraża więc mityczną zasadę *coincidentia oppositorum*, zjednoczenia przeciwieństw dla osiągnięcia kosmicznej harmonii, którą łatwo przełożyć na język Jungowskiej psychologii analitycznej jako konieczność integracji archetypów, w szczególności cienia, czyli drugiej, nieświadomej, ciemnej i demonicznej strony osobowości w celu osiągnięcia spokoju i harmonii, zintegrowania rozproszonych jaźni w całość.

Indiana Jones nosi w sobie wyraźne cechy *trickstera*. Przede wszystkim prowadzi dwoiste życie, na które składają się doświadczenia dwóch ludzi. Jest akademikiem, badaczem, miłym i eleganckim wykładowcą, w którym podkochują się studentki, co łączy go poniekąd z postacią własnego ojca. Kiedy jednak opuszcza mury uczelni i wyrusza na niebezpieczne wyprawy w poszukiwaniu starożytnych skarbów, zmienia się niczym komiksowy superbohater. Przywdziewa specyficzny strój – legendarne atrybuty, jakimi są fedora, skórzana kurtka, bicz i rewolwer. Okazuje się także, że Indiana Jones jest twardym i bezkompromisowym poszukiwaczem przygód, prawdziwym *macho*, któremu nie straszne ryzyko, strzelaniny, potyczki i penetrowanie grobowców pełnych pułapek. Owa druga osobowość bohatera może być projekcją jego cienia. Indiana zapożyczył bowiem ten „*image*” od łotrzyka, którego spotkał w dzieciństwie, co miało wymiar buntu przeciw autorytetowi flegmatycznego ojca, jak można wywnioskować z trzeciej części cyklu. Bohater bywa brutalny, ironiczny, protekcyjnie traktuje kobiety i dzieci, czego przykładem mogą być części druga i czwarta cyklu, co – paradoksalnie – świadczy też o jego opiekuńczości, a nawet rycerskości. We wszystkich filmach postać grana przez Harrisona Forda stara się chronić partnerujące jej kobiety, nawet zdrajczyni Elsa w części trzeciej zasługuje w oczach Indiany na to, by ryzykując życie próbował ją ratować przed upadkiem w przepaść.

Indiana Jones często stosuje metody *trickstera*, prowadząc z antagonistami specyficzną grę, niejako płatając figle wrogom i zabierając im wartościowe przedmioty. Na przykład zaginioną Arkę Przymierza wydobywa z podziemi praktycznie tuż pod okiem Niemców, po czym – gdy ci odbierają mu ją, a samego protagonistę pozostawiają na wydawałoby się pewną śmierć w Studni Duszy

²⁹ E. Mieletyński, op. cit., s. 233. Mitologiczny motyw dwóch przeciwstawnych bóstw objawiających się w jednej osobie, w jednym awatarze porusza także Joseph Campbell (zob. J. Campbell, op. cit., s. 111).

³⁰ C. Lévi-Strauss, op. cit., s. 263.

pełnej jadowitych węży³¹ – niczym mityczny heros doznawszy apoteozy i powracający z otchłani, po karkołomnym pościgu za ciężarówką, Indiana Jones odbiera nazistom arkę i ukrywa ją. W części drugiej ze świątyni zagłady bohater próbuje wykraść kamienie Śankary. W *Ostatniej krucjacie* kradnie krzyż Coronady, uwalnia swojego ojca z nazistowskiej niewoli, zabiera Niemcom notatnik z cennymi wskazówkami. W scenie pościgu z czołgiem wykrada hitlerowcom konie, aby utrudnić pogoń. By zaimponować Elsie, kradnie różę z ulicznego straganu. W czwartej części odbija z rąk Rosjan kryształową czaszkę. Bardzo często ucieka się do przebieranek, odgrywając poszczególne role niczym aktor w spektaklu reżyserowanym przez samego siebie (przebiera się za Araba, niemieckiego żołnierza, szkockiego lorda, czy kontrolera biletów). Potyczkom Indiany towarzyszy wiele humorystycznych sytuacji. Wystarczy wymienić chociażby słynną scenę pojedynku z arabskim mistrzem miecza w *Poszukiwaczach zaginionej arki*, w której dzielny archeolog zamiast angażować się w niebezpieczny, ale filmowo jakże efektowny, pojedynek i unikać śmiertelnych cięć ostrza po prostu zabija przeciwnika jednym strzałem z rewolweru³². Ta znokomita scena jest przewrotną grą z konwencją westernowego pojedynku i zarazem z przyzwyczajeniami odbiorców do gotowych rozwiązań fabularnych. Nawiązał do tego żartu Spielberg jeszcze raz – w drugiej, a chronologicznie wcześniejszej, części cyklu – *Indianie Jonesie i świątyni zagłady*³³. Wiecznie powracający kapelusz, trzymanie się znaczka marki Mercedes na ciężarówce, kradzież zbyt ciasnego munduru, przypadkowe zdobycie autografu od Adolfa Hitlera, wykorzystanie masztu przy punkcie granicznym niczym kopii w trakcie pościgu motocyklowego, czy cała seria niemal slapstickowych nieporozumień z ojcem w części trzeciej – to tylko nieliczne z typowo ludycznych sytuacji towarzyszących przygodom bohatera stworzonego przez Lucasa i Spielberga, który niczym mityczny *trickster*, psotnik dokonuje połączenia sfer przeciwstawnych – siły fizycznej i mentalnej, działalności naukowej, dydaktycznej i niespotykanej aktywności w terenie, cnót iście rycerskich i chciwości.

³¹ Bohaterowie mityczni dosyć często muszą stawić czoła wężom. Zwierzęta te związane są z wieloma wyobrażeniami natury religijnej. Bywają symbolami zła i szatana, ale gdzieś tam otacza się je czcią. George Lucas i Steven Spielberg przyznali kiedyś w jednym z wywiadów, że pomysły na scenę fobiczną z wężami powstał podczas dokładnej analizy scenariusza. Postanowili wrzucić Indianę między węże, „bo taki jest los herosów”. Por. J. Campbell, op. cit., s. 71.

³² Zob. J. Płażewski, op. cit., s. 38.

³³ Co ciekawe, w oryginalnym scenariuszu scena wyglądała inaczej. Bohater walczył z przeciwnikiem przy pomocy bicia. Prześmiewcze rozwiązanie, które znalazło się ostatecznie w filmie, i które stanowi dowód na grę, zabawę z konwencjami kina i przyzwyczajeniami widzów, do jakiej zaprosili odbiorców twórcy, miało być dziełem improwizacji. Według obiegowej legendy Harrison Ford cierpiący, jak większość ekipy w Tunezji, na rozstrój układu pokarmowego, zniecierpliwiony licznymi dublami męczących ujęć, miał powiedzieć: „A nie mógłbym go po prostu zastrzelić?”.

Rzecz jasna Indiana Jones nie jest jedynym przykładem herosa o nieprawdopodobnych umiejętnościach, czy niezwykłym pochodzeniu. Wyrosły na bazie Kina Nowej Przygody nurt filmów akcji, w których główne role odgrywali czołowi siłacze Hollywoodu lat osiemdziesiątych, jak Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Chuck Norris, Mel Gibson (w cyklu *Zabójcza broń*) czy Dolph Lundgren, szczególnie „ukochał” postać bohatera wyjątkowo silnego, zaprawionego we wszelkich możliwych bojach, twardszego i bardziej wytrzymałego od ekranowych przeciwników, a przy tym zawsze wiernego prostym i narodowym wartościom bliskim każdemu przeciętnemu Amerykaninowi, jak honor, rodzina, patriotyzm. Bohater ten walczył i dziesiątkował hordy nieprzyjaciół przeważnie dla idei, ugruntowując amerykański styl życia.

Nie mogło rzecz jasna zabraknąć w tym kontekście całej gamy herosów o proweniencji komiksowej, jak na przykład Supermana czy Batmana, z którymi to bohaterami powstały osobne cykle filmów, cechujące się widowiskową oprawą charakterystyczną dla Nowej Przygody i przyciągające do kin rzesze odbiorców. Obie postaci cechują się nieprzeciętnym pochodzeniem. Superman to nadczołowiek, przybysz ze zniszczonej przez katastrofę planety Krypton, heros posiadający niespotykane w ziemskich warunkach zdolności (latanie, siła, szybkość, niezniszczalność, itp.) oraz praktycznie wszelką wiedzę o wszechświecie zgromadzoną w swoistej bibliotece złożonej z kryształów z Kryptonu, którą pozostawił mu ojciec Jorel (Marlon Brando). Rzecz jasna, jak na superbohatera przystało, Superman (grany przez Christophera Reeve’a) ukrywa swoją prawdziwą tożsamość i na co dzień funkcjonuje w społeczeństwie jako zahukany i niepewny siebie Clark Kent, dziennikarz, okularnik o archaicznym w dwudziestowiecznym Nowym Jorku, mieście przestępstw i cynizmu, nawykach dziewiętnastowiecznej pensjonarki. W chwilach zagrożenia zdejmuje okulary, a spod koszuli preziera wielki i charakterystyczny logotyp stroju bohatera, który wszystkich ocali. Z kolei Batman (w pierwszych dwóch częściach grany przez Michaela Keatona; *Batman*, 1989, *Powrót Batmana*, 1992, reż. T. Burton) dla niepoznaki za dnia jest miliarderem-utracjuszem Bruce’em Wayne’em, aby po zmroku wdziać strój człowieka-nietoperza, wyrusza z gotyckiego zamczyska, by siał postrach wśród przestępców w Gotham City. Co ciekawe Batman często spotykał na swojej drodze przeciwników *tricksterów*, którzy w pełni uosabiali chaos i swoistą „karnawalizację” świata, nadwyżkę sił witalnych, brak zahamowań, niszczenie ustalonego porządku i hierarchii, czy nawet brzydotę, fizyczną odmienność, oszpecenie, które to cechy były manifestacją ich „asystemowości”, czy ścierania się zarazem boskiej i zwierzęcej natury człowieka w drodze do narodzin kultury, wyrazem których to dążeń może być postać mitologicznego psotnika³⁴.

³⁴ Zob. P. Radin, *Trickster. Studium mitologii Indian północnoamerykańskich*, z komentarzami Karla Kerényiego i Carla Gustava Junga oraz wstępem Stanleya Diamonda, przeł. A. Topczewska, posłowie L. Kolankiewicz, Warszawa 2010, s. 11, 19, 21-23, 210-217, 221-238.

Można wymienić tutaj chociażby Jokera z pierwszej części cyklu (znakomita rola Jacka Nicholsona), Kobiętę-Kota (Michelle Pfeiffer) i Pingwina z części drugiej, Dwie twarze (Tommy Lee Jones) oraz Riddlera (Jim Carrey) z *Batmana Forever*, czy Mr. Freeze (Arnold Schwarzenegger) i trucicielka Ivy (Uma Thurman) z części czwartej³⁵.

Pomocnik

Bardzo istotną rolę w wędrówce bohatera mitu i bajki magicznej odgrywają pomocnicy i donatorzy, którzy uświadamiają bohatera, wyjawiają mu skrywaną prawdę o jego pochodzeniu, powierzają misję uratowania i przemiany świata, a często też obdarowują magicznymi przedmiotami, które ułatwią pokonywanie niebezpieczeństw w czasie wędrówki³⁶. Są to postacie maniczne, będące symbolizacjami archetypów. Dobrymi przykładami mogą być opisane przez Junga: stary mędrzec i wielka matka³⁷. Mity i baśnie obfitują przecież w postacie fantastycznych lub posiadających nadprzyrodzone moce pomocników – wieszczbiarzy, jak Tereźjasz, dobrych wrózek i czarodziejów, bogów zstępujących na ziemię pod przebraniem.

Luke Skywalker spotyka na swojej drodze starego rycerza Jedi, Obi-Wana Kenobiego, który po oddaniu chłopca na wychowanie wujostwu czuwał nad nim, obserwując z daleka, jak bohater dorastał. To właśnie stary „czarodziej i dziwak”, jak określają Kenobiego inni, wtajemnicza protagonistę w tajemnicę istnienia Mocy – metafizycznej siły spajającej w całość kosmos, opowiada mu o zmarłym ojcu, który był uczniem i druhem Obi-Wana w czasie Wojen Klonów, sam właściwie przejmuje w oczach młodzieńca rolę mentora, mistrza, nauczyciela, ojca wprowadzającego adepta w arkana mocy, niczym szaman inicjujący dorastających chłopców w życie stowarzyszeń mężczyzn w społecznościach pierwotnych³⁸. Kenobi daje młodemu Skywalkerowi również magiczny przedmiot, którym jest miecz świetlny należący niegdyś do ojca Luke'a. W dramatycznym momencie czwartej części *Gwiezdnych wojen* Obi-Wan składa nawet ofiarę z własnego życia, pozwala Vaderowi się zabić, aby umożliwić ucieczkę Luke'owi

³⁵ Warto nadmienić, że dwie ostatnie części cyklu nie zostały sfilmowane przez Burtona i okazały się znacznie gorsze, bardziej infantylne od poprzednich. Nie do końca też można mówić w ich przypadku o przynależności do Kina Nowej Przygody. Twórcy po prostu kopiowali jego sprawdzone schematy na użytek komercji, nie próbowali natomiast np. wciągnąć widzów w charakterystyczną dla nurtu zabawę cytatami z klasyki kina, czy tradycji kultury, co było wyraźnie widoczne w filmach Burtona (np. gotycka aura opowieści).

³⁶ Zob. J. Campbell, op. cit., s. 49-67.

³⁷ Zob. C. G. Jung, op. cit., s. 88-106.

³⁸ Zob. A. van Gennep, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, przeł. B. Biały, wstęp J. Tokarska-Bakir, Warszawa 2006; M. Eliade, op. cit., s. 147-166.

i pozostałym protagonistom, która to scena budzi skojarzenia z pierwszą częścią Tolkienowskiego *Władcy pierścieni*, gdzie Gandalf również broni przejścia przez przełęcz przed Balrogiem za cenę życia, choć tak naprawdę w kolejnym tomie trylogii wzorem mitycznego herosa powróci z otchłani przemieniony. W części piątej kosmicznej sagi, *Imperium kontratakuje*, funkcję postaci manicznej staro mędrca pełni mistrz Yoda przekazujący niecierpliwemu i zapalczywemu młodzieńcowi wkraczającemu w życie sumę mądrości i doświadczenia oraz zbawienną wiedzę o wierze w siebie, opanowaniu, samokontroli, cierpliwości, która okazuje się rudymenarna dla każdego młodego człowieka przemieniającego się w mężczyznę.

Kino Nowej Przygody dostarcza także innych przykładów postaci ofiarujących bohaterowi pomoc i wiedzę opartą na doświadczeniu. Elliot Ness (Kevin Costner) z *Nietykanych* (reż. Brian de Palma, 1987), chociaż nie jest „typowym” policjantem, tylko urzędnikiem Departamentu Skarbu, spotyka na swej drodze do schwytania Ala Capone’a starego stróża prawa, Malone’a (Sean Connery), bez którego pomocy i poświęcenia dla sprawy Nessowi nie udało się zwyciężyć. Willow pragnąc posiadać wiedzę tajemną spotyka i czarodzieja, i czarodziejkę. Indiana Jones praktycznie w każdej odsłonie przygód ma do czynienia przynajmniej z jednym mędrcom. Są nimi: przyjaciel i kustosz muzeum – Marcus Brody (Denholm Elliott), arabski tłumacz tajemnych znaków na głowicy laski boga Ra, hinduski szaman z wioski, który nakazuje Jonesowi odnaleźć święty kamień Śankary i zaginione dzieci, czy własny ojciec (Sean Connery).

Anima

Kolejnym wariantem postaci manicznej, przez Junga interpretowanej jako symbolizacja archetypu animy, czy wielkiej matki, bywają postaci kobiece. Bohater mitów w schemacie Campbella albo napotyka je jako donatorki – dobre wróżki obdarzające go mocą, przedmiotami magicznymi, albo jako kobiety, z którymi zawrze hierogamiczne małżeństwo w otchłani, do której prędeż czy później zstąpi³⁹. Według Junga anima jest, razem z animusem, fragmentem binarnej pary archetypów – syzygii – z których każde stanowi pierwotne wyobrażenie idealnego wzorca płci przeciwnej, jakie zawiera ludzka podświadomość. Anima i animus poniekąd odpowiadają rysom rodziców i stanowią zbiór cech, których człowiek poszukuje u przyszyłych partnerów⁴⁰. Motyw ten najsilniej obecny jest w *Gwiezdnych wojnach*. Luke – chłopak z prowincji – spotyka księżniczkę Leię, w której się podkochuje i o której względy współzawodniczy z dobrym łotrem

³⁹ Zob. J. Campbell, op. cit., s. 61-67, 86-99.

⁴⁰ Zob. C. G. Jung, op. cit., s. 72-87.

Hanem Solo (Harrison Ford). Sam również nie jest obojętny Lei, pojawia się między nimi specyficzna więź i nić porozumienia. Ostatecznie okazuje się, że Luke i Leia są bliźniaczym rodzeństwem i oboje posiadają Moc⁴¹. Leia jawi się więc jako dopełnienie Luke'a, pierwiastek kobiecości obecny w nim samym, którego brak osierocony przy porodzie protagonista wyraźnie odczuwał. Nieprzypadkowo przed wyznaniem siostrze prawdy na temat relacji pokrewieństwa Luke zaczyna rozmowę pytając, czy ta – w przeciwieństwie do niego – pamięta swoją matkę. Co więcej, bunt przeciwko ojcu, który przeszedł na ciemną stronę Mocy i ostateczny wybuch gniewu w trakcie konfrontacji na miecze świetlne w *Powrocie Jedi* również ma wymiar walki jaźni bohatera z archetypami – ojca i matki. Młody Skywalker wybuchu gniewem, gdy Vader grozi, że w przypadku, gdy Luke się mu nie podda, będzie kusił ciemną stroną jego siostrę. Skoro siostra odgrywa w jaźni Luke'a rolę matki – skrzywdzonej nieumyślnie przez gniew ojca, o czym dowiadujemy się z części trzeciej *Zemsty Sithów* – to walka między protagonistą a antagonistą nabiera typowo psychoanalitycznego wymiaru – jest formą walki między zazdrosnymi ojcem a synem o względy „wspólnej”, ukochanej kobiety – matki⁴². Poznanie prawdy przez młodego Skywalkera jest więc formą mitycznej hierogamii, świętego małżeństwa, którego heros doświadczał w zaświatach, małżeństwa łączącego przeciwności – męskie i żeńskie, czy – operując nieco innym językiem – jest to forma integracji archetypów.

Co ciekawe, twórca *Gwiezdnych wojen*, George Lucas, nie porzucił tego motywu również w najnowszych odsłonach cyklu, czyli drugiej trylogii. Centralną jej postacią – ojciec Luke'a – Anakin – doznaje wyraźnego zjawiska projekcji – przenosi własne uczucia do matki, której mu braknie, na ukochaną księżniczkę Amidalę. Znamienne, że w *Ataku klonów* wkrótce po śmierci Shmi Skywalker, opłakanej i pomszczonej złowieszczą przez Anakina, zaczyna się zakazany romans młodego rycerza Jedi i pani senator, romans, przed którym wcześniej oboje się bronili. W części trzeciej natomiast strach przed utratą żony w zbliżającym się połogu jest również efektem projekcji strachu bohatera, jaki odczuwał on w związku ze stratą matki. Rozgrywająca się w dalekiej galaktyce historia, którą opowiada Lucas, zwyczajnie zatacza wielkie koło, gdy Anakin buntuje się przeciwko pełniącemu w jego życiu rolę ojca mistrzowi Obi-Wanowi, ponieważ zaczyna wierzyć, że stoi on pomiędzy nim a ukochaną (scena pojedynku na planecie Mustafar). Znowu schemat się powtarza, dwóch mężczyzn walczy o kobietę. Motyw zakazanej miłości bohatera do własnej matki, konflikt edypalny, pojawia się także w pierwszej części *Powrotu do przyszłości* (1985,

⁴¹ Mityczne wyobrażenia na temat bliźniąt koncentrują się wokół pojęcia podwójności. Bliźnięta to specyficzna para herosów, stanowią one wzajemne dopełnienie własnych osobowości, np. Kastor i Polluks, często jednak są sobie przeciwstawne. Zob. E. Mielecki, op. cit., s. 234-239.

⁴² Zob. J. Campbell, op. cit., s. 104.

reż. Robert Zemeckis), w którym to obrazie Lorraine zakochuje się w Martym – swoim przyszłym synu, który odbył podróż w czasie, co niezwykle komplikuje fabułę. Okazuje się bowiem, że w bohaterce podkochuje się George, przyszły ojciec chłopaka – sztandarowy przykład konfliktu i napięcia edypalnego między ojcem a synem zostaje kapitalnie rozegrany scenariuszowo, ale też „bezboleśnie”, nietragicznie rozwiązany. Lorraine zakochuje się w George’u, który dzięki radom syna z przyszłości pokonuje własne słabości i staje się pewnym siebie mężczyzną.

Ofiara – przemiana – walka z cieniem

Bohater monomitu opisywanego przez Campbella koniecznie musi znaleźć się w innym świecie, gdzie ukryty został eliksir. Najczęściej schodzi do piekła, ale żeby się tam dostać trzeba pokonać strażnika progu, konfrontacja z którym często wymaga ofiary⁴³. Herakles, który schodzi do Hadesu, musi zniewolić strzegącego wejścia Cerbera. Wspomniana walka Obi-Wana z Vaderem na pokładzie Gwiazdy Śmierci również jest formą walki ze strażnikiem przejścia – dzięki ofierze starego mistrza Jedi bohaterowie mogą uciec. Indiana Jones w części drugiej przechodzi przez podobne koleje losu, walcząc na moście linowym nad przepaścią.

Zagadnienie ofiary odgrywa bardzo znaczącą rolę w schemacie monomitu heroicznego. Interesujące, że fenomen ten, jakkolwiek na niego spojrzeć – czy przez pryzmat Freudowskiej tezy o uczcie totemicznej i narodzinach prawa z żalu pierwotnej hordy po ofierze-ojcu⁴⁴, czy przez strukturalny model przemocy kolektywnej obecny w każdej mitologii i społeczeństwie według Reného Girarda⁴⁵ – zawsze może być odczytywany jako kulturotwórczy. Ofiara po prostu jest uniwersalnym archetypem każdego mitu, zwłaszcza fundacyjnego. Zakłada ona między innymi metabolizm wartości⁴⁶, czyli przemianę sensu klęski w zwycięstwo w innym planie, odwrócenie biegunów aksjologicznych w strukturze opowieści. Ten, kto składa ofiarę sam z siebie lub staje się ofiarą przemocy, tylko z pozoru wydaje się przegrany, gdyż w innej perspektywie ofiara prowadzi do zwycięstwa, przemiany, dobra, naprawy świata, jest konieczna, aby bohater mógł ostatecznie porzucić stare formy bytowania w świecie i dostąpić po licznych próbach apoteozy. Ofiara jest probierzem dla mitycznego herosa, który musi udowodnić, że jest godzien zadania, jakie mu powierzono.

⁴³ Zob. ibidem, s. 68-77.

⁴⁴ Zob. Z. Freud, *Totem i tabu*, tłum. J. Prokopiuk, M. Poręba, oprac. R. Reszke, Warszawa 1993.

⁴⁵ Zob. R. Girard, *Kozioł ofiarny*, przeł. M. Goszczyńska, Łódź 1987.

⁴⁶ Zob. T. Kobierzycki, *Ontologia cierpienia*, „Albo albo” 2001, nr 4: *Kozioł ofiarny*, s. 87-97.

„Bez ofiary nie ma zwycięstwa” – brzmi motto Sama Witwicky’ego, bohatera jednej z ostatnich prób reaktywacji poetyki Nowej Przygody, czyli filmu *Transformers*. Obraz – chociaż typowo rozrywkowy, momentami infantylny – potwierdza prawdę tego stwierdzenia. Pokonanie złego Megatrona staje się możliwe tylko przez gotowość do poniesienia ofiary, wynikającej z iście prometejskiego umiłowania ludzi przez Optimusa Prime’a i jego kosmicznych towarzyszy. Wspomniany Obi-Wan Kenobi z *Gwiezdnych wojen* oddaje życie za możliwość ucieczki przyjaciół, ale już w następnej odsłonie cyklu powróci, by wspierać Luke’a jako duch. W *Powrocie Jedi* Luke chce się poświęcić, aby odciągnąć uwagę Vadera i imperatora od ataku rebeliantów na Gwiazdę Śmierci, i oddaje się w ręce lordów Sith. Nie są to zresztą jedyne przykłady ofiarności bohaterów Lucasowskiej *space opery*, w której praktycznie każda bitwa dostarcza przykładów bohaterskiego oddawania życia pilotów i zwykłych szeregowych żołnierzy. Tytułowy bohater najstynniejszej baśni Spielberga⁴⁷ – kosmita E.T. – przechodzi odwieczny cykl metamorfoz – chorobę, śmierć i zmartwychwstanie, dzięki czemu wymknie się z pomocą Eliotta i innych dzieci naukowcom z NASA, aby powrócić do domu. Indiana Jones właściwie w każdym filmie ponosi ofiarę. W *Poszukiwaczach zaginionej arki* zostaje uwięziony w grobowcu pełnym węży, z którego musi uciec, niczym heros z podziemnego świata, by odebrać Niemcom arkę. W części drugiej Indiana trafia do świątyni zagłady, gdzie wrogowie podają mu narkotyki i przemieniają go w bezrozumnego wyznawcę Kali. Dopiero oczyszczenie przez ogień, jakiego dokona na archeologu chłopiec Short Round, doprowadzi do „odrodzenia” bohatera. W części trzeciej ofiarę ponosi ojciec protagonisty postrzelony przez Waltera Donovana. Indiana musi pomyślnie przejść drogę prób, aby zdobyć Świętego Graala, którego nadnaturalna moc może uratować ojca. Zazwyczaj też na koniec każdej części Jones musi złożyć ofiarę z własnej chciwości i ambicji, musi wyrzec się poszukiwanego skarbu, aby w zamian zyskać inną wartość. W części pierwszej traci arkę, ale zyskuje miłość Marion, w drugiej oddaje wieśniakom magiczny kamień, ale zyskuje uczucie Willie, w trzeciej traci Graala, ale odbudowuje relację z ojcem, a w czwartej zostawia kryształową czaszkę, ale otrzymuje rodzinę.

Władcą podziemnego świata w mitach okazuje się być wielki antagonistą – zobrazowanie archetypu cienia. Jest on niczym lustrzane odbicie herosa, obaj

⁴⁷ Filmy Nowej Przygody, biorąc pod uwagę schematyczność fabuł, naiwność, dziecięcych bohaterów oraz optymistyczną wizję świata, mogą być rozpatrywane jako baśnie, na co jako pierwszy zwrócił uwagę Tadeusz Sobolewski, odwołując się do pracy psychoanalityka Brunona Bettelheima (*Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł., wprowadzeniem, objaśnieniami i posłowiem opatrzyła D. Danek, Warszawa 1996), który starał się ukazać głęboko humanistyczny i terapeutyczny psychologiczny sens baśni w życiu i rozwoju dziecka, posługując się narzędziami Freudowskiej psychoanalizy. Zob. T. Sobolewski, *Nowa Przygoda, nowa baśń. Polskie doświadczenia*, „Kino” 1990, nr 1, s. 33-37.

posiadają cechy wspólne, ale zarazem diametralnie się różnią. Antagonista jest ciemną stroną jego jaźni, symbolizuje treści nieświadome, które muszą zostać rozpoznane. Bohater musi pogodzić się własnym cieniem, ze złem, które potencjalnie w nim tkwi, tak jak człowiek musi uświadomić sobie istnienie sfery nieświadomości kolektywnej, jaka ma wpływ na jego wybory, decyzje, postępowanie. Tylko przez zdobycie wiedzy na własny temat, przez samopoznanie człowiek ma szansę przejść „inicjację” i dokonać integracji rozproszonej jaźni. Zejście do piekła, powtarzające się w tak wielu mitach pod różnymi postaciami – mogą to być zaświaty, podziemie, brzuch wielkiej ryby czy potwora, wyraża więc metaforycznie wędrówkę w głąb ludzkiej duszy, dochodzenie do prawdy o sobie samym w myśl starożytnej maksymy wyrytej na świątyni w Delfach: *Gnothi seauton* (Poznaj samego siebie). Stoczenie walki z cieniem może więc symbolizować, tak samo jak i zejście do otchłani, walkę z własnymi słabościami i lękami.

Willow po to wyrusza w podróż, aby przezwyciężyć własny lęk i niską samoocenę, która wcześniej uniemożliwiła mu stawianie pierwszych kroków w świecie magii. Bohater bał się odpowiedzieć na pytanie zadane przez czarodzieja, że prawdziwa moc kryje się w jego własnym palcu. Scena ta prezentuje charakterystyczne dla poetyki filmów Nowej Przygody idee bliskie gnostycyzmowi – takie jak wiara w pierwotną magiczną moc, iskrę kosmicznej potęgi głęboko ukrytą w człowieku, której istnienie należy sobie uświadomić i uwierzyć we własne siły.

Indiana Jones prawie w każdej części schodzi do ciemnego miejsca pełnego nieprzyjaznych stworzeń, będących źródłem fobii i uważanych za niebezpieczne lub nieczyste – węże, robactwo, szczury. Szczególnie znamieną jest Studnia Dusz w *Poszukiwaczach zaginionej arki*, gdzie protagonista musi stawić czoła masie węży, których przecież boi się od dzieciństwa. Luke Skywalker w czwartej części *Gwiezdnych wojen* na pokładzie Sokoła Millenium zostaje ściągnięty wraz ze statkiem do wnętrza Gwiazdy Śmierci, co można by przyrównać do mitemu połknięcia bohatera przez wielką rybę, czy morskiego potwora. W *Imperium kontratakuję* jedną z prób inicjacyjnych na rycerza Jedi, które Luke przechodzi pod okiem Yody, jest zejście do jaskini, gdzie panuje aura ciemnej strony Mocy. Protagonista dostaje się w dół do grotty przez wąski otwór, który może budzić skojarzenie z kobiecym łonem. Jaskinia okazuje się miejscem próby, w którym Luke stawia czoło wielkiemu przeciwnikowi, jakim okazuje się wyobrażenie Dartha Vadera. Luke walczy z lordem Sith i odcina mu głowę, jednak kiedy przyłbica hełmu eksploduje, oczom herosa ukazuje się jego własne oblicze. Zabijając Vadera zabił po prostu część samego siebie. Scena próby w jaskini podkreśla łączność między bohaterem a antagonistą-cieniem, który stanowi – jak wiadomo według psychoanalitycznej interpretacji mitu – symbolizację treści nieświadomych w obrębie ludzkiej jaźni⁴⁸. Odrzucenie i wyparcie ich nie jest

⁴⁸ Zob. C. G. Jung, op. cit., s. 68-71.

rozwiązaniem. Archetypów nie da się stłumić, tylko świadoma ich integracja (oczywiście niecałościowa, gdyż tylko taka jest możliwa) może doprowadzić do zaznania pełni własnego „ja”. Przekładając te wnioski na fabułę *Gwiezdných wojen* – Luke nie powinien zabić Vadera, musi się z nim pojednać. Protagonista i antagonistą muszą zbliżyć się do siebie i odnalazszy cechy wspólne wzajemnie się „przemienić” zgodnie z mitologiczną zasadą znoszenia przeciwieństw przez koniunkcję – *coincidentia oppositorum*.

Uniwersalizm mitów w ujęciu Campbellowskim polega na tym, że mówią one tak naprawdę o ludziach i naturalnych procesach, które regulują ich egzystencję w świecie, np. o przemianach, klęskach, ofiarach, próbach przewycięzania przeciwności, zarówno zewnętrznych, jak i wewnętrznych. Wreszcie, mówią one o kształtowaniu się pozycji człowieka w podstawowych relacjach międzyludzkich, w jego codziennym i naturalnym otoczeniu, a takim jest bez wątpienia rodzina. Kino Nowej Przygody – wykorzystując struktury mityczne i wzorce archetypowe obecne w schemacie wędrowki herosa – czerpało także i z tych sensów symbolicznych.

Kino Nowej Przygody, podobnie jak mity heroiczne, na pewnej płaszczyźnie metaforycznej opowiada po prostu o poszukiwaniu i odnajdywaniu własnej tożsamości, o przechodzeniu procesu dojrzewania. Poszukiwanie magicznego eliksiru przez bohatera można więc odczytywać jako symbolizację poszukiwania samego siebie, docierania do prawdy o własnej świadomości i charakterze ze szczególnym uwzględnieniem roli relacji rodzinnych. Większość kluczowych problemów, z jakimi muszą uporać się bohaterowie Kina Nowej Przygody, to tak naprawdę kwestie rodzinne. Luke Skywalker odkrywa, że jest synem Dartha Vadera, wielkiego przeciwnika, z którym walczy na śmierć i życie, i bratem księżniczki Lei. Dopiero konfrontacja z ojcem uczni go pełnowartościowym, dojrzałym rycerzem Jedi, tylko kiedy przewycięży Vadera – dosłownie i metaforycznie – jako pokusę przejścia na ciemną stronę Mocy wzorem ojca, będzie spełniony⁴⁹. Jest to przecież struktura każdego rytu inicjacyjnego społeczności mito-magicznej, w którym młodzieniec zostaje poddany próbom, aby zostać dopuszczonym do grona mężczyzn. Z kolei psychoanalitik powiedziałby, że uniwersalna właściwość jaźni każdego dorastającego chłopca, który musi przemóc wpływ i kontrolę ojca, wyzwolić się spod jego rodzicielskiej władzy, dając dowód własnej siły, odwagi, dojrzałości. Cykl *Gwiezdných wojen* jest tak naprawdę wielkim cyklem inicjacyjnym, w którym ciągle powtarza się schemat fascynacji i buntu ucznia wobec mistrza, która to relacja jest najczęściej spotykaną w odległej galaktyce. Luke buntuje się przeciwko zakazom wuja, naukom Yody, kuszeniu Vadera, tak samo jak jego ojciec Anakin buntował się przeciwko swojemu mistrzowi Obi-Wanowi.

⁴⁹ Por. J. Campbell, op. cit., s. 99-145.

Podobnie ukształtowane zostały relacje w rodzinie Jonesów. Indiana przeszedł młodzieńczą fazę kontestacji autorytetu ojca-naukowca, z którym nie potrafił odnaleźć porozumienia, co doprowadziło do oddalenia i właściwie zaniku więzi. Dopiero wspólna wędrówka i przygody oraz próba wiary, jakiej zostaje poddany bohater idąc po Graala, i cud ozdrowienia śmiertelnie rannego Jonesa seniora prowadzą do powtórnego odnalezienia się mężczyzn. Niezwykle znamienne są sceny, w których wyraźnie widać, że ojciec i syn, chociaż pozornie bardzo różni (mól książkowy kontra awanturnik) mają też wiele wspólnych cech – pasję badania tajemnic, karierę na uczelni, nawet imię (Henry), czy słabość do płci pięknej, którą Lucas i Spielberg humorystycznie ukazali jako romans ojca i syna z tą samą kobietą – nazistowskim szpiegiem. *Ostatnia krucjata* jest nie tylko doskonałym widowiskiem przygodowym, efektownym fajerwerkiem, czy majstersztykiem kina rozrywkowego. Stanowi także zapis pięknego procesu zbliżania się do siebie dwóch zwaśnionych przez lata mężczyzn. Dobrze ilustrują to chociażby gesty bohaterów. W pierwszej części filmu ojciec nie waha się spoliczkować dorosłego przecież syna, gdy ten ośmiela się wypowiedzieć imię Boga nadaremno. Natomiast w ujęciu kończącym sekwencję pościgu za czołgiem na pustyni, po mrozącym krew w żyłach upadku pojazdu w przepaść, kiedy nagle okazuje się, że Jonesowi udało się uratować, ojciec i syn padają sobie w ramiona i przytulają się, jakby znów byli małym chłopcem i kochającym rodzicem. Dialog kończący film ostatecznie świadczy o przemianie, jaka zaszła w obu Jonesach. Ojciec zdradza synowi, że odnalazł coś znacznie ważniejszego od Graala. Choć nazywa to iluminacją, wiadomo, że ma na myśli odnalezienie syna, odnowienie relacji. Z kolei Indiana także przechodzi przemianę, o czym świadczą jego ostatnie słowa w filmie. Na wydaną przez ojca komendę „Ty pierwszy, Junior!” zamiast, jak wcześniej, narzekać, że nie znosi, gdy ten zwraca się do niego jak do małego chłopca i woli pseudonim (Indiana), bohater odpowiada „Tak jest!”. Dochodzi do pogodzenia przeciwieństw, syntezy ojcowskiej opieki i synowskiego buntu. Sprzeczności zostają zażegnane, różnice charakterów i wzajemne zależności i role w relacji zaakceptowane. *Ego* znajduje równowagę między *superego* i *id*. Jaźń bohaterów znów jest całością, kiedy ojciec i syn w towarzystwie przyjaciół cwałują przez pustynię ku zachodzącemu słońcu.

Także inni bohaterowie Kina Nowej Przygody zostali ukształtowani w ten sposób, że zasadnicza przemiana, jaką przejdą w wyniku rozwoju akcji, dotyczyć będzie ich życia rodzinnego, tożsamości, czy stosunku do wartości rodziny, która dla twórców nurtu Nowej Przygody była najważniejsza. Bohaterowie *Ducha* (reż. T. Hooper, 1982), wyprodukowanego przez Spielberga, muszą przede wszystkim sprawdzić się jako rodzice, ochronić dzieci w sytuacji walki z siłami nadnaturalnymi. Doktor Allan Grant w *Parku Jurajskim* również trafia do „piekła” z dinozaurami, aby nauczyć się opiekować dziećmi, do których wcześniej miał

negatywny stosunek, ma on po prostu dojrzeć do roli ojca, czego od dawna oczekuje od niego partnerka (Laura Dern). Dziecięcy bohater *E.T.*, Elliot, cierpi i czuje się wyobcowany przez rozwód rodziców, wyraźnie brakuje mu ojca.

Strategie mityczne

Liczne strukturalne podobieństwa schematów powtarzających się w poszczególnych częściach, ich izomorfizm, cykliczność opowieści, czytelne odwołania do struktur mitycznych i wzorców archetypowych znanych z mitów oraz baśni – wszystko to nakazuje widzieć w Kinie Nowej Przygody zjawisko ukształtowane jako wielka narracja złożona z dobrze wszystkim znanych i czytelnych „części” – prawdziwy fabularny konglomerat skonstruowany według zasad *bricolage'u*. Wydaje się on efektem przekonania, że najlepszą formą uczestnictwa w kulturze jest ponawianie wzorów poprzez dobór, kombinację i zmiany poszczególnych elementów, mitemów, czy całych gotowych struktur.

Należy też – co warto jeszcze raz podkreślić – oddzielić pojęcie struktur mitycznych od strategii mitycznych (czy może mityzacyjnych), które w kontekście Kina Nowej Przygody trzeba postrzegać jako świadome decyzje twórców nawiązujących do mitów. Działanie wzorców archetypowych opisywane przez krytykę mitograficzną z pewnością polega na oddziaływaniu na nieświadomość odbiorców, dzięki niej przecież powracające tematy, postacie, wątki, archetypy są wciąż popularne i budzą w odbiorcach odczucia pierwotne. Jednakże kształtowanie scenariuszy, budowanie ich struktur, konstrukcja światów przedstawionych i postaci przez twórców, scenarzystów, reżyserów, producentów wydaje się raczej – jeśli nie w pełni (tego nigdy nie można być pewnym) świadomą formą myślenia przypominającą *bricolage*, czyli składanie całości z gotowych elementów sprawdzonych w kulturze, dobrze znanych i dostępnych w formie pewnego magazynu, zbioru, rezerwuaru motywów, sposobów rozumowania przez repetycję i kombinatorykę, dzięki którym człowiek może „oswoić” każdą sytuację. Na przykład George Lucas od dawna interesował się mitologiami świata, dobrze znał koncepcję Campbella, jak i osobiście samego badacza, wielokrotnie rozmawiał z nim o schemacie przygód bohatera, a mitograf między innymi odczytywał *Gwiezdne wojny* przez pryzmat własnej teorii⁵⁰.

Rzecz jasna odwołania do mitów nie są jedynymi aluzjami, które pojawiają się w Kinie Nowej Przygody. Równie istotny zasób cytatów, którymi posługiwali się twórcy stanowiło samo kino, w czym przejawia się manifestacyjnie autotematyczny, czy może wręcz narcystyczny, charakter nurtu. Rzecz jasna, odczytywanie aluzji do konkretnych tytułów czy wybranych poetyk, np. westernu,

⁵⁰ Zob. J. Campbell, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, oprac. B. S. Flowers, przeł. I. Kania, Kraków 1994, s. 43, 59, 205, 227-232.

kryminału, *science fiction*, jest materiałem na zupełnie odrębny tekst podobnych, jeśli nie większych, rozmiarów.

Na marginesie rozważań krystalizuje się pytanie o związaną z nurtem wizję czy filozofię autora. Czy w ogóle można zakładać metafizykę obecności podmiotu rozumianego jako świadoma swoich aktów twórczych osoba⁵¹ „za tekstami” składającymi się z cytatów i paradygmatycznych odmian wątków? Z pewnością ogromna część filmów Nowej Przygody to dzieła nie najwyższych lotów, ani pod względem intelektualnym, ani warsztatowym. Nie zmienia to jednak faktu, że nurt ten pozwolił objawić się prawdziwym diamentom i wylansował na gwiazdy pierwszego formatu ludzi o niezaprzeczalnych zdolnościach, świetnych filmowców, jak chociażby Lucasa i Spielberga, czy nad wyraz zręcznych rzemieślników pokroju Rona Howarda, Roberta Zemeckisa. Otworzył młodemu Hollywood drogę do zawładnięcia masową wyobraźnią oraz do zmiany oblicza sztuki filmowej i wzorca jej odbioru. W przypadku twórców i perełek filmowych z najwyższej półki ograniczenie ich fenomenu jedynie do udanego doboru i kombinacji pozbawionych czynnika ludzkiego, czy wręcz artystycznego pazura byłoby nad wyraz krzywdzące. Najlepsze filmy Nowej Przygody składając się z aluzji, znanych struktur, cytatów mają za zadanie nie tylko być narzędziem idealnej rozrywki, ale też posługując się zasadą podwójnego kodowania, wciągnąć widzów w swoistą grę odczytywania dodatkowych znaczeń i odwołań, która charakterystyczna jest przecież dla kultury wysokiej⁵². Cykle Lucasa i Spielberga rozkładane na czynniki pierwsze przez narzędzia strukturalistycznej narratologii, czy poststrukturalnej dekonstrukcji tracą najistotniejszy element – jawnie manifestującą się podmiotowość twórcy⁵³. Wspomniani reżyserzy niejednokrotnie wskazywali na autobiograficzny wymiar swoich dzieł stworzonych w poetyce Nowej Przygody. Przez autotematyczne i metatekstowe refleksje o samym kinie, przez uporczywe nawracanie do wzorców kina przygodowego klasy B i złotego okresu lat czterdziestych i pięćdziesiątych, na których to produkcjach się wychowywali, dokonywali aktu autodemaskacji, kompromitacji filmowej iluzji, odwołania do samych siebie. Bardzo często zresztą pokazywali się na ekranie w rolach statystów. Praktyka taka wydaje się więcej mieć wspólnego ze zjawiskiem romantycznej ironii niż cynicznymi bezpodmiotowym przetwarzaniem i mieszaniem utartych wątków w celu osiągnięcia jak największych zysków kasowych, chociaż trzeba przyznać, że to pragnienie tak czy inaczej towarzyszy każdemu producentowi każdego filmu.

⁵¹ Konstituowana przez Byt transcendentny zgodnie z tradycją arystotelejsko-tomistyczną, a przedmarksistowską i przedderridiańską.

⁵² Zob. M. Przyłipiak, *Kino stylu zerowego...*, op. cit., s. 157-158.

⁵³ Chociaż nie ulega wątpliwości, że pojawienie się Kina Nowej Przygody zbiega się z tendencjami postmodernistycznymi i ruchami kontestacji w Stanach Zjednoczonych w latach siedemdziesiątych. Zob. M. Przyłipiak, J. Szyłak, *Kino najnowsze*, op. cit., s. 55-58.

Teoria *bricolage'u* Lévi-Straussa – choć opiera się na natywistycznych tezach o wrodzonych strukturach umysłu – nie neguje ludzkiej podmiotowości. Struktury dalej są porządkowane i „myślane” przez *bricoleura*, który

[...] nie ogranicza się do działań i dokonań; „rozmawia” on nie tylko z rzeczami, [...] lecz i przy pomocy rzeczy: mówi o swym charakterze i życiu poprzez wybór wśród ograniczonych możliwości. Nigdy nie spełniając swych zamierzeń, *bricoleur* wkłada w nie zawsze coś z siebie⁵⁴.

Podobnie psychologia głębi Junga, chociaż akcentuje wpływ nieświadomości, nie odmawia autorowi prawa do bycia ostateczną instancją twórczą. Bez ludzkiego myślenia, ludzkich uczuć, pragnień, potrzeb, słowem bez osobowości, czy podmiotowości nie powstanie żadne wielkie, wybitne, czy choćby nad wyraz popularne dzieło. Bez autorskich i niepowtarzalnych cech nie powstałyby tak dobre (niekoniecznie wybitne) filmy o ogromnej i długotrwałej sile oddziaływania na kolejne pokolenia. Najlepszym dowodem jest fakt, że w trzydzieści trzy lata po premierze *Nowej nadziei* wciąż rosną rzesze fanów, miłośników czekających na nowe odsłony przygód w dalekiej galaktyce, czy kolejną eskapadę Indiany Jonesa, zaś wszechświat *Gwiezdných wojen* rozrósł się w istny przemysł książkowy, kolekcjonerski, zabawkarski. Bez centrum aksjologicznego – choćby i infantylnego – ukrytego „za” najlepszymi „tekstami” Kina Nowej Przygody losy archeologa w kapeluszu czy kosmicznych kowbojów w odległej galaktyce nie miałyby tak ogromnej siły kulturotwórczej, nie przemieniłyby naszego świata na zawsze.

**Mythical structures and strategies in popular culture:
The New Adventure Cinema as an example
Summary**

The author shows that the plots of films which can be seen as typical mass culture products (notably those by Steven Spielberg, George Lucas and their satellites such as Robert Zemeckis or Ron Howard) are usually constructed from motives, characters or plot structures known from mythologies or fairy tales. By referring to Carl Gustav Jung's depth psychology, the author analyses plots of movie series such as *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Back to the Future*, *Willow*, *Hook*, *Close Encounters of the Third Kind*, *Hook* or *Poltergeist*. The constitutive meanings and ideas in those films (such as the archetype of sacrifice, rivalry between father and son, character transformation, love or a maturing process enabling people to assume a position in a family) are interpreted and 'borrowed' by filmmakers from myths and legends such as the universal heroic monomyth, analysed by Joseph Campbell, which is about a hero going to the underworld which helps him integrate his psyche.

⁵⁴ C. Lévi-Strauss, *Myśl nieoswojona*, op. cit., s. 37-38; podkreślenie – M.K.

JAKUB SZESTOWICKI
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

LIP DUB – STUDENCKA NARRACJA O UNIWERSYTECIE

ABSTRAKT: Lip duby to muzyczne klipy wideo, które w ostatnim czasie zyskały niezwykłą popularność. Autor rozważa, co tkwi u podstaw tego zainteresowania. Co sprawia, że dubbingują muzykę i synchronizują do niej wargi studenci niemal każdej większej uczelni świata (w tym UW)? Tekst wychodzi poza traktowanie lip dubów jedynie jako formy rozrywki. Bardziej: traktuje je jako narracje mówiące o uniwersytetach i studiujących na nich ludziach. Autor – przy wykorzystaniu metodologii gender i queer – zastanawia się również nad niebezpieczeństwami związanymi z tego typu przekazem. Czy lip dub to *de facto* narracja, która reprodukuje schematy wykluczenia? – to jedno z wielu pytań, które autor stawia tej formie audiowizualnej.

SŁOWA KLUCZOWE: gender studies, queer studies, lip dub, uniwersytet, Uniwersytet Warszawski, web 2.0

I

Powstanie i rozwój Internetu diametralnie zmieniły sposób obiegu i wytwarzania informacji. W porównaniu do starych mediów, tj. prasy, telewizji itp., poruszanie się w przestrzeni internetowej zakłada partycypację użytkownika. Internauta nie jest biernym odbiorcą treści, wręcz przeciwnie: aktywnie dokonuje jej selekcji i – co istotne – sam staje się jej wytwórcą.

Momentem przełomowym w rozwoju Internetu jest pojawienie się zjawisk i tendencji, które możemy przyporządkować terminowi „Web 2.0”. Powstanie blogów, mikroblogów, a zwłaszcza sieci społecznościowych, sprawiło, że ilość *user generated contentu* (tj. treści generowanej przez użytkownika) zaczęła drastycznie rosnąć. Co więcej, dzielenie się informacjami na temat siebie, swoich zainteresowań, gustów muzycznych, filmowych itp., stało się niemal obowiązkowe dla zaznaczenia swojej obecności w przestrzeni internetowej. Doprowadziło do powstania humorystycznych sformułowań, takich jak: „Jeśli czegoś nie ma w Google’u, to nie istnieje” lub „Jeśli nie umieściłaś zdjęć z wakacji na „Naszej klasie”, to znaczy, że tych wakacji nie było”. Mimo że zdania te są absurdalne, to dobrze oddają kształt zmiany, która dokonała się wraz z pojawieniem się Web 2.0.

Zmiany związane z rozwojem Web 2.0, w moim rozumieniu, znacząco wpływają na kształt kultury popularnej. W Internecie roku 2010 różnice między partycypacyjną a uniwersalną narracją ulegają zatarciu. Dyktowanie tego, co jest aktualnie modne, co warto propagować, przestało być wyłącznie domeną korporacji

medialnych czy też celebrytów. W chwili obecnej instytucja *trendsettera* swoim zasięgiem objęła także osoby niebędące bezpośrednimi beneficjentami świata medialnego. To, co odróżnia współczesną kulturę popularną od jej poprzednich etapów, to znacznie poszerzona możliwość oddolnego wpływania na jej kształt. Trendy może dyktować przeciętny Jan Kowalski w zaciszu swojego komputera.

Tematem mojego tekstu uczyniłem lip duby, które w moim rozumieniu stanowią dobry przykład sytuacji, kiedy to partykularna narracja, częśćka, ustanawia schemat, wokół którego powstaje szereg narracji w przestrzeni ogólnoswiatowej. Ustanawia modę sięgającą w tym wypadku także po Uniwersytet Warszawski. Jest to zarazem jeden z efektów, u którego źródeł znajduje się rozwój mechanizmów społecznościowych w Internecie, które nakreśliłem powyżej. W tym miejscu umieszczam podstawy globalnego zainteresowania lip dubami. Lip dub jako forma będąca mariażem – z jednej strony popkultury, zabawy i rozrywki, z drugiej możliwości oferowanych przez Web 2.0 – staje się kusząca dla osób z różnych stron świata.

II

Definicja lip dubu [ang. lip = warga; dub = podkładać głos] jest prosta. To synchronizacja ruchu warg z odtwarzanym utworem muzycznym, skompilowana w klip audiowizualny. Teledysk zostaje poddany post-processingowi, zostaje obrobiony na komputerze. Lip duby zazwyczaj kręci się jednym ujęciem kamery, w związku z czym ich produkcja bywa niekiedy bardzo pracochłonna.

Zakłada się, że termin „lip dub” powstał w grudniu 2006 roku, kiedy to Jakob Lodwick w opisie do umieszczonego przez siebie klipu wideo w serwisie Vimeo napisał:

I walked around with a song playing in my headphones, and recorded myself singing. When I got home I opened it in iMovie and added an MP3 of the actual song, and synchronized it with my video. Is there a name for this? If not, I suggest „lip dubbing”. [Przechadzałem się, słuchając piosenki w słuchawkach i nagrałem siebie śpiewającego. Kiedy wróciłem do domu otworzyłem iMovie i dodałem mp3 danego utworu i zsynchronizowałem z moim wideo. Czy jest na to nazwa? Jeśli nie, proponuję „lip dubbing”]¹.

Mimo że wiele osób uważa klip Lodwicka za rozpoczynający zjawisko lip dubowania, to w kwestii tej nie panuje zgoda. Za uznaniem teledysku za konstytutywny dla zjawiska – i jest to perspektywa, którą stosuję w niniejszym tekście – przemawia fakt, że klip Lodwicka jest inicjatywą oddolną, nieinspirowaną

¹ <http://www.vimeo.com/123498> [online, dostęp: 1 IX 2010].

potrzebami rynku rozrywki, oraz to, że definiuje zastosowane techniki i nadaje lip dubowaniu nazwę – innymi słowy: tworzy matrycę, która w przyszłości będzie replikowana.

Pierwszy lip dub uniwersytecki powstał na Hochschule Furtwangen University w Niemczech w czerwcu 2008 roku. W nieco ponad 2 lata po zrealizowaniu tego przedsięwzięcia, UniversityLipDub.com (strona skupiająca studenckie lip duby) zawiera ponad 50 lip dubów z całego świata, w tym kilka z Polski. Realizowanie klipów w przestrzeniach wyższych uczelni stało się modą. Można powiedzieć: zjawiskiem, które dostarcza społeczności studenckiej dużo rozrywki, a uczelniom zapewnia dobrą reklamę przy użyciu stosunkowo niskich nakładów finansowych. Zadaniem mojego tekstu jest sprawdzenie, czy stwierdzenie to oddaje stan faktyczny. Czego lip dub nie mówi? Co lip dub komunikuje odbiorcom? Wreszcie: czy lip dub może być niebezpieczny? Zakładam, że nie ma niewinnych narracji.

III

Perspektywy gender i queer studies tworzą dyskurs będący swego rodzaju kontrą wobec dominującego systemu społeczno-kulturalnego. Odpowiadają na Spektakl – używając sformułowania Guya Deborda² – krytycznie. Wskazują nawet nie tyle na jego niedoskonałości, co opisują przemoc, która leży u jego podwalin. Poprzez wskazanie opresyjnych mechanizmów wiedzy/władzy dążą do stworzenia wiedzy/oporu³, która pozwoli na eliminację przemocy i *de facto* uzyskanie wolności. Są nie tylko dyskursami teoretycznymi, lecz także teoriami społecznymi. Odpowiadają temu, co pisze o teoriach społecznych Jacek Kochanowski: „[ich przedmiotem jest] wskazanie i scharakteryzowanie obszarów niesprawiedliwości, krzywdy, wykluczeń oraz zaprojektowanie możliwej strategii zmiany tej sytuacji wraz z projekcją stanu przestrzeni społecznej po tej zmianie”⁴.

Jedną z przestrzeni interesujących dla queer i gender studies jest kultura popularna. Jej mainstreamowe narracje są niemal tożsame ze Spektaklem. W dużej mierze odzwierciedlają jego założenia, tj. wykluczają to, co kobiece oraz to, co nieheteroseksualne. Mimo że ów stan ulega poprawie, to z dużym prawdopodobieństwem można przyjąć, że miejscem realizacji podmiotowości kobiecej i nieheteroseksualnej jest przestrzeń kultury alternatywnej.

Pomimo tego, że lip duby – jako produkcje oddolne i półprofesjonalne – łatwo jest umieścić po stronie twórczości alternatywnej, to jednak czerpią one

² Por. G. Debord, *Spoleczeństwo spektaklu*, przeł. A. Ptaszkowska przy współpracy L. Brogowskiego, Gdańsk 1998.

³ Pojęcia stosowane przez Michela Foucaulta.

⁴ J. Kochanowski, *Spektakl i wiedza. Perspektywa społecznej teorii queer*, Łódź 2009, s. 54.

pełnymi garściami z głównego nurtu kultury popularnej. To w nich studenci stają się gwiazdami rocka, celebrytami, w pełni oddają się nieskrępowanej konsumpcji i rozrywce. Zasadne jednak pozostaje pytanie: czy nie wiąże się to z pewnymi konsekwencjami? Czy lip dub może wykluczać?

Przyjrzyjmy się zrealizowanemu w tym roku lip dubowi Uniwersytetu Warszawskiego⁵. Młody mężczyzna zostaje przyjęty w poczet studentów uniwersytetu. Tuż po otrzymaniu indeksu, otoczony świetlistą aurą, w bibliotece uniwersytetu wkracza w przestrzeń lip dubu. Szarą przestrzeń uniwersytecką zastępuje wielokolorowa paleta barw. Przemiana rzeczywistości sprawia, że znużeni studenci nagle stają się aktywni, zmiana dotyczy również ich garderoby – „przecięte” stroje zostają zastąpione bogatymi kreacjami. Przestrzeń nudy staje się przestrzenią karnawału. Spotykamy osoby z różnych subkultur, sfer społecznych, rejonów świata. Scena konotuje: multikulturalizm, indywidualizm, pieniądze, seks. To przestrzeń z gruntu liberalna, odziewająca się od konserwatyzmu – tu otoczonemu kobietami księdzu Biblia dosłownie wypada z rąk. To przestrzeń intensyfikacji doznań, hedonizmu, wreszcie: oczekiwanego przez studentów sukcesu na rynku pracy. Lip dub Uniwersytetu Warszawskiego kończy się gromkimi brawami i okrzykami rozentuzjasmowanych studentów.

Lip dub UW jest narracją stworzoną dla młodego mężczyzny. To on wkracza do uniwersytetu, to jego oczami patrzymy na świat. Profesor Zbyszko Melosik pisze: „zdominowanie kultury Zachodu przez męskie sposoby poznawania ma decydujący wpływ na postrzeganie przez kobiety własnych ciał (historia reprezentacji jako takiej stanowi *de facto* historię płci męskiej)”⁶. Jak zatem wygląda kobieta z lip duba UW? Podkreśla swoją atrakcyjność, przyjmuje pozycję kusicielki, asystuje mężczyznom w hazardowej grze, odjeżdża z nimi na motocyklu, jest księżniczką, dziewczyną gangstera, cheerleaderką, wreszcie: panną młodą. Zastanawiające, że kobiecość znajduje tu wyłącznie reprezentacje produkowane przez męskie spojrzenie. Lip dub obfituje w klisze *de facto* patriarchalne i seksistowskie. Kobieta jawi się jako ta, która ładnie wygląda, jest obiektem seksualnym, suplementem mężczyzny. Spojrzeniu widza nie umykają również dysproporcje na osi: aktywność kobieca – aktywność męska. Ta pierwsza w lip dubie polega głównie na stylizacji ciała, podczas gdy druga – na realizowaniu aspiracji życiowych. Kobiety zostają baletnicami, księżniczkami, mężczyźni – gwiazdami popkultury, gangsterami, sportowcami.

Lip dub Uniwersytetu Warszawskiego nie jest przypadkiem odosobnionym. W klipach zrealizowanych przez studentów Uniwersytetu Adama Mickiewicza czy Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego elementy normatywizujące są równie silnie obecne.

⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=J5ljjGbtrTE> [online, dostęp: 1 IX 2010].

⁶ Z. Melosik, *Tożsamość, ciało i władza w kulturze instant*, Kraków 2010, s. 27.

Jednym z kryteriów dobrego lip dubu jest spontaniczność, wielowątkowość, rozbudowany kontekst. Narracje popkultury i mediów z racji swojej płynności i niestabilności stanowią w tym względzie bogate źródło inspiracji. Problematyczne jest jednak, gdy wraz z replikowaniem klisz, którymi rządzi się przekaz kultury popularnej, replikujemy opresyjne struktury, które w ten system są wpisane. Analizowany przeze mnie lip dub porusza się w przestrzeni polityki ściśle określonych tożsamości. Mimo zmieniających się perspektyw, tożsamości męska i kobieca utrzymywane są w normatywnych ramach. Zamiast różnorodności mamy jej iluzję. Studencka narracja staje się narracją studiujących mężczyzn. Spektakl działa.

Czy korzystanie z popkulturowych wzorów zawsze musi zakładać powielanie represyjnych schematów? Społeczna teoria queer pozwala na zaprezentowanie narracji, która minimalizuje działania wiedzy/władzy. Perspektywa queer wobec opartego na tożsamościach Spektaklu proponuje odmienne, kuriozalne, nienormatywne narracje. Być queer w przestrzeni audiowizualnej oznacza ciągłe wchodzenie w interakcje z tym, co różne, oznacza proces ciągłej destabilizacji. A dzięki temu pozwala na konstrukcję lip dubu, który nie dość, że będzie miał znacznie poszerzony kontekst, to przy okazji zminimalizuje ryzyko wykluczenia. Stworzy przestrzeń dla podmiotowości, także kobiecej, także nieheteroseksualnej. Studenci w sukienkach? Studentki w garniturach? Dlaczego nie.

Co oczywiście, trudno na podstawie pojedynczej realizacji lip dubu stwierdzić, że korzystanie z – nazwijmy to – miękkiej opresji dotyczy całości zjawiska. Niemniej warto mieć na względzie to, że kultura popularna w dużej mierze jest kulturą kreowaną z perspektywy męskiej, a ta często wyklucza to, co kobiece. Zastanawiające, że nawet jeśli potraktujemy niektóre lip duby jako narracje korzystające z optyki karnawałowej, czyli takiej, która – w dużym uproszczeniu – polega na odwróceniu porządku, to patriarchalne, heteronormatywne prawa w lip dubach pozostają niezmiennie. A szkoda.

III

Lip duby są interesujące nie tylko, gdy rozpatrujemy je w perspektywie problematyki płci i tożsamości. Można je potraktować jako symptom zmian, które dotyczą samej instytucji uniwersytetu. Jako że są to klipy, za których realizację odpowiadają głównie studenci – lip dub może być utworem, który oddaje oczekiwania i nadzieje młodych ludzi. Może być również komunikatem dotyczącym ich wizji kształcenia uniwersyteckiego.

Pierwszy uniwersytecki lip dub na świecie⁷ kończy scena, kiedy to wraz z zanikiem ścieżki dźwiękowej, sala wykładowa pustoszeje, przy tablicy zostaje

⁷ <http://universitylipdub.com/videos/> [online, dostęp: 1 IX 2010].

jedynie profesor. Zerka na zegarek, po czym robi zdziwioną minę. Studentów już nie ma. Widzowi zostaje ukazany znaczący komunikat: „What Do You Do After Studying?”.

W mojej ocenie, przekaz tej sceny podpowiada interpretację, wedle której uniwersytet traktowany jest jako instytucja, której zadaniem jest przede wszystkim wykształcenie młodych ludzi (albo inaczej: nabycie przez nich kwalifikacji zawodowych), po którym „logiczną” konsekwencją jest opuszczenie murów uczelni. Znaczące, że w lip dubowej narracji, wykładowca akademicki nie jest ukazywany jako człowiek sukcesu. Ten – jak w przypadku lip dubu UW – serdecznie powita studenta, ale ostatecznie – jak w klipie niemieckim – zostanie opuszczony. Sukces, pieniądze, wreszcie: sława, tj. tematy przejawiające się w lip dubach, są rozumiane jako cele do osiągnięcia jedynie poza murami uczelni. Jeżeli potraktujemy lip dubową narrację jako wyraz aspiracji młodych ludzi, to niewątpliwie wchodzi ona w konflikt z ideą uniwersytetu zaangażowanego – uniwersytetu stawiającego sobie za cel podstawowy wyrobienie krytycznego myślenia; odcinającego się od często niesprawiedliwych mechanizmów wolnorynkowych. Być może lip dub funkcjonuje tu jako symptom kryzysu uniwersytetu.

Nie twierdzę, jakoby rozrywka w murach uczelni wyższych była czymś złym, nieadekwatnym do powagi instytucji. Wręcz przeciwnie. Niemniej, warto potraktować jej przejawy – a takim bez wątpienia jest lip dub – jako symptom, który kadrze zarządzającej uniwersytetem może powiedzieć wiele i pozwolić na wyciągnięcie wniosków.

IV

Lip duby mówią na zasadzie *pars pro toto* o całej kulturze popularnej i miejscu, jakie zajmują w niej: zjawisko Web 2.0, uniwersytet i studenci.

Lipdub: Students' narratives about universities Summary

Lipdubs, which are music videos, have become immensely popular recently. The author analyses the drivers behind their popularity. Why would students from nearly all major universities in the world (including the University of Warsaw) lipdub music with synchronised lip movements? The paper goes beyond analysing lipdubs as a form of pure entertainment. Instead, it presents them as narratives about universities and their students. Using the methodology from gender studies and queer studies, the author also considers the perils involved with this kind of message. Can lipdubs be seen as narratives which reproduce exclusion patterns? This and other questions are posed in the context of this audiovisual format.

**GRY
W KULTURZE POPULARNEJ**

SŁAWOMIR KRÓL

(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

NARRACJE W GRACH RPG A LITERATURA I JĘZYK: TEORIA I PRAKTYKA. UJĘCIE INTERDYSCYPLINARNE

ABSTRAKT: Artykuł omawia różne aspekty narracji typowych dla gier RPG, analizując je z perspektywy językoznawstwa, teorii literatury oraz filozofii. Dane są cechy charakterystyczne: począwszy od krótkiej historii gier RPG, poprzez określenie elementów składowych rozgrywki RPG, takich jak deklaracje graczy oraz stanowiska kreatywne, a skończywszy na podkreśleniu dynamicznej i performatywnej natury powstających narracji. Następnie autor analizuje problemy komunikacji, recepcji i fabuły w narracjach generowanych przez rozgrywkę RPG, skupiając się na aspektach formalnych, tekstualnych i strukturalnych. Autor wnioskuję, że znaczna złożoność przedmiotu badań wymaga podejścia interdyscyplinarnego i że biorąc pod uwagę brak wyczerpującej analizy narracji w grach RPG, konieczne są dalsze badania.

SŁOWA KLUCZOWE: gry fabularne RPG, narracja, akty mowy, teoria relewancji, retoryka

Wstęp

Typowa opowieść generowana w rozgrywce Role-Playing Game stanowi na swój sposób wsparcie dla tezy eseju *Śmierć autora*¹, w którym Roland Barthes postuluje koniec autorskiej dominacji nad zawartością znaczeniową tekstu. U Barthesa czytamy o śmierci jednostkowego autora, tej tradycyjnej samotnej figury w historii literatury; obecnie jednakże obserwujemy narodziny wielu autorów: w nowym tysiącleciu rozproszona sieć twórców o nierównym wkładzie indywidualnym w końcowy produkt być może stanie się podstawową formą produkcji tekstów kultury. Czy jest to powszechny ruch w kierunku decentralizacji i demokratyzacji sztuki i czy ma rację bytu na polu literatury, nadal nie wiadomo. Bez wątplenia jednym z przykładów tej tendencji może być forma kreowania wyimaginowanych światów i tworzenia opowieści, jaką jest rozgrywka RPG, gdzie każdy gracz staje się zarówno uczestnikiem, jak i autorem.

Podczas gdy przedmiotem zainteresowań Barthesa było słowo pisane, rozgrywka RPG należy do sfery słowa mówionego. Dla badacza literatury i narracji

¹ R. Barthes, *Śmierć autora*, przeł. M. P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, nr 1/2.

RPG istotne będą zarówno różnice w narracji pisanej i mówionej, jak i pewne występujące analogie i podobieństwa. Spośród wielu pytań, jakie mógłby zadać badacz literatury na temat narracji RPG, należałoby wyróżnić następujące: na czym polega relacja między narracją RPG a narracją literacką; czy wgląd w motywacje graczy współtworzących opowieść RPG prowadzi do konkluzji istotnych dla badań nad literaturą; czy cechy dystynktywne narracji RPG w istotny sposób powinny wpłynąć na dyskusję narratologiczną; wreszcie, jakie istniejące założenia teorii narracji i literatury znajdują wsparcie w materiale porównawczym dostarczanym przez rozgrywkę RPG. Niestety, należy się spodziewać, że istniejąca metodologia badawcza nie będzie satysfakcjonująca w omawianym przypadku; wydaje się, że najbardziej korzystnym podejściem będzie spojrzenie na narrację RPG z możliwie największej liczby perspektyw, włączając w to retorykę, psychologię dynamiki grupowej i motywacji, teorię aktów mowy, teorię relewancji, krytykę odbioru czytelniczego czy wreszcie teorie strukturalne narracji. Niniejszy artykuł stanowi jedynie zarys możliwości otwierających się przed badaczem samego zjawiska popkultury jakim są gry RPG, jak i bardziej szczegółowych zagadnień.

Narracje RPG: ogólna charakterystyka

Gry fabularne pojawiły się w latach siedemdziesiątych jako przede wszystkim wariacja na temat figurkowych gier bitewnych. Do bitewnej formuły priorytetyzującej rzuty kośćmi w celu rozstrzygnięcia konfliktów między współzawodniczącymi stronami dodany został element teatru improwizacji, ale także idea tworzenia szczegółowego świata przedstawionego rozgrywki. Trzy główne modalności gry RPG to mechanika gry, świat przedstawiony i promowany styl rozgrywki. Mechanika gry to system, w którym rozstrzygane są konflikty między graczami i interakcja graczy ze składowymi świata przedstawionego. Trzy główne typy rozstrzygania konfliktów to drama, karma i fortuna². Drama to przede wszystkim opis i deklaracje, najbardziej interpersonalny sposób rozstrzygania scen i konfliktów, gdyż od akceptacji opisu gracza bądź zwykłej deklaracji mistrza gry zależy wynik podejmowanej akcji. Przykład: (mistrz gry): „jeden twój [gracza] celny strzał i złodziej pada martwy”, (gracz) „przekonuję go, by zgodził się na moje warunki”. Karma wprowadza kolejną warstwę systemu, gdzie można odnaleźć słowne bądź liczbowe atrybuty postaci i przedmiotów oraz istotne skale odniesienia. Postać z wyższą wartością atrybutu siły zawsze wygrywa starcie ze słabszym przeciwnikiem. Dopiero fortuna, najczęściej pod postacią rzutu kośćmi, wprowadza element losowości. Bardzo często, by oddać

² http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html/.

złożoność różnych relacji przyczynowo-skutkowych w świecie przedstawionym i dać graczom do dyspozycji uczciwy i zbalansowany system rozstrzygnięcia konfliktów, twórcy podręczników RPG decydują się na wprowadzanie bardzo licznych zasad i szczegółowej mechaniki, opierając je na kombinacji karmy i fortuny. Świat przedstawiony, poza mechanicznym odzwierciedleniem, zazwyczaj zyskuje bardzo szczegółowy tradycyjny opis: kosmologię, historię, krainy, miasta, społeczności, organizacje i znamienite jednostki. Nierzadko poza światem przedstawionym do dyspozycji graczy jest oddana metafabała³, czyli sekwencja znaczących zmian w świecie i akcjach postaci tła, która napędza konflikty i zazwyczaj jest zaplanowana przed rozgrywką. Przedstawiona charakterystyka wskazuje, że kreatywności graczy nadana jest pewna struktura jeszcze zanim weźmiemy pod uwagę wpływ filmów, książek czy komiksów.

Obecnie wszystkie tytuły RPG dominujące na rynku⁴ łączy jedna ważna cecha wspólna: poprzez rozwiązania mechaniki gry i wprowadzanie światów bogatych w konflikty siłowe, wszystkie te tytuły promują styl rozgrywki oparty fabularnie na walkach, intrygach i wyścigu do potęgi i władzy, a mechanicznie na wysokim udziale fortuny w połączeniu z karmą (stała wartość atrybutu dyktuje wartość dodawaną do rzutu kośćmi bądź ilość rzuconych kości). W rozgrywce skutkuje to obfitością scenariuszy, w których typowy jest wysoki stopień współzawodnictwa. Element narracji okazuje się często jedynie dodatkiem, gdyż z biegiem lat zwiększające się zapotrzebowanie rynku na gry bitewne i karciane ujawnia silną preferencję graczy w kierunku czystego współzawodnictwa. Same scenariusze najczęściej przypominają swoje filmowe lub książkowe odpowiedniki z kategorii przygodowych, sensacyjnych, akcji i horroru.

Pośród wszystkich typów narracji, narracja RPG wyróżnia się znaczną dynamiką, jako efekt wspólnego wysiłku umysłowego niewielkiej grupy ludzi o motywacji wiodącej do wykreowania opowieści. Naturę narracji RPG można znakomicie uchwycić za pomocą systemu opisu dostarczanego przez teorię aktów mowy Johna Austina⁵. W ramach warunków fortunności⁶ definiowanych przez styl gry grupy, każdy uczestnik rozgrywki wykonuje akty mowy o różnym stopniu siły sprawczej, bezpośrednio wpływając na wyobrażenie pewnej sytuacji w danym świecie przedstawionym. Gracze w spontaniczny sposób reagują na nowe elementy wprowadzane do świata przedstawionego przez pozostałych uczestników. Całość rozgrywki jest nadzorowana zwykle przez jednego gracza, zwanego mistrzem gry, który rozstrzyga spory i określa granice prawdopodobieństwa

³ Ang. *Metaplot*, ibidem.

⁴ <http://www.icv2.com/articles/news/15715.html/>.

⁵ J. L. Austin, *Jak działać słowami*, [w:] tegoż, *Mówienie i poznawanie. Rozprawy i wykłady filozoficzne*, przeł. B. Chwedeńczuk, Warszawa 1993, s. 543-729.

⁶ Ibidem, s. 20-44.

akcji. Odpowiada on też często za zawartość tematyczną narracji oraz fabularyzację. Co ciekawe, w przypadku rażącego naruszenia warunków fortunności, dane wyrażenie performatywne zarówno gracza jak i mistrza gry zazwyczaj uznaje się za niebyłe. W ten sposób zarysowany model rozgrywki RPG prowadzi do kilku istotnych wniosków. Przede wszystkim tekst tak powstałej opowieści nie podlega tradycyjnej interpretacji czy ocenie prawdziwości. Jedyna dyskusja sprowadza się do określenia **motywacji** kierujących graczami w ich decyzjach narracyjnych. Sam kształt opowieści wyłania się w wyniku wymiany aktów mowy na przestrzeni rozgrywki i negocjacji między graczami każdego jej elementu.

Dla kontrastu, narracja literacka w momencie odczytania zazwyczaj posiada już skończony kształt: zakodowany zwykle przez jednego autora; elementy składowe nie podlegają negocjacji. Dlatego też w przypadku narracji literackiej zwykło się mówić raczej o otwartości na odmienne interpretacje; można wyróżnić teksty o mniej lub bardziej wyraźnej funkcji retorycznej⁷, bądź w różnym stopniu ograniczające swobodną wariację znaczeń w odbiorze czytelnika. W przypadku narracji RPG natomiast można mówić jedynie o elastyczności rozgrywki: otwartości uczestników na nowe i niestandardowe pomysły oraz o poziomie kontroli mistrza gry nad fabułą. Czasami oczekuje się od mistrza gry wyraźnie narzuconej koncepcji rozgrywki i fabuły, a czasami jedynie inspirowania kreatywności graczy i arbitrażu w sporach. Zarówno powieść, jak i narracja RPG może być rozważana w szerszym kontekście, gdyż tak jak powieść bywa częścią sagi czy trylogii, tak też gracze często decydują się tworzyć większe całości z mniejszych części. Najmniejszą jednostką jest pojedyncza rozgrywka, która składa się na całą przygodę. Szereg przygód może łączyć się w kampanię. Nie można wykluczyć w tym przypadku możliwości powstania historii z nadrzędną funkcją retoryczną, stawiających ogólną tezę czy istotne pytanie.

Zanim jeszcze rozpocznie się gra, często oczekuje się od mistrza gry, by w fazie przygotowań napisał bądź zdobył szczegółowy scenariusz przygody. W przypadku gotowego scenariusza przygoda często ma w wysokim stopniu zdeterminowaną fabułę, co jest oczywiście zależne od oczekiwań graczy i charakteru rozgrywki. Wielu graczy preferuje gotowe scenariusze, gdyż dzięki nim mają nadzieję stać się uczestnikami szczegółowej i dobrze zaplanowanej przygody. Dla innych ważniejsza jest improwizacja i realizacja celów swoich postaci,

⁷ Przez *funkcję retoryczną* rozumiem przekaz dowolnego dzieła sztuki dający się zredukować do wykonania dowolnego aktu mowy, jak na przykład: performatywu, asertywu czy dyrektywu. W tej koncepcji utwór literacki o znacznej objętości mógłby się liczyć za wykonanie aktu asertywnego, gdyby dany utwór stawiał argument za jakąś ideą. Możliwe są też dzieła wykonujące tylko akt performatywny: takie dałoby się odczytać głównie jako realizację pewnej wizji artystycznej. Swoją koncepcję opieram częściowo na teorii aktów mowy według J. Austina i J. Searle'a, a częściowo na serii wykładów z retoryki D. Coffeena z UC Berkeley (<http://danielcoffeen.podomatic.com/>).

często utrudniane przez sztywne ramy scenariusza. Sam scenariusz dostarcza wielu gotowych elementów rozgrywki: postaci świata przedstawionego, konkretnych miejsc, wydarzeń i konfliktów. Ostatnim brakującym elementem są gracze, kierujący swoimi postaciami za pomocą deklaracji, którzy wprawiają scenariusz w ruch.

Najważniejszym elementem dyskursu rozgrywki RPG są deklaracje graczy, wcześniej omówione jako akty mowy. To poprzez interakcje gracze kształtują wydarzenia świata przedstawionego. W deklaracjach zawiera się stanowisko zajmowane przez graczy w konfrontacji ze światem opisywanym przez mistrza gry; ów retorycznie pojmowany etos gracza pozostaje głównym środkiem perswazji przy założeniu, że każda wypowiedź w trakcie gry stanowi argument. Jeśli dana deklaracja mieści się w ramach etosu i otrzymuje odpowiednie wsparcie, czyniony argument uznaje się za przekonujący. Pozostałe dwa sposoby oddziaływania, *logos* i *patos*, w istocie nadzwyczaj rzadko osiągają podobny efekt w trakcie rozgrywki, a czasami wręcz są uznawane za zbędne i zaburzające tok gry. Tak też dla przykładu gracze zbyt krytyczni wobec logiki wydarzeń czy manipulujący uczuciami innych są szybko uznawani za *personae non gratae*. Co ciekawe, w dyskusjach na temat płynności snucia opowieści najczęściej pojawia się zalecenie, by we wszystkich sporach odwoływać się do autorytetu mistrza gry, jego etosu wszak się nie kwestionuje. Pisarze literatury pięknej wydają się dzielić z nim ten status w trakcie pracy twórczej, jednak zawartość swoich opowieści mogą negocjować jedynie z wyobrażeniem modelowego czytelnika czy grupy docelowej.

Określając wykonywaną akcję poprzez deklarację, gracz ma zwykle do wyboru trzy stanowiska kreatywne: autora, aktora i reżysera. Po raz pierwszy zostały one zdefiniowane w dyskusjach internetowych na forum rec.games.frp.advocacy⁸, aktywnym w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku. Stanowiska kreatywne to innymi słowy poznawcze nastawienie gracza do odgrywanej postaci fikcyjnej. Najbardziej performatywne i jednocześnie najrzadziej przyjmowane stanowisko reżysera pozwala poprzez deklarację określić kontekst, czas trwania albo przestrzeń wykonywania akcji: są to zazwyczaj rzeczy poza wpływem odgrywanej postaci. By posłużyć się przykładem: mistrz gry opisuje spotkanie dwóch detektywów w jednym z biur jednostki śledczej; trzeci gracz, chcąc dołączyć swoją postać do spotkania, deklaruje: „I wtedy wchodzę do pomieszczenia”. W taki oto sposób zwykli regularnie funkcjonować dopiero literaccy bohaterowie opowieści doby postmodernizmu, czasami świadomi tekstualności świata i podejmujący grę z czytelnikiem. Interesującym przykładem

⁸ K. Hardwick, *Narrative and Style* z: http://groups.google.com/group/rec.games.frp.advocacy/browse_fm/thread/778c01939d82e0de?hl=en&lr=&ie=UTF-8&num=1, forum rec.games.frp.advocacy, lipiec 1995.

jest też pierwszoosobowy narrator biorący udział w opisywanych wydarzeniach, jednak tutaj jasne jest, że rola postaci świata przedstawionego łączy się z rolą narratora i stąd wynika jego uprzywilejowana pozycja. Stanowisko aktora zakłada idealną korespondencję między określonymi motywacjami postaci a deklaracjami gracza, który dosłownie odgrywa pewną rolę. Jest to bohater niezmienny i przewidywalny w tym sensie, że jego zachowanie i ewentualne zmiany psychiki są przewidziane skryptem. W przypadku stanowiska autora gracz uznaje własną motywację i dążenia za przeważające nad celami, które mogłaby mieć odgrywana postać. W ramach utrzymania spójności dopuszcza się retroaktywną modyfikację charakteru odgrywanej postaci. W kontekście *bon tonu* gier fabularnych stanowisko autora bywa jednak krytykowane na korzyść stanowiska aktora, gdyż zgodnie z oczekiwaniami graczy postaci winny podążać za pewną określoną logiką; inwencja własna jest odbierana jako zaburzenie umowy społecznej, w ramach której toczy się rozgrywka. Taka ocena współgrałaby ze współczesnym stanem wiedzy psychologicznej, zgodnie z którą ludzie oczekują od innych stałości charakteru i konsekwencji działań. Być może dlatego płaskość postaci Dickensa wpływa na czytelnika kojąco i zapewnia poczucie czytelniczego komfortu i bezpieczeństwa.

W odniesieniu do literatury należałoby mówić o postaciach absolutnie zeterminowanych przez logikę tekstu i postaciach określanych ściśle przez realizm psychologiczny lub historyczny. Dla czytelnika, jak i dla grupy graczy, w obu przypadkach wydaje się być istotne, by w trakcie opowieści nie wykraczać wyraźnie poza ramy determinizmu, prawdopodobieństwa i przyczynowości, jakkolwiek te pozostają pod całkowitą kontrolą autora. Niejednokrotnie wypełnienie przez tekst narzuconej przez autora funkcji retorycznej wystawia czytelnicze zaufanie i czujność na próbę, jednak o złej praktyce można mówić tylko w przypadku naruszenia tak widocznego i oczywistego, że odbiera przyjemność z odbioru dzieła sztuki. Gdy określenie równowagi staje się kwestią negocjacji między uczestnikami gry, należy się spodziewać kłopotów wynikających głównie z różnych oczekiwań graczy i trudności w komunikacji.

Narracje RPG: problem komunikacji

Dyskusja problemu komunikacji w kontekście narracji RPG zakłada, że między graczami zachodzi konwersacyjna wymiana treści narracyjnej, której wartość poznawcza⁹ jest determinowana na bieżąco. Ważnym pytaniem jest, w jaki sposób uczestnicy gry fabularnej determinują znaczenie swoich wypowiedzi i czy jest to zasadniczo różne od konfrontacji czytelnika ze słowem pisanym.

⁹ Ang. *cognitive value*. W sensie pragmatycznym jest to prawda akceptowana przez uczestników rozgrywki jako funkcjonalna w szerszym kontekście rozgrywki.

Warto też się zastanowić, czy narracja RPG różni się w jakikolwiek sposób od narracji literackiej pod względem intencji komunikacyjnej.

Oczekuje się, że w reakcji na opis mistrza gry gracz tworzy własny tekst. W tym przypadku interesujący jest status zarówno gracza, jak i mistrza gry, gdyż dopiero z ich interakcji wyłania się opowieść. Wszyscy uczestnicy tej wymiany odwołują się do współdzielonego stanu poznawczego, w który są wprowadzani w trakcie rozgrywki. Brakuje w zasadzie odbiorcy zewnętrznego, dla którego byłby tworzony tekst w jakikolwiek sposób odmienny od sumy wypowiedzi graczy. Posiłkując się pracą Wolfganga Isera w zakresie odbioru literatury *The Play of the Text*¹⁰, należy stwierdzić, że pomiędzy uczestnikami gry zachodzi proces bardzo podobny do odczytania tekstu przez czytelnika. Przede wszystkim, obowiązujące jest wspólne przekonanie, że wszyscy gracze są złączeni konwencjonalnym kontraktem zakładającym, że tekstualny świat jest umowny, a produkowany tekst ustanawia pewien nowy świat, a nie przedstawia istniejący. Gracze zgadzają się co do tego, że uczestniczą w grze, w której *przestrzeń*¹¹ potencjalnego jeszcze tekstu zapelniają za pomocą transakcji takich jak konflikt interesów, spór, mimikra istniejącego świata czy ciąg oderwanych wydarzeń¹². W wyniku gry wygenerowana jest rzeczywistość, która nie istniała wcześniej. Paradoksalnie, słowa użyte w procesie kreacji odwołują się do rzeczy, które zaczynają istnieć w umysłach uczestników dopiero po ich wypowiedzeniu, tak więc pełnią funkcję zarówno denotacyjną jak i figuratywną.

Kwestia znaczenia nigdy nie stanowi dla graczy problemu; co więcej, znaczenie tekstu jako takiego całkowicie traci swoją uprzywilejowaną pozycję w rozgrywce RPG. Z powodów praktycznych gracze nigdy nie kłopotczą się wolną grą znaczeń obecną na przykład przy użyciu słowa „drzewo”, dopóki wszyscy dzielą wspólny stan poznawczy, w którym użytemu słowu nadany jest byt intencjonalny. Niezachwiany status pojęć ontycznych w narracji RPG może stanowić potencjalny problem dla poststrukturalistów zajmujących się dekonstrukcją znaczenia tekstu. Tekst rozgrywki RPG nie podlega dekonstrukcji być może dlatego, że jest w wysokim stopniu skupiony na performatywnym aspekcie języka, w którym ważną pozycję zajmuje efekt wywierany przez użycie słowa, podczas gdy znaczenie jest opcjonalne.

Jak już wspomniano wcześniej, specyfiką gry RPG jest dynamiczna wymiana treści narracyjnych w trakcie konwersacji. Dla kontrastu, czytelnik jako odbiorca jednostajnego komunikatu dzieła literackiego zdaje się być w odmiennej sytuacji.

¹⁰ W. Iser, *The Play of the Text*, [w:] *The Languages of the Unsayable*, red. W. Iser, S. Budick, Stanford University Press 1987, s. 324-339.

¹¹ Ang. *blank of the text*, ibidem, s. 328.

¹² Rodzaje gier charakteryzowane przez R. Caillois jako kolejno: *agon, mimicry, ilinx*, [w:] *Man, Play and Games*, przeł. M. Barash, UIP 2001.

Skonfrontowany z przekazem pozbawionym widocznego nadawcy, czytelnik interpretuje tekst ruchem kolistym, zgodnie z metaforą koła hermeneutycznego według Friedricha Schleiermachera¹³. Warto od razu tutaj dodać, że gracz, wraz z postępowaniem narracji mistrza gry, także musi się zmierzyć z nowymi szczegółami wprowadzanymi na poczekaniu do świata przedstawionego. Po przeczytaniu danego tekstu, czytelnik może odpowiedzieć za pomocą interpretacji, czyli wyrażeniem w słowach swojego zrozumienia dzieła, bez możliwości negocjowania tejże interpretacji z autorem. Aby ją skutecznie, czytelnik musi stworzyć kolejny tekst. W przypadku narracji literackiej jednak mamy do czynienia ze stałym punktem odniesienia, jakim jest zakodowana reprezentacja danego dzieła. W rezultacie brak naturalnych ograniczeń umożliwia tworzenie dowolnej liczby interpretacji, co wiedzie do nieskończonego mnożenia się tekstów¹⁴. Następuje wtedy rozmycie znaczenia tekstu pierwotnego lub też jego dekonstrukcja. Wydaje się to być jednak bardziej podyktowane naturą tekstu pierwotnego niż ogólną właściwością procesu interpretacji czy specyfiką poznania ludzkiego. Możliwy kontrargument do zaprezentowanego toku myślenia jest następujący: otóż warto spytać, skąd pojawia się założenie, że traci się jakiegokolwiek znaczenie tekstu pierwotnego, i czy nie jest to zakładanie istnienia znaczenia *a priori*, niezależnego od odbiorcy. Tenże kontrargument obala komunikacyjna teoria relewancji Dana Sperbera i Deidre Wilson¹⁵, zgodnie z którą nadawca komunikatu, jakim tutaj jest zarówno narracja literacka, jak i RPG, zawiera w swojej wypowiedzi zamierzone znaczenie. Czy to znaczenie zostanie odszyfrowane przez odbiorcę, zależy od czynników pragmatycznych. W przypadku literatury, utrudnieniem jest brak możliwości obecności nadawcy przy odbiorze, brak wspólnego otoczenia poznawczego, punktów odniesienia, kontekstu czy każdego innego elementu ułatwiającego rozpoznanie zamierzonego znaczenia. Stąd też, w ujęciu najbardziej optymistycznym, czytelnik zyskuje znaczną swobodę w wyborze satysfakcjonującej dlań interpretacji narracji literackiej. W narracji RPG natomiast gracz musi w danej chwili odpowiedzieć na pewną sytuację zaistniałą w przestrzeni mentalnej grupy, reagując też w sposób relewantny i spełniający warunki fortunności. Posiada on jednak wcześniej dyskutowane przewagi niedostępne czytelnikowi. Elementem wspólnym w obu przypadkach jest pozostawanie w sferze narracji; gracz opisuje swoją akcję w odpowiedzi na opis mistrza gry bądź ją wykonuje poprzez akt mowy, podczas

¹³ A. Burzyńska, M. P. Markowski, *Teorie literatury XX wieku: podręcznik*, Kraków 2006.

¹⁴ Ang. *endless proliferation of texts*, koncept filozoficzny wyłaniający się z myśli Derridy, a szczególnie z kategorii *freeplay*, czyli wolnej gry suplementów znaczenia w przestrzeni tekstu. Patrz: J. Derrida, *Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences*, [w:] *Writing and Difference*, przeł. A. Bass, Londyn: Routledge 1978, s. 278-294.

¹⁵ D. Wilson, D. Sperber, *Relevance Theory*, [w:] *Handbook of Pragmatics*, red. G. Ward, L. Horn, Blackwell, Oxford 2004, 2006, s. 607-632.

gdy czytelnik, bazując na danym tekście, tworzy własną wersję historii, uzupełnioną o spekulację na temat rzeczy nieuściślonych przez wersję autorską.

Tak zaprezentowany problem komunikacji w narracji wiedzie do interesujących konkluzji. Przede wszystkim uzmysławia nam, iż wszelkie próby udowodnienia braku wartości poznawczej słowa pisanego wykazują jedynie, że jest ono dość młodym wynalazkiem kilku wybranych cywilizacji, który pozwala na wiele interpretacyjnych nadużyć nieosiągalnych w typowej sytuacji komunikacyjnej. Okazuje się też, że *bląd intencji*¹⁶ jest w pewnym sensie założeniem nakładającym sztuczne ograniczenia na odbiór tekstu. Najlepszą odpowiedzią wydawałoby się wprowadzenie idei *domnianego autora*¹⁷, proponowanej przez takich teoretyków literatury jak Wayne C. Booth w *The Rhetoric of Fiction*¹⁸ czy Seymour Chatman w *Story and Discourse*¹⁹. Tylko poprzez konstrukcję konceptu domnianego autora odbiorca komunikatu może dotrzeć do zamierzonego znaczenia tekstu, gdyż dopiero wtedy znane jest źródło intencjonalności. Domniany autor zastępuje nadawcę komunikatu w ten sposób, że odbiorca angażuje się w proces atrybucji stanu umysłu nadawcy, niezbędny do właściwego odczytania intencji. Stąd można wywnioskować, że uwolnienie literatury od jarzma intencji autorskiej przez Barthes'a mogło być przedwczesne, jakkolwiek tym razem rezyduje ona w wyobrażeniu stanu umysłu domnianego autora.

Specyfika rozgrywki RPG przypomina, iż narracja każdego typu, bez względu na nośnik, pozostaje formą komunikacji międzyludzkiej, a jako taka podlega do pewnego stopnia wszystkim wymogom i prawidłom dotyczącym wymiany zdań zachodzącej między ludźmi w wielu sytuacjach życia codziennego. Należałoby zbadać, czy semantyka kognitywna lub pragmatyka, a w szczególności teoria relewancji, dotąd skupiająca się na stworzeniu skutecznego modelu komunikacji inferencyjnej, znalazłyby zastosowanie w opisie i wyjaśnianiu działania literatury pięknej.

Narracje RPG: problem recepcji

Problem recepcji w narracji RPG wydaje się dotyczyć głównie ewaluacji estetycznej oraz stopnia identyfikacji graczy ze światem przedstawionym oraz odgrywanymi postaciami. Obserwacja preferowanych stylów odbioru treści prezentowanych przez narrację RPG bez wątpienia może doprowadzić do praktycznych konkluzji, ważnych dla twórców wszelakich tekstów literackich, skoro,

¹⁶ W. K. Wimsatt, M. C. Beardsley, *The Intentional Fallacy*, „Sewanee Review” 1946, nr 54, s. 468-488.

¹⁷ Ang. *Implied author*.

¹⁸ W. C. Booth, *The Rhetoric of Fiction*, University of Chicago Press 1983, s. 151.

¹⁹ S. Chatman, *Story and Discourse*, Cornell University Press, Londyn 1980, s. 147-153.

jak zostało to już określone wcześniej, wybory narracyjne dokonywane przez graczy ilustrują najbardziej typowe ludzkie tendencje i sentymenty.

Zarówno gracze jak i czytelnicy, chociaż skonfrontowani z różnymi rodzajami tekstów, zdają się faworyzować mimetyczny styl odbioru, akceptując jednocześnie konieczność zawieszenia niewiary²⁰ na czas odbioru tekstu. Według opracowania M. Głowińskiego z pracy *Świadectwa i style odbioru*²¹, styl mimetyczny charakteryzuje się przyjmowaniem rzeczywistości jako podstawowego punktu odniesienia. Rzeczywistość w dalszym ciągu pozostaje rzeczywistością zinterpretowaną przez pryzmat wierzeń i przekonań członków pewnej społeczności ludzkiej. Odbiorca tekstu spodziewa się utrzymania praw natury w świecie przedstawionym, realistycznej motywacji postaci i zależności przyczynowo-skutkowej. Wszelkie odstępstwa od wymienionych norm są natychmiast wychwytywane przez uczestników gry RPG i mimo autorytetu mistrza gry, traktowane z daleko mniejszym pobłażaniem niż ma to miejsce w przypadku odbioru dzieła literackiego. Uczestnicy narracji chcą mieć pewność, że wydarzenie, w którym biorą udział, jest pod ich wpływem, przewidywalne i dające się opisać znanymi prawami. Jedyne akceptowalne elementy świata przedstawionego są znajome, dobrze zbadane i kontrolowane, włączając w to motywy baśniowe i fantastyczne; magia i niesamowitość są najczęściej ograniczone rygorystycznymi zasadami bądź pozostają estetycznym tłem dla rozgrywki. Techniki defamiliaryzacji są najczęściej wykorzystywane do uzyskania efektu horroru i jedynie w grupach bardzo zmotywowanych do przeżycia podobnego doświadczenia; w każdym innym przypadku od wszystkich uczestników rozgrywki wymaga się przestrzegania kodu wymuszającego realizm akcji i sytuacji.

Kolejną rzeczą wartą wspomnienia w rozważaniach na temat recepcji w grach RPG jest kwestia realizmu emocjonalnego. Termin ten został użyty po raz pierwszy przez Henry'ego Jenkinsa w jego pracy *Textual Poachers*²² na określenie sposobu, w jaki widzowie filmów odbierają najmniej prawdopodobne wydarzenia w ulubionych serialach: jako symboliczną reprezentację bardziej ogólnych ludzkich doświadczeń i emocji. Ludzie w ten sposób odnoszą wydarzenia na ekranie do swoich własnych odczuć oraz pragnień i jeśli zachodzi satysfakcjonująca korespondencja, nieprawdopodobne elementy scenerii czy fabuły zostają zaakceptowane jako część transakcji zawieszenia niewiary. Dla graczy RPG natomiast relacja między nimi a odgrywanymi postaciami jest realna w sensie absolutnym: sami wcielają się w czasami bardzo różne typy osobowości, często postępują w świecie wyobraźni tak, jak by postąpili w rzeczywistości.

²⁰ ang. *suspension of disbelief*, za: S. T. Coleridge, *Biographia Literaria*, Londyn 1817, z <http://www.gutenberg.org/ebooks/6081>, Project Gutenberg, lipiec 2004, roz. 14.

²¹ M. Głowiński, *Świadectwa i style odbioru*, [w:] *Style odbioru*, Kraków 1977, s. 130-131.

²² H. Jenkins, *Textual Poachers*, Routledge 1992.

Ten bezpośredni związek między emocjonalnością odgrywanej postaci a graczem jest silny; stąd uczestnicy rozgrywki najczęściej odgrywają postaci bardzo podobne do nich samych, często mimo motywacji do odgrywania zasadniczo innego typu charakteru. Dla graczy granica między światem realnym a emocjami odczuwanymi przez odgrywaną postać ulega osłabieniu; nierzadko konflikty ze świata gry przenoszą się do realnego, a od postaci odgrywanych w wyobraźni oczekuje się wzajemnego szacunku nie słabszego niż między ludźmi rozmawiającymi o tych postaciach przy herbacie. Autentyczność odgrywanych emocji staje się kwestią sprawności aktorskiej gracza bądź stopnia jego podobieństwa do postaci. Oddzielną kwestią jest, czy ten rodzaj zbliżenia da się porównać do bardzo silnej identyfikacji czytelnika z postaciami na ekranie czy kartach książki.

Ostatnim zagadnieniem poruszonym przy okazji dyskusji recepcji w narracji RPG jest problem deprotagonizacji²³. Deprotagonizacją nazywa się podważenie emocjonalnego zaangażowania gracza w akcje odgrywanej postaci poprzez odebranie poczucia kontroli nad tymi akcjami bądź negację wszelkich starań włożonych w pokierowanie opowieścią w oczekiwany sposób. Zgodnie z modelem rozgrywki RPG określonym przez Rona Edwardsa jako narratywizm²⁴, gracze nadają główny priorytet sile sprawczej deklaracji wykonywanych przez ich postaci. Sytuacją optymalną jest, gdy wyłaniająca się opowieść jest tylko i wyłącznie efektem wszystkich wysiłków włożonych przez graczy w ukształtowanie jej w dany sposób. Toteż wszelkie próby deprotagonizacji postaci zdają się podważać istotę gry w modelu narratywistycznym. Koncepcja deprotagonizacji jest bardzo powiązana z poczuciem umiejscowienia kontroli²⁵, które funkcjonuje jako teoria w psychologii społecznej odnosząca się do siły wiary jednostek w stopień wpływu na dotyczące ich zdarzenia. W społeczeństwie ludzkim występują znaczne różnice indywidualne w przekonaniu co do siły sprawczej podejmowanych działań, dlatego też wyróżnia się ludzi o wewnętrznym bądź zewnętrznym umiejscowieniu kontroli. Ci pierwsi uzależniają wynik działań od własnej pracy, podczas gdy ci drudzy wierzą w determinizm czynników zewnętrznych. W rozgrywce nie występują zewnętrzne czynniki wpływające na przebieg narracji, co niejako wymusza wewnętrzne umiejscowienie kontroli w ramach grupy graczy. We współczesnej literaturze RPG, na którą składają się podręczniki do systemów RPG, poradniki dla graczy i mistrzów gry oraz dyskusje internetowe, preferowana jest asymetryczna dystrybucja kontroli: zależnie od stylu gry, albo to mistrz gry odpowiada za całą opowieść, albo gracze.

²³ P. Czege, *My Life with Master*, Half Meme Press 2003, s. 41-42.

²⁴ R. Edwards, *Narrativism: Story Now*, http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html, Indie-rpgs.com 2003.

²⁵ Ang. *Locus of Control Theory*, za: J. B. Rotter, *Social Learning and Clinical Psychology*, Prentice-Hall, Nowy Jork 1954.

Trzecią drogą jest tak zwany iluzjonizm²⁶, w którym mistrz gry, zachowując silną kontrolę, stara się ukryć ten fakt przed graczami. Niezależnie jednak od faktycznego stanu rzeczy, często najlepiej oceniane są te opowieści, w których gracze mieli największe poczucie kontroli i siły sprawczej. Nie ulega wątpliwości, że gracze chętniej identyfikują się z postaciami rzeczywiście zdolnymi do wielkich osiągnięć: pozycja protagonisty, czyli władcy, dowódcy, herosa, jest równoznaczna z wysokim stopniem kontroli i jest przez to pożądana. Skoro więc deprotagonizacja postaci, równoważna z odebraniem poczucia władzy nad swoim losem, prowadzi do negatywnych ocen, warto by zastanowić się, w jaki sposób jest osiągnana i jak jej unikać. Pytaniem dla badaczy literatury jest, czy między autorem narracji literackiej a bohaterami danej opowieści zachodzi podobna relacja sił, czy można spekulować na temat różnego stopnia kontroli bohaterów nad fabułą i czy ów stopień jest skorelowany z pozytywnym odbiorem danej opowieści przez czytelników.

Zaprezentowana analiza problemu recepcji w narracjach RPG prowadzi do kilku potencjalnie ważnych wniosków. Przede wszystkim, wyraźna preferencja odbioru mimetycznego oraz realizmu emocjonalnego przez uczestników rozgrywki RPG oznacza, że przynajmniej ta grupa odbiorców ceni sobie realizm psychologiczny postaci fikcyjnych oraz ogólne prawdopodobieństwo przedstawianych zdarzeń. Co więcej, kładziony jest duży nacisk na znajomość przedstawianych treści. Stąd też, uogólniając, emocje i problemy towarzyszące postaciom literackim jak i RPG powinny być przeciętne, gdyż wiadomo, że to, co przeciętne i znajome, spotyka się z cieplejszym odbiorem. Natomiast w przypadku głównych bohaterów, muszą oni wykazywać się znacznym wpływem na fabułę; słabe jednostki będące jedynie pasywnymi obserwatorami wydarzeń nie gwarantują dostatecznego stopnia identyfikacji czytelnika. Jako że utrata pozycji protagonisty jest postrzegana nadzwyczaj negatywnie, można przyjąć, iż pozytywne zakończenie, jako jedyne zachowujące dla głównego bohatera ten status, jest też jedynym pożądanym. Są to zapewne wnioski znajome badaczom tekstów kultury popularnej; należy jednak zaznaczyć, że specyfika narracji RPG dostarcza interesujących argumentów na ich poparcie.

Narracje RPG: problem fabuły

W przypadku narracji RPG problem fabuły i jej struktury nabywa szczególnego statusu. Niejako z konieczności każda udana sesja RPG skutkuje powstaniem nowej opowieści, której struktury narracyjne podlegają dyskusji i analizie.

²⁶ J. H. Kim, *RPG Theory Glossary*, <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/glossary/alphabetical/I.html>, marzec 2008.

Przede wszystkim warto sprawdzić, do jakiego stopnia fabuła narracji RPG przypomina narracje literackie, czy można odnaleźć wiele elementów wspólnych i czy napotkane różnice są świadectwem ważnych ogólnych właściwości samego procesu narracyjnego.

Pierwszą ważną cechą narracji RPG jest liniowość opowieści. W ten sposób narracja przypomina samo życie, opisując jedno wydarzenie za drugim, często nie pomijając spoiw między kolejnymi jądrami opowieści, a nawet je uwydatniając, o ile tylko gracze skupią się na wzbogaceniu szczegółami pozornie nieistotnych czynności dnia codziennego. Zgodnie z klasyfikacją proponowaną przez Chatmana²⁷, narracje RPG bez wątpienia należą do narracji klasycznych, w odróżnieniu od anty-opowieści zaburzających relację między jądrami²⁸ narracji. Charakterystyczny dla narracji RPG jest względny brak odstępstw w narracji od prezentowania ścisłej chronologii wydarzeń. Tak też triki przerywające bądź zaburzające narrację są bardzo rzadkie: *analepsis* i *prolepsis* na przykład są postrzegane jako potencjalnie niszczące spójność opowieści, a technika rozpoczęcia opowieści *in medias res* może doprowadzić do bardzo negatywnych reakcji graczy, szczególnie jeśli ich postaci w wyniku tego triku znajdują się w bezpośrednim zagrożeniu. Podsumowując, często wyborem uczestników gier RPG są fabuły rozgrywane się w ograniczonym i znanym wymiarze czasu, z przejrzystą i liniową chronologią. Trudno stwierdzić, czy wynika to z ekonomii pamięci ludzkiej, zaangażowanej wszak w tworzenie narracji w czasie rzeczywistym, jak ma to miejsce w rozgrywce RPG, czy też ujawniającej się preferencji do pewnego rodzaju odbioru historii. Na pewno dużą rolę może tu odgrywać wcześniej wspomniane poczucie kontroli nad rozwojem wydarzeń, zapewniane graczom przez liniowość narracji.

Opisana wyżej preferencja graczy RPG w interesujący sposób wpisuje się w dyskusję na temat miejsca fabuły w powieści realistycznej. Guy de Maupassant pisze w eseju *Le Roman*: „Ukazanie prawdy polega tedy na stworzeniu pełnej iluzji rzeczywistości, podążaniu za zwykłą logiką faktów, a nie służalczej transkrypcji pomieszanego porządku ich występowania”²⁹. W ten sposób de Maupassant argumentuje przeciwko technikom pisarskim oddalającym czytelnika od prawdy samego życia, które jest pozbawione porządku i pełne „nie dających się wyjaśnić, nielogicznych katastrof”³⁰. Koncepcja fabuły powieści realistycznej zostaje odrzucona jako mało prawdopodobna, nie odzwierciedlająca życia. Późniejsze poetyki narracji impresjonizmu i modernizmu zdają się mieć wiele wspólnego z tak zaprezentowanym stanowiskiem. Gracze RPG są na swój sposób

²⁷ Ang. *kernels and satellites*, za: S. Chatman, op. cit., s. 53-56.

²⁸ Ang. *stories and antistories*, ibidem, s. 56-57.

²⁹ G. de Maupassant, *Le Roman*, [w:] *Pierre et Jean*, Paryż 1888, s. 8.

³⁰ Ibidem, s. 7.

także nieprzychylnie nastawieni do silnie zaznaczonej struktury fabuły, preferując w zamian samą tkankę życia, która bez wątplenia łatwiej poddaje się kontroli. W dalszej części artykułu omawiam, w jaki sposób konstruowana jest fabuła narracji RPG i jakie dokładnie zabiegi mistrza gry są najgorzej postrzegane przez graczy.

Interesująca jest sama mechanika motywacji postaci graczy w fabule RPG, bezpośrednio przekładająca się na jej strukturę. Charakterystycznym elementem jest operacja motywacji typu *push-pull*³¹, gdzie pewne elementy narracji wciągają graczy i zachęcają do eksploracji, podczas gdy inne wymuszają i popychają do uczestnictwa w przygodzie pod groźbą przykrych konsekwencji. Wbrew oczekiwaniom, mechanika *push-pull* bardzo często spotyka się z mieszanym odbiorem; czasami bywa postrzegana jako ograniczanie wolności wyborów postaci i stąd gracze reagują reaktancją psychologiczną³², a więc dążą do przywrócenia zagrożonej wolności i ignorują wszelkie sygnały *push-pull*, często faworyzując działania sprzeczne z nadawanymi sygnałami. Z tego powodu dość powszechną techniką *push-pull* jest projektowanie fabuły wokół wątku tajemnicy, przy którym czysta ciekawość graczy często spotyka się z potrzebą zdobycia informacji. Gdy wszelkie proste i bezpośrednie sposoby pozyskania wiedzy na interesujący temat zawodzą, jedynym wyjściem okazuje się mozolne poszukiwanie poszlak, co samo przez się napędza opowieść. Stąd też poza typową korzyścią w postaci wytworzenia suspensu, mistrz gry może jedynie obserwować, jak wzmożone wysiłki graczy owocują stworzeniem historii. Efektem ubocznym jest powtarzalność motywu tajemnicy na przestrzeni wielu rozgrywek. Ponadto, częsty brak wiedzy rodzi w graczach frustrację, co wiedzie do konfliktu na linii zgodności wiedzy gracza z wiedzą odgrywanej postaci³³: pojawia się pokusa, aby kierować postacią w taki sposób, jakby jej poziom wiedzy równał się poziomowi wiedzy gracza. W kontekście rozważań narratologicznych należy się spodziewać, iż większość opowieści powstałych w wyniku rozgrywki RPG będzie się rządzić logiką kryminału bądź powieści awanturniczej, gdy za czynnik napędzający akcję służą motywacje samych postaci, respektowane przez fabułę gry.

Problem deprotagonizacji zdaje się powracać na poziomie struktur narracyjnych. Mistrzowie gry mają do dyspozycji kilka sztuczek, które bezpośrednio

³¹ Ang. *pchać-ciągnąć*, koncepcja autora artykułu.

³² *Psychologia: Psychologia ogólna*, red. J. Strelau, Gdańsk 2005, t. 2, s. 587.

³³ Analogiczny problem znajdujemy w *The Theory and Analysis of Drama* M. Pfistera w rozdziale *Stopnie świadomości postaci dramatu i widowni*. Dla niniejszej dyskusji istotne jest napięcie między nadrzędną świadomością widowni (ang. *superior audience awareness*), właściwą dla graczy a podrzędną świadomością postaci dramatu (ang. *inferior awareness of the dramatic figures*), tutaj: postaci graczy. Zobacz: M. Pfister, *The Theory and Analysis of Drama*, Cambridge University Press 1993, 2000, s. 49-55.

wpływają na opis, rozgrywkę oraz tok opowieści, jednocześnie deprotagonizując postaci graczy. Ron Edwards wylicza je pod wspólną nazwą *technik siłowych*³⁴, czyli każdego użycia autorytetu mistrza gry prowadzącego do deprotagonizacji. Techniki siłowe potrafią być zarówno oczywiste i brutalne, jak i subtelne i zamaskowane. Z istotnych dla niniejszej dyskusji należy wymienić: manipulację percepcją postaci, naciąganie związków przyczynowo-skutkowych, zawieszanie realistycznej motywacji zdarzeń i akcji, zarządzanie poszlakami i konstruowanie scen w sposób ograniczający możliwość reakcji. W trakcie rozgrywki RPG stosowanie technik siłowych potrafi być bardzo wyczuwalne i gracze często negocjują widocznie niekorzystne decyzje mistrza gry, czasami także wyrażając swoje niezadowolenie ze zbytnej liniowości czy przejrzystości prowadzonej przygody. Niestety, w przypadku fikcji literackiej często trudno jest określić, czy rzeczywiście mamy do czynienia z techniką siłową. Czasami, gdy widoczną intencją autorską jest poprowadzenie narracji w pożądanym, choć nie do końca logicznym kierunku, daje się wyczuć obecność arbitralnej decyzji: za przykład może posłużyć scena z *Mechanicznej pomarańczy* Anthony'ego Burgessa³⁵, w której Alex po raz drugi spotyka się z F. Alexandrem i ulega szybkiemu rozpoznaniu jako uczestnik napadu na dom pisarza, w rezultacie którego umiera jego żona. W toku narracji widzimy, jak F. Alexander staje się nienaturalnie podejrzliwy i czujny na najdrobniejsze aluzje wiodące do identyfikacji Alexa, co stanowi widoczny przykład manipulacji percepcją bohatera. Czytelnicy wrażliwi na podobne subtelności z pewnością wyżej będą cenić powieści wolne od podobnie widocznych zabiegów narracyjnych; literatura RPG dostarcza użytecznej klasyfikacji i terminologii zjawiska, podczas gdy sami gracze potwierdzają potencjalnie negatywny odbiór takowych trików. Tak jak niedoświadczonego mistrza gry poznaje się po tym, że bez użycia technik siłowych nie potrafi pokierować postaciami graczy dla wzajemnej satysfakcji graczy i jego samego, tak też u niewprawionego pisarza obserwuje się znaczną liczbę siłowych rozwiązań narracyjnych.

Podsumowanie i wnioski końcowe

Aby choć zbliżyć się do satysfakcjonującego opisu wszystkich praw i dynamik rządzących zjawiskiem narracji RPG, potrzebnych jest jeszcze wiele badań oraz analiz procesów zachodzących między jej uczestnikami. Niestety, w tym przypadku badacz napotyka szczególnie opór materiału: typowa rozgrywka RPG nierzadko trwa wiele godzin, wliczając w to wiele przerw i innych zaburzeń

³⁴ R. Edwards, ang. *force techniques*, op. cit.

³⁵ A. Burgess, *A Clockwork Orange*, Norton 1995, cz. III, roz. 5.

płynności narracji. Jediną dostępną formą zapisu przebiegu sesji RPG wydaje się być zapis audio/wideo, który nie należy do wygodnych czy tanich metod badawczych przy konieczności skrupulatnej analizy zarejestrowanego materiału. Być może rozwój technologii komputerowego rozpoznawania głosu przyczyni się do rozwoju badań. Kolejny logiczny krok, utworzenie korpusu językowego gier RPG, czyli zbioru wszystkich wypowiedzi, fraz i słów typowych dla rozgrywki RPG lub branżowych podręczników, mogłoby zainspirować wartościowe badania językoznawcze.

Kolejnym nietypowym wymogiem badawczym jest konieczność interdyscyplinarnego podejścia do narracji RPG. Dopiero bardzo szeroka perspektywa metodologiczna pozwala na zadowalający opis przedmiotu badań; ważne jest aby wyodrębnić problemy narracji czy recepcji z ogólnego kontekstu rozgrywki, jednak trudno jest pominąć obecność dynamik grupowych oraz procesów przepływu informacji między uczestnikami. Wreszcie, różnice społeczne i kulturowe mogą okazać się nie bez wpływu na osiągnięte rezultaty badań.

Gracze RPG bardzo chętnie tworzą złożone fabuły, a więc wielowątkowe, zaplątane intrygi, wzbogacone często oddzielnymi dla każdego gracza preludium, epilogiem i scenami pobocznymi w trakcie rozgrywki. Istotne jest jednak, by złożoność opowieści pozostawała pod kontrolą uczestników. W przeciwnym wypadku prowadzi do poczucia zagubienia i emocjonalnego odcięcia się od odgrywanych wydarzeń. Ta obserwacja może mieć bezpośrednie odniesienie do recepcji różnych innych rodzajów narracji kultury popularnej. Brak zaangażowania emocjonalnego co prawda może sprzyjać intelektualnemu odbiorowi na przykład filmu czy sztuki teatralnej; stąd też nie należy pojmować braku kontroli jako zjawiska uniwersalnie niepożądanego.

Kwestią dalszych badań jest, czy uczestnictwo w grach RPG ma wpływ na kompetencję narracyjną, a więc zwiększenie samoświadomości i prawidłowości dokonywanych atrybucji. Wśród innych potencjalnych korzyści są: rozwój poznawczy (osobowości, kompetencji interpersonalnych) i trening rozumowania indukcyjnego. Dokładny zasięg potencjalnych dobrodziejstw pozostaje nadal w obszarze spekulacji.

Coraz liczniejsze publikacje materiałów RPG takich jak podręczniki do nowych systemów oraz światów narracji, poradniki, eseje oraz żywa dyskusja na forach internetowych dostarczają materiału badawczego dla wszystkich zainteresowanych metaanalizą zjawiska oraz różnymi ujęciami problematyki narracji w grach RPG i literaturze pięknej. Liczne powinowactwa tych dwu rodzajów narracji zachęcają do dalszych badań przekładalności jednej formy prowadzenia opowieści na drugą i wyciągania na tej podstawie wniosków istotnych dla narratologii i teorii literatury.

**Narrations in RPG games in the context of literature and language:
Theory and practice. A multidisciplinary approach
Summary**

The article discusses various aspects of narrations found in role-playing games, analyzing them from the perspective of linguistics, theory of literature and philosophy. Defining features are provided, the history of role-playing games is outlined briefly and the constituent elements of the role-play experience are characterized, such as players' declarations and creative stances, stressing the performative and dynamic quality of resultant narratives. Then, the author proceeds to analyze the problems of communication, reception and plot in narratives generated by RPG gameplay, focusing on formal, textual and structural aspects. The author concludes that a high complexity of the subject matter requires a multidisciplinary approach and, given the absence of extensive studies of narration in role-playing games, further research is needed.

KRZYSZTOF KASZEWSKI
(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

FABUŁA GRY KOMPUTEROWEJ W RECENZJACH PRASOWYCH

ABSTRAKT: Artykuł pokazuje, jak fabuła gry komputerowej jest przedstawiana i oceniana w recenzjach prasowych. Zbadano ok. 70 tekstów, głównie z roku 2010.

Podobnie jak w recenzjach filmów czy książek, fabułę gry przedstawia się na początku tekstu, poświęcając na to jednak znacznie mniej miejsca. Opis fabuły jest dynamiczny (czas teraźniejszy czasowników), często łączy się z opisem mechaniki gry. Specyficzną jego cechą jest zacieranie (się) granicy między biernym odbiorcą recenzji a aktywnym uczestnikiem gry (zaimki, czasowniki w 2. os. lp. oraz w 1. os. lm.).

Oceny fabuły są zwykle dość szablonowe i słabo uzasadniane. Wartościowanie pozytywne ma charakter głównie emocjonalno-pragmatyczny (ciekawa, wciągająca) lub „warsztatowy” (dobrze, ciekawie opowiedziana), wśród określeń negatywnych dominują oceny merytoryczne (standardowa, szczątkowa) i racjonalne (głupiutka, niespójna).

SŁOWA KLUCZOWE: recenzja, prasa, gra komputerowa, fabuła, ocena

1. Wprowadzenie

Recenzja gry komputerowej (dalej: RGK) jest stosunkowo nowym gatunkiem wypowiedzi, obecnym głównie w prasie wyspecjalizowanej¹ oraz portalach internetowych poświęconych grom komputerowym. Pod pewnymi względami przypomina starsze odmiany gatunku (recenzje literackie, filmowe), ma jednak też szereg indywidualnych cech, wynikających m.in. ze specyfiki przedmiotu (gry komputerowej) oraz cech i potrzeb modelowego odbiorcy tekstu (gracza komputerowego).

W niniejszym artykule skupiam się na jednym elemencie RGK – na opisie i ocenie fabuły gry. Znaczna część gier komputerowych zawiera pierwiastek narracyjny w postaci mniej lub bardziej rozbudowanej opowieści osadzonej w świecie gry. Celem badań było ustalenie, co autorzy recenzji prasowych piszą o fabule recenzowanych gier i w jaki sposób to robią (m.in. ile miejsca na to poświęcają, jakich środków językowych używają do jej opisu i oceny, jakie kryteria wartościowania stosują).

¹ Prasą wyspecjalizowaną nazywa się ogół czasopism adresowanych do konkretnej grupy odbiorców o określonych cechach i poświęconych określonej, zwykle wąskiej tematyce – por. M. Wojtak, *Gatunki mowy charakterystyczne dla prasy motoryzacyjnej*, http://human.uwm.edu.pl/polonistyka/prace_jezykoznawcze_2006.html.

Materiał badawczy stanowiło ok. 70 prasowych recenzji gier komputerowych², w których fabuła była obecna.

2. Recenzja – aspekt merytoryczny (poznawczy)

Recenzję – jak każdy gatunek wypowiedzi – można scharakteryzować przez opis czterech podstawowych komponentów (aspektów) gatunkowych: poznawczego, strukturalnego, stylistycznego i pragmatycznego³. Opis treści (zawartości) dzieła kultury, będącego przedmiotem recenzji, to podstawowy składnik aspektu poznawczego (merytorycznego), zaś ocena opisywanych elementów dzieła jest związana z aspektami: poznawczym, pragmatycznym i stylistycznym.

W tradycyjnych recenzjach, np. książek czy filmów, przedstawienie treści zajmuje zwykle (stosunkowo) dużo miejsca i pełni szereg funkcji. W pierwszej kolejności ma informować – pozwolić czytelnikowi poznać świat dzieła. Po drugie, stanowi punkt wyjścia dla proponowanej analizy i interpretacji treści książki czy filmu. Po trzecie, pełni funkcję perswazyjną – ma zachęcić lub zniechęcić do zapoznania się z filmem lub książką w całości.

O fabule pisze się zwykle na początku recenzji – w pierwszym lub drugim akapicie⁴. Informacja o treści obejmuje na ogół przedstawienie bohaterów i pozostałych podstawowych elementów świata przedstawionego (czas, miejsce akcji). Opis fabuły w rozumieniu ścisłym (ciąg wydarzeń, między którymi zachodzą związki przyczynowo-skutkowe) dociera najczęściej do momentu zawiązania akcji (pojawienia się konfliktu, problemu, zadania itp.) – ważne jest, by czytelnik poznał i zrozumiał cele oraz motywy późniejszych działań postaci. Nie zdradza się natomiast zakończenia, aby nie pozbawić odbiorcy przyjemności poznania go podczas bezpośredniego kontaktu z dziełem, zwłaszcza jeśli finał jest oryginalny, nieprzewidywalny, zaskakujący.

Wprowadzenie w treść filmu najczęściej odbywa się przy użyciu czasu teraźniejszego, np.:

[1] *Laura (Banks), żona nauczyciela szkoły średniej z Pittsburgha Johna (Crowe) i matka 6-letniego Luke'a (Simpkins) zostaje oskarżona o zabójstwo szefowej (którego najprawdopodobniej nie dokonała, choć ostateczne rozstrzygnięcie tej kwestii zostawiono na koniec filmu) i skazana na długoletnie więzienie (raz mówi*

² Badane recenzje pochodziły z miesięczników „Play” (PL), „CD-Action” (CDA) i „Komputer Świat GRY” (KŚG) – do szczegółowej analizy wybrano po kilka numerów, głównie z roku 2010.

³ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, Lublin 2004, s. 16-17.

⁴ Jeśli opis fabuły rozpoczyna się w drugim akapicie recenzji, pierwszy jest wtedy najczęściej zarysowaniem określonego tła – np. w postaci informacji o dorobku reżysera czy dziełach należących do klasyki gatunku.

się o 20 latach, raz o dożywociu). Odwołanie od wyroku **nie ma szans** powodzenia, więc John – zainspirowany „Don Kichotem”, o którym akurat **wyklada, postanawia** małżonkę uwolnić, **nie informując** jej zresztą o swoich planach...

[recenzja filmu *Dla niej wszystko*, GW 19 XI 2010 r.]

[2] *Harry Hole* rzucił robotę w policji i zaszył się w opiumowych melinach w Hongkongu. Tymczasem Norwegią **wstrząsa** kolejna seria morderstw – dwie młode dziewczyny **zostają zabite** niezidentyfikowanym narzędziem tortur, a kilka dni później policja **odnajduje** ciało brutalnie zamordowanej parlamentarzystki. Pozornie nic tych zbrodni **nie łączy**, ale przełożeni **zmuszają** Harry’ego do powrotu do ojczyzny, choć ten **godzi się** na przyjazd tylko dlatego, że **chce** się pożegnać z umierającym na raka ojcem. I oczywiście momentalnie **daje się** wciągnąć w wir śledztwa, ponieważ jako jedyny był w stanie odkryć związek pomiędzy wszystkimi zabójstwami, a śledztwo zaprowadzi go m.in. do rozdartego wojną domową Konga.

[recenzja książki *Pancerne serce*, „Dziennik Gazeta Prawna” 19 XI 2010 r.]

W przykładzie [2] widać, że autor korzysta też z czasu przeszłego (*rzucił*), a nawet sięga w przyszłość (*śledztwo zaprowadzi go*). Przenikanie się czasów: przeszłego i teraźniejszego to zjawisko typowe dla „fabularnych” fragmentów recenzji – dominujący pozostaje jednak czas teraźniejszy.

Charakterystyczną cechą recenzji książek i filmów jest też przenikanie się obiektywnej informacji z elementami analizy i interpretacji treści dzieła. Pierwiastek analityczno-krytyczny może nawet dominować nad elementem sprawozdawczym, np.:

[3] *Zagadkowy, chwilami manieryczny film Pascala-Aleksa Vincenta to nonszalancko pozbawiona dookreśleń przypowieść o 18-letnich braciach bliźniakach, którzy z Francji ruszają – trochę stopem, trochę piechotą – do Hiszpanii. Gdzieś w migotliwym tle jest ich matka, której nigdy nie poznali (chcą dotrzeć właśnie na jej pogrzeb) i ojciec, którego „zostawili samego w piekarni”. Przez półtorej godziny liczą się jednak tylko oni [...].*

[recenzja filmu *Podaj mi dłoń*, GW 19 XI 2010 r.]

W powyższym przykładzie pojawia się wiele określeń wartościująco-interpretujących (*zagadkowy, manieryczny, nonszalancko pozbawiona dookreśleń, migotliwy*) – co świadczy o tym, że jest to dla autora cel ważniejszy od obiektywnego referowania fabuły filmu.

Propozycja analizy i interpretacji dzieła jest obligatoryjnym elementem typowej (wzorcowej, pełnej) recenzji⁵. Jest to jej część najtrudniejsza merytorycznie,

⁵ E. Kozłowska, *Recenzja jako forma podwójnego dialogu*, [w:] *Praktyczna stylistyka nie tylko dla polonistów*, red. A. Mikołajczuk, E. Bańkowska, Warszawa 2003, s. 288.

wymagająca od recenzenta dużej wiedzy o danej dziedzinie kultury czy sztuki, a także o kontekście życiowym dzieła (społecznym, politycznym, historycznym itd.). Stąd też w amatorskich recenzjach (pisanych np. przez uczniów, anonimowych internautów) często brak tego elementu, a autorzy zwykle ograniczają się do przedstawiania skrajnie subiektywnych, na ogół emocjonalnych ocen.

3. Co i jak pisze się o fabule gry komputerowej w recenzjach prasowych?

W RGK – podobnie jak w recenzjach książek czy filmów – o aspekcie fabularnym (treściowym) gry zaczyna się pisać niemal zawsze na początku tekstu, w pierwszym lub drugim akapicie (a parokrotnie zdarzyło się to już w lidzie). Od razu widać jednak również zasadniczą różnicę: opis fabuły w RGK zajmuje znacznie mniej miejsca, przedstawienie treści wyraźnie ustępuje też objętościowo opisom innych cech gry. Z drugiej strony, niewiele jest recenzji, w których o fabule nie pisze się wcale, zazwyczaj autor tekstu stara się choćby jednym zdaniem określić tematykę gry.

Jeśli recenzent obszernie opisuje fabułę gry, zawsze wyjaśnia przyczyny takiego postępowania:

[4] *Piszę tak dużo o bohaterach i kwestiach scenariuszowych dlatego, że to właśnie one, bardziej nawet niż sama rozgrywka, budowały markę „Grand Theft Auto”, a wcale nie było pewne, że uda się to powtórzyć na Dzikim Zachodzie.*

[recenzja gry *Red Dead Redemption*, CDA 6/2010]

[5] *Celowo piszę tak dużo o postaciach, fabule i oprawie graficznej, bowiem jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki, w przypadku „Kane & Lynch 2: Dog Days” nie za bardzo jest o czym opowiadać.*

[recenzja gry *Kane Lynch 2: Dog Days*, CDA 8/2010]

Powyższe przykłady przekonują, że rozbudowana prezentacja fabuły jest dla recenzentów działaniem nietypowym, z którego należy się wytłumaczyć; jest przekroczeniem reguł gatunku, wymagającym uzasadnienia. Podawane argumenty nie zawsze są jednak przekonujące i merytoryczne – np. w przykładzie [5] autor przyznaje, że długi opis fabuły pojawił się w tekście w wyniku selekcji negatywnej (o innych elementach gry nie dało się według niego niczego napisać).

W RGK znacznie częściej pisze się o początku fabuły niż o jej zakończeniu, co również odpowiada sytuacji w recenzjach literackich i filmowych. Powody są tu jednak, jak się zdaje, odmienne – zasada „niezdradzania” finału traci na znaczeniu, gdyż w wielu grach (może nawet w większości?) oczekiwane, zaplanowane przez autorów zakończenie jest znane od samego początku, bo jest ono tożsame

z głównym celem gry. Gracz musi dowiedzieć się od razu, do czego ma dążyć i co starać się osiągnąć – niewiadomą pozostaje jedynie, czy mu się to uda, ile czasu mu to zabierze (zależnie od jego intelektu i/lub zręczności).

Tylko nieliczne gry, zwykle przygodowe lub RPG, zawierają oryginalną, bogatą fabułę, której poznawanie jest głównym źródłem satysfakcji gracza i jego podstawowym celem (lub jednym z podstawowych) i w związku z tym nie można jej streszczać w całości⁶ w recenzji. Nowsze produkcje coraz częściej zawierają więcej niż jedno zakończenie fabuły – w trakcie danej rozgrywki uaktywnia się to, które jest logicznym następstwem decyzji i/lub określonych osiągnięć gracza. Recenzenci nie przedstawiają wtedy różnych wariantów zakończenia, informują natomiast o ich liczbie (por. przykład [16]), bo wielość zakończeń uznaje się za zaletę gry.

3.1. Opis fabuły gry

Opis fabuły gry w RGK ma trzy główne cechy ogólne, dobrze widoczne nawet podczas analiz niewielkiego korpusu tekstów. Są to:

- 1) dynamika opisu;
- 2) przenikanie się „czystego” opisu fabuły z opisem mechaniki gry⁷ oraz jej głównego celu;
- 3) zacieranie (się) granicy między biernym obserwatorem akcji a aktywnym uczestnikiem zdarzeń (bohaterem opowieści).

Wszystkie te cechy są związane z naturą gry komputerowej i mają w tekście swoje wyznaczniki językowe, które przedstawiamy w dalszej części artykułu. Rozpocniemy jednak od ogólnej charakterystyki stosowanego w tekstach słownictwa.

3.1.1. Słownictwo ogólne i specjalistyczne (teoretycznoliterackie)

Do opisu fabuły przydatne czy wręcz niezbędne wydaje się słownictwo fachowe dotyczące struktury dzieła fabularnego. Mimo to krytycy literaccy czy filmowi nie posługują się nim tak często, jak można by przypuszczać – być może ze względu na zakładanego odbiorcę niespecjalistę, a może też z uwagi na brak (znaczących) korzyści z jego użycia.

⁶ W badanym materiale raz tylko zdarzyło się, że recenzent uznał, iż nie powinien zdradzać zakończenia opowieści: *By nie zdradzać za wiele, ujawnię tylko, że splot wydarzeń związanych z matką głównego bohatera oraz Angeliną kończy się przyjazdem Darrena do Willow Creek i prywatnym śledztwem* [recenzja gry *Black Mirror 2*, CDA 7/2010].

⁷ Wyrażenie *mechanika gry* w odniesieniu do gry komputerowej można w uproszczeniu tłumaczyć jako ‘co można/trzeba robić w grze i w jaki sposób’.

W badanych recenzjach gier najczęściej pojawiał się kluczowy termin *fabuła* (łącznie ok. 70 użycie w ok. 70 recenzjach), recenzenci chętnie posługiwali się też jego mniej specjalistycznymi synonimami: *historia* (34), *opowieść* (17), *scenariusz* (8). Nieliczne były natomiast użycia określeń typu *akcja* (kilka), *narracja* (2), *intryga* (1) czy *otoczka gry* (1).

Spośród terminów bardziej szczegółowych, nazywających elementy czy fragmenty fabuły, najczęściej pojawiały się te dotyczące jej części początkowej – jednak tylko raz wystąpił fachowy termin *zawiązanie akcji*. Chętniej (21 razy) autorzy sięgali po bardziej naturalne określenia typu *początek* czy *zaczyna się* (*gra*, *fabuła*, *opowieść* itp.). Nieliczne zanotowane przykłady użycia innych terminów teoretycznoliterackich to *wątek* (5 razy) oraz *zwrot akcji* (5). Tylko czterokrotnie recenzent wspomniał o końcu fabuły, używając określeń *zakończenie* lub *kończy się* (*gra*, *fabuła*, *opowieść* itp.).

Badania słownictwa w RGK pokazują zatem, że terminy fachowe są używane stosunkowo rzadko, poza kilkoma absolutnie podstawowymi, pojawiającymi się regularnie (przede wszystkim *fabuła*). Przyczyn tego stanu może być co najmniej kilka – brak merytorycznej potrzeby stosowania słownictwa specjalistycznego, niechęć odbiorców, brak kompetencji u recenzentów.

3.1.2. Dynamika opisu

Podstawowym środkiem dynamizowania opisu przeszłych zdarzeń jest użycie **czasu terażniejszego**. Przy opisie fabuły w RGK jest on stosowany bardzo często:

[6] *Trwa druga wojna światowa. William Gray, pilot samolotów transportowych, znika w rejonie Trójkąta Bermudzkiego. W niewyjaśnionych okolicznościach trafia do innego świata, pełnego wrogo usposobionych humanoidalnych maszyn. Z czasem spotyka również innych ludzi, którzy podobnie jak on zniknęli z naszego świata. [...] Świat, w którym znalazł się bohater, wkrótce okazuje się jedynie przejściem pomiędzy Ziemią a planetą, z której pochodzą najeźdźcy. William wraz z innymi rozbitkami staje do walki z szykującymi inwazję na naszą planetę przeciwnikami.*

[recenzja gry *Dark Void*, KŚG 3/2010]

[7] *Niebo nad Nevendaarem rozświecła spadająca gwiazda, która przerywa względny spokój panujący w krainie od jakiegoś czasu. Oddziały wszystkich frakcji wyruszają w miejsce rozbicia komety, mając nadzieję na wykorzystanie magicznych mocy, jakie może ona posiadać. W końcu i tak Nevendaar pogrąża się w nowej wojnie.*

[recenzja gry *Disciples 3: Odrodzenie*, CDA 7/2010]

[8] *Jim Raynor, dawny szeryf, dziś buntownik, ma też i słabości – nadstawia karku za innych, prowadząc rewolucję zmierzającą do obalenia władzy wielkiego Arcturusa Megnska. [...] Raynor **kradnie** starożytne artefakty, by je opchnąć podejrzanej korporacji, na boku **kręci** rewolucję, jednocześnie **rozgryza** zagadkę zagrażających wszechświatowi hybryd, stanowiących połączenie protosów z zergami i jeszcze **kombinuje**, co tu zrobić ze sprawą Kerrigan, niegdyś sojuszniczki, teraz rządzącej zergami.*

[recenzja gry *Starcraft 2: Wings of Liberty*, PL 9/2010]

Konwencja w RGK jest zatem podobna do obowiązującej w recenzjach filmowych i literackich, z tą różnicą, że czas przeszły i przyszły pojawiają się tu marginalnie – niemal bez wyjątków stosuje się czas teraźniejszy. Popularność ta wynika zapewne z tego, że w grze komputerowej wrażenie „dziania się” jest sprawą absolutnie podstawową – aktywność i akcja, mająca nieustannie absorbować uwagę gracza, to sedno niejednej gry. Filmom i książkom też zapewne zależy na tym, by wciągnąć odbiorcę w opowiadaną historię, jednak natężenie tego zjawiska jest nieporównanie mniejsze niż w grze komputerowej. Tu chodzi o maksymalne, całościowe (umysłowe i ruchowe) zaangażowanie odbiorcy (gracza). I to dążenie uwidoczni się nawet w recenzjach.

3.1.3. Przenikanie się „czystego” opisu fabuły z opisem mechaniki gry oraz jej głównego celu

Bardzo ważnym elementem RGK jest przedstawienie, co i w jaki sposób gracz może w grze robić. Ta cecha gry (zwana *mechaniką gry*) naturalnie wiąże się z jej aspektem treściowym, więc opis fabuły nierzadko informuje (jawnie lub podskórnie) o czynnościach, które gracz będzie mógł lub musiał wykonywać:

[9] [Gra] *przenosi nas do najlepszych klubów w centrum miasta. Tytułowy Tony Prince jest ich właścicielem, a my jego ochroniarzem, kierowcą i zaufanym silnoremkim. Tony to bardzo miły gość, który ma jednak problemy z długami, narkotykami oraz chłopakami, a nasz bohater Louis pomaga mu je rozwiązywać. [...] Tymczasem niezbyt lotni kumple, nabijając się z uczciwej pracy Louisa, próbują rozkręcić interes narkotykowy. Nie znają się na tym zupełnie, więc pomagamy im jak możemy, transportując prochy i podejmując walkę z innymi gangami oraz wyciągamy z policyjnych zasadzek, w które pakują się przez własną głupotę.*

[recenzja gry *Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City*, KŚ 4/2010]

[10] *Zaczyna się od upadku gwiazdy. Mieszkańcy Imperium widzą w niej oznakę lepszego jutra dla ich podupadłego państwa. Demony pragną jej użyć do wskrzeszenia swego poległego wodza Bethrezena, a elfy starają się nie dopuścić,*

by wpłynęła na ziemskie sprawy. **Prowadzimy** każdą z tych frakcji. Mają nieco inne właściwości, choć zbudowane są z grubsza z tych samych klocków. Niebyłoby ambitna fabuła gładko przechodzi w szereg łatwych do przewidzenia czynności: **zbieranie** armii, **odkrywanie** terenu, **zdobywanie** dających surowce punktów kontroli i zamków.

[recenzja gry *Disciples 3: Odrodzenie*, PL 8/2010]

Opisywane w powyższych przykładach czynności można postrzegać dwojako: albo jako wydarzenia składające się na fabułę gry, albo jako zadania do wykonania dla gracza. Ta dwoistość natury jest charakterystyczną cechą gry komputerowej, nieprzystługującą książkom ani filmom. Choć z jednej strony treści i fabuły w grze jest tyle, ile stworzyli jej twórcy gry, to z drugiej – „uaktywnia” i współtworzy ją gracz, który w niektórych produkcjach ma wpływ na długość fabuły (np. może wykonać mniej lub więcej zadań pobocznych, dodatkowych) i/lub na jej strukturę (np. może w różnej kolejności wykonywać zadania, misje itp.).

Czynności związane z mechaniką gry są wyrażane najczęściej czasownikami w 1. os. lm. (*pomagamy, wyciągamy, prowadzimy*). W przykładzie [10] pojawiły się też rzeczownikowe nazwy czynności – *zbieranie, zdobywanie, odkrywanie*.

Opis fabuły często zawiera też informację o zasadniczym, ogólnym celu gry:

[11] *Opuszczoną wyspę zalaty pokraczne stwory, zły Rusek zagraża światu, swoje miesza tajna organizacja, a my mamy opanować sytuację za pomocą urzędnika manipulującego czasem.*

[recenzja gry *Singularity*, PL 8/2010]

[12] *„Załoga G” [...] opowiada o karkołomnych planach pewnego multimilionera, próbującego przejąć kontrolę nad światem za pomocą armii ożywionych odkurzaczy, automatów do kawy i innego badziewia. My zaś, wcielając się w tytułową bandę gryzoni, musimy pokrzyżować szaleńcowi szyki.*

[recenzja gry *Załoga G*, CDA 9/2009]

Główny cel gry jest tożsamy z zakończeniem opowieści. Nie jest to zatem (i nie może być) tajemnica, którą odkrywamy dopiero po pewnym czasie, lecz coś znanego od samego początku (choć zwykle nazwanego bardzo ogólnie – *opanać sytuację, pokrzyżować szaleńcowi szyki*). Później pozostaje tylko odkrywanie, w jaki sposób można ten cel osiągnąć i jakie przeszkody napotka się po drodze.

Tożsamość zakończenia opowieści i głównego celu gry sprawia, że naczelną funkcją opisu fabuły w recenzji gry (jak również w grze) jest umotywowanie późniejszych działań gracza – dlatego opis ten musi kończyć się w momencie, kiedy można rozpocząć grę.

3.1.4. Zacieranie (się) granicy między biernym obserwatorem akcji a aktywnym uczestnikiem zdarzeń (bohaterem opowieści)

Odbiorca książki czy filmu pozostaje w pewnym oddaleniu od opowieści i jej świata, jest obserwatorem z zewnątrz. Ten dystans jest zatem nieunikniony także w recenzji książki czy filmu, a nawet jest tam większy.

W przypadku gry komputerowej i jej recenzji jest inaczej. Od samego początku usiłuje się wciągnąć czytelnika w świat gry i tok opowieści, stworzyć wrażenie możliwości uczestnictwa w akcji i realnego wpływu na wydarzenia. Widać to w poniższych przykładach:

- [13] *Grupa statków transportowych pod banderą korporacji UniTrans wychodzi z portalu międzygwiazdowego i kieruje się do pobliskiej stacji. Znikąd pojawia się eskadra wrogich myśliwców, które bez ostrzeżenia niszczą bezbronne kontenerowce. Feralny transport towarów należał do **ciebie**, biednego przewoźnika, który z własnej kiesy zmuszony jest zapłacić za zniszczony przez piratów ładunek. **Bankrutujesz**, a unoszeni siłą bezwładności wierzyciele w skafandrach pukają w bulaje **twojego** statku. Jedyna rzecz, jaka ci pozostaje, to zemsta.*
[recenzja gry *Star Wolves 3: Ashes of Victory*, CDA 6/2010]

- [14] [...] na poszczególnych zajęciach **zdobywamy** wiedzę na temat kolejnych zaklęć [...], **uczymy się** latać na miotle, a nawet warzyć eliksiry.
[recenzja gry *Lego Harry Potter: Lata 1-4*, CDA 8/2010]

- [15] *Awaryjnie **lądujemy** na planecie BGT-386. Koloniści znikli, a w okolicy prawdopodobnie znajdują się ksenomorfy. Reszta oddziału porzuciła **nas** na pastwę losu, zostawiając tylko pistolet, latarkę oraz pęczek flar przeciwko czającym się w mroku obcym.*
[recenzja gry *Aliens vs. Predator*, KŚG 3/2010]

- [16] *Cała historia kręci się wokół rosyjskiej wyspy pod niezbyt mile kojarzącą się nazwą Katorga-12. Na początku zimnej wojny znaleziono tam minerał, który nazwano E 99 [...]. Substancja okazała się na tyle niezwykła, że na wyspie szybko powstał ośrodek badawczy zajmujący się ujarzmianiem niewyobrażalnej wprost energii, jaką E 99 daje. [...] Prowadzony przez **ciebie** bohater, przybywając na Katorgę w ramach amerykańskiej operacji wojskowej, bardzo szybko wplątuje się w rozgrywkę pomiędzy dwoma dżentelmenami. Jeden z nich jest poczciwym radzieckim naukowcem, drugi zaś ideowym dzieckiem Stalina: despotą pragnącym rzucić glob na kolana. **Skaczesz** więc tam i z powrotem między dziesięcioleciami, próbując zniszczyć osobliwość [...] i zawrócić świat na stare koleiny. Co z tego wyjdzie, zależy tylko od **ciebie** – gra bowiem ma trzy zakończenia powiązane z finalnym wyborem.*

[recenzja gry *Singularity*, CDA 7/2010]

Najbardziej wyrazisty jest przykład [13], gdzie opis fabuły przechodzi płynnie w opis sytuacji czytelnika. W pewnym momencie pojawiają się formy odnoszące się bezpośrednio do odbiorcy recenzji, czyli czasowniki w 2. os. lp. (*bankrutujesz*) oraz zaimki osobowe 2 os. (*ciebie, twój, ci*), co pomaga wciągnąć odbiorcę tekstu w historię i zachęcić go do osobistego zaangażowania się w bieg wydarzeń, czyli w grę. W pozostałych przykładach w zacieraniu (się) granicy między biernym odbiorcą tekstu a aktywnym uczestnikiem wydarzeń pomagają czasowniki w 1. os. lm. (*uczymy się, lądujemy*) oraz zaimki (*Reszta oddziału porzuciła nas*).

3.2. Ocena fabuły w recenzjach – kryteria i słownictwo wartościujące

Analiza ocen fabuły gry komputerowej sprowadza się do próby odpowiedzi na pytania: Jakie kryteria oceny stosują recenzenci? Jakie cechy fabuły gry traktują (wprost lub implicytnie) jako jej wady i zalety? Jakiego słownictwa używają do wyrażania ocen? Czy i jak uzasadniają przedstawiane opinie?

Analiza materiału wskazuje, że recenzenci starają się w miarę precyzyjnie oceniać fabułę gry, unikają zaś określeń najogólniejszych (typu *dobra, znakomita* lub *zła, słaba*) – tych znalazło się w tekstach bardzo niewiele. Zestaw kryteriów oceny i określeń oceniających zawiera poniższa tabela⁸:

Określenia negatywne	Typ oceny	Określenia pozytywne
<i>słaba</i>	ogólna	<i>świetna</i>
<i>miałka i nudnawa; nudna; nie jest ciekawa; niezbyt interesująca</i>	emocjonalno-pragmatyczna	<i>wciągą (kilkakrotnie); ciekawa (kilkakrotnie); interesująca; dobrze nastraja; pozwala wczuć się w opowieść; przykuwa do monitora; nie zanudzi; o nudzie nie ma mowy</i>
<i>pomieszana; głupiutka; nie ma sensownej fabuły; bzdurne uzasadnienie sieczki; nie jest spójna; nieistotna; mało ważna; jest dodatkiem do...; jest pretekstem do... (wiele razy); nikły związek z...</i>	racjonalna (logiczna), funkcjonalna	<i>zwarta; przekonująca; wszystko do siebie logicznie pasuje; wiarygodnie spaja wszystkie rozdziały</i>

⁸ Przeporządkowanie poszczególnych określeń do danych kategorii może wydać się w wielu miejscach arbitralne i dyskusyjne, jednak nie da się rozstrzygnąć tych wątpliwości na podstawie badań samych tekstów.

	warsztatowa	<i>ciekawie przedstawiona; świetnie, dobrze napisana; opowiedziana po mistrzowsku; sprawnie skonstruowana; dobrze opowiedziana; opracowana znakomicie</i>
<i>niespecjalnie oryginalna; standardowa; szampowa; niezbyt ambitna; ograny temat; mielizna; prosta; szczątkowa; przewidywalna; niczym nie zaskakuje; daleka od arcydzieła; banalne przygody</i>	jakościowa (merytoryczna)	<i>niebywale głęboka</i>

Pierwszy wyraźnie widoczny w tabeli fakt to brak symetrii między zbiorem ocen pozytywnych a zbiorem ocen negatywnych. Odnalezione oceny jakościowe (merytoryczne) miały wartość niemal wyłącznie negatywną (jedno określenie pozytywne), z kolei w zbiorze ocen roboczo określonych jako „warsztatowe” znalazły się same określenia pozytywne (brak wartościowań typu *nudno przedstawiona, nieciekawie opowiedziana*)⁹.

Po stronie ocen pozytywnych wyraźnie dominują określenia emocjonalno-pragmatyczne, czyli wyrażające indywidualne, bardzo subiektywne doznania recenzenta. Po stronie negatywów – większą rolę odgrywiają obiektywizm (*nie jest spójna, pomieszana*) oraz wiedza i doświadczenie recenzenta. Wartościowanie w rodzaju *standardowa, szampowa, niezbyt ambitna, ograny temat* jest możliwe tylko w sytuacji, gdy zna się fabuły wielu innych gier, a także książek, filmów itp.

Szczególną uwagę warto zwrócić na określenia *dodatek* i *pretekst*. Zwłaszcza to drugie jest tak chętnie używane w tekstach, że można je uznać za środowiskowy lub branżowy szablon językowy (podobnie jak *niewykorzystany potencjał*)¹⁰.

⁹ Kategorię „warsztatową” wydzieliłem z uwagi na wielość określeń tego typu (co ciekawe tylko pozytywnych), nie można jednak mieć pewności co do słuszności tej decyzji. Może być bowiem tak, że autorzy używają (niemal) całkowicie wymiennie (ze względów stylistycznych) określeń typu *ciekawa* oraz *ciekawie opowiedziana* – nie da się tego stwierdzić na podstawie lektury recenzji. Gdyby uznać całkowitą odrębność kategorii warsztatowej i emocjonalno-pragmatycznej, można by mówić np. o opowieści *ciekawej*, ale *nieciekawie opowiedzianej* i vice versa – o historii *nudnej*, ale *wspaniale napisanej*. Czy są to sytuacja możliwe w praktyce, pozostaje kwestią otwartą.

¹⁰ Popularność tych i niektórych innych sformułowań może po części wynikać z faktu, że badane recenzje są dziełem niezbyt licznej grupy autorów.

Przykłady:

- [17] *Fabula to tylko pretekst do maksymalnej demolki.*
[recenzja gry *Just Cause 2*, KŚG 3/2010]
- [18] *Akcja ponownie toczy się w mieście przyszłości Pacific City, w którym znów panoszą się wrogie władzom bojówki. Tym razem jednak nie są to gangsterzy, a bardziej terroryści – organizacja Ogniw, która czegoś tam się domaga, ale nie ma to znaczenia, bo fabuła jest tu dodatkiem.*
[recenzja gry *Crackdown 2*, CDA 8/2010]
- [19] *Szczątkowa fabuła jest tylko pretekstem do tego, by przegonić Sparkstera przez kilkanaście kolorowych etapów pełnych biegania, skakania, strzelania, latania, zbierania kryształków i machania mieczykiem.*
[recenzja gry *Rocket Knight*, CDA 7/2010]

Trzeba podkreślić, że określenie fabuły jako *szczątkowej* czy nazwanie jej *pretekstem* albo *dodatkiem* – mimo że komplementem niewątpliwie nie jest – nie wpływa znacząco na ocenę gry jako całości¹¹. Pozwala to zakładać, że warstwa fabularna gry jest często dla jej twórców, recenzentów i odbiorców elementem mało istotnym, marginalnym – w przeciwieństwie do natężenia emocji, jakie oferuje rozgrywka.

W badanych recenzjach pojawiły się również określenia i wyrażenia wartościujące o charakterze bardziej metaforycznym: *fabuła się rozmywa*; *temperatura historii jest letnia*; *historia traci impet*; *historia straciła swój pazur*; *szyta grubymi nićmi intryga*. Wszystkie powyższe określenia łączą dwie cechy: wartość negatywna oraz nieostrość znaczeniowa (trudno odgadnąć, o jaki dokładnie mankament fabuły chodzi¹²). Pojawianie się tego typu ocen może wynikać z chęci stylistycznego urozmaicenia tekstu lub być wyrazem pewnej bezsilności recenzenta, który czuje, że coś jest nie tak, ale nie potrafi tego precyzyjnie nazwać. Takie intuicyjne, bardzo subiektywne oceny są typowe dla tekstów amatorskich (np. „recenzji” filmów czy książek pisanych przez anonimowych internautów) lub codziennej komunikacji, natomiast niewątpliwie odbiegają od wymogów stawianych profesjonalnym krytykom. Trzeba jednak podkreślić, że tego typu niejasnym ocenom towarzyszy na ogół uzasadnienie, np.:

- [20] *Początek jest ciekawy, ale z czasem fabuła się rozmywa. Bohaterowie nie przekonują, ich motywacje nie zawsze są jasne. Niektóre wątki gubią się, a mnożące się pytania pozostają bez odpowiedzi.*
[recenzja gry *Heavy Rain*, KŚG 3/2010]

¹¹ Nierzadko gra z fabułą ocenioną jako bardzo słaba jest uznawana za grę ogólnie bardzo dobrą. Nie spotkałem natomiast sytuacji odwrotnej – by recenzent napisał, że mimo znakomitej fabuły gra jest słaba.

¹² Z tego powodu nie znalazły się w tabeli.

- [21] *Historia komandosy świetnie się zaczyna, ale potem traci impet. Po pierwszych mocnych poziomach dalej idziemy głównie dlatego, że nie mamy gdzie skręcić – gra jest całkowicie liniowa, więc maszerujemy przed siebie, rozwalając wszystko, co nam się nawinie pod lufę.*

[recenzja gry *Aliens vs. Predator*, KŚG 3/2010]

Zwracam na te uzasadnienia uwagę, bo popieranie opinii rzetelną argumentacją to w badanych recenzjach zjawisko rzadkie. Uzasadnienia ocen pozytywnych są w RGK sporadyczne¹³, nieco częściej – co nie znaczy, że często – uzasadnia się opinie negatywne. Wynika to zapewne z ogólnej zasady, że krytyka jest uczciwa i sensowna tylko wtedy, gdy ma podstawy merytoryczne; niekiedy trzeba też wyjaśnić i doprecyzować enigmatyczne sformułowania oceniające (jak te przytoczone wcześniej).

Dość częsta natomiast jest sytuacja, gdy ocena następuje po opisie fabuły, czyli nabiera charakteru wniosku:

- [22] *Akcja toczy się w alternatywnej rzeczywistości, w której bohater *Dragon Age'a* nie powstrzymał Plagi przed atakiem na Denerim. Dowódca na czele hordy staje u bram miasta i zaczyna to, do czego jest powołany, czyli rzeź. **Narracja jest szczątkowa i służy jako pretekst do kolejnych zadań polegających na zabijaniu lub niszczeniu** [...].*

[recenzja gry *Dragon Age: Początek – Kroniki mrocznych pomiotów*, PL 8/2010]

- [23] *Wcielasz się w jamnika, *Gaiusa Jamesa Rovera*, syna sławnego klauna, który zajmuje się produkcją i dystrybucją rumu *Jolly Rover*. *James* płynie na *Groogy Island* z ładunkiem swojego trunku, kiedy zostaje schwytyany przez piratów. Po kilku tygodniach w kajucie na okręcie kapitana *Howella* postanawia wydostać się z niewoli, odzyskać swój ładunek i dostarczyć go gubernatorowi *DeSilverowi*. [...] **Fabularnie jest naprawdę ciekawie, o żadnej nudzie nie ma mowy.***

[recenzja gry *Jolly Rover*, CDA 7/2010]

Nastawienie emocjonalno-pragmatyczne oraz (najczęściej) brak rzetelnego uzasadniania ocen zbliżają oceny w badanych tekstach do ocen formułowanych w codziennej komunikacji, choć raczej nie spotyka się w RGK określeń radykalnych (wartościujących według zasady czarne albo białe), typowych dla myślenia i języka kolokwialnego.

¹³ Jeden z nielicznych przykładów uzasadniania pochwały: *Pod względem fabularnym grę opracowano znakomicie, wszystko do siebie logicznie pasuje, a zaskakujących zwrotów akcji nie powstydzilby się dobry film* [recenzja gry *Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition*, KŚG 2/2010].

3.2.1. (Nie)liniowość – podstawowa cecha fabuły współczesnej gry komputerowej

Z lektury RGK wynika, że za bardzo ważną cechą fabuły gry komputerowej uważa się obecnie jej liniowość lub nieliniowość – tego typu kwalifikacja pojawia się niemal w każdym tekście. Jest to zjawisko (stosunkowo) nowe, gdyż np. w recenzjach sprzed 10 lat o tym wymiarze fabuły gry pisano z rzadka.

Nieliniowość fabuły nie jest określeniem jednoznacznym. Może ono określać sytuację, gdy w zależności od decyzji i osiągnięć gracza historia w grze toczy się na jeden z kilku (lub nawet kilkunastu) możliwych sposobów. W trakcie jednej rozgrywki, dokonując rozmaitych nieuniknionych wyborów, nie zobaczymy wszystkiego, co gra zawiera – aby poznać alternatywny wariant wydarzeń (i w efekcie inne zakończenie), trzeba zagrać ponownie i podejmować odmienne decyzje i/lub osiągać inne wyniki.

Inne pojawiające się w tekstach rozumienie nieliniowości polega na tym, że początek i zakończenie fabuły są zawsze takie same, natomiast wydarzenia mogą następować w (prawie) dowolnej kolejności, o której decyduje gracz. Poszczególne elementy opowieści cechuje wtedy znaczna autonomia, niektóre mogą zostać pominięte (np. zadania, przygody poboczne, nienależące do głównego wątku opowieści)¹⁴.

Chociaż nigdzie nie stawia się wprost tezy, że liniowość fabuły jest jej wadą, a nieliniowość – zaletą, to zwykle takie wartościowanie wynika z tekstu, np.:

[24] *Rozwój wydarzeń i misje mają liniowy charakter, ale każde starcie da się rozwiązać na różne sposoby.*

[recenzja gry *Splinter Cell: Conviction*, KŚG 4/2010]

[25] *Zabrakło mi tylko możliwości wyboru. Fabuła jest liniowa (niektóre zwroty akcji potrafią zaskoczyć), a podczas dialogów nie można decydować o wypowiedzianych kwestiach. Graczowi pozostaje tylko śledzić wydarzenia i grzecznie wypełniać zadania pomiędzy kolejnymi cut-scenkami.*

[recenzja gry *Disciples 3: Odrodzenie*, CDA 7/2010]

[26] *„Aliens vs. Predators” to mocna rzecz, choć nieco rozczarowują powtarzające się poziomy i ich liniowa konstrukcja, a także niezbyt interesująca historia.*

[recenzja gry *Aliens vs. Predator*, KŚG 3/2010]

[27] *Przewidywalna fabuła przekłada się na liniowe misje, obracanie w stronę czerwonego, autonamierzanie i... wymianę magazynków.*

[recenzja gry *SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3*, CDA 6/2010]

¹⁴ Fabułę, którą współtworzą zdarzenia w dużym stopniu usamodzielnione, nazywa się epizodyczną – *Podręczny słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Warszawa 1993, s. 69.

W przykładzie [24] pojawia się zdanie złożone współrzędnie przeciwstawne ze spójnikiem *ale*, który pełni tu nie tylko funkcję gramatyczną (wprowadzania przeciwstawienia), lecz także metatekstową (zapowiada informację „pocieszającą”, nieco „ratującą” sytuację). Z przykładu [25] dowiadujemy się, jakie liniowość fabuły ma konsekwencje praktyczne – mianowicie sprawia ona, że graczo-*wi pozostaje tylko* robić to czy tamto. Czasownik *pozostawać* wyraża przymus¹⁵ – czyli coś sprzecznego z istotą rozrywki; do tego dochodzi jeszcze określenie *grzecznie* – najprawdopodobniej ironiczne w omawianej sytuacji. Z kolei w przykładach [26] i [27] liniowość rozrywki powiązano z cechami niewątpliwie negatywnymi – *powtarzalnością* i *przewidywalnością* – i ten zabieg sprawia, że ona sama nabiera pejoratywnego zabarwienia.

Nieco inne podejście do zagadnienia ma recenzent w poniższym przykładzie:

[28] [...] *otwiera się prawdziwy worek z prezentami dla tych, którzy **lubią nieliniowe podejście** do opowiadania historii.*

[recenzja gry *Alpha Protocol*, CDA 6/2010]

Autor zakłada, że (nie)liniowość fabuły nie jest jej obiektywną wadą lub zaletą – uznaje, że jest to sprawa indywidualnych preferencji gracza. Ten pojedynczy przypadek nie zmienia jednak obrazu ogólnego nastawienia recenzentów: że fabuła porządnej nowoczesnej gry komputerowej powinna cechować się nieliniowością.

3.2.2. Czy obecność fabuły może grze szkodzić?

Obecność oraz nadrzędność fabuły w strukturze powieści czy filmu fabularnego to sprawa oczywista i niepodlegająca dyskusji. W grze komputerowej sytuacja wygląda zgoła inaczej: fabuła może być (i nierzadko jest) tylko jednym z elementów współtworzących dzieło, i to składnikiem drugorzędym (por. określenia *pretekst*, *dodatek*). Niezależnie od tej różnicy, zdrowy rozsądek podpowiada, że obecność fabuły nie może być wadą gry – nawet jeśli czasem niczego ona nie wniesie, to na pewno nie powinna szkodzić. Tymczasem recenzenci niekiedy odpowiadają twierdząco na tytułowe pytanie tego podpunktu, np.:

[29] *Rozgrywka opiera się głównie na masowej eliminacji zombiaków, więc dodawania wymyślnej fabuły jest tu zbędnym zabiegiem. Paradoksalnie, **gdyby z niej zrezygnować, tytuł zyskałby tylko w odbiorze.***

[recenzja gry *NecroVision*, KŚG 3/2010]

¹⁵ *Inny słownik języka polskiego* podaje: „Jeśli **pozostaje** nam zrobienie czegoś lub jeśli **pozostaje** nam coś zrobić, to musimy to zrobić, gdyż nie mamy innej możliwości, lub powinniśmy to zrobić, a jeszcze nie zrobiliśmy”.

[30] *Część strategiczną wtłoczono w gorset scenariusza, który trzeba wypełniać przynajmniej w kluczowych punktach.*

[recenzja gry *Król Artur*, KŚG 2/2010]

W przykładzie [29] autor pisze o grze, której sednem jest walka z licznymi przeciwnikami, czyli dominuje aspekt zręcznościowy. Aby utrzymać jednolity charakter rozgrywki, w opinii recenzenta należało zrezygnować z warstwy fabularnej. W przykładzie [30] autor za pomocą wyrażenia *gorset scenariusza* wyraża pogląd, że obecność fabuły ogranicza wolność gracza i swobodę działań, czyli zmniejsza przyjemność płynącą z grania.

Nieco inaczej jest w dwóch kolejnych przykładach, które dotyczą sytuacji, gdy fabuła gry jest prosta, słaba:

[31] *Nie ma tu zawilej fabuły ani długich opisów – i dobrze [...] żadna fabuła nie jest potrzebna, bo i tak nie byłoby czasu czytać jej opisu.*

[recenzja gry *All Points Bulletin*, PL 8/2010]

[32] *Sama historia [...] jest daleka od arcydzieła. Zważywszy na tak specyficzne medium, jakim jest gra komputerowa, opowiedziana została ona dla mnie jednak po mistrzowsku.*

[recenzja gry *Alpha Protocol*, CDA 6/2010]

Przykład [31] przypomina, że większość odbiorców oczekuje od gier przede wszystkim rozrywki i szybkiej akcji – dlatego też prosta, szczątkowa fabuła jest właściwą odpowiedzią na te potrzeby (czyli jest zaletą, a nie wadą gry). W przykładzie [32] autor dokonuje ciekawego, odważnego uogólnienia – uznaje, że gra komputerowa ze swej natury nie sprzyja opowiadaniu, że fabuła w tego typu medium z założenia musi być gorsza od książkowej czy filmowej (nieliczne tytuły z doskonałą fabułą można by uznać za wyjątki). Nie podaje jednak żadnych argumentów.

Jeszcze inne stanowisko zajmuje autor w kolejnym przykładzie:

[33] *Najciekawszym patentem jest jednak to, że brak tutaj fabuły, przynajmniej w klasycznym rozumieniu serii zaplanowanych przez twórców zdarzeń, wiodących do przewidzianego scenariuszem celu. [...] do kolejnych zadań pcha nas nie wymyślny scenariusz, a szara rzeczywistość przymusu ekonomicznego. Dużo bardziej to przekonujące, niż klasyczna w grze fabularnej konieczność ratowania świata przed zagładą.*

[recenzja gry *Mount & Blade: Warband*, KŚG 4/2010]

Recenzent pozytywnie ocenia brak fabuły, bo nie wierzy w możliwość pojawienia się opowieści oryginalnej, indywidualnej, wciągającej. Przyjmuje, zapewne na bazie recenzenckiego doświadczenia, że jedyną alternatywą wobec braku fabuły

jest sztampowe, nieprzekonujące *ratowanie świata przed zagładą* – i w związku z tym staje na stanowisku „jeśli fabuła ma być słaba, to lepiej niech nie będzie jej wcale”.

4. Podsumowanie

Opisywanie fabuły gier komputerowych w RGK recenzjach w niewielkim stopniu przypomina sytuację w recenzjach literackich czy filmowych. W zasadzie jedynym wyraźnym podobieństwem jest to, że informacje o treści umieszcza się na początku tekstu – w pierwszym lub drugim akapicie. Znacznie więcej jest różnic, wynikających zapewne głównie z odmiennej natury recenzowanego dzieła, jakości fabuły w konkretnych, recenzowanych tytułach, kompetencji i nastawienia recenzentów oraz oczekiwań modelowego odbiorcy recenzji i gry.

Pierwsza ważna różnica to znacznie mniejsza objętość części „fabularnej”. Poetyka opisu jest skrajnie dynamiczna (niemal wyłącznie czasowniki w czasie teraźniejszym). Czysty opis fabuły nie jest zjawiskiem typowym – zazwyczaj przenika się z opisem mechaniki gry oraz zasadniczego celu rozgrywki.

Najbardziej wyrazistą cechą opisu fabuły gry komputerowej, niemającą analogii w opisach fabuły książek czy filmów, jest zacieranie (się) granicy między biernym odbiorcą recenzji a aktywnym uczestnikiem zdarzeń w świecie gry. Językowymi wyznacznikami tego zabiegu są głównie: zaimki osobowe (*Twój, Ciebie, my, nas*), formy 2. os. lp. czasownika (*musisz, bankrutujesz*) oraz 1. os. lm. czasownika (*latamy, musimy, pomagamy, ratujemy*).

Oceny fabuły zamieszczane w recenzjach są często (albo i zwykle) dość szablonowe, mocno subiektywne, pozbawione rzetelnego uzasadnienia – bardzo przypominają oceny potoczne. Oceny pozytywne to głównie wartościowanie emocjonalno-pragmatyczne (np. *ciekawa, wciągająca*) i „warsztatowe” (np. *dobrze, ciekawie opowiedziana*), wśród określeń negatywnych najliczniejsze są oceny merytoryczne (np. *niespecjalnie oryginalna, standardowa*) i racjonalne (np. *głupiotka, niespójna*) – zatem oba zbiory wyraźnie się różnią.

Bardzo istotną opozycją dotyczącą fabuły gry jest współcześnie liniowość – nieliniowość, czyli cecha związana ze specyficznymi, niepowtarzalnymi możliwościami, jakie daje gra komputerowa¹⁶. Wprawdzie określenia te nie są jednoznacznie ani wprost wartościujące (wiele zależy tu od indywidualnych skłonności gracza), widać jednak, że recenzenci (a więc może i gracze) wyżej cenią raczej fabułę nieliniową – czyli złożoną z kilku-kilkunastu wariantów, spośród których w konkretnej rozgrywce uaktywnia się jeden, spójny z decyzjami i osiągnięciami gracza.

¹⁶ Nieliniowość i potencjalność fabuły jest oczywiście możliwa także w książkach i tradycyjnych, „papierowych” grach (np. w grach paragrafowych), ale z całą pewnością nie jest to sytuacja typowa – raczej chodzi wtedy o grę z konwencją, artystyczny eksperyment.

Ostatnia wyraźna różnica między recenzjami książek i filmów a recenzjami gier komputerowych polega na tym, że w tych drugich praktycznie brak elementów analizy i interpretacji opowieści zawartej w grze. Jednostkowe sytuacje tego typu sprowadzają się do krótkich stwierdzeń w rodzaju:

[34] [...] *świetna historia, alegorycznie poruszająca liczne dylematy dotyczące życia, przemijania i sensu istnienia.*

[recenzja gry *Bioshock 2*, KŚG 3/2010]

[35] „*Dog Days*” to dość prosta opowieść o zemście za zemstę [...].

[recenzja gry *Kane & Lynch 2: Dog Days*, CDA 8/2010]

[36] *Fabuły przedstawianej w grze nie da się zaliczyć do świetnie napisanych historii. Jej podstawą jest ukazany bez niuansów konflikt pomiędzy żądnymi podbojów, niszczycielskimi ludźmi a spokojnymi i miłującymi naturę prymitywnymi technologicznie tubylcami – ograny temat.*

[recenzja gry *Avatar*, KŚG 2/2010]

Na podstawie samych tekstów nie da się wskazać przyczyn(y) tego stanu. (Współ)decydować mogą tu: niska jakość fabuły w grach (opowieści są często tak proste i schematyczne, że nie ma czego interpretować – wszelkie próby byłyby skazane na śmieszność), oczekiwania odbiorców recenzji (interpretuje się lektury w szkole, a nie coś, co ma uprzyjemnić życie) oraz kompetencje (czy też raczej ich brak) autorów tekstów. Z kolei niski (przynajmniej w ocenie recenzentów) poziom opowieści w grach może wynikać z: słabych pomysłów i niskich umiejętności twórców, niewielkiego zainteresowania fabułą wśród najliczniejszej grupy odbiorców gier, nieprzyjazności samego medium czy sprzeczności z naturą roz(g)rywki.

Plot of computer games in press reviews

Summary

The article shows how the plot of a computer game is depicted and assessed in press reviews. Nearly 70 texts were studied, most of them from 2010.

As is the case with film and book reviews, game plots are described in the initial part of the text yet they receive considerably less attention. The plot description is dynamic (verbs in the present tense) and often connected with the description of game mechanics. A peculiar feature is that the borderline between the passive review recipient and the active game participant gets blurred (personal pronouns, verbs in 2nd person singular and 1st person plural). The plot evaluation is usually rather conventional and poorly justified. Positive assessments are mainly emotional and pragmatic (the plot is described as interesting or absorbing) or related to authors' skills (the plot is well described or interestingly described). Substantive (e.g. conventional, vestigial) and rational (e.g. silly/puerile, incoherent) evaluations prevail in negative definitions.

RADOSŁAW BIENI

(Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Tarnowie)

HISTORIA ALTERNATYWNA JAKO BAZA SCENARIUSZY GIER KOMPUTEROWYCH (ZARYS)

ABSTRAKT: Centralną oś niniejszego opracowania stanowią relacje pomiędzy dwoma, stosunkowo nowymi, elementami szeroko rozumianej popkultury, tj. historią alternatywną i grami komputerowymi. W swym artykule przypomnę definicje historii alternatywnej funkcjonujące w polskiej przestrzeni kulturoznawczej i poruszę temat wykorzystywania gatunku *alternate history* do budowy linii fabularnej we współczesnych grach wideo. Opracowanie ma charakter historycznoliterackiego, czy raczej kulturowo-literackiego zestawienia gier komputerowych, w których widoczne są elementy historii alternatywnej. SŁOWA KLUCZOWE: kultura popularna, historia alternatywna, *alternate history*, historia i ewolucja gier komputerowych, ludologia, game studies

Opracowanie na temat historii alternatywnej wypada zacząć od zdefiniowania tego terminu. Pojęcie to funkcjonuje w polskiej tradycji literaturoznawczej przynajmniej od końca lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Andrzej Niewiadowski w opracowanym wraz z Antonim Smuszkiewiczem *Leksykonie polskiej literatury fantastycznonaukowej* podaje następującą definicję *historii alternatywnej*:

HISTORIA ALTERNATYWNA – fikcyjny przebieg zdarzeń dziejowych w mniejszym lub większym stopniu zbliżonych do faktów znanych z autentycznej historii. Mechanizm historii alternatywnej polega na pokazywaniu innych wariantów procesu historycznego, zapoczątkowanych wydarzeniami fikcyjnymi, które aczkolwiek możliwe, w istocie się nie ziszczyły. Jest więc taki sam jak w → *eksperymentach myślowym fantastyki naukowej*, ponieważ sprowadza się do odpowiedzi na pytanie, co by było, gdyby... Materiałem jednakże, z którego budowany jest świat przedstawiony utworu, są realia historyczne, a celem owych zabiegów – poznanie ukrytych sprężyn, napędzających proces dziejowy. Historia alternatywna jest zabiegiem często stosowanym w → *fikcyjnej historii*, w → *powieści historyczno-fantastycznej*¹.

Z analizy przytoczonego terminu wynika, iż autorzy *Leksykonu polskiej literatury fantastycznonaukowej* definiują *historię alternatywną* inaczej niż współ-

¹ A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990, s. 300.

cześni literaturoznawcy². Dla Smuszkiewicza i Niewiadowskiego historia alternatywna nie jest gatunkiem, lecz zabiegiem stosowanym przez autora danego utworu. Taką definicję w świetle najnowszych badań należy uznać za niepełną. Wspomniana przez nich odmiana – *fikcyjna historia* jest obecnie praktycznie nieuprawiana, natomiast pojęcie *alternate history* zdobywa coraz większą popularność wśród światowych i polskich twórców literatury fantastycznej.

Badania nad historią alternatywną, jakie podjąłem w ramach przygotowywania mojej rozprawy doktorskiej, doprowadziły nie tylko do wyodrębnienia drzewa genealogicznego konwencji *alternate history*, ale również zaowocowały powstaniem nowej definicji historii alternatywnej.

Historia alternatywna (ang. *alternate history* lub *alternative history*) – odmiana lit. fantastycznej, powstała w XX w. Utwór tego typu, zgodnie ze swoją nazwą gatunkową, prezentuje odbiorcy alternatywną wizję historii. Jest pewnego rodzaju próbą odpowiedzi na pytanie typu: „Co by było, gdyby...”. Niezmiernie istotny dla twórczości tego typu jest tzw. punkt zwrotny w historii, będący doniosłym, historycznym wydarzeniem, którego zmiana spowodowałaby, że historia potoczyłaby się inaczej. Autor w swym utworze dokonuje owej hipotetycznej korekty i roztacza przed czytelnikiem wizję świata, który powstał w wyniku tej zmiany. Do momentu owej modyfikacji dzieje wykreowanego przez twórcę świata są tożsame z rzeczywistą historią. Należy nadmienić, iż modyfikacje w obrębie linii czasu mogą być wprost proporcjonalne do odcinka czasu, który upłynął od momentu zmiany wspomnianego punktu zwrotnego w historii. Im później umiejscowiona akcja utworu w stosunku do autorskiej korekty, tym większych zmian w historii może dokonać pisarz. Bohaterami utworów tego typu są, podobnie jak w powieści historycznej, postacie fikcyjne oraz historyczne, jednakże w przypadku twórczości tego typu autor może wykreować takie działania i wypowiedzi postaci historycznych, które mają wyraźny wpływ na znaną historię. Źródła h.a. należy upatrywać w powieści historycznej, fantasy oraz przede wszystkim w powieściach *science fiction* traktujących o podróżach w czasie. Także pewne utwory z gatunku *political fiction* mogą zbliżać się do tej odmiany fantastyki. Przykładem h.a. jest *Człowiek z wysokiego zamku* Philipa K. Dicka i *Xavras Wyrzyn* Jacka Dukaja³.

Rozważania na temat przyszłości historii alternatywnej są trudne. Wielu analityków i futurystów, tak chętnie w końcu lat 90. ubiegłego stulecia przedstawiających nam swoje przewidywania dotyczące początków XXI wieku, dziś stara się schować głowy w piasek jak struś. Nawet Fukuyama, wieszczący koniec

² Zob. A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 42.

³ Por. R. Bień, *Funkcje miejsc magicznych w utworach z gatunku „alternate history” autorstwa Orsona Scotta Carda*, [w:] *Miejsca magiczne w literaturze anglo- i niemieckojęzycznej*, red. G. Moroz, M. Ossowski, Olecko 2008, s. 285.

historii⁴, pod wpływem wydarzeń takich jak 11 września zmuszony był zrewidować i zmodyfikować swe teorie. Niemniej na podstawie analogii w rozwoju *alternate history* w stosunku do innych gałęzi fantastyki można pokusić się o pewne przewidywania na temat przyszłości analizowanej konwencji.

Poszczególne odmiany literatury fantastycznej powoli zdobywały sobie uznanie krytyków i literaturoznawców. Szlak przetarła *science fiction*⁵, po niej przyszła kolej na *fantasy*⁶ i *horror*⁷. Niestety, *alternate history* wciąż czeka na powszechną akceptację środowiska literaturoznawczego. Sytuacja historii alternatywnej w Polsce jest trudniejsza niż np. w USA, gdzie występuje powszechna świadomość istnienia czwartej fantastycznej odmiany, przejawiająca się choćby przyznawaniem Sidewise Award for Alternate History, czyli nagrody dla najlepszych utworów z gatunku *alternate history*. Moje badania dowodzą, iż w naszym kraju historia alternatywna nie może przebić się do świadomości krytyków, choć trzeba przyznać, iż sytuacja ta powoli zaczyna się zmieniać i ta odmiana literatury zyskuje uwagę coraz większej liczby literaturoznawców⁸.

Zaletą historii alternatywnej jest jej świeżość jako formy literackiej. Rozciągłość ludzkich dziejów jest olbrzymia, historia co krok obfituje w momenty, które możemy nazwać punktami zwrotnymi, pole do popisu przed autorami jest więc ogromne, porównywalne, jeśli nie większe, z możliwościami, jakie stwarzają *science fiction* i *fantasy*. Także polska historia jest na tyle rozbudowana oraz złożona, że może dostarczyć rodzimym twórcom mnóstwa interesujących pomysłów i tematów.

W dobie postępującej i otaczającej nas multimedializacji wydaje się, że *alternate history* nie ograniczy się jedynie do literatury. Potencjał historii alternatywnej dostrzeżony został przez filmowców (modelowym wręcz przykładem realizacji *alternate history* w filmie jest *Vaterland – Tajemnica III Rzeszy*). Nie tylko „dziesiąta muza” wykazała zainteresowanie historią alternatywną, także inna dziedzina rozrywki, jaką są gry komputerowe, sięgnęła po motywy właściwe tej odmianie.

⁴ Zob. np. T. Thorne, *Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*, przeł. [z ang.] Z. Batko, Warszawa 1995, s. 263.

⁵ Zob. A. Mazurkiewicz, *O polskiej literaturze fantastycznonaukowej lat 1990-2004*, Łódź 2007; A. Zgorzelski, *Fantastyka. Utopia. Science fiction. Ze studiów nad rozwojem gatunków*, Warszawa 1980.

⁶ B. Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009; G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007.

⁷ Zob. A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteinia w wybranych utworach*, Wrocław 2008; M. Kruszelnicki, *Oblicza strachu. Tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń 2003.

⁸ Dowodem na rosnące zainteresowanie historią alternatywną jest np. konferencja *Konstrukty alternatywne* zorganizowana we Wrocławiu przez Wyższą Szkołę Filologiczną, w dniach 17-18 września 2010 – więcej info. [a:] <http://www.wsf.edu.pl/ogloszenia,Konferencja-Konstrukty-Alternatywne-w-Jezyku-Liter.xml> [czas dostępu: 14 XII 2010].

Prowadząc rozważania na temat gier komputerowych, nie sposób przemilczeć faktu, iż stosunkowo niedawno⁹ medium to dostąpiło pewnego rodzaju nobilitacji w postaci narodzin dziedziny nauki zajmującej się badaniem zjawiska gier czyli ludologii (ang. *game studies*). Oczywiście podwaliny tej dyscypliny powstały dużo wcześniej, a jako swych ojców założycieli ludologii wymieniają przede wszystkim Johana Huizingę¹⁰ oraz Rogera Cailloisa¹¹.

Termin *gra* również wymaga zdefiniowania. Mirosław Filiciak zauważa, że pojęcie gry zaproponowane przez Huizingę i Cailloisa *trudno odnosić [dziś] do gier wideo [...] gdyż definicje [te] są starsze od zjawiska gier komputerowych*¹² i słusznie proponuje posługiwanie się definicją Jespera Juula¹³, która (w formie skróconej) przyjmuje następującą postać:

Gra to oparty na zasadach system formalny, ze zmiennym i policzalnym rezultatem, gdzie różnym wynikom przypisane są różne wartości. Gracz wywiera wpływ na wynik, jest do niego przywiązany, a konsekwencje aktywności gracza są opcjonalne i podlegają negocjacji¹⁴.

Gry komputerowe (wideo) w takim ujęciu są tylko jedną z form gier. Główną zaletą tej definicji i przewagą nad wcześniejszymi jest jej pojemność. Jest wystarczająco szeroka, by zawrzeć w sobie zarówno gry komputerowe jak i inne np. dziecięce, ruchowe, sportowe, hazardowe, planszowe, etc.

Cechą swoistą gier komputerowych jest ich atrakcyjność dla jednego gracza. Anna Andrzejewska zauważa, że:

Gry komputerowe pozwalają na aktywne uczestniczenie w wirtualnym świecie, dają możliwość decydowania o przebiegu akcji i wpływania na losy bohaterów. Ponadto podczas zabawy grą komputerową obecność drugiego człowieka, towarzysza zabawy staje się niepotrzebna, ponieważ zastępuje go komputer¹⁵.

⁹ W 1999 roku Gonzalo Frasca zaproponował termin *ludologia* (źródłosłów łacińsko-grecki: od (łac.) *ludus* – zabawa, rozrywka i (gr.) *logos* – na określenie dziedziny badań nad grami.

¹⁰ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka [i in.], Warszawa 2007.

¹¹ R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz [i in.], Warszawa 1997.

¹² M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 42.

¹³ J. Juul, *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. M. Copier, J. Raessens, Utrecht 2003; także na <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [czas dostępu: 21 XII 2010]; cyt. za: M. Filiciak, op. cit., s. 43.

¹⁴ M. Filiciak, op. cit., s. 44.

¹⁵ A. Andrzejewska, *Świat wirtualny kreatorem rzeczywistości dziecka*, [w:] *Cyberswiat – możliwości i zagrożenia*, red. J. Bednarek, A. Andrzejewska, Warszawa 2009, s. 178.

Natomiast Zbigniew Wałaszewski w swym opracowaniu wskazuje na inną istotną cechę gier komputerowych, tj. ich interaktywność¹⁶. Ważne są także ustalenia Dominiki Urbańskiej-Galanciak, dla której:

Udział w grze komputerowej jest nową sytuacją komunikacyjną, w której uczestniczy człowiek oraz celowo zaprogramowane przez niego urządzenie. Podmioty te nie są równorzędne. Gra komputerowa nie ma bowiem mocy decyzyjnych, nie jest w stanie inicjować interakcji, ani też odmówić w niej udziału. Może jedynie reagować na działania podejmowane przez użytkownika w zakresie przewidzianym przez programistów¹⁷.

Skoro mamy zdefiniowane obszary, po których będziemy się poruszać, tj. odmianę *alternate history* oraz podstawową terminologię dotyczącą gier komputerowych, pora na przejście do właściwej części niniejszego opracowania, tj. do sporządzenia historyczno-kulturowego zarysu grupy gier, wykorzystujących historię alternatywną jako podstawę scenariusza.

Jedną z pierwszych gier *alternate history* była wydana w 1996 roku gra *Command & Conquer: Red Alert*¹⁸. Scenariusz tej strategicznej gry¹⁹ zakładał następujący rozwój wydarzeń: przerażony następstwami II wojny światowej Einstein buduje wehikuł czasu, za pomocą którego przenosi się do przeszłości i przeprowadza zamach na Hitlera. Zmiana kontinuum czasowego skutkuje tym, iż II wojnę światową rozpoczyna Józef Stalin. *Command & Conquer: Red Alert* spotkał się z ciepłym przyjęciem graczy na całym świecie i doczekał się rozwoju marki w postaci dodatków i kontynuacji²⁰, zaś fabuła kolejnych części rozwija alternatywną wizję dominacji Sowietów. Niestety, trzecia część *Red Alert* przez zbyt dużą komplikację zasad zatraciła nieco ducha serii²¹.

Fabuła *Iron Storm*²² opiera się na równie ciekawym pomysśle, co wspomniana wcześniej gra. W tej produkcji scenariusz zakłada, że I wojna światowa nie

¹⁶ Z. Wałaszewski, *Interaktywność gier komputerowych*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002, s. 404-416.

¹⁷ D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, s. 45.

¹⁸ *Command & Conquer: Red Alert*, Westwood Studios 1996.

¹⁹ O historii rozwoju gier strategicznych zob. np. L. Kalwas, *Tajna historia gier strategicznych*, [w:] *Kompendium K5*, oprac. Ł. Bura [i in.], Warszawa 1998.

²⁰ W 1997 ukazały się dwa dodatki do gry zatytułowane *Command & Conquer: Red Alert: Counterstrike* oraz *Command & Conquer: Red Alert: The Aftermath*. W roku 2000 w ręce graczy trafiła kontynuacja pt. *Command & Conquer: Red Alert 2*, zaś rok później ukazał się do niej dodatek *Command & Conquer: Yuri's Revenge*. Rok 2008 przyniósł graczom trzecią odsłonę popularnej serii *Command & Conquer: Red Alert 3*, a dodatek do niej *Command & Conquer Red Alert 3: Uprising* ukazał się rok później.

²¹ Zob. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010, s. 342.

²² *Iron Storm*, 4x Studio / Wanadoo 2002.

skończyła się w 1918 roku, lecz trwa do czasu rozpoczęcia akcji gry, czyli do alternatywnego roku 1964. Stronami rozgrywającego już pół wieku konfliktu są państwa zachodnie i wielkie Imperium Rosyjsko-Mongolskie. Poprawiona wersja programu pt. *World War Zero: Iron Storm*²³ (polska nazwa brzmi *Ruch Oporu*) ukazała się w Polsce w 2007 roku.

Kolejna pozycja, *Freedom Fighters*²⁴, dość instrumentalnie wykorzystuje motyw czwartej odmiany fantastyki²⁵. Fabuła gry zakłada hipotetyczną okupację Stanów Zjednoczonych przez wojska sowieckie, jednocześnie nie podaje zbyt wielu szczegółów na temat okoliczności radzieckiej inwazji. Tego typu uproszczenie konwencji *alternate history* jest, niestety, dość typowe dla gier komputerowych, z drugiej strony gracz dostaje możliwość wirtualnej ingerencji w wykreowany świat.

Interesującą, choć z punktu widzenia Polaka mroczną alternatywę, prezentuje wydany w 2007 roku *World in Conflict*²⁶. Mamy rok 1989, imperium sowieckie, choć gospodarczo chyli się ku upadkowi, to militarnie i politycznie nadal stanowi potęgę. ZSRR prosi ONZ o pomoc ekonomiczną, a po odmowie rozwój wypadków następuje bardzo szybko. Sowietci decydują się zaatakować państwa zachodniej Europy, jednocześnie, chcąc zablokować spodziewaną pomoc USA względem państw NATO, komuniści otwierają drugi front, atakując Amerykę. III wojna światowa staje się faktem (tytułowy *Świat w konflikcie*). Fabuła, choć pesymistyczna, nosi pewne ślady prawdopodobieństwa, wiadomo wszakże, iż w ZSRR istniała spora grupa tzw. twardogłowych nie zgadzających się z gorbaczowowską polityką *glasnosti* i koncepcją *perestrojki*. W 2009 roku ukazał się dodatek do rzeczony gry, pt. *World in Conflict: Soviet Assault*²⁷, umożliwiający obserwację hipotetycznych wydarzeń z punktu widzenia wojsk radzieckich.

Fabuła *Turning Point: Fall of Liberty*²⁸ przypomina o mało znanym fakcie historycznym, jaki miał miejsce w 1931 roku w Nowym Jorku. Przebywający wówczas w Stanach Winston Churchill został potrącony przez taksówkę, wypadek skutkowałam złamaniem nogi. Scenarzyści *Turning Point: Fall of Liberty* czynią z tego niepozornego, wydawać by się mogło, wydarzenia punkt zwrotny w historii i prezentują alternatywną historię, w której przyszły premier Wielkiej Brytanii ginie pod kołami rozpędzonego samochodu. Bez charyzmatycznego przywódcy Anglicy przegrywają konfrontację z III Rzeszą, a Ameryka nie włącza się do wojny na kontynencie. Oczywiście Hitler nie przestaje na Europie,

²³ *World War Zero: Iron Storm, Rebellion* / Reef Entertainment 2005.

²⁴ *Freedom Fighters*, IO Interactive / Electronic Arts Inc. 2003.

²⁵ Za czwartą odmianę fantastyki uznaję historię alternatywną.

²⁶ *World in Conflict*, Massive Entertainment / Activision Blizzard 2007.

²⁷ *World in Conflict: Soviet Assault*, Massive Entertainment / Ubisoft 2009.

²⁸ *Turning Point: Fall of Liberty*, Spark Unlimited / Codemasters Software 2008.

marzy mu się zdobycie całego świata, tak więc kwestią czasu pozostaje atak Niemiec na jedyne państwo mogące mu się przeciwstawić, czyli USA. Inwazja następuje w 1953 roku, pierwszym celem jest miasto-symbol, czyli Nowy Jork.

Scenariusz gry *Codename Panzers: Cold War*²⁹ (polski tytuł: *Codename: Panzers – Zimna Wojna*) nie jest tak rozbudowany jak poprzedniej. Zakłada on, że w 1949 roku dochodzi do zderzenia radzieckiego myśliwca z alianckim transportowcem dostarczającym zaopatrzenie do Berlina Zachodniego. Incydent powoduje rozpoczęcie wojny (i to wbrew tytułowi wcale nie zimnej) pomiędzy ZSRR a państwami zachodnimi.

Fabula gry *Cuban Missile Crisis: The Aftermath*³⁰ (wydanej w Polsce pod tytułem: *Kryzys Kubański*) jest jeszcze bardziej prawdopodobna. Zakłada ona przerodzenie się kryzysu kubańskiego w III wojnę światową i atomową apokalipsę. Impulsem do rozpoczęcia konfliktu jest zestrzelenie amerykańskiego samolotu szpiegowskiego U-2. Ocalałe z atomowego armageddonu nacje kontynuują wojnę, głównym celem walk stają się nieskażone tereny i źródła wody pitnej.

Alternatywna historia zaprezentowana w grze *Enigma: Rising Tide*³¹ jest równie łakomym kąskiem dla amatora *alternate history*. W tej rzeczywistości brytyjski statek pasażerski *Lusitania* nie został zatopiony przez niemieckiego U-bota, więc USA nie włączyło się do wojny w Europie. Pozbawiona wsparcia Ententa przegrywa I wojnę światową, a Francja i Wielka Brytania dostają się w jarzmo niemieckiej okupacji. Zwycięski cesarz Wilhelm proklamuje powstanie German Weltreich (Ogólnoświatowej Rzeszy Niemieckiej), Winston Churchill staje na czele brytyjskiego rządu na uchodźstwie, zaś pozostały w Anglii książę Edward staje na czele marionetkowego, bezwzględnie posłusznego Kajzerowi gabinetu. Akcja gry zaczyna się w 1940 roku w czasie nowego konfliktu, do którego dochodzi pomiędzy dwiema światowymi potęgami: Ogólnoświatową Rzeszą Niemiecką i Stanami Zjednoczonymi (które powstały jako rezultat uprawianej po 1918 roku ekspansywnej polityki Stanów Zjednoczonych Ameryki prowadzącej do pozyskania wielu zamorskich kolonii). Kluczem do wygranej w konflikcie ma stać się rozbudowana flota umożliwiająca kontrolę mórz i oceanów.

Wydana w 2007 roku gra *War Front: Turning Point*³² (*War Front: Punkt Zwrotny*) przedstawia jeszcze inną alternatywę. Zaraz po rozpoczęciu II wojny światowej Hitler ginie w przeprowadzonym na jego życie zamachu. Rzesza pod nowym przywództwem unika wielu popełnionych błędów, doprowadza do upadku Wielkiej Brytanii i stawia na rozwój nowoczesnych wojskowych technologii.

²⁹ *Codename: Panzers – Cold War*, InnoGlow / Atari / Infogrames 2009.

³⁰ *Cuban Missile Crisis: The Aftermath*, G5 software / Strategy First 2005.

³¹ *Enigma: Rising Tide*, Tesseractaction games / GMX Media 2002.

³² *War Front: Turning Point*, Digital Reality / 10tacle Studios 2007.

W tym czasie Stalin przygotowuje się do inwazji na Europę, a w Niemczech rodzi się ruch oporu, który ostatecznie przejmuje władzę. W obliczu rosnącego zagrożenia ze strony Sowietów dwie zwaśnione do tej pory strony łączą siły i podejmują walkę z radzieckim najeźdźcą. Rezultat przedstawionej modyfikacji historii (tj. państwa zachodnie kontra ZSRR w realiach II wojny światowej) przywodzi na myśl wspomnianą wcześniej grę *Command & Conquer: Red Alert*. Oczywiście twórcy *War Front: Turning Point* musieli przedstawić inny spłot wydarzeń, by uniknąć podejrzeń o fabularny plagiat.

Ciekawą, łączącą elementy *alternate history* i *science fiction*, fabułę ma gra *Resistance: Fall of Man*³³, wydana w 2006 roku na konsolę *Playstation 3*. W prezentowanej tam historii alternatywnej I wojna światowa kończy się szybkim zwycięstwem państw Ententy, w Rosji po stłumieniu leninowskiej rewolucji nadal rządzi car, zaś Niemcy nie zostają upokorzeni przez aliantów, co powoduje, że Hitler nie dochodzi do władzy. II wojna światowa nie wybucha i idylliczny obraz świata psuje tylko postępująca polityka izolacyjna Rosji, której apogeum skutkuje zerwaniem w 1921 roku wszelkich kontaktów ze światem zewnętrznym i powstaniem, wzdłuż europejskiej granicy Imperium, gigantycznego muru (tzw. Czerwonej Kurtyny) oddzielającego Rosję od reszty Świata. Przez prawie trzy dekady przez Czerwoną Kurtynę nie przebijają się prawie żadne informacje na temat sytuacji w Rosji, zaś dziwny front zimnego powietrza obejmuje całe jej terytorium. Jedynie niedające się potwierdzić plotki mówią o całych wsiach i miastach, których mieszkańcy znikają w ciągu jednej nocy. W 1949 roku kurtyna upada, a zza jej gruzów wysypują się zastępy zmutowanych żołnierzy zwanych Chimerami. Nagle okazuje się, iż mająca miejsce w 1908 roku Katastrofa Tunguska stała się przyczyną pojawienia się na Ziemi agresywnie nastawionej rasy, a trwająca trzy dekady izolacja potrzebna była obcym do przygotowania inwazji. Technologia kosmitów znajduje się na nieporównanie wyższym poziomie niż ludzka. Najeźdźcy są w stanie kontrolować pogodę (to tłumaczy powstanie wspomnianego frontu obejmującego całość rosyjskich ziem), posiadają broń energetyczną oraz pola siłowe. Armia Chimer rozrasta się przez infekowanie zwykłych ludzi mutagennym wirusem, który powoduje śpiączkę i powolne, dokonywane wewnątrz wytworzonego kokonu, przekształcanie się zakażonego w Chimere. Mutanci mają znacznie szybszy od ludzkiego metabolizm, który daje im nadludzką siłę i szybkość, lecz jednocześnie powoduje przegrzewanie się ich ciał. Chimery radzą sobie z tym problemem poprzez kontrolę pogody oraz noszenie specjalnych plecaków, w których ukryte są aparaty chłodzące. Najeźdźcy do lutego 1950 roku opanowują całą kontynentalną Europę i tylko niewielu ocalałym z pogromu udaje się uciec. Po dojściu do kanału La Manche

³³ *Resistance: Fall of Man*, Insomniac Games / Sony Computer Entertainment 2006.

armia Chimer rozpoczyna kopanie tunelu, który z końcem 1950 umożliwia jej rozpoczęcie inwazji na Anglię. Armia brytyjska w konfrontacji z obcymi zostaje zmasakrowana i rozbita, a jej niedobitki uciekają do rozrzuconych baz na północy kraju. Akcja gry zaczyna się w 1951 roku i koncentruje się na walce partyzanckich wojsk brytyjskich z oddziałami Chimer. Gra zebrała pozytywne oceny prasy branżowej i, co ważniejsze, zyskała zainteresowanie odbiorców z całego świata. Marka jest nadal rozwijana, o czym najlepiej świadczą wyprodukowane kontynuacje: wydany na konsolę Playstation 3 *Resistance 2*³⁴, będący w fazie produkcji *Resistance 3*³⁵ oraz przygotowany na konsolę Playstation Portable spin-off serii pt. *Resistance: Retribution*³⁶.

Kolejną pozycją łączącą w sobie konwencje *alternate history* i *science fiction* jest wydana w 1997 gra *Fallout*³⁷. Historia w tym uniwersum do czasów II wojny światowej toczy się tym samym torem co w naszym świecie. Zmiany widoczne są zwłaszcza w warstwie technologicznej. Nieopracowana w naszej rzeczywistości technologia kontrolowanej syntezy jądrowej (tzw. zimna fuzja) w świecie *Fallouta* zostaje opanowana zaraz po zakończeniu wielkiej wojny, lecz np. powszechny u nas tranzystor tam nie został wynaleziony, *et cetera*³⁸. Uniwersum *Fallouta*, podobnie jak nasze, przeżyło Zimną Wojnę, lecz kurczące się zasoby ropy naftowej stały się przyczyną wybuchu w 2077 roku III, tym razem nuklearnej, wojny światowej. Akcja gry zaczyna się w 2161 roku w ocalałym z atomowej apokalipsy schronie zwanym Vault 13 (w polskim tłumaczeniu Krypta 13, choć wydaje się, iż określenie Schron 13 byłoby właściwszym przekładem angielskiego terminu), tak więc gra kwalifikuje się do gatunku post-apokaliptycznej *science fiction*. Jednakże występujące w produkcji elementy *alternate history* z pewnością zasługują na wzmiankę. Gra zyskała uznanie branżowej krytyki, a wśród graczy nosi miano kultowej. Niewiele osób na świecie odmawia jej oryginalności i dopracowania, co spowodowało, iż pozycja ta w praktycznie niekwestionowany sposób znalazła się w kanonie najlepszych gier komputerowych. Marka jest nadal żywa, o czym świadczą dwie bezpośrednie kontynuacje: opracowany w 1998 roku *Fallout 2*³⁹ i wydany w roku 2008 *Fallout 3*⁴⁰, nawiązująca do niej gra strategiczna *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*⁴¹ (2001),

³⁴ *Resistance 2*, Insomniac Games / Sony Computer Entertainment 2008.

³⁵ <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=15508> [czas dostępu: 19 XII 2010].

³⁶ *Resistance: Retribution*, Sony Computer Entertainment 2009.

³⁷ *Fallout*, Interplay 1997.

³⁸ Por. P. Bojko, *Świat po katastrofie. Wykorzystanie konwencji fantastyki naukowej w grze komputerowej na podstawie serii „Fallout”*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gry jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, J. Szeja, T. 2, Poznań 2007, s. 93.

³⁹ *Fallout 2*, Black Isle Studios / Interplay 1998.

⁴⁰ *Fallout 3*, Bethesda Softworks 2008.

⁴¹ *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, Micro Forte / Interplay 2001.

konsolowy *Fallout: Brotherhood of Steel*⁴² (2004), będący figurkową grą bitewną *Fallout: Warfare*⁴³ oraz wydany w 2010 roku spin-off głównej serii pt. *Fallout: New Vegas*⁴⁴.

Najczęstszy motyw *alternate history* wykorzystany w fabułach gier komputerowych dotyczy okresu II wojny światowej⁴⁵. Scenariusze gier wykazują tym samym pewne podobieństwo w stosunku do literatury napisanej w konwencji historii alternatywnej⁴⁶. Motywy tego wyboru są jednak nieco inne. Większość przywołanych przeze mnie pozycji to gry strategiczne, których istotą jest symulowanie działań wojennych. Produkcje te umożliwiają graczom rozgrywanie wirtualnych bitew, które w rzeczywistości nigdy nie miały miejsca, jak np. starć pomiędzy alianckimi i radzieckimi żołnierzami czy obrony Stanów Zjednoczonych przed niemiecką/sowiecką inwazją. Historia alternatywna stanowi w takim przypadku jedynie pretekst, pozwala logicznie wytłumaczyć alternatywne bitwy i potyczki. Nie można pomijać atrakcyjności *alternate history* zapewne mającej swój udział w promocji produkcji, których fabuła opiera się na założeniu typu: „co by było, gdyby...”. Gracz ma oto możliwość *aktywnego udziału* w interesującym go wydarzeniu historycznym, a dzięki grze *współtworzy*⁴⁷ nową, alternatywną opowieść. W tym kontekście uzasadnione zdaje się być twierdzenie Krystyny Kralkowskiej-Gątkowskiej, iż:

Gry komputerowe nie są [...] tylko swobodną, beztroską i bezinteresowną ekspresją czystej ludyczności. Przeciwnie – wykazują skłonność do promieniowania swoim wpływem oraz dającymi się wymierzyć, psychologicznymi i społecznymi, konsekwencjami poza umowne „tu” i „teraz” gry⁴⁸.

Reasumując, ze względu na swą moc przekazu i oddziaływania gry komputerowe wydają się być w równym co literatura stopniu predysponowane do rozwijania konwencji czwartej gałęzi fantastyki. Co prawda, medium to często

⁴² *Fallout: Brotherhood of Steel*, Interplay 2004.

⁴³ http://fallout.wikia.com/index.php?title=Fallout:_Warfare [czas dostępu: 18 XII 2010].

⁴⁴ *Fallout: New Vegas*, Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks 2010.

⁴⁵ Część z nich zaliczyć można do grupy *Gier wykorzystujących elementy historii III Rzeszy i drugiej wojny światowej* według klasyfikacji Krzysztofa Okońskiego dot. *sposobu podejmowania tematyki nazizmu i drugiej wojny światowej*; zob. K. Okoński, *Neonazizm w Niemczech a treść, przesłanie dydaktyczne i dystrybucja gier komputerowych*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gry jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, J. Szeja, T. 2, Poznań 2007, s. 93.

⁴⁶ Zob. R. Bień, rozprawa doktorska pt. *Zmienić przeszłość – „alternate history” w perspektywie genologiczno-komparatystycznej* (Jacek Piekara i Orson Scott Card), Rzeszów 2010, dostępna do wglądu w Bibliotece Uniwersytetu Rzeszowskiego, s. 91.

⁴⁷ Zob. J. Szeja, *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gry jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, T. 1, Poznań 2007, s. 194.

⁴⁸ K. Kralkowska-Gątkowska, *Gry komputerowe. Rekonesans*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczyk, Warszawa 1997, s. 118.

wykorzystuje historię alternatywną w sposób instrumentalny, jako najprostszy sposób uprawdopodobnienia fabuły, jednakże trzeba uczciwie przyznać, iż niektórzy pisarze postępują z *alternate history* w podobny sposób. Niektóre z wykreowanych przez scenarzystów i twórców gier historie alternatywne są równie ciekawe i intrygujące jak hipotetyczne dzieje zaprezentowane nam przez literatów. Produkcje łączące w sobie elementy *alternate history* i *science fiction* również mają spory udział w całości przywołanych filmów i gier, lecz powieści o podobnych cechach nie są dziś już żadnym novum. Być może trudno się nam z tym pogodzić, ale przyszłość historii alternatywnej jako gatunku fantastyki już dziś jest ściśle związana nie tylko z literaturą i filmem, ale także z inną dziedziną naszego współczesnego świata, czyli z grami komputerowymi⁴⁹. Badającemu *alternate history* literaturoznawcy nie pozostaje nic innego, jak śledzenie rozwoju konwencji nie tylko w literaturze, ale także w szeroko rozumianej rzeczywistości multimedialnej⁵⁰.

Alternate history as a foundation for video game scripts Summary

This paper centres around the relations between two relatively new elements of broadly defined popular culture, i.e. alternate history and computer games. The article provides an overview of definitions of alternate history from culture studies in Poland and tackles the use of alternate history as a genre which is used to build plots in contemporary video games. The paper considers video games which contain elements of alternate history from a literary history perspective as well as cultural and literary perspective.

⁴⁹ Na wzajemne powiązania tych trzech mediów zwraca także uwagę Stanisława Kurek-Kokocińska w rozdziale *Gry komputerowe* w publikacji pt. *System informacyjny dla dzieci i młodzieży o książkach, filmach i grach. Studium teoretyczne*, Łódź 1999, s. 136.

⁵⁰ Dowodem na transmedialny charakter historii alternatywnej jest choćby wykorzystywanie ich jako bazy dla gier fabularnych np. gry *Dyplomacja/Rok 1925 czy 1926 – Co z tą Polską?*; zob. J. Zawisza-Smejliś, T. Smejliś, *Play-by-Forum – inne oblicze gier fabularnych*, s. 184, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gry jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, T. 1, Poznań 2007, s. 194.

**KULTURA POPULARNA
W KRĘGU IDEI**

IZABELA ZAWALSKA
(Uniwersytet Śląski, Katowice)

DLACZEGO FILOZOFOWIE CZYTAJĄ LITERATURĘ POPULARNĄ?

ABSTRAKT: Autorka zwraca uwagę na zjawisko tworzenia się w dyskursie filozoficznym nowego rodzaju narracji, wykorzystującej literaturę popularną i wchodzącej z nią w różnego rodzaju związki. W artykule przeanalizowane są prace S. Žižka, U. Eco i M. Epsteina pod kątem fascynacji filozofów gatunkami i utworami literatury popularnej. Autorka pokazuje, jak literatura tego obiegu współgra ze współczesnym dyskursem teoretycznym i filozoficznym. Służy ona jako egzemplifikacja zagadnień i terminów filozoficznych, „partner” w opowiadaniu o współczesnej humanistyce czy sposób przedstawiania teorii. Autorka zwraca też uwagę na to, jak sami filozofowie wchodzą w obszar obiegu popularnego i jak, za pośrednictwem popliteratury, tworzą swoją popularność. SŁOWA KLUCZOWE: literatura popularna, filozofia a fantastyka, filozofia a literatura, kryminał a psychoanaliza, potencjonowanie, współczesny metadyskurs filozoficzny, Slavoj Žižek, Umberto Eco, Michał Epstein

Tytuł pracy nawiązuje do artykułu Michała Pawła Markowskiego, w którym dokonuje on odczytania dorobku ideowego filozofów z punktu widzenia wykorzystania przez nich utworów literackich. Markowski analizuje spór Edmunda Husserla z Lwem Szestowem o Szekspira, sposób traktowania literatury przez Martina Heideggera, Richarda Rorty’ego i Gilles’a Deleuze’a, porusza również problem skutków takiego związku. Hipoteza, którą stara się udowodnić jest następująca:

W gruncie rzeczy, tylko filozofowie, którzy niezbyt dobrze myślą o czystości uprawianej przez siebie profesji, którzy nieprzychylnie odnoszą się do instytucji zwanej filozofią, czytają literaturę. Jest tak dlatego, gdyż w chwili, w której filozof zaczyna czytać literaturę, albo on przestaje być filozofem, albo literatura przestaje być literaturą. [...] Filozof medytujący nad powieścią burzy dwa stereotypy: filozofii jako nauki ścisłej i literatury jako bezcelowej gry estetycznej¹.

Uznany jest pogląd, że myśl teoretyczna nie może się obejść bez literatury. Na okładce włoskiego wydania *Imienia róży* czytamy, że „to, o czym nie możemy

¹ M. P. Markowski, *Dlaczego filozofowie czytają literaturę*, „Literatura na Świecie” 1997, Nr 12, s. 217.

teoretyzować, musimy opowiedzieć”². Status filozofii, jak i teorii w ogóle, pod wpływem kategorii „opowiadania” rzeczywiście uległ przewartościowaniu, co też udowadnia Markowski. Badacz twórczości Umberto Eco Peter Bondanella twierdzi, iż „metoda filozoficzna Eco opiera się na zaufaniu do tekstu literackiego”³. Należy dodać, że również tekstu popularnego.

Przyjmując optykę Markowskiego, stawiam pytanie o sposoby i skutki wykorzystania literatury obiegu popularnego przez filozofów i teoretyków. W dobie myśli postmodernistycznej takie połączenia nie są rzadkością i świadczą o zrozumieniu „ducha czasu”, czego dowodem są Umberto Eco, Slavoj Žižek i Michaił Epstein. Myśliciele ci tworzą swoje narracje, nierzadko korzystając z klucza kultury popularnej i tego, co w niej opowiedziane. Tym samym obalają oni stereotypy popliteratury jako płytkiej rozrywki i filozofii jako nauki hermetycznej i wysoce abstrakcyjnej.

Žižka patrzeć z ukosa

Związek Slavoj Žižka z kulturą popularną wydaje się oczywisty. Pierwszy rozdział poświęconej mu monografii autorstwa Tony’ego Myersa nosi tytuł: *Kiedy Žižkowi przechodzą ciarki (a nam niekoniecznie): kultura popularna i filozofia*. Bez wątplenia, związek filozofii i popkultury w pracach Žižka to kwestia wyboru obszaru zainteresowań. „Dla niego każdy okrucieństwo kultury [...] jest wodą na młyn teorii”⁴ – pisze Myers. Czytając prace filozofa, możemy zauważyć metodę, którą on sam nazywa „patrzeniem z ukosa” bądź „popędem przykładów”:

[...] swego rodzaju heideggerowski, patetyczny styl budzi we mnie głęboką nieufność. Mam taki absolutny przymus wulgaryzowania rzeczy, nie w znaczeniu upraszczania, ale rujnowania wszelkich patetycznych identyfikacji Rzeczy. Dlatego lubię przeskoczyć nagle z „wysokiej” teorii do przykładów z „najniższej półki”⁵.

Być może właśnie paradygmatyczność utworów literatury popularnej pomaga Žižkowi wykorzystywać je jako ilustracje zagadnień filozoficznych. Stąd też „rujnowanie wszelkich patetycznych identyfikacji Rzeczy”. Pokazując Rzeczą zawiłą i wieloplanową za pomocą przykładu, który ze swej natury powiela sytuacyjny paradygmat, Rzeczą tej filozof nadaje przejrzystość. Klasycznym

² Na cytata ten zwraca uwagę badacz twórczości U. Eco P. Bondanella. Zob. P. Bondanella, *Umberto Eco*, przeł. M. P. Markowski, Kraków 1997.

³ Zob. P. Bondanella, *Umberto Eco*, przeł. M. P. Markowski, Kraków 1997, s. 14.

⁴ T. Myers, *Slavoj Žižek*, [w:] *Žižek. Przewodnik krytyki politycznej*, Warszawa 2009, s. 16.

⁵ S. Žižek, *Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkowski, Lynch*. Seria Krytyki Politycznej, Kraków 2007, s. 6; cyt. za: K. Mikurda, „*Movie Žižek*”.

przykładem takiego žiżkowskiego „popędu przykładów” może być jego interpretacja *Talking to Strange Men* autorstwa Ruth Rendell, którą daje w *Patrząc z ukosa. Do Lacana przez kulturę popularną*⁶. Według Žižka, jest to „powieść z tezą”, analogiczna do sartrowskich „sztuk z tezą”, mających ilustrować pewne twierdzenie z zakresu filozofii. Różnica polega chyba jednak na tym, że Rendell nie jest filozofem ani nie rości sobie pretensji do filozoficznej interpretacji swojej twórczości. Filozof odczytuje *Talking to Strange Men* jako tekst o niemożliwości zaistnienia komunikacji symbolicznej (tak jak rozumiał ją Lacan) bez „tego co rzeczywiste”. Píše on: „Powieść ta tworzy intersubiektywny układ idealnie ilustrujący Lacanowską tezę, zgodnie z którą komunikacja to ‘udane nieporozumienie’”⁷.

Na fabułę utworu składają się dwa, prowadzone paralelnie, ciągi narracyjne: opuszczony przez żonę mąż po drodze do domu widzi, jak chłopiec wciska posagowi do ręki papierek; mężczyzna, rozszyfrowawszy kod w nim zawarty, omyłkowo bierze zdarzenie za część działań jakiejś szajki i wysyła własną wiadomość z rozkazem zabicia kochanki żony; drugi wątek – grupa chłopców bawi się w szpiegów i przez przypadek w wyniku ich działań ginie ów kochanek. Fabuła tekstu jest więc oparta na mechanizmie „pomyłki” – mężczyzna nie wie, że kochanek żony zginął przez przypadek, a list nie trafił do żadnej organizacji przestępczej, zaś chłopcy nie podejrzewają, że ktoś przyłączył się do ich gry. Dla Žižka jest to zderzenie „dwóch intersubiektywnych sieci”: z jednej strony chłopcy, ich zabawa, z drugiej trójkąt – mężczyzna, jego żona, jej kochanek. Dochodzi do udanego kontaktu, jednakże jego podstawą jest nieporozumienie:

Mamy więc asymetrię między biegunami komunikacji. „Sieć chłopców” stanowi ucieleśnienie wielkiego Innego, to mechanizm elementów znaczących [...], a kiedy mechanizm ów w efekcie ślepego funkcjonowania wytwarza trupa, po drugiej stronie (bohatera) owo przypadkowe zdarzenie zostaje odczytane jako ‘odpowiedź tego, co rzeczywiste’⁸

– twierdzi Žižek. Jego celem nie jest więc interpretacja żadnego z elementów świata przedstawionego, nawet bohatera traktuje on jako zmienną w swoim równaniu. Ważny staje się układ i zachodzące w nim procesy, *de facto* analogiczne (w swoim schemacie) do zjawisk z obszaru psychoanalizy. Kryminał staje się pozbawioną patosu ilustracją „udanego nieporozumienia” Lacana.

⁶ S. Žižek, *Patrząc z ukosa. Do Lacana przez kulturę popularną*, przeł. J. Margański, Warszawa 2003.

⁷ Ibidem, s. 52.

⁸ Ibidem, s. 53-54.

Atrakcyjność filozofowania

Charakterystyczny dla Žižka jest także chwyt, który można tłumaczyć tendencją do „podobania się”. Mianowicie Žižek opowiada fabuły tekstów popularnych, które same w sobie są atrakcyjne dla przeciętnego odbiorcy. Pojawiają się streszczenia opowiadań Conan Doyle’a o Sherlocku Holmesie, powieści Stephena Kinga. Tony Myers twierdzi, iż właśnie dzięki takim przykładom odnajdujemy przyjemność w czytaniu książek Žižka. Taki jest cel tych streszczeń – przyjemnościowa funkcja literatury popularnej, odwołuję się tu do terminu Umberta Eco, ma wpływać na tekst teoretyczny, odbijać się echem, niwelując, tak odrażający, według Žižka, patetyczny styl. Zdaje się, iż nie jest to tylko zabieg populistyczny. Filozof tym samym wpisuje się w tendencję, którą rozwija Eco. W *Dopiskach na marginesie „Imienia róży”* zwraca on uwagę na takie kategorie jak: „atrakcyjność”, „to, co się podoba” czy „zabawa”. Jego zdaniem powieść „winna dawać rozrywkę również, i przede wszystkim, poprzez konstrukcję wątku fabularnego”⁹. Žižek właśnie tę atrakcyjność wątku fabularnego powieści popularnej wykorzystuje w rozważaniach teoretycznych.

Obu myślicielom przyświecał jednakowoż i inny cel. Nie chcieli tylko sprawić przyjemności odbiorcy, chcieli także czerpać przyjemność z własnego „pisanego”. Omawiając swoją pierwszą powieść akademicką *Imię róży*, Eco twierdzi: „Chciałem, żeby czytelnik się bawił. Przynajmniej tak jak bawiłem się ja”¹⁰. Žižek również przyznaje się do przyjemności, jaką czerpie obcowania z kodem popularnym:

Innym aspektem mojego „popędu przykładów” może być próba zatuszowania, wyparcia szczególnej fascynacji, którą we mnie wzbudzają. Chodziłoby o to, że w oczywisty sposób jestem osobowością z silnym nad-Ja, podstawowym nad-Ja, które wzbrania każdej bezpośredniej rozkoszy. Stąd wolno mi rozkoszować się czymś, tylko jeśli przekonam sam siebie, że rozkosz służy czemuś innemu, służy teorii¹¹.

Pisząc, filozof pozwala sobie na czerpanie przyjemności z kontaktu z kulturą popularną. Paradoksalnie, Žižek – lacanista przekłada język Lacana, będący istną męką dla „profanów”, na język tego, co się profanom podoba, kod dający samemu piszącemu rozkosz. Źródła takiego podejścia należałoby pewnie upatrywać w Barthes’owskich rozważaniach na temat przyjemności pisania-czytania, jak i w postmodernistycznej ironii. Czyż nie taki cel przyświecał Eco, kiedy pisał

⁹ U. Eco, *Imię róży*, tłum. A. Szymanowski, Kraków, s. 522.

¹⁰ Ibidem, s. 522.

¹¹ S. Žižek, G. Daly, *Conversation with Žižek*; cyt. za: K. Mikurda: „Movie Žižek”..., s. 6.

historię filozofii w formie komiksu?¹² Dystans do przedmiotu zainteresowań, poważna kpina – to droga, którą obierają ci dwaj myśliciele i przyznają się do tego otwarcie.

Wariantywne możliwości fantastyki

Michaił Epstein – rosyjski socjolog, filozof, literaturoznawca, teoretyk postmodernizmu, również stworzył projekt intelektualny, w którym odwołuje się do popularnego kodu. Czy jego projekt Книга книг (*Księga ksiąg*)¹³ także wykorzystuje zasadę ironii postmodernistycznej, by autor i odbiorca spotkali się we wspólnym miejscu czerpania przyjemności? *Księga ksiąg* to internetowy projekt elektronicznego Tekstu, który ma być kompilacją czy też układem tekstów, tworzących „pozytywną dekonstrukcję” idei i teorii drugiej połowy XX wieku, poprzez tworzenie dla nich alternatyw, różnorodnych wariacji tychże. Tak powstałe, twierdzi Epstein, idee i teorie mogłyby stać się podstawą nowej ludzkiej samoświadomości. We wstępie do swojego projektu pisze on:

Możliwe jest istnienie cywilizacji, [...] w których filozofia byłaby nauką o tym, co szczególne, a nie o tym, co ogólne; w których przywódcą pogańskiego Panteonu byłby nie Jupiter, bóg nieba i burzy, a Termin, bóg granic i pograniczy, itd. Pozytywna dekonstrukcja nie tylko burzy podstawy jakiegoś systemu znaczeń, pokazuje jego kruchość i subiektywność, pozostawiając czytelnika samego wobec twarzy ironicznej „nicości”, – ale też pokazuje szereg alternatyw każdej teorii i terminu: nie krytykuje ich, a raczej „tworzy potencje” (потенцирует)¹⁴.

Wstęp do *Księgi ksiąg* zawiera postulat odkrywania „światów możliwych”, dlatego znalazła się tu dość kontrowersyjna propozycja: Epstein sugeruje możliwość powstania tekstów z pogranicza filozofii i *fantasy*. Mały fragment tegoż wstępu, noszący tytuł *Filozofia i fantasy*, jest więc przykładem takiej pozytywnej dekonstrukcji, tworzeniem możliwości w procesie potencjonowania (потенцияция). W efekcie powstaje postulat: filozofia i *fantasy* stworzą harmonijną jedność, abstrakcyjna myśl teoretyczna i popularna (tj. atrakcyjna, taka, która się podoba) forma nie wykluczają się. Filozof określa gatunek swojego projektu właśnie jako skomplikowane połączenie słownika terminów, słownika

¹² Na ten temat zob. P. Bondanella, *Umberto Eco*, przeł. M. P. Markowski, Kraków 1997, s. 21.

¹³ Zob. http://www.emory.edu/INTELNET/Ukniga_knig.html. Autor rozpoczął tworzenie strony w 1998 roku, niestety wydaje się, iż projekt swój zarzucił. Wiele linków jest już nieaktualnych. Pozostał jedynie zarys, koncepcja i komentarze do projektu wydawane na ramach czasopism rosyjskich.

¹⁴ М. Эпштейн, *Из тоталитарной эпохи – в виртуальную: введение в Книгу книг*, „Континент” 1999 nr 102, <http://magazines.russ.ru/continent/1999/102/ep19.html>. Tłumaczenie z rosyjskiego wszystkich cytatów z tegoż artykułu moje – I.Z.

cytatów, traktatu filozoficznego i gatunku *fantasy*, który definiuje jako: „opis światów wirtualnych rządzących się inną logiką, mitologią i metafizyką”¹⁵. Tym samym projekt Epsteina, jak i przyświecająca mu idea (uwolnienie myśli w świecie wirtualnych wszechmożliwości), rządzą się prawami jednego z najbardziej popularnych na przełomie wieków kodu – kodem *fantasy*. Epstein puszcza oko? Chce zaintrygować? Zaciekawić? Do czego w czysto erudycyjnym, teoretycznym projekcie jest mu potrzebny znak odsyłający do ciągu znaczących dyskursu popularnego? Swoją decyzję tłumaczy zbieżnością ewolucji fantastyki i filozofii:

Gatunek fantastyki w latach 1960-1970 był zorientowany prawie wyłącznie na naukę i próbował nadać za rozwojem technicznym, w marzeniach wyprzedzając go. Stąd określenie gatunku – fantastyka naukowa. Później scjentyzm staje się *passé* i następuje zbliżenie fantastyki z mitologią (eposem, bajką magiczną, opowieścią epicką itd.), co też zaważyło na popularnym obecnie gatunku *fantasy*. Możliwe jest, że w następnym ruchu fantastyka zbliży się do logiki, filozofii, metafizyki, metodologii, gdyż te właśnie dyscypliny wyznaczają dziś twórczą orientację ludzkości [...]. Z drugiej strony także filozofia przemieszcza się od racjonalizmu, pozytywizmu i scjentyzmu XVIII, XIX, XX wieku ku coraz większej świadomości swojego konstruktywnego potencjału. [...] wszystko to prowadzi filozofię do zbliżenia z fantastyką. Świadczą o tym takie kierunki współczesnej filozofii, jak logika modalna czy metafizyka światów możliwych¹⁶.

Trzeba w tym miejscu zwrócić uwagę, iż Epstein bynajmniej nie próbuje w powyższym tekście autorytatywnie orzekać o statusie fantastyki jako literatury ani nie tworzy definicji gatunków fantastyki. Jego ogląd tej kwestii jest czysto intuicyjny i zogniskowany wokół zagadnień ogólnokulturowych. Niepokój może wzbudzić jego konstatacja na temat wyłącznie naukowego charakteru fantastyki lat 60. i 70. ubiegłego wieku. Należy jednak pamiętać, że Epstein jest Rosjaninem i bliższa jest mu, jako badaczowi rosyjskiego postmodernizmu, literatura rosyjska. Lata 60. i 70. ubiegłego wieku to okres Związku Radzieckiego. Dla autorów fantastyki były to więc szczególne warunki, do których musieli się przystosować. Badaczka fantastyki – Elena Kowtun dzieli literaturę fantastyczną obszaru wschodnioeuropejskiego na dwa okresy: lata 50.-80. i lata 90. XX w. Pierwszy okres podlega stosunkowo stabilnym regułom, które uformowały się jeszcze przed II wojną światową i które funduje przede wszystkim ideologia władz sowieckich, popierających rozwój naukowy i techniczny kraju. Dominuje więc fantastyka typu racjonalnego, oparta na hipotezie odpowiadającej wyobrażeniom o stanie naukowym czasów autora. Drugi typ fantastyki – oparty o magiczną

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Ibidem.

czy metafizyczną umowność (fantasy), nie był mile widziany przez władze sowieckie do końca lat 80., jako przeczący radykalnemu marksizmowi. Próbując obejść ten niepisany zakaz, pisarze, by choć otrzeć się o tematykę tworców fantazji niezwiązanych z nauką, rozwijają dwa nurty fantastyki: socjalno-filozoficzny, którego wzór sowieckim autorom dał Stanisław Lem utworem *Solaris*, oraz komiczną literaturę dziecięcą. Autorka pokazuje, jak fantasy chowa się pod płaszczem filozoficznej i mitologicznej umowności, przyoblekając niemal formę przypowieści i neomitu (Czingiz Ajtmatow, Anatolij Kim), czy stara się usprawiedliwić swą „fantasyjność” brakiem powagi w literaturze dla dzieci i młodzieży (Władysław Krapiw, Kir Bułyczow)¹⁷. Mimo takich starań, większość pisarzy sowieckiego okresu, o którym wspomina Epstein, to właśnie autorzy fantastyki ogniskującej tematykę wokół nauki (Iwan Efremow, Arkadij i Borys Strugacy, Aleksander Gromow, Ewgenij Wojskunski). Okazuje się więc, że Epstein bardzo trafnie zdiagnozował drogi rozwoju rodzimej fantastyki.

Rosyjski filozof właśnie w fantastyce (już nie tylko rosyjskiej, ale w fantastyce jako zjawisku), a przede wszystkim w *fantasy*, widzi sposób myślenia charakterystyczny dla współczesnej humanistyki, myślenia potencjalnego, myślenia abdukcyjnego (zgodnego z teorią Peirce’a). Sprawdzanie różnych możliwości, wyszukiwanie hipotez, wyznaczanie nowych ścieżek, by sprawdzić, dokąd one zawiodą czytelnika, humanistę, człowieka postnowoczesnego – to wszystko, zdaniem Epsteina wyznacza kurs, jaki obiera fantastyka. Epstein jest myślicielem, który stawia na wariantywność myślenia chyba w jeszcze większym stopniu niż Eco, a przynajmniej odnajduje jej ślady we wszystkich przejawach kultury, w tym i popularnej. To fantastyka, twierdzi, jest gwarantem myślenia wariantywnego¹⁸.

Wybór gatunku

Epstein w fantastyce dostrzegł dowód trafności swojej koncepcji i postępowania metodologicznego.

Każdy z analizowanych myślicieli ma swój ulubiony gatunek popularny. Eco i Žižek jako obiekt swoich zainteresowań wybrali kryminał. Powieść detektywistyczna to według Eco najlepszy model fabularny odpowiadający na potrzeby metafizyki i filozofii. Pisarz tłumaczy się ze swojego zamiłowania do kryminałów w *Dopiskach na marginesie „Imienia róży”*. Warto zwrócić uwagę, iż w tekście, w którym tłumaczy swoje autorskie decyzje, odwołuje się do kategorii „atrakcyjności”. Píše:

¹⁷ Е. Н. Ковтун, *Фантастика в эру постмодернизма: русская и восточноевропейская фантастическая проза последней трети XX столетия*, „Словянский вестник” 2004, № 2.

¹⁸ М. Эпштейн, *op. cit.*; <http://magazines.russ.ru/continent/1999/102/ep19.html>.

Moim zdaniem, ludzie lubią kryminały nie dlatego, że są tam trupy zamordowanych, ani dlatego, że sławi się w nich triumf końcowego ładu, [...] nad nieładem przestępstwa. Rzecz w tym, że powieść kryminalna przedstawia w stanie czystym historię domysłów. Ale również w przypadku diagnozy medycznej, badań naukowych, a także pytań metafizycznych, mamy do czynienia z domysłami. W gruncie rzeczy podstawowe pytanie filozofii (podobnie jak psychoanalizy) brzmi tak samo jak w powieści kryminalnej: kto zawinił?¹⁹.

Typowe gatunki popularne zostają nobilitowane przez Epsteina i Eco za sprawą swojego obciążenia znaczeniowego: fantastyka jako zjawisko zawierające w sobie istotę wariantywności i kryminał jako zjawisko oscylujące wokół głównego pytania filozofii, pytania o źródło. Co ciekawe, w nawiasie Eco dodaje, iż nadrzędne pytanie kryminału (kto zawinił?) jest także pytaniem psychoanalizy. Tutaj sąd Eco pokrywa się z sądem Slavojja Žižka, który w *Patrząc z ukosa...* ukazuje na koincydencje kryminału z psychoanalizą i postaci detektywa z postacią psychoanalityka. Za pomocą metody Holmesa (Žižek nazywa ją „sposobem Holmesa”²⁰) pokazuje mechanizm psychoanalizy, postaci-elementy schematu (detektyw, prostoduszny współpracownik) rozpatruje jako elementy konieczne w procesie psychoanalizy. Przyjrzyjmy się, w jaki sposób Žižek analizuje fragment z *Sherlocka Holmesa*:

W radzie Holmesa, by Watson nie zwracał uwagi na podstawowe wrażenie, lecz zajął się szczegółami, słyhać echo twierdzenia Freuda, iż psychoanaliza posługuje się interpretacją *en detail*, a nie *en masse*: „Od samego początku rozpatruje sny jako twory złożone, jako konglomerat formacji psychicznych”²¹.

Žižek sugeruje tu zbieżność między powieścią detektywistyczną a procesem psychoanalitycznym, przy czym sam przyznaje, że nie jest to jego odkrycie, on tylko dowodzi słuszności tezy o psychoanalitycznym podtekście takich powieści. Ukazuje więc na analogie pomiędzy konkretnym cytatem z Conan Doyle’a a postulatem badania snu danym przez Freuda w *Objaśnieniu marzeń sennych*. Czytamy dalej:

Detektyw, obierając za punkt wyjścia tego rodzaju ślady, demaskuje wyobraźniową jedność sceny zbrodni, tak jak ją wyreżyserował zabójca. Detektyw odbiera scenę jako *bricolage* niejednorodnych elementów, gdzie relacja między inscenizacją zaplanowaną przez mordercę a „rzeczywistymi zdarzeniami” ściśle odpowiada relacji między jawnymi treściami snu a utajoną myślą senną²².

¹⁹ U. Eco, op. cit., s. 521.

²⁰ S. Žižek, op. cit., s. 79.

²¹ Ibidem, s. 86.

²² Ibidem, s. 87.

Schemat „rozpracowywania zbrodni” ma się pokrywać z procesem odkrywania treści utajonych snu. Nasuwa się myśl, że być może Holmes (detektyw jako element paradygmatu, jako charakter prefabrykowany powieści detektywistycznej) jest psychoanalitykiem. Faktycznie do tego właśnie zmierza Žižek:

[...] „wszechwiedza” detektywa jest pokrewna „wszechwiedzy” psychoanalitka, który z punktu widzenia pacjenta jest „tym, który przypuszczalnie wie” – wie, ale co? Rzeczywisty sens naszego czynu, sens zauważalny w samej fałszywości pozoru. Domeną detektywa, podobnie jak domeną psychoanalitka, jest przeto z gruntu dziedzina *sensu*, nie zaś „faktów” [...]. Funkcję detektywa jako „tego, który przypuszczalnie wie”, moglibyśmy więc skonkretyzować w następujący sposób: scena zbrodni zawiera wiele śladów, pozbawionych sensu, rozproszonych szczegółów, które nie układają się w żaden oczywisty schemat (jak „swobodne skojarzenia” pacjenta w procesie psychoanalitycznym), *detektyw zaś samą swoją obecnością sprawia, że wszystkie owe szczegóły nabierają w retroakcji znaczenia*²³.

Przypadkiem Holmesa interesuje się również Eco, on jednak interpretuje metodę Holmesa inaczej. Eco uważa, że detektyw opiera się na faktach i w oparciu o empiryczne dowody dochodzi poprzez logiczne rozumowanie do odpowiedzi na pytanie: kto zawinił? To jego Wilhelm wychodzi poza granice logicznego rozumowania i staje się semiotykiem w dążeniu do odkrycia prawdy. Žižek interpretuje tę metodę wręcz przeciwnie – dowody nie są ułożone w żaden logiczny schemat, który można odkryć dzięki dedukcyjnemu rozumowaniu. Dowody tworzą jawną treść snu, a więc detektyw nie odkrywa faktów, lecz nadaje im sens, by dojść do treści utajonej przez tego, kto zawinił. Taka analogia z pewnością upraszcza rozumienie procesu psychoanalizy. Obie przecież dziedziny – psychoanaliza i literatura popularna – oparte są na pewnym schemacie postępowania. O to właśnie chodziło Žižkowi, gdyż jak sam mówi: „jestem przekonany, że właściwie ‘złapałem’ Lacanowski koncept tylko wówczas, kiedy mogę go skutecznie przełożyć na naturalną głupotę kultury popularnej”²⁴.

Nowe punkty widzenia

Okazuje się, że cały psychoanalityczny aparat pojęciowy Lacana jest łatwo przekładalny na „głupotę kultury popularnej”. W wypadku Žižka są to np. nowele fantastyczne Patricii Highsmith. Mamy więc *synthom*, czyli „otwartą ranę natury, rdzeń rozkoszy, który przyciąga nas i zarazem odpycha”²⁵, pod postacią jeziora,

²³ Ibidem, s. 92-93.

²⁴ S. Žižek, *The Metastases of Enjoyment: Six Essays on Woman and Causality*; cyt. za: K. Mikruda, „Movie Žižek”..., s. 6.

²⁵ S. Žižek, op. cit., s. 199.

w którym utopił się syn głównej bohaterki (*The Pond*), czy gąbczaste narośla powstające na grobach ludzi poddawanych radioaktywnym eksperymentom (*The Mysterious Cemetery*). W pierwszym przypadku matka próbuje po śmierci syna wyciąć rośliny, w które zaplątało się dziecko, walczy z nimi, ale one odrastają, jak gdyby reagując na jej poczynania; w końcu poddaje się, „słyszając” z otchłani wody wołanie zmarłego chłopca. W drugim przypadku porastające groby wypukłości z początku wzbudzają strach mieszkańców, z czasem jednak stają się atrakcją turystyczną, a nawet powstają o nich wiersze. Rzeczywiście, zależność między bohaterami/podmiotami a rekwizytem/*synthomem* byłaby ważnym i ciekawym tropem interpretacyjnym. Dla filozofa jest jedynie ilustracją złożonego procesu psychicznego. Poprzez taki sam zabieg tłumaczy on pojęcie „obiekt małe a” – zwykły czarny dom, o którym fantazje snują bohaterowie z innej noweli autorki. Žižek pisze o nim:

[...] najwykleszy przedmiot codziennego użytku „wyniesiony do godności Rzeczy” zaczyna funkcjonować jak ekran, pusta płaszczyzna, na którą podmiot projektuje fantazje wspierające jego pragnienie, nadmiar tego, co rzeczywiste [...]. Przykład „czarnego domu” wyraźnie ukazuje czysto formalną naturę „obiektu małe a”: jest on pustą formą każdorazowo wypełnianą przez nasze fantazje²⁶.

Dom nabiera szczególnego znaczenia. Nie jest już tylko przedmiotem opowieści bohaterów, jest miejscem, w którym projektuje się przestrzeń fantazji, drzwiami do wielu pragnień. Po przykłady filozof sięga również do Stephena Kinga, Conan Doyle’a. W ten sposób, tłumacząc poprzez analogię pojęcia Lacana, Žižek uwrażliwia odbiorcę na pewne, zdawałoby się mało istotne elementy dzieła, które jednak postawione w centrum rozważań psychoanalitycznych otwierają drogę do nowego odczytania tekstu. Można by nazwać tę sytuację ubocznym efektem metody Žižka – to ukazanie nowych, dotąd niezauważonych poziomów literatury popularnej. Taką samą *carte blanche* w postępowaniu z literaturą popularną daje Eco. Bondanella, tłumacząc koncepcję czytelnika modelowego Eco, pisze:

[...] takie teksty, jak komiks o Supermanie czy powieść Fleminga, domagają się bardzo określonej reakcji, lecz nawet tak „zamknięte” teksty, paradoksalnie, można czytać na wielu rozmaitych poziomach²⁷.

Nasuwa się jednak myśl, że być może odczytania Žižka nie są immanentną cechą tekstów, które analizuje, lecz czymś w rodzaju Epsteinowskiej dekonstrukcji pozytywnej, odkrywaniem nowych możliwości tekstu skorelowanego

²⁶ Ibidem, s. 199.

²⁷ P. Bondanella, op. cit., s. 90.

w zaskakujący sposób ze zjawiskiem dotąd zupełnie mu obcym. Literatura popularna w kontekście filozofii Lacana poprzez proces potencjonowania znaczeń, by użyć terminu Epsteina, wytworzyła nową jakość narracji popularnej. Literatura zyskuje, ale i filozofia nie traci.

Warto zwrócić uwagę na to, z jaką ostentacją filozof korzysta z tej metody. We wstępie do *Patrząc z ukosa...*, jak gdyby tłumacząc się ze swoich porównań i egzemplifikacji, wspomina poprzedników i prekursorów takiego podejścia, które we wcześniejszej wypowiedzi nazwał wulgaryzowaniem Rzeczy. Pisze, że już Walter Benjamin zaleca odczytywanie wzniosłych dzieł w kontekście, jak sam mówi „wytworów powszednich, przyziemnych, doczesnych”. Zwraca też uwagę, iż sam Lacan postępuje tak samo, odczytując Kanta w kontekście perwersji de Sade’a. „Bezlitośnie wyzyskuję kulturę popularną, traktując ją jako poręczny materiał służący nie tylko oświeceniu niewyraźnego zarysu gmachu Lacanowskiej teorii, ale także subtelniejszych szczegółów przeoczonych przez akademicką w większości recepcję Lacana”²⁸ – dodaje. Z założenia taka egzemplifikacja ma więc nie tylko upraszczać/„wulgaryzować”, ale i uzmysławiać pewne niewiadome. „Patrzeć z ukosa”, jak nazywa swoją metodę Žižek, jest „inscenizowaniem” (używa on terminu *mise-en-scene*) teorii przy pomocy prostych literackich ciągów fabularnych, by unaocznic, jak sam mówi, „aspekty, które w przeciwnym razie byłyby niezauważone”. Teoria zostaje rozegrana na scenie powieści Stephena Kinga czy Conan Doyle’a. Obiekt *male a*, to, co rzeczywiste, postulat o nieistnieniu kobiety możemy, według Žižka, odnaleźć w wytworach kultury popularnej, i interpretując ją, jednocześnie interpretować tezy Lacana z zupełnie innego (dla narracji akademickiej) punktu widzenia. Jego „patrzeć z ukosa”, korzystanie z popprzykładów jest anamorfozą, spojrzeniem z niezwyklej perspektywy. To nauka akademicka jest patrzaniem wprost, patrzaniem obiektywnym, ale nie całościowym. Jak zauważa Myers, anamorfoza jest tworzeniem subiektywnej ramy, która zapewnia nam dostęp do rzeczywistości²⁹. Tą subiektywną ramą dla Žižka jest kultura popularna.

Filozofowie popularni

Oczywiście Žižek, jako przewrotny erudyta, lubiący dostrzegać ład w sprzecznościach, od razu obala ten dumny postulat: „to oczywiste, że teoria Lacanowska jest w jakiejś mierze wymówką, że pozwala przy okazji pofolgować sobie w obszarach idiotyzmu kultury popularnej”³⁰. Do pewnego stopnia autor prowokuje swoich czytelników, jednak w tym wyznaniu jest zapewne trochę prawdy.

²⁸ S. Žižek, *Patrząc z ukosa...*, s. 5.

²⁹ T. Myers, *Slavoj Žižek...*, s. 140.

³⁰ Ibidem, s. 6.

Filozof chciałby pofolgować sobie z kulturą popularną, bo jest ona atrakcyjna, podoba się i jemu. „Któż nie czyta kryminałów?” pytał Eco. Ta atrakcyjność materiału, z którym pracują Žižek, Eco i Epstein w pewnym stopniu udziela się im samym. Chcieliby, by ich dzieła były czytane i rozumiane. Jak inaczej interpretować decyzję Eco o napisaniu kryminału? Eco wyczuł, czym jest istota popularności, *Imię róży* stało się bestsellerem, chęć podobania się czytelnikowi była jego jawną intencją. „Chciałem, żeby czytelnik się bawił”³¹ – pisze. Tworząc powieść, wykreował czytelników modelowych, którzy mogliby odbierać ją na wielu płaszczyznach; pożeracz bestsellerów, miłośnik odnajdywania intertekstów i badacz teorii znajdujący w tej powieści odpowiedź na swoje oczekiwania. Tony Myers ryzykuje stwierdzenie, że i Žižek jest filozofem popularnym. Badacz pisze:

Žižkowi udało się ożywić filozofię szeregiem odniesień do produktów kultury popularnej. Można nawet dowodzić, że sam Žižek jest jej produktem. Pisze w dość swobodnym i łatwo rozpoznawalnym stylu, który unika przegadanego i gęstego pisania, które charakteryzuje większość współczesnej filozofii. Wypuszcza książki częściej niż Madonna single. Przechodzi z jednego tematu na drugi szybciej, niż przeciętny teledysk pop zmienia ujęcia³².

Rzeczywiście, narracja Žižka przypomina luźny ciąg skojarzeń. Jeden system zastępuje on innym, bliższym szerokiemu kręgowi odbiorców. Teksty literatury popularnej są w jego dyskursie elementami ciągu skojarzeń. Wówczas sens teorii Lacana nie sytuuje się w samej teorii, a w świecie kultury popularnej, kultury, która otacza każdego uczestnika rzeczywistości symbolicznej w dzisiejszych czasach. Taka narracja potwierdza fundamentalną tezę Žižka, że prawda o czymś leży „gdzieś indziej”, poza tym czymś.

Z kolei Epstein swoją „popularność” tworzy inaczej. Ważnym elementem jego projektu jest wirtualność. W ten sposób autor chce trafić do masowego/masmediального odbiorcy. *Księga ksiąg* istnieje w przestrzeni internetowej i każdy może korzystać z niej w sposób, którego chyba jeszcze myśl intelektualna dotąd nie dopuszczała. Autor zachęca czytelników, których nazywa „potencjalnymi autorami”, do czegoś, co w warunkach społeczno-prawnych cywilizacji XX/XXI wieku należałoby nazwać plagiatem:

Zwracam się do czytelników. Jeśli w jakiejś z książek, stanowiącej część tej Księgi, znajdziecie swój głos, uważajcie ją za swoją. Dopisujcie ją, twórcie zakończenia, drukujcie pod swoim nazwiskiem. Z tej Księgi zdjęte są wszelkie prawa własności intelektualnej!³³

³¹ U. Eco, op. cit., s. 522.

³² T. Myers, op. cit., s. 173.

³³ M. Эпштейн, op. cit.; <http://magazines.russ.ru/continent/1999/102/ep19.html>.

Postulat ten wyrósł z przekonania, że wszystko zostało już powiedziane i wątpliwe jest, by można było nazwać jakąś myśl „swoją”. Każda myśl staje się powoli, niczym teksty literatury popularnej, redundantna i rozpoznawalna. Jedyne sposoby ożywienia myśli, tworzenia nowego potencjału na starych podwalinach, to krzyżowanie jej z innymi. To proponuje Epstein – brać myśl i wstawiać ją w swój ciąg znaczących, dlatego też nazywa czytelnika autorem.

Stosunek omawianych filozofów do zjawiska literatury popularnej jest, rzecz jasna, różny. Slavoj Žižek, mimo zacięcia i determinacji, z jaką wykorzystuje tego rodzaju narrację, utrzymuje wobec niej dystans. Podkreśla jej „głupotę”, ironizuje nad nią, bawi się nią w isticie postmodernistycznym geście. Umberto Eco traktuje „popularność” jako zjawisko, przedmiot badań, oraz jako narzędzie, tj. czysto użytkowe. Nie widzi powodu, by traktować je prześmiewczo, wszakże „popkulturowość” jest symptomem naszych czasów. Tylko Michaił Epstein ma do literatury popularnej stosunek czysto aprobatywny. Idea *pozytywnej dekonstrukcji* nakazuje mu szukać potencji intelektualnej nawet tam, gdzie według większości myślicieli znajduje swoje miejsce tylko absurd, bzdura i filisterstwo. Sam umieszcza swój światopogląd poza nurtem krytycznym, w którym widzi oznaki przemocy, ślepią uliczkę, w którą zapędziła się post-filozofia. Wszelkie wariacje (a im bardziej zaskakujące i nonszalanckie, tym bardziej ciekawe i godne być przedmiotem Nauki), są drogą rozwoju współczesnej myśli, wyjściem z tejże ślepej, na pierwszy rzut oka, uliczki. Wydaje się jednak, że wszystkich myślicieli nawiązujących czy to za pomocą znaków, czy to narracji do kultury popularnej łączy jedna myśl: dyskurs o świecie nieskończonych możliwości, nieskończonych wariacji i wariantów, powinien być dostępny dla wszystkich, stąd też prosty, atrakcyjny styl wypowiedzi, wirtualna przestrzeń przekazu czy popularne kody. Ich teksty są pisane z myślą o odbiorcy żyjącym, czy tego chce czy nie, w obszarze wszechobecnej kultury popularnej.

Obserwujemy dwa skutki korelacji tak drastycznie różnych rejestrów: po pierwsze, choć „filozoficzność” literatury popularnej nie zawsze jest jej cechą immanentną (a już zapewne nie konstytutywną), to jednak może być sposobem jej interpretacji, stającym się szczególnego rodzaju dyskursem filozoficznym. Jest to narracja oparta na zasadzie wariantowości i na myśleniu w kategorii „możliwości”/potencjalności. Po drugie, przyjemnościowa funkcja literatury popularnej jest przechwytywana przez myśl teoretyczną. Stwierdzenie z okładki *Imienia róży* należałoby chyba odrobinę zmodyfikować – to, o czym nie możemy teoretyzować, musimy opowiedzieć tak, by się podobało.

Why do philosophers read pop literature?**Summary**

The author attempts to highlight the emergence of a new type of narrative in philosophy which uses popular literature and interacts with it. In this article various works by S. Žižek, U. Eco and M. Epstein are analyzed taking into consideration the philosophers' fascination with popular literature and its genres. The author shows how this literature interacts with the contemporary theoretical and philosophical discourse, how it serves as an exemplification of philosophical notions and terms, a 'partner' in the story about modern arts faculty or a way to introduce theory. The author also highlights the way philosophers get into wide circulation and how they build their fame through popular literature.

KRZYSZTOF JAWORSKI

(Uniwersytet Jana Kochanowskiego, Kielce)

PHILIPA K. DICKA POSZUKIWANIE BOGA – POWAŻNE PYTANIA „NIEPOWAŻNEJ” LITERATURY

ABSTRAKT: Philip K. Dick jest dziś powszechnie uznawany za jednego z najważniejszych przedstawicieli literatury science fiction. Nazywany „Shakespearem, Dostojewskim i Hemingwayem SF”, „Hermanem Melville’em i Kafką XX wieku” czy też „amerykańskim Borgesem”, zajmuje pozycję niekwestionowanego mistrza gatunku, o którego twórczości wypowiadają się pochlebnie tak wybitni filozofowie, teoretycy kultury, myśliciele i literaturoznawcy, jak choćby zaliczani do najbardziej wpływowych: Jean Baudrillard, Fredric Jameson czy Slavoj Žižek.

Tymczasem portret amerykańskiego pisarza widziany z perspektywy czytelnika polskiego wydaje się wciąż mocno uproszczony, a opinia o nim, zakorzeniona w świadomości naszych odbiorców, bywa surowa, jeśli nie krzywdząca.

Niniejszy artykuł jest próbą odpowiedzi na pytanie, czy literatura *science fiction*, a więc literatura popularna, która przez wielu krytyków i teoretyków literatury uznawana jest „niską” czy wręcz mało wartościową, może stawiać pytania natury filozoficznej, moralnej, egzystencjalnej, a takie w swojej twórczości stawiał Philip K. Dick – motorem napędowym jego pisarstwa było bowiem pytanie najważniejsze: o istotę i naturę Boga. To tej kwestii podporządkowana jest najdojrzała część pisarskich dokonań autora *VALIS*. Dick szczególnie inspirował się gnozą walentyniańską, przejmując z tej doktryny odpowiednią symbolikę, motywy czy też styl i konstrukcję wypowiedzi i na terenie prozy poddawał je dowolnemu przekształceniu. Literackie skutki tej inspiracji, powieści takie jak: *Boża inwazja* czy *Transmigracja Timothy’ego Archera*, podziwiają do dziś czytelnicy na całym świecie, uznając Dicka za niekwestionowany talent tej odmiany literatury.

SŁOWA KLUCZOWE: Philip K. Dick, *science fiction*, gnoza

Istotą mojego pisania nie jest sztuka, ale prawda.

Philip Kindred Dick, pisarz *science fiction*

*Nie wszyscy zostają zbawieni, bo nie wszyscy dostrzegają,
że żyją w Bogu, przez Boga i tylko dzięki Bogu.*

Dick w liście do córki Isy (1981)

Istnieje prawdopodobieństwo, że sformułowany w ten sposób temat niniejszych rozważań – próba przywołania jednego z najstarszych i najbardziej fundamentalnych pytań ludzkości, pytania o Boga, oraz połączenie go z *science fiction*, może zabrzmieć jak jakieś ponure intelektualne bluźnierstwo. Bo czyż literatura

popularna – ba ! – *science fiction*, ma prawo, a nawet jest godna stawiać w ogóle podobne pytania, próbować na nie odpowiadać, i wreszcie – ważniejsze – po co miałyby to czynić? Czy nie lepiej sięgnąć po traktat teologiczny lub dzieło filozoficzne? Jak tak poważne kwestie może rozstrzygać niepoważna literatura? Tym niemniej *science fiction* uparcie próbuje to robić, a jednym z wymowniejszych przykładów zdaje się być właśnie twórczość Philipa K. Dicka, powszechnie dziś uznawanego za jednego z najważniejszych przedstawicieli tej odmiany literatury¹.

W literaturze popularnej twórczość *science fiction* zajmuje miejsce – mówiąc eufemistycznie – dość osobliwe, zaś w Polsce wydaje się być traktowana szczególnie po macoszemu. Obiegowe opinie o tym rodzaju twórczości potrafią być skrajnie deprecjonujące, zwłaszcza dla czytelników czy miłośników tej literatury – panuje wszak powszechny pogląd, że *science fiction* to rodzaj jakiejś podlejszej miary pseudopisaniny kierującej swe przesłanie do przyszczatych czternastolatków mających poważne problemy emocjonalne wieku dorastania, którzy strach przed kontaktami z płcią przeciwną rekompensują sobie czytaniem opowieści o zielonych ludzikach dzierżących w swych podstępnych mackach laserowe pistoleciki, by w podły a wymyślny sposób doprowadzić do ostatecznej anihilacji rodzaju ludzkiego. Jeśli dorzucić do tego podróże w czasie, teleportacje, światy równoległe czy inne latające spodki co i rusz przemykające po bezkresnym nieboskłonie – to odpowiedź na pytanie: czy można tę literaturę poddawać poważnej analizie i interpretacji – będzie chyba jednoznaczna. Może to zresztą obraz zbyt przerysowany i pesymistyczny, bo przecież SF ma w naszym kraju jeśli nie bogatą, to na pewno niebanalną tradycję. Dość wspomnieć choćby twórczość Jerzego Żuławskiego i jego cykl powieściowy zwany *Trylogią Księżycową* (1903-1911),

¹ Przedmiotem niniejszych refleksji nie jest sama definicja „*science fiction*” – a wydaje się, że żadna z dotychczas sformułowanych nie usatysfakcjonowała badaczy – uwagi nie dotyczą również elementów odwiecznych prób ustalenia pierwszeństwa „jaja przed kurą” – czyli prymatu *science fiction* nad *fantasy* lub odwrotnie – pomijam także, złożoną w swej naturze, polemikę na temat różnicy znaczeń, a nawet zapisu terminów: „SF” / „*science fiction*” / „sci-fi” / „Sci-Fi” / „s. f.” etc., lub też zasadność określenia SF „gatunkiem” (tego typu kwestie podejmuje choćby pozycja *Spór o SF*, Poznań 1989, wybór tekstów R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska). Dla ścisłości: Dick lubił określać swoją twórczość mianem: „stf” – „scientifiction” (czyli terminem, który funkcjonował przed rokiem 1928) oraz był zdania, że nie da się precyzyjnie rozgraniczyć SF od *fantasy*: „*Fantasy* wykorzystuje coś, co powszechnie uważa się za niemożliwe, *science fiction* wykorzystuje to, co powszechnie uznaje się za możliwe w określonych warunkach. Jest to w istocie kwestia opinii” – dowodził. L. Sutin, *Philip K. Dick. Boże inwazje*, przeł. L. Jęczmyk, Poznań 1999, s. 118 [wyd. I] – wszystkie cytaty opieram na tym wydaniu [w Polsce ukazało się również wydanie drugie, o nieznacznie zmodyfikowanym tytule: L. Sutin, *Boże inwazje. Życie Philipa K. Dicka*, Poznań 2005; pierwotnie biografia pióra Lawrence’a Sutina ukazała się w jęz. angielskim w USA w 1989 r. nakładem nowojorskiego wyd. „Harmony Press”, od tego czasu pozycja doczekała się licznych wznowień, m.in. w 1991, 1994, 2003 i 2005 r.; jedno z ostatnich ukazało się w prestiżowych wyd. londyńskim „Gollancz” (2006) – w kilku miejscach artykułu odwołuję się również do oryginału angielskiego].

czy tworzących w Polsce tak wyjątkowych pisarzy jak Adam Wiśniewski-Snerg, Janusz Zajdel i przede wszystkim Stanisław Lem – by poprzestać na sztandarowych twórcach. W ostatecznym więc rozrachunku kondycja polskiej SF nie jest być może najgorsza, a jej znaczenie dla rodzimego piśmiennictwa popularnego wciąż rośnie², choć nie będzie oryginalne stwierdzenie, że jest to odmiana literatury jak żadna inna (może obok romansu) obciążona pokaźną liczbą stereotypów – pierwszy z brzegu: „kobiety nie czytają SF” („mężczyźni nie czytują romansów”). Podobna domorośla teoria głosi wszak, że istnieją gatunki literatury popularnej, pisząc kolokwialnie – w których odbiorca zakocha się lub nie, a w wypadku SF, jeśli zauroczenie to nie nadejdzie do 12 roku życia, jest to dla nas gatunek stracony. Pomijając jednak złożoną kwestię preferencji czytelnicznych, zagmatwaną nawet dla samych autorów – SF znajduje się w sytuacji dwuznacznej.

Trafnie ten fenomen literatury *science fiction* zdiagnozował i wyraził Stanisław Lem, który, dostrzegając marzenia i ambicje, jakie twórcy tzw. „poważnej SF” pokładają w tym gatunku, w znanej wypowiedzi dowodził:

Bez wątpienia istnieje różnica między *science fiction* a wszystkimi przyległymi, często blisko z nią spokrewnionymi typami literatury trywialnej. Jest to dziwka, ale całkiem przy tym nieśmiała, co więcej, dziwka z anielską twarzą... Najlepsze powieści *science fiction* pragną się przesznułować do Górnego Królestwa – ale w 99,9 procentach nie udaje im się to. Najlepsi autorzy zachowują się jak schizofrenicy; chcą – i jednocześnie nie chcą – należeć do Dolnego Królestwa *science fiction*... Dlatego właśnie *science fiction* jest takim wyjątkowym fenomenem. Wywodzi się z domu publicznego, ale chce włamać się do pałacu, w którym przechowywane są najcenniejsze myśli w historii ludzkości³.

² W 2008 r. pod patronatem Stowarzyszenia Pisarzy Polskich utworzona została Nagroda Literacka im. Jerzego Żuławskiego dla najlepszych polskich utworów SF. Coraz większym prestiżem (mimo słów krytyki), cieszy się także przyznawana od lat Nagroda Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla. Działa również Związek Stowarzyszeń „Fandom Polski” (zarejestrowany w 2001 r.), przykłady można mnożyć, osobną kwestią pozostaje jednak odpowiedź na pytanie, czy i w jaki sposób te inicjatywy są w stanie przebić się do świadomości „przeciętnego odbiorcy” niekoniecznie związanego z tzw. „gettem SF” – jak nazywa się czasem krąg odbiorców tej literatury.

³ Wypowiedź S. Lema celowo przytaczam w brzmieniu, w jakim znalazła się w książce L. Sutina (w tłum. L. Jęczmyka); Sutin zaczerpnął zaś ten fragment z eseju opublikowanego w języku angielskim: S. Lem, *Science fiction: A Hopeless Case – With Exception*, [w:] Philip K. Dick, *Electric Shepherd*, red. B. Gillespie, Melbourne 1975. Wyimek ten brzmi nieco odmiennie w szkicu Lema pisany pierwotnie w języku polskim i później nieznacznie przeredagowanym: „[SF] jest wprawdzie dziwką, ale bardzo wstydliwą, więcej nawet: ona jest dziwką o rysach nieomal anielskich. Ona się prostytuuje, ale jak Sonia Marmieladowa Dostojewskiego i z uczuciem niesmaku, z odrazą, wbrew jej własnym marzeniom i nadziejom. Jest z tego powodu często bardzo załamana, to prawda... Chce być uważana za kogoś innego, niż naprawdę jest. Ustawicznie sama siebie oszukuje. Wciąż próbuje przebierać się w nowe szaty” (S. Lem, *Science fiction: beznadziejny przypadek z wyjątkami*, [w:] idem, *Mój pogląd na literaturę. Rozprawy i szkice*, Warszawa 2009, s. 136).

Podążając tropem wywodu Stanisława Lema, można podjąć próbę znalezienia odpowiedzi na pytanie, czy Philip Dick był pisarzem, który chciał przesznuć SF do literatury wysokiej i stanowił ten 0,1 procent autorów, którym się udało. Wydaje się, że i w tym wypadku nie można udzielić jednoznacznej odpowiedzi. Wpływa na ten fakt przede wszystkim kwestia złożonego wizerunku, skomplikowany i niejednoznaczny portret pisarza, funkcjonujący w świadomości odbiorców, szczególnie polskich. Większość krytyków amerykańskich nie ma bowiem problemu z przyporządkowaniem jego twórczości, określając go po prostu „jednym z najważniejszych pisarzy XX wieku”, lub – jak biograf Lawrence Sutin – „ukrytym skarbem literatury amerykańskiej” (jeśli nawet początkowo Dick cieszył się w USA ograniczoną popularnością, a jego pozycja przez długi czas była dyskusyjna, to w Europie czy Japonii uznawany był za genialnego wizjonera jeszcze za życia). W chwili obecnej, gdy od momentu śmierci autora VALIS mija niemal trzydzieści lat, jego dorobek wciąż nabiera wagi i znaczenia. Współcześnie mało kto pozwoliłby sobie – co podkreślają amerykańscy badacze – na nazwanie laureata Nagrody Hugo „tandetnym pisarzem” czy fabrykantem „śmieciowej” *science fiction*, wręcz przeciwnie coraz częściej przyrównuje się go do największych talentów historii literatury, wymieniając w rzędzie takich niekwestionowanych znakomitości literackich jak: Herman Melville, Henry James, Walt Whitman, William Faulkner czy Thomas Pynchon – a to zaledwie niewielki fragment korowodu uznanych sław. Z coraz większą atencją zajmująca się Dickiem krytyka literacka zdecydowanie częściej określa go dziś mianem „jednego z największych filozofów XX wieku”, wyraźnie stroniąc od szufladkowania w rejonach trywialnej literatury spod znaku *pulp*: „Dick, mimo etykiety autora tandetnej *science fiction*, jawi się jako jeden z poważniejszych myślicieli, którego twórczość dostarcza wielu istotnych informacji na temat współczesnej kultury ery cyfrowej” – konkluduje jedna ze współczesnych interpretatorek jego pisarstwa Lejla Kucukalic⁴.

Niebagatelne znaczenie twórczości Dicka podkreślał również Art Spiegelman, znany twórca komiksu *Mouse*, stwierdzając, że: „Kim dla pierwszej połowy XX wieku był Franz Kafka, tym dla drugiej jest Philip Dick”⁵, zaś Ursula Le Guin zwykła nazywać pisarza „naszym własnym (czytaj: amerykańskim) Borgesem”, otwarcie przyznając się także do wpływu, jaki Dick wywarł i na jej twórczość. Co charakterystyczne nie tylko artyści czy pisarze wypowiadają się na temat autora *Bożej inwazji*, chętnie czynią to również wybitni filozofowie, teoretycy kultury, myśliciele i literaturoznawcy, jak choćby zaliczani do najbardziej

⁴ L. Kucukalic, *Philip K. Dick: Canonical Writer of the Digital Age (Studies in Major Literary Authors)*, New York 2008.

⁵ Wypowiedź Spiegelmana cytuję za: L. Sutin, *Introduction*, [w:] *The Shifting Realities of Philip K. Dick. Selected Literary and Philosophical Writings*, New York 1996 [wyd. II], s. X.

wpływowych: Jean Baudrillard, Fredric Jameson czy Slavoj Žižek⁶. Właściwie od drugiej połowy lat 80. XX wieku systematycznie wrasta zainteresowanie dziełem „Shakespeare’a *science fiction*” (określenie F. Jamesona), mnożą się publikacje poświęcone coraz bardziej wyrafinowanym analizom i interpretacjom jego powieści⁷, publikuje się zapomniane dotąd eseje, zapiski, dzienniki, szkice autobiograficzne, rozmowy i wywiady⁸; od roku 1996 ukazują się systematycznie listy pisarza (ostatni, szósty tom, obejmujący korespondencję z lat 1980-1982 ujrzał światło dzienne w 2009 r.), zapowiada się również wydarzenie bez precedensu: wydanie największego fragmentu monumentalnej *Egzegezy*, liczącego około ośmiu tysięcy stron *opus magnum*, które Dick spisywał skrupulatnie od 1974 r. do swych ostatnich chwil⁹. Do tej pory opublikowano także wszystkie powieści tzw. „głównego nurtu” (czyli nie należące do SF), które były przez wydawców tak konsekwentnie odrzucane – Dick doczekał się wydania zaledwie jednej z nich, zatytułowanej *Confessions of a Crap Artist* (1975)¹⁰. Nie słabnie również zainteresowanie barwnym życiem osobistym „Ernesta Hemingwaya *science fiction*”, kolejna dekada przyniosła szereg wspomnień, zwłaszcza jego byłych żon¹¹,

⁶ Por. np.: J. Baudrillard, *Two Essays. 1. Simulacra and Science fiction*, tłum. [z jęz. franc.] A. B. Evans, „*Science Fiction Studies*” 1991, vol. 18, part 3, s. 309-313.

⁷ Charakterystyczna pod tym względem jest jedna z ostatnich prac: J. Vest, *The Postmodern Humanism of Philip K. Dick*, Lanham 2009, w której już tytuły poszczególnych rozdziałów dają niejakię pojęcie o rodzaju myślowej ekstrawagancji (by nie powiedzieć „nadinterpretacyjnej mody”), jaka panuje obecnie wśród piszących o Dicku, dla przykładu: rozdział 1. „The Metamorphosis of *Science fiction*: Kafka, Dick, and Postmodern Humanism”, rozdział 2. „Parallel Minds, Alternate Worlds: Borges, Dick, and the Politics of Oppression”, rozdział 3. „Divine Textualities: Calvino, Dick, and Authoring Creation”, etc. Podobnie w: R. J. Stilling, *Mystical Healing: Reading Philip K. Dick’s „VALIS” and „The Divine Invasion” as Metapsychoanalytic Novels*, „*South Atlantic Review*” 1991, nr 56, cz. 2, s. 91-106. Dick może pojawiać się właściwie w dowolnym kulturowym i literackim kontekście.

⁸ Do ważniejszych zaliczana jest rozmowa, jaką przeprowadziły z pisarzem dziennikarki Gwen Lee i Doris Sauter, ostatni wywiad, jakiego udzielił na dwa miesiące przed swoją śmiercią ukazał się pt.: *What if Our World is Their Heaven? The Final Conversations of Philip K. Dick*, New York 2000; tłumaczenie polskie: *A jeśli nasz świat jest ich rajem? Ostatnie rozmowy z Philipem K. Dickiem*, tłum. M. Lipa, Gliwice 2008.

⁹ Publikację zapowiedziało bostońskie wydawnictwo Houghton Mifflin Harcourt na lata 2011-2012 (dwa tomy po 350 stron, pod redakcją pisarza Jonathana Lethema); najobszerniejsze fragmenty *Egzegezy* zawierała dotychczas pozycja: *In Pursuit of Valis: Selections from the Exegesis*, red. L. Sutin, Los Angeles 1991.

¹⁰ Wydanie polskie o mocno złagodzonej tytule: *Wyznania łgarza* (1998).

¹¹ Pisarz pięciokrotnie zawierał związki małżeńskie, jego trzecia z kolei wybranka serca Anne, opowiedziała o ich sześcioletnim małżeństwie (1958-1964) w książce *Search for Philip K. Dick, 1928-1982: A Memoire and Biography of the Science fiction Writer* (wydania z: 1995, 2009, 2010, uzupełniane i poprawiane); wspomnieniami podzieliła się również jego piąta żona Tessa, ich oficjalny związek (1973-1977) opisała w książce: *Philip K. Dick: Remembering Firebright* (ostatnia, przeredagowana wersja: 2010). Książkę o Dicku, zatytułowaną *Family Darkly: Love, Loss, And the Final Passions of Philip K. Dick*, napisała także w 2006 r. Anne Mini (córka jego drugiej żony Kleo), ale mimo, iż książka znajduje się w oficjalnej ofercie wydawniczej („Carroll & Graf”),

ukazały się filmy dokumentalne¹², od roku 1983 przyznawana jest ciesząca się rosnącym prestiżem nazwana jego imieniem literacka nagroda w dziedzinie *science fiction* „Philip K. Dick Award”. A wreszcie – co najbardziej przemawia do odbiorcy popularnego – o wymiernym pośmiertnym triumfie Dicka najlepiej świadczyć ma zainteresowanie, jakim jego utwory cieszą się w samym sercu kulturowej komercji – „Hollywood”: między 1982 a 2011 rokiem wyprodukowano tam przynajmniej dziesięć wysokobudżetowych filmów – od obrazu *Blade Runner* (1982) w reżyserii Ridleya Scotta poczynawszy, poprzez *A Scanner Darkly* (2006) Richarda Linklatera, na *Next* (2007) z Nicolasem Cage’em skończywszy¹³. Wymienione przykłady można zaliczyć do ważniejszych przejawów rodzącego się spontanicznie rodzaju „kultu”¹⁴, jakim w swojej ojczyźnie zaczął być darzony Philip Dick, nie tylko przez tzw. „Dickhead” (jak raczyli nazwać się jego fani¹⁵), lecz także przez konsumentów kultury popularnej niekoniecznie związanych z SF. To również sprawia, że twórczość tego, „który mocował się z aniołami”¹⁶ zaczyna wywierać coraz znaczniejszy wpływ na obecną amerykańską (i nie tylko) (pop) kulturę. Wiele zmieniło się od momentu, w którym dwudziestokilkuletni autor opowiadania *Roog*, podliczając swój bilans zysków i strat początkującego twórcy SF, ironizował: „Wreszcie osiągnąłem sukces jako pisarz. Liczni mali chłopcy, wszyscy miłośnicy science fiction, pozdrawiają

tak naprawdę, z niejasnych powodów, nigdy nie ukazała się drukiem (por. Anne Mini wywiad udzielony w lutym 2008 r. francuskojęzycznej stronie internetowej: http://www.dickien.fr/dossiers/annemini/interview_anne_mini_dick.html – dostęp 04.02.2011).

¹² Na uwagę zasługują dokumenty *The Penultimate Truth* (DVD 2007, reż. E. Larre) oraz *A Day in the Afterlife* (BBC TV, 1994) oparte na bogatym materiale archiwalnym.

¹³ Nie wliczając produkcji telewizyjnej (seriali) i obcojęzycznej (np. francuski *Confessions d'un Barjo / Confessions of a Crap Artist*, 1992), na kinowy ekran trafiły kolejno: *Blade Runner* (1982), *Total Recall* (1990), *Impostor* (2001), *Minority Report* (2002), *Paycheck* (2003), *A Scanner Darkly* (2006), *Next* (2007), *Radio Free Albemuth* (2010). W planach znajdują się produkcje: *The Adjustment Bureau* (2011), *Total Recall* (2012). Obraz *Screamers* z 1995 był filmem niskobudżetowym. Jedną z najnowszych pozycji książkowych analizujących wpływ pisarstwa Dicka na przemysł filmowy jest: J. Vest, *Future Imperfect: Philip K. Dick at the Movies*, London 2007.

¹⁴ Autor beletrystycznej biografii Dicka, pisarz francuski Emmanuel Carrère, zanotował we wstępie do swojej książki, że do powstania legendy pisarza znacznie przyczynił się jego wieloletni przyjaciel dziennikarz Paul Williams, założyciel m.in. Philip K. Dick Society oraz wydawca 30 numerów magazynu „Philip K. Dick Society Newsletter” (1982-1993) (zob. E. Carrère, *I Am Alive and You Are Dead: A Journey into the Mind of Philip K. Dick*, s. XIII-XIV). Williams określił Dicka mianem „Hermana Melville’a XX wieku”.

¹⁵ W 2010 r. „Dickhead” wystąpili z inicjatywą zorganizowania cyklicznego festiwalu twórczości Dicka, pierwszy odbył się w Gilpin County w Colorado (13-15.08.2010), kolejny zaplanowano w San Francisco (2012).

¹⁶ Parafraza tytułu, jaki nadał jednej ze swoich prac o Dicku Jack Kinney, wydawca i redaktor czasopisma „Gnosis” (1985-1999), które wiele miejsca na swoich łamach poświęciło twórczości Dicka, szczególnie w kontekście tradycji ezoterycznej (J. Kinney, *Wrestling with Angels: The Mystical Dilemma of Philip K. Dick*, [w:] *In pursuit of Valis*, s. XVII-XXX).

mnie na ulicach. Ach, ta sława!”¹⁷. Współcześnie – czego Dick nie doświadczył za życia – upragniona sława wyszła daleko poza krąg „małych chłopców”, „trolli” i „pomyleńców” – jak żartobliwie zwykł nazywać swoich pierwszych fanów.

Tymczasem portret amerykańskiego pisarza widziany z perspektywy czytelnika polskiego wydaje się być mocno uproszczony, a opinia o nim, zakorzeniona w świadomości naszych odbiorców, bywa – mówiąc oględnie – surowa, jeśli nie krzywdząca. Modne dziś źródła popularnej wiedzy internetowej w większości przynoszą informacje o Dicku, które doskonale wpisują się w tanie sensacyjne historyjki sprzedające się w medialnej kulturze tabloidów. Tak zwany odbiorca „przeciętny”, zwłaszcza polski, być może ani biografii, ani powieści Dicka nie czytał, być może i zna je wrywkowo, ale wie jedno: „to narkoman, pijak i schizofrenik, który pisał jakieś pokręcone książki”. Jest to literatura nawet nie tyle dla wtajemniczonych, co dla niekoniecznie zdrowych, ba – parafrazując znane powiedzenie – panuje przekonanie, że czytelników Dicka nie powinno się podziwiać, ich się powinno leczyć. Choć może i w tej konstatacji kryje się przesada, skoro nawet pobieżne przejrzanie internetowych informacji na temat pisarza potrafi odesłać dociekliwego poszukiwacza choćby do „Forum Kibiców Polonii Warszawa”, a konkretnie działu „Kulturalni kibice”, w którym będzie mógł natknąć się na niezwykle entuzjastyczną recenzję, z omawianej tu powieści *Valis*: „człowieku, ta książka to tak genialna rozkminka, że później zastanawiasz się czy naprawdę istnieje” – byłby więc to dowód na to, iż pisarz wzbudza dyskusje nie tylko wśród kręgów akademickich, lecz zawitał także pod polskie internetowe strzechy...

Często jednak brak znajomości podstawowych faktów biograficznych (tych nie zniekształconych w krzywym zwierciadle plotki lub przeinaczanych przez tzw. „urban legends”) uniemożliwia polskiemu czytelnikowi w miarę obiektywne poznanie złożonej osobowości Dicka, czego prozaicznym powodem jest brak dostępu do wiarygodnych materiałów źródłowych czy rzetelnych prac analityczno-krytycznych poświęconych „Dostojewskiemu *science fiction*” – jak określił pisarza uznany tłumacz jego powieści, wspomniany już Lech Jęczynek. Jeśli na rynku amerykańskim i zachodnioeuropejskim samych choćby biografii Dicka jest co najmniej kilka, to w Polsce od początku lat 90. ubiegłego wieku na dobrą sprawę funkcjonuje tylko jedna, co prawda uznana za najlepszą, obiektywną i wolną od przerysowań czy jaskrawych nadinterpretacji, ale mimo wszystko – jedna – więc czytelnik polski pozbawiony jest jakiegokolwiek wyboru. Wydaje się, że jakkolwiek opinia o twórczości Dicka została ukształtowana w polskiej świadomości głównie poprzez teksty Stanisława Lema, jak choćby przez wspomniany

¹⁷ Cyt. za: L. Sutin, *Philip K. Dick. Boże inwazje*, przeł. L. Jęczynek, Poznań 1999, s. 126-127 (por. przyp. 1).

wcześniej szkic o *science fiction* jako „przypadku beznadziejnym”, dowodzący, że Dick stanowi w serii owych „beznadziejnym przypadków” chlubny wyjątek, pełniąc rolę „wizjonera wśród szarlatanów”¹⁸, to jednak mimo wszystko była to opinia o jego twórczości, skierowana raczej do kręgów akademickich, a nie opowieść o życiu, próbująca naprostować negatywną legendę¹⁹.

Tymczasem niejeden artysta mieniący się twórcą literatury wysokiej mógłby pozazdrościć Dickowi intelektualnego wyrobienia. Jego erudycja i skala zainteresowań były doprawdy imponujące. Jak zgodnie podkreślają biografowie, Dick w wieku lat dwudziestu paru kilkakrotnie przeczytał *Finnegans Wake* Jamesa Joyce’a, odnosząc się do tego tekstu z wielką atencją – a zakres tematyczny książek, jakie pochłaniał, był praktycznie nieograniczony. Tak więc czytywał regularnie specjalistyczne artykuły z zakresu nauk ścisłych: fizyki, biologii czy farmakologii, uzupełniał to uważną lekturą Junga, Kanta, Burroughsa oraz rzecz jasna Biblii, z pasją oddawał się również lekturze zwojów z Qumran, rękopisów Nag Hammadi, *Bhagawadgity*, *Przewodnika błędzących* – średniowiecznego traktatu Mojżesza Majmonidesa, a także *Tybetańskiej Księgi Umarłych*, chińskiej *I Ching* i wielu innych. Był również nie najgorzej zorientowany w literaturze pięknej, pasjonował go antyk, greckie dramaty i misteria, cenił poezję Goethego, Heinego, Irlandczyka Jamesa Stephensa, prozę Stendhala, Flauberta, Turgeniewa i Dostojewskiego, a konstrukcji swoich opowiadań, teorii warsztatu pisarskiego, uczył się na przykładzie Maupassanta. Do tego należałoby dodać niespotykane osłuchanie Dicka w muzyce poważnej (zwłaszcza z kręgu kompozytorów niemieckich) od powszechnie znanych Wagnera czy Bacha, po mniej popularnych przedstawicieli późnobarokowej szkoły organowej, jak Dietrich Buxtehude: „W wieku lat 14 potrafiłem rozpoznać niemal każdą symfonię i operę, nazwać prawie każdą klasyczną melodię, którą ktoś zagwizdał lub zamruczał” – chwalił się później przyjaciółom. A swoją pasję literacką skwitował nie bez pewnej dumy: „pozerałem klasyków literatury współczesnej: Prousta i Pounda, Kafkę i Dos Passosa, Pascala [...]. Stwierdzmy po prostu, że posiadam orientację w literaturze od Ksenofonta do Joyce’a”²⁰.

¹⁸ Lem nazwał twórczość Dicka „literaturą egzystencjalnych dramatów, artykułowanych rupieciami kiczu i tandety SF” (zob. S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, Kraków 2003, t. 1, s. 186-187).

¹⁹ Głównym tematem tego szkicu nie jest jednak próba pozbycia się stereotypów, w jakie obrosła przez lata biografia pisarza, ani też wyjaśnianie zawiłych meandrów jego życiowych wyborów. Pozostaje jedynie poprzestać na stwierdzeniu, że wielu czytelnikom wystarcza często pochopny, nie zawsze sprawiedliwy „vox populi” – bezrefleksyjnie powielający chwytliwe motywy: marną kondycję intelektualną pisarza, narkomanię, zaburzenia zdrowia psychicznego etc. Podawanie tego typu informacji wyrwanych z kontekstu (narkomania, schizofrenia) może jedynie zafałszować, a nie pomóc zrozumieć tę złożoną osobowość.

²⁰ L. Sutin, op. cit., s. 81, 94. W angielskim oryginale fragm. brzmi: „I gained a working knowledge of literature from The Anabasis to Ulysses”.

Ten kanoniczny zestaw przekazów kultury wysokiej wypada uzupełnić także o szczególne upodobania Dicka do wytworów – mówiąc eufemistycznie – nie wymagających od odbiorcy jakiegos specjalnego wyrobienia intelektualnego, a co ówczesny artystyczny establishment z pogardą określał mianem, szkodliwej wręcz, literatury *pulp*. Dick tymczasem w naturalny sposób łączył w sobie uwielbienie dla tego, co elitarnie, z równie żarliwym uczuciem dla tego, co egalitarne: mistyka i ezoteryka obok opowieści niesamowitych i komiksów, *Pasja według świętego Mateusza* Bacha i *Borys Godunow* Musorgskiego obok *Grateful Dead*, śpiewy gregoriańskie i dixieland – dopiero to połączenie stanowiło o pełni Dickowskiego świata, nic się tu nie wykluczało, wręcz przeciwnie, uzupełniało, tworząc idealną harmonię. Pisarz tak oto scharakteryzował siebie w literackim komentarzu: „spędza większość czasu na słuchaniu Scarlattiiego, potem Jefferson Airplane, a potem *Götterdämmerung*, usiłując je jakoś do siebie dopasować”²¹. A o ukochanych komiksach, z namaszczeniem przechowywanych w ogniotrwałej szafie, zwykł żartować: „Zapłaciłem trzysta dziewięćdziesiąt dolarów za tę ogniotrwałą szafkę, strzegącą moich czasopism. Po mojej żonie i córce znaczą one dla mnie więcej niż wszystko inne, co posiadam lub spodziewam się posiadać”²².

O ile jednak większość krytyków nie miała wątpliwości, co do tego, że Dick doskonale znał się na komiksach, i żaden nie odmawiał mu pierwszeństwa rozeznania w „literackiej tandecie”, o tyle spora ich liczba nie chciała uwierzyć w tak mocny teoretyczny fundament i rzetelną wiedzę pisarza, podejrzewając go o rodzaj intelektualnego snobizmu, lub po prostu o poznawczą powierzchowność²³. Nawet współcześnie jeden z polskich komentatorów tej twórczości, Dariusz Brzostek, analizujący rozległe inspiracje Dicka, mimo całej przychylności dla pisarza, stwierdza mimo wszystko: „Dick zapewne był erudyta. Była to jednak erudycja dość powierzchowna, by nie rzec efekciarska”²⁴.

Tymczasem z lektury niedawno wydanych listów i esejów wyłania się portret pisarza autentycznie zainteresowanego głębokim poznaniem i zrozumieniem zagadnień, które go bez reszty pochłaniały. Dickowi daleko do intelektualnego pozerstwa, nie zgłaszał akcesu do wszechwiedzy i miał świadomość własnych

²¹ L. Sutin, op. cit., s. 216.

²² L. Sutin, op. cit., s. 65. Chodziło o amerykańskie magazyny o tytułach: „Tip Top Comics”, „King Comics”, „Popular Comics” (z lat 30. XX w.), i te, które zaczął kolekcjonować w szkole średniej dekadę później: „Astounding”, „Amazing Unknown”, „Unknown Worlds”. Z perspektywy obecnej zeszyty komiksowe tej serii stanowią cenny kolekcjonerski rarytas.

²³ Jednym z argumentów miał być brak akademickiego wykształcenia. Dick rozpoczął naukę na uniwersytecie w Berkeley we wrześniu 1949 r., wybierając kurs filozofii (główny), historii i zoologii (kursy dodatkowe); jednak już listopadzie tego roku naukę przerwał i nigdy już nie wrócił na uczelnię.

²⁴ D. Brzostek, *Uzdrowiony uzdrowiciel. Gnostycki język symboliczny w powieściach fantastycznonaukowych Philipa K. Dicka*, [w:] *Filozoficzne inspiracje literatury*. Seria 2, red. M. Cyzman i K. Szostakowska, Toruń 2006, s. 201.

ograniczeń: „Mam ogromną wiedzę pewnych dziedzinach, takich jak literatura, teologia i muzyka klasyczna, ale pod innym względem jestem ignorantem”²⁵ – pisał w jednym z listów do córki. Tym niemniej doprawdy godny podziwu jest korowód autorów, tytułów dzieł, teorii, rozpiętość tematów, pojawiający się na kartach jego korespondencji i stronicach literackich szkiców. Refleksje, którymi dzieli się z adresatami, często dotyczyły zjawisk dla ówczesnej nauki nowych – i tak na przykład oprócz roztrząsania klasycznych dylematów filozofii Platona, Boehmego, Kanta, Schopenhauera, Dick potrafi z równym zaangażowaniem rozwozić się o niedawnych wówczas odkryciach Cricka i Watsona (badania nad DNA), Norberta Wienera (cybernetyka), Roberta Ornsteina (badania nad półkulami mózgu) czy Aleksandra Łurii (neuropsychologia). Jednocześnie z nie mniejszym zacięciem śledził prace Brada Steigera (zjawiska paranormalne), Johna Allegro („święte grzyby”), czy wsłuchiwał się w przesłanie Benjamina Creme’a (ezoteryka)²⁶. Zdaje się, że nie było takiej dziedziny nauki bądź paranauki, wiedzy, z którą Dick nie chciałby się zaznajomić – od mistycyzmu i teologii począwszy, przez biotechnologię i matematykę, na geometrii, muzyce i języku skończywszy. Tak szeroki wachlarz zainteresowań nie powinien dziwić. Obszar poznawczy musiał być tak rozległy, bo przecież wszystkie wysiłki skoncentrowane były na jednym – poszukiwaniu Boga.

Często pisząc o tym aspekcie osobowości Dicka, rozpoczyna się opowieść o jego „zmaganiach z wszechświatem” od opisu słynnego – jak nazywał pisarz – „2-3-74”. Takim skrótem oznaczył bowiem wizję, jakiej doznał w marcu 1974 r. – wtedy właśnie doświadczył, jak utrzymywał, bezpośredniego kontaktu z Bogiem²⁷, i sens tego doświadczenia starał się zinterpretować, wytłumaczyć i zrozumieć przez resztę swojego życia, uruchomiwszy w tym celu jedno z najlepszych narzędzi, którym dysponował – swoje piarstwo. Jak celnie rozpoczyna jedną ze swych książek amerykański biograf: „W lutym 1974 roku, pewien postawny, brodaty pisarz powieści *science fiction* nazwiskiem Philip K. Dick, ujrzał Boga, i resztę życia spędził na dociekaniu, co to może oznaczać”²⁸.

²⁵ L. Sutin, op. cit., s. 122.

²⁶ Korespondencję Dicka prześledziła pod tym kątem cytowana już wcześniej L. Kucukalic.

²⁷ Omówienie tego zdarzenia, podanie wszystkich złożonych okoliczności, umieszczenie ich w odpowiednim kontekście biograficznym i kulturowym, znacznie przerosłoby ramy niniejszego szkicu. Z dużą dozą obiektywizmu przeżycia Dicka starał się przeanalizować L. Sutin w przywołanej tu wielokrotnie biografii *Boże inwazje*, do niej także pozostaje odesłać. Wypada jednak nadmienić, że „2-3-74” nie należało ani do pierwszych, ani ostatnich mistycznych doznań Dicka, stanowiąc jedynie coś w rodzaju „punktu kulminacyjnego” całej serii „objawień”, jakie przydarzały mu się w ciągu całego życia (począwszy od szkoły podstawowej). To jednak od momentu przeżycia „2-3-74” pisarz rozpoczął spisywanie *Egzegezy*.

²⁸ G. McKee, *Pink Beams of Light from the God in the Gutter: The Science-Fictional Religion of Philip K. Dick*, Lanham 2004, s. 1. Inna z interpretacji m.in. w: P. Jackson, *The World Philip K. Dick Made* (1999).

I tak oto owe dociekania sensu trafiały na karty powieści uznawanych za jedne z najznakomitszych w swoim gatunku: *Valis* (1981), *Bożej inwazji* (1981), *Transmigracji Timothy'ego Archera* (1982), *Radia Free Albemuth* (1985) i rzecz jasna księgi ksiąg: *Egzegezy*²⁹.

Wśród krytyków panuje powszechne przekonanie, że większość swoich utworów pisarz poświęcił roztrząsaniu dwóch podstawowych pytań: o istotę człowieczeństwa i naturę rzeczywistości. I w zasadzie stwierdzenie to jest zgodne z prawdą, przy założeniu, że te dwa aspekty literackich poszukiwań są podrzędne wobec motywu pierwotnego – motorem napędowym pisarstwa Dicka zdaje się być bowiem pytanie ważniejsze: o istotę i naturę Boga. To tej kwestii właśnie podporządkowana jest najdojrzalsza część pisarskich dokonań autora *Prawdy półostatecznej*. Toteż, patrząc z lekkim przymrużeniem oka na biografię Dicka, bez trudu można dostrzec, że swoje literackie poszukiwania Boga rozpoczął on dość wcześnie – bo już jako pięciolatek [sic!] stał się autorem piosenki-wierszyka (spisanego i przechowanego przez jego matkę Dorothy³⁰), którego tematem uczynił Stwórcę:

Duch Boży to miły stary pan
Który żył, kiedy świat był młody.
Ale kiedy przyjeżdża książkę,
Boga nigdzie nie widać.

Bóg jest duchem twoim i moim
I kiedy odejdzie, nigdy go już nie zobaczysz,
Ale duch będzie żył w porannym słońcu.³¹

W ten oto sposób Bóg („nice old man” – miły staruszek) wkroczył na stałe do literatury Philipa Dicka. W dziecięcym wierszyku uderza przede wszystkim

²⁹ *Egzegeza* w zamyśle autorskim nie była przeznaczona do druku. W większości spisywana ręcznie, jak zauważa biograf Dicka, rzeczy do publikacji tworzył on od razu na maszynie do pisania.

³⁰ Matka pisarza Dorothy przechowała także inny, równie intrygujący, wierszyk kilkuletniego Phila (o ptaszku, którego zjadł kot). Dick wcześniej odkrył w sobie powołanie literackie: w wieku 9 lat założył własne pisemko szkolne „Daily Dick” (Dick codzienny), kilka lat później kolejne – „Thruth” (Prawda). Jako nastolatek zadebiutował wierszem „On nie żyje” (rymowaną elegią na śmierć psa), który w październiku 1942 roku opublikowała „Berkeley Gazette” w kolumnie „Klub Młodego Autora” (pisywał tam zresztą regularnie: między 1942 a 1944 rokiem wydrukowano około 15 jego wierszy i opowiadań). Natomiast swoją pierwszą „powieść”, zatytułowaną *Return to Lilliput*, ukończył w wieku 14 lat (rękopis zaginął). Zob. L. Sutin, op. cit., s. 62, 64, 71.

³¹ Cyt. za: L. Sutin, op. cit., s. 55 [tłum. L. Jęczmyk]; w oryginale angielskim wierszyk brzmi: The spirit of God is a nice old man / who lived when the days were young. / but when the prince comes riding by / God is nowere to be seen. // God is the spirit of you and me / And when the God is gone you will see him no more / But the life of the spirit will go in the morning sun. [tekst oryg. za: L. Sutin, *Divine Invasions*, s. 28].

temat – Stwórca zazwyczaj nie bywa bohaterem dziecięcych piosenek. W tekście widoczny jest ponadto szczególny rodzaj duchowości dający się zaobserwować u niezwykle pięciolatka, zacięcie iście „filozoficzne”, jeśli chodzi o rozróżnienie „Boga” i „Ducha” i zauważyć można także co najmniej intrygujące wprowadzenie postaci tajemniczego „księcia” („prince”) – czyżby chodziło o „księcia ciemności” – i po raz pierwszy wyartykułowany silny dualistyczny podział na „światło–ciemność”, „dobro–zło” etc.? I wreszcie: „Boga nigdzie nie widać” – więc trzeba go szukać. To paradoksalne, ale w tym dziecięcym zapisie tkwią załączki wszystkich najistotniejszych tematów twórczości dojrzałego pisarza. Obecność Boga jako tematu może tłumaczyć również fakt, że Dick od najmłodszych lat zafascynowany był historiami starotestamentowymi (słuchał ich w radio), w szkole uczęszczał na spotkania kółka biblijnego, szczególnie przemawiała do niego postać proroka Eliasza (wszak rozstrzygnął spór o prawdziwość Boga, odróżniając prawdziwego Jahwe od fałszywego Baala) oraz Izajasza (który także rozmawiał bezpośrednio z Bogiem³²). Ale co istotniejsze – wkrótce i do pisarza przemówił Bóg. Miało to miejsce podczas... – testu z fizyki. Na jednym z egzaminów Dick nie mógł sobie przypomnieć zasady Archimedesesa, zaczął się modlić i został wysłuchany, „wewnętrzny głos” wytłumaczył mu wszystko w sposób przystępny i egzamin zdał celująco. „Od tego wszystko się zaczęło” – napisał po latach – „kiedy na końcowym egzaminie z fizyki modliłem się do Boga, do chrześcijańskiego Boga, który był zawsze obecny i prowadził mnie do siebie”³³. Wkrótce te „bezpośrednie kontakty” zaczęły się powtarzać. Nie zawsze były pozytywne. W wieku trzydziestu pięciu lat Dick doznał kolejnej, tym razem skrajnie negatywnej i przejmującej wizji, wspominał:

Któregoś dnia szedłem połą drogą do swojej szopy, mając przed sobą osiem godzin pisanie w całkowitym odosobnieniu, i spojrzawszy w niebo, zobaczyłem tam twarz. Tak naprawdę jej nie widziałem, ale ona tam była i nie była to twarz ludzka, tylko ogromne oblicze czystego zła [...]. Była olbrzymia, zapełniała ćwierć nieba. Miała puste szczeliny oczu, była metalowa, okrutna i, co najgorsze, był to Bóg [...]. Musiałem codziennie chodzić pod jej spojrzeniem³⁴.

Nie sposób rozstrzygnąć w tym krótkim szkicu przyczyn „odmiennych stanów świadomości Dicka”. Sam pisarz przez całe życie nie odpowiedział sobie na pytanie, czy doświadczył autentycznych przeżyć mistycznych, duchowego

³² Jednym z ulubionych cytatów biblijnych Dicka pojawiającym się w *Egzezezie* jest fragment Księgi Izajasza (45: 5-7): „Ja jestem Pan, i nie ma innego. Poza Mną nie ma Boga. [...] / Ja tworzę światło i stwarzam ciemności, sprawiam pomyślność i stwarzam niedolę. Ja, Pan, czynię to wszystko” (zob. L. Sutin, *Introduction*, [w:] *The Shifting Realities of Philip K. Dick. Selected Literary and Philosophical Writings*, New York 1995, s. XXVIII-XXIX).

³³ L. Sutin, op. cit., s. 83.

³⁴ *Ibidem*, s. 191.

obcowania z Bogiem, czy też podłożem wizji była choroba psychiczna (schizofrenia³⁵) lub zażywanie („nadużywanie”) środków pobudzających (zwłaszcza amfetaminy). Narkotyki to też skądinąd złożony i osobny temat. Niektórzy badacze do dziś wysuwają wobec Dicka zarzut narkomanii, na gruncie polskim najdosadniej sformułował go bodaj cytowany już D. Brzostek: „Dick to nie tylko pisarz, ale też, nie bójmy się tych słów, narkoman”³⁶.

Otóż kwestia rzekomej, czy jedynie domniemanej, narkomanii Dicka jest tematem spornym i niezmiernie delikatnym, sam Lawrence Sutin, uchodzący obecnie za oficjalnego, i jednego z najbardziej rzetelnych biografów pisarza, podchodzi do tej kwestii z olbrzymią ostrożnością³⁷. Na pewno Dick nadużywał amfetaminy, z czym zupełnie się nie krył, osiągał dzięki niej – jak twierdził – „stan niezbędnej koncentracji” i „zwiększał efektywność” swojego pisania (jeden z rekordów: 140 stron maszynopisu w 48 godzin), kilka razy zażył modne wówczas LSD (do którego natychmiast się zraził ze względu na nieprzyjemne doznania), próbował działania meskaliny i palił marihuanę. Opierając się na wielu rozmowach przeprowadzonych z partnerkami życiowymi pisarza oraz na wypowiedziach bliższych i dalszych przyjaciół, Sutin sformułował swoje ustalenia w dość zwarty i obrazowy sposób: „Kwas, trawka i hasz specjalnie go nie fascynowały, ale pigułki... ach, pigułki. Potrafił mieszać, zestawiać i dostrajać stelazynę, środki rozkurczowe, librium, valium i inne środki uspokajające z dexamillem i wszelkiego rodzaju środkami pobudzającymi”³⁸.

³⁵ Dick określał siebie mianem osobowości „pre-schizofrenicznej”. Jak ustalił biograf pisarza podstawowym źródłem wiedzy Dicka na temat schizofrenii była książka szwajcarskiego psychiatry Ludwiga Binswängera (pioniera tzw. „psychologii egzystencjalnej”) zatytułowana *The case of Ellen West* (angielskie tłumaczenie książki ukazało się w USA w roku 1958).

³⁶ Por. D. Brzostek, op. cit., s. 208.

³⁷ Z pewnością Dick nie był typem narkomana, jakiego jednoznacznie negatywny wizerunek natychmiast staje przed oczami przeciętnego czytelnika, a jakiego literacki portret pozostawił w swojej twórczości choćby William S. Burroughs we wstępie do słynnej powieści *Nagi lunch*: „[...] byłem narkomanem piętnaście lat. Mam tu na myśli uzależnienie od opiatów (poczynając od opium, a kończąc na syntetykach w rodzaju Demerolu czy Palfium). Stosowałem wszystko morfina, heroina, Dilaudid, Eukodal, Pantopon, Diokodid, Diosan, opium, Demerol, Dolofen, Palfium – wprowadzając je do swojego organizmu na wszelkie możliwe sposoby: doustnie, dożylnie, domięśniowo, doodbytniczo [...]. Mówiąc o narkotykach, nie mam na myśli keifu, marihuany, pochodnych haszyszu, meskaliny, Bannisteria caapi, LSD-6, świętych grzybków czy innych halucynogenów...” (cyt. za: W. Burroughs, *Nagi lunch*, tłum. E. Arden, Warszawa 1995). Dick natomiast – przynajmniej w opinii osób z jego kręgu – nigdy nie wyglądał na człowieka będącego pod wpływem narkotyków: „Phil łykał dużo prochów, ale nigdy nie widziałem go zamroczonego” – wspominał jeden z przyjaciół.

³⁸ L. Sutin, op. cit., s. 234. W roku 1970 Dick przeszedł okresowe badania psychiatryczne i pomimo, iż przyznał się do zażywania 1000 [sic: tysiąca!] tabletek pobudzających i uspokajających tygodniowo, to stan jego organizmu nie budził zastrzeżeń, pisarz nie wykazywał jakichkolwiek oznak fizycznego uzależnienia, gorzej czuł się psychicznie (depresja, paranoja, myśli samobójcze) – chociaż i w tym wypadku diagnozy lekarskie były skrajnie różne: od schizofrenii po symulację. Tak więc odpowiedź na pytanie – czy Dick cierpiał na schizofrenię, brzmiałaby następująco: zależy, którą diagnozę lekarską weźmiemy pod uwagę...

Stany „mistyczne”, jakich doznawał pisarz, czy też, jak to określał „bezpośrednie kontakty z boską rzeczywistością”, starano się wytłumaczyć inną chorobą, niezmiernie trudną do zdiagnozowania odmianą epilepsji płata skroniowego (przypadłość, na którą cierpiał m.in. Fiodor Dostojewski). To nią tłumaczono właśnie zarówno „religijne wizje” Dicka, jak i swego rodzaju „hipergrafię” (obsesyjne pisanie obszernych notatek i dzienników, snucie zawiłych teorii kosmologicznych i teologicznych – *Egzegeza* liczy ponad 8000 stron). Jednak obojętnie jak okrutnie to zabrzmi, pomijawszy wszystkie teorie (a żadna z nich, od psychozy amfetaminowej, po schizofrenię paranoidalną, nie daje się w stu procentowego udowodnić) – poszukiwanie Boga całkowicie zawładnęło dojrzłym pisarstwem Philipa Dicka, przenikając na karty jego powieści, stając się tematem esejów, listów, literackich zapisów i notatek. Z punktu widzenia historii literatury są to zapisy najcenniejsze, mimo wszystkich cierpień fizycznych i psychicznych, których przysporzyły ich twórcy w prywatnym życiu.

Św. Jan od Krzyża, jeden z najczęściej czytanych mistyków, o doświadczeniach teofanii w swoim dziele *Noc ciemna* zanotował: „Niemożliwość wyjaśnienia tych przeżyć i wypowiedzenia ich zewnętrznie wskazał Jeremiasz, który podczas rozmowy z Bogiem nie umiał nic rzec jeno: *A, a, a*. Podobną nieudolność zmysłów wewnętrznych i wyobraźni odnośnie do tych rzeczy wykazał Mojżesz stojący w obliczu Boga przed płonącym krzakiem, kiedy powiada do Boga, że odkąd z Nim rozmawia, już nie umie i nie potrafi mówić”³⁹. Konkludując: jeśli spotyka się Boga, mówi się zazwyczaj mało, o ile w ogóle jest się w stanie wydobyć z siebie jakiś głos. Dick okazał się być bardziej rozmowny niż starotestamentowi prorocy: jego konwersacja z Bogiem z 17 listopada 1980 roku, spisana w *Egzegezie*, to ciągnący się na pięciu stronach maszynopisu nieprzerwany dialog ze Stwórcą. Po słowach początkowych: „Bóg objawił mi się jako nieskończona pustka, ale nie była to otchłań, był to firmament niebieski ze smugami chmur na tle błękitu. Nie był jakimś obcym Bogiem, ale Bogiem moich ojców. Był pełen miłości i dobroci, i miał osobowość” – Dick skreślił dyskurs, w którym zadawał nie kończące się pytania o sens, cel, istotę jego doświadczeń, nie dochodząc rzecz jasna do żadnej ostatecznej odpowiedzi⁴⁰. Po tym doznaniu rozbudował również znacznie tytuł swojej *Egzegezy*: „DIALEKTYKA / Bóg przeciwko Szatanowi / i ostateczne zwycięstwo Boga, / przepowiedziane i przekazane / Philip. K. Dick / EGZEGEZA / Apologia Pro Mia Vita”⁴¹.

Tym samym jego erudycja kazała mu zapewne, za sprawą podtytułu *Apologia Pro Mia Vita*, uczynić świadomą paralelę z inną znaną „apologią”, która wyszła

³⁹ Św. Jan od Krzyża, *Noc ciemna*. Księga druga, rozdział 17, punkt 4, przeł. B. Smyrak, Kraków 2001.

⁴⁰ Po raz pierwszy zapis opublikował L. Sutin, op. cit., s. 385-390.

⁴¹ L. Sutin, op. cit., s. 390.

spod pióra dziewiętnastowiecznego teologa Johna Henry'ego Newmana, zatytułowaną *Apologia Pro Vita Sua*⁴². Przekonania Newmana, autora słów: „jeśli istnieje jakiś Bóg, ponieważ istnieje jakiś Bóg, rodzaj ludzki uwikłany jest w jakąś przerażającą pierwotną tragedię; drogi świata i Stwórcy rozeszły się” – musiały być Dickowi szczególnie bliskie, zwłaszcza, że podzielał także głębokie przeświadczenia, iż „istnienie Boga, jest równie pewne, co własne istnienie” i zadaniem człowieka jest „powrót do Stwórcy”.

O ile jednak Bogu pisarz poświęcał większość stron swjej *Egzegezy*, o tyle na gruncie stricte literackim preferował pogląd, wyrażając się kolokwialnie – zdroworozsądkowy: „Bóg jako taki” – twierdził Dick – „jako postać literacka, zrujnuje każdą opowieść SF”⁴³. Dlatego też, jeśli autor *Kosmicznych marionetek* wprowadza postać Boga na karty swoich powieści SF, to nie czyni go postacią, lecz co najwyżej tematem dialogu głównych bohaterów lub wypowiedzi często zaprawionych charakterystycznym dla Dicka poczuciem humoru. Tak dzieje się na przykład w scenach powieści *Przez ciemne zwierciadło*. W jednej z nich bohater, roztrząsając zagadnienia sądu ostatecznego, zapyta:

Jak myślicie, czy kiedy umrzemy i staniemy przed Bogiem w Dniu Sądu, to nasze grzechy będą uporządkowane chronologicznie, czy w zależności od ich wagi – to znaczy rosnąco albo malejąco, czy też może alfabetycznie? Nie mam wcale ochoty, żeby Bóg na mnie ryczał, kiedy umrę w wieku osiemdziesięciu sześciu lat: „A, to ty jesteś tym małym chłopcem, który w 1962 roku ukraść trzy butelki coli z ciężarówki zaparkowanej przed 7-11? Będziesz się teraz musiał nieźle napocić, żeby się z tego wytłumaczyć”⁴⁴.

Natomiast w utworze *Nasi przyjaciele z Frolixa 8* Dick prezentuje swoje cyniczne, by nie powiedzieć nihilistyczne oblicze, wkładając w usta jednego z bohaterów gorzkie słowa:

Bóg nie żyje. Znaleźli jego szczątki w roku 2019. Unosiły się w przestrzeni blisko Alfya. Znaleźli resztki organizmu kilka tysięcy razy bardziej rozwiniętego niż my. I najwyraźniej mógł stwarzać zamieszkałe światy i obsadzać je żywymi organizmami, wywodzącymi się od niego samego⁴⁵.

⁴² Newman głosił prymat wiary nad wiedzą, przewagę przeświadczenia bezpośredniego nad wiedzą pojęciową, co również odpowiadało Dickowi. Polskie tłumaczenie książki *Apologia Pro Vita Sua* (1865) ukazało się w 2009 r. w wydawnictwie „Frona”. Za czasów pontyfikatu Jana Pawła II rozpoczęto proces beatyfikacyjny Johna Newmana; jego wyniesienie na ołtarze miało miejsce 19 września 2010 roku.

⁴³ Zob. P. K. Dick, *Will the Atomic Bomb Ever Be Perfected, and If So, What Becomes of Robert Heinlein?*, [w:] *The Shifting...*, s. 58.

⁴⁴ Cyt. za: P. Dick, *Przez ciemne zwierciadło*, tłum. T. Jabłoński, Poznań 1999, s. 99.

⁴⁵ Cyt. za: P. Dick, *Nasi przyjaciele z Frolixa 8*, tłum. W. Lipowski, Warszawa 1993, s. 77.

Wielu badaczy podkreśla również fakt, że Dickowskie poszukiwania Stwórcy można w pełni zrozumieć dopiero w kontekście tradycji gnostyckiej. Nie bez powodu – sam Dick pozostawił w swoich pismach wiele gnostyckich tropów, a w korespondencji czy esejach odmieniał słowo gnoza przez bodaj wszystkie możliwe intelektualne przypadki. Nie powinno dziwić zatem, że inspiracje gnozą stanowią jeden z ważniejszych tematów i omówień twórczości autora *Ubika* i często powracają w tytułach analityczno-interpretacyjnej refleksji. Nie zawsze jednak starają się przełamać dość stereotypowe postrzeganie gnozy, widzianej głównie poprzez „dualistyczną koncepcję świata”, jaka dominuje w tym piśmiectwie⁴⁶.

Niektórzy badacze, powołując się na „gnozę Dicka”, nie czynią rozróżnienia, lub zgoła stosują zamiennie pojęcia takie jak: „gnoza”, „gnostycyzm” i tzw. wątki gnostyckie. Nazywa się więc Dicka „współczesnym gnostykiem”, twórcą „gnozy anarchizacyjnej”, „gnostykiem-ironistą” i tak dalej, w pewnym momencie odbiorca ma wrażenie, że nie chodzi już o precyzję, lecz chwytnie brzmiący termin, który niewiele znaczy w kontekście jego piśmiectwa⁴⁷.

Tymczasem zdaniem współczesnego znawcy gnozy, Jerzego Prokopiuka, przy dzisiejszym stanie wiedzy, należałoby pojęcia „gnoza” – „gnostycki” zdecydowanie uściślić⁴⁸. Wedle jego definicji gnoza to nie tylko potocznie rozumiany dualizm, lecz „transracjonalne poznawcze doświadczenie przez człowieka siebie (czyli swej jaźni, a poprzez nią świata materialnego, świata duszy i świata ducha)”. Gnostycyzm zaś, to „mitologiczno-filozoficzny wyraz (projekcje) tego poznawczego doświadczenia: religię światową charakteryzującą się postawą radykalnie transcendentystyczną (akosmiczną), dualistyczną i pluralistyczną”. Osobny zaś problem – uściśla Prokopiuk – „stanowią tzw. wątki gnostyckie: ich występowanie w różnych światopoglądach stwierdzamy niewątpliwie, choć z reguły są to tylko niektóre spośród kanonu wątków gnostycyzmu właściwego” – podkreśla badacz⁴⁹. Gnoza zatem – w ogólnym ujęciu i dużym uproszczeniu – to: przejaw „ludzkiej potrzeby poznania sfery sacrum (Boga)”, może być dana człowiekowi poprzez objawienie (na przykład spontaniczne), gnoza to także poznanie – „proces”, który „zbliży człowieka – poprzez przygotowanie (oczyszczenie) i oświecenie – do celu, jakim jest wtajemniczenie, czyli zbawienie lub wyzwolenie. W tym sensie gnoza jest zbawieniem (wyzwoleniem)”⁵⁰.

⁴⁶ Zwrócił na to uwagę D. Brzostek, który starał się ten schemat interpretacyjny po części przełamać w cytowanym artykule *Uzdrowiony uzdrowiciel*.

⁴⁷ Wybrane prace: Ch. Palmer, *Philip K. Dick: Exhilaration and Terror of the Postmodern*, Liverpool 2003; R. Galbreath, *Salvation-Knowledge: Ironic Gnosticism in VALIS*, [w:] *Science-Fiction Dialogues*, Chicago 1982, s. 115-132.

⁴⁸ J. Prokopiuk uznaje za wybitne trzy dzieła dotyczące gnozy jakie ukazały się w Polsce: G. Quispel *Gnoza* (1988), H. Jonas, *Religia gnozy* (1994), K. Rudolph *Gnoza* (1995); zob. J. Prokopiuk, *Jestem heretykiem. Ogdoadą gnostycka*, Białystok 2004, s. 56.

⁴⁹ J. Prokopiuk, op. cit., s. 57.

⁵⁰ Ibidem, s. 46-47.

I w taki też sposób – dotarcia do Boga w procesie poznania/oświecenia/zbawienia – starał się ją rozumieć Philip Dick. Szczególnie zaś przyznawał się do wpływów, jakie zawdzięczał gnozie walentyniańskiej.

Hans Jonas, wybitnych autor uznanych, klasycznych wręcz pozycji poświęconych myśli gnostyckiej, nazywa system walentyniański „szczytowym osiągnięciem syryjsko-egipskiego typu spekulacji gnostyckiej”⁵¹. Jonas zwraca przy tym uwagę, iż sam termin „gnoza walentyniańska” jest sporym uogólnieniem, jeśli zdać sobie sprawę, iż doktryna Walentyna (wyłożona między innymi w *Ewangelii Prawdy*) z czasem rozwinęła kilka odmian, między innymi dzięki jego uczniom (Ptolemeuszowi i Marcusowi, którzy wykładali własne jej wersje). Rozszczepia się więc pozornie jednolity „walentynianizm” na – wylicza Jonas: „odgałęzienie anatolijskie” i „itałskie”, a definicji fundamentalnego dla tej szkoły pojęcia „Pleromy” jest nie mniej niż siedem wersji, które w dodatku znacznie od siebie odbiegają⁵².

Nie istnieją żadne dowody, by Dick zagłębiał się w meandry rozważań walentyniańskich – sam zresztą Jonas uznawał teksty „Walentynian” za trudne do interpretacji: „tajemnicze” i „dogłębnie symboliczne”. Dick na polu powieści traktował gnozę jako literacką inspirację, pożywkę wyobraźni, nie chodziło o doktrynę jako taką, lecz o narzędzie będące władne utrzymać w ryzach powieściowy świat przedstawiony, poprowadzić intrygującą fabułę, czy nadać ideowy sens literackiej całości. Jednym słowem Dick przyjmował koncepcje gnostyckie, które Jerzy Prokopiuk współcześnie klasyfikuje jako gnozę antyczną (eskapistyczną, regresywną), w odróżnieniu od antropozofii – neognozy transformacyjnej (progresywnej), czy wreszcie gnozy lateralnej (kreacjonistycznej)⁵³.

Nie byłby więc Dick typem gnostyka „nowoczesnego” (za jakiego się go uważa) ani tym bardziej współczesnym antropozofem⁵⁴. Pisarz wyraźnie wpisuje się w system przekonań i doktrynę gnozy starożytnej (i średniowiecznej), postulującej – jak nazywa to Prokopiuk – „radykalny transcendentyzm”, czyli w dużym uproszczeniu: przeciwstawienie Boga (nieznanego/prawdziwego) – demiurgowi (stworcy świata materialnego); ponadto dzielił Dick z gnostykami starożytnymi tzw. „antykosmizm” – głoszoną i demonstrowaną przez nich wrogość wobec świata pochodzącego od demiurga, świata rozumianego i traktowanego jako więzienie („Black Iron Prison” – termin Dicka); wreszcie podzielał przekonanie, że wyzwolenie istoty ludzkiej spod władzy demiurga i złego („naszego”)

⁵¹ H. Jonas, *Religia gnozy*, przeł. M. Klimowicz, Kraków 1994, s. 219; r. ósmy pt. „Spekulacja walentyniańska”, s. 190-219.

⁵² Obszerniej pisze o tym H. Jonas, op. cit., s. 190-219, choć i on po szczegółowe informacje odsyła czytelników do fundamentalnego dzieła historyka kościoła F. M. Sagnarda, *La Gnose Valentinienne*, Paris 1947.

⁵³ J. Prokopiuk, op. cit., s. 46-56.

⁵⁴ W rozumieniu, jakie nadał temu pojęciu Rudolf Steiner.

świata może dokonać się właśnie poprzez gnozę tj. wiedzę/wtajemniczenie. Zaś ostatecznym celem gnozy jest właśnie wybawienie (soteria), przemiana „człowieka upadłego” w „człowieka zbawionego”.

Dick również – na podobieństwo Walentynian – za punkt wyjścia, początek procesu oświecenia i impuls dla wyzwolenia ducha ze świata materialnego uznawał konkretne przeżycie empiryczne, teofanię – parafrazując jeden z tytułów jego powieści – „Bożą Inwazję”. Bez niej nie sposób obudzić tzw. „wyższego narzędzia poznania: imaginacji, inspiracji i intuicji”, doświadczenie to jest fundamentem przemiany, spekulacje intelektualne stanowić mogą jedynie kwestię drugorzędą. Dick przejmował więc z gnostyckiej doktryny odpowiednią symbolikę, motywy czy też styl i na terenie prozy poddawał je dowolnemu przekształceniu. Wydaje się, że stylistycznie najbardziej inspirowała go wspomniana wcześniej *Ewangelia prawdy* (przypisywana Walentynowi) oraz *Egzegeza o duszy*⁵⁵ utwór pochodzący z koptyjskiej biblioteki z Nag Hammadi. Widoczne to jest szczególnie w dodatku do powieści *Valis*, zatytułowanym *Tractates Cryptica Scriptura*. Niestety żaden fragment nie jest w stanie oddać nastroju, jaki udziela się czytelnikowi, kiedy po raz pierwszy zapozna się z jego treścią – lekturze towarzyszy dezorientacja – czy aby *Tractates Cryptica* nie jest autentycznym tekstem gnostyckim. Ale ta dezorientacja to już sprawa literackiego talentu Dicka. A zatem termin „gnoza walentyniańska” – być może tak tajemniczo brzmiący dla przeciętnego czytelnika powieści SF – to w wydaniu Dicka nie sama gnoza, rozumiana jako doktryna, lecz ogóle wyobrażenie na temat gnozy, w dodatku w rozumieniu popularnym (by nie rzec potocznym, tzn. przystępnym). Dick nie jest współczesnym gnostykiem, spod którego pióra wychodzą hermetyczne traktaty, jest natomiast znakomitym pisarzem. Pragnął odnaleźć Boga i sumiennie zdawał literacką relację z tych poszukiwań. Swoją wiedzę pozostawił w książkach – paradoks – *science fiction*. Ale czyż wiedza o Bogu, jaką chcieli posiadać gnostycy, nie jest również paradoksem? Cytowany wielokrotnie badacz myśli gnostyckiej, Hans Jonas, pisał:

Początkiem i końcem paradoksu, jakim jest religia gnostycka, jest sam nieznany Bóg, który – z istoty swej niepoznawalny, bo *inny* w stosunku do wszystkiego, co znane – jest przecież przedmiotem wiedzy, a nawet zaprasza do tego, by go poznać. W tym samym jednak stopniu udaremnia on poszukiwania wiedzy o nim; objawia go niepowodzenie rozumu i mowy, a języka do jego nazwania dostarcza samo wyjaśnienie tego niepowodzenia. [...] tego wszak Boga głosi gnostyckie przesłanie, jego przekazuje gnostycki język i to on jest przez gnostyków wysławiany. Sama wiedza o nim jest wiedzą o jego niepoznawalności⁵⁶.

⁵⁵ Por. *Teksty z Nag-Hammadi*, Warszawa 1979.

⁵⁶ H. Jonas, op. cit., s. 304-305.

Dick wielokrotnie był „zapraszany” przez Boga do poznania odwiecznej tajemnicy, skrupulatnie gromadził więc wszystko, co o Bogu wie, a raczej – parafrazując wywód Jonasa – czego o Nim nie wie. Ta „niewiedza” to chociażby około ośmiu tysięcy stron różnie ocenianych rękopisów *Egzegezy*. Sam Dick nazywał je w chwilach zwątpienia „religijnym i okultystycznym bełkotem”. Ich współczesny wydawca stwierdził natomiast, że być może w ich gęsto zapisanych stronicach kryje się sekretna wiedza na temat odwiecznej tajemnicy wszechświata⁵⁷. Z perspektywy teologii czy nauki krytyka wywodów *Egzegezy* byłaby miazdząca. Ale jak usprawiedliwiał się Dick: „gdzieś za tymi słowami musiała kryć się prawda”. Wypada jednak pamiętać, że nie są to słowa teologa, filozofa bądź nawet okultysty czy ezoteryka – jak chce wielu współczesnych, lecz słowa pisarza i tak je wypada interpretować, przede wszystkim przez pryzmat przesłania literackiego. Choć jedno wypada przyznać bezsprzecznie: Dick, jak żaden inny autor *science fiction*, miał wrodzony talent i predyspozycje do wywoływania w czytelniku stanu permanentnej paranoi, podsycanej skutecznie i umiejętnie skonstruowaną spiskową teorią nie tyle dziejów, co (wszech)świata. Dick bez trudu potrafił przekonać, że właśnie jest gnostykiem, teologiem, filozofem..., każdym swym słowem, zdaniem, akapitem konsekwentnie artykułując żądanie: „Chcę ujrzeć Boga”⁵⁸.

Ponieważ jednak pytanie o Stwórcę nie jest zazwyczaj udziałem literatury popularnej, Dick odczuwał pewien dyskomfort przynależności swojego pisarstwa. Pod koniec życia pisarz wyraził go dość jednoznacznie: „Nie jestem powieściopisarzem, tylko beletryzującym filozofem; swoje zdolności pisarskie wykorzystuję jako narzędzie do wypowiedzania mojego postrzegania świata. Istotą mojego pisania nie jest sztuka, ale prawda. Tak więc to, co piszę, jest prawdą i nie mogę zrobić nic, żeby ją złagodzić, ani czynem, ani wyjaśnieniami”⁵⁹. Dick miał również jasno zarysowaną wizję swojego odbiorcy: „Sądzę” – pisał – „że wiem, co łączy osoby, którym moje pisarstwo pomaga, to ludzie, którzy nie mogą, albo nie chcą stąpić swojego poczucia irracjonalności i tajemniczości świata”⁶⁰.

Wydaje się jednak, że przenoszenie Dickowskich poszukiwań poza teren literatury jest tyleż niefrasobliwe, co bezowocne. W takim na przykład kon-

⁵⁷ Zob. D. Itzkoff, *Publisher to Release Philip K. Dick's Insights Into Secrets of the Universe*, „The New York Times” 2010, nr z 3 kwietnia (<http://www.nytimes.com/2010/04/30/books/30author.html>).

⁵⁸ Na marginesie: Dick wypowiedział kiedyś tak brzmiące życzenie, będąc pod wpływem marihuany – zostało ono natychmiast wysłuchane – niebiosa rozwarły się i ujrzał boski trójkąt z okiem wpatrzonym prosto w niego. W potwornym przerażeniu pisarz upadł na kolana. Tkwił tak wiele godzin. Wizja trwała od dziewiątej wieczór w niedzielę do piątej nad ranem w poniedziałek. Obiecał sobie wtedy, że nigdy już nie zażyje narkotyków (zob. L. Sutin, op. cit., s. 378).

⁵⁹ Cyt. za: L. Sutin, op. cit., s. 23.

⁶⁰ Ibidem.

tekście można odczytywać słowa o twórczości Dicka pochodzące od Terence'a McKenna, znanego (być może modnego) etnobotanika, badającego związki między roślinami a kulturą. McKenna dał się poznać światu serią tak chwytliwych stwierdzeń, jak – „Kultura nie jest twoim przyjacielem” czy „Kultura to system operacyjny”⁶¹ – i często wykorzystywał pisarstwo Dicka, lekko naginając je do własnych celów, szczególnie zaś jeśli chodzi o koncepcję ukrytego świata i jego prawdziwej istoty. McKenna, tłumacząc swoją wizję natury świata, pisał na przykład: „Skoro już w XIX wieku zgodziliśmy się przyznać, że człowiek pochodzi od małpy, najwyższy czas pogodzić się z faktem, że były to naćpane małpy”. W ten sposób każdy czerpie z literackich poszukiwań Dicka to, co dla niego wygodne.

I obojętnie czy Dick jest pisarzem umiejętnie podsycającym w nas zachowania i myślenie paranoidalne czy udaje mu się wzbudzić metafizyczny niepokój, uznamy jego wywody za oświecające czy też niebezpieczne i chore – jego literatura bezsprzecznie jest wołaniem o wagę i miejsce literatury *science fiction* zarówno we współczesnej kulturze, jak i w świadomości współczesnego odbiorcy. Bo, jak twierdził Dick: „wszystko może być fałszerstwem, od znaczków, przez skamieniałości, po czarne dziury w kosmosie. Z chwilą kiedy się dopuści tę myśl albo wątpliwość do głowy jest się gotowym do rozważania kwestii Boga”.

Ale bądźmy szczerzy, jakiej odpowiedzi na pytanie czy Bóg istnieje może udzielić literatura, nie tylko popularna? Prawdopodobnie trzech: 1. Tak, 2. Nie, 3. Nie wiadomo...

I wydaje się, że 2 marca 1982 roku, w dniu swojej śmierci, Philip Dick rozpoczął – lub zakończył – swoje poszukiwania.

**Philip K. Dick's quest for God:
Serious questions in 'non-serious' literature
Summary**

Today, Philip K. Dick is commonly acknowledged as one of the major authors in science fiction literature. Described as 'the Shakespeare, Dostoyevsky and Hemingway of SF' and 'the Melville and Kafka of the 20th century' or 'the American Borges', he is an unquestionable master of the genre and his works have been praised by prominent philosophers, cultural theorists, thinkers and literary scholars, among them such highly influential names as Jean Baudrillard, Fredric Jameson or Slavoj Žižek.

⁶¹ W Polsce przetłumaczono jego książkę *Pokarm Bogów* (2007); należy ona do tych nielicznych dzieł poświęconych halucynogenom, używkom i narkotykom, które zdołały wejść do kanonu humanistyki.

Meanwhile, the image of this American writer from the perspective of Polish readers seems heavily simplified, and opinions held among the Polish audience can sometimes be strict, if not unjust.

This paper wonders if science fiction literature, i.e. popular literature which many literary critics and theorists consider 'low' or of little value, can ask philosophical, moral or existential questions, such as those asked by Philip K. Dick in his novels and short stories. The central question about the essence and nature of God was the driving force behind his writing. This very issue is the focus of Dick's most mature literary achievements. He was particularly inspired by Valentinian gnostic tradition, adopting the symbolism, themes or style and structure of artistic expression from that doctrine and transforming them at liberty within his prose. The literary outcomes of this inspiration, such as *The Divine Invasion* or *The Transmigration of Timothy Archer*, are still admired today by readers around the world who consider Dick as an undisputable talent in this literary genre.

MARCIN PLISZKA

(Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach)

KIEDY SEN STAJE SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ. ELEMENTY TOPIKI *ŻYCIE SNEM* W *SOLARIS* STANISŁAWA LEMA

ABSTRAKT: Głównym celem szkicu *Kiedy sen staje się rzeczywistością. Elementy topiki życie snem w „Solaris” Stanisława Lema* jest wskazanie żywotności toposu *życie snem* w jego różnych wariantach semantycznych – od rysu epistemologicznego po wyrażenie metaforyczne opisujące rzeczywistość. Stałym punktem odniesienia jest tradycja literacka (np. Shakespeare, Calderón) i filozoficzna (np. Kartezjusz), w której ów topos na przestrzeni dziejów formował swoją strukturę znaczeniową. W powieści *Solaris* topos onirycznej rzeczywistości staje się jednym z kluczowych chwytów organizujących świat przedstawiony. Lem sięga do dawnej tradycji literackiej życia postrzeganego na podobieństwo snu oraz do filozoficznych pytań epistemologicznych stawianych przy użyciu opozycyjnej formuły: życie-sen, by w fantastycznym sztafażu powieści powrócić do odwiecznego pytania o możliwości poznawcze człowieka.

SŁOWA KLUCZOWE: Stanisław Lem, topos, *życie snem*, *Solaris*, powieść *science fiction*

Topos *życie snem*

„Ci, którzy porównali życie nasze do snu, bliżej może byli prawdy, niż sami myśleli” – zapisał Montaigne w *Apologii Rajmunda Sebonda*¹. Przywołane przez myśliciela porównanie ma długą tradycję, trudno też jednoznacznie odpowiedzieć, kto pierwszy porównał świat do snu. Filozoficzna ścieżka, którą ta zgrabna metafora wędrowała przez wieki, stopniowo obrastając w nowe konteksty, za każdym razem biegła obok głównego duktetu myśli epistemologicznej. Najczęściej owo porównanie służyło jedynie za efektowny przykład wzmacniający pytanie o podstawy rzeczywistości; o to co jest, jak jest i czy na pewno jest? Podobne pytania stawiało wielu filozofów, nie każdy z nich swoje dociekania poprzedzał obrazem rzeczywistości porównanej do snu, gdyby jednak szukać rodowodu toposu w pismach filozoficznych, wówczas należy sięgnąć do pism Platona, a konkretnie do dialogu *Teajtet*:

¹ M. Montaigne, *Próby*, przeł. T. Żeleński (Boy), oprac. Z. Gierczyński, Warszawa 1985, t. II, s. 272.

[...] na jakie by też świadectwo potrafił się ktoś powołać, gdyby go ktoś drugi, tak w tej chwili, zapytał, czy my nie śpimy, i wszystko, co mamy na myśli, to może marzenie senne, czy też czuwamy i rozmawiamy z sobą na jawie?²

Wątpliwości Platona odżyły wiele lat później, w dość przełomowym momencie filozofii świata nowożytnego. Kiedy u schyłku XVI wieku wspomniany na początku Montaigne kończył pracę nad *Próbami*, wiedział już, że żyje w świecie, w którym byt skrywa się za „szczelną ścianą pozorów”, a „nasze sądy nijak się mają do rzeczywistości”³. Taka konstatacja skłoniła go do wycofania się ze świata na rzecz chłodnej kontemplacji z ukrycia. „Wieża, w której skrył się Montaigne, by z dystansu oglądać zmienne przypadki tego świata, jest symbolem łagodnej odprawy, jaką filozof daje światu złudnych wyobrażeń”⁴. Na taki gest mógł pozwolić sobie filozof rezygnujący z potrzeby stawiania fundamentalnych pytań o „poznanie świata”, a który z kolei za przedmiot dociekań obrał poznanie samego siebie – „siebie przedstawienie”. Inaczej Kartezjusz, nie porzucił pytań o ten dziwny świat mieniący się iluzorycznością, nie chciał go kontemplować z oddali, wszak niewiele widział, bo przecież zmysły zawodziły, szukał więc prawdy. W jednej ze swoich pierwszych prac, poprzedzającej *Medytacje i Rozprawę o metodzie*, dialogu *Poszukiwanie prawdy poprzez światło przyrodzone rozumu* Kartezjusz ponawia platońskie pytanie:

[Eudoks] Czy nie słyszałeś nigdy w komediach owego krzyku zdziwienia: jawa to czy sen? Jak możesz mieć pewność, że życie Twoje nie jest snem ustawicznym i że to wszystko, o czym, według Twego przekonania, dowiadujesz się za pośrednictwem swoich zmysłów, nie jest fałszywe równie dobrze teraz, jak kiedy śpisz?⁵

Podobnie swoje wątpliwości formułował też Pascal, później ślady tych myśli znajdziemy u Berkeleygo, Fichtego... Cały dyskurs filozoficzny, który z upodobaniem wykorzystywał *życie snem* jako swoistą formułę opisującą zawieszenie rzeczywistości, czyli podanie w wątpliwość możliwości poznawczych w dysfunkcji realne/nierrealne, na pytanie; „czy aby na pewno nie śnimy?” udzielał różnorodnych odpowiedzi. W tym miejscu niezwykle trudno byłoby wszystkie te odpowiedzi omówić, poczynając od platońskich idei, poprzez drogi solipsyzmu i kartezjańskie *cogito* aż do fenomenologii, a pewnie i dalej. Zwraca jednak uwagę szczególnie nasilenie pytań epistemologicznych w filozofii XVII wieku

² Platon, *Teajtet*, przeł. i oprac. W. Witwicki, Warszawa, PWN, 1959, s. 43.

³ M. P. Markowski, *Pragnienie obecności. Filozofie reprezentacji od Platona do Kartezjusza*, Gdańsk 1999, s. 155.

⁴ Ibidem.

⁵ R. Descartes, *Prawidła kierowania umysłem. Poszukiwanie prawdy poprzez światło przyrodzone rozumu*, przeł. L. Chmaj, Warszawa 1958, s. 131-132.

(tu przede wszystkim Pascal i Kartezjusz) wraz też z silniejszym niż w czasach wcześniejszych poczuciem iluzji bytu.

Drugim torem, jakby trochę pobocznym wobec ważkich dociekań filozoficznych, topos *życie snem* toczył bieg na kartach literatury. Pierwsze jego inkarnacje można znaleźć już w tragedii antycznej, u Ajschylosa (*Prometeusz w okowach*) i Sofoklesa (*Król Edyp*), gdzie człowiek wraz z całą otaczającą go rzeczywistością był porównywany do sennej mary. Prawdziwa jednak erupcja topiki onirycznej w literaturze, a przede wszystkim formuły topicznej *życie snem*, przypada na wiek XVII. Na gruncie europejskim ważnym ogniwem ewolucji, a może lepiej, kształtowania się toposu jest późny tekst Szekspira *Burza* ze słynną wypowiedzią Prospera z aktu czwartego:

Sen i my z jednych złożeni pierwiastków;
Żywot nasz krótki w sen jest owinięty.⁶

Najbardziej znanym siedemnastowiecznym tekstem, opartym w całości na opozycji snu i jawy, jest dramat Calderóna *Życie snem*, a ściślej *Życie jest snem*, z nie mniej słynnym monologiem Zygmunta z aktu drugiego:

[...]
Czym życie? Iluzji tłem,
Snem cieniów, nicości dnem.
Cóż szczęście dać może nietrwałe,
Skoro snem życie jest całe
I nawet sny tylko są snem!
[...]⁷

Topiczna struktura literacka *życie snem* była też w pełni obecna w ówczesnej literaturze polskiej:

Wszystko sen, wszystko mara, cokolwiek tu okiem
Widzisz, co słyszysz uchem. Pijany masłokiem
Człowiecze, we śnie cię myśl i twe serce bawi,
A ty, głupi, rozumiesz, że na istej jawi.⁸

Po niewielkiej, uwspółcześniającej język korekcie, bez trudu można by te słowa włożyć w usta Morfeusza, jednego z bohaterów kultowego filmu *Matrix*

⁶ W. Shakespeare, *Burza*, [w:] *Dzieła dramatyczne*, oprac. S. Helsztyński, R. Jabłkowska, A. Staniewska, t. I: *Komedie*, przeł. S. Koźmian i L. Ulrich, Warszawa 1964, s. 217.

⁷ P. Calderón, *Życie snem*, przeł. E. Boyé, oprac. M. Strzałkowska, Wrocław 1956, s. 108.

⁸ W. Potocki, *Dzieła*, oprac. L. Kukulski, Warszawa 1987, t. I, s. 508.

w reżyserii braci Wachowskich. Jest to zaś fragment z *Periodów* Wacława Potockiego, jeden zresztą z wielu w obszernym dziele Potockiego, wykorzystujący topos *życie snem*, i ogólnie, jeden z wielu podobnych fragmentów, jakie można znaleźć w tekstach polskich poetów barokowych.

Co to znaczy *życie snem*?

Ta skrócowa relacja z ważniejszych ogniw kształtowania się topiki „onirycznego teatru świata” obejmuje jedynie początki ewolucji. Trzeba zauważyć szerokie możliwości realizacyjne toposu i jego pojemność znaczeniową, elastyczność, z jaką struktura ta poddaje się różnym technikom artystycznym, co przyczynia się niewątpliwie do jej wyjątkowej żywotności w kulturze ponad granicami różnych epok. Migotliwość semantyczna toposu rysuje się już przy porównaniu jego funkcjonowania na dwóch obszarach: filozoficznym i literackim. W obu przypadkach *życie snem* implikuje szeroki zakres funkcji znaczeniowych. Filozoficzny dyskurs, w którym znajduje miejsce ów topos, wprowadza do formuły topicznej pytańnik, filozofowie pytają: „czy życie jest snem?”. Każde zdanie pytajne sygnalizuje formę dialogiczną, niezależnie od tego, czy na pytanie padła już odpowiedź, czy też nie, co ma miejsce w przypadku pytania retorycznego. Zasadniczą funkcją toposu w filozofii jest wprowadzenie pewnej problematyki, która wymaga wyjaśnienia, dialogu, uzasadnienia, jest zatem punktem wyjściowym dla dalszego wywodu. Zgoła inaczej wygląda to w tekstach literackich, gdzie z reguły występuje zdanie oznajmujące: „życie jest snem”, z kolei taka formuła zamyka obszar dialogiczny, a zarazem sugeruje, że odpowiedź została już znaleziona i określona. Innymi słowy, literacki obszar występowania toposu kreśli wizję rzeczywistości rozpoznanej i zdefiniowanej. Warto przyjrzeć się bliżej wcieleniom toposu *życie snem*, a w szczególności jego konotacjom znaczeniowym.

Co to znaczy *życie snem*? Najprościej jest to postrzeganie świata na podobieństwo snu, świat jawi się jako konstrukcja zbliżona do marzenia onirycznego lub też, w pewnym stopniu tożsama z nim, czyli świat nie jest w pełni poznawalny, jego status ontologiczny jest niepewny, a jego poznanie nie jest możliwe obiektywnie, tak jak poznanie świata snu nie jest możliwe, gdyż istnieje jedynie w rzeczywistości subiektywnej, a próby jego konkretyzacji zawsze mają charakter wtórny. Podobieństwo nie polega jednak na tożsamości przedstawienia światów (jawa/sen), ale na partycypacji w nich, na ich odbiorze, czyli na możliwościach poznawczych. Tak rozumiany topos *życie snem* najczęściej pojawiał się w dyskursie filozoficznym i niemal zawsze funkcjonował na zasadzie umownej, jako pewne założenie w procesie poznania (jak np. w przypadku Kartezjusza, który „zawiesił” empiryczne podstawy istnienia rzeczywistości

i wyobrażał sobie, że w każdym poszczególnym momencie istnienia nie może być pewien tego, że nie śni, czyli „cała treść doświadczenia znalazła się w cieniu wątpliwości”⁹). Takie stanowisko może zakładać istnienie jakiejś bliżej nieokreślonej siły (demiurga, Boga itp.), która karmi nas złudnymi obrazkami świata albo inteligentnej maszyny, jak we wspomnianym filmie *Matrix*, lub też, jak u Lema, oceanu *Solaris*. Wypada dodać, że taki model semantyczny, obok wyrazistego horyzontu epistemologicznego, implikuje też zespół znaczeń topiki *theatrum mundi*¹⁰.

W drugim znaczeniu, częściej występującym w literaturze, szczególnie dawnej, zakłada się istnienie rzeczywistości alternatywnej wobec realnego świata, sam zaś świat jest poznawalny, jest nam dany, jednak znaczone jest piętnem znikomości, ulotności, a przede wszystkim sygnowany aksjomatem śmierci (tu zaznaczają się różne konotacje znaczeniowe wyrazu *sen*, przywołujące repertuar określeń wanitatywnych jak np. cień, nicność, marność itd.). Przy takim założeniu nasza rzeczywistość, w której egzystujemy, jest miejscem tymczasowym, przejściowym, a zatem właśnie nietrwałym, ulotnym, znikomym... *sen*-nym. Wiąże się to z metafizycznym charakterem toposu, bardzo często ekspozowanym w poezji barokowej (tu Wacław Potocki, Zbigniew Morsztyn). Tymi też ścieżkami z charakterystycznym rysem metafizycznym biegły myśli Pascala. Nie jesteśmy w tym przypadku karmieni iluzją, a przynajmniej nie w pełnym znaczeniu tego słowa, jedynie przesunięta zostaje tak zwana „realność” w wymiarze czasowym i przestrzennym z miejsca tymczasowego w wieczne, czyli z egzystencji tu, z piętnem nicności, do egzystencji realnej tam w wieczności.

Oba zarysowane modele podlegały procesowi krzyżowania się pól semantycznych, ulegając też całemu szeregowi odchyłeń w obrębie ideowo-treściowych znaczeń, poszerzając tym samym repertuar możliwości wykorzystania toposu. Widać to doskonale w przypadku użycia formy topicznej *życie snem* w kulturze współczesnej, w której to zespół znaczeń przypisywany toposowi zyskał inne konteksty.

⁹ L. Kołakowski, *Horror metaphysicus*, Warszawa 1990, s. 30; zob. też: R. Descartes, *Rozprawa o metodzie właściwego kierowania rozumem i poszukiwania prawdy w naukach*, przeł. T. Żeleński (Boy), wstęp K. T. Toeplitz, Warszawa 1980, s. 53; „Wreszcie uważając, że wszystkie te same myśli, jakie mamy na jawie, mogą nam przychodzić wówczas kiedy śpimy, zaś wówczas żadna z nich nie jest prawdziwa, postanowiłem założyć, iż wszystko, co kiedykolwiek dotarło do mego umysłu, nie bardziej jest prawdziwe niżli marzenie sennie”.

¹⁰ Na wspólny zakres znaczeniowy obu toposów (*thetrum mundi* i *życie snem*) zwróciła uwagę Jadwiga Kotarska (*Theatrum mundi. Ze studiów nad poezją staropolską*, Gdańsk 1998, zwłaszcza rozdział: „Jesteśmy jakby na grę osoby ubrane...”. *Barokowe wersje toposu „theatrum mundi”*).

Solaris i iluzja

Pod tym względem ciekawym przypadkiem wykorzystania tego starego toposu jest powieść Stanisława Lema *Solaris*. Ciekawym, ponieważ ów topos obrasta w nowe znaczenia, nowe konteksty funkcjonowania. W powieści Lema obserwujemy wariantywny model topiki *życie snem*, rozpięty między epistemologią a opisem rzeczywistości przedstawionej.

Kris Kelvin, naukowiec-psycholog, zostaje oddelegowany na stację Solaris orbitującą wokół planety o tej samej nazwie. Głównym powodem ekspedycji Kelvina są bliżej nieokreślone zmiany w funkcjonowaniu stacji, jak również dziwne zachowanie załogi badawczej. Już na wstępie w świecie przedstawionym rysuje się opozycja światów: Ziemia – planeta Solaris. Ziemia stanowi punkt wyjścia, jest przestrzenią rozpoznaną; możemy założyć, że istnieją na niej stałe prawa fizyki, zatem Ziemia jawi się jako miejsce zrozumiałe, wraz ze znanymi zasadami organizacji rzeczywistości jest kontrapunktem dla zagadkowej planety Solaris. Do pewnego momentu stacja kosmiczna funkcjonowała na podobnej zasadzie jak Ziemia, to znaczy była tworem w pełni kontrolowanym, podlegającym ziemskim prawom rzeczywistości. Z takim przekonaniem w podróż udaje się Kelvin, ale też ze znanym sobie powszechnym schematem percepcji rzeczywistości, zresztą całkowicie wystarczającym w granicach Ziemi.

Lem w bardzo interesujący sposób przedstawia powolny proces rozpoznawania rzeczywistości, a jednocześnie ukazuje etap przemiany bohatera, przemiany następującej na skutek kontaktu z inną rzeczywistością, wobec której ziemskie doświadczenia, którymi dysponuje Kelvin, są niewystarczające. Pierwszoosobowa narracja ułatwia śledzenie zmian w odbiorze świata zastanego, które z czasem przypominają proces popadania w obłąd. Na poziomie świadomości bohatera śledzimy epistemologiczną drogę, przypominającą niekiedy kryminalny schemat dedukcji. Pierwszy już kontakt ze stacją, tuż po wylądowaniu, wydaje się Kelvinowi dość dziwny, na platformie lotniczej nie ma nikogo, zaś pierwszy kontakt na stacji z człowiekiem, cybernetykiem Snautem budzi szereg podejrzeń. W toku rozmowy, kiedy Snaut informuje go o możliwości ujrzenia „kogoś innego”, czyli nie Sartoriusa (drugiego i ostatniego członka załogi, po samobójstwie Gibariana), po raz pierwszy Kelvin ujawnia wątpliwości co do natury rzeczywistości, w której się znalazł: „Nie wiedziałem, czy śnię”¹¹. Informacja o możliwości zobaczenia innej postaci podobnej do człowieka, spoza załogi Solaris, wywołuje u Kelvina, zasadnicze i trzeźwe pytanie:

¹¹ S. Lem, *Solaris*, Kraków 1994, s. 13. Dalej cytuję z tego wydania podając numery stron bezpośrednio po cytacie.

- Halucynacje?
- Nie. To jest – realne. Nie... atakuj. Pamiętaj.
- Co ty mówisz? – odezwałem się nieswoim głosem.
- Nie jesteśmy na Ziemi (s. 14).

Istotna jest tu odpowiedź Snauta: „nie jesteśmy na Ziemi”, sugerująca Kelvinowi zawieszenie wszelkich sądów o rzeczywistości kształtowanych w innej, czyli ziemskiej realności. Kelvin przybywa na stację wraz z bagażem racjonalnego oglądu rzeczywistości, jego *cogito* kształtowane jest porządkiem *ratio*. Stacja Solaris nabiera charakteru przestrzeni alternatywnej, gdzie ziemski sposób rozpoznawania świata traci moc poznawczą. W tym miejscu zbliżamy się do toposu *życie snem*, przy czym ów topiczny sen jest w tym przypadku znakiem obcego, miejsca o innym statusie ontologicznym, miejsca niepoznawalnego. Poczucie obcości i przerażenia wzmacnia się wraz z kolejnymi etapami rozpoznawania solarycznego świata. Intensyfikacja grozy następuje w chwili ujżenia tajemniczej postaci Murzynki:

Zatrzymałem się jak wryty. Z głębi owego odgałęzienia szła niespiesznym, kaczko-watym chodem ogromna Murzynka. Zobaczyłem błysk jej białek i prawie równocześnie usłyszałem miękkie, bose plaśnięcia jej stóp. Nie nosiła nic oprócz błyszczącej żółtawo, jakby ze słomy uplecionej spódniczki; miała olbrzymie, obwisłe piersi, a czarne ramiona dorównywały udom normalnego człowieka; minęła mnie, nie spojrzawszy nawet w moją stronę – w odległości metra – i poszła (s. 33).

Na wpół naga, okryta słomkową spódniczką Murzynka na poważnej naukowej kosmicznej stacji badawczej; obraz isticie surrealistyczny, dopuszczalny jedynie w granicach subiektywnej poetyki onirycznej. Jak się później dowiadujemy, owa Murzynka jest konkretyzacją marzenia Gibariana. Doświadczenia Kelvina na stacji skłaniają go do postawienia u siebie diagnozy obłądu, poznawcza postawa sensualistyczna: „znam się tylko na tym, co sam widzę” (s. 37) – odpowiada w jednym z dialogów Snautowi, ukierunkowuje jego działania; to, co widzialne, podlega procesom rozumienia, z tego procesu rodzi się racjonalna reakcja, zmysły są – według Kelvina – wyznacznikiem prawdy rzeczywistości i gwarantem jej realności. Taki stan nie trwa jednak długo, wątpliwości rodzą się dość szybko, a sensualna ocena rzeczywistości nie wystarcza, Kelvin z wolna zaczyna zakładać, że poznanie zmysłowe zawodzi. Stan psychiczny znacznie się pogarsza:

Czułem się jak obity. Nie wiedziałem, co się ze mną dzieje. Byłem zdruzgotany, moje myśli osuwały się po jakimś urwisku grożąc runięciem – utrata świadomości, unicestwienie wydały mi się niewysłowioną, niedosięglą łaską [...]. Ocean wpłynął tak na mój mózg – przeżywałem halucynacje po halucynacjach [...]. Stało się wówczas coś, czego bym raczej nie oczekiwał: myśl o tym, że zwariowałem, uspokoiła mnie (s. 51).

W niemal kartezyjańskim geście Kelvin „zawiesza” rzeczywistość zastaną na stacji, czyli wyrzuca ją na skraj realności, w obłąd, a myśl o tym, że zwariował, wprowadza uspokojenie, wszak rozpoznanie obłądu wpisuje się w horyzont poznawczy ziemian i mieści się w empiryczno-racjonalnym paradygmacie poznania. Zamknięcie świata w nawiasie iluzji pozwoliło Kelvinowi na poszukiwanie aksjomatu, na którym mógłby oprzeć własne, realne *cogito* i wyzwolić się z okowów iluzji. Zdecydował się na eksperyment matematycznego wyliczenia położenia stacji i, kiedy okazało się, że wynik potwierdza fakt bycia w „twardej” rzeczywistości, a świat wokół nie jest iluzją ani wytworem chorego umysłu, paradoksalnie powrócił stan metafizycznego niepokoju:

Nie byłem obłąkany. Ostatni promyk nadziei zgasł. Wyłączyłem nadajnik, wypilem resztę bulionu i poszedłem spać (s. 55).

W tym właściwie miejscu zaczynają się zmagania ze światem solarycznej „realności”. Uczucie metafizycznego horroru, mimo odrzucenia w sposób naukowy pozorów snu, nasila się, wciąż opis doświadczania świata wspiera metaforyka oniryczna. Zawieszenie między światem realnej, twardej rzeczywistości a znakami onirycznej halucynacji będzie towarzyszyć Kelvinowi w zasadzie do końca misji. Obudzony ze snu dostrzega siedzącą obok Harey – nieżyjącą od lat żonę; pierwsza reakcja jest spokojna, jednak znaczone uczuciem trwogi: „jak to dobrze, że to jest taki sen, w którym się wie, że się śni. Mimo to wołałbym, żeby znikła” (s. 56). Ten jakby „sen” trwa dość długo, powrót świadomości racjonalnej (choć paradoksalnie, uznanie zjawiska za „sen”, też wpisuje się w trzeźwość sądu o świecie), czyli akceptacja rzeczywistości, w której pełnoprawnym elementem jest zmarła osoba wywołuje koszmar, mamy tu odwrócenie: sen bywa przyjazny – rzeczywistość to koszmar, z którego należy się wydostać, w którym trzeba się bronić, szukanie zaś logiki w „niemożliwości” (s. 59) bywa niedorzeczne:

Coraz wyraźniejsze stawały się okropne myśli, które chodziły mi po głowie, już nie mówiłem sobie „to sen”, dawno przestałem weń wierzyć, myślałem teraz „muszę się bronić” (s. 61).

[...] Było to niepojęte i okropne, a najokropniejsze to, że i ja sam musiałem zachowywać się przewrotnie, udając, że biorę ją za Harey, ale przecież ona sama miała się za Harey [...]. Nie wiem, jak doszedłem tego, że tak właśnie jest, ale to było dla mnie pewne, jeżeli w ogóle mogło jeszcze istnieć coś pewnego! (s. 64).

Kelvin działa, obserwuje, wyprowadza logiczne wnioski w oparciu o racjonalno-empiryczną wiedzę człowieka. Pewność poznania, a zatem określenia, opisanie i rozpoznanie rzeczywistości w granicach ziemskiej logiki jest

złudna. Wątpliwości podsycą jeszcze Snaut, trochę żartując, kiedy pyta Kelvina: „skąd wiesz, czy jestem naprawdę tym poczciwym starym Szczurem, który przyleciał tu przed dwoma laty...” (s. 78), w tym zdaniu kryje się też zwątpienie w możliwości poznawczej, w jakąkolwiek pewność wiedzy, świat wokół jest do pewnego stopnia szaleństwem. Lem zgrabnie żongluje różnymi filiacjami, aluzjami onirycznymi, których zresztą w powieści nie brakuje, utrzymując przez cały czas rzeczywistość na pograniczu, na jakimś rozdrożu realności, gdzie wyraźny podział na realne/nierrealne jest trudny do uchwycenia na poziomie perspektywy świadomości bohatera, stąd też trudność w określeniu możliwości poznawczych. Jednym z ciekawszych wątków „onirycznych” w powieści jest raport André Bertona:

Znaczącym złośliwym żartem Lema jest przecież fakt, że o pierwszych makabrycznych fenomenach świadczących o sondowaniu ludzkich mózgów przez ocean raportuje pilot André Berton – o nazwisku, które „nic mi nie mówiło”, jak wyznaje Kelvin. [...] Papież surrealistów, z lekko tylko przekreślonym nazwiskiem, w kosmicznej *science fiction* tłumaczący niedowierzającej komisji, że to, co widział, nie było tylko halucynatorycznym wytworem jego umysłu, to subtelna kpina z ograniczonego racjonalizmu, hołdującego mitowi wiarygodności zmysłów i rozsądku¹².

Lem wyraźnie kontrastuje dwie przestrzenie, dwa porządki rządzące się odmiennymi prawami możliwości poznawczych; tu – Solaris i tam – Ziemia, idąc dalej tym tropem, dostrzeżemy też opozycję realne/nierrealne, którą warunkują ścieżki epistemologii zastygłe na Ziemi w prostym micie – jak trafnie zauważa Płaza – zmysłu i rozsądku. Iluzja/sen jakiejś rzeczywistości powstaje zawsze, kiedy istnieje punkt odniesienia, Ziemia i jej bagaż wiedzy (niekiedy balast) jest takim punktem.

Cała pierwsza część książki poświęcona jest zmaganiom się Kelvina z inną rzeczywistością i stanowi preludeum do próby odkrywania tajemnic oceanu Solaris. Właśnie w tych początkowych partiach powieści w najbardziej widoczny sposób ujawnia się topos *życie snem* jako założenie metodyczne na epistemologicznej drodze poszukiwania prawdy. Śledzimy proces osvajania rzeczywistości, sytuację kiedy człowiek staje wobec Innego i mozolnie, w niepokoju, poszukuje porządku świata, jego rzeczywistej podstawy ontologicznej. Początkowe rozdziały *Przybysz*, *Solaryści*, *Goście*, *Sartorius*, *Harey* pełnią funkcję rozpoznania świata na stacji, czyli nowej i jak się okazało, zupełnie obcej rzeczywistości. Dominuje w nich poszukiwanie prawdy rzeczywistości, czyli wyzwolenie z poczucia iluzji, zaś w planie metaforycznym kreślenie metodycznych granic możliwości poznania. Lem pokazuje schemat drogi nauki, od spotkania

¹² M. Płaza, *O poznaniu w twórczości Stanisława Lema* Wrocław 2006, s. 375.

z przedmiotem, formułowania pytań, stawiania tez, do wnioskowania, nie jest to tylko zdawanie relacji z przypadkowych postrzeżeń, a działania celowe, metodyczne¹³.

Warto jeszcze zwrócić uwagę na elementy dyskursywne dopełniające strukturę fabuły, mowa tu o streszczeniu stułetnich dziejów solarystyki, a zatem wiedzy zastanej, przez którą przebija się Kelvin w poszukiwaniu odpowiedzi na zagadkę oceanu, ale też obecnej rzeczywistości solarycznej (rozdział: *Solaryści*). Procesy poznawcze będą dwutorowe; z jednej strony, jednostkowe, subiektywne rozpoznanie rzeczywistości (działania Kelvina), z drugiej całościowy zespół możliwości ludzkiego poznania (biblioteka solarystyki). Oba procesy uzupełniają się i krzyżują w granicach fabuły. Maciej Płaza czyta *Solaris* jako trzejelementową metaforę: „ocean jako metafora rzeczywistości, solarystyka – metafora nauki oraz «goście», czyli metafora osobniczej tożsamości poznającej jednostki”¹⁴, spuściznę wiedzy, która figuruje w powieści pod postacią gromadzonej latami solarystyki opisuje przy pomocy toposu „biblioteki-labiryntu” i borgesowskiej Biblioteki Babel: „to po prostu całokształt empirycznej wiedzy na temat rzeczywistości”¹⁵. Te trafne uwagi uzupełniam wizją jednostki zmagającej się z oporem rzeczywistości. Postać Kelvina jest tu kluczowa, prowadzi nas ścieżką poznania; od ustalonego ziemskiego porządku *ratio*, z którym zjawia się Kelvin, prowadzi poprzez iluzję (sceptycyzm) do wyzwolenia z obłądzenia (matematyka), aż do zwątpienia i poddania się rzeczywistości nierozpoznanej, w pełni nieuchwytniej (postać Harey i inni „goście”). Kelvin porusza się po błędnym kole, a jedyne wyjście to zgoda na zastany porządek rzeczy, który wobec niemożności poznania (poza destrukcyjnym gestem anihilacji „gości”) musi zaakceptować. Powstaje ostateczny raport, dowód zmagania i kolejna cegiełka wiedzy solarycznej. Droga do prawdy pozostaje wciąż otwarta.

Świat stworzony przez Lema nie jest oparty na wirtualnym oszustwie, jak ma to miejsce np. w filmie *Matrix* lub też, do pewnego stopnia, w dramacie Calderóna *Życie snem*. Filmowa propozycja braci Wachowskich w całości opiera się na iluzji, która, jak każda zresztą iluzja, konstytuuje się tylko w opozycji do rzeczywistości, innymi słowy, musi istnieć – jak już pisałem – punkt odniesienia, czyli tzw. jawa, w innym przypadku trudno o rozróżnienie. *Matrix* to świat wirtualny, ale o jego wirtualności zaświadcza miasto Zion. Neo żyjący w *Matrixie* nie doznaje poczucia iluzoryczności bytu, *Matrix* nie jest koszmarnym snem, aż do momentu doświadczenia świata realnego – punktu odniesienia,

¹³ Zob. J. Jarzębski, *Wszechświat Lema*, Kraków 2003 (zwłaszcza rozdział: *Intertekstualność a poznanie u Lema*).

¹⁴ M. Płaza, op. cit., s. 371.

¹⁵ Ibidem, s. 382.

przebudzenie następuje w naturalnym kierunku, z kosmaru do rzeczywistości¹⁶. U Lema sytuacja jest odwrotna, umowne przebudzenie Kelvina następuje w odwrotnym kierunku, z rozpoznanej rzeczywistości bohater trafia do świata zmaterializowanych snów, marzeń, rojeń... a przynajmniej tak mu się wydaje. W pewnym sensie, jeśli na chwilę zapomnimy o Ziemi, Lem znosi punkt odniesienia, mieszając dwa opozycyjne obszary rzeczywistości. Mamy zatem sytuację, kiedy sen staje się rzeczywistością, a bohater z rzeczywistości realnej przenosi się w świat znaczony piętnem onirycznym, czyli obcości, inności, iluzji. Tak zwani goście-replikanci są realną, w tym przypadku należy powiedzieć, namacalną projekcją świadomości (wyobrażeniem, lustrem, wspomnieniem [s. 158]), nie do końca wiadomo, czy jest to projekcja marzeń sennych, choć taką tezę stawia Snaut. Z kolei sny śnione przez Kelvina na stacji Solaris bywają dość wierną repliką rzeczywistości rozpoznanej, swoistym obrazem zastępczym:

W tych snach moje bezpośrednie otoczenie przewyższało konkretnością i materialnością wrażenia jawy. Budząc się, miałem paradoksalne uczucie, że jawą, prawdziwą jawą było właśnie tamto, a to, co widzę po otwarciu oczu, jest tylko jakimś jej wyschłym cieniem (s. 183).

Kontemplacja solarycznej rzeczywistości oczami Kelvina nie znosi uporczywie powracającego pytania, czy aby na pewno świat nie jest snem, ten świat, na stacji, gdzieś w kosmosie. Lem nie daje tu oczywistej odpowiedzi, do końca rzeczywistość jest zawieszona między iluzją a snem. W *Solaris* nie mamy schematycznie i bezpośrednio podanego toposu w jego pierwotnym zakresie znaczeń. Autor *Filozofii przypadku* dokonuje ponownej lektury dawnej formy, świat przedstawiony w powieści trudno w całości i jednoznacznie określić jako iluzję podobną do marzenia sennego, jednak ów topos ujawnia się na różnych poziomach, a przede wszystkim w świadomości Kelvina jako założenie metodyczne, co najlepiej obrazuje pierwsza część powieści, widać go też w opozycji Ziemia – Solaris, tu jest znakiem dwóch porządków umownej realności. Jeśli podstawy tzw. realności określimy z perspektywy Ziemi i panujących na niej wyznaczników orzekania o podstawach istnienia świata, czyli założeń epistemologicznych, które w świecie Lema (stacja Solaris jako świat przedstawiony) tracą swą moc poznawczą, to opozycję Ziemia – Solaris sprowadzimy do opozycji jawa – sen, czyli założeń toposu *życie snem*.

¹⁶ Oczywiście pomijam reakcję bohatera po przebudzeniu w apokaliptycznym i zdominowanym przez maszyny świecie. Sam Matrix w konfrontacji z rzeczywistością wydaje się miejscem przyjaznym, jednak to tylko oszustwo, obraz zastępczy, analogon rzeczywistości.

**When dreams become reality:
Elements of 'life is a dream' topoi in Stanisław Lem's *Solaris*
Summary**

The main aim of this article is to highlight the 'life is a dream' topos in its various semantic variants: from the epistemological theme to a metaphorical expression describing the reality. The point of reference is the literary tradition (e.g. Shakespeare, Calderón) and philosophical tradition (e.g. Descartes), where this topos shaped the structure of meaning throughout the ages. In *Solaris*, the topos of oneiric reality becomes one of the key devices to organise the represented world. Lem draws on the old literary tradition of life seen as a dream, and on philosophical epistemological questions posed through the life-dream opposition, in order to use the fantasy staffage of his novel to invoke the eternal question about the capabilities of human cognition.

ARTUR ZIONTEK

(Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach)

OBRAZ WOJNY I POWSTANIA WARSZAWSKIEGO W MUZYCE POPULARNEJ

ABSTRAKT: Artykuł skupia się wokół obrazów Powstania Warszawskiego i szerzej – II wojny światowej pojawiających się w polskiej (i europejskiej) muzyce popularnej. W analizie wzięto pod uwagę warstwę tekstową i towarzyszącą jej oprawę muzyczną oraz – sporadycznie – wizualną. Tak podjęty zamysł realizowany był w oparciu o przedstawicieli różnych gatunków muzycznych: rock („Lao Che”, „De Press”), hip hop („Zipera”, „Hemp Gru”) oraz muzyki eksperymentalnej („L.U.C.”). W ten sposób ujawniła się pewna otwartość kultury popularnej na tematy zarezerwowane dotąd dla kultury „wysokiej” a jednocześnie społeczna zmiana pewnego paradygmatu myślenia o kluczowych wydarzeniach historycznych. Pośród wysmakowanych spełnień artystycznych ujawnia się także i ich utylitarny charakter – docierając do szerokich kręgów odbiorców uwrażliwiają ich na kwestię docierania do korzeni a zatem (mówiąc za Simone Weil) prowadzą do „zakorzenienia”.

SŁOWA KLUCZOWE: Powstanie Warszawskie, II wojna światowa, rock, hip hop, Lao Che, Hemp Gru

II wojna światowa, a zwłaszcza Powstanie Warszawskie, w świadomości współczesnych Polaków do niedawna utożsamiane były z wyższym zaangażowaniem wewnętrznym w kwestie tożsamościowe jako element własnej świadomości – w duchu Simone Weil – zakorzenionej¹. Obraz przekazywany przez źródła historyczne i wspomnienia bezpośrednich uczestników stawał się z wolna ikoną „świętej historii” o jasnej i klarownej konotacji aksjologicznej. Czasem tylko pojawiały się dyskusje dotyczące pragmatycznej celowości i realnych, wymiernych materialnie skutków. Przeciwwstawienie się utartemu kanonowi – by nie rzec – schematowi myślenia, postrzegano jako obrazoburstwo. Przeważający w Polsce romantyczno-symboliczny paradygmat kultury:

Budował przede wszystkim poczucie tożsamości narodowej i bronił symboli tej tożsamości [...] kultura ta organizowała się wokół wartości duchowych zbiorowości, takich jak ojczyzna, niepodległość, wolność narodu, solidarność narodowa².

¹ S. Weil, *Zakorzenienie. Wstęp do deklaracji obowiązków wobec istoty ludzkiej*, [w:] eadem, *Dzieła*, przeł. M. Frankiewicz, Poznań 2004, s. 953.

² Zob. M. Janion, *Zmierzch paradygmatu*, [w:] eadem, „*Czy będziesz wiedział, co przeżyłeś?*”, Warszawa 1996, s. 9.

Te właśnie założenia pietyzmu przykładano do symboli i haseł organizujących wewnętrzną postawę patriotyczno-narodową. Zobowiązywała ona niemalże do swoiście patetycznego stylu przy najmniejszym wspomnieniu któregoś z nich. Idealem stawały się – mówiąc kolokwialnie dla lepszego uchwycenia imponderabiliów – „kolbergerowskie recytacje” (skrajnie patetyczne, a roszczące sobie prawo ostateczności interpretacji semantyczno-intonacyjnej). „Interpretacja tych wartości – jak to celnie opisuje Maria Janion – posługiwała się kategoriami bądź tyrtejskimi, bądź martyrologiczno-mesjanistycznymi; współżyły one, czasem antynomicznie, czasem harmonijnie, w modelu kultury romantycznej”³. Naturalnie podniosły ton romantycznych idei wyewoluował jednak w przerysowany ton ich kulturywacji. W ten sposób mowa o wielkich wydarzeniach dziejowych, ważnych dla naszej historii, musiała być – w ogólnym pojmowaniu – stosowna. Nawet jeśli w trudnych latach administracji PRL zatwierdzano streszczanie dziejów w czymś tak „nowoczesnym”, jak komiks⁴, to jednak należałoby traktować to odmiennie od „oficjalnej” linii kultury, która leżała poza jądrem decyzyjnym, a przypisać partyjnej chęci jak najszerzego dotarcia do jak najmłodszego odbiorcy.

Maria Janion, ogłaszając zmierzch paradygmatu romantycznego, już w tytule dostrzegła zmianę samego myślenia o symbolach i rozmowy o nich w przestrzeni kulturowej: *Szanse kultur alternatywnych*⁵. Towarzyszyło temu powszechne przyzwolenie na otwarcie się mediów na nowy język, nową estetykę i poetykę mówienia o symbolach bez konieczności ocierania się o kulturową profanację. Pojęcie „alternatywności” przywołane przez Marię Janion, a tak gruntownie zakorzenione w nomenklaturze muzycznej, kapitalnie pokazuje pewną zmianę, jaka zajdzie objawiając się w detronizacji panteonu muzyki popularnej i jej decentralizacji gatunkowej. Nie dość, że pojawią się nowe zjawiska, to te, których miejsce było do tej pory w podziemiu i na marginesie, wejdą na parnas. To, co zajmowało miejsca w kulturze wyższej średniej i niższej średniej oraz niższej – przywołując idealny dla niniejszego zagadnienia podział Herberta J. Gansa⁶ – bardzo starannie przemieszało się, zamieniając miejscami, razem ze zmianą otwartości i gustów odbiorców (częściowo podyktowaną poczuciem wolności).

³ Tamże.

⁴ Zob. R. Dmowski, „Pilot śmigłowca” – czyli komiks w służbie propagandy Wojska Polskiego, [w:] *Dzieje – wojsko – edukacja. Księga pamiątkowa prof. Henryka Hermanna*, red. M. Bednarzak-Libera i J. Gmitruk, Siedlce–Warszawa 2010, s. 669-682.

⁵ M. Janion, *Szanse kultur alternatywnych*, „Res Publica” 1991, nr 3. Por. T. Walas, „Zmierzch paradygmatu” – i co dalej?, [w:] eadem, *Zrozumieć swój czas. Kultura polska po komunizmie – rekonesans*, Kraków 2003, s. 159 i n.

⁶ Zob. K. Dmitruk, *Kultura popularna*. Hasło w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 292. Por. H. J. Gans, *Popular Culture and High Culture. An Analysis and Evaluation of taste*, New York 1974.

1. Głosy z zewnątrz

W okresie blisko 50-letniego panowania PRL polska walka wyzwolenicza skierowana przeciwko komunistom i bratniej kurateli „kraj rad” stawała się nieraz inspiracją dla europejskiej sceny muzycznej. „U2” na płycie *War* z 1983 roku zamieściło utwór *New Year's Day*, którego słowa mają początek w miłosnej historii wokalisty i autora tekstów – Bono, ale zmienione zostały na skutek wprowadzenia w Polsce stanu wojennego i fascynacji autora ruchem Solidarności. Stan wojenny stał się również kanwą utworu *Victory of Poland* (1982) zespołu „Angelic Upstarts” (mimo iż ten należał do mocno lewicujących). Rok później ta sama formacja nagrała *Solidarity*, a maxisingiel pod tym tytułem ukazał się w roku 1983 z polską flagą na okładce, z charakterystycznym dla ruchu Solidarności liternictwem w tytule. Całość mentalnej walki z komunizmem opiewał brytyjski „Skrewdriver” w utworze *Poland*, wołając w końcowej partii kilkakrotnie: „Poland. Reds out of Poland!”, oraz pochodząca z Jugosławii (ówczesnej „małej Ameryki”⁷) formacja „Azra”: *Poljska u momu srcu*.

Bez formalnego wskazania na kwestie polityczne jako na przyczynę, nagrał utwór *Warszawa* David Bowie, zainspirowany ponurym wyglądem miasta, jakiego doświadczył w roku 1977, wracając z ZSRR do Anglii. W ten instrumentalny w swej znakomitej większości (pod koniec pojawiają się partie śpiewane, jednak w wymyślonym przez wokalistę języku) utwór zostały wplecione partie oparte na pieśni Stanisława Hadyny *Helokanie*, wielokrotnie nagrywanej przez stworzony przez niego zespół „Śląsk”. *Warszawa*, utrwalona na płycie Philipa Glassa *Low symphony* (1993), grupującej symfoniczne impresje piosenek Bowiego), dostrzegana była już jednak od czasu powstania; w roku 1977 znalazła się na płycie *Low*, a w rok później była grana jako pierwszy utwór podczas wielkiego tournée. Wtedy też jej egzotyczna symbolika i symbol tytułowego miejsca stały się natchnieniem dla nowo powstałej grupy punkowej, która postanowiła przyjąć tytuł piosenki w angielskim brzmieniu jako swą nazwę. „Warsaw” jednak funkcjonował pod swą nazwą niespełna rok, by potem zmienić ją na „Joy Division” (potwierdzając tym samym, że nie tylko oryginalna muzyka Bowiego stanowiła inspirację, ale i symboliczny tytuł, wszak nazwa „Joy Division” odnosi się do opisaney przez Yehiel Dinur w *Domu lalek*⁸ grupy zmuszanej do świadczenia usług seksualnych wyselekcjonowanej spośród więźniarek obozu

⁷ Pod kątem muzyki rockowej i jej związków z Polską, zwłaszcza w latach 80. (o nich też traktuje utwór Azry) kapitalnie pisał Grzegorz Brzozowicz, *Goran Bregović. Szczęściarz z Sarajewa*, Warszawa 1999, s. 89-91.

⁸ Książka (również w Polsce) ukazała się pod pseudonimem: Ka-tzetnik 135633, *Dom lalek*, przeł. A. Horodeński, Warszawa 1992.

koncentracyjnego)⁹. Sama zaś konieczność zmiany wiązała się z tym, że od wiosny 1977 roku istniała w Londynie grupa o nazwie podobnej – „Pakt Warszawski” („Warsaw Pakt”, sama formacja osiągnęła niewiele; nagrała dwie płyty: *Needle Time* (1977) oraz *See You In Court* (1978); jej muzycy bardziej zasłynęli we współtworzonych przez siebie Siouxsie and the Banshees i Motörhead).

Truizmem byłoby stwierdzenie, iż do roku 1989, jeśli w ogóle współczesna Polska pojawiała się jako inspiracja dla europejskiej kultury wyrażanej w muzyce popularnej, to głównie ze względu na swój opór stawiany komunistom. Łatwo więc zauważyć, iż po roku 1989 zainteresowanie to osłabło, by u progu XXI wieku powrócić, ale w nieco innej formie. Przekaz medialny formułujący obraz Polski przestał znacząco odbiegać od tego, z czym można by się spotkać w przypadku innych krajów europejskich. Jednak ekspansywna polityka historyczna i kampanie medialne kierowane do odbiorcy europejskiego, ukazujące głównie heroizm Polaków w II wojnie światowej, zyskały odbicie w muzyce. W roku 2006, w Ontario, w Kanadzie powstał „Krak” – jednoosobowy black metalowy projekt studyjny Barta Maślikowskiego (dofinansowany przez Ontario Arts Council). Jak pisze twórca na stronie portalu Myspace¹⁰, jego sztuka ma się w warstwie werbalnej skupiać na zawikłanych dziejach słowiańskiej historii. W efekcie jednak powstały 4 utwory zogniskowane wokół najdonioślejszych bitew toczonych przez Polaków: *1944 Uprising*, *Battle of Grunwald* oraz wspominające Jana III Sobieskiego *Siege of Vienna* (jako czwarty pojawił się utwór dotyczący wojska Sobieskiego *Hussaria*). W tym samym roku w Szwecji niezwykle popularny zespół, wyrastający z satanistycznego nurtu blackmetal, „Marduk”, na płycie *Plague Angel* umieścił utwór *Warschau*. Tekst, mówiący wprost o Powstaniu Warszawskim, powstrzymuje się od jakichkolwiek rozliczeń czy ocen (choć na tej samej płycie znalazł się także *The Hangman of Prague* dotyczący Reinharda Heydricha, który już w tytule nazwany jest katem). To, co zdaje się stanowić o sednie semantyki tekstu, to bezmiar wylanej krwi, okrucieństwo (też w kontekście całej wojny):

Eye for an eye, death for Heath
Panzerclaw retaliate, blood and dust
Annihilation, obliteration, cremation

oraz upokorzenie i zacięcie Polaków, godność, z jaką ci podchodzą do walki o ojczyznę i uświęconą pomnikami historię:

⁹ Do tej pierwszej nazwy zespołu odnieśli się polscy muzycy, nagrywając na trzydziestolecie istnienia „Joy Division” płytę-hołd: *Warsaw. Tribute to Joy Division*; zagrali na niej m.in. „Komety”, „New York Crasnals”, „Pustki”, „Ścianka”, „Tymon & Transistors”.

¹⁰ <http://www.myspace.com/krakmetal>

Draconian measures, sealing their faset
Proudly displaying monuments in blood.

Podobnie ukazą to realizujące się w analogicznej estetyce muzycznej: niemiecki zespół „Heaven Shall Burn” w *Armii* oraz niderlandzki „Hail of Bullets” w swoim *Warsaw Rising* (taki zresztą tytuł nosi również minialbum, na którym utwór się znalazł). Obydwa zespoły, podejmując opis pokrewny z tym, który przedstawiał „Marduk” (zresztą „Heaven Shall Burn” wziął swą nazwę od fragmentu tytułu jego płyty), wskazują także na zubożenie alianckich sojuszników i czające się „czerwone sepy” czyhające na przegraną Polaków. „HoB” mówi o „tysiącach wymordowanych w Katyniu” oraz tyranie Stalinie sztyletem wpychającym Polaków w kolejne, niczym zabory, dekady niewoli:

The soviets massacred thousands in Katyn
So they know precisely what to expect
Decades more of brutal submission
Tyrant Stalin stabs them in the back.

Oba te teksty wskazują na nieco bardziej świadomą znajomość historii, niż u „Marduka”, choć forma podawcza mogłaby nie do końca na to wskazywać. Niemniej istotą tekstu towarzyszącego tego rodzaju muzyce jest osiągnięcie pewnej koherentnej całości, w której obie składowe: muzyka i słowa – są naturalnie i wzajemnie ilustrującymi się komponentami¹¹. Próżno więc szukać tu traktatów. Niemniej przesunięcie akcentu z wizji apokaliptycznej rzezi „Marduka” na emocje towarzyszące nadziejom i rozczarowaniom, opieszałości sojuszników, nieprzyjaznym wizjom przyszłości (oczywiście na tle równie krwawej masakry, tyle że nie stanowiącej osi tekstu), jest naturalnym świadectwem zainteresowania czym innym niż tylko destrukcją ludzkiego ciała (choć też była ona bardziej symbolem doświadczanych okropności niż przejawem niezdrowej fascynacji). Najbardziej dojmujący jest głos niemieckiego „HSB”, w ich tekście bowiem podmiot przyjmuje rolę powstańca kierującego swój monolog do niemieckiego okupanta, szukając bez rezultatu wsparcia dla sprawy. Wymowny jest w tym kontekście i sam tytuł albumu, z którego pochodzi utwór: *Deaf to Our Prayers*¹² (na okładce zaś widać małe postaci ludzi przechadzające obok

¹¹ Częściowo wskazywał to Leszek Wesołowski w haśle *Rockowy tekst* publikowanym w *Słowniku literatury popularnej* (red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 529 i n.). Niemniej zawarte w jego tekście skrajne i skrajnie przy tym nietrafne sądy stały się przedmiotem osobnego eseju autora niniejszych słów: *Tekst bez tekstu? Poetyka i pragmatyka tekstu rockowego* (w przygotowaniu).

¹² Zaczepniętym *nota bene* z wiersza Heinricha Heinego *Die schlesischen Weber* (Śląscy tkacze) opisującego sytuację robotników przemysłowych na Śląsku w XIX wieku i powstania tkaczy śląskich na Przedgórzu Sudeckim 1844 r.

wysokiego budynku/cokołu, na którym widnieje wizerunek Matki Boskiej). Taki wydźwięk słów byłby gruntownie przemyślany, artyści nieraz bowiem mówili o swej misji społeczno-politycznej realizowanej w muzyce¹³ oraz długu zaciągniętym przez ich przodków wobec Polski. W sierpniu 2008, w wywiadzie dla „TVP Info” Maik Weichert (wokalista i autor tekstów „HSB”) mówił:

Dla mnie, jako młodego Niemca, obowiązkiem jest nie tylko pamiętać i w jakiś sposób rekompensować błędy popełnione przez mój naród w przeszłości, ale również sprawić, aby takie wydarzenia już nigdy nie miały miejsca¹⁴.

Podobną kulturowo postawę pokazała niemiecka publiczność podczas koncertu szwedzkiej formacji „Sabaton”, która w 2008 roku, grając koncert podczas dużego festiwalu w Wacken, wykonała swoje *40:1* z powiewającą polską flagą¹⁵.

40:1 (z albumu *The Art of War*, 2008) to pierwszy utwór, który szwedzki zespół poświęcił Polsce czasów II wojny światowej. Temat jednak nie wziął się znikąd: „O bitwie dowiedziałem się od polskiego fana, ale gdy tylko poznałem jej szczegóły, wiedziałem, że muszę napisać o tym piosenkę. Polacy walczący pod Wizną byli jak Spartanie pod Termopilami, skazani na porażkę, ale odważni i waleczni do końca”¹⁶. Dotyczył on bitwy pod Wizną, a tytuł oddawał przybliżone proporcje liczebności atakującego wojska niemieckiego i polskich obrońców niewielkiego przyczółka. Tekst utworu z jednej strony niewielkimi partiami narracyjnymi opowiada historię bitwy, uwypuklając brawurową odwagę Polaków i ich honor, z drugiej zaś buduje pozostające w tym samym duchu postulaty o zachowanie w pamięci męstwa i złożonej ofiary:

Always remember, a fallen soldier
Always remember, fathers and sons at war
Always remember, a fallen soldier
Always remember, fathers and sons at war
Always remember, a fallen soldier
Always remember, buried in history

¹³ „Jesteśmy zespołem społeczno-politycznym. To jest dla nas bardzo ważne. Tak ważne jak sama muzyka”. Zob.: *Interview: Heaven Shall Burn*; http://modernfix.com/?page_id=953 (dostęp 9 I 2011 r.).

¹⁴ Cyt. za: *Niemiecki metal o Powstaniu Warszawskim*; http://wyborcza.pl/1,75475,5593838,Niemiecki_metal_o_Powstaniu_Warszawskim.html (dostęp 9 I 2011 r.). Choć można by wspomnieć, iż „Heaven Shall Burn” przyznają się do lewicowych przekonań i korzeni, a już – dodając przewrotnie – niegdysiejszy klasyk myśli socjalistycznej Karl Marks pisał: „narodowe zaś istnienie Polski dla nikogo nie jest bardziej konieczne, niż właśnie dla nas, Niemców” (choć kontekst wypowiedzi był dość egzotyczny; zob. H. Jabłoński, *Niepodległość i tradycje narodowe*, Warszawa 1979, s. 38).

¹⁵ Zob.: <http://www.youtube.com/watch?v=RxdITDXqrY0>

¹⁶ R. Ziębiński, *Teledysk wywalczony pod Wizną*; <http://www.newsweek.pl/artykuly/sekcje/exclusive/teledysk-wywalczony-pod-wizna,36668,1> (dostęp 9 I 2011 r.).

Utwór osiągnął niebywałą popularność w internecie, m.in. za sprawą teledysku zmontowanego przez internautę CrusadeNR (łącznie kilka milionów wyświetleń)¹⁷, a sam zespół z wielkimi honorami i atencją przyjmowany był Polsce (także na koncertach)¹⁸. Nic więc dziwnego, iż na następnej jego płycie *Coat of Arms* (2010) znalazła się kompozycja dotycząca Powstania Warszawskiego – *Uprising*. Powstanie to było bowiem wtedy jednym z najważniejszych i najczęściej przypominanych w kraju epizodów wojennych w całej historii Polski (może poza Bitwą pod Grunwaldem, której rocznicę również w roku tym obchodzono). Biorąc pod uwagę tylko kulturę muzyczną, wypada zauważyć, że temat ten pojawiał się u twórców rockowych, reggae, folkowych, poetyckich i estradowych. Sami muzycy Sabatonu podczas wizyty w Polsce zwiedzali także Muzeum Powstania Warszawskiego. Swoista „moda” na Powstanie Warszawskie spowodowała, iż *Uprising* stało się dużym wydarzeniem medialnym. W teledysku nakręconym w Polsce, w warszawskiej Fabryce Norblina wziął udział Peter Stormare (w roli Ludwiga Fischera) oraz Mateusz Damięcki i gen. Waldemar Skrzypczak. Zwłaszcza ten ostatni jest tu postacią istotną. Narracja jest bowiem budowana jako współczesna opowieść odwołująca się do pamięci, która winna towarzyszyć młodym pokoleniom współczesnym przy budowaniu swej kondycji, postawy duchowej i patriotycznej.

Do you remember when, when the nazis forced their rule on Poland
1939 and the allies turned away
From the underground rose a hope of freedom as a whisper
City in despair, but they never lost their faith

Świadomość ofiary złożonej przez społeczność Warszawy (jako stolicy) niegdyś, określa naszą świadomość dziś. Danina ta wymagała skrajnej odwagi, nawet na przekór rozsądkowi. Skrzypczak zatem, w świadomości dzisiejszej, jest niemal idealną realizacją romantycznych ideałów, jakie cechowały powstańców (odwaga na polu walki, dbałość o swoich podwładnych i bezwzględne oddanie się sprawie¹⁹).

¹⁷ Choć dodać należałoby, że drugi, „profesjonalny” teledysk zmontował Jacek Raginis, potomek kpt. Władysława Raginisa, dowódcy spod Wizny. Zob.: *Szukając autentycznych zdarzeń. Z Jackiem Raginiszem rozmawia Marcin Flint*; <http://www.rp.pl/arttykul/515282.html> (dostęp 9 I 2011 r.)

¹⁸ Przybijająca nieświadomością była jednak reakcja polskich polityków, którzy, chwając Szwedów, formułowali absurdalne sądy o abnegacji polskiej sceny muzycznej. Por. A. Zióntek, *Siedleckie miniatury. Eseje o literaturze i kulturze*, Siedlce 2009 (rozdz.: *Zakorzenie. Pamięć/ polityka kulturowa i polityczna*).

¹⁹ Dotyczy to okoliczności odwołania gen. Waldemara Skrzypczaka z funkcji szefa wojsk lądowych. Cały ten proces, ale i biografię generała, oddaje kapitalny tom, częściowo wywiad-rzeka: W. Skrzypczak, M. Majewski, P. Reszka, *Moja wojna*, Poznań 2010.

Konstrukcja powyższych tekstów traktujących o Powstaniu (może z wyjątkiem „Sabatonu”) była podobna. Zwięzła forma narracyjna nie dopuszczała możliwości odtwarzania wydarzeń, a pokazywała je za pomocą haseł, słów-kluczy, które budowały pewną wizję całości i w sposób oczywisty wskazywały na ogrom epizodów dziejących się poza tekstem. Budowana plastyczna panorama zasięgu wzroku podmiotu pozwalała więc właściwie tylko na odniesienie się do wąskiego wycinka rzeczywistości; z jednej strony będzie to ów krwawy, iście apokaliptyczny obraz miasta i jego mieszkańców (jakże blisko to Andrzeja Żuławskiego i jego *Trzeciej części nocy*²⁰), z drugiej – w perspektywie dalszej – interpretacja ówczesnych wydarzeń przekuta w ponurą wizję przyszłości.

Mrok utworów powodowany samą estetyką muzyczną wzmacnia tu język i przyjęta forma podawcza: krótkie, rwane zdania, czasem pojedyncze słowa, które tętnią semantyczną i aksjologiczną gęstością. Jeden wers „Marduka”, w którym pojawiają się jedynie trzy słowa odwołujące się do: unicestwienia, równania z ziemią i kremacją („Annihilation, obliteration, cremation”), kryje w sobie przecież całość skomplikowanych i rozciągniętych w czasie działań, które do tego doprowadziły. Tak podany tekst wymaga od odbiorcy rekonstrukcji tego, o czym ze względu na swą dynamikę powiedzieć już nie mógł, a co w oczywisty dla podjętej narracji sposób zaistniało. Budując świat złożony z miliardów wydarzeń i postaci – pisał Umberto Eco – nie można, bo i nie da się powiedzieć o nim wszystkiego²¹. Zawsze pozostaje coś, co odbiorca musi sobie dopowiedzieć. W tym przypadku byłoby to właśnie choćby to, co stoi za powyższą trójcą haseł-kluczy. W ten sposób lapidarny zapis – wydawałoby się maleńkich fragmentów, wycinków – wojennej rzeczywistości staje się niezwykle bogatą, nasyconą treściowo narracją. W połączeniu z estetyką muzyczną, z którą tworzy koherentną całość, daje brutalną opowieść o brutalnych czasach.

*

Zainteresowanie Polską, jej współczesnością i historią wśród obcych wykonawców, było i jest niewątpliwie efektem przekazu medialnego i obrazu kraju, jaki on kreuje. W samej Polsce było zresztą podobnie, bo też i łatwo zauważyć cezurę 1989 roku w podejmowaniu przez wykonawców tematów historycznych i społecznych (jeśli w ogóle stawały one w centrum zainteresowań). Muzyka rockowa i punkrockowa przeszła od komentowania bieżącej rzeczywistości społeczno-politycznej do wejrzenia w przeszłość, hip hop zaś stał się naturalną trybuną obserwatorów bieżących spraw i problemów, czasem tylko wypuszczając się w odmęty dziejów. Przyjrzyjmy się temu zjawisku na kilku wybranych przykładach.

²⁰ *Trzecia część nocy*, scen. Mirosław Żuławski i Andrzej Żuławski, reż. Andrzej Żuławski, Polska 1972.

²¹ U. Eco, *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, przeł. J. Jarniewicz, Kraków 1995, s. 7.

2. Lao Che: *Powstanie Warszawskie* – wskrzeszenie eposu

Muzyka rockowa we wszelkich jej odmianach najpełniej twórczo pozyskała dla siebie przestrzeń nowej jakości kulturowej. Swoista otwartość pozwoliła na pełniejsze zaangażowanie się w dziejową, ale i symboliczno-kulturową spuściznę, bez narażenia się na zarzuty profanacji symboli. O ile wcześniej podobne zaangażowanie skupiało się głównie na mówieniu o wolności w kontekście wyzwolenia spod jarzma komunistów²², o tyle teraz – co znamienne – przechodzi ono w dyskurs historyczny. Samo Powstanie Warszawskie jest niewątpliwie najczęściej poruszonym przy tym temacie. Niemniej dość długo zauważalna była pewna niemoc, niechęć czy nawet strach przed opatrzeniem go autorskim, artystycznym komentarzem. Częściej przetwarzano utwory z cyklu „zakazanych piosenek” oraz autentycznych melodii powstańczych. Jozsko Broda nagrał album *Czuwaj wiaro!*, na którym dzieci śpiewają piosenki powstańców, podobnie zainicjowany przez Tomasza Koncę projekt „Va”²³ („Komety”, „Cinq G”, „Nowy Świat”, „Good Religion”, „Lady Mocca”) zagrał *Piosenki Powstania Warszawskiego*; sam *Pałacyk Michla* wykonywały zespoły: „Armia”, „Raz Dwa Trzy”, „Percival”, „Good Religion”, a *Warszawskie dzieci*, choćby „Armia” i „Cinq G”. Przykłady można by mnożyć, a i dodać te, w których wykorzystano pojedyncze elementy powyższych utworów.

W podobnym duchu utrzymana jest płyta zespołu „De Press” *Myśmy rebelianci*. Tyle, że w siermiężnym punkowym brzmieniu i aranżacji zagrano nie utwory powstańców, lecz tzw. żołnierzy wyklętych, którzy po zakończeniu II wojny światowej toczyli w podziemiu czynną walkę z okupantem radzieckim. Faktycznie więc płyta polsko-norweskiej formacji jest pierwszym dziełem (mimo silnie zakorzonego w społeczeństwie dyskursu wokół tematu) podejmującym problematykę podziemia niepodległościowego po roku 1945.

Dla charakteru zaproponowanej przez „De Press” opowieści istotny jest fakt, iż, zachowując w dosłownym brzmieniu warstwę werbalną, zdecydowanie odstąpiono od pierwotnej melodyki. Czerpane głównie z kanonicznych dla danego terenu melodii ludowych i tradycyjnych, pieśni partyzanckie tu zyskały oprawę nie tyle bardziej „górnolotną”, ile utrzymaną w podobnej prostocie, ale charakterystycznej dla mniej odległych czasów. W istocie więc zachowano konsekwencję (podobnie jak zastosowano to w filmie *Tytus Andronikus*²⁴ w zestawieniu czasu rzeczywistości historycznej z nieco mniej odległym, choć też przecież zdecydowanie przeszłym dla odbiorcy), nieco ją tylko modyfikując

²² Obszerniej zob. A. Ziótek, *Muzyczne enklawy wolności. Głosy wokół „Beats of Freedom”*, „Strony” 2011, nr 1, s. 114 i n.

²³ VA – od *various artists* – różni wykonawcy.

²⁴ *Tytus Andronikus*, reż. i scen. Julie Taymor, USA, Wielka Brytania, Włochy 1999.

o kwestię niezbędną dla pozyskania zrozumienia dzisiejszego odbiorcy. Jak się bowiem w toku lektury okaże, poetyka poszczególnych utworów niewiele odbiega od współczesnych tekstów i ideałów charakterystycznych dla punk rocka; tego gatunku muzyki, który zawsze (od swych brytyjskich korzeni poczynając) był przepełniony buntem wobec zniewolenia. Umożliwia to utożsamienie się z podmiotem narracji historycznej, która, znana dotąd z podręczników historii, wydawała się abstrakcyjna. Dzięki zmianie poetyki narracji odbiorca może wejść w historię, jak w rzeczywistość i utożsamić się z nią, jako faktyczną składową naszej kulturowej i egzystencjalnej tożsamości.

Przez kilka dekad Powstanie Warszawskie było niejako monolitycznym pomnikiem polskiej waleczności i honoru. Mówiono o kwestii duchowej, zachowaniu tożsamości, czasem tylko dopuszczając debatę historyczną o praktycznych możliwościach powodzenia akcji. Nigdy jednak nie zmieniało to powszechnego społecznie (potocznego) pojmowania i oceny.

„Lao Che” przedstawiło złożoną epicką opowieść o 63 dniach walki powstańczej. Namiastka artystycznej wypowiedzi, z jaką można było spotkać się wcześniej, oscylowała jedynie wokół reinterpretacji melodycznej istniejących utworów. Płocki zespół, wyrastając z punk-rocka i sięgając jego korzeni, zerwał z tym konwenansem. Zapropował swoistą renarrację historyczną skupioną wokół jednostki, która staje się przedstawicielem, reprezentantem ogółu biorącego udział w powstaniu. Całość wypowiedzi składa się z trzech części: 1. muzyki, 2. uzupełniającego ją tekstu, 3. dopowiedzi zawartych w książeczce towarzyszącej płycie. Rozpoznanie każdej z nich (ich złożoności i kontekstów) i uformowanie w jedną immanentną lekturę da pełnię obrazu.

Ostremu rockowemu brzmieniu towarzyszą tu rozmaite „przeszkadzajki”: fragmenty oryginalnych przemówień gen. Władysława Sikorskiego i Stanisława Mikołajczyka, dźwięki wystrzałów oraz imitowane okrzyki i nawoływania powstańców (które bardziej wpisują się właśnie w sferę muzyczną niż tekstową). Charakterystyczne brzmienie, jego surowość i ostrość, zarazem klarowność – stanowią odzwierciedlenie stanów emocjonalnych podmiotu oraz napięć i oczekiwań towarzyszących podejmowanym przez niego akcjom, które sygnalizowane są narracyjnie w swoistych didaskaliach umieszczonych w książeczce oraz rozwijane i uszczegóławiane w bezpośrednim tekście utworu.

To, co nazwane zostało „swoistymi didaskaliami”, to niewielkie, jednoakapitowe opisy tła historycznego, które towarzyszą każdemu utworowi. Nie mamy tu do czynienia z jakąkolwiek próbą rekonstrukcji, ale z gęstym semantycznie i zwartym przekazem spełniającym funkcje pragmatyczne (mniej artystyczne). Każdy z nich opatrzony jest tym samym tytułem co utwór, wskazując, iż jest jego nierozzerwalną częścią. Każdy też ogranicza się do podania najważniejszych – dla poszczególnej całości – informacji. Jednak już na tym etapie uwyraźniany

jest dramatyzm sytuacji. Niewielkie fragmenty konstruowane są z krótkich zdań, czasem równoważników, dających wrażenie prędkości wydarzeń i niemoc ogarnięcia ich pełniejszym opisem (choćby ze względu na czas właśnie), chwilami przybiera to kształt formułowanego naprędce sprawozdania, np.:

Godzina W

1 sierpnia 1944. Rankiem łączniczki ruszają z rozkazem ogłoszenia godziny wybuchu powstania. Pierwsze strzały, pierwsi zabici. Walka. Żołnierze-harcerze z batalionu „Zośka” jadą tramwajem na swoją podstawę wyjściową na Woli, widać setki młodych ludzi zmierzających na wytyczone rozkazami placówki. Gdzieś słychać strzały przedwczesnych potyczek z Niemcami. Zbliża się 17.00²⁵.

Czasem będzie to tylko dopowiedź na miarę inskrypcji towarzyszącej rycinie:

Hitlerowcy

Wojska 9 Armii w walkach z Powstańcami (s. 19).

Towarzyszący temu tekst główny jest zazwyczaj objętościowo proporcjonalny do towarzyszących mu dopowiedzi. O ile więc *Godzina W* jest treścią opowieścią, jak wszystkie teksty podaną w pierwszej osobie (singularis lub pluralis), tętniącą emocjami: strachem i nadzieją, o tyle już *Hitlerowcy* stanowią niemal bełkotliwy zespół pokrzykiwań szydzących z Hitlera, opatrzony niezwykle (w zestawieniu z resztą płyty) dynamiczną muzyką. Nie znaczy to oczywiście, że jeden utwór jest bardziej, a drugi mniej ważny w toku opowieści.

Cała opowieść bowiem jest żywą narracją epicką zbliżającą się genologicznie do eposu – ukazuje historię prawdziwych i fikcyjnych bohaterów w czasach przełomowych. Akcja rozpoczyna się w chwili, gdy tytułowe wydarzenie jest jeszcze na etapie planów (*Przed Burzą*), po czym precyzyjnie pokazuje nam kolejne jego etapy: od przedwczesnych starć z wrogiem zdradzających zamiary bohaterów, przez toczoną z różnym nasileniem i skutkami walki, po dramatyczny finał. Elementy i dynamika akcji warunkowane są emocjami towarzyszącymi postaciom biorącym w niej udział: niecierpliwość, nadzieja, zwątpienia oraz związanym z nimi czynnikami fizycznymi: siłą i zmęczeniem. Zarówno muzyka, jak i teksty oddają to za pomocą rozmaicie prowadzonej dynamiki muzyki (dźwięków)²⁶ i semantyki przekazu werbalnego. Tak właśnie zostają ukazane 63 dni wycieńczającej walki, poszczególne obrazy są tyleż samo fragmentami z życia konkretnych postaci historycznych, co i zbiorowości, której

²⁵ „Lao Che”: *Powstanie Warszawskie*, 2005, s. 7 nlb. – książeczka dołączona do płyty.

²⁶ W skali jednego utworu znakomicie pokazał to Joe Satriani w instrumentalnym utworze *War* z płyty *The Extremist* (1992).

są oni reprezentantami i symbolami. Andrzej „Morro” Romocki przechodzący ze swoim oddziałem ze Starego Miasta do Śródmieścia (*Przebiecie do Śródmieścia*) w niemieckim przebraniu, jest tu bowiem zarówno przywołaniem nieco zapomnianego przez historiografię bohatera²⁷, jak i symbolem wszystkich tych, którzy w Powstaniu brali udział. Ukazanie faktycznie żyjącej postaci w jakiś sposób też urealnienia przekaz, nadaje mu wymiaru rzeczywistości; może też poczucie niefikcjonalności. Podobny sens ma wplecenie w autorskie teksty zespołu fragmentów wierszy Krzysztofa Kamila Baczyńskiego, Zbigniewa Chałki, Zbigniewa Jasińskiego, Józefa Andrzeja Szczepańskiego, fragmenty *Apelu Warszawy* (inny tytuł: *Żądamy amunicji*)²⁸ – pojawiają się więc i głosy tych, o których sam tekst bezpośrednio nie wspomina. Z drugiej strony pojawiają się także, choć tylko na zasadzie zapożyczonych pojedynczych haseł, i współczesne zespoły punkowo-reggaeowe: „Chłopcy z Placu Broni”: *Kocham wolność* („wolność kocham i rozumiem, wolności oddać nie umiem” w *Przed burzą*), „Izrael”: *Wolny naród* („wolny naród musi być” w *Barykadzie*), „KSU”: *Pod prąd, czy „Siekiera”*: *Ludzie wschodu*, melodyki z *Ulicznej kultury „Dee Facto”*, parafrazy cytatów z *Biblii*, ks. Józefa Tischnera, czy popularnej w latach 20.-30. pieśni Adama Kowalskiego *Morze, nasze morze...* Daje to kulturowy *collage* modelowany jednak w sposób bardzo precyzyjny. Mówiąc o Powstaniu Warszawskim, artyści sięgają zarówno po utwory oryginalne i bezpośrednio tego wydarzenia się dotyczące, jak i te, które w swym pierwotnym kontekście nie mają z nim nic wspólnego. Ów intertekstualny rozrzut może początkowo budzić obawy, wydać się eklektyczny. Jednak wspólnym mianownikiem wszystkich tych odniesień jest fakt, iż odnoszą się one do uporczywej walki o zachowanie godności i wolności. Te same teksty „Chłopców z Placu Broni”, „Izraela”, „KSU” i „Siekier”, które w były w latach PRL świadomą manifestacją ideową, elementem mentalnej walki, stają się tworzywem egzemplifikacyjnym w dyskursie dotyczącym Powstania Warszawskiego. W ten sposób ujawnia się pewna nawet historycznie ujęta jedność, nić łącząca części składowe paradygmatu naszej kultury: nawracającą historycznie i kulturowo potrzebę walki oraz w jakiś sposób – umiejętność solidaryzacji w sytuacjach skrajnego zagrożenia (choć sama kategoria „skrajności”, w zależności od tła czasów [„klimatu opinii” – powiemy za Beckerem²⁹], różnie jest interpretowana). Z drugiej zaś strony ujawnia się pewna uniwersalność tekstów kultury, jako środka wyrazu: w odwrotną stronę, dawne teksty do mówienia o dniu dzisiejszym wykorzystał współczesny zespół

²⁷ Zob. B. Wachowicz, *To „Zośki” wiara! Gawęda o Harcerskim Batalionie Armii Krajowej „Zośka”, cz. 1*, Warszawa 2005, s. 108.

²⁸ Zob. „*Warsaw Concerto*”. *Powstanie Warszawskie w poezji*, wybór i oprac. A. Kunert, Warszawa 2004, s. 114, 131, 242, 244, 246, 481, 495, 497.

²⁹ C. L. Becker, *Państwo Boże osiemnastowiecznych filozofów*, Poznań 1995, s. 9-29.

rockowy „Akurat”, nagrywając utwór do tekstu Juliana Tuwima *Do prostego człowieka*, odwołując się komentarzem do konfliktów irackiego i afgańskiego, oraz Grzegorz Turnau również z tekstem Tuwima – *Śmierdziel*, często wykorzystywanym, jako komentarz do niedawnych jeszcze nieporozumień wokół figury krzyża przy pałacu prezydenckim w Warszawie. Obustronna peregrynacja tekstu literackiego, tekstu kultury wpisuje go w nową formę, nową treść i jakość³⁰. Ujawnia się więc trwanie kulturowych podwalin i pewna niezmienna aktualność komentarzy rzeczywistości, rozmaicie nawracających razem z nawrotem sytuacji konfliktowych.

Swoją płytę płocki zespół zamknie jeszcze jednym odwołaniem kontekstualnym. Tytułując utwór dość wymownie i jednoznacznie – *Koniec*, zaadaptuje do współczesnego brzmienia dwie dawne pieśni żołnierskie: *Dumę rycerską* ze schyłku renesansu do słów Adama Czahrowskiego (niesłusznie zapomnianego dziś poety³¹) oraz – sięgającą przynajmniej inspiracją tego samego czasu – pieśń *Idzie żołnierz borem lasem*. Odwoła się tym samym do czasów, gdy Rzeczpospolita była w kręgu europejskich potęg militarnych i politycznych. Wspominana w utworze husaria była potężną formacją z trudem dającą się odeprzeć w boju; ze względu na specyfikę działania i uzbrojenia uznawana jest za najdoskonalszą jednostkę w dziejach kawalerii. Zatem staje przed oczami wizja powstańców, którzy miast trwożyć się przegraną batalią i sprawą, odwołują się pieśnią do krzepiących ducha zwycięstw potężnej husarii; z drugiej zaś strony *Idzie żołnierz...* to historia tułaczki, tej mającej miejsce kiedyś i tej, która staje się udziałem podmiotu wypowiedzi. Zatem dzieje zlewają się w jedną całość, sytuacje nawracają (jak w *Nauce nowej* Vico), w odmętach przeszłości odnajdujemy zwierciadło współczesności, poszukując rad i nadziei.

Z perspektywy odbiorcy otwiera się więc szeroka możliwość utożsamienia z podmiotem i w jakiś sposób czynnego brania udziału w przedstawianych wydarzeniach³². „Odbiorca empiryczny” – znowu odwołując się do Eco – jest tu odbiorcą idealnym. W nim spełnia się sens mentalnego ożywienia Powstania Warszawskiego i jego opowieści, jako historii bohaterów – bohaterskiej zbiorowości, która jednak tworzona była przez bohaterskie jednostki.

³⁰ Mówiła o tym, choć w nieco innym kontekście, Maryla Hopfinger: *Audiowizualny kontekst kultury współczesnej*, [w:] *Kultura – komunikacja – literatura. Studia nad XX wiekiem*, red. S. Żółkiewski i M. Hopfinger, Wrocław 1976, s. 75-77, niemniej cała rozprawa pozostaje tu istotna zwłaszcza pod kątem współuczestniczenia autora i odbiorcy w procesie twórczym.

³¹ Zob. T. Mikulski, *Adam Czahrowski z Czahrowa. Portret literacki*, Kraków 1947 (i przedruk w: T. Mikulski, *Pisma wybrane*, oprac. P. Kaczyński i G. Wichary, Wrocław 2005).

³² Por. U. Eco, op. cit., s. 13-19.

3. „Hemp Gru”: 63 dni chwały – lekcje patriotyzmu

Muzyka hip hop i wiążąca się z nią specyficzna kultura nie była dotąd specjalnie doceniana pod kątem pozytywnych wartości, jakie ze sobą niesie³³. W jakiś sposób tłumaczyć to można samymi korzeniami tej muzyki i jej często brutalną, nasączoną wulgaryzmami formą werbalną³⁴. Chciano by w niej widzieć tak samo zdegenerowaną młodzież, jaką chciano widzieć od połowy lat 70. XX wieku w fanach punk rocka. Oba nurty muzyczne i kulturowe – w dużym uogólnieniu – charakteryzuje cięta krytyka współczesnych sobie realiów społecznych i politycznych. Hip hop jednak (w polskim wykonaniu) od początków funkcjonowania sceny niezależnej (niekomercyjnej)³⁵ nie tylko podawał tę rzeczywistość krytyce i komentowaniu, ale widział też pewną potrzebę swoistej opieki nad młodszymi pokoleniami i ich edukacji. Stąd często pojawiające się zwroty – kierowane do odbiorcy – typu: „dzieciak”, np.:

teraz Polska kraj Zipa Rzeczpospolita Trzecia
to znaczy dzieciak że jesteś tu na własnych śmieciach
(„Zipera”: *Patriota*)

Nie dziwi więc, że w orbicie zainteresowań (i wyrażania swojego światopoglądu) znalazły się kwestie związane z patriotyzmem („Zipera”: *Patriota*) oraz wojną i Powstaniem Warszawskim, które stanowią (a przynajmniej swego czasu stanowiły) silny komponent dyskusji publicznej. Toteż w ostatnich latach powstały

³³ Zob. A. Ziontek: *Siedleckie miniatury...*, s. 298-299; por. głos przeciwny: M. Saganiak, *Hip hop – hurraaa? Obserwacje z marginesu pewnej kultury*, „Las Rzeczy” 2003, nr 2, s. 26-32 (tekst dobrze oddaje jeszcze niedawne podejście do tej kwestii powodowane brakiem elementarnego rozpoznania zagadnienia).

³⁴ Kapitalnie pisała o tym Agnieszka Karpowicz: *Słowo jako THC. Oralność w kulturze hip hop*, [w:] *Nowe formy w literaturze popularnej*, red. J. Frużyńska i B. Owczarek, Warszawa 2007, *passim* – pomijając streszczenie dowodzonych a artykuły, uznając go za niezbędny dla niniejszego wywodu kontekst. Tam też o specyfice tekstu hip hopowego.

³⁵ Agnieszka Karpowicz słusznie przypomina, iż pierwszym polskim wykonawcą uznanym za przedstawiciela hip hopu był „Liroy”. Dodać by tu jednak należy, iż kielecki artysta wcześniej funkcjonował jak PM Cool Lee a razem z nim zaistniało medialnie (również kieleckie) „Wzgórze Ya Pa 3”. Kwestia niekomercyjności zaś może się – zdaniem piszącego te słowa – odwoływać jedynie do początków istnienia tej muzyki na rodzimym gruncie i odnosić do wykonawców, którzy, rezygnując ze starania się o kontrakty z profesjonalnymi wytwórniami (co wiązało się z ingerencją w twórczość), nagrywali swe utwory w warunkach domowych. W ten sposób ich dokonania rozchodziły się w ściśle określonym, wąskim kręgu odbiorców. Był to jednak element świadomego wyboru. Otwarcie się przestrzeni estetycznej na mnogość nowych dokonań oraz demonopolizacja tego rynku spowodowały, iż ci, którzy wcześniej wybierali produkcję manufakturalną, dziś nagrywają swe płyty w większych lub mniejszych wytwórniach bez szkody dla warstwy artystycznej (jak choćby „Molesta Ewenement”).

choćby: *63 „Kwadratury Koła”* (2007), *Głośniej od bomb „Pjusa”* (2009)³⁶, *Pierwszy sierpnia „WWO”* i *„Kapeli Czerniakowskiej”* oraz *63 dni chwały „Hemp Gru”*. Każdy z utworów daje opowieść o ludziach oddanych beznadziejnej, z gruntu przegranej walce, która jednak stanowi żywotny element naszej historii i nie-spotykany wcześniej ani później przejaw zbiorowego heroizmu. Pamięć o tych, którzy brali w nim udział jest niezbędna, by zrozumieć siebie, i określić swoją tożsamość. „To o pamięć o was teraz trwa walka” – powie „Pjus”. To dzięki nim żyjemy w wolnym kraju i mówimy językiem ojców – taki byłby przekaz ogólny. Bardziej szczegółowo przyjrzyjmy się *63 dniom chwały*, jako że poza przekazem werbalnym niezbędny się wydaje tu także wizualny, zaprezentowany w teledysku.

W początkowej partii utworu „Bilet” (jeden z członków zespołu) recytuje dość wymowną kwestię:

Ten dzień nie był zwyczajny,
choć z pozoru taki sam jak każdy inny,
niepokojąco spokojnie,
młodzi ludzie tacy sami jak my, pragnący żyć,
duszne sierpniowe popołudnie, siedemnasta minut pięć,
swe żniwo bez litości zbiera śmierć,
tak po prostu.

Odnosi się to oczywiście do pierwszego sierpnia 1944 roku, czyli dnia wybuchu Powstania Warszawskiego. Już na wstępie mamy do czynienia z istotnym czynnikiem wprowadzającym odbiorcę w interpretację. Dzieje się tak za sprawą mocno uwypuklonej kategorii „zwyczajności” i „normalności”, na podstawie których budowane jest napięcie dramatyczne. Od razu też mocno rysuje się pewna więź włączająca odbiorcę w tekst. Z jednej strony mamy bowiem zastrzeżenie, że dzień ów nie był „zwyczajny”, z drugiej jednak otrzymujemy sygnał, że pozory wskazywałyby na jego powszedniość i „normalność”. Obie konstatacje wzmacnia hasło o „niepokojącym spokoju”. Powyższe stwierdzenia mogą się wydawać połowiczną znajomością samego tytułowego zagadnienia i jego infantylizacją. Wszak próbuje się aplikować kategorię „normalności” w środek dyskursu o czasach, gdy każdy dzień przynosił nowe okrucieństwa działań wojennych. Niemniej wydaje się, że jest to celowa konstrukcja, a jej celem jest ukazanie pewnego spowzednienia i wyczekiwania na nowy początek, nowe otwarcie. Tak zatem Powstanie Warszawskie zyskuje wymiar transgresyjności.

³⁶ „Utwór inspirowany jest historią i poświęcony bohaterom plutonu Głuchoniemych, który walczył w Powstaniu Warszawskim” – jak informuje nas na wstępie artysta, który nb. sam cierpi na głuchotę.

Podobnie miało to miejsce w *Godzinie W* „Lao Che”, gdy padły słowa „tramwajem jadę na Wojnę” (przy czym, co charakterystyczne, „Wojna” zapisana była właśnie majuskułą). W obu przypadkach mamy do czynienia z zabiegiem podobnym: oto wojna na tyle już spowszedniała, że stała się ową „normalnością” każdego dnia i czeka się na „Wojnę” właściwą, nową, która wiąże się z nadziejami na rychły przełom. Dla „Hemp Gru” był też jedyny fragment odnoszący się bezpośrednio do czasu rozgrywania się opowiadanej akcji, reszta dzieje się już w czasie snucia opowieści. W dalszej części bowiem padają deklaracje o pamięci – jej konieczności, wadze powstania (bardziej mentalnej niż militarnej jednak) dla Warszawy i jej współczesnych mieszkańców:

Pamiętam o tym, kiedy mijam te tablice,
w codziennym zawale, walce o lepsze życie,
plama krwi, tam gdzie płonie znicz,
nazwisko X, świętej pamięci krzyż,
[...]

na ich cierpienia grób, słowa te do nut,
za ich trud i głód, szacunek do stóp,
[...]

ceną była śmierć, życie oddał dziad,
[...]

dziś oddajemy hołd kawałkiem tym,
i pamiętamy 63 dni chwały,
[...]

WWA, urodziłem się w tym mieście,
dzięki niektórym mówimy po Polsku jeszcze,
[...]

wolność, godność, honor tego nic nie zastąpi,
Powstańcom chwała, Warszawa nie zapomni.

Pamięć i szacunek oddawane powstańcom są tu niewątpliwie determinantami fabularnymi treści. Bo też należałoby zauważyć, iż podobnie jak we wcześniej omawianym przykładzie, tak i tu mamy do czynienia z pewną opowieścią. Układ wersyfikacyjny wpisuje *ad hoc* ów tekst w kostium wypowiedzi poetyckiej. Sami wykonawcy tego typu muzyki przyswajają to nazywając się „lirycznymi terrorystami”, czy mówiąc o „liryce chodnika”. Poetyka tekstu hip hopowego wymagałaby jednak bardziej systematycznego opisu, co pozwoliłoby unikać rozbudowanych dygresji, jakie nasuwają się w tym miejscu. Zauważmy więc tylko,

iż pomimo deklarowanej poetyckości przekazu i formalnych wyznaczników wersyfikacyjnych, mamy do czynienia tak naprawdę z pewnymi fabułami, które cięte są na wersy celem zasygnalizowania przestankowania³⁷ i (ewentualnie) zgrania par rymowych ułatwiających przekaz. Ich odtworzenie oralne wiąże się bezpośrednio z akcentowaniem rytmu³⁸. Sama zaś struktura omawianego tekstu składa się z krótkich, rzutkich wypowiedzi – zdań bądź równoważników, które dodają akcji dynamiki, wzbudzają emocje.

Semantycznie zaś mamy tu do czynienia z rodzajem podróży mentalnej o silnym ładunku epistemologicznym. Rozpoznając mijane w Warszawie miejsca upamiętniające powstańców, peregrynant mocą wyobraźni (podkreśli to teledysk) i jasno określonej koncepcji budowania własnej tożsamości, sięgnie do źródła, czyli do historii powstania. Rozpoznania przekładają się na dalsze wypowiedzi, np. wyrazy wdzięczności, zwłaszcza, że narrator ma już świadomość, iż kieruje je do swoich ówczesnych rówieśników:

młodzi ludzie tacy sami jak my, pragnący żyć,
[...]

tak wielu młodych oddało swój żywot,
dzieci ulicy – to śmierci żniwo.

Niezwykle istotny jest tu też element utożsamienia się podmiotu tekstu z powstańcami, o których mówi:

nasza ekipa, jakby się cofnąć wstecz,
niczym AK lałaby dziś swą krew.

Co ważne, słowa te padają ze świadomością, iż już z założenia walka ta była skazana na porażkę, co wyczytujemy z wersów: „chwała im za to, choć mała wyobraźnia”, czy: „nieunikniona klęska powstańców tamtych dni”. Mimo to deklaracja współuczestnictwa jest stanowcza i jednoznaczna. Daje tym samym „Hemp Gru” swoistą lekcję patriotyzmu młodemu odbiorcy, który w tym przy-

³⁷ Przeglądając portale internetowe, w których internauci sami zamieszczają teksty rozmaitych wykonawców (nie tylko hip hopowych zresztą) spisywane „ze słuchu”, łatwo zauważyć, że pojawiają się znaczne problemy z podziałem na konkretne wersy (zwłaszcza w sytuacji, gdy nie wchodzi w grę rymy, lub pojawiają się rymy śródwersowe). Słuchacze ci zatem nie odbierają tego jako tekstu poetyckiego, a raczej jako pewną fabułę, która ze względu na oralny kontekst podana jest „cięciom” ułatwiającym docelową artykulację słowną.

³⁸ Wersy służą tu mniej więcej temu, czemu służyła interpunkcja w dawnej, retorycznej prozie polskiej – miała być pomocą i wskazówką odczytania na głos, przyjęcia odpowiedniej artykulacji, intonacji i przestankowania, by jak najdokładniej i najprecyzyjniej dotrzeć do odbiorcy.

padku nie pojawia się już jako „dzieciak”, ale „brat”. Wprowadzając zwrot właściwy opisowi relacji rodzinnych, podkreślona zostaje niezwykła jedność i wspólnota uczestników tamtych wydarzeń. Ma to jednak przełożenie także na życie współcześnie.

Przekaz ten zyskuje wzmocnienie w teledysku. W pierwszej scenie (nie towarzyszy jej jeszcze właściwy utwór muzyczny) widzimy Niemca, który zgodnie z padającym spoza kadru rozkazem dokonuje rozstrzelania bliżej nieokreślonych osób. Następną sceną to widok niewielkiego cokoliku z małą figurą Matki Bożej. O ile wizualnie niemiecki żołnierz strzela w stronę widza, o tyle następstwo sekwencji wskazywałoby, iż strzały kierowane są – a co najmniej godzą – w tę właśnie figurkę. Potem padają recytowane wersy o pozornej „normalności”. Zatem teledysk jest w tym fragmencie formą wypowiedzi wspomagającej i stymulującej interpretację. Podobnie będzie i później.

Całą swą wymową tekst podkreśla zaistniałą w czasie wojny, i szczególnie Powstania Warszawskiego, jedność i determinację. Nie ograniczała się ona jedynie do pospolitego ruszenia do walki z wrogiem, ale realizowała się także w braterskiej pomocy. To, co wskazywane jest w słowie „brat”, zostanie rozwinięte w poszczególnych sekwencjach obrazu filmowego. Zaufanie, jakim żołnierze musieli się obdarzyć, oraz pamięć i dbałość o towarzyszy broni były determinantami skutecznego działania zespołu. Toteż teledysk, by uczytelnić i udobitnić tę postawę, egzemplarykę osnuje wokół piłki nożnej i sytuacji mających miejsce na boisku. Oczywiście pokazani zostaną nie profesjonalni sportowcy, ale młodzi chłopcy, koledzy grający na osiedlowym placu. Dyscyplina ta została wybrana ze względu na powszechność uczestniczenia w niej młodzieży oraz ze względu na fakt, iż jest ona sportem typowo drużynowym. Obraz upadającego powstańca, którego za chwilę eskortują z pola walki inni żołnierze, wspierając na swych ramionach, zostanie przełożony na identyczny obrazek z boiska: upadającego gracza w identycznej pozie wyprowadzają koledzy. To także sygnał czerpania wzorów z bohaterów:

idziemy szlakiem nieśmiertelnych bohaterów,
zostawili trwałe ślad, trafimy do celu.

– wielowymiarowo pokazujący, że wzór ów zostaje wdrożony w życie, od najmłodszych lat kształtując osobowość. Zaczynając już tu, na boisku, od przestrzegania pewnych zasad i niezłomnego kultuwowania ich, dotrwamy z godnością do swej sędziwości. Podkreśla to końcówka filmu: widzimy w niej odbicie w kałuży trójki młodych ludzi; nagle obraz burzy przetaczająca się przez nią piłka. Gdy tafla ustabilizuje się, zobaczymy w niej troje starszuchów z białoczerwonymi opaskami na ramionach.

Niemniej ani utwór, ani teledysk nie próbuje udowodniać, że niezłomne trwanie na straży wartości i wdrażanie ich w życie, stanie się receptą na godną egzystencję. Ciekawym zabiegiem metaforycznym jest wyjście powstańców z kanałów (jakże wymownego i charakterystycznego miejsca tamtych dni) i stanięcie w środku dzisiejszej Warszawy. Przyjmują to ze zdziwieniem, zaciekawieniem. Wymowne są jednak kadry ukazujące ich na tle sklepowej ekspozycji obwieszającej 50. procentową przecenę czy innej (może kinowej) z nadrukiem: „Wrogowie Publiczni”. Przecież to nie przypadek (!), ale odniesienie się do czasów powojennych, gdy żołnierze AK byli właśnie przedstawiani jako wrogowie publiczni; w czasach obecnych zaś, gdy wszystko podlega relatywizacji, dewaluują się i wartości, których oni są symbolem. Co ważne – na tym polu również zostanie zarysowana analogia podmiotu tekstu i jego przedmiotu; z jednej strony bowiem mamy właśnie witrynę z hasłem „Wrogowie Publiczni”, z drugiej zaś jeden z wykonawców swoją część zakończy hasłem: „z pokorą ema, Bilet publiczny wróg”.

4. „L.U.C.”: 39/89 – *Zrozumieć Polskę* – wyzwanie wyobraźni

Odmienne od pozostałych wpisuje swe dzieło w tę tematykę Łukasz Rostkowski (artysta podpisujący się jako „L.U.C.”) w swoim wielkim słuchowisku muzycznym *39/89 – Zrozumieć Polskę*, mającym swą premierę wydawniczą 17 września 2009 r. Jedyne partie słowne płyty to przemówienia Józefa Becka, Adolfa Hitlera, Stefana Starzyńskiego (w dalszej części także Jana Pawła II i Lecha Wałęsy). Płytę inicjuje utwór *Polski Honor*, samym tytułem nawiązujący już do fragmentów trudnego, niejako przełomowego przemówienia ówczesnego ministra spraw zagranicznych RP – Józefa Becka; tu także słyszymy jego ostatnie zdania:

Pokój jest rzeczą cenną i pożądaną. Nasza generacja, skrwawiona w wojnach, na pewno na pokój zasługuje. Ale pokój, jak prawie wszystkie sprawy tego świata, ma swoją cenę, wysoką, ale wymierną. My w Polsce nie znamy pojęcia pokoju za wszelką cenę. Jest jedna tylko rzecz w życiu ludzi, narodów i państw, która jest bezcenna. Tą rzeczą jest honor³⁹.

Padającym słowom towarzyszy charakterystyczna muzyka filmowa stanowiąca podkład, ale niejako też kreująca odbiór, a na pewno wzmacniająca go⁴⁰.

³⁹ J. Beck, [My w Polsce nie znamy pojęcia pokoju za wszelką cenę]. Przemówienie na plenarnym posiedzeniu Sejmu RP, 5 maja 1939, w antologii: *Wielkie mowy historii*, T. III: *Od Hitlera do Eisenhowera*, wybór i oprac. T. Zawadzki, Warszawa 2006, s. 67.

⁴⁰ Znać tu fascynacje ambientem Clifffa Martinezza ze ścieżki dźwiękowej do *Solaris* Stevena Soderbergha (2002), ale też i muzycznymi obrazami podsycania dramaturgii u Bregovića (zwłaszcza słuchać to w żeńskich wokalizach) charakterystycznych dla ścieżki z *Underground* Emira Kusturicy (1995).

Przyswojenie estetyki muzyki ambient, pozwoliło na precyzyjne, niemal filmowe, poprowadzenie narracji. Początkowo słychać przeciągłe acz nieco stłumione trwanie dźwięków charakterystycznych dla filmów budujących napięcie i oczekiwanie. Razem z pojawieniem się żeńskiej wokalizy słyszymy dźwięk strojenia odbiornika radiowego, gdy padają pierwsze słowa Becka, muzyka jest ich perfekcyjną ilustracją. Po dwóch wypowiedzianych zdaniach (patrz cytaty wyżej) następuje pauza, w której kilka dźwięków pianina w połączeniu z zawodzącym głosem wzmacniają niepewność i nieustające wyczekiwanie. Pauza kolejna zapada po słowach mówiących, iż Polacy nie znają „pojęcia pokoju za wszelką cenę”. Słychać jeszcze rzeczywiste owacje dla Becka, a muzyka, wznosząc się i narastając, osiąga punkt kulminacyjny, chwilowo zagłusza resztę dźwięków. W tym momencie bowiem wszystko staje się jasne, nawet jeśli przemówienie jeszcze trwa, to słowa będące jego kwintesencją już padły, a resztę można dopowiadać. Następuje tu jakby obraz przerażenia bohatera-odbiorcy mowy i emocji zagłuszających rzeczywistość. Po faktycznym zakończeniu mowy Becka muzyce towarzyszy bicie serca i żałobnie brzmiąca wiolonczela. Są pewne przebłyski instrumentów perkusyjnych, choć całość jest raczej jednostajna i mroczna. Od utworu *A więc wojna* słychać już marsze żołnierzy, świst spadających bomb, okrzyki, a muzyka staje się zdecydowanie agresywna.

Pośród 7 utworów dotyczących II wojny światowej (na 18 pomieszczonych na płycie) ostatni z nich – *Pyrrusowa klęska* dotyczy Powstania Warszawskiego. Parafraza powiedzenia „pyrrusowe zwycięstwo” odwołująca się do antycznego króla Epiru, zagorzałego przeciwnika Rzymu w okresie tworzenia się imperium, niemal miażdży swoją mocą wyrazu. Pyrrus, prowadząc batalie, nie oszczędzał ani swoich ludzi, ani tym bardziej broni, toteż jego zwycięstwa okupione były dramatycznymi stratami, absolutnie niemożliwymi do rekonstrukcji w warunkach prowadzonej wojny. Dla Pyrrusa pocieszeniem po stracie dojmującej części wojska mógł być osiągnięty przez nie efekt, żaden z powstańców jednak podzielić tego poczucia nie mógł. „Pyrrusowa klęska” brzmi tu dokładnie tak, jak u „Lao Che” brzmiało hasło: „wilczur się zeźlił i piekło podpała”. Podobnie zresztą zabrzmiał finał obu tych wizji – chęć odnalezienia pocieszenia w kontekście historycznym, odwołującym się dawnych zwycięstw; u „L.U.C.a” będzie to przywołanie archiwalnego (więc, przeszłego, choć czas nie jest tu ani określony, ani ważny) nagrania hymnu Polski, u „Lao Che” przywołanie dumy Czahrowskiego.

„L.U.C.” znakomicie posługuje się różnymi gatunkami i stylami muzycznymi, tworząc z nich eklektyczną całość, a powstające dysonanse jako element obrazowania mają być analogiczne do dysonansów, które zaistniały z ogromną siłą w opiewanym fragmencie dziejów Polski. Interpretacje zależą zaś od skłonności odbiorcy „do intensywnego i scenicznie udratyzowanego wyobrażenia

sobie tego, co aktualnie opowiadane” – dowodził Franz Stanzel⁴¹. Czytelnik – a w tym przypadku odbiorca całego artystycznego przedsięwzięcia – „całą moc wyobraźni obraca na pełną, plastyczną i precyzyjną realizację przedstawionej sceny”⁴². Sprawcza i wizyjna moc wyobraźni jest tu więc kluczem do możliwości pełnego obcowania z dziełem. O ile w przypadku „Lao Che” mieliśmy dopowiedziane tło w ramach głosu do utworu, a „Hemp Gru” dała jasny przekaz audiowizualny, o tyle w przypadku „L.U.C.a” kluczowym zagadnieniem będzie właśnie wyobraźnia. Toteż w zależności od kompetencji obcującego z dziełem, jego werbalno-muzyczna struktura może dawać rozmaite spełnienia – semantyczne, emocjonalne i wizyjne (rozwijanie tego wątku wykracza jednak poza ramy niniejszego szkicu).

Zakończenie

Przyglądanie się zagadnieniom opowieści zaprezentowanych w analizowanych wyżej tekstach to przyglądanie się tekstom użytkowym, ich sposobom perswazyjności i możliwym stylom odbioru, interpretacji. Tradycja oralna, niezbędna do przywołania przy tej specyficznej materii (choćby przez samo wykonywanie), w dużym stopniu proces ten modeluje; właściwa artykulacja, akcentowanie, intonacja – wszystko to jest niezbywalną częścią formy podawczej. A co za tym idzie, każdy z elementów stanowi etap procesu odbioru.

Pokazane wyżej narracje skupione wokół Powstania Warszawskiego w rozmaity, właściwy sobie sposób, próbują ukazać tytułowe wydarzenie w kontekście bohaterstwa ofiary naszych przodków, a z drugiej strony wskazać jego wszelkie konsekwencje i zasługi dziś, włącznie z budowaniem społecznych autorytetów i własnej tożsamości.

Podjęcie takiej formy mówienia o nim – i w ogóle umożliwienie jej – jest niezaprzeczalną zasługą wciąż trwającej zmiany (bo nie krachu) systemu kultury⁴³, co Maria Janion określiła jako „zmierzch paradygmatu romantyczno-symbolicznego”. Tyle, że ta widoczna zmiana – należałoby zgodzić się tu z Marią Janion – powoduje bardziej otwarcie się kultury (a właściwie jej odbiorców) na nowe kody, w których tkwi jednak ta sama wciąż wartość. Symbol męczeństwa

⁴¹ F. Stanzel, *Sytuacja narracyjna i epicki czas przeszły*, przeł. R. Handke, [w:] *Studia z teorii literatury. Archiwum przekładów „Pamiętnika Literackiego”*, T. I, red. M. Głowiński i H. Markiewicz, Wrocław 1977, s. 218.

⁴² Tamże.

⁴³ Por. M. Gołaszewska, *Systemy heterogeniczne. Szkic na temat ogólnej teorii złożoności systemów: uniwersum piękna, uniwersum sztuki, uniwersum literatury*, [w:] *Literatura a heterogeniczność kultury. Poetyka i obraz świata*, red. E. Czaplejewicz i E. Kasperski, Warszawa 1996, *passim*.

i heroiczności nie upadł, podobnie mesjanistyczna wizja polskich dziejów. Mało tego, pojawia się także chęć świadomego uczestniczenia w niej przedstawiciele młodych pokoleń, by przywołać na koniec fragment omawianych *63 dni chwały* „Hemp Gru”:

nasza ekipa, jakby się cofnąć wstecz,
niczym AK łałaby dziś swą krew,
za świata grzech, aż po ostatni wdech,
bohaterów jęk, o nasz spokojny sen.

The image of WW II and the Warsaw Uprising in popular music Summary

This article focuses on images of the Warsaw Uprising and, more broadly, of World War II, found in Polish (and European) popular music. The textual layer, accompanying music and, occasionally, visuals are analysed. This research idea was pursued on the basis of a variety of music genres: rock (Lao Che, De Press), hip hop (Zipera, Hemp Gru) and experimental music (L.U.C.), thus revealing openness of popular culture to topics previously reserved for ‘high culture’. The analysis also revealed a social change in the paradigm of thinking about key historical events. Sophisticated artistic renderings also have utilitarian aspects: by reaching a broad audience they sensitise people to the idea of discovering the roots and, therefore, after Simone Weil, to ‘being rooted’.

MAREK PAKCIŃSKI

(Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa)

NARRACJA I AKSJOLOGIA W TEKSTACH POLSKIEGO HIPHOPU NIEKOMERCYJNEGO

ABSTRAKT: Artykuł porusza problem związków hiphopu z aksjologią postmodernistyczną. Fundamentalną własnością hiphopu jest ironiczny dystans do własnego języka, nadbudowanego nad szeregiem dyskursów oficjalnych i podporządkowanego zasadzie gry. W estetykę postmodernizmu wpisuje się także charakterystyczne dla hiphopu za-właszczanie i przetwarzanie pewnych elementów oraz mieszanie stylów. W sferze aksjologii hiphop jest wpisany w tradycję buntu, jest ruchem kontestującym współczesną kulturę, dążącym do zmiany społecznej. Ta własność hiphopu wiąże się z jego narracją genealogiczną, opowiadającą o wykluczeniu społecznych mniejszości. Także dla polskiego hiphopu charakterystyczna jest postmodernistyczna gra z cudzym tekstem, traktowanym jako tworzywo własnego przekazu. W wielu polskich utworach hiphopowych można odnaleźć motywy, które pozwalają na ich interpretację w kontekście filozoficznych ujęć ponowoczesności.

SŁOWA KLUCZOWE: hiphop, rap, aksjologia, postmodernizm, estetyka pragmatyczna

Kultura hiphopowa dość niedawno stała się u nas przedmiotem teoretycznej refleksji. Od razu też – co nie powinno dziwić – zaczęła budzić kontrowersje jako obiekt zarazem cennych analiz, jak i licznych uproszczeń oraz dezinterpretacji. Obiektywny stosunek badaczy do rapu (jako gatunku muzyki), czy też hiphopu (który *Hiphop: słownik* Piotra Flicińskiego i Stanisława Wójtowicza definiuje jako „gatunek muzyczny” oraz „kulturę związaną z muzyką hiphopową”¹) utrudniał nie tylko fakt coraz wyraźniejszej obecności tej subkultury wśród polskiej młodzieży, lecz także kontrowersyjność samej tej formy kulturowej, która nie uciekała nigdy przed prowokowaniem, wielokierunkową krytyką lub ostentacyjnymi atakami na establishment.

Znamienny wydaje się fakt, iż uproszczenia – nieuchronne w przypadku zjawiska tak nowego i niepodatnego na jednoznaczne oceny – zmierzają zasadniczo w dwóch kierunkach: po pierwsze swoistej idealizacji, zgodnie z którą, jak pisze np. Ewa Kołodziejek w swojej cennej skądinąd pracy *Człowiek i świat w języku subkultur*, uczestnik subkultury hiphopowej to „nastolatek, mieszkaniec miejskiego blokowiska”, który mówi „młodzieżowym slangiem, słownictwo

¹ P. Fliciński, S. Wójtowicz, *Hiphop: słownik*, współpr. M. Lisewska, K. Kulisz, Warszawa 2008, s. 69.

swoiste odnosi tylko do specyficznych form hip-hopowej aktywności: [...] graffiti, muzyki i tańca”, a zarazem buduje „swoją rzeczywistość opartą na własnym systemie wartości: więzi grupowej, przyjaźni, zaufaniu, tolerancji i na wspólnocie poglądów”². Z drugiej zaś strony wśród badaczy hip-hopu – a w Polsce są to, jak się zdaje, przede wszystkim językoznawcy, zaintrygowani wyjątkową kreatywnością tej subkultury właśnie w sferze języka – pojawiają się osady, dotknięte pewną deformacją, którą określiłbym mianem „błędu protekcjonalności”, polegającego na ocenie specyficznego języka rapu, form artystycznych, jakie przybiera, z perspektywy tradycyjnej estetyki, zgodnie z którą efekty artystycznej aktywności raperów można dyskwalifikować jako pewną formę nieoryginalnej „grafomanii”. Jak piszą np. Zofia Sawaniewska-Mochowa i Włodzimierz Moch w artykule *Językowy obraz miasta w tekstach hip-hopowych*, „pierwszą warstwę leksykalną” tych tekstów stanowi „słownictwo ogólne, wspólne różnym odmianom polszczyzny, będące podstawą do tworzenia rymów, [...] zresztą dość pretensjonalnych”³.

Otóż wydaje się, że podobne sądy, z pewnością usprawiedliwione z perspektywy wstępnego, językoznawczego kontaktu z materiałem tekstów hip-hopowych, dotknięte są niedostatkiem analitycznej subtelności, który można sobie uzmysłowić dość wyraźnie, zestawiając taką semantyczną bądź też aksjologiczną klasyfikację zjawisk w sferze rapu z analizami Richarda Shustermana z jego książek *Estetyka pragmatyczna* oraz *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej*⁴. Wydaje się bowiem, iż – w perspektywie interpretacji Shustermana – swoista gwara hip-hopowa, wulgaryzmy bądź „częstochofskie rymy” pojawiające się w tych tekstach powinny być, w imię naukowej obiektywności, interpretowane z punktu widzenia postmodernistycznej estetyki oraz aksjologii. W warstwie językowej żargon jest tu bowiem używany, jak się zdaje, przede wszystkim po to, by ironicznie zdystansować się wobec innego żargonu; mamy tu do czynienia z nadbudowywaniem nad oficjalnym żargonem mass-mediów, polityki, różnorodnych „oficjalnych” dyskursów społecznych swoiszego „meta-żargonu”, eksponującego krytycznie zasadę „gry słów”, którą rządzi się także język oficjalny, pozornie podporządkowany imperatywowi faworyzowania logiki oraz rzeczowości sądów. Wszystkim rządzi „gra słów” – to postmodernistyczne w istocie twierdzenie, nie zaś ukryta przemoc rymu rodem z wierszy księdza Baki kieruje językową inwencją raperów.

² Zob. E. Kołodziejek, *Człowiek i świat w języku subkultur*, Szczecin 2005, s. 41.

³ Z. Sawaniewska-Mochowa, W. Moch, *Językowy obraz miasta w tekstach hip-hopowych*, [w:] *Synchroniczne i diachroniczne aspekty badań polszczyzny*, red. M. Białoskórska, T. VII, Szczecin 2001, s. 277.

⁴ Zob.: R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna. Żywe piękno i refleksja nad sztuką*, przeł. A. Chmielewski, E. Ignaczak, L. Koczanowicz, Ł. Nysler i A. Orzechowski, Wrocław 1998, a także: idem, *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej*, wybór, oprac. i tłum. W. Małecki, współpr. naukowa A. Chmielewski, Wrocław 2007.

W tym właśnie kierunku zmierzają propozycje interpretacyjne Shustermana. Jego zdaniem, wśród głównych cech subkultury hiphopowej należałoby wymienić przede wszystkim zakwestionowanie kluczowego dla klasycznej estetyki rozróżnienia na obieg popularny i obieg elitarny kultury. Rap kwestionuje zatem również – w sposób typowy dla estetyki postmodernizmu, a być może dla niej prekursorski – także różnicę pomiędzy oryginałem a kopią, wpisując się w anty-Platońską estetykę symulaków: kopii, będących źródłem innych kopii. Jak pisze autor *Estetyki pragmatycznej*:

Rap [...] jest postmodernistyczną sztuką popularną, która stanowi wyzwanie dla [...] najgłębiej zakorzenionych konwencji estetycznych, powszechnych nie tylko w modernizmie jako stylu artystycznym i ideologii; [...] stanowi on wyzwanie także dla doktryny filozoficznej modernizmu i związanych z nią ostrych rozróżnień pomiędzy różnymi sferami kulturowymi⁵.

Obecne w rapie pierwiastki postmodernizmu obejmują, zdaniem Shustermana:

[...] procedurę zawłaszczania i ponownego wykorzystywania pewnych elementów, która stanowi odmienne od oryginalnej twórczości eklektyczne mieszanie stylów, entuzjastyczne wykorzystywanie nowych technologii i kultury masowej, odrzucenie modernistycznych propozycji autonomii estetycznej i czynności artystycznej oraz podkreślanie tego, co lokalne i czasowe aniżeli powszechne i wieczne. [...] rap nie tylko dobitnie [te cechy – M.P.] reprezentuje, ale często świadomie podkreśla i czyni przedmiotem swego zainteresowania⁶.

Do tego katalogu postmodernistycznych cech rapu w ujęciu Shustermana dodać można prowokację typowo polityczną o charakterze, nie wahałbym się powiedzieć, społecznie kontestatorskim czy też nawet rewolucyjnym:

Tylko dzięki środkom masowego przekazu [– pisze autor *Pięknej sztuki rapowania* – M.P.] hiphop mógł stać się bardzo donośnie słyszalnym głosem w naszej kulturze popularnej, który Ameryka klasy średniej chciałaby zdusić, ponieważ głos ten bardzo często wyraża w zdecydowany sposób doświadczenie frustracji z powodu prześladowań w getcie oraz pełen dumy, nieustępliwy opór i żądanie zmiany społecznej⁷.

Rzec można zatem, iż rap wpisuje się pod tym względem w tradycję, ale nie tę „oficjalną”, nie w dziedzictwo sztuki jako takiej czy nawet w dzieje kultury masowej, lecz w specyficzną historię kulturowej i politycznej kontestacji, która, jak pisał niegdyś (za Ferdinandem Lassalle’em) Michał Komar w swoim

⁵ R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna...*, op. cit., s. 261.

⁶ Ibidem, s. 261-262.

⁷ Ibidem, s. 273.

znanym eseju o świadomości rewolucyjnej młodego pokolenia Zachodu w XIX i XX wieku pod tytułem *Zmęczenie*: „[...] zaczyna szukać gwarancji etycznych dla samego aktu rewolucji” po to, by odnaleźć je ostatecznie w „prawie tygrysa” do „rozszarpywania”⁸.

Do swoistego katalogu postmodernistycznych cech rapu dodać można zatem także filozoficzną (w sensie, jak pisze Shusterman, „filozofii życiowej” rzecz jasna, a nie jakiegokolwiek pojęciowego systemu) inspirację Fryderyka Nietzschego oraz – z drugiej strony – Johna Deweya⁹. Umieszczenie rozdziału o hip-hopie w tomie poświęconym „estetyce pragmatycznej” dobitnie świadczy o znaczeniu tej inspiracji. Jednak także w późniejszym tekście Shustermana poświęconym temu tematowi, w szkicu *Pragmatyzm, sztuka i przemoc. Przypadek rapu* (zamieszczonym w książce *Od hip-hopu do filozofii somatycznej*) autor stwierdza:

Rap, który już od dawna jest łączony z destruktywną uliczną przemocą, stanowi również przejaw przemocy *estetycznej*. Już sama gwałtowna, intensywne siła jego rytmu, metody samplowania i skreczowania płyt, jego agresywnie głośny, konfrontacyjny styl dają mu energetyczny wigor, który stymuluje energię i świadomość słuchaczy. Wczesne motto rapu – *bring the noise* [hałasuj] było dźwiękową deklaracją gwałtownego protestu. Uznano, że pewnego rodzaju przemoc jest konieczna, aby przełamać samozadowolenie i zmnowę milczenia otaczającą prześladowania ekonomiczne, policyjną przemoc i inne społeczne choroby czarnych śródmieść. Estetyczna przemoc była też potrzebna, aby rozłożyć na części kiepskie nagrania, dzięki czemu ze składających się na nie sekwencji dźwiękowych można było zrobić coś lepszego¹⁰.

Ostatecznie zatem, konkluzja autora w kwestii przemocy sprowadza się do uznania jej za wpisaną w praktykę rapu czy hip-hopu jako „nowej” sztuki z zaznaczeniem konieczności podziału na przemoc „złą” i „dobrą”:

Problem przewyciężenia przemocy nie jest zatem kwestią jej całkowitej eksterminacji, lecz skanalizowania jej i sterowania nią, jest kwestią oddzielenia dobrej przemocy, która sprawia, że realia zmieniają się na lepsze, od tej, która czyni więcej szkody niż dobra [...]¹¹.

Problem przemocy wiąże się zatem dość ściśle w ujęciu Shustermana z trybem ekspresji niesionego przez rap przekazu, w tym także zawartymi w hip-hopie pierwiastkami narracyjnymi. Zanim przejdę do ich bardziej szczegółowej interpretacji, chciałbym dokonać niezbędnych rozróżnień, które konieczne są

⁸ Zob. M. Komar, *Zmęczenie. Wszechnica Społeczno-Polityczna*, Warszawa 1985, s. 17.

⁹ Zob. R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna...*, op. cit., s. 279.

¹⁰ R. Shusterman, *O sztuce i życiu...*, op. cit., s. 169.

¹¹ Ibidem, s. 170.

w przypadku słuchaczy niezbyt dokładnie obeznanych z subkulturą hiphopową, bo nie identyfikujących się z nią. Jak twierdzi Włodzimierz Moch w studium *Językowy obraz świata w tekstach hiphopowych*:

Subkulturę hiphopową, a właściwie formy kreatywności artystycznej, które w niej zgodnie koegzystują, charakteryzuje się czasem jako złożoną z *czterech elementów* lub *czterech stylów*. Obok układania rymowanych *tekstów* (domena *emce*), tworzenia muzyki, głównie *bitów* (przez *didżeja – producenta*) i tańczenia *breka* (to robi *b-boy*, względnie, ale znacznie rzadziej, *b-girl*) jej czwartym składnikiem, pozamuzycznym, jest wykonywanie przez *malarzy* farbą w spray'u na murach i pojazdach [...] charakterystycznych motywów, szablonów graficznych, sygnatur i podpisów, składających się na hiphopowe *graffiti*. Jeśli bierze się pod uwagę *rap* (czyli układanie *wierszy* i komponowanie *bitów* traktuje się jako jedną dziedzinę) oraz *break* i *graffiti*, to mowa o *trzech stylach*, same *hh wiersze* i *bity* określa się jako *dwa style*. Czasem *bitbox / beat box / human beatbox (-ing)* – tworzenie za pomocą narządów mowy warstwy rytmicznej, rzadziej, melodycznej utworu hiphopowego – uważa się za piąty element subkultury hiphopowej¹².

Obok wysokiego statusu MC (czyli Mistrza Ceremonii: „Master of Ceremony”), który to status w swym głębokim podłożu może odnosić się, jak sądzę, do modernistycznej mitologii artysty jako „medium Absolutu” (oraz jego pozaeuropejskich odpowiedników, czyli przede wszystkim wysokiej, choć ambiwalentnej pozycji *griota*, wędrownego pieśniarza, w wielu kulturach afrykańskich) istotnym składnikiem subkultury hiphopowej jest odwołanie się do własnej, godnej szacunku genezy jako źródła autorytetu rapu. Jest to także jego swoiście filozoficzny czy też moralistyczny wymiar, wyrażający się w nawyku nieustannego wartościowania rzeczywistości, charakterystycznym przede wszystkim właśnie dla hip-hopu niekomercyjnego, który określa się sam jako „autentyczny”, w przeciwieństwie do „nieautentycznego”, który „sprzedał się systemowi”. O tym moralistycznym aspekcie hip-hopu wyrażającym się w leksyce pisze następująco Ewa Kołodziejek:

Rzeczywistość [w tekstach hiphopowych – M.P.] jest nieustannie wartościowana. Jeśli coś zasługuje na ocenę pozytywną, nazywa się to ekspresywizmami: *czad, czadowy, full wypas, odjechany, pochwała, spoczko, spoko, w porzo, wyczesany, wyjebany w kosmos, wyjebisty na maksa, wypas, wypasiony, zajeboza, zajebisty, zajebistyyczny*. Zachwyty, pozytywne doznania określają też wyrażenia: *bujać, jarać, kręcić* i *mieć zajawkę*. Dezaprobatę w stosunku do sytuacji lub zachowania wyrażają leksemy: *kozaczyć, lama, lamer, lamerski, masakra, padaka, rzeźnia, spina, spinka, ściema*,

¹² W. Moch, *Hip hop – kultura miasta: leksyka subkultury hiphopowej w Polsce*, Bydgoszcz 2008, s. 156.

ścienka, [...] *wał*, *wtopa*. Pogardliwe określenia: *amatorka*, *gangsterka*, *chuliganka*, *komera*, *pozerka*, są oceną działalności – najczęściej muzycznej – nieakceptowanej przez członków subkultury [...] ¹³.

Odwołując się do genealogii jako źródła autorytetu swych tekstów, raperzy rekonstruują początki subkultury, definiowane jako „spontaniczne” lub „autentyczne”. Rzec można, że pod tym względem subkultura hip-hopowa kontynuuje w dającej się rozpoznać linii tradycję młodzieżowej kontestacji lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku, o której pisała niegdyś Aldona Jawłowska w swojej kultowej (nie zawahałbym się powiedzieć) książce *Drogi kontrkultury*. Autorka cytuje tam m.in. manifest z 1969 roku autorstwa Jerry’ego Rubina, jednego z założycieli ruchu hipisowskiego, gdzie stwierdza on:

Ruch [hipisów – M.P.] [...] jest ruchem „białych czarnuchów”. Gospodarka amerykańska nie potrzebuje już ani czarnej, ani białej młodzieży. Jesteśmy odpadami produkcji. Wypełniamy nasze przeznaczenie przez odrzucanie systemu, który nas odrzuca ¹⁴.

W pisanych przez samych raperów narracjach o genezie subkultury hip-hopowej można zatem odnaleźć zarazem odniesienia do poczucia rasowej alienacji Afroamerykanów, reprodukowanej ostatecznie przez system także w odniesieniu do białych, jak również aluzje do buntu, rewolty, która musi być konieczną odpowiedzią na tę przemoc. Do tych właśnie korzeni hip-hopu odwołuje się Richard Shusterman, poruszając w krótkim eseju *Muzyka getta* kwestie swojej historii rodzinnej, rzec można, „osobistej narracji”, a zarazem ujawniając w ten sposób źródła swojego zainteresowania rapem:

Skoro [...] białe społeczeństwo nie okazało [...] tolerancji i zrozumienia dla rapu, to czemu winić hip-hop za łączenie dumy getta z ekskluzywnym szowinizmem getta? Nie obwiniam tutaj hip-hopu, zaś tego rodzaju szowinizm i separatyzm może być koniecznym krokiem do pełnego wyzwolenia społecznego i kulturowego. [...] Jednym ze sposobów na to, aby spojrzeć na problemy szowinistycznej izolacji getta, nie wikłając się przy tym w [...] kontrowersje dotyczące bieżącej czarnej polityki kulturowej, jest rozważenie bolesnej historii pierwotnych mieszkańców getta – Żydów, którzy w dramatyczny sposób objawiają dialektykę hańby i dumy prześladowanej mniejszości oraz związaną z nią dialektykę izolacjonistycznego wykluczenia ¹⁵.

¹³ Zob. E. Kołodziejek, op. cit., s. 142-143. Wszystkie przytoczone w tym cytacie przykłady pochodzą (wedle informacji Autorki) z czasopisma „Ślizg” 1999, nr 11.

¹⁴ A. Jawłowska, *Drogi kontrkultury*, Warszawa 1975, s. 160.

¹⁵ R. Shusterman, *O sztuce i życiu...*, op. cit., s. 48.

Rola narracji o genealogii całej subkultury widoczna jest także w polskim hip-hopie. Jej przykładem może być utwór *Piąty element* undergroundowego MC o pseudonimie „Małpa”:

Pewnie słyszałeś na płycie albo czytałeś w Source'ie.
 O tym czym żyły parki i ulice na Bronksie.
 Gdy DJ z Jamajki na gramofonach zgrał breaki.
 Style z kartki rozsiano po wagonach kolejki.
 Krążyły bajki o tamtych chłopakach,
 którzy chwyтали majki i tłum zaczynał skakać.
 W klubach robiło się coraz tłoczniej, bambata
 namawiał ich by ścierali łokcie na matach.
 Ja wracam tam choć często się wkurwiam,
 przez to, że dzieciaki dziś nie czerpią ze źródła.
 To kiepski układ bo znaczą niewiele,
 gdy są osobno, więc piąty dołączam do czterech.
 Ten, który pozostałe spaja jak cement,
 rozwijaj go, bo to właśnie jest twój element.
 Jeśli nie jesteś raperem, nie brudzisz rąk sprejem.
 Kiepsko tańczysz i nigdy nie byłeś DJ'em.

Żyły cztery samotnie, dość głośno bez planu.
 Z ambicją by serce miasta wynieść z Manhattanu.
 Kiedyś miłością dla paru, dziś sloganem dla tłumów.
 Bywały niezgody kością, nieprzywykłe do bólu.
 Ulicami niosły tłumy sztandarami Czarnych Panter,
 bez żelaznych Mf doom'ów po szybach ciągnąc marker.
 Małe kluby gardła zdarte bez szczególnych teorii.
 Pożółkłe podeszwy trampek ofiar nowego hobby.
 Nie znały ekonomii technik pi jaru i mediów.
 Za to w kwestii fonii układ akcentów na werblu.
 Trwały poczuciem sensu i paletami montan
 Siłą tysięcy wersów i felietonami Source'a.
 Szanowała je forma, treść bujała się z nimi.
 Dreszcz od stóp do szyi kiedy razem tańczyły.
 Tak by żyły zapewne gdyby nie brak rozwagi,
 lecz bez piątego wszystkie cztery ucza się ranić.

Ruszaj głową słuchając tego na czym ja łamałem grafit.
 Aby zrozumieć każdy spisany akapit. Zanim
 zmarnujesz czas za który mi płacisz
 i muzykę którą do niego dodaję gratis.
 Podobno mam mniej słuchaczy niż inni, trudno.

Piszę dla tych, którzy więcej myślą niż mówią
i wiem, że nie siedzę nad tym na próżno.
Dla nich piąty element to coś więcej niż studio.

Choć nie znam obcych języków i zapachu morskich fal.
Wyłapuję serce bitu niezależnie niosąc haj.
Od podłogi aż po dach krwią wryte święte teksty,
przez prawdziwy ich sens z potencjałem herezji.
Bez względu czy to miejski styl, otworzę umysł
chcę złapać sens i poczuć powód do dumy.
By tego czego częścią jestem nie można stłumić,
żeby jarało mnie bardziej Brawo niż Carla Bruni.

W utworze tym mamy do czynienia z charakterystyczną dla hip-hopu metaforą, objawiającą się przede wszystkim w wykorzystaniu standardowych elementów kultury masowej (w rapie pojawiają się często postacie celebrytów – tu oczywiście Carla Bruni – polityków lub znanych uczestników życia publicznego), a także specyficznego słownictwa, które Włodzimierz Moch określa mianem mieszaniny żargonu młodzieżowego bądź subkulturowego i „profesjolektu”¹⁶.

Nawet powierzchowna interpretacja zawartej w tym tekście narracji dotyczącej genealogii pozwala stwierdzić, iż mamy tu do czynienia zarówno z akcentowaniem organicznego związku mówiącego w tekście podmiotu z subkulturą, do której należy, jak również ze swoistą sakralizacją tego związku, wyrażającą się z jednej strony w jego elitaryzmie („Podobno mam mniej słuchaczy niż inni, trudno / Piszę dla tych, którzy więcej myślą niż mówią”), jak również w wykorzystaniu retoryki religijnej (sformułowania takie, jak: „święte teksty” czy „potencjał herezji”). Jednak tradycją kanoniczną, do której odwołuje się ten tekst, jest bez wątpienia dziedzictwo walki „nie-białych” o swoje prawa bądź możliwość ekspresji własnych aspiracji i pragnień („didżej z Jamajki”, nowojorska dzielnica Bronx, Czarne Pantery jako organizacja polityczna i rewolucyjna). Potwierdza to konstatacje Gino Castaldo, który w książce *Ziemia obiecana* tak wywodził genezę zarówno jazzu, jak i hip-hopu:

Czarni posiadli jakby szczególne wyczucie właściwego rytmu danych czasów, wykazali głęboko zakorzenioną wrażliwość, która, mimo nieustannego wydziedziczenia z własnej kultury, uczyniła ich odpowiedzialnymi za mierzenie tętna, jakim pulsuje serce epoki. [...] Rap narodził się jako kolejna forma sztuki ubogiej. Zaczęło się od ulicznego krzyku, przekleństwa, wyzwania, przeniesionych później na obszar muzyki. W istocie pozostał jednak głosem ulicy, nawet chórem głosów przekrzykujących się

¹⁶ W sprawie kategorii „profesjolektu” i zasadności jej zastosowania do języka hip-hopu zob.: W. Moch, op. cit., s. 156.

z jednej strony ulicy na drugą; ta polifonia potwierdziła jego ściśle wspólnotowy charakter i określoną proveniencję etniczną. [...] W rzeczywistości to, co rozwinęło się na przestrzeni lat osiemdziesiątych, było nową, murzyńską muzyką folk z wielkowiejskich gett. Odniosła ona ogromny sukces, ponieważ odpowiedziała na dwie fundamentalne potrzeby. Była z definicji muzyką ubogą, żywiącą się resztkami już istniejących utworów, a przez to dostępną wszystkim, zwłaszcza tym, którzy niewiele mają. Po drugie, była czystą deklamacją, *właściwą formą, by rzucać rozkazy* [podkr. moje – M.P.], wezwania, slogany [...] ¹⁷.

Wydaje się, że autor tego cytatu rzeczywiście dobrze uchwycił wszystkie zasadnicze komponenty hiphopu, decydujące o atrakcyjnej sile tworzonych w tej subkulturze narracji. Jest to po pierwsze akcentowana także przez Shustermana „świadoma wtórność”, która wyklucza modernistyczny postulat oryginalności, lecz w zamian proponuje autentyczność jako kryterium oceny; po drugie fakt, iż tekst utworów rap jest z istoty polifoniczny, ponieważ wyraża świadomość grupy, nawet jeśli tworzony jest aktualnie przez jednego wykonawcę (np. w szczególnej formie rapu zwanej „freestyle”); wreszcie, po trzecie, jest to preferowanie w tekstach hiphopowych pierwotnych, bazowych niejako funkcji języka: performatywnej („rzucanie rozkazów [...] wezwać”) oraz deiktycznej (wskazywanie bądź sygnalizowanie „czystej ekspresji” podmiotu).

Spontaniczność takiej identyfikacji zarówno autorów, jak i słuchaczy tekstów hiphopowych (przy czym, rzecz jasna, w przypadku tej subkultury obie grupy w dużej mierze się nakładają) potwierdza w znamienny sposób cytowany przez Ewę Kołodziejek internauta o nicku „Jakuza”, który napisał w tekście przeznaczonym dla portalu „Hip-Hop.pl”, a poświęconym genezie stroju hiphopowców:

Luźne spodnie, duże bluzy oraz inne części ubioru, które sprawiają wrażenie za dużych, są specjalnie projektowanymi strojami [...]. Nawiązuje to do dawnych czasów niewolnictwa, kiedy to czarny niewolnik, pozbawiony pasa w spodniach miał je zazwyczaj opuszczone, tak że krok zazwyczaj znajdował się prawie na wysokości kolan. Styl ten jest bezpośrednio manifestacją pewnej solidarności z uciskanymi i poniżanymi, ale nie tylko tymi w Stanach Zjednoczonych. Przykładu nie trzeba szukać daleko: otóż polscy chłopcy także pozbawieni pasów w swoich lnianych spodniach wyglądali identycznie ¹⁸.

Wydaje się, że ten przykład jakby sztucznie skonstruowanej narracji genealogicznej, nadającej polskiemu hiphopowi autorytet wynikający z dziedzictwa protestu społecznego, pokazuje zarazem, iż od zwykłej odmiany młodzieżowej

¹⁷ G. Castaldo, *Ziemia obiecana: kultura rocka 1954-1994*, przeł. J. Uszyński, Kraków 1997, s. 296.

¹⁸ E. Kołodziejek, op. cit., s. 141.

„mody” (w którą przekształciły się już bodaj wcześniej importowane do nas młodzieżowe subkultury, np. hipisów lub panków) wciąż oddziela hip-hop pewien typ towarzyszącej mu motywacji ideowej, a nawet – w pewnej mierze – politycznej.

Jeśli jednak nadajemy tej subkulturze walor reprezentowania pewnej „filozofii życiowej” (a większość badaczy, o czym wspominałem, zgadza się co do tego), to można zadać pytanie, w jaki sposób ta „filozofia” czy też praktyczna mądrość odzwierciedla się w prezentowanych przez hip-hop narracjach. Obok elementów protestu, buntu, niezgody, a także – często i chętnie interpretowanych przez badaczy – pierwiastków poszukiwania tożsamości w kręgu „ziomali”, czyli w grupie rówieśników z tego samego osiedla czy miasta są w tych narracjach także inne wątki warte interpretacji. Mam wrażenie, iż w tym kontekście rację należy przyznać Shustermanowi, który głosi tezę o zasadniczo postmodernistycznym czy też ponowoczesnym charakterze hip-hopowego przekazu. Jak pisze autor *Pięknej sztuki rapowania* w podrozdziale swojego tekstu zatytułowanym *Cięcia i czasowość*:

W przeciwieństwie do [...] estetyki surowej organicznej jedności, cięcia i pobieranie próbek stosowane w rapie odzwierciedlają „schizofreniczną fragmentację” i „efekt collage’u”, charakterystyczne dla estetyki postmodernistycznej. W przeciwieństwie do estetyki nabożnego kultu dla trwałych [...] dzieł sztuki, hip-hop oferuje przyjemności sztuki dekonstrukcyjnej – podniecające piękno kawałkowania (i obalania) starych dzieł, aby móc stworzyć nowe, rozkładania uprzednio stworzonych i znanych aż do znudzenia elementów i układania z nich czegoś inspirującego nowego. Pobieranie próbek w rapie sugeruje, że integralność dzieła sztuki jako przedmiotu nie powinna być ważniejsza od możliwości [...] kontynuacji tworzenia z użyciem tego dzieła. [...] Pogląd, zgodnie z którym estetyczna wartość może być rzeczywista tylko wówczas, gdy przechodzi sprawdzian czasu, jest po prostu mocno zakorzenionym, lecz bezpodstawnym założeniem, wywodzącym się ostatecznie z upowszechnionego uprzedzenia filozoficznego, które nakazuje utożsamiać realność z tym, co trwałe i niezmiennie¹⁹.

Nieprzypadkowo jednak, jak sądzę, ten sam autor w swoich kolejnych tekstach o hip-hopie zajmuje się problemem przemocy implikowanej w tekście rapu oraz zastanawia się, w jaki sposób można „wygasić” w nim te złe emocje²⁰. Czy nie jest bowiem tak, że znaleźć tu powinna zastosowanie znana myślicielom postmodernistycznym kategoria „przemocy w tekście” (oraz „przemocy tekstu”), związana nie tylko z tymi zjawiskami w szeroko rozumianej kulturze ponowoczesnej, o których pisze Shusterman, lecz także – z pojęciami nihilizmu,

¹⁹ R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna...*, op. cit., s. 268-270.

²⁰ Zob. idem, *O sztuce i życiu...*, op. cit., rozdział: *Pragmatyzm, sztuka i przemoc. Przypadek rapu*.

posthumanizmu, „śmierci autora” bądź „śmierci podmiotu” w ich alienującym wymiarze? Uprawiania przez rap systematyczna dekonstrukcja metanarracji, które subkultura hiphopowa kojarzy z establishmentem, ze społeczną bądź polityczną przemocą, nie znajduje bowiem rekompensaty w tożsamości nadawanej przez grupę rówieśników z osiedla, których więź okazuje się zawsze niewystarczająca, by zrównoważyć ciśnienie uniwersalnego „systemu”. Wydaje się, że ten właśnie „deficyt tożsamości” jest ukrytym mechanizmem, napędzającym hiphop (przede wszystkim właśnie hiphop „niekomercyjny”, powołujący się na autentyczność przekazu) jako zjawisko kulturowo-społeczne.

Obcowanie z polskimi niekomercyjnymi utworami hiphopowymi nasuwa nieodparte wrażenie, iż dominuje w nich nieustający ton skargi, stanowiący jakby stałe podłoże narracji raperów, jedynie co jakiś czas przesłaniane przez bardziej pozytywny nastrój (kojarzący się najczęściej z sytuacją zabawy, „melanżu”, lecz także niekiedy z relacją z rodziną bądź bliskimi) lub wybuch otwartej agresji. Jedną z najciekawszych napotkanych przeze mnie narracji o wymiarze swoiście filozoficznym, dotyczących właśnie uzasadnienia owego nastroju, jest utwór *Ideę po zgliszczach* rapera W.E.N.A.:

Idę po zgliszczach przez zgliszczą cywilizacji
 Nie pytaj czy wykorzystam ich wyniki, zakmiń
 w nasze życie co dzień ingerują nowe technologie
 i zostawiają tylko zgiełk po sobie
 Czuję pokruszone szkło pod podeszwą buta
 Rozwój, którego społeczeństwo szuka
 jest w nas samych od tysiącleci Być wciąż lepszym
 – zakodowany w nas byt konieczny.

Żyjąc blisko śmierci nie jest trudno zginąć,
 nie krzycz, nowe prądy znów zabiją
 po nich będą szły następne pokolenia
 Pomyśl, nowy świat ma miejsce właśnie teraz.
 Każda wartość ulega destrukcji –
 znasz jej skutki, przed tym nie ma jak się ukryć
 Trzymaj dystans – od ewolucji nie uciekniesz
 Idę po zgliszczach tych, którzy byli tu wcześniej
 idę po zgliszczach z każdym dniem dalej
 po układach planet dopóki oddychać nie przestanę
 Po dokonaniach starszych pokoleń
 Wciąż po swoje póki trzymam nad tym kontrolę.

Idę po zgliszczach swoich doświadczeń
 To życie nie jest grą – to walka na pełnym kontakcie

Nieraz prześladowają mnie demony przeszłości
chcę je przegonić – nie mam renomy z przeszłości
Za to mam po niej niejedną bliźnę.
Nigdy ich nie zapomnę, czas na pewno przyjdzie
Znam dokładnie to życie na pamięć,
wszystko to, co pozostawiło w nim znamię
Idę po tym Każde moje słowo non-profit,
tego procesu nie da się odroczyć.
Blok obserwują mój rozwój od narodzin
od kiedy otworzyłem oczy i uczyłem się chodzić
Do momentu gdy odejdę na przerób,
będę robił to dla siebie a nie dla papierów
Dobra, gdy się w proch obrócę
zostawię po sobie zgłiszczą i tę produkcję.²¹

Obecny tu – postmodernistyczny, choć zaczerpnięty z modernizmu – motyw „wędrowki bez kierunku” (typowy np. dla liryki młodopolskiej) dopełniany jest w bardzo charakterystyczny sposób przez scenografię, w której odbywa się ta wędrowka. Jest to mianowicie alegoryczny pejzaż ruin, kojarzący się zarazem z typowym dla „pesymistycznego scjentyzmu”, negatywnym odzwierciedleniem koncepcji ewolucjonistycznych, jak i – bardziej dramatycznie – być może i z motywem „masowych grobów” lub krematoriów (sformułowanie „gdy odejdę na przerób”). Równocześnie pewien obiektywizm, jakby emocjonalna neutralność narracji wynika, jak się zdaje, z nastroju apatii podmiotu, który świadomie dystansuje się wobec własnych przeżyć; jest to widoczne może nie tyle w samym tekście, co w kontrastowym zestawieniu tej narracji z innymi, znacznie bardziej nasyconymi negatywnymi emocjami, lecz także, w pewnym sensie, bardziej egotycznymi utworami polskich raperów²².

Skoro zaś jesteśmy przy swoistej filozofii utworów hip-hopowych, implikowanej przez nie, najogólniejszej koncepcji ludzkiego życia, warto zauważyć, iż podtytuł studium Shustermana *Cięcia i czasowość* sugeruje pewien szczególny – choć zarazem, jak można się domyślać, charakterystyczny dla postmodernizmu

²¹ W.E.N.A., *Idę po Zgliszczach + Getto* (ft. Smarki Smark) – www.rapolski.pl (dostęp 07.05.2010).

²² Mam tu na myśli np. twórczość cytowanego już, undergroundowego MC o pseudonimie „Małpa”, u którego wspomniany powyżej „ton skargi” jest wyraźnie odczuwalny, zaś elementy narracyjne utworów wpisują się często w postromantyczny, typowy dla pewnych odmian hip-hopu schemat autobiograficzny „traumatycznego”, „skażonego” czy też „wydrążonego z sensu” dzieciństwa i młodości (chodzi o takie utwory „Małpy” jak np. „Męczennik” czy też „Miałem to rzucić”, bądź np. rap „Dla bliskich” MC „Plejera”). Co ciekawe, pierwszy z wymienionych utworów („Męczennik”) pokazuje wyraźnie, że narracja o „wydrążonej młodości” sąsiaduje bezpośrednio ze... schematem mesjanistycznym o wymiarze „para-religijnym”, w którym podmiot wypowiedzi utożsamia się ze Zbawicielem upadłego świata.

– modus istnienia czasu jako ogólnej superstruktury wszelkich ludzkich poczynań, a zarazem fundamentalnego żywiołu narracji. Wydaje się, iż rozważania estetyczne autora *Pięknej sztuki rapowania* prowadzą do wniosku, że obecny w hip-hopie modus istnienia czasu polegający na jego fragmentaryzacji, a następnie rekombinacji w swoiste atemporalny i podatny na mentalną manipulację pozór wieczności charakterystyczny jest dla „kondycji ponowoczesnej”. Ciekawym narracyjnym przykładem takiego „zdekonstruowanego czasu narracji” wydaje się być utwór *Olejmy jutro* raperów Solara i Białasa.

Chłopaku, jeśli widziałeś klip do tego tracku,
 Pewnie też pomyślałeś że tam brakowało rapu,
 Ja kiedy go widzę zawsze odpalam marzenia
 I wiesz, że widzę tam siebie w roli głównego bohatera,
 Nie mówię nic nikomu, nie zabieram telefonu,
 Jadę sam, wiesz, że nie mam ziomów, brat
 Mam po prostu taki plan,
 Olać wszystko, rozpocząć nową misję,
 Chociaż nie powinienem olać, teoretycznie,
 Spotykam jakąś dobrą dupę, jest początek wiosny,
 Jest tak kozacka że wpierdalałam się w wątek miłosny,
 Jedziemy razem gdzieś, wiele ważnych słów mówi mi,
 Chcemy umrzeć razem, nie umiemy bez siebie żyć,
 Chce żebyś obiecał jej że zawsze będzie git,
 I że jestem jej, nie zabierze mnie nigdy nikt,
 Widzę jej łzy, mówi – olejmy jutro,
 Strzela mi w łeb, po czym popełnia samobójstwo.

Olejmy wszystko, liczy się tylko to co teraz,
 Ty jesteś blisko, więc mogę nawet dziś umierać,
 I tak przeżyłem więcej niż przeciętniacy,
 Bo nie bałem się wziąć swojego życia w swoje łapy.

Nie mam tu dla kogo żyć, tylko ty mi zostałeś,
 Wiem że twoja sytuacja jest dokładnie taka sama,
 Ruszamy w trasę, czuję że to jest ta chwila,
 Ruszamy w trasę, zobaczyć jak się żyje w filmach,
 Mam prawo jazdy, fury jeszcze nie mam swojej ale,
 Jeden nierozsądny ziomek pożyczył mi corollę,
 Już jesteśmy na trasie, sto sześćdziesiąt na blacie,
 I tylko na twoją prośbę nie cisnę więcej chociaż da się,
 Tracę zasięg, ginie już polski operator,
 Opuszczamy to państwo, co działa jak paralizator,
 Na myśli, na ruchy, a teraz co by nie było,

Nie ma miejsca na fochy, jest miejsce na miłość,
Więc nie odstaw tu czegoś, bo zniszczysz wszystkie plany,
Wiesz, tylko przypominam, przecież wciąż sobie ufamy,
Przecież wciąż się kochamy, wciąż myślimy o tym samym,
Zrobimy coś żeby te geny się wymieszały.

Olejmy wszystko, liczy się tylko to co teraz,
Ty jesteś blisko, więc mogę nawet dziś umierać,
I tak przeżyłem więcej niż przeciętniacy,
Bo nie bałem się wziąć swojego życia w swoje łapy.

Leżymy razem martwi, wszyscy się o nas martwią,
Mogę powiedzieć tylko jedno – było warto,
Dzięki tobie skumałem że ten brzydki świat jest piękny,
I nie liczy się tutaj nic tylko momenty,
Budzimy się gdzieś, nie wiemy co to za miejsce,
Rzucasz mi się na szyję i zaczynasz płakać szczęściem,
Mówisz, że to nasz świat, zgadnij jakie mamy plany,
Wiesz czemu je znasz? Bo jesteśmy na nich sami,

Leżymy razem żywi i cieszymy się tym życiem,
Chociaż tym po drugiej stronie też podobno dobrze idzie,
Plujemy razem w ryj kurestwu tego świata,
Kurwoodporna szyba nas od niego wciąż odgradza,
Z dala od ludzi, przy których trzeba wciąż udawać,
I uśmiechać się za często, i zawiązywać krawat,
Bić nieszczerą brawa, żeby osiągnąć cokolwiek,
Idziemy do Białasa, trzymaj ten rewolwer.²³

Narracja ta wydaje się ciekawa nie tylko dlatego, że przywołuje doskonale znane schematy romantyczne i postromantyczne (włącznie z biograficznym modelem „samobójstwa rozszerzonego”, popelnionego wspólnie z inną osobą, w tym przypadku – życiowym partnerem), lecz także z tego powodu, iż podaje je w ogólnej, postmodernistycznej „ramie” narracyjnej: nawet śmierć nie jest faktem rozstrzygającym w biografii bohaterów (zgodnie z logiką „czasu kolistego” zdaje się być odwracalna, o czym pisał niegdyś obszernie Zygmunt Bauman w swojej znanej książce *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*)²⁴.

²³ Cyt. za: <http://teksty.org> (dostęp 04.02.2011).

²⁴ W książce tej Bauman odwołuje się do pojęcia „gry” jako substytutu nieśmiertelności w rzeczywistości ponowoczesnej, w której regułą jest powszechna śmierć (ujęta eufemistycznie jako „przemijanie wszystkiego, co stałe”), pisząc: „Skoro każdy zestaw reguł [gry – M.P.] wyczarowuje i podtrzymuje swoją własną grę, swój własny mini-świat – to można do woli wchodzić i wychodzić z różnych światów, a każdy z nich trwać będzie jedynie <do odwołania>. [...] Gry obiecują *wieczny*”

Bohaterowie – niczym postacie z gry komputerowej lub buddyjscy bodhisattwowie, dysponujący nieograniczoną ilością swoich awatarów – budzą się do nowego życia, które zdaje się być jednak w dużej mierze kontynuacją tego utraconego: cała różnica polega tylko na tym, że „oddzieleni są od zła tego świata”, widzą je „jakby przez szybę”. Znamienne jest, że tym, co przede wszystkim ulega zawieszeniu w takiej wizji życia pozagrobowego rodem z kultury popularnej – jest eschatologiczny osąd moralny wyższej instancji, który ustępuje czystemu trwaniu nieśmiertelnych podmiotów, niezdolnych jakby wyzbyć się własnej egzystencji.

Dodatkowym, symptomatycznym elementem obecnym w tym tekście jest oczywiście implikowany w nim „projekt” życia, odwołujący się do typowej dla modernizmu figury poszukiwania przez podmiot skrajnie intensywnych przeżyć. Włodzimierz Moch w swojej książce o językowym obrazie świata w tekstach hiphopowych wiąże tę figurę z „autokreacją” mówiącego w nich podmiotu:

Elementem hiphopowej autokreacji jest [...] nazywanie się przez niektórych uczestników subkultury *hardkorowcami*, czyli wykonawcami stylu muzycznego [...] poruszającego w nasyconych wulgaryzmami tekstach najbardziej drażliwe problemy społeczne, jak nierówność, patologia w rodzinie i agresja. *Hardkorowiec* jest także uczestnikiem i miłośnikiem skrajnie niebezpiecznych sytuacji i przeżyć. Przyjęcie stylu bycia określonego jako *życie na hardkorze* często wynika z faktu, że ma się *wkrętkę na hardkory*, czyli szuka się sytuacji trudnych, w których człowiek może się sprawdzić²⁵.

Wydaje się, iż tak rozumianemu imperatywowi poszukiwania przeżyć skrajnie intensywnych wyrażającymi się w hiphopowych narracjach można przypisać co najmniej dwa znaczenia: hedonistyczne (wynikające z imperatywu, o którym pisał powyżej Włodzimierz Moch) oraz inicjacyjne (także, rzecz jasna, charakterystyczne dla modernizmu, w którym znacząca część narracji takie pierwiastki zawierała). „Inicjacja” bohatera postmodernistycznych tekstów hiphopowych różniłaby się jednak tym od swego modernistycznego pierwowzoru, że nie prowadzi do żadnych pozytywnych rozstrzygnięć, nie wnosi do biografii inicjującego nowej, bogatszej treści.

powrót. Dzięki temu wyzwalamy graczy <od linearności czasu i śmierci>. Raz jeszcze potencjalnie nieśmiertelne [...] jest wszystko, a więc nic; nic, dzięki swej trwałości, nic nie jest *uprzywilejowane* w świecie, który rozłożył trwałość gry na przemijalność każdego ruchu” (Z. Bauman, *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*, przeł. N. Leśniewski, Warszawa 1998, s. 222-223). Warto zauważyć, że również Solar i Białas w zacytowanym powyżej tekście odwołują się pośrednio do zestawu reguł gry jako regulatora świata wyobraźni podmiotu: pojawia się np. sformułowanie „rozpocząć nową misję”, charakterystyczne dla słownictwa gier komputerowych.

²⁵ W. Moch, op. cit., s. 165.

Interpretacja polskich undergroundowych tekstów hip-hopowych prowadzi, jak sądzę, do wniosku, iż dotychczasowe próby teoretycznego ujęcia zjawiska rapu z jednej strony – co stanowi dość banalną konstatację – nie wyczerpują wszystkich możliwości interpretacyjnych, z drugiej zaś zdają się podlegać swego rodzaju imperatywowi „poprawności” spłaszczającemu jakby te utwory, pozbawiającemu je ich autentycznie prowokującego, a zarazem potencjalnie skutecznego psychologicznie wymiaru. Ten wewnętrzny dramatyzm czy też dwuznaczność rapu odnotowuje Shusterman w swoich najnowszych tekstach (zawartych w książce *Od hip-hopu do filozofii somatycznej*), jednak cofa się bodaj przed uchwyceniem możliwych konsekwencji ujęcia rapu jako pewnego symptomu kondycji ponowoczesnej kultury młodzieżowej.

Nie znaczy to oczywiście, że konsekwencje te są zdecydowanie negatywne lub katastroficzne, lecz że są bardziej dwuznaczne, niż można byłoby przypuszczać, podważając, w moim przekonaniu, zasadnicze przeświadczenie o miejscu rapu w kulturowej panoramie jako muzyki „emancypującego się podmiotu”, wyrazu tendencji i aspiracji demokratycznego społeczeństwa indywidualistycznego, rządzącego się imperatywem tolerancji. Przykładem takich ograniczeń dogmatycznie „optymistycznej” interpretacji wydaje się, w moim przekonaniu, trudność poradzenia sobie z agresywnym mizoginizmem rapu, który np. Shusterman kwituje pełnym irytacji sformułowaniem o „alfonsiarskim stylu” raperów²⁶. Oczywiście też wydaje się, iż subkultura hip-hopowa – podobnie jak wszystkie wspólnoty o charakterze „reaktywnym” (w sensie Nietzscheańskim), których elementarnym zwornikiem wydaje się być przede wszystkim poczucie alienacji – uzależniona jest od silnie wyeksponowanej opozycji *swój – obcy*, stanowiącej, jak pisze Włodzimierz Moch, ważny składnik „świadomości wewnątrzgrupowej hip-hopowców”, ułatwiający im „wyrażenie za pomocą odpowiedniego słownictwa stosunku do świata oraz waloryzowanie postaw”²⁷.

Jednak logika, którą posługują się hip-hopowe narracje (poza tym właśnie podziałem, czyli funkcją tekstów polegającą na wyodrębnianiu grupy i wzmacnianiu jej zwartości) jest logiką otwartą, nie rozstrzygającą żadnych innych kwestii, w szczególności zaś nie opowiadającą się wyraźnie za demokratycznym lub indywidualistycznym modelem społeczeństwa. Pod tym względem także zdaje się rap pozostawać w obrębie typowych dla postmodernizmu mechanizmów kulturowych, preferujących, jak się zdaje, swego rodzaju „ideowy oksymoron”. Takie utrzymywanie się w ramach kontrastu już nie tylko ideowego, lecz emocjonalnego, w sferze wartości określanych mianem „patriotycznych” bez rozstrzygnięcia go reprezentuje na przykład znany utwór rapera O.S.T.R. *Kochana Polsko*:

²⁶ Zob. R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna...*, op. cit., s. 276 (przypis 28).

²⁷ Zob. W. Moch, op. cit., s. 193.

Kochana Polsko...
 Dzięki za wszystko...
 Dzięki za wszystko...
 Od 22 lat, w tym syfie...
 w tym syfie... tak jest.

Miejsce Polska, system samowolka
 Cel to forsa, w tym tkwi sekret,
 Biorę co los da,
 życie made in Polska.
 To jest moje miejsce,
 Bo kocham to miejsce.²⁸

Inny przykład może stanowić fakt, iż – zdaniem Włodzimierza Mocha – polski hip-hop zarazem buntuje się przeciw władzy pieniądza i (dość powierzchownie zresztą rozumianej) dominacji „bogaty” nad „biednymi”, jednak nie upomina się o ich prawa, lecz raczej odnosi się do nich z pogardą jako do „przegranych”: „Najniższy status mają osoby odrzucone na margines życia społecznego, zepchnięte na jego dno [...], jak *chwast, element, lump, menel, ment / męt, przegraniac, luzer*”²⁹.

Podobne przykłady można by mnożyć, zaś sens tego zabiegu sprowadzałby się do tezy, iż subkultura hip-hopowa (jako pewien model „samowychowania”) nie może zastąpić próby pozytywnego kształtowania mentalności młodych ludzi przez dorosłych. Jednak w sytuacji, gdy hip-hop trafia na podatny grunt w postaci poczucia alienacji lub rozterki, jakimkolwiek innym czynnikiem trudno konkurować z jego warunkującym oddziaływaniem, między innymi dlatego, że jest on naturalnym wytworem kultury masowej i jako taki znakomicie pasuje do wszystkich innych jej składników.

Aby wytłumaczyć fenomen tego warunkującego oddziaływania subkultury hip-hopowej na jej uczestników (który zresztą nie jest oczywiście ekskluzywną właściwością tej właśnie formy kulturowej – podobnie było przecież z wieloma różnorodnymi ruchami młodzieżowymi lub stylami muzycznymi) można, jak sądzę, sięgnąć na przykład do znakomitej książki japońskiego antropologa Junzo Kawady *Głos. Studium z etnolingwistyki porównawczej*, dotyczącej badań kultury afrykańskich ludów niepiśmiennych³⁰. Kawada zajmuje się tu między innymi

²⁸ Cyt. za: W. Moch, op. cit., s. 233.

²⁹ Ibidem, s. 182. Niezbędne zastrzeżenie, którym należałoby opatrzyć powyższą uwagę Włodzimierza Mocha polegałoby na tym, że taki stosunek do „biednych” czy też „ludzi z marginesu” ma przede wszystkim rap „komercyjny” (alternatywny wobec „undergroundowego”), a zatem tworzony przez takich MC, jak Liroy, Peja etc., dla których ważnym elementem narracji „autobiograficznej” jest satysfakcja z sukcesu finansowego (a tym samym zdystansowania się wobec „lumpów”).

³⁰ Zob. J. Kawada, *Głos. Studium z etnolingwistyki porównawczej*, przeł. R. Nowakowski, Kraków 2004.

pojęciem „symbolizmu dźwiękowego”, polegającego nie na „konceptualizacji” systemu znaków fonicznych, wynikającej z pewnej konwencji, lecz na „bezpośrednich lub symbolicznych właściwościach samego dźwięku wokalnego”, szczególnie ważnych właśnie w społecznościach nie dysponujących możliwościami zapisu³¹. Bazując na nieco szerszym od pojęcia „onomatopei” pojęciu „ideofonu” japoński językoznawca wywodzi teorię „uwodzicielskiej siły” głosu, który określa także mianem „intoksykacji”, związanej z nieustannym powtarzaniem tych samych lub podobnych fraz bądź słów, charakteryzujących się silnym „symbolizmem fonicznym”. Jak pisze Kawada, „teatralność głosu, zdolna spowodować fenomen <intoksykacji> [...] niekoniecznie bierze się z faktu, że głos coś <reprezentuje>. Rodzi się z czaru samego głosu, z siły, jaką on emanuje”, gdy „wykracza poza ograniczenia znaków”³². Co ciekawe, japoński autor wiąże ów fenomen z polityką:

Głos, zjawisko *par excellence* polityczne, objawia się w kontekście politycznym na dwa różne sposoby. Teza Rousseau, mówiąca, że „każdy język, który nie może sprawić, że usłyszy cię zgromadzony lud, jest językiem służalczym”, podkreśla tylko jeden aspekt natury głosu w kontekście politycznym. Ponieważ głos, który trafia do zgromadzenia, jest najskuteczniejszym środkiem ujarzmiania³³.

Z drugiej zaś strony podobna, uwodzicielska siła głosu (Lacan nazwałby go zapewne „głosem Ojca”) uwikłana jest jakoś w samą genezę ludzkiej indywidualnej świadomości, w podłożu swym – jak się zdaje – wielogłosowej: „Jeśli słowa griota [– pisze Kawada – M.P.] oddziałują z taką siłą na ludzi, to dzieje się tak dlatego, że owi zawodowi użytkownicy głosu mają także zdolność wchodzenia w kontakt z niewidzialnymi duchami, które mówią przez nich”³⁴. Jedność „Ja” jest bowiem, zdaniem Kawady, racjonalistycznym złudzeniem kultury Zachodu:

Czyż nie byłoby właściwsze myśleć, że zwyczajowy udział pierwszej osoby liczby pojedynczej „ja” [w konstruowaniu opowieści – M.P.] sytuuje się poza tą jednością lub przynajmniej, że poprzez emisję głosu znajduje się ona w relacji z elementami innymi niż ona sama? [...] W rzeczywistości, kiedy narrator, włączając w to okoliczności życia codziennego, „relacjonuje” lub „opowiada” [...] jakieś zdarzenie, powołuje do życia osobę o wielu obliczach, jakkolwiek by był sens przypisywany tym słowom³⁵.

³¹ Ibidem, s. 23.

³² Ibidem, s. 251.

³³ Ibidem, s. 10.

³⁴ Ibidem, s. 176.

³⁵ Ibidem, s. 200.

Siła narracji hiphopowych polegałaby zatem nie tyle na przebiegu prezentowanych w nich zdarzeń, nie na tym, „o czym mówią” te narracje, lecz na nieustalonym do końca statusie mówiącego podmiotu, który – niczym „przewodnik chóru” w antycznej tragedii – sytuuje się w jakimś miejscu pośrednim pomiędzy „ja” a „my”, pomiędzy „sobą” a „kimś innym”, a raczej „jakimiś innymi”. Narracja w takim przypadku mówi także o genezie własnej formy (czy może wręcz o genezie języka, o której nadal wiemy tak mało), dotykając w duszy słuchacza bardzo delikatnej struny kształtowania się tożsamości. Wspominał o tym cytowany przeze mnie powyżej Gino Castaldo.

Wydaje się, że na pokrewnej temu rozumowaniu zasadzie także Shusterman kojarzy hip-hop z „filozofią somatyczną”, a zatem taką jej wersją (wywodzącą się przede wszystkim od Fryderyka Nietzschego i Johna Deweya), która w centrum ludzkiego doświadczenia umieszcza już nie jednolity, tożsamy ze sobą, kartezyjski podmiot myślenia, lecz pluralne, rozplywające się w gestach ciało, które nieustannie zaciera – poprzez interakcje – granice między sobą a światem zewnętrznym³⁶. Potwierdza to Kawada, koncentrując swoją interpretację na fenomenie królewskich „historii dynastycznych”, relacjonowanych przez *griotów* bądź ustnie, bądź też poprzez w pełni przekładalny na ludzką mowę, zrytmizowany „język bębnowy”. Mówiąc o tych formach kultury, oczywiście szczególnie ważnych dla społeczności niepiśmiennych, które nie posiadają innego sposobu transferu tradycji, japoński badacz stwierdza:

Dzięki nieustannemu powtarzaniu od wczesnego dzieciństwa ustalonego tekstu o historii dynastycznej, wystukując go [na bębnie – M.P.] gołymi rękoma, tekst ten, który z początku miał formę słów, zostaje przypasowany do ruchu ciała, jakim jest uderzenie dłonią i zmienia się w „pamięć” gestu [...]. Raz dobrze utrwalony ruch i ręka zachowuje ślad pamięciowy przez długie lata: czy trzeba przypominać gamy ćwiczone na pianinie albo łańcuch odruchów nabytych?³⁷

Pozostaje pytanie, jak podobna hipoteza, dotycząca potrzeby nieco innego spojrzenia na narrację w utworach hiphopowych, wpłynęłaby na centralny w niniejszych rozważaniach związek pomiędzy narracją a aksjologią? Otóż wydaje mi się, iż sugerowałaby ona patrzenie na hip-hop raczej przez pryzmat rozstrzygnięć proponowanych przez Shustermana, niż nieco naiwnej analizy tematycznej, obecnej w studiach językoznawców. Pozwoliłoby to uniknąć wspomnianego przeze mnie powyżej „błędu protekcjonalizmu”, wyrażającego się zresztą także w innych, ciekawych skądinąd interpretacyjnych projektach, choćby w tekście

³⁶ Mam tu na myśli przede wszystkim refleksje Shustermana zawarte w dziele *Somatoestetyka* jego książki *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej* (op. cit.).

³⁷ J. Kawada, op. cit., s. 84.

Leszka Pułki *Czasoprzestrzeń awanturnicza w piosenkach polskiego hip-hopu*. Jak stwierdza autor, w tekstach hip-hopowych:

Zwykle poznajemy miasto, dzielnicę lub sąsiedztwo opisane powierzchownie. Konkretyzacje geograficzne czy historyczne nie odgrywają istotnej roli, zwykle pożytkuje się stereotypowe wyobrażenia rasowe lub seksualne, a nie wiedzę o ludziach, krajach czy epokach³⁸.

Czy jednak na prezentacji jakiejś faktograficznej „wiedzy” zależy w istocie raperom? W opozycji do autora cytowanego wyżej tekstu uważam, iż ciekawsza od pytań o wartość artystyczną, względnie oryginalność hip-hopowego przekazu wydaje się próba diagnozy statusu podmiotu, przemawiającego w tekstach raperów: próba rozstrzygnięcia, czy, w jakiej mierze, bądź na jakiej zasadzie „MC” utożsamia się z głosem całego pokolenia, jak mocno uzasadniony jest tytuł podmiotu hip-hopowej wypowiedzi do – wielekroć i na wiele sposobów wyrażanego w tych tekstach – przekonania, iż hip-hop wyraża emocje, pragnienia, przekonania lub traumatyczne doświadczenia całej młodzieży, znajdującej się na progu dojrzałości. W istocie bowiem „graniczna” pozycja hip-hopu w spektrum etyczno-moralnym sprowadza się do tezy, iż nie jest on oczywiście ani dobry, ani zły, będąc zarazem lekarstwem, jak chorobą, kulturowym tekstem, w którym skarżąc na przemoc towarzyszy korzystanie z języka przemocy.

Problem polega więc na tym, jakie pytania należy stawiać rapowi; jak przebić się przez powierzchniową warstwę deklaracyjnych stwierdzeń dotyczących własnej ideologii, formułowaną przez samych raperów, nie po to oczywiście, by rap „zdemaskować”, lecz by pokazać ukryte podglebie motywacji, z którego wyłaniają się towarzyszące tej muzyce, emocjonalne impulsy; skrytą niepewność i lęk towarzyszące być może deklarowanej w przekazie pewności siebie, silne emocjonalne skrepowanie, z którego wyłania się raperski „luz”, troskę o siebie i innych, stanowiącą ukryte i działające przez negację uzasadnienie propagowanego tu często wzorca osobistej „samozatruty”³⁹.

Jeśli teksty autorów hip-hopowych piosenek undergroundowych wyrażają rzeczywiste, żywe i bezpośrednie doświadczenie ludzkie, to nie jest zapewne błędem doszukiwanie się w nich także najbardziej elementarnych wyznaczników kondycji człowieka doby ponowoczesnej, mimo dość konkretnego języka, którym się te teksty posługują. Mogą więc te teksty przekazywać także rozterki i perypetie „świadomości nadwrażliwej” (w sensie Lacanowsko-Žiżkowskim),

³⁸ Zob. L. Pułka, *Czasoprzestrzeń awanturnicza w piosenkach polskiego hip-hopu*, „Acta Universitatis Wratislaviensis” No 2381 – „Literatura i kultura popularna X”, Wrocław 2002, s. 195.

³⁹ Przyjęcie takiej hipotezy wynikałoby z proponowanego wcześniej założenia, iż podstawową, ogólną cechą semantyczną wypowiedzi raperów byłaby ambiwalencja, czy też typowy dla modernizmu „ideowy oksymoron”.

tzn. funkcjonującej zgodnie z zasadą „jeżeli Boga nie ma, wszystko jest zabronione”⁴⁰. O tyle zatem, o ile najbardziej zewnętrzny, uchwytny dramat przemawiającego w tych tekstach podmiotu (czyli już nie „autora” lub „poety”, lecz raczej kogoś, kto reprezentuje pewną anonimową zbiorowość, niczym przewodnik greckiego chóru) polegałby na tym, iż, pragnąc „grzechu”, wykroczenia przeciwko istniejącemu porządkowi (zwanemu „systemem”), napotyka na zwarty mur zakazów i ograniczeń, to dramat ukryty („duchowy”) streszczałby się w fakcie, iż niezależnie od spełnionych czynów grzech nie zostaje jednak popełniony, z racji nieobecności Boga jako partnera dialogu. Podobnie jak w *Procesie* Kafki, mielibyśmy tu zatem do czynienia z sytuacją, w której brak zewnętrznej instancji osądzającej (lub brak wiary jako duchowego gestu, zdolnego powołać do istnienia także zjawiska pozornie nierealne) powoduje utożsamienie się samego podmiotu z taką instancją – pojawia się tu zatem ktoś, kto sam siebie osądza, skazuje i wydaje na siebie wyrok, nie wiedząc nawet, że jego proces się rozpoczął. I na tym polega, być może, jeden z najistotniejszych problemów moralnych zarówno bohatera lirycznego tekstów hiphopowych, jak i przemawiającego w nich podmiotu... podobnie zresztą, jak wielu z nas, ludzi żyjących w epoce ponowoczesności.

Narration and axiology in the texts of polish non-commercial hip hop Summary

This paper tackles the relations between hip hop music and postmodern axiology. One fundamental characteristic of hip hop is its ironic distance towards its own language, constructed on top of various official discourses, and subjected to certain rules. Within the postmodern aesthetics, certain elements are appropriated and modified, and styles are mixed, and all of those devices are typically found in hip hop. With regard to axiology, hip hop fits into the tradition of rebellion as a movement which dissents the modern culture while aiming to achieve a social change. This characteristic of hip hop is connected with its genologic feature: narratives on exclusion of social minorities. Moreover, third-party texts are part of the interplay in the Polish hip hop, used as a source material for building new messages. Many Polish hip hop songs contain themes which can be interpreted in the context of philosophical perspectives on postmodernity.

⁴⁰ Zob. S. Žižek, *Lacan. Przewodnik Krytyki Politycznej*, przekł. i wstęp J. Kutyla, Warszawa 2008, s. 110-111.

LIDIA MIĘSOWSKA, BEATA PAWLETKO
(Uniwersytet Śląski, Katowice)

BIBLIA W OBRAZKACH. IWANA WYRYPAJEWA GRY Z (POP)KULTURĄ

ABSTRAKT: Artykuł przedstawia niezwykle interesujące dzieła Iwana Wyrypajewa. Kilka lat temu Wyrypajew był uważany „zaledwie” za rosyjskiego dramaturga-ikonoklastę. Dziś jest znany jako aktor, reżyser, autor scenariuszy, pisarz i celebryta. Autorki artykułu koncentrują się na obecności kultury popularnej w środkach masowego przekazu, a także na jej formach językowych, ikonicznych i audiowizualnych, jako że wszystkie te elementy można odnaleźć w sztukach i filmach Wyrypajewa. Refleksja dotyczy wielości dyskursów narracyjnych w omawianych dziełach, a także gry (z) kulturą (popularną), prowadzonej na wszystkich poziomach: gry z kodami kulturowymi, gatunkami, cudzymi tekstami. Wszystkie strategie Wyrypajewa zarazem pozwalają mu współdziałać z kulturą popularną i nie pozbawiają jego dzieł racjonalnej i indywidualnej refleksji nad tą kulturą, której on sam jest jednocześnie uczestnikiem i ofiarą.

SŁOWA KLUCZOWE: rosyjski dramat współczesny, Iwan Wyrypajew, literatura środka, literatura popularna, motywy biblijne w literaturze

*Piękno jest sosem, w którym da się zjeść
nawet własnego ojca*
Nikołaj Jewreinow

Tlen (*Кислород*, 2002), sztuka Iwana Wyrypajewa¹, która będzie przedmiotem niniejszych rozważań, nie jest sztuką nową, ale uznana za kultową powraca wciąż do odbiorców. Tak stało się choćby w 2008 roku, za sprawą filmu o identycznym tytule, w reżyserii samego Wyrypajewa. *Tlen* – to jeden z tych utworów,

¹ Iwan Wyrypajew – młody (ur. 1974) utalentowany dramaturg, reżyser, aktor z Irkucka. Ukończył szkołę teatralną w Irkucku, tam też w 1998 roku założył teatr studyjny „Przestrzeń gry”. Studiował reżyserię w Wyższej Szkole Teatralnej im. Szczukina. Jest autorem 7 sztuk: *Сны* (1999), *Город, где я* (2000), *Валентинов день* (2001), *Кислород* (2002), *Бытие 2* (2004), *Июль* (2006), *Объяснить* (2008). Zdobył wiele nagród teatralnych, m.in. I nagrodę za *Tlen* na Toruńskim Festiwalu „Kontakt” w 2003 roku. Jest autorem scenariuszy filmowych. Reżyserował też kilka filmów, z czego *Euforia*, jego debiut reżyserski, zdobyła nagrodę specjalną na festiwalu Кинотавр w Soczi w 2006. W 2008 roku nakręcił na podstawie własnej sztuki ekspresyjny i nieco kontrowersyjny z punktu widzenia sztuki filmowej obraz *Кислород*. Mieszka i tworzy w Moskwie, ostatnio także w Polsce za sprawą małżeństwa i bliskiej współpracy z Karoliną Gruszką i Teatrem Narodowym. Szerzej zob. np. <http://www.vyrypaev.ru/biography/>, <http://books.vremya.ru/2007/09/04/ivan-alekseevich-vyrypaev.html> [data dostępu: 24.12.2010].

które wzbudzają ogromne emocje wśród odbiorców i jednocześnie sprawiają kłopoty badaczom, chcącym dokonać klasyfikacji kategoryzujących zjawisko współczesnego dramatu rosyjskiego. Utwór z pewnością umieścić by można w przestrzeni kultury popularnej, chociaż ogół zagadnień w nim poruszonych nie jest obcy kulturze wysokiej.

Rozważania o przywołanej sztuce wpisują się w kontekst sporów humanistów o granice między sztuką wysoką i popularną, o przemianę tej ostatniej, o kryteria pozwalające określić przynależność danego tekstu do konkretnego typu kultury. Te wszystkie trudności związane z wytyczeniem wyraźnej granicy między literaturą wysoką i niską wpływają dzisiaj z problemów jakości dzieła i jakości odbioru. Jak zauważa Jadwiga Puzynina, obecnie

[...] kultura popularna i kultura wysoka to typowe kategorie nieostre, o rozmytych granicach. [...] różnice między nimi dotyczą tego, co wiąże się ze sferą intelektualną, nie zaś ze stosunkiem do etyki i transcendencji – różnym i w kulturze popularnej, i w szeroko rozumianej kulturze wysokiej. Wyraźnie przeciwstawne są tylko okazy prototypowe tych kultur, np. z jednej strony dzieła Kanta, z drugiej publicystyka pism kolorowych w rodzaju „Brawo Girl”².

Zatem przypisanie konkretnego dzieła do kultury wysokiej lub popularnej zależy współcześnie od subiektywnej oceny walorów estetycznych tegoż dzieła oraz od indywidualnego sposobu interpretacji, zrozumienia warstwy symbolicznej.

Kontrowersje wokół literatury popularnej i jej wpływu na wysoką (i odwrotnie) znawcy tematu próbują rozwiązać, tworząc termin „literatura środka”. Spośród polskich krytyków należy tu przywołać nazwisko Krzysztofa Uniłowskiego, który mając świadomość, że pod koniec XX wieku stosunki między literaturą wysoką i popularną stały się bardzo zawiłe i skomplikowane, postuluje stworzenie pojęcia definiującego literaturę znajdującą się „pomiędzy”. Chodzi tu o teksty, które w wyniku zaniku hierarchicznego układu typów kultury nie mieszczą się ani w obrębie literatury wysokiej, ani też nie pasują do popularnej³.

Przyjmuje się, że termin „literatura środka” został zaakceptowany przez odbiorców i krytykę w 2000 roku. Już wtedy jednak zaznaczano, że kryje on w sobie cechy tradycyjnie utożsamiane z literaturą popularną, takie jak „inercyjny stosunek do wybranej konwencji, eksponowanie warsztatowej biegłości, troskę o porozumienie z czytelnikiem”⁴. Uniłowski dodaje, że fundamentalna różnica uwidacznia się w zakresie „odniesień architektonicznych”, które powstają nie

² J. Puzynina, *Kultura popularna a kultura wysoka – dziś*, [w:] *Między kulturą wysoką i popularną w literaturze, języku i edukacji*, red. B. Myrdzik, M. Karwatowska, Lublin 2005, s. 17.

³ K. Uniłowski, „Proza środka” lat dziewięćdziesiątych, czyli stereotyp literatury nowoczesnej, [w:] *Stereotypy w literaturze (i tuż obok)*, red. W. Bolecki, G. Gazda, Warszawa 2003.

⁴ K. Uniłowski, „Proza środka”..., s. 262-263.

w oparciu o gatunki prozy popularnej, lecz „konwencje kojarzące się czytelnikom z prozą ambitną. Innymi słowy, «proza środka» apeluje do utrwalonego w szerokiej świadomości społecznej wyobrażenia pisarstwa najwyższych lotów, jego poetyki, problematyki, wreszcie – roli literatury oraz pisarza”⁵. Czymże więc miałyby być „literatura środka”? Z czasem krytycy dookreślali ją w następujący sposób: literatura z ambicjami, ale na tyle rozsądnie dozowanymi, by nie wystraszyć czytelnika⁶, „zgrabne, atrakcyjne czytała, konwencjonalne, ale skrojone z talentem i wyczuciem, nastawione na pełne porozumienie z odbiorcą”⁷, przeznaczone dla „czytelnika, który zalewające rynek romansidła uważa za tandetę, ale jednocześnie prozę ambitną – za nudziarstwo”⁸.

O kompromisie między literaturą elitarną a popularną mówią także krytycy rosyjscy, szczególnie Siergiej Czuprynin. Na podstawie obserwacji przeobrażeń, jakim uległa w ostatnich kilkunastu latach współczesna literatura rosyjska, krytyk sformułował własną, nie wolną od zastrzeżeń, ale prowokującą do dyskusji definicję. Zrodziła się ona ze świadomości, że w okresie popierestrojkowym w Rosji również literatura masowa uległa transformacji, stając się bardziej popularną niż masową, bardziej ciężącą ku środkowi, wypierającą „obrażoną” i „sprzeciwiającą się” literaturę wysoką z półek księgarskich. Literatura elitarna, wspinając się coraz wyżej, stała się więc jeszcze bardziej elitarna i niedostępna, skomplikowana i niezrozumiała. W ten sposób w drugiej połowie lat 90. powstała przestrzeń dla nowej „middle-literatury”.

To właśnie ten typ „literatury środka” wyraża w sposób skończony ideę dialogu literatury wysokiej i niskiej po wieloletniej wojnie, jaką toczyły ze sobą o wyższe miejsce w hierarchii obiegów literatury. W przekonaniu Czuprynina idea „literatury środka” nie tylko nawiązuje do głoszonego przez postmodernizm hasła o przekraczaniu granic, skutkującego wielostylowością, eklektyzmem form literackich, interdyscyplinarnością badań literaturoznawczych itd., ale oznacza, że „wiele klasycznych tekstów kultury postmodernistycznej aktywnie eksploatuje strategię budowy wewnętrznej masowej literatury, [prezentuje] zamierzone wykorzystywanie chwytów literatury masowej w literaturze «elitarniej»”⁹.

„Middle-literatura” zatem, – przywołajmy definicję Czuprynina – to typ twórczości, sytuujący się w hierarchii między wysoką, elitarną i masową, rozrywkową literaturą, zrodzony z ich dynamicznych wzajemnych wpływów i w istocie niwelujący opozycje,

⁵ Tamże, s. 263.

⁶ W. Bonowicz, A. Wiedemann, *Ja z jednej strony i ja z drugiej strony Erny Eltzner*, „Nowy Nurt” 1995, nr 23.

⁷ D. Nowacki, *Satysfakcja i satys-fuck-cja*, „FA-art” 1996, nr 3, s. 74.

⁸ R. Ostaszewski, *Dolna strefa stanów średnich*, „Twórczość” 2000, nr 3, s. 132.

⁹ Н. А. Купина, М. А. Литовская, Н. А. Николина, *Массовая литература сегодня: учебное пособие*, Москва 2009, s. 18 [tłum. – L.M., B.P.].

w jakiej pozostawały od wieków. Do klasy „middle” można odnieść zarówno „**łżejsze**” **warianty literatury wysokiej** („**elitarność light**” – według błyskotliwego określenia Michaiła Ratgauza), których zrozumienie nie wymaga od czytelnika szczególnych duchowych i intelektualnych wysiłków, jak też takie **formy literatury masowej, które odznaczają się wysokim poziomem wykonania** i w żadnym razie nie są nastawione jedynie na to, by zabawić publiczność¹⁰.

Nie bacząc na pożytki, zasygnalizowanych tu tylko, prób definiowania zjawisk literackich, sytuujących się między wysokim i popularnym obiegiem kultury, trzeba przyznać, że to właśnie kultura popularna, jako dominująca dzisiaj, odznacza się „wyjątkową ekspansywnością, dynamiką, zawłaszcza coraz to nowe obszary życia jednostek i grup społecznych. Jest główną podstawą i instrumentem kreowania znaczeń, definiowania ich odniesień i porządkowania, wyznacza także płaszczyznę społecznego komunikowania się”¹¹.

Wypada więc przyjąć już na tym etapie rozważań, że sztuka Iwana Wyrpajewa *Tlen*, będąca wyrazem dążeń pisarza do odbudowania teatru społecznie, a nie politycznie czy ideologicznie zaangażowanego, kreując w arcyciekawy sposób rzeczywistość i nadając jej nowe sensy, staje się przykładem literatury popularnej właśnie. Bo tym, co łączy Wyrpajewowski dramat z literaturą popularną, jest swoisty dydaktyzm. Jak pamiętamy, istotną cechą literatury popularnej pozostaje wyrazista granica między dobrem i złem, stwarzanie, jak w micie, z którego literatura owa tak wiele czerpie, sfery *sacrum* i *profanum*, zestawianie ze sobą archetypicznych opozycji niebo – ziemia, dzień – noc, gra – dół, życie – śmierć itd. Wszystko to jest wyrazem skłonności literatury popularnej do wartościowania wszelkich zjawisk, kontrastowania ich i stereotypowego dzielenia na negatywne i pozytywne, co może denerwować odbiorcę, który ma dość czarno-białego widzenia świata¹².

W *Tlenie* Wyrpajewa ten dydaktyzm potraktowany jest jednak nieco inaczej. Nie chodzi o dawanie/podszywanie prostych i gotowych odpowiedzi, o kreślenie czarno-białych obrazów. Tu relacje między dobrem i złem są skomplikowane. Wyrpajew mierzy się z „przekłętymi problemami”, porusza ważne, egzystencjalne zagadnienia, zadaje pytania, prowokuje czytelnika/widza do dyskusji na temat stosunku dobra i zła. Pokazuje relatywizm współczesnego świata i jego złożoność. W tym celu bohater sztuki – On – „zestawia zjawiska z różnych porządków, wynajdując dla nich zawsze jakąś zaskakującą, wspólną płaszczyznę. Dzieje się tak na przykład w finale „Kompozycji numer cztery”, gdy stwierdza,

¹⁰ С. Чупринин, *Звоном цита*, „Знамя” 2004, nr 11, ścieżka dostępu: http://magazines.russ.ru/znamia/20_04/11/chu13-pr.html, data dostępu 10.05.2010 [podkr. i tłum. – L.M., B.P.].

¹¹ D. Wadowski, *Konstrukcja rzeczywistości a kultura popularna*, [w:] *Między kulturą wysoką...*, s. 50.

¹² A. Martuszevska, „*Ta trzecia*”. *Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997, s. 22-25.

że pilot samolotu wbijającego się w wieżowiec WTC i nowojorski strażak duszący się w dymie gigantycznego pożaru wzniesionego przez eksplozję mają ten sam cel. Obaj szukają tlenu – jeden, by nie udusił go dym, drugi, by nie zdusiła go niesprawiedliwość rządząca światem”¹³. Pozornie więc „zamiast przemyślanego ciągu pytań konsekwentnie zmierzających do ujawnienia prawdy, mamy w *Tlenie* chaos zacietrzewionych zaprzeczeń, zamiast spokojnego wskazywania logicznych sprzeczności w argumentacji oponenta – gorączkowe mnożenie tych sprzeczności”¹⁴. W ten sposób Wyrpajew chce jednak zwrócić uwagę na zawiłą sytuację we współczesnym świecie, który przypomina pustynię, powstałą „po skompromitowaniu się wszelkich dawnych wiar”¹⁵. Nie do końca zatem należy winić młodych ludzi, którzy nie usłyszeli dekalogu, bo mieli słuchawki w uszach. Winny temu jest brak jasnego, przejrzystego przekazu, powodujący, że „jedynie, czym możemy się kierować w naszej wędrówce przez rumowisko dawnych wiar i systemów aksjologicznych, to indywidualna świadomość istnienia dobra i zła oraz naszej egzystencji w przestrzeni między „nie” i „tak”¹⁶.

Oczywiście ten jasny, transparentny przekaz wiąże się z zastosowaną przez Wyrpajewa, przemyślaną techniką obrazowania i postaciowania oraz z wprowadzeniem osobliwego języka i sposobu narracji bliskiego wielu grupom młodzieżowym. To dlatego *Tlen* zyskał szeroki rozgłos wśród młodego odbiorcy, na co zresztą liczył sam dramaturg, bo tylko wtedy „nauczanie” i „moralizatorstwo” mają sens, jeśli forma przekazu współgra z jego zawartością merytoryczną. A tu właśnie „muzyka elektroniczna miksowana przez [didżeja – L.M., B.P.] potraktowana została na równi z tekstem, bowiem każdy z dziesięciu epizodów sztuki został podzielony na zwrotki i refren. Spektakl należy odbierać jako zbiór pieśni prozą. To słowa tańczące w rytm muzyki. Część krytyków nazwała je rapem [...]”¹⁷. Potwierdza tę diagnozę zresztą sam Wyrpajew. Zapytany w jednym z wywiadów o odwołania do rapu, autor *Tlenu* wyjaśnił, że był to przemyślany zabieg, mający na celu dotarcie z przesłaniem do określonej grupy młodzieży:

¹³ K. Kopka, *Iwana Wyrpajewa walka o oddech*, „Dialog” 2006, nr 3, s. 96.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Tamże. Trudno w tym miejscu nie dostrzec analogii do sytuacji prawosławia w Rosji, do złożonych stosunków „państwo – kościół”, poczynszy od XVIII wieku, czyli od panowania Piotra I aż po wiek XX, w którym nie tylko religia prawosławna została w państwie radzieckim zastąpiona przez ideologię komunistyczną, ale samo prawosławie uległo rozbiciu na Cerkiew oficjalną, Cerkiew katakumbową oraz Cerkiew zagraniczną (na emigracji). Na pewno przyczyniło się to w dużym stopniu do ateizacji i atomizacji społeczeństwa rosyjskiego, ale także upadku autorytetu Cerkwi prawosławnej, która dopiero po rozpadzie ZSRR zaczęła starać się o odbudowę swojej struktury i zaufania wśród wiernych, a także prestiżu.

¹⁶ Tamże, s. 98.

¹⁷ D. Abaulin, *Tlen i magia*, przeł. A. Kruk, „Dialog” 2003, nr 1-2, s. 234.

Chciałbym, żeby kwestie takie jak „nie zabijaj”, „nie kradnij”, były dyskutowane wszędzie, w każdym środowisku. Jeśli wyjdiesz do młodzieży z brodą i powiesz im: dzieci zróbcie koło, złóżcie ręce i tak dalej, to oni posłają cię do diabła. Nie przyjmą cię. Bo wydaje mi się, że do ludzi trzeba mówić ich językiem¹⁸.

Ważne wreszcie jest i to, że rozważania teologiczne, prowadzone w *Tlenie* przez Wyrypajewa „skontrapunktowane są przez ironiczne scenki pokazujące współczesną rzeczywistość”¹⁹. Wszystko to przełożyło się na wielki sukces sztuki i na określenie jej przez krytyków mianem „głosu pokolenia. Głosu generacji, która uważa się za dzieci kultury europejskiej, tyle że wypranej z jakichkolwiek schematów, pozbawionej jakiegokolwiek konstrukcji – nie tylko metafizycznej czy społecznej, lecz nawet estetycznej bądź logicznej”²⁰.

Sam Wyrypajew zastrzega, że rozmyślnie manifestu nie pisał, ale z całą pewnością czuje się przedstawicielem pokolenia, o którym pisze w sztuce. Zdaje sobie sprawę z potencjału intelektualnego i emocjonalnego tegoż pokolenia, a tym samym z projektowanego odbiorcy sztuki, pamięta, że jest specyficzny. Nie wolno bowiem zapomnieć, że właśnie to pokolenie lat siedemdziesiątych wchodziło w życie w bardzo trudnych warunkach przełomu, co pozbawiło je ideałów²¹, a także drogowskazów i skazało na samodzielne poszukiwanie autorytetów, poszukiwanie dodajmy, najczęściej nieudane.

Identyfikacja odbiorców sztuki Wyrypajewa ze wspomnianym pokoleniem, jak również dostępność sztuki w mediach, szczególnie w Internecie (choć korzystanie z wytworów kultury za jego pośrednictwem ma jednocześnie charakter indywidualny) oraz na scenach teatralnych wpłynęły zapewne na masowy odbiór sztuki, co z kolei podważać może przynależność jej do literatury popularnej, o czym była mowa wcześniej. Bowiem, w odróżnieniu od dawnej kultury masowej dzisiejsza kultura popularna poddaje wysokiej specjalizacji występujące w niej treści i formy, i znosi w ten sposób „umasowienie”. Nie narzuca więc konieczności bycia częścią jakiejś masowej publiczności. A wielość wytworów kultury i nowe technologie (np. interaktywne) sprzyjają autonomizacji tej kultury i prowadzą nawet do uniezależnienia się od określonej masowej widowni (ze względu na wspomniany indywidualny, jednostkowy, jedyny w swoim rodzaju odbiór).

¹⁸ И. Вырыпаев, „Я не верю в демократию”, беседа Наталя Белоградова, „Деловой Петербург” 04.08.2009. Korzystamy z wersji elektronicznej, dostępnej na stronie http://www.dp.ru/a/2009/08/04/Ivan_Viripaev_JA_ne_verju [data dostępu: 22.12.2010, tłum. – L.M., B.P.].

¹⁹ D. Abaulin, *Tlen i magia...*, s. 234.

²⁰ Tamże, s. 235.

²¹ Рог. И. Вырыпаев, *Писатель – бессовестный человек*, интервью взяла Полина Богданова, „Новые известия” 04.07.2003. Korzystamy z wersji elektronicznej, dostępnej na stronie: http://www.newdrama.ru/press/art_2151/ [data dostępu: 20.12.2010].

Sztuka *Tlen*, a potem film pod tym samym tytułem, bez wątplenia obliczone były więc na masowy odbiór młodego pokolenia. Podczas innego wywiadu, dotyczącego już filmu, na pytanie o to, jakiego odbiorcy oczekuje, Wyrupajew odpowiedział, że:

Tlen to kino dla tych, którzy chcą nadać sens własnemu życiu. Dla tych, którzy nie są zadowoleni z odpowiedzi na wieczne pytania. Dla tych, którzy szukają, którzy wątpią. Lecz ten film nie daje odpowiedzi, on jedynie mnoży pytania. Wszak od pytań wszystko się zaczyna. Bez prób zrozumienia swego życia, miłości, wiary nie można żyć, podobnie jak bez tlenu. Inaczej się udusisz²².

Oczywiście utwór dramaturgiczny, jakim jest *Tlen*, pozostaje dziełem zdecydowanie różnym od obrazu kinowego. Przede wszystkim dlatego, że kino zastępuje słowo obrazem. Choć wydaje się, że ci odbiorcy, którzy znają tekst sztuki, będą rozpatrywać film raczej w kategoriach dopełnienia idei sztuki, aniżeli jako odrębny jej wariant czy konkretyzację. „Zasadą spektaklu jest akcentowanie roli aktora. – tłumaczy Wyrupajew – Widz nawiązuje z nim żywy kontakt, tu i teraz. W kinie aktor ma zupełnie inne zadania i inną pozycję. Musi wprawdzie oddać tekst, ale istotą kina pozostaje [...] obraz”²³.

Jednak to, co najważniejsze z punktu widzenia niniejszych rozważań, to deklaracja reżysera: „Jestem absolutnym przeciwnikiem kina intelektualnego, którego nie rozumiem i nie toleruję. **Chcę, aby moje filmy wpływały na emocje.** [...] Jak każdy człowiek, czuję intuicyjną potrzebę zadawania pytań o istotę życia. Myślę, że moim zadaniem jako artysty – i zadaniem sztuki w ogóle – jest nieustawanie w tych poszukiwaniach”²⁴. A zatem elementem spajającym sztukę teatralną i będący próbą jej adaptacji film jest nastawienie na dostarczanie silnych przeżyć, zdecydowanych emocji. Co wyklucza, powracając do rozważań nad przynależnością *Tlenu* do literatury popularnej, tekst (literacki i filmowy) z tegoż obiegu kultury. Znamienne bowiem dla literatury popularnej jest (oprócz wyrażania zagęszczonych emocji) nastawienie na rozrywkę (społeczeństwa konsumpcyjnego), na przyjemność, nadrzędną w stosunku do wartości duchowych prezentowanych w utworze²⁵.

²² И. Вырыпаев, *Без попыток осознать свою жизнь, любовь, веру невозможно жить, как и без кислорода. Иначе – задохнешься*. Wywiad z dn. 21.05.2009, zamieszczony na stronie: <http://www.proficinema.ru/questions-problems/interviews/detail.php?ID=59077> [data dostępu: 19.12.2010, tłum. – L.M., B.P.].

²³ Zob. *Gazeta festiwalowa „Na horyzoncie”*. Rozmawiali Patryk Tomiczek i Iwona Sobczyk. Informacje pochodzą ze strony internetowej: <http://www.filmweb.pl/film/Tlen-2009-502768/pressbook> [data dostępu: 13.12.2010].

²⁴ Zob. *Gazeta festiwalowa „Na horyzoncie”*... [podkr. – L.M., B.P.].

²⁵ J. Puzynina, *Kultura popularna a kultura wysoka...*, s. 13.

Lektura *Tlenu* natomiast niemal oszałamia czytelnika – odbiorcę kultury popularnej (środek?), niczym telewizja, która opiera się na niedyskursywnych formach przedstawiania. „Te obrazy, – by wykorzystać tutaj rozważania Dariusza Wadowskiego o popkulturze – niespójne ze sobą, epizodyczne, nie wymagają rozumienia, intelektualnego namysłu, lecz doskonale „wdrukowują” się w świadomość, która w analogiczny sposób tworzy obrazkowe modele rzeczywistości”²⁶. Odciskając wyraźne piętno w umyśle odbiorcy, nie dostarcza więc rozrywki, lecz odslania przed nim „obszar pozwalający na bogatą ekspresję podmiotowości, a w szczególności sfery emocjonalnej”²⁷. I bez wątplenia sztuka i film są wyrazem ekspresji autora/dramaturga/reżysera Iwana Wyrypajewa, który, choć twierdzi, że w filmie nie ma żadnej propagandy, to jednak przyznaje, że *Tlen* z całą ukrytą w treści metafizyką, bezkompromisowymi obrazami śmierci, terroryzmu, nihilizmu, z estetycznym szaleństwem, obrazoburczy w swym wydzźwięku, ma porażać, ma być przede wszystkim działaniem na emocje odbiorcy. Ma zbuntować go „в нем есть некий бунт, и с него начинается осознание того, что в мире что-то не так”²⁸.

Cała wspomniana metafizyka, pytania o Boga, wiarę, sprawiedliwość, czy są i jakie są, w połączeniu z prawdziwie zmetaforyzowanymi obrazami duszenia się i śmierci z powodu braku tlenu, tlenu-sensu, tlenu-prawdy, tlenu-wiary, zmienia optykę dzieła. W ten sposób bowiem, podejmowana problematyka nie życia, ale właśnie przeżycia/przetrwania w świecie zatrutym przez cywilizację pozwala, jak się wydaje, łączyć *Tlen* raczej z „literaturą środka”, aniżeli z literaturą popularną. Oczywiście wspomniane kontrastowe widzenie świata „wpycha” sztukę Wyrypajewa w objęcia literatury popularnej, ale nadbudowane nad nim zagadnienia sumienia, relatywizmu moralnego, niemożności identyfikacji własnej tożsamości²⁹ współczesnego człowieka natychmiast ją stamtąd wyrwyją.

Sztuka zbudowana jest z dziesięciu kompozycji, które On – „mężczyzna około trzydziestki, ubrany modnie, stylowo, „klubowo” i „Ona – wykonawczyni, piękna rudowłosa dziewczyna w okularach, modnie, stylowo, „klubowo” ubrana”³⁰ na przemian, a czasem razem, recytują na scenie do muzyki rap. Bohaterem ich opowieści, stylizowanych na język biblijny, jest Sasza, młody chłopak z prowincji, który, „dusząc się” w związku z żoną, zakochał się w innej kobiecie, a żonę zabił łopatą. Ten prosty, choć tragiczny w swej wymowie motyw,

²⁶ D. Wadowski, *Konstrukcja rzeczywistości a...*, s. 53.

²⁷ Tamże, s. 56.

²⁸ И. Вырыпаев, „Я неверю в демократию”...

²⁹ П. Руднев, *Театральные впечатления Павла Руднева. Новая пьеса в России*, „Новый мир” 2005, nr 7. Korzystamy z wersji elektronicznej, dostępnej na stronie: http://magazines.russ.ru/novyi_mi/2005/7/ru16.html [data dostępu: 23.12.2010].

³⁰ I. Wyrypajew, *Tlen*, przeł. A. L. Piotrowska. „Dialog” 2006, nr 3. Dalej cytujemy według tego źródła, strony cytatów w nawiasie po cytacie.

stał się kanwą, wokół której osnute są rozważania o wolności, o moralnym prawie do tej wolności każdego człowieka i o moralnej odpowiedzialności za tę wolność. Użyta przez Wyrpajewa metafora tlenu i jego braku we współczesnym świecie w niezwykle obrazowy sposób wyraża powyższe kwestie. Odnosi się ona do sytuacji w Rosji, w której trudno „oddychać” i nie ma dostępu „świeżego powietrza”, o czym pisali już i Osip Mandelsztam (w jego wierszu powstałym w tym samym czasie co hymn radziecki pojawiają się „pół-oddechy”³¹), i Wysocki, obrazując w ten sposób epokę zastoju („giniemy wszyscy uduszeni”). Rzeczywistość postradziecka również dopisała swój bezduszny dalszy ciąg – katastrofę okrętu Kursk, dramat na Dubrowce i w Biesłanie, śmierć Poltowskiej, duszenie się (metaforyczne i dosłowne, niestety) wielu ludzi, dławienie swobodnej dyskusji i wiele innych³².

Pytania o sens życia, sens wiary i prawdy w Rosji i na świecie zadawane są w kompozycjach zatytułowanych: „Tańce” (płuca z życiodajnym tlenem tańczą w nas), „Nie i tak” (o żądzy piękna i wolności, jaką człowiek może osiągnąć na skutek „uzależnienia od tlenu” – wolności, pieniędzy itd.), „Moskiewski rum”, „Świat arabski”, „Jak to się robi bez uczucia”, „Amnezja” (nawiązanie do biblijnych werwetów: „Nie sądźcie abyście nie byli sądzeni” itp.), „Perła” i in. Jednak najważniejsza spośród wszystkich wydaje się kompozycja numer IX: „To co najważniejsze”. To w niej pisarz obrazuje wszechpanujący (na poziomie globalnym, ale także jednostkowym, indywidualnym, nie tylko wśród możliwych tego świata, ale i wśród „maluczkich”) relatywizm moralny, doprowadzający do rozkładu społeczeństw. W obrazoburczym, ale niejednokrotnie i sarkastycznym oraz trywializującym nieco tonie, uzmysławia nam, jak dziś, w chrześcijańskim świecie, w którym dekalog się zdeaktualizował, rozumiemy priorytety, i wszelkie nakazy moralne, wewnętrzne imperatywy. W songu tym On i Ona mówią:

- ONA** Niebo służy temu, co najważniejsze, bo po niebie ludzie latają samolotami z jednego kraju do drugiego. I samoloty temu służą, bo ich katastrofy wypełniają zapisane w niebie losy. I ludzie służą najważniejszej sprawie, ponieważ swoimi czynami przybliżają koniec ziemi. [...]
- ON** Wojna też służy temu, co najważniejsze, bo bez wojny mężczyźni nie dbaliby o kondycję fizyczną, a kobiety o urodę, chcąc żeby dla nich mężczyźni rozbijali sobie głowy kolbami karabinów. [...]
- ONA** I broń temu służy, bo za jej pomocą prowadzi się bilans poległych. A polegli jeszcze bardziej służą najważniejszej sprawie, bo dla niej giną, i bez nich nie byłoby pięknych pomników i innych dzieł sztuki, sławiących ich imiona. [...]

³¹ K. Kopka, *Iwana Wyrpajewa walka o oddech*, „Dialog” 2006, nr 3, s. 93.

³² Tamże.

- ON** Służąc temu, co najważniejsze, uczeni dokonują odkryć, a bandyci ostrzelują kioski z automatów. [...] Służąc temu, co najważniejsze, księża zostają homoseksualistami, a ja, służąc najważniejszej sprawie, przespałem się z rodzoną siostrą. [...]
- ONA** Służąc temu, co najważniejsze, człowiek gardzi rodzicami i bije dziecko po twarzy.
- ON** Służąc temu, co najważniejsze, rzuca niedopałki na trawnik i przepija pieniądze przeznaczone na rower dla dziecka.
- ONA** Służąc temu, nie płodzi dzieci.
- ON** I strzela do kotów.
- ONA** Kocha, nienawidzi, i zabija tylko w służbie tego, co najważniejsze na ziemi.
- ON** Człowiek oskarża, oczernia i dręczy innych ludzi w służbie tego, co najważniejsze na ziemi, no bo jakież powód mógłby być lepszy. (s. 72)

Wyrypajew wyraża w ten sposób przeżycia własnego pokolenia, któremu przyszło żyć w świecie wyjałowionym ze wszelkich norm, któremu obce jest poczucie winy i w którym każdy bez mała samowolnie ustanawia swoje zasady moralne. I wskazuje, że tym, co najważniejsze, powinno być sumienie. To, co najważniejsze dla młodego pokolenia, to obudzić w nim owo wewnętrzne odczucie, pozwalające rozróżniać dobro i zło oraz oceniać postępowanie własne i innych. Wtedy być może zrozumiałe staną się frazy biblijne, od trawestacji których wykonawcy zaczynają wyliczankę tego, co w życiu najważniejsze: „Nie skarbcie sobie skarbów na ziemi, gdzie mól i rdza psuje i gdzie złodzieje włamują się i kradną. [...] Ale sobie skarbcie skarby w niebie, gdzie ani mól, ani rdza nie psuje i gdzie złodzieje nie włamują się i nie kradną” (s. 71-72). Wszak odbiorcami *Tlenu*, jak zauważają krytycy, są „[...] Zapętleni w popkulturowym śmietniku idealiści, którzy wciąż jednak szukają tytułowego tlenu – esencji, prawdy. W muzyce, miłości, migotliwie przesuwających się po ekranie obrazkach”³³.

Dramaturg – jak mówią krytycy – zwykle w swoich tekstach „gwałci i parodiuje literaturę religijną”³⁴. Trzeba jednak dodać, że oprócz gry z różnymi kodami kultury i popkultury (najbardziej widocznymi w filmie, gdzie przeplatają się wersety biblijne, klipy, elementy komiksowe, rap i melorecytacja), różnymi obrazami archetypowymi (Matka Ziemia zdana na zagładę z braku tlenu, Męczennik, Wojownik, Drzewo, Ogień itp.) dramaturg natrzasa się także z tradycyjnie rozumianego teatru: z banalnych fabuł, tradycyjnej konstrukcji tekstu, stereotypowych wizerunków postaci. Na przestrzeni całego tekstu urzeczywistnia swój eksperyment teatralny, ponieważ:

³³ P. T. Felis, *500 filmów, w tym parę świetnych*, „Gazeta Wyborcza” 03.08.2009.

³⁴ P. Rudniew, *Lekcja kanibala*, przeł. I. Perelmutter, „Dialog” 2008, nr 7-8, s. 109. Por. inne sztuki I. Wyrypajewa, w których pojawiają się motywy biblijne i tematyka religijna: *Бытие 2* (2004), *Июль* (2006).

Wszystkie elementy tradycyjnego dramatu/spektaklu istnieją w *Tlenie* w sposób widocznie uproszczony i szczątkowy. On i Ona jako zredukowane do minimum postaci sceniczne, rwąca się co chwilę i aż banalna w swej gazetowej stereotypowości fabuła [...], najbardziej elementarne sytuacje sceniczne – kłótnia, intymne zwierzenia (rozmowa o impotencji). Pod wieloma względami *Tlen* bardziej przypomina platoński dialog niż klasyczny tekst dramatyczny³⁵.

Rzeczywistość przedstawiona jest więc w sztuce jako wiązka konfliktowych przesłanek i sprzeczności nie do wyjaśnienia. Stąd zabawa, gra i powtarzalność ogrywanych kodów, która „niweluje granice między kulturą wysoką a niską”³⁶, stąd nawracające motywy, epizody znaki, umieszczane w odmiennych sytuacjach, czyli świadectwo, by przywołać Umberto Eco, postmodernistycznego ducha panującego w latach osiemdziesiątych. W tak prowadzonej grze cały czas słyszymy deklaracje Wyrypajewa: „Nie mogę znieść starej idei teatru w teatrze. My niczego nie udajemy, my tu występujemy”³⁷, które określają istotę jego specyficznego teatru z pogranicza, „teatru środka”.

Podsumowując powyższe rozważania, warto zwrócić uwagę, że być może właśnie w tej nieteatralności tkwi piękno jego sztuk. Bardzo trafnie ujął to Paweł Rudniew i niech jego wypowiedź będzie puentą niniejszych rozważań: „Czując daremność poszukiwania Boga albo dobra jako alternatywy zła, Wyrypajew zostaje przy poszukiwaniu piękna, które nie wypłowiło, nie znikło z oblicza ziemi. Piękna, które nie zna ani dobra, ani zła, ani moralności, ani filozofii. Piękna kobiety. Piękna ciała. **Piękna tekstu. Piękna teatru**”³⁸. I wydaje się, że efekt został w pełni osiągnięty, bo *Tlen* nawet jeśli nie nauczy, nie przekona odbiorcy, to na pewno pobudzi jego zmysły i emocje, wywoła mocne, niezatarte wrażenie estetyczne.

The Bible in pictures: Ivan Vyrypaev's games with (pop) culture Summary

The paper presents the highly interesting works by Ivan Vyrypaev. A few years ago Vyrypaev was considered 'only' to be a Russian iconoclastic drama writer. Today he is known as an actor, director, screenwriter, man of letters and celebrity. The authors of this paper focus on the presence of popular culture in the mass media and its linguistic, iconic and audiovisual forms since all those elements can be found in Vyrypaev's plays

³⁵ K. Kopka, *Iwana Wyrypajewa walka...*, s. 96.

³⁶ Cyt. za K. Kukielko, *Postmodernizm i neoawangarda – wspólny krok ku kulturze popularnej*, [w:] *Między...*, s. 75.

³⁷ K. Kopka, *Iwana Wyrypajewa walka...*, s. 96.

³⁸ P. Rudniew, *Lekcja kanibala...*, s. 111 [podkr. – L.M., B.P.].

and films. The paper reflects on the plurality of narrative discourses in the analysed literary works as well as games with (popular) culture played at all levels of its construction: games with cultural codes, genres, intertextuality etc. All the tricks used by Vyrypaev allow him to move with confidence within the vast space of popular culture without depriving his oeuvre of individual and reasonable reflection on culture, where Vyrypaev is both a participant and a victim.

**NARRACJE
W ŻYCIU SPOŁECZNYM**

ALEKSANDRA DRZAŁ-SIEROCKA
(Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej, Warszawa)

HIV/AIDS – OPOWIADANIE WE FRAGMENTACH. OBRAZ CHOROBY W POLSKICH OPERACH MYDLANYCH

ABSTRAKT: Tematem tekstu są sposoby przedstawiania HIV/AIDS w polskich operach mydlanych: „Klan”, „M jak miłość” oraz „Na Wspólnej”.

Kim jest Polak chory na AIDS lub nosiciel wirusa HIV? Jakie było źródło zakażenia? Jakie były reakcje otoczenia na wiadomość o chorobie? Czy twórcy seriali powielają stereotypowe przekonania na temat HIV/AIDS, czy też udaje im się tego uniknąć? To niektóre pytania, na które spróbuję znaleźć odpowiedź.

W XXI wieku zapobieganie HIV nie jest wyłącznie zadaniem medycyny. Być może produkcje telewizyjne również odgrywają w tym zakresie istotną rolę jako popularne źródła informacji. Dlatego właśnie pytanie o obraz HIV/AIDS w operach mydlanych wydaje mi się istotne.

SŁOWA KLUCZOWE: AIDS, HIV, serial, opera mydlana, metafory choroby

Jako że doprawdy trudno o zwartą naukową definicję gatunku „opera mydlana”, przytoczę opis Mateusza Halawy, który specyfikę produkcji tego typu tak opisuje:

Opera mydlana to gigantyczne przedsięwzięcie z kilkoma scenarzystami i reżyserami oraz dziesiątkami aktorów¹. Rozrywka dla milionów widzów, kozioł ofiarny dla krytyków mass mediów i znakomity materiał badawczy dla przedstawicieli nauk społecznych².

Dalej autor zwierza się z własnych doświadczeń związanych z lekturą jednej z polskich oper mydlanych:

Gdy oglądam „Klan”, towarzyszy mi ambiwalentne uczucie zawieszenia między pogardą a fascynacją. Jednocześnie odpychany i przyciągany zastanawiam się, w czym tkwi magia tej telewizyjnej opowieści³.

¹ Tu od razu dodam, że Halawa poważnie niedoszacował liczbę osób zaangażowanych w tworzenie oper mydlanych. Przy „Na Wspólnej” pracowało do tej pory już piętnastu reżyserów, a w pierwszym tysiącu odcinków „Klanu” na planie pojawiło się 1100 aktorów.

² M. Halawa, „Klan” i okolice. *Magia telewizji w działaniu*, „Kultura Popularna” 2003, nr 2.

³ Ibidem.

Przytaczam te słowa dlatego, że o podobnie ambiwalentnym własnym uczuciu mogę powiedzieć w odniesieniu do podejmowanej w polskich operach mydlanych tematyki HIV/AIDS. Z jednej strony mam przekonanie, że działania tego typu mogą przyczynić się do upowszechnienia wiedzy o chorobie; z drugiej jednak – śledząc konstrukcję wątków, nie mogę oprzeć się wrażeniu, że twórcy koncentrują się raczej na budowaniu napięcia, niż poszerzaniu wiedzy odbiorcy.

1. Bawiąc uczyć

Dostarczanie wiedzy i informacji jest jedną z głównych funkcji telewizyjnych produkcji tego typu – obok oczywiście rozrywki. Coraz bardziej zdają sobie z tego sprawę twórcy oraz aktorzy zaangażowani w pracę przy operach mydlanych. Witold Pyrkosz – odtwórca roli Lucjana Mostowiaka w „M jak miłość” – zapytany o specyfikę swojej postaci, zaczyna wypowiedź ostrożnie:

Lucjan Mostowiak ani swoich dzieci, ani tym bardziej widzów nie poucza i nie stara się nikogo przekonywać, że jego sposób na życie jest tym najlepszym; jednak już w następnym zdaniu aktor dodaje: Tę rolę specjalnie dla mnie pisała Ilona Łepkowska i byłby to nasz wielki sukces, gdyby choć jeden z pięciu milionów naszych widzów nauczył się czegoś od Lucjana⁴.

I rzeczywiście, wiele wskazuje na to, że widzowie naprawdę uczą się od bohaterów swoich ulubionych seriali.

Jedne z pierwszych badań nad odbiorem oper mydlanych (wówczas jeszcze radiowych) przeprowadziła pod koniec lat 40. Herta Herzog. Poprosiła ona sto fanek audycji tego typu, by wskazały przyczyny, dla których ich słuchają. Okazało się, że wskazywano trzy główne motywacje: rozładowanie emocji, rozrywka oraz porady. Choć od badania Herzog minęło ponad 60 lat, wydaje się, że formuła „bawiąc uczyć” – dziś bardziej fachowo określana mianem *edutainment* – wciąż pozostaje podstawową zasadą, na której opierają się twórcy oper mydlanych. Z czasem okazywało się, że telewizyjny serial staje się dla odbiorcy źródłem wiedzy o sprawach, które w życiu raczej „przytrafiają się”, niż są na stałe obecne; tak zwane drażliwe lub przykre kwestie społeczne znalazły stałe miejsce wśród podejmowanych tematów. Oczywiście sprawą sporną pozostaje jakość przekazywanej tu wiedzy. Dobitnie ujmuje to Małgorzata Lisowska-Magdziarz:

Istotne problemy społeczne są tu [tj. w operach mydlanych – przyp. A.D-S.] pokazywane w celach rozrywkowych i przykrawane do kontekstu reklamowego. Są perso-

⁴ B. Matkowska-Święś, *Poczarować widzów (rozmowa z Witoldem Pyrkoszem)*, „Gazeta Telewizyjna” (dodatek do „Gazety Wyborczej”) 5-11.11.2004.

nalizowane i prywatyzowane, niekiedy tabloidyżowane, zazwyczaj wyjęte z szerszego kontekstu społecznego, za to muszą być – bo takie są reguły gry – opatrzone jednoznacznymi etykietkami aksjologicznymi⁵.

Spróbujmy sprawdzić, co formuła *edutainment* może zrobić z tematem HIV/AIDS. Pojawił się on w trzech polskich operach mydlanych: w „Klanie” (TVP1), „M jak miłość” (TVP2) oraz „Na Wspólnej” (TVN); w tym pierwszym zresztą dwukrotnie, w odstępie kilkunastu lat.

2. Daniel i Michał, czyli HIV odwiedza Lubiczów

Złośliwie można by powiedzieć, że „Klan” to istna galeria chorób. Członkowie rodziny Lubiczów – jak żadnej chyba rzeczywistej – są raz po raz nękani różnymi kłopotami zdrowotnymi: choroba Alzheimera (Władysław), zespół Downa (Maciej – adoptowany syn Grażynki i Rysia), nowotwór (Krystyna), niewydolność nerek (Jaś), niepełnosprawność ruchowa (Michał, ciężko pobity, przez jakiś czas poruszał się na wózku inwalidzkim), bezpłodność (cudownie wyleczona u Rysia). W tym zestawie obecność HIV chyba nie powinna dziwić.

Pierwszym w historii polskiej telewizji bohaterem – nosicielem wirusa HIV był Daniel, bohater „Klanu”. Był rok 1997. Daniel to serialowy syn Moniki Ross, która w serialu pojawiła się w roli czarnego charakteru, co wydaje się istotnym kontekstem w tworzeniu całościowego wyobrażenia o chorobie. Być może można tu wręcz mówić o kategorii kary – negatywna bohaterka „zasłużyła sobie” na chorego syna. Daniel zakaził się wirusem HIV w Stanach Zjednoczonych, gdzie wcześniej mieszkał, a stało się to – uwaga, bo historia to zaiste interesująca! – w czasie jego pobytu na farmie prowadzonej przez sektę religijną. Koncepcja „zewnętrznej” pochodzenia choroby została tu więc w pełni zrealizowana. HIV przybywa z odległego kraju, a zakażenie związane było z wstąpieniem na złą drogę; ponieważ w grę wchodzi religia, nasuwa się też skojarzenie z chorobą jako karą za grzechy. Poza tym, mówiąc już najdosłowniej, kwestia pochodzenia HIV została przez twórców „Klanu” maksymalnie udziwniona. Co ciekawe, skoncentrowano się następnie zwłaszcza na przekazaniu widzowi, że – co zabrzmiało jak slogan z jakiejś kampanii społecznej – z HIV można żyć normalnie. Pokazywano nam kolejne związki Daniela; dla żadnej z jego partnerek choroba nie była przeszkodą, żadnej nie zniechęciła do związania się z chłopakiem. Jednocześnie bohater przedstawiany jest jako – że tak to określe – skażony pechem i wciąż nie może sobie ułożyć życia prywatnego. Mimo

⁵ M. Lisowska-Magdziarz, *Opera mydlana: melodramat w mediach*, [w:] eadem, *Media powszechne. Środki komunikowania masowego i szerokie paradygmaty medialne w życiu codziennym Polaków u progu XXI wieku*, Kraków 2008, s. 346.

młodego wieku jest już rozwodnikiem (poślubił zresztą dziewczynę, która cierpiała na marskość wątroby). Miał zostać ojcem, jednak jego partnerka (już kolejna) poroniła wskutek wypadku samochodowego.

Temat AIDS powrócił w „Klanie” 2 grudnia 2009 roku w 1781. odcinku. Data emisji jest tu oczywiście znacząca – tuż po obchodzonym 1 grudnia Światowym Dniu Walki z AIDS. Tym razem wątek można śmiało określić mianem „okolicznościowego” – szybko i sprawnie poprowadzony, zakończony został już po 6 odcinkach – przy czym uznać należy, że ubogi materiał został i tak maksymalnie przez twórców „rozciągnięty”. Sprawa spadła na dom Lubiczów niczym grom z jasnego nieba. Oto Michał dowiaduje się od swojego kolegi Waldka, że ich była partnerka jest nosicielką. W następnych dniach twórcy starali się powoli dozować informacje i tym samym budować napięcie. W kolejnym odcinku chłopak odwołuje randkę ze swoją obecną dziewczyną, a dopiero w następnym Michał i Waldek jadą zrobić test na obecność wirusa HIV. Okazuje się, że wynik testu Michała jest negatywny, a Waldka – pozytywny. Obaj postanawiają się upewnić i wykonują test powtórnie; wyniki zostają potwierdzone. Michał proponuje Waldkowi, że – a jakże – skontaktuje go z Danielem, który może poradzić mu, jak żyć z HIV. Co istotne, przez cały ten czas Michał opowiada o swoich dramatycznych wątpliwościach tylko swojej siostrze – Beacie i to głównie dlatego, że ma nadzieję, iż jako farmaceutka poradzi mu, co robić. Istotna jest więc tu kategoria milczenia i obawy przed ujawnieniem. Widać to tym wyraźniej, że przecież otwartość, dzielenie się problemami i wspólne omawianie ich jest tym, co rodzina Lubiczów lubi robić najbardziej.

2. B jak bawidamek

Podobnie „okolicznościowy” charakter miał wątek HIV w „M jak miłość”, przy czym w tym przypadku sprawę zakończono jeszcze szybciej. W wyemitowanym 30 listopada 2009 roku 701. odcinku Paweł Zduński odbiera wyniki badań, z których wynika, że jest nosicielem wirusa HIV. Co istotne, test na HIV bohater zrobił tylko dlatego, że było to obowiązkowe badanie dla osób starających się o pracę kierowcy karetki. Wcześniej nigdy nie przyszło mu to do głowy, mimo że jako osoba – mówiąc oględnie – często zmieniająca partnerki, pewnie powinien był to rozważyć. Dają się tu więc zauważyć dwa istotne wątki. Po pierwsze, przeświadczenie, że testu na obecność wirusa HIV nikt „zwyczajny” nie robi ot tak, po prostu; i po drugie – kategoria przestrogi, związana po części z kategorią kary, czy raczej w tym przypadku – z groźbą kary, ponieważ już w 704. odcinku Paweł odbiera wyniki powtórnego testu i okazuje się, że jest zdrowy. O funkcji przestrogi wspomina odtwórca roli Pawła, Rafał Mroczek, który w rozmowie ze „Światem Seriali” przewiduje zmiany w zachowaniu bohatera:

„Przestanie być bawidamkiem i już nie będzie skakał z kwiatka na kwiatek. Teraz już wie, że mniej lub bardziej przypadkowe romanse do niczego dobrego nie prowadzą. Postanowi być wierny kobiecie, którą kocha, czyli Majce Chojnackiej”⁶. Dodajmy tu od razu, tej samej Majce, przed którą przez cały czas ukrywał wyniki pierwszego testu.

3. HIV w pierwszym planie

Najdłuższy i najbardziej skomplikowany jest wątek HIV w serialu „Na Wspólnej”. Tym razem nie chodzi już jedynie o podejrzenie zakażenia ani też o odcinki „okolicznościowe”. Ponadto wątek ten nie został zakończony, wciąż się rozwija, a twórcy zgotowali widzom prawdziwą wojnę nerwów, stosując na przykład jedno- czy dwuodcinkowe przerwy w kontynuowaniu tematu; nie wspominając już o tym, że widzowie musieli się też zmagać z dwumiesięczną przerwą wakacyjną.

Zaczęło się oczywiście nagle i niespodziewanie. Kamil i Zuza po wyjściu z restauracji, gdzie świętowali trzecią rocznicę związku, mijają ambulans, w którym można oddać krew. Postanawiają to zrobić. Po jakimś czasie w laboratorium okazuje się, że jeden z dawców jest nosicielem wirusa HIV. Dopiero dwa odcinki później Zuza otrzymuje list polecony z wezwaniem do stawienia się w przychodni. Tam od lekarza dowiaduje się, że wynik jej testu na obecność wirusa HIV jest dodatni i że powinna powtórzyć badanie. Powtórny test potwierdza podejrzenia. Bohaterka całkowicie się załamuje, przez jakiś czas ukrywa sprawę przed swoim partnerem. Ma także opory przed wyznaniem prawdy swojemu ojcu. Powtarza się więc motyw milczenia i chęci ukrycia, choć przecież „właściwsze” byłoby, gdyby dziewczyna powiedziała Kamilowi, którego mogła przecież zakazić. Wkrótce okazuje się, że dziewczyna zakaziła się od byłego partnera, który teraz umiera na AIDS. Choroba Zuzy jest przyczyną konfliktu Kamila z ojcem, który sugeruje, że narzeczeni powinni się rozstać. Odcinek 1313. (wyemitowany 22 września 2010 roku – do tego momentu śledziłam wątek) kończy się wielką awanturą, w czasie której chłopak oznajmia ojcu, żeby *zapomniał, że miał syna*.

4. HIV w tabu uwikłany

Tym, co łączy wątki HIV/AIDS we wszystkich serialach jest reakcja bohaterów: milczenie, chęć ukrycia, odsunięcie się od najbliższych. Żadna z postaci nie wyznaje od razu prawdy partnerowi, ale – wycofuje się i unika kontaktu.

⁶ Cyt. za: <http://m-jak-milosc.blog.pl/archiwum/?tag=aids>

Takie milczenie – to także powtarzający się motyw – prowadzi do nieporozumień. Dziewczyna Piotrka („M jak miłość”) oraz chłopak Zuzy („Na Wspólnej”) podejrzewają, że przyczyną takiego „wycofania” partnerów jest zdrada lub chęć zerwania.

Niemal wszyscy – wyjątek stanowi Zuza – nosiciele lub podejrzewane o bycie nosicielem postaci to heteroseksualni mężczyźni (Daniel, Michał, Waldek, Piotrek), a źródłem (lub potencjalnym źródłem) zakażenia w prawie wszystkich przypadkach był kontakt seksualny, czy wręcz podkreślane (np. w dialogach) liczne kontakty seksualne. Czyżby oznaczało to, że polskie opery mydlane podjęły walkę ze stereotypowym postrzeganiem AIDS jako „gejowskiej choroby”? Optymistycznie można by tak uznać, wszystko wskazuje jednak na to, że przyczyną była raczej tabuizacja innych sfer: homoseksualizmu oraz kobiecej seksualności. Mówiąc najprościej: skoro już przyczyną zakażenia miałyby być liczne kontakty seksualne, to akceptowalne są one raczej w odniesieniu do męskiego bohatera (stereotyp macho, bawidamka, mężczyzny przebojowego itp.). I nie ma tu znaczenia, że heteroseksualny stosunek niesie większe potencjalne ryzyko zakażenia się wirusem HIV dla kobiety niż dla mężczyzny. Przywodzi mi to na myśl slogan jednej z kampanii społecznych przeprowadzonych na początku lat 90. w Stanach Zjednoczonych: *Women don't Get AIDS, they just die from it.*

Drugi obszar tabu w operach mydlanych – i to zresztą nie tylko w Polsce, o czym jeszcze za chwilę – to homoseksualizm, a już zwłaszcza jakiegokolwiek przejawy homoseksualnego uczucia. Ilona Łepkowska zapytana w czasie jednego z czatów o to, dlaczego w swoich scenariuszach nie porusza niektórych tematów – na przykład homoseksualizmu – tak to uzasadniła:

Ponieważ na poruszanie takich tematów jest stosunkowo małe przyzwolenie społeczne, tzn. można je poruszyć, ale zawsze się kogoś urazi⁷.

W tym samym czacie scenarzystka zalicza homoseksualizm – obok prostytucji – do *wątek drastycznych obyczajowo* i stwierdza:

Myślę, że można by poruszyć takie wątki, chociaż zawsze powstrzymuje mnie przed tym świadomość, że moje seriale oglądają – często bez kontroli – dzieci i mogłoby być z tego więcej złego niż dobrego⁸.

Inna sprawa, że problem stanowi podobno już samo znalezienie aktora, który zechce zagrać osobę homoseksualną. W innym wywiadzie Łepkowska wspomina sytuację związaną z pracą nad serialem „M jak miłość”:

⁷ Zapis czatu z 16.06.2003 na: <http://czat.gazeta.pl/czat/1,48880,1521999.html>

⁸ Tamże.

Aktorka miała zagrać lesbijkę. Powiedziała, że może zagrać narkomankę, morderczynię, dzieciobójczynię, ale nie zagra lesbijki. Nie ma przyzwolenia społecznego na ten temat. [...] Zmieniłam [wątek lesbijki – przyp. A.D-S.] na molestowanie seksualne przez ojca w dzieciństwie. Homoseksualizm jest wciąż dla Polaków nie do przyjęcia. Ja chętnie napisałabym wątek o homoseksualizmie, ale naprawdę żaden aktor mi tego nie zagra⁹.

Joy F. Fuqua w tekście *There is a queer in my soap!* przytacza sporządzoną przez „Soap Opera Digest”¹⁰ listę dziesięciu rzeczy, które nigdy nie pojawią się w nadawanej w ciągu dnia operze mydlanej¹¹. Są to – w kolejności od najmniej prawdopodobnych: 1) nagość, 2) homoseksualny pocałunek, 3) okrucieństwo wobec zwierząt, 4) aborcja bez zaakcentowania nieszczęścia, 5) zabiegi dentystyczne, 6) kobiety w pończochach, 7) bohaterowie ze wstydliwymi problemami (np. chorobami okolic intymnych), 8) starzy ludzie w domach opieki, 9) weekend, 10) bohaterki palące papierosy¹². Autor, komentując listę, podkreśla zwłaszcza charakterystyczne umiejscowienie na niej homoseksualnego pocałunku:

Miejsce homoseksualnego pocałunku między nagością i okrucieństwem wobec zwierząt sugeruje, że okrucieństwo wobec zwierząt jest obrazem bardziej akceptowalnym niż straszliwa wizja pożądania wyrażonego do przedstawiciela tej samej płci oraz – że to ostatnie jest jednak w jakiś sposób bezpieczniejsze niż pełna nagość¹³.

W dalszej części tekstu Fuqua odnosi się także do specyficznego sposobu ujmowania tematyki HIV/AIDS w amerykańskich operach mydlanych. Podkreśla, że niemal nigdy nie jest ona powiązana z homoseksualizmem, co jego zdaniem – wbrew pozorom – nie powinno jednak napawać zbytnim optymizmem:

Oddzielenie homoseksualizmu od AIDS uwydatnia sposób, w jaki AIDS zarazem jest i nie jest „gejowską chorobą”. Nie wierzę, że za sprawą tego oddzielenia opery mydlane stają się w jakiś sposób „postępowe” (czyli zapobiegają zbyt częstemu łączeniu kwestii AIDS i homoseksualizmu), ani też, że chodzi tu o zgodność z danymi epidemiologicznymi. [...] Konsekwentna nieobecność bohaterów gejów-nosicieli

⁹ M. Piątkowska, *Ilona Łepkowska (rozmowa)*, „Wysokie Obcasy” (dodatek do „Gazety Wyborczej”) 14.06.2003.

¹⁰ To wydawany od 1975 roku amerykański tygodnik poświęcony wyłącznie operom mydlanym (*nota bene* – jeden z wielu tego typu na amerykańskim rynku).

¹¹ Tzw. *daytime soap opera*. W Stanach Zjednoczonych gatunek jest bardziej zróżnicowany wewnętrznie, a klasyczne opery mydlane nadawane są zwykle wcześniej niż w Polsce, co spowodowane jest między innymi nieco innym profilem odbiorcy.

¹² Zob. J. F. Fuqua, „*There is a queer in my soap!*” *The homophobia/AIDS story-line of „One Life to Live”*, [w:] *To be continued...: Soap operas around the world*, red. R. C. Allen, London 1995, s. 199.

¹³ J. F. Fuqua, op. cit.

wirusa HIV w operach mydlanych prowadzi w gruncie rzeczy do stereotypizacji i sterylności sposobów, w jakie AIDS jest i może być przedstawiany w telewizji w ciągu dnia¹⁴.

Innymi słowy więc, nie chodzi tu o walkę z krzywdzącym stereotypem, ale raczej – o lęk przed podejmowaniem innego tematu, włączonego do sfery tabu.

Kolejną charakterystyczną cechą w sposobie budowania wątku HIV/AIDS w polskich operach mydlanych jest fakt, że tylko w jednym przypadku (Zuza w „Na Wspólnej”) faktyczne zakażenie dotyczy jednej z głównych postaci. W pozostałych serialach twórcy zaproponowali albo groźbę/podejrzanie zakażenia pierwszoplanowego bohatera (Michał w „Klanie” i Piotrek w „M jak miłość”), albo potwierdzone zakażenie dalszoplanowej postaci (Waldek z „Klanu”), co oczywiście stwarza możliwość bardzo łatwego usunięcia danego wątku. Zresztą, może to lepiej, że tak zostanie, biorąc pod uwagę, jak nieudolnie prowadzony był wątek Daniela w „Klanie”. Twórcy ewidentnie nie mogli sobie poradzić z zaproponowanym tematem, co bywało zresztą przyczyną żartów widzów. Internauta o nicku Zenon Zabawny na liście największych absurdów „Klanu” na pierwszym miejscu umieścił właśnie wątek HIV. Na swoim blogu Zenon Zabawny ironizuje:

Ja rozumiem, że w Polsce trzeba walczyć z nietolerancją wobec osób zarażonych wirusem HIV, ale „Klan” przegiął. Serialowy nosiciel wirusa HIV w ogóle nie wstydi się swojej choroby, bo i nie ma powodów. Wrywa laski jedna za drugą – żadnej z nich nie przeszkadza choroba chłopaka. Ostatnio z jedną z nich nawet spółdził dziecko. Nie ma żadnych kłopotów z chorobą – bierze jakieś leki i żyje sobie jak pączek w maśle. Kurczę, dobrze, że to ma tylko HIV, a nie coś dokuczliwego – np. alergię na pyłki¹⁵.

Tym bardziej ciekawe, jak poradzą sobie z postawionym samym sobie wyzwaniem scenarzysty „Na Wspólnej”.

5. *Edutainment* – telewizyjna magia

Przeciwdziałanie HIV i AIDS to w XXI wieku nie tylko zadanie medycyny. Podkreśla się też znaczenie działań informacyjnych. Na całym świecie prowadzi się kampanie społeczne i organizuje akcje edukacyjne, ale też coraz częściej wykorzystuje się siłę i zasięg oddziaływania mediów. Opera mydlana to przekaz o wyjątkowej specyfice – łączy w sobie walory rozrywkowe i informacyjne. Jej potencjał w zakresie popularyzowania wiedzy – np. z zakresu ochrony

¹⁴ J. F. Fuqua, op. cit., s. 202.

¹⁵ <http://www.mmpoznan.pl/blog> (wpis z 26.04.2009).

zdrowia – jest więc ogromny. W Mozambiku od stycznia 2009 roku emitowana jest pierwsza w tym kraju opera mydlana („Ntxuva – Vidas em Jogo”), która ma być właściwie w całości podporządkowana kwestiom zdrowotnym – w tym zwłaszcza problemowi HIV/AIDS. Twórcy liczą, że w kraju, w którym ponad 12% ludności stanowią nosiciele wirusa HIV (szacunki UNAIDS), telewizyjny serial odniesie lepszy skutek, niż jakiegokolwiek „fachowe” akcje edukacyjne¹⁶. Dane epidemiologiczne dla Polski nie wyglądają aż tak przygnębiająco, ale – jak się wydaje – są gorsze, niż wielu z nas podejrzewa: statystycznie każdego dnia trzech Polaków dowiaduje się, że są nosicielami wirusa HIV. Naszym problemem jest chyba właśnie nieświadomość istnienia zagrożenia i przekonanie, że problem HIV/AIDS po prostu naszego kraju nie dotyczy, a już na pewno nie dotyczy żadnego „zwykłego” czy „przeciętnego” Polaka. Być może zmieni się nastawienie 3,5 mln widzów¹⁷, którzy śledzić będą losy Zuzy w „Na Wspólnej” – zwyczajnej, sympatycznej dziewczyny. Pytanie tylko, czy z kolei ponad 7 mln fanów¹⁸ „M jak miłość” nie zostało utwierdzonych w przekonaniu, że HIV to jednak wyłącznie problem tzw. grupy podwyższonego ryzyka, do której nawet nieustatkowany Piotrek nie należy.

**HIV/AIDS narrative in fragments:
The image of the disease in Polish soap operas
Summary**

The paper discusses the ways HIV/AIDS is presented in Polish soap operas: ‘Klan’, ‘M jak miłość’ and ‘Na Wspólnej’.

Who are Poles living with AIDS or infected with HIV? What was the source of the infection? How did their relatives react to the news about the infection or the disease? Do the authors of the series succumb to stereotypical beliefs about HIV/AIDS or do they try to avoid or subvert them? These are some of the questions addressed in the paper. In the 21st century it is not only health care that is vested with the task of HIV prevention. Television may perhaps also play an important role as a popular source of information which is why the question about the image of HIV/AIDS in soap operas seems important.

¹⁶ <http://afryka.org/index.php?showNewsPlus=3539>

¹⁷ Dane przygotowane przez Nielsen Audience Measurement dla portalu Wirtualnemedi.pl (październik 2010); <http://wirtualnemedi.pl>

¹⁸ Dane przygotowane przez Nielsen Audience Measurement dla portalu Wirtualnemedi.pl (czerwiec 2010); <http://wirtualnemedi.pl>

ANNA RYŁKO-KURPIEWSKA
(Uniwersytet Gdański, Gdańsk)

SERIALOWY SPOSÓB NA NUDE – O SERIALOWOŚCI JAKO METODZIE KONSTRUOWANIA REKLAM TELEWIZYJNYCH

ABSTRAKT: Referat przedstawia wnioski wynikające z badań nad specyfiką reklam telewizyjnych, których charakterystyczną cechą jest serialowość. Popularne w ostatnim czasie zjawisko konstruowania reklam na podobieństwo seriali jest konsekwencją powszechnego znużenia reklamą, co potwierdzają liczne badania. Wybór serialu jako metody konstruowania reklam uzasadnia się popularnością tego gatunku wśród widzów, którzy cenią seriale ze względu na ich walory rozrywkowe, możliwość obcowania z ulubionymi bohaterami – aktorami oraz czerpią satysfakcję z możliwości przewidywania zwrotów akcji. Wykorzystanie tej wiedzy służy reklamodawcom w konstruowaniu spotów, których analizę przedstawia artykuł. Istotne w kontekście tych rozważań jest jednak pytanie czy wybór popularnej i cieszącej się sympatią widzów formy musi wpływać na ich wybory konsumenckie.

SŁOWA KLUCZOWE: rozrywka, serial, perswazja, reklama telewizyjna, znużenie reklamą

Roli powtórzenia w reklamie nie można chyba przecenić. Reklama, wielokrotnie nazywana sztuką powtórzeń, dokonuje wyboru spośród tego, co znane i funkcjonalnie przydatne dla efektów perswazji. Oscylując wokół znanych odbiorcy form, schematów i wyobrażeń, nieustannie zdaje się przypominać, że komfort ludzkiego życia zależy od mocy posiadania określonych przedmiotów. Wielokrotne powtarzanie tego samego przesłania staje się jednak monotonne, a telewizyjny widz, atakowany stale rosnącą ilością bodźców, przestaje reagować na przekaz lub czyni to coraz bardziej obojętnie. Sytuację tę obrazują badania recepcji reklamy, która traktowana jest przez odbiorców ze znużeniem i niechęcią. Jak wynika z badań przeprowadzonych przez Pentor głównym powodem przypisywania reklamie negatywnych cech jest nuda – 53%, której wtóruje irytacja – 30%¹. Odpowiedzi te, choć powinny być wskazówką dla reklamodawców, w jakim kierunku zmierzać, nie nastrojają jednak optymistycznie – zdefiniowanie nudy jako zjawiska aktualnie jest wyjątkowo kłopotliwe.

¹ Źródło: Ipsos. Badanie przeprowadzono między 8 a 15 października 2009 roku na reprezentatywnej losowo-kwotowej próbie 1007 Polaków w wieku 15 i więcej lat.

Nuda – jak pisze Marek Krajewski² – stała się najbardziej powszechnym i paradoksalnie najbardziej produktywnym stanem ostatnich dziesięcioleci, najważniejszą siłą kulturotwórczą, która wynikała z negatywnego nacechowania powolności, powtarzalności, tożsamości i podobieństwa, będąc nie ucieczką przed jałowością dnia, ale walką o odrębność, indywidualizm, bycie sobą, co dzień dotycząc nowych przejawów działań człowieka. Jesienią temat nudy zdobi okładki niemal wszystkich czasopism, które dzięki swym rozmówcom charakteryzują nudę na różne sposoby. Nuda jest tym, czego pragną się wystrzeżać lub przeciwnie tym, do czego dążą – luksusem dostępnym tylko bogatym mogącym sobie na nią pozwolić lub przypadłością życia, z którą pragną walczyć. Pojęcie nudy stało się tak wieloznaczne, że dla różnych osób może oznaczać sprzeczne ze sobą wartości. Nudna stała się zarówno pasywność, jak i aktywność, praca i rozrywka, bycie singlem i życie w parze, nauka i moda, trwałość i przemijanie. Warto się więc zastanowić, jak w kontekście tych ocen radzą sobie z nudą reklamodawcy, wiedząc, że odbiorca się nudzi, choć niekiedy pewnie sam nie wie dlaczego.

Twórcy reklamy, posługując się (przynajmniej słownikowym) antonimem nudy, najczęściej przeciwstawiają jej rozrywkę, której wyróżniającą cechą staje się emocjonalność, mająca prowadzić do uproszczonych sądów na temat atrakcyjności samej reklamy, a w konsekwencji też reklamowanego produktu. Równocześnie prowadzone są poszukiwania nowych bodźców, które, atakując widza, mają za zadanie zatrzymać go przed telewizyjnym ekranem i powstrzymać przed zmianą kanału, a jeśli już to zrobi, zaatakują go ponownie w bloku reklamowym emitowanym w tym samym czasie przez inną stację. Niestety, szybkość przekazu oraz rosnąca ilość cięć montażowych nadal dynamizują przekaz, ale nie aktywizują widza i nie powodują zapamiętywania komunikatu tak jak dawniej – kiedy zabiegi te były stosowane sporadycznie. Nadmiar środków zestawiony z rosnącą z miesiąca na miesiąc liczbą reklam nie ułatwia reklamodawcom zadania. Nadmiar też nudzi.

Znużenie reklamą jest naturalną konsekwencją okresu przejściowego, jaki stanowiło obniżenie uwagi prowadzące w konsekwencji do tworzenia przekazów niewymagających od odbiorców wysiłku przy interpretacji. Zminimalizowanie wysiłku, podsuwanie gotowych rozwiązań, ewokowanie obrazem w sposób zakładający niewielką aktywność widza doprowadziło do sytuacji, w której statystyczny odbiorca określi reklamę jako nudną, zanim jeszcze ją obejrzy. Ta ponura dla reklamy wizja w pewnym stopniu już się ziszcza, co nie znaczy, że reklamodawcy nie czynią starań, by zatrzymać odbiorcę i spowodować, by się nie nudził. W tym celu wywołują w odbiorcy często fałszywe przekonanie o obcowaniu z nowością lub próbują upodobnić reklamę do innego pod względem funkcji

² M. Krajewski, *POPamiętanie*, Gdańsk 2006, s. 98-99.

przekazu. Od dawna wiadomo przecież, że tworzenie reklam wymaga odpowiedniej perspektywy, której celem jest osiągnięcie odpowiedniej zgodności z ludzkim sposobem postrzegania³.

Wykorzystując wiedzę na temat perspektywy widza, tego, co jest źródłem jego przyjemności i satysfakcji, reklamodawcy sięgają po powtórzenia. Powtarzalność staje się kluczem do budowania komunikatów, począwszy od nazwy, która uruchamia pozytywne konotacje, poprzez swoje pole semantyczne, a także aspekt wizualny, np. czcionkę, aż po strukturę narracji, której schemat z różnych powodów może wydawać się odbiorcy bliski. Wykorzystanie przewidywalnej struktury narracyjnej i posłużenie się konwencją znaną odbiorcy ma jeszcze inną zaletę: odnosząc się do wcześniejszych doświadczeń widza, może prowokować odbiór reklamy nie w kategoriach przeznaczonej jej funkcji nakłaniania, ale innej – charakterystycznej dla odbioru komunikatu w jego pierwotnej funkcji. Mechanizm ten od dawna obserwujemy w reklamie, która nieustannie sięga po gatunki powszechnie znane i lubiane przez odbiorców. Wśród tych zapożyczeń w ostatnim czasie szczególnie zaznacza się gatunek telewizyjny nazywany serialem, który w świetle przeprowadzanych badań jest formą wyjątkowo pozytywnie ocenianą przez odbiorców.

Z badań przeprowadzonych pod koniec listopada 2008 roku przez UPC Polska wynika, że seriale ogląda ponad połowa Polaków (63%) i większość z nich (62%) przyznaje, że ma swój ulubiony, który śledzi regularnie. Przeprowadzone badanie ujawnia też, że głównymi powodami oglądania seriali są: sympatia względem aktorów, sympatia względem bohaterów, poruszana problematyka oraz skłonność do śledzenia rozwoju akcji⁴. Większość badanych preferuje oglądanie seriali rodzimej produkcji (deklaracje takie składa 69% respondentów, seriale zagraniczne wyżej niż polskie ocenia 17% badanych)⁵. Wyniki tych badań inspirować twórców reklam do konstruowania spotów, które podobnie do seriali mają zapewniać adresatom czerpanie przyjemności z odbioru oraz, osłabiając krytycyzm, dostarczać satysfakcji.

Biorąc pod uwagę powody oglądania przez telewidzów seriali (por. raport przedstawiony wyżej), zauważyć można, że do reklam celowo wprowadza się ulubionych bohaterów popularnych seriali, nadbudowuje się serialowe wątki lub wprowadza pozornie zakulisowe informacje. Przykładem takich działań może być kampania reklamowa Artrosanu, wykorzystująca popularność serialowego

³ Por. W. Godzic, *Pilot, czyli esencja telewizji*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.

⁴ Ł. Szewczyk, *Raport UPC: Polacy kochają seriale*; źródło: <http://www.wirtualnemedial.pl/artukul/polacy-ogladaja-seriale-i-chca-je-latwo-nagrywac#>

⁵ Badanie przeprowadzone przez Instytut badania Opinii RMF FM w grupie 300 osób w październiku 2005 roku. Źródło: <http://www.rmfm.fm/instytut/polacy-a-seriale-czyli-prawdziwe-zycie-w-odcinkach,seriale>

tasiemca o miłości⁶, którego oglądalność na podstawie badań konsumpcji mediów wyniosła ponad 9 mln⁷. Spoty przedstawiają tu zestawionych w parę bohaterów telenoweli „M jak miłość”. W pierwszym występują Barbara Lipowska i Witold Pyrkosz, w drugim Małgorzata Pieńkowska i Robert Moskwa. Reklamy różnią się pod względem przedstawianej sytuacji. Pierwsza nadbudowuje serialowy wątek informacjami na temat stanu zdrowia seniora rodu, druga zdaje się przedstawiać kulisy serialu (akcja toczy się w garderobie), co ma sugerować odbiorcy, że oto dowiaduje się czegoś więcej. Przedstawiane sytuacje jak ulał pasują do fabuły serialu, w którym zarówno zdrowie seniora rodu, jak i intymne relacje pozostałej dwójki bohaterów, zajmują istotne miejsce w scenariuszu, wywołując zainteresowanie zróżnicowanych pod względem wieku widzów. Specjaliści przestrzegają jednak przed niewłaściwymi i zbyt nachalnymi odniesieniami, które są na tyle oczywiste dla odbiorcy, że nie pełnią one zamierzonej funkcji perswazyjnej, ale ją osłabiają⁸. W związku z tym reklamodawcy coraz częściej sięgają po inne rozwiązania, które, pełniąc podobną funkcję, nie są tak jaskrawe dla widza⁹.

Interesującym przykładem takich działań są kampanie reklamowe firmy farmaceutycznej Polpharma, która dzięki pomocy kilku agencji reklamowych wykreowała postać Goździkowej. Postać kobiety wybrano tu nieprzypadkowo, bo stereotypowo to jej przypisuje się pewną władzę w świecie, umiejętność rozwiązywania problemów oraz prowadzenia intymnych rozmów, w których istotną rolę odgrywa kategoria codzienności tak ważna w kreowaniu świata przedstawionego w telenoweli.

Charakterystyczną cechą reklam Etopiryny jest to, że, wykorzystując ten sam schemat fabularny, funkcjonują one na prawach serii. Poszczególne spoty przedstawiają rozłożoną w czasie fabułę, w której udział bierze od kilku do kilkunastu postaci. Grono bohaterów zmienia się częściowo wraz z następującymi po sobie sezonami (reklamy Etopiryny począwszy od 2001 r. nadawane są cyklicznie na przełomie jesieni i zimy lub wiosny i lata). Ciągłość kampanii zostaje jednak zachowana. Epizody mogą istnieć samodzielnie, choć niektóre odcinki, stanowiąc odrębną całość, odwołują się wcześniejszych zdarzeń i przywołują

⁶ Popularność tego serialu miała się również stać bezpośrednim powodem wprowadzenia na rynek produktu, który funkcjonował dotąd tylko na użytek reklamowej fabuły. *Dar Grabiny*, bo tak nazywała się serialowa woda, został wystawiony na sprzedaż jako nazwa handlowa.

⁷ <http://www.wirtualnemedial.pl/artukul/polacy-ogladaja-seriale-i-chca-je-latwo-nagrywac#>

⁸ A. Gołębicka, M. Musioł, *Reklama kontekstowa*, „Marketing w Praktyce” 2005, nr 3, s. 29.

⁹ Ciekawym przykładem takich działań są reklamy firmy Mattel, która wizerunek produktu w reklamie odnosiła do aktualnie popularnych seriali. W związku z tymi działaniami na rynku zabawkarskim pojawiła się Barbie – nadmorski ratownik, Barbie – lekarka, Barbie – nauczycielka, Barbie – architekt, Barbie – makler itp. Nie można też nie zauważyć, że lalkę czyniono również główną bohaterką animowanych filmów dla dzieci (por. np. film *Barbie z Jeziora Łabędziego*), a jej filmowy wizerunek wykorzystywano w sprzedaży samych lalek, które i w reklamie, i na sklepowej półce do złudzenia przypominały filmowy pierwowzór.

sylwetki przedstawianych wcześniej bohaterów (por. reklamy Etopiryny funkcjonujące w ramach jednej kampanii). Np. w reklamach emitowanych w 2005 r. osoby przychodzące do Goździkowej z podziękowaniem w następnej odsłonie stają się przechodniami, którzy zwracają się do niej z pozdrowieniem. W ten sposób kolejne spoty łączą się, a ciągłość narracji zostaje podtrzymana. Innym przykładem jest postać pana Kalickiego, który poszukuje Etopiryny w pierwszej reklamie z serii, a w kolejnej przychodzi do Goździkowej z podziękowaniem. Dzięki takiemu sposobowi kształtowania narracji, Goździkowa staje się nie tylko łącznikiem poszczególnych kampanii, ale wydaje się odbiorcy osobą wiarygodną, szanowaną, która służy znajomym radą i pomocą.

Schemat fabularny sugeruje funkcje typowe dla bajki magicznej dokładnie scharakteryzowanej przez Władimira. Proppa. O ile jednak w baśni kolejne sekwencje biegną od nieszczęścia do szczęśliwego zakończenia, to w reklamach Etopiryny, choć przywoływane są wskazywane w baśni funkcje (funkcja VIII – uszkodzenie i VIIIa – któremuś z członków rodziny czegoś brakuje, pragnąłby coś posiadać; określenie brak czegoś; funkcja IX – oznajmienie o szkodzie (nieszczęściu) lub braku, do bohatera ktoś zwraca się z prośbą lub rozkazem, wysyła go lub uwalnia¹⁰; funkcja XIV – przekazanie pomocy, bohater wchodzi w posiadanie magicznego środka¹¹, funkcja XIX – likwidacja początkowej szkody lub braku; określenie – likwidacja nieszczęścia lub braku¹²), to ich kolejność w ramach poszczególnych kampanii bywa różna¹³. Sytuację tę warto zilustrować przykładami, wybierając po jednej z reklam z każdej kampanii.

Reklama 1

kampania reklamowa nr I – emisja wrzesień 2001

Sekwencja 1

Brak (pragnienie posiadania czegoś) – mężczyzna (pan Kalicki) pyta o lek przeciwbólowy polecony przez lekarza Goździkowej

Przekazanie pomocy – farmaceuta wskazuje lek

Sekwencja 2

Brak (pragnienie posiadania czegoś) – młoda kobieta pyta o lek przeciwbólowy polecony przez lekarza Goździkowej

Przekazanie pomocy – farmaceuta wskazuje lek

¹⁰ Por. W. Propp, *Morfologia bajki*, przeł. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976, s. 81.

¹¹ Por. ibidem, s. 92.

¹² Por. ibidem, s. 105.

¹³ Warto tu dodać, że ze względu na skrótowość komunikatów reklamowych, dochodzi niekiedy to kontaminacji dwóch funkcji. Likwidację szkody łączy się nieraz z funkcją XXXI. Określenie wesele (ibidem, s. 120-121) – tutaj zazwyczaj w znaczeniu przywrócenia świata do stanu harmonii, życiowego powodzenia i szczęścia.

Sekwencja 3

Brak (pragnienie posiadania czegoś) – starsza kobieta pyta o lek przeciw-bólowy polecony przez lekarza Goździkowej

Przekazanie pomocy – farmaceuta wskazuje lek

Reklama 2

kampania reklamowa nr II – emisja marzec 2005

Sekwencja 1

Likwidacja szkody – mężczyzna informuje Goździkową o likwidacji szkody (ból głowy) i dziękuje za pomoc

Szkoda – mężczyzna charakteryzuje wcześniej napotkany problem (ból głowy) przezwyciążony dzięki Etopirynie

Reklama 3

kampania reklamowa nr III – emisja maj 2006

Sekwencja 1

Szkoda – ból głowy Tomasza Kłosa spowodowany „główkowaniem”

Likwidacja szkody – piłkarz dziękuje Goździkowej za Etopirynę, dzięki której może „główkować” (tzn. wykonywać efektowne zagrania piłką, z czego jako piłkarz jest znany)

Reklama 4

kampania reklamowa nr IV – emisja październik 2007

Sekwencja 1

Oznajmienie o szkodzie lub braku do bohatera ktoś zwraca się z prośbą lub rozkazem, wysyła go lub uwalnia – matka skarży się na ból głowy; dziecko biegnie po pomoc do Goździkowej

Przekazanie pomocy – Goździkowa przekazuje lek

Likwidacja szkody – rozwiązanie problemów, rodzice bawią się z dzieckiem

Sekwencja 2

Szkoda – chłopiec pokazuje Goździkowej swoją zepsutą zabawkę

Reklama 5

kampania reklamowa nr V – emisja marzec 2009

Sekwencja 1

Szkoda – kobiety charakteryzują ból głowy koleżanki

Przekazanie pomocy – koleżanka przekazuje lek rekomendowany przez Goździkową

Sekwencja 2

Przekazanie pomocy – objaśnienie działania leku i jego pochodzenia

Poszczególne reklamy Etopiryny, choć powierzchownie wydają się przedstawiać różne sytuacje z udziałem różnych bohaterów, za każdym razem wykorzystują ten sam schemat: szkodę (nieszczęście) lub „brak” (tu charakteryzowany jako chęć posiadania produktu), przekazanie pomocy i szczęśliwe rozwiązanie. Schemat ten opiera się na niezmiennej sytuacji i ograniczonej liczbie kluczowych dla akcji postaci (w ramach jednej kampanii pojawia się ta sama grupa bohaterów), obok których występują bohaterowie drugoplanowi i epizodyczni. Niezmienność sytuacji, ograniczona liczba kluczowych postaci oraz stwarzanie wrażenia nowości poprzez postaci drugoplanowe czy epizodyczne to cechy typowe dla przekazów funkcjonujących na prawach serii, które dobrze charakteryzuje Umberto Eco¹⁴. Aby historia została dobrze przyjęta przez widzów, twórcy reklamy za każdym razem wymyślają nową „szkodę” i nowe postaci drugoplanowe, a wybory te służą potwierdzeniu niezmienności stałego repertuaru motywów. Serie mają swój niewątpliwy walor, jakim jest nagradzanie widza za zdolność przewidywania tego, co nastąpi i dostarczenie mu w związku z tym uzasadnionej satysfakcji¹⁵.

Warto zauważyć, że twórcy reklamy wykorzystują konstrukcję serialu w sposób charakterystyczny dla telenoweli¹⁶, która, czerpiąc z powtarzalności schematu (por. schemat przedstawiony wyżej), tworzona jest przez epizody połączone fabularnie. Znamienne jest, że poszczególne reklamy albo stanowią zamkniętą fabularnie całość (por. reklamę nr 3), albo przeciwnie: są pozbawione zakończenia,

¹⁴ U. Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, [w:] *Wiedza o kulturze*, cz. 4: *Audiowizualność w kulturze*, oprac. J. Bocheńska, A. Kisielewska, M. Pęczak, Warszawa 1994, s. 339 i 342.

¹⁵ *Ibidem*, s. 343.

¹⁶ W niniejszym artykule za Walerym Pisarkiem przyjęto szerokie rozumienie terminu telenowela jako serialu telewizyjnego przedstawiającego historię miłosną lub obserwacje obyczajowe, składającego się z kilkuset odcinków, emitowanych codziennie lub przez kilka dni w tygodniu. Bohaterami opowieści są członkowie rodziny lub niewielkiej społeczności przedstawieni na tle niezmiennej scenografii i w czasie fabularnym biegnącym równoległe do czasu rzeczywistego (W. Pisarek, *Słownik terminologii medialnej*, Kraków 2006, hasło: telenowela, s. 216; por. też *Słownik pojęć i tekstów kultury. Terytoria słowa*, red. E. Szczęsna, Warszawa 2002, s. 104. Przyjęcie takiego kształtu definicji bez uwzględniania odmian telenoweli, w tym szczególnie opery mydlanej wynika tu ze względów terminologicznych (opera mydlana nie posiada narracyjnego zamknięcia, wprowadza wielość wątków i postaci przy czym nie mogą one funkcjonować samodzielnie, a czas zdarzeń choć tak jak w telenoweli płynie równoległe do czasu rzeczywistego, to ekspozycja wprowadza nas w historię dziejącą się od wielu lat) i chęci spójnego przedstawienia zjawiska serialowości w reklamie. Uwzględnienie niektórych cech opery mydlanej (np. perypetii miłosnych jako osi konstrukcyjnej reklam Knorra) każdorazowo wymagałoby wykazania różnic, które nie są istotne dla zasadniczego toru wyводу. Ponadto zabawa konwencjami, przenikanie cech i ewolucyjność form (serial *W labiryncie* tak jak *M jak miłość* w toku emisji zmieniły status z telenoweli na operę mydlaną) uzasadniają, by w kontekście badań nad reklamą telewizyjną pozostać przy szerokim rozumieniu terminu zwłaszcza, że reklama jako forma z swej natury pasożytnicza w swobodny sposób operuje konwencją gatunkową, dbając, by widz rozpoznawał to, co znane bez etymologicznego wnikania dłaczege.

w miejsce którego pojawia się zawieszenie uwagi przed spodziewaną przerwą (por. reklamę nr 4). Zakończenie jest tu wprowadzie implikowane funkcjonującym schematem (chłopiec przynosi do Goździkowej zepsutą zabawkę, bo wierzy, że sąsiadka ją naprawi podobnie jak „naprawiła” jego mamę), ale wywołuje typowe dla tej konstrukcji wzmocnienie zainteresowania oraz wywołanie uwagi w ostatnich sekundach trwania reklamy.

W reklamach Etopiryny podobnie do telenoweli eksponuje się też przestrzeń, która w ramach poszczególnych kampanii pozostaje niezmienna (w pierwszej kampanii Etopiryny we wszystkich reklamach wykorzystano przestrzeń apteki, w drugiej: kamienicy jako miejsca zamieszkania Goździkowej, w trzeciej: salę, gdzie odbywa się konferencja prasowa, itd.) Poza tym reklamy te, tak jak telenowe, wiążą czas narracji z czasem rzeczywistym, wywołując wrażenia aktualności i pozory uczestnictwa w rozgrywających się na ekranie zdarzeniach. Reklamy Etopiryny równoległe do czasu rzeczywistego eksponują pory roku, przywołują święta, wakacje, aktualne wydarzenia sportowe (reklamy z udziałem Tomasza Kłosa emitowane w maju i czerwcu 2006 roku), wydarzenia ekonomiczno-społeczne (por. emitowaną w kwietniu 2005 roku reklamę przedstawiającą mężczyznę wypełniającego PIT-y) oraz społeczno-polityczne (por. reklamę eksponującą udział w wyborach parlamentarnych we wrześniu 2005). Odniesienia czasowe sprzyjają konkretyzowaniu wydarzeń i osadzają je w bliskich adresatowi realiach, dzięki czemu przekaz odbierany jest mniej analitycznie i bardziej pod wpływem emocji.

Inną charakterystyczną dla telenoweli cechą jest przedstawienie losów rodziny lub społeczności jak rodzina funkcjonujących (wszystkie z przedstawianych w reklamie Etopiryny postaci są albo jej sąsiadami albo bliskimi znajomymi). Nie ma tu wprowadzie tak typowej dla serialu możliwości pogłębienia przez odbiorcę wiedzy o bohaterach. Wiedza ta nie jest rozwijana (lub jest rozwijana w bardzo wąskim zakresie), a widz obcuje ze zbiorem stereotypowych cech¹⁷. Dotyczy to zarówno bohaterów funkcjonujących w ramach jednej kampanii, jak i samej Goździkowej, która jawi się jako pomocnik i jest konkretyzowana zgodnie z powstałym w umyśle odbiorcy schematycznym wyobrażeniem sąsiadki oraz pod wpływem sugestywnego nazwiska¹⁸.

¹⁷ W. Godzic, *Telewizja i jej gatunki po „Wielkim Bracie”*, Kraków 2004, s. 37-41.

¹⁸ Portret Goździkowej stworzony został nie na podstawie danych pochodzących z analizy przekazu werbalnego (wypowiedzi bohatera) ani znaków niewerbalnych (nie wiadomo, jakie są cechy głosu Goździkowej, jak się porusza, czy gestykuje i wreszcie jak wygląda). Jediną przesłanką do analizy było to, że udzielała ona pomocy i nosiła nazwisko Goździkowa. Niedobór danych rzeczywistych uzupełnia więc odbiorca pseudodanymi, które czerpie z własnej wiedzy (sugestywna postać nazwiska) oraz oceny działania postaci, co wiąże się z prototypowym przypisywaniem cech wyglądu osobom, których postępowanie oceniamy jako właściwe. Szerzej na ten temat: A. Ryłko-Kurpiewska, *Skąd znamy Goździkową – czyli o różnych sposobach charakteryzowania bohatera w reklamie telewizyjnej*, [w:] *Media, Biznes, Kultura*, red. J. Kreft i J. Majewski (publikacja w druku).

Postać Goździkowej jako bohatera, analogicznie do serii, łączy ze sobą poszczególne odcinki, choć uznać należy, że jej rola ze względu na pełnioną funkcję jest nietypowa (Goździkowa nie mówi w reklamie i fizycznie się w niej nie pojawia, choć jej istnienie w przekazie służy rozwojowi akcji). W typowy dla bajki magicznej sposób Goździkowa jako pomocnik¹⁹ jest tu wykonawcą stałej czynności (udzielanie pomocy), postrzeganej jako działanie bohatera określone z punktu widzenia jego doniosłości dla toku akcji²⁰. Dodać przy tym należy, że twórcom spotów udało się tu uniknąć wrażenia starzenia się postaci, a jej niewidoczność w reklamie posłużyła ekspozycji bohaterów drugoplanowych i epizodycznych. Zabieg ten służył jednak nie tylko wywoływaniu u widza wrażenia obcowania z nową opowieścią, której zakończenie potrafi przewidzieć, ale umożliwił konkretyzowanie Goździkowej jako bohaterki zgodnie z powstałym w umyśle odbiorcy wyobrażeniem²¹.

Upodobanie twórców reklamy do tworzenia spotów na podobieństwo serii, serialu, czy jego głównej odmiany – telenoweli, uwidacznia się coraz częściej, a sama historia wykorzystania tych gatunków w celu przemykania reklamowych treści ma swoją długą tradycję. Od dawna przecież wiadomo, że umieszczanie reklam w trakcie popularnych seriali zapewnia szerszy odbiór reklamowym treściom i poprzez kontekst okołoprogramowy istotnie rzutuje na percepcję spotu²², wywołując tym samym pozytywne asocjacje dotyczące samego produktu²³. Proceder ten doczekał się szczegółowych badań, z których wynika, że najdogodniej z punktu widzenia nadawców jest umieszczać spoty w początkowych

¹⁹ Postać Goździkowej określam mianem pomocnika, analizując jej funkcje we wszystkich kampaniach (por. reklamę nr 1 i nr 5, gdzie Goździkowa nie przekazuje leku, ale dostarcza informacji, służy radą i pomocą. Tę funkcję Goździkowej wskazuje również funkcjonujący w ramach wszystkich kampanii slogan: „Goździkowa przypomina na ból głowy Etopiryna” jak i wypowiedzi postaci dziękujących za radę (por. reklamę nr 2). Ponadto postać pomocnika rozpatrywana jest z punktu widzenia jego doniosłości dla toku akcji – „kiedy pomocnicy składają w dłonie bohatera magiczny środek, bajka osiąga punkt kulminacyjny. Od tego momentu można już przewidzieć finał...”. W. Propp, *Historyczne korzenie bajki magicznej*, Warszawa 2003, s. 179.

²⁰ Por. W. Propp, *Morfologia bajki*, „Pamiętnik Literacki” 1968, nr 4, s. 207.

²¹ Warto też dodać, że cechy wyglądu zewnętrznego, cechy dyspozycyjne, zachowanie oraz status społeczno-ekonomiczny zostają określone przez odbiorców z zaskakującą zgodnością. Goździkowa w opinii widzów ma około pięćdziesięciu lat, jest niewysoką kobietą, średniej budowy ciała, o krótkich włosach koloru kasztanowego (rzadziej siwego) i łagodnych rysach twarzy. Szerzej na ten temat: A. Ryłko-Kurpiewska, op. cit.

²² Zjawisko to w równym stopniu dotyczy dzieci i dorosłych jako odbiorców emitowanych przez telewizję przekazów. Badania dowodzą, że dzieci najczęściej oglądają reklamy, które emitowane są przed lub też po projekcji popularnych seriali. Chodzi tu o filmy *M jak Miłość* (powtórki seriali emitowane w paśmie przedpołudniowym w dni robocze między godziną 10 a 11 oraz około godziny 20), *Klan* (w dni robocze około godziny 18) i *Na dobre i na złe* (emisja w niedzielę około godziny 16). Dane te znajdują potwierdzenie w artykule J. Kazak, *Maluchy przed ekranem*, „Brief” 2004, nr 5, s. 18-20.

²³ D. Doliński, op. cit., s. 101-102.

sekwencjach filmu, ponieważ w miarę rozwoju akcji rośnie napięcie i zaangażowanie odbiorcy w kreowaną przez scenariusz rzeczywistość²⁴. Aktywność odbioru reklamy maleje tu ze względu na ograniczoną możliwość przetwarzania informacji i powstanie silnego kontekstu emocjonalnego²⁵. Być może też z tego powodu reklamodawcy często decydują się na emisję reklamy tuż przed programem lub tuż po programie, który poprzez swoje znaczenie wynikające z kontekstu ma wywoływać może mniej silne, ale bardziej pewne emocje. Ponadto dla intensyfikacji odbioru wykorzystuje się też poszczególne pozycje reklamy w konkretnym bloku²⁶.

Istotne znaczenie z punktu widzenia perswazji ma charakter emitowanego serialu. Wiadomo np., że historia kryminalna może spowodować pozytywną ocenę wielkości i bezpieczeństwa samochodu przedstawionego w reklamie²⁷, a umieszczenie spotu w przerwie serialu komediowego wpłynie na lepsze zapamiętanie przesłania i płynącego z niego sądu niż nadanie go w kontekście programu o smutnym charakterze²⁸. Odpowiednio dobrany kontekst pozwoli ukierunkować interpretacje reklamy w pożądanym przez nadawcę kierunku, zapewni jej rozpoznawalność oraz ułatwi zapamiętanie. Proceder ukierunkowania odbioru reklamy mają wprawdzie osłabiać separatory, ale nietrudno zauważyć, że zazwyczaj nie pełnią one swojej funkcji przypisywanej przez prawo²⁹.

²⁴ B. Kwarcia, *Manipulowanie kontekstem w reklamie*, „Aida Media 1997”, nr 6, s. 14-16.

²⁵ D. Doliński, op. cit., s. 101.

²⁶ Najlepsze rezultaty pod tym względem osiągają reklamy emitowane na pozycji drugiej lub trzeciej bloku reklamowego. Pozycja ta wpływa na satysfakcję odbiorcy (por. M. Dobrzyński, *Pozycjonowanie reklam telewizyjnych*, „Marketing w Praktyce” 2008, nr 3, s. 71). Wprowadzenie separatora do reklamy emitowanej w bloku jako pierwszej może więc przyczynić się do wzmocnienia uwagi i satysfakcji odbiorcy.

²⁷ Por. B. Kwarcia, op. cit., s. 14.

²⁸ Por. D. Maison, *Przez serce czy przez rozum – drogi oddziaływania przekazu reklamowego*, [w:] *Percepcja reklamy. Zagadnienia psychologiczne*, red. A. Strzałecki, Warszawa 1998, s. 135.

²⁹ Blok reklamowy od przekazu medialnego oddzielają separatory wprowadzające odpowiedni kontekst sytuacyjny dla odbioru reklamy. Emisja separatora obejmuje 2-5 sekund i zgodnie z przepisami powinna obejmować sekwencję poprzedzającą przekaz reklamowy (M. Dobrzyński, *Pozycjonowanie reklam telewizyjnych*, op. cit., s. 71).

Charakter separatorów zmienia się w czasie i uzależniony jest od kontekstu lokacyjnego (np. zależnie od pór roku, istotnych wydarzeń medialnych, świąt itp.). Zależnie od programu może też mieć różny charakter (np. w kanałach tematycznych skierowanych do dzieci w separatorze pojawiają się elementy kreskówki). Zabiegi te jedynie w formalny sposób służą oddzieleniu od siebie przekazu, a ich specyfikę planuje się zazwyczaj tak, by, ukrywając rzeczywistą funkcję, zapewnić płynne przejście od odbioru programu do odbioru reklamy oraz wywołać związane z wykorzystanym w separatorze odwołaniem pozytywne emocje. Przykładem tego typu działań mogły być reklamy produktu Actimel, które na podobieństwo serialowej konwencji do pierwszej sekwencji wprowadzały plansze (por. m.in. *Odcinek III. Wzmocnienie*). Zabieg ten z jednej strony wywoływał uwagę odbiorcy, zapewniał spójność poszczególnym emitowanym w ramach kampanii reklamom, a poprzez formułę serialu zmieniał specyfikę odbioru reklamowych treści.

Warto zauważyć, że w ostatnich latach zmienił się sam sposób ekspozycji takich reklam w blokach reklamowych. Przywołać można tu między innymi konwencję umieszczania serialowych reklam w odcinkach emitowanych w przerwach emisji popularnych wśród widzów seriali telewizyjnych. Tym samym reklama nie tylko przyjmuje konwencję gatunku, do którego się upodabnia, ale, funkcjonując wewnątrz niego, może sprawić, że odbiorca zacznie oczekiwać na następny spot. Przykładem takich działań mogą być reklamy produktów Knorra posługujące się formą telenoweli (por. m.in. reklamy produktów: *Bitki w sosie z czerwonego wina i sos sałatkowy*, *Bulionetka pieczeniowa*, *Gołąbki bez zawijania*, *Nowy barszcz Knorra ze śliwką*), które emituje się w blokach reklamowych przerywających emisje seriali. Podczas jednego filmu przedstawionych zostaje kilka spotów eksponujących epizody z życia trzyosobowej rodziny (powrót do domu współmałżonka, wspólne przygotowywanie posiłku, wyjazd syna z babcią itp.). Osią konstrukcyjną są tu losy poczynań kulinarnych małżeństwa oraz drobne perypetie rodzinne, które za każdym razem układają się w ten sam schemat fabularny (problem – przekazanie pomocy – rozwiązanie³⁰).

Reklamy te wykorzystują naiwną wiedzę (zgodnie z potoczną frazeologią przez żołądek trafia się do serca), co służyć ma wzbudzeniu wrażenia, iż kluczem do sukcesu w związku jest gotowanie z użyciem produktów Knorra. Scenografia podobnie jak w telenoweli pozostaje niezmienna, a dialogi bohaterów za każdym razem ujawniają charakterystyczny dla danej postaci sposób gry aktorskiej³¹. Poddana próbom miłość ostatecznie triumfuje, a ujęte w zbiór zasad i wygłaszane przez Katarzynę Herman w formie zwierzenia rady mają być receptą na doskonałe życie oraz eksponować walory reklamowanego produktu. Reklama, będąc aktem wypowiedzi o charakterze pośrednim (ukrytym)³², dostarcza tu widzowi satysfakcji, która płynie z rozpoznania powtarzalnego schematu umożliwiającego

³⁰ Reklamy te wykorzystują ten sam schemat, co opisywane wcześniej spoty Etopiryny.

³¹ Por. hasło: telenowela w: *Słownik pojęć i tekstów kultury. Terytoria słowa*, red. E. Szczęsna, Warszawa 2002, s. 104.

³² Reklamę określa się jako wypowiedź o charakterze pośrednim ze względu na różne rodzaje intencji nadawczych. Główna intencja komunikatu (osiągnięcie korzyści przez nadawcę), jak również główna przyczyna powstania aktu reklamowego pozostają dla odbiorcy ukryte, a pozostałe intencje nadawcy powinny mieć charakter jawny (K. Skowronek, *Reklama: studium pragmatolingwistyczne*, Kraków 1993, s. 67-69 oraz 83).

Wśród jawnych intencji nadawczych wymienia się dostarczenie wiedzy o produkcie, zamierzenie uświadomienia odbiorcy potrzeby posiadania produktu. Wśród intencji ukrytych można wyróżnić: zamierzenie zapoznania odbiorcy z zaplanowaną charakterystyką produktu, spowodowanie, by odbiorca przyjął tę charakterystykę i dokonał zakupu oraz nakłonienie odbiorcy do wiary w szczerść przekazywanych przez nadawcę informacji (ibidem, s. 67-69). Wpływanie na odbiór komunikatu dokonuje się też poprzez czynniki kontekstualne (nadawca nie ujawnia zamysłu wpływania na odbiór komunikatu poprzez kontekst, w którym umieszczono reklamę). Szerzej na ten temat piszę w jednym z artykułów. Por. A. Ryłko-Kurpiewska, *Kontrowersje wokół tradycji badań nad komunikatem reklamowym*, „Studia Medioznawcze” 2007, nr 4, s. 57-73.

odbiorcy przewidzenie tego, co nastąpi. Wprowadzenie tego zabiegu służy też zmianie optyki postrzegania reklamy, która przestaje być odbierana jako przekaz o dominującej funkcji perswazyjnej, a zaczyna angażować odbiorcę poprzez swe walory rozrywkowe (odbiorca z niecierpliwością czeka na następny odcinek reklamy, a nie jest zainteresowany eksponowanym w spocie produktem). Szczególnie wyrazistym przykładem tego typu komunikatów były tak lubiane przez widzów reklamy operatora Plus GSM z udziałem kabaretu Mumio. Charakterystyczną cechą odbioru tych reklam była sytuacja, w której część widzów nie pamiętała nazwy operatora, a rozpoznawała konwencję gatunkową, eksponowany motyw i bohaterów.

W spotach z kabaretem Mumio posłużono się gatunkiem skeczu. Grono występujących postaci było stałe i tworzyło je dwoje lub troje uczestników kabaretu Mumio (Jadwiga Basińska, Dariusz Basiński, Jacek Borusiński), którzy za każdym razem odgrywali inne role. Twórcy reklamy w zależności od spotu i przedstawianej przez niego oferty wprowadzili różnie rozkładali tu akcenty, ale za każdym razem pragnęli uzyskać ten sam efekt, jakim było wywołanie rozbawienia odbiorcy.

Każda reklama funkcjonuje tu jako zamknięta pod względem fabularnym całość, co umożliwia widzowi rozpoczęcie oglądania kampanii w każdej chwili, nie stawiając mu charakterystycznych dla serialu wymogów zrozumienia aktualnych zachowań bohaterów poprzez kontekst wiedzy wyniesionej z poprzednich odcinków³³. Nie można jednak nie zauważyć, że spoty prezentowane w ramach jednej kampanii łączy podobieństwo motywów (np. obsługa klienta, remont biura), które dostrzeże widz na bieżąco oglądający spoty operatora Plus GSM. W takim razie można zauważyć, że wykorzystywane w reklamach odniesienia do gatunków mogą być różnie rozpoznawane. Telewizowiecy wybiórczo oglądający spoty z udziałem kabaretu Mumio odbiorą je jako skecze (czyli całości fabularne), natomiast odbiorcy śledzący kolejne odcinki dostrzegą w nich podobieństwo fabuły, jej motyw przewodni i mogą zdobyć wiedzę na temat tego, czego się spodziewać w następnych odcinkach. Wykorzystaniu funkcji poszczególnych gatunków (skeczu czy serialu jako reklamowego tasiemca) będzie jednak przyświecał cel postrzegany niezależnie od ilości odcinków i ich cykliczności, jakim jest dostarczenie odbiorcy przyjemności związanej z ucieczką od rzeczywistych problemów, odprężeniem, rozrywką – typowe zarówno dla skeczu, jak i sitcomu³⁴.

Cechą odróżniającą reklamy z udziałem kabaretu Mumio od wskazywanych gatunków będzie brak typowych zarówno dla skeczu, jak i sitcomu, reakcji pub-

³³ Por. *ibidem*, s. 186.

³⁴ W. Godzic, *Kiepscy i inni, czyli triumf sitcomu*, [w:] *30 najważniejszych programów TV w Polsce*, Warszawa 2005, s. 185-186.

liczności. Ich umieszczenie w istotny sposób zaburzyłoby i tak już osłabiony odbiór ostatniej sekwencji, gdzie przedstawia się informację na temat oferty. Przyjemność, na którą czekał odbiorca, już się dokonała, skutecznie minimalizując wydzźwięk najistotniejszego z punktu widzenia reklamodawcy celu: wywołania zainteresowania usługą i projekcję pozytywnych emocji na produkt i rzeczywistego nadawcę – operatora Plus GSM. Komunikat ten wywoływał zaangażowanie odbiorcy i nagradzał go za dar przewidywania tego, co nastąpi. Rozbawiony widz czerpał przyjemność zarówno z obcowania ze znanymi bohaterami, jak i ze znajomości powtarzalnego, prowadzącego do puenty schematu fabularnego, który zapewne utrudnił adresatowi ocenę oferty, a niekiedy uniemożliwił jej rozpoznanie.

Warto zauważyć, że w wielu reklamach operatora Plus GSM eksponowaną przestrzenią było biuro obsługi klienta, a na ścianie widniał logotyp rzeczywistego nadawcy reklamy. Twórcy spotu musieli mieć świadomość ryzyka związanego z wykorzystaniem angażującej formy, która, pochłaniając zasoby uwagi odbiorcy, mogła skutkować niezauważaniem przez niego informacji kontekstowej (tu: informacji o produktach i ofercie). Analiza odbioru reklam dowodzi, że im głębiej przetwarzamy informacje, które mamy w polu naszej uwagi, tym mniej możemy ich przetworzyć w danym momencie³⁵. Ukierunkowanie widza na przyjemność, którą pragnął czerpać, i jego zaangażowanie w odbiór spotu niewiele miały wspólnego z chęcią poznania szczegółów oferty reklamującego się operatora. Jego zaangażowanie mogło więc skutkować brakiem przetwarzania informacji, które bezpośrednio nie łączyły się z celem, jaki pragnął osiągnąć, a na dalsze przetwarzanie brakowało już zasobów. Tym samym efektywność przetwarzania informacji o ofercie musiała zostać zminimalizowana, i to nie tylko w ostatniej sekwencji reklamy, ale również wtedy, gdy wprowadzono ją w postaci informacji kontekstowej w dogodnym z punktu widzenia komunikacji reklamowej miejscu, czyli środkowej części spotu. Nie bez znaczenia dla tych procesów był też fakt oczekiwania przez odbiorców na kolejne odcinki reklam, co związane było z ich cyklicznością.

Istotne w związku z tym wydaje się pytanie: od jakich czynników zależy, czy przekaz lub jego elementy odbierane są na torze centralnym czy peryferyjnym. Krzysztof Szewczak i Oleg Gorbaniuk³⁶ podkreślają, że istotne znaczenie

³⁵ Szerzej na temat procesów uwagi pisali m.in.: R. E. Petty, J. Cacioppo, A. Strathman, J. Priester, *Myśleć czy nie myśleć: badając dwie drogi perswazji*, [w:] *Perswazja. Perspektywa psychologiczna*, red. T. Brock, M. Green, tłum. T. Sieczkowski, M. Kowaleczko-Szumowska, Kraków 2007, s. 101-147; D. Doliński, *Psychologiczne mechanizmy reklamy*, Gdańsk 2003, s. 91-94; K. Szewczak, O. Gorbaniuk, *Cechy strukturalne przekazu reklamowego a zaangażowanie konsumenta*, [w:] *Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej*, red. P. Francuz, Lublin 2007, s. 283-308.

³⁶ K. Szewczak, O. Gorbaniuk, op. cit., s. 288-291.

poznawcze i emocjonalne mają tu doświadczenie odbiorcy przekazu oraz jego zaangażowanie w klasę produktu, oparte na potrzebach, wartościach i zainteresowaniach adresata. Zgodnie z efektami perswazji modelu ELM, zakłada się tutaj, że im wyższa jest uwaga dowolna lokowana w przekaz, to tym samym większa jest szansa pojawienia się konsekwencji poznawczych związanych z argumentami użytymi w przekazie³⁷. Rozważania te dotyczą jednak sytuacji, gdy przekaz reklamowy odbierany jest zgodnie z przeznaczoną mu funkcją, co w przypadku opisywanych wyżej reklam wydaje się wątpliwe. Uwaga poświęcona przekazowi w tym wypadku wcale nie musi przekładać się na konsekwencje poznawcze związane z poznaniem prezentowanej w reklamie oferty.

Problem ten wydaje się dotyczyć wszystkich prezentowanych tu reklam, które, posługując się cechami wybranych gatunków, starają się zmienić sposób odbioru reklamy. Celem, który przyświeca twórcom spotów jest tu dążenie do wywołania w adresacie wrażenia, że obcuje nie z komunikatem o nacechowaniu perswazyjnym, ale oczekiwanym przez siebie komunikatem, będącym przerywnikiem w trakcie emisji innych reklam. Warto zwrócić uwagę, że komunikaty te są interesujące poprzez przesunięcia dokonujące się w związku ze znaczeniami przypisywanymi kategoriom nadawcy i odbiorcy. Występujący w reklamie aktorzy nie są typowymi reprezentantami nadawcy, ale pośrednikami aktu komunikacji, którzy poprzez różne elementy przekazu (aktorzy, typy bohaterów, cechy gatunkowe innych form) są odbiorcy bliscy. Zbliżenie pomiędzy nadawcą a odbiorcą przekazu dokonuje się też na poziomie struktury tych reklam, które poprzez swą przewidywalność fabularną dają adresatowi poczucie bezpieczeństwa i zaspakajają dziecięcą potrzebę wsłuchiwania się zawsze w tę samą fabułę³⁸. Dzięki tym zabiegom odbiorcy wydawać się może, że staje się on równorzędnym partnerem komunikacji (widzi to, co widział nadawca lub przynajmniej myśli, że widzi), co równocześnie służy dowartościowaniu odbiorcy i odbiera mu możliwość krytycznej oceny sytuacji i odwraca uwagę od nakłaniania.

Działania te nie zawsze jednak służą efektywności reklam, co wiąże się z brakiem świadomości funkcjonowania pewnych mechanizmów odbioru. Reklamodawcy, funkcjonalizując tworzywo, z którego korzystają, zapominają niekiedy, że samo powielanie nawet sprawdzonego już schematu jeszcze nie zapewnia sukcesu, a zależne jest od wielu czynników i sposobu doboru poszczególnych elementów. Dowodzą tego przywoływane kampanie reklamowe. Spoty Etopiryny, powielając czytelny dla widza schemat fabularny, sprawiają wrażenie nowych opowieści, które niezmiennie służą przedstawieniu tego samego produktu. Reklamy Knorra, eksponując różne produkty i wykorzystując ten sam schemat,

³⁷ Ibidem, s. 291.

³⁸ U. Eco, *Innowacja i powtórzenie...*, s. 343.

nie wprowadzają do fabuły znaczących zmian (w reklamach występują ci sami bohaterowie, którzy w identyczny sposób odgrywają swoje role, a przedstawione perypetie są mało istotne dla rozwoju akcji), co powoduje, że widz odnosi wrażenie obcowania z tym samym komunikatem. Z kolei reklamy operatora Plus GSM dzięki swej konwencji i ugruntowanym wizerunkom bohaterów, będąc najbardziej wyczekiwanyymi przez odbiorców formami spotów, nie pełnią do końca przeznaczonej im funkcji, co kompensuje się wieloodcinkowością.

Bezsprzeczną zaletą tych reklam w opinii reklamodawców miało być dostarczanie widzowi rozrywki poprzez wybór znanej formy i potwierdzonych w badaniach powodów jej pozytywnego odbioru. Istotny w tym procesie wydawał się sposób przywołania gatunku i to, czy odbiorca odnajdywał źródło przywołania i czerpał satysfakcję z obcowania z tym samym co pierwowzór gatunkiem, czy mimowolnie odnajdywał źródło i sobie przypisywał twórcze zdolności, akceptując przy tym przekaz reklamodawcy. Z całą pewnością jednak dostrzeżenie walorów rozrywkowych reklamy zależne było od odczuwalnej przez odbiorcę zmienności, która, będąc siostrą rozrywki, wywoływała zaangażowanie, nie przesłaniając reklamowanego produktu.

**The TV series as a way to address boredom:
TV series as a construction device in TV advertising
Summary**

This paper presents conclusions from studies on the characteristics of television commercials structured as TV series. This phenomenon, which has recently gained popularity, was driven by the widespread fatigue with advertising, confirmed by numerous studies. The idea of TV series as a device to construct commercial messages is selected due to the popularity of this genre among TV audiences, appreciated for its entertainment value, the possibility to follow favourite characters (actors) and derive satisfaction from anticipating plot twists and turns. Advertisers draw on this knowledge to construct TV spots, as analysed in the paper. In the context of this discussion it is important to consider whether the selection of this popular format, appreciated by viewers, will necessarily influence their consumer choices.

ANNA LUSIŃSKA
(Uniwersytet Gdański, Gdańsk)

OPOWIADANIE OBRAZEM W REKLAMIE SPOŁECZNEJ. REKLAMA SPOŁECZNA W KONSTRUOWANIU ZMIANY – NOWEJ ŚWIADOMOŚCI SPOŁECZNEJ

ABSTRAKT: Reklama społeczna, a zwłaszcza społeczna reklama szokująca (shockvertising), opowiada obrazem. Opowiadanie to odbywa się przy użyciu odpowiednio dobranych narzędzi – zamkniętych w obrazie ludzi, rzeczy, barw... Dostrzeżenie zachodzących między nimi relacji i dookreślenie ich, umożliwić ma odbiorcy odczytanie, co pociąga za sobą także interpretację, pewnej historii, która niekoniecznie, jak twierdzi Oliviero Toscani, musi być tożsama z koncepcją autora, co starałam się udowodnić. Próba rozpoznania tego, w jaki sposób reklama społeczna opowiada obrazem, jest jednocześnie podstawą pytania o proces analizy i interpretacji obrazu. W niniejszym tekście chciałam pokazać także, że na poziomie społecznego przekazu, na poziomie realizacji, reklama społeczna pobudza, wręcz prowokuje do zmiany.

Artykuł prezentuje trudne komunikowanie Oliviero Toscaniego (zawarte w reklamach dla firmy Benetton ze znanym na całym świecie sloganowym logotypem), które nie dzieje się ani wprost, ani od razu. Konfrontując ze sobą na niezwykle ogólnej płaszczyźnie emocje i idee, wywołuje jednocześnie te skrajne. Eksploatujący dość kontrowersyjne obszary, balansujący na granicy dobrego smaku, przekaz ten jest ciągle inny i różny, relacyjny, uzależniony od odbiorcy.

Opowiadanie Oliviero Toscaniego, z pewnością, jest oryginalne i ciekawe. By je zrozumieć, trzeba najpierw przebrnąć przez interpretację zawartych w jego obrazach, wyrazistych i odważnych społecznych komunikatów, co nie jest też łatwe. Tworzyły one i nadal tworzą głos w walce o tolerancję, szacunek dla inności oraz o pomoc dla tych, których życie niszczą wojny, głód, choroby. Nadal, dzięki możliwej intertekstualności, wywołują na świecie gwałtowne reakcje odbiorców, biegnąc od protestów do zachwyków i z powrotem.

SŁOWA KLUCZOWE: reklama, reklama społeczna, reklama szokująca, komunikowanie publiczne, komunikowanie społeczne

1. Wprowadzenie

Reklama społeczna opowiada obrazem. Opowiadanie to odbywa się przy użyciu odpowiednio dobranych narzędzi – zamkniętych w obrazie ludzi, rzeczy, barw... Dostrzeżenie zachodzących między nimi relacji i dookreślenie ich, umożliwić ma odbiorcy odczytanie, co pociąga za sobą także interpretację pewnej

historii, która niekoniecznie, jak twierdzi Oliviero Toscani, musi być tożsama z koncepcją autora, co postaram się udowodnić. A zatem próba rozpoznania tego, w jaki sposób reklama społeczna opowiada obrazem, jest jednocześnie podstawą pytania o proces analizy i interpretacji obrazu. W niniejszym tekście postaram się pokazać także, że na poziomie społecznego przekazu, na poziomie realizacji, reklama społeczna pobudza, wręcz prowokuje do zmiany.

Czym zatem jest reklama społeczna? By o niej mówić, należy wyjść od ogólnej definicji reklamy, czyli tej, pod postacią której kryje się reklama komercyjna, wiążąc ją z pojęciami marketingu komercyjnego, politycznego, społecznego oraz społecznymi kampaniami.

O reklamie komercyjnej Krzysztof Albin pisze jako o elemencie marketingu, przywołując definicję proponowaną przez Davida Kurtza i Louisa Boone'a¹ – „marketing jest procesem planowania i realizowania strategii, założeń cenowych, promocyjnych i dystrybucyjnych – odnoszących się do koncepcji społecznych, produktów oraz usług w celu ich wymiany, prowadzącej do zaspokojenia indywidualnych lub zbiorowych oczekiwań”². Autor wskazuje jeszcze jedną istotną kwestię. Otóż „Reklama należy do grupy działań promocyjnych, których celem jest oddziaływanie na odbiorców produktów, usług lub koncepcji, polegających na przekazywaniu informacji, które mają w odpowiednim stopniu zwiększyć wiedzę na temat towarów firmy lub samej firmy, by stworzyć dla nich preferencje na rynku”³.

W wyniku ewolucji marketingu komercyjnego i politycznego powstał marketing społeczny⁴. Jest to zespół technik informacyjnych i perswazyjnych stosowanych w przedsięwzięciach lub inicjatywach podejmowanych przez instytucje publiczne i obywateli, dotyczących ważnych problemów społecznych. Cel tych działań polega na wywołaniu określonych skutków w postaci zachowań i postaw, zgodnych z interesem ogółu społeczeństwa⁵. A zatem, marketing społeczny nie tylko edukuje o wybranym problemie społecznym. Jest także narzędziem, które może mieć wpływ na zachowania społeczne. Zakres jego zastosowań jest bardzo szeroki: od akcji dotyczących obszaru gospodarki, zdrowia, kultury, kształcenia, zatrudnienia, wypoczynku, bezpieczeństwa po edukację obywatelską⁶.

¹ K. Albin, *Reklama. Przekaz – odbiór – interpretacja*, Warszawa 2002, s. 10; za: D. Kurtz, L. Boone, *Marketing. The Dryden Press*, Chicago 1987.

² K. Albin, op. cit., s. 10.

³ Ibidem, s. 11.

⁴ Termin *marketing społeczny* po raz pierwszy został użyty przez Philipa Kotlera i Geralda Zaltmana w roku 1971. Autorzy odkryli, że zasady marketingowe, które stosuje się, sprzedając produkty konsumentom, z dużym powodzeniem mogą zostać zastosowane do rozwiązania wielu problemów społecznych.

⁵ B. Dobek-Ostrowska, R. Wiszniowski, *Teoria komunikowania publicznego i politycznego*, Wrocław 2002, s. 68.

⁶ B. Dobek-Ostrowska, R. Wiszniowski, op. cit., s. 70.

Kompleksowym narzędziem wykorzystywanym przez specjalistów ds. marketingu społeczno jest kampania społeczna. Nazywana też społeczną kampanią komunikacyjną ma na celu spowodowanie specyficznych i pożądaných skutków u relatywnie dużej liczby osób, w określonym czasie, w konsekwencji kompleksowych, zorganizowanych działań komunikacyjnych⁷. Tego typu narzędzie powinno służyć kształtowaniu postaw stabilnych. Zamierzone efekty osiągnąć można jednak tylko w wyniku długotrwałego procesu oddziaływania.

Reklama społeczna⁸ natomiast, to „forma komunikacji społecznej, wykorzystująca narzędzia komunikacji marketingowej [...]”, „komunikat perswazyjny, który służy wywołaniu społecznie pożądaných postaw i zachowań”¹⁰. Służy informowaniu i zmianie postaw.

Reklama społeczna, podejmująca zwykle ważne problemy społeczne, to przekaz komunikacyjny osadzony kulturowo, jednocześnie kontestujący pewne cechy kultury, do której się odnosi. Można zatem zaryzykować tezę, że to przekaz ukulturowiony. Autorzy reklamy społecznej często odwołują się do kontrowersyjnego obrazu, który charakteryzuje się brakiem ostrych granic obrazu i brakiem odniesień partykularnych, jednostkowych – gdyż powinien być on konstruowany na pewnym poziomie ogólności, aby móc trafić do szerokiego odbiorcy. Reklama społeczna zdaje się być także kontrowersyjna z innego powodu: trudno czasami wyznaczyć wyraźną i ostrą granicę między reklamą komercyjną a społeczną. Głównie z powodu sponsoringu, krytyczny odbiorca może chcieć doszukiwać się w niej ukrytych, konsumpcyjnych zamiarów, za którymi czaić się może „czyjś” interes. W pewnym sensie zatem za reklamą społeczną można próbować dostrzec ukrytą reklamę komercyjną (dotyczącą najczęściej marki).

Wydaje się również, że w dzisiejszym świecie reklama społeczna stała się samosprowadającym się produktem kultury popularnej. Uznana jest za dostępną dla wszystkich – podziwiana lub znieawidzona i wyśmiewana. Jako obraz kultury popularnej wydaje się nie dzielić społeczeństwa na elitę i resztę. Jednakże w odniesieniu do eksponowanych treści, w szczególny sposób, dzieli świat na tych, którzy mogą być napiętnowani poruszonym problemem, oraz tych, którzy są od niego wolni. Reklama społeczna w szczególny sposób dotyczy całej zbiorowości, w której się pojawia. Realizuje długoterminowe, z góry określone cele: 1) samo-zaistnienie; 2) zmianę społeczną.

Za pomocą najpopularniejszych multimedialnych środków jej treści kierowane są do masowego odbiorcy. Jej celem jest bowiem „zatrzymanie” człowieka,

⁷ Ibidem, s. 74.

⁸ Ang. *public service advertising*, co należy rozumieć jako reklama w służbie publicznej.

⁹ *Szlachetna Propaganda Dobroci, czyli drugi tom o Reklamie Społecznej*, red. P. Wasilewski, Kraków 2007, s. 20.

¹⁰ Ibidem, s. 8.

który w płynnej nowoczesności – jak to określa Zygmunt Bauman¹¹ – jest w ciągłej płynności, w ruchu. Reklama społeczna – tak jak reklama komercyjna – miałaby go zatem „zatrzymać” na chwilę, by „przystanął” i „posłuchał”. Wydaje się, że autorzy reklam zakładają, iż płynące z przekazu odczucia powinny na długo utkwić w pamięci odbiorcy, nawet jeśli pewne szczegóły zostaną zapomniane. Musi być ona zatem odpowiednio skonstruowana, by ją zrozumiano, zaakceptowano i zapamiętano. Ale też powinna odwoływać się do symboliki zrozumiałej i na tyle ogólnej, aby docierać mogła do większej liczby odbiorców. Zadanie to jest szczególnie trudne do realizacji, jeśli przyjąć obok Baumanowskiej tezy o płynnym życiu rozpoznanie dokonane przez Zbyszka Melosika. Określa on mianem „instant” współczesną kulturę, która jednocześnie wytwarza tożsamości o kondycji „instant”, przeżywane „krótko” i „mocno”, tylko po to, by być za chwilę porzuconymi dla kolejnej tożsamości „instant”¹². Nie dziwi zatem, że reklama społeczna z konieczności musi lokować się w kulturze płynnej i „instant”, odwołując się do metod typowych dla kultury, która ją wytwarza.

Jak już wspomniałam, na poziomie społecznego przekazu, na poziomie uczynienia się, reklama społeczna powinna edukować i tworzyć nowe wzorce społecznych zachowań, a także zmieniać kolejność priorytetów. „Wyrasta z potrzeby serca”, a więc powinna stać reklamą „dobrych serc”, dokonując rekonstrukcji postaw poznawczych odbiorcy o określonej tożsamości kulturowej: powinna uwrażliwiać, uruchamiać krytyczną postawę, budzić podejrzliwość wobec problemów i kwestii społecznych. Odwrotnie zatem niż reklama komercyjna, która powinna zamykać odbiorcę w bezmyślności i czynić z niego pozbawianego krytycyzmu konsumenta, nosiciela metek, jak opisuje to Naomi Klein¹³.

Konstruowanie reklamy społecznej powinno zaczynać się od rozpoznania problemu społecznego, o którym chcę opowiedzieć, i na który chcę zwrócić uwagę odbiorcy. Może tu chodzić o określony problem społeczny o charakterze patologii rodzinnej, czy też o szeroko rozumiany problem społeczny dotyczący np. grup marginalizowanych, albo o ideę, której realizacja ma przynieść ogólnospołeczne – a więc także jednostkowe – korzyści.

W celu skupienia i utrzymania zainteresowania własnymi treściami, reklama społeczna zaczęła posługiwać się językiem, który miał być zrozumiały dla wszystkich i miał przemawiać do wszystkich. Stopniowo budowała nowe punkty odniesienia dla pożądanym społecznie norm, wzorów zachowań i przekonań. Apelując, pobudzała jednocześnie do działania. W założeniu twórców reklama ta

¹¹ Z. Bauman, *Płynne życie*, Kraków 2007.

¹² Z. Melosik, *Tożsamość, ciało i władza w kulturze instant*, Kraków 2010; Z. Melosik, *Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości*, „Dydaktyka Literatury” 2004, nr XXIV.

¹³ N. Klein, *No logo*, przeł. H. Pustuła, Izabelin 2004.

powinna wpływać na decyzje odbiorcy, dostarczając mu sensownych argumentów potwierdzających trafność decyzji i słuszność propagowanych treści. Powinna utwierdzać w przekonaniu, że człowiek, „który posłuchał i postanowił zmienić swe działanie”, dokonał słusznego wyboru. Reklama jest mówieniem, działaniem kontekstowym. Powinna zatem motywować, wzmacniać satysfakcję, jak i namawiać do tego, by ten, kogo przekonała, stał się emisariuszem jej treści, by do szeroko rozumianej zmiany zachęcał także innych.

Jednak obok ujawniania trudnych i ważkich treści społecznych, reklama społeczna zaczęła pokazywać także działalność licznych instytucji oraz organizacji (charytatywnych czy też ratujących ludzkie zdrowie i życie). Jej zadaniem jest budzenie altruistycznej chęci pomocy przez odwoływanie się do najbardziej humanistycznie przyjętych aksjomatów i emocji. W imieniu potrzebujących prosi więc o wsparcie, zwykle finansowe, dla określonej grupy ludzi bądź indywidualnej osoby. Poprzez liczne kampanie, organizacje takie jak: Niebieska Linia, Fundacja – Misie ratują dzieci, Pajacyk, Budzik, Hospicjum, popularyzuje wiedzę i zachęca do pomocy. To właśnie ten typ reklamy popularnie nazwa się „reklamą dobrego serca”.

Twórcy reklamy społecznej stają także wobec innej trudnej sytuacji, borykając się z problemem ważności racji i emocji oraz tego, które z nich wykorzystać. Chodzi o zwiększenie perswazyjnej mocy przekazu. Z konieczności autorzy reklam podjęli działania z narzuconymi i istotnymi ograniczeniami, jakimi okazały się: brak bezpośredniego kontaktu z odbiorcą, negatywna spuścizna komercyjnych przekazów o podobnej stylistyce i argumentacji. Wszystko to sprawiało, że twórcy reklamy społecznej potrzebowali odwołać się do takich zabiegów, które spowodują, że odbiorca choć na chwilę spoważnieje, wsłuchując się we wszystko to, o czym reklama „mówiła” szeptem, „na stronie”¹⁴. Edukacyjny cel tych zabiegów wiąże się z ukształtowaniem odbiorcy w taki sposób, by zyskał on zupełnie inną, nową, kulturową tożsamość. Sens tych działań wiązany jest ze wspomnianymi już przeze mnie uwrażliwieniem na problem drugiego człowieka, dostrzeganiem krzywdy i odwagą przekraczania bierności wobec problemów społecznych. W konsekwencji zawsze bowiem chodzi o pomaganie drugiemu. Idzie tu o szczególne przesunięcie z *homo reclamans*¹⁵ konsumpcyjnego do *homo reclamans* myślącego¹⁶ i współodczuwającego cierpienie bliźniego.

¹⁴ Reklama „na stronie” z Jerzym Bralczykiem rozmawia Agata Stafiej-Bartosik, [w:] *Propaganda dobrych serc, czyli pierwszy tom o reklamie społecznej*, red. D. Maison, P. Wasilewski, Kraków 2008, s. 8.

¹⁵ Pojęcie *homo reclamans*, za: M. Wroński, *Wzorce etyczne reklamy, czyli czym się żywi homo reclamans (II)*, „Aida Media” 1999, nr 5 (60), s. 30.

¹⁶ *Homo reclamans* myślący nie konsumuje już za wszelką cenę. Zdał sobie sprawę z idiotyczności takiego zachowania. Zaczął też domagać się solidności, trwałości, po prostu jakości.

Jak już zostało wspomniane, reklama społeczna to wizualizacja autorskiej koncepcji, szczególnego rodzaju narracja opowiedziana odbiorcy za pomocą obrazu. Zaprojektowany przez autora reklamy sposób odczytania opowiedzianej historii nie musi być tożsamy z odczytaniem odbiorcy. Reklama – jak każdy tekst – konstruuje przekaz, ciągle inny i różny, relacyjny, uzależniony od bagażu biograficznego odbiorcy, a także kontekstu kulturowego, w którym została umieszczona. Stąd też obraz reklamowy stanowi nie tylko samoistny obiekt narracyjnego poznania, ale także środek poznania czegoś więcej, chociażby społecznego życia. W pewnym uproszczeniu można więc przyjąć, że tylu ilu odbiorców, tyle odczytań i tyle też interpretacji danego reklamowego obrazu. Nie chodzi przecież tylko o to, co na reklamowych obrazach widzimy, co z nich odczytujemy, ale także jak. Dochodzi tu zatem do szczególnego rodzaju przesunięć ważności: z tekstu na jego interpretację. Właściwość ta wydaje się być charakterystyczna dla kondycji dzisiejszego świata¹⁷.

Dla zrealizowania założeń niniejszego tekstu, analizie i interpretacji poddam obrazy reklamowe Oliviero Toscaniego. Jego reklama społeczna „Colors” (B&W) stworzona była dla firmy Benetton. Jest to przykład kampanii społecznej, poruszającej i bulwersującej nie tylko na poziomie jawnego przekazu, konstruowanego obrazem, ale też znaczeń interpretacyjnych związanych z kontekstem kulturowym, w którym została ona umieszczona oraz z pozycją i doświadczeniem biograficznym jej odbiorcy.

2. Założenia metodologiczne analizy i interpretacji kampanii Black & White (& Green)

Próba rozpoznania tego, w jaki sposób reklama społeczna opowiada obrazem, jest jednocześnie podstawą pytania o proces analizy i interpretacji obrazu (tu reklamowego). O ile jednak sam poziom analizy nie sprawia zwykle badaczowi trudności w sensie opisowym (działanie w zakresie metodologii materiałów wizualnych), o tyle jest on szczególnie istotnym etapem pracy badawczej, gdyż to od niego zależeć będzie sukces interpretacji. Poziom analizy – mimo że „łatwy” dla badacza – charakteryzuje się szczególnym reżimem postępowania badawczego, czego celem jest uniknięcie błędów interpretacyjnych. Szczególnie niebezpieczna dla całego procesu badania jest sytuacja, kiedy analiza zmieniać zaczyna się w interpretację. Wówczas działania związane z interpretacją prowadzą do nadinterpretacji. Wydaje się, że wiele błędów w zakresie interpretacji związanych jest z wcześniejszymi błędami w analizie.

¹⁷ J. Marzec, *Dyskurs, tekst, narracja. Szkice o kulturze ponowoczesnej*, Kraków 2002.

W tym miejscu chciałabym się krótko zatrzymać przy wybranych przeze mnie i omówionych w tekście materiałach wizualnych. Stosując narzucony sobie reżim badawczy, postanowiłam wyraźnie oddzielić analizę od interpretacji. Starałam się przeprowadzić w miarę dokładną analizę, denotację, wskazując to, co obraz naocznie przedstawia i interpretację, w tym przypadku konotację, a zatem wszelkie skojarzenia, myśli i uczucia, jakie dodatkowo obraz nasuwa. Interpretacja jest niejako odpowiedzią na pytanie o to, co dany obraz nam komunikuje.

Na poziomie analizy dokonałam opisu zdjęcia, ze szczególnym uwzględnieniem i zaznaczeniem *punctum*, jako środka ciężkości, który powoduje, że w obrazie „coś” się widzi, zaczyna być dostrzegalna, dotychczas ukryta, jego głębia. *Punctum* umożliwia widzenie detalu, choć ten nie jest elementem odgórnie do obrazu przypisanym, a co istotniejsze, przez odbiorcę oglądającego obraz może być zidentyfikowany w innym miejscu lub wcale. Jeśli jednak zostanie przez odbiorcę zauważony, to nie pozostawi go biernym – pobudzi do przemyśleń i nie pozwali o sobie zapomnieć. A zatem odbiór zdjęcia z wykorzystaniem *punctum* stanowi esencję subiektywnego doświadczania fotografii¹⁸.

Jeśli uznać, że reklamowy obraz to także swego rodzaju tekst, czy, jak przyjmuje Piotr Sztompka, quasi-tekst, który ze strukturalistycznego i semiotycznego punktu widzenia jest zorganizowanym, hierarchicznym systemem znaków, zasadne wydaje się zastosowanie narzędzi metodologicznych – analizy obrazu i interpretacji hermeneutycznej, semiologicznej, strukturalistycznej i dyskursywnej¹⁹.

Interpretacja hermeneutyczna bierze pod uwagę wiele aspektów związanych z autorem zdjęcia – jego intencje, motywy i cele, wiedzę, rolę społeczną, jaką pełnił fotograf, jego sympatie, resentymenty czy chociażby to, kto był adresatem. Ten typ analizy daje możliwość ujawnienia punktu widzenia autora²⁰.

W przypadku interpretacji semiologicznej przedmiotem rozważań staje się obraz w oderwaniu od jego autora, który traktowany jest jako pewien fakt wizualny. Interpretacja semiologiczna korzysta ze wspólnych całej zbiorowości reguł sensu, z zasobów kultury. W swej istocie, semiologia odnosi się do funkcjonujących w społeczeństwie znaków, za którymi kryją się znaczenia i odniesienia kulturowe. Jest to metoda dość formalna. Zakłada ona ustalenie pewnych procedur, za pomocą których realizuje się rola obrazu²¹.

Interpretacja strukturalistyczna zakłada, że to co obserwowalne (widoczne na obrazie) stanowi emanację głębokich, ukrytych przed chwilową obserwacją struktur. Ma charakter merytoryczny, treściowy. Skupia uwagę na treści znaczeń zawartych w obrazie. Dąży ona do ich rozszyfrowania, odkrycia wielu

¹⁸ Zob. R. Barthes, *Światło obrazu*, przeł. J. Trznadel, Warszawa 1996.

¹⁹ P. Sztompka, *Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza*, Warszawa 2005, s. 76.

²⁰ Ibidem, s. 77, 79.

²¹ Ibidem, s. 81-82.

znaczeniowych poziomów. Na nich to ukryte są znaczenia kulturowe i społeczne przenoszone przez obraz²².

Cechę charakterystyczną narzędzia, jakim jest interpretacja dyskursywna, stanowi punkt widzenia aktywnego odbiorcy. Sens obrazu będącego swoistym rodzajem tekstu/quasi-tekstu podlega swoistej negocjacji, w której główną rolę odgrywa grupa docelowa, odbiorca. Czynny udział odbiorcy w procesie interpretacyjnym stwarza możliwość odczytania obrazu w inny, niż narzucony mu przez strukturalizm czy semiologię, sposób. Zygmunt Bauman pisze, że „znaczenie w żadnej mierze nie jest raz na zawsze przymocowane do tekstu zamysłem autora, zmienia się w zależności od świata czytelnika”²³. A zatem znaczenia obrazów wyłaniają się z interpretacji. Uzależnione są chociażby od tego, kiedy, gdzie i przez kogo obrazy są odbierane.

Poziom interpretacji hermeneutycznej jest związany z pozycją autora, twórcy dzieła, którym kierowała szczególnego rodzaju potrzeba, doświadczenie i miejsce kulturowe, z którego mówi. Na potrzeby prezentowanego tekstu podjęłam próbę przytoczenia wybranych fragmentów biografii Toscaniego, a także w dalszej części tekstu, wypowiedzi Toscaniego na temat tworzonej kampanii społecznej. W tej części tekstu podjęłam próbę jedynie rekonstrukcji wypowiedzi autora, odniosę się do tych wypowiedzi dopiero w fazie uogólnień.

2.1. Toscani: wybrane aspekty biografii

Oliviero Toscani urodził się w Mediolanie w roku 1942. Jest synem fotoreportera Fedele Toscaniego (autora wielu „odważnych fotografii”, m.in. zdjęcia przedstawiającego wiszące na szubienicy zwłoki Mussoliniego). W latach 1960-1965 studiował fotografię i grafikę w Szkole Rzemiosł Artystycznych w Zurichu. Po zakończeniu studiów rozpoczął swoją przygodę z fotografią reklamową. Już jego pierwsze prace fotograficzne (m.in. dla Esprit, Fiorucciego i producenta jeansów „Jezus”) pokazały, że szuka on kreatywnych form dla reklamy konsumpcyjnej. Szczególnym doświadczeniem w biografii zawodowej Toscaniego była współpraca z Luciano Benettonem i związana z tym promocja marki Benetton (1982-2000).

Benetton „pozwolił” Toscaniemu na dużą swobodę w tworzeniu kontrowersyjnych projektów reklam wykorzystywanych w promocji marki²⁴. Większość

²² Ibidem, s. 82, 86.

²³ P. Sztompka, op. cit.; za: Z. Bauman, *Hermeneutics and Social Science. Approaches to Understanding*, London: Hutchison 1978, s. 229.

²⁴ „Luciano zauważył, że wybiegłem wściekły i ogromnie zbulwersowany z gabinetu owego dyrektora, wziął mnie na stronę i powiedział: «Oliviero, nie pozwól, aby dyrektorzy od sprzedaży robili ci wodę z mózgu. W pracy ufaj jedynie własnemu instynktowi i myśli twórczej. Jeśli będziesz ich słuchał, to już jutro dyrektorzy od marketingu powiedzą ci, gdzie masz ustawić kamerę, oraz że

kampanii miała charakter instytucjonalny wobec marki. Zdjęcia, obowiązkowo sygnowane jedynie charakterystycznym, zielonym logiem firmy, łamały tabu, szokowały, wzbudzały obrzydzenie, ale jednocześnie były wyraźnym głosem sprzeciwiającym się rasowej dyskryminacji. Zwracały one uwagę na tragedię ludzi nieuleczalnie chorych, czy drastycznie ukazywały skutki zbrojnych konfliktów. Wydaje się, że Benetton – a Spike Lee zdaje się potwierdza to przypuszczenie – próbował także na reklamie społecznej zarabiać pieniądze. „W końcu wszyscy dążymy do zarobku – twierdził S. Lee – różnice pojawiają się natomiast w wyborze drogi do celu”²⁵, a ta okazała się trudną i krętą drogą właściwej inicjatywy.

W 2000 roku Toscani zrezygnował z dalszej współpracy z Benettonem. Nie oznaczało to jednak, że zaprzestał poszukiwania mocnych form ekspresji. Stał on bowiem na stanowisku, że reklama powinna szokować, łamać stereotypy i zmuszać do myślenia. Nie chodziło jednak o samą formę przekazu. Nie tylko to budziło konsternację. Kłopot Toscaniego polegał na tym, że jego kampanie społeczne odbierane były jako reklama komercyjna popularnej marki odzieży.

W 2005 roku fotograf wziął udział w kampanii kolejnej odzieżowej marki – RA-RE. Tym razem poruszył problem akceptacji osób homoseksualnych. Wydaje się, że zamysłem Toscaniego było łącznie marki z osobami homoseksualnymi, które *implicite* miały stać się jej nabywcami. Ostatnia kampania, którą realizował Toscani, poruszała dramat kobiet cierpiących na anoreksję. Zdjęcia prezentujące nagą modelkę, Isabelle Caro, obiegły świat i wywołały mieszane uczucia odbiorców²⁶.

Choć Toscani, jest najczęściej wymieniany jako przedstawiciel nurtu **reklammy szokującej**, to wydaje się, że jego ambicje idą znacznie dalej; co być może odróżnia go od wielu innych twórców tego nurtu. Toscani krytykuje otwarcie sztuczność, nieszczerłość, przejawienie i kicz występujący powszechnie we współczesnej reklamie. Proponuje, by kanał społecznej komunikacji, jakim jest reklama, został przeobrażony w nośnik przekazu filozoficznego i szczególnej sztuki. W takim rozumieniu reklamy, staje się ona swoistym dziełem otwartym, a jej autor z konieczności otwiera się na liczne interpretacje swego dzieła, nawet te, z którymi nie chce się godzić, i które uznawać może za błędne²⁷.

czarni są zbyt czarni, a biali zbyt biali. Masz robić to, co uważasz, że powinno być zrobione, mnie też raczej nie musisz słuchać!»”. O. Toscani, *Reklama uśmiechnięte ścierwo*, przeł. M. Misiorny, Warszawa 1995, s. 139.

²⁵ Ibidem, s. 42.

²⁶ Zob. artykuł *Sylwetki foto: Oliviero Toscani* z 17.04.2010 r. na: <http://www.podrozeiherbata.pl/publikacja/sylwetki-foto-oliviero-toscani> (dostęp: 20.09.2010).

²⁷ T. Szlendak, *W sieci utkanej z billboardów. Psychologiczno-ewolucyjne uwarunkowania manipulacji reklamowej*, [w:] *Kulturowe Instrumentarium Panowania*, red. R. Paradowski, P. Załęcki, Toruń 2002, s. 286-287.

A zatem Toscani – geniusz i skandalista – stawia reklamie ważki zarzut społecznej nie-użyteczności: „Reklama nie może już dłużej zamykać oczu i nadal starannie unikać tematów społecznych oraz refleksji o sensie własnych działań”²⁸. Jego zdaniem, reklama z konieczności zawierać musi przesłanie, by mogła wpisywać się w przestrzeń publiczną. Powinna stać się ideologią pokazującą możliwość wyboru określonej postawy wobec świata – humanistycznej: antyrasistowskiej, kosmopolitycznej i wolnej od stereotypów²⁹.

Poglądy Toscaniego doprowadziły do zmian w myśleniu o reklamie i jej postrzeganiu, do szukania granic między reklamą komercyjną a społeczną. Mnożyły pytania o to, gdzie kończy się słuszny choć kontrowersyjny przekaz, a gdzie zaczyna czysta komercja? Efektem tych zmian jest dziś wiele akcji oscylujących na granicy reklamy i sztuki, korzystających ze środków komercyjnych instytucji do realizowania celów pożytecznych zarówno społecznie, jak i indywidualnie.

2.2. Benettona związek z Toscanim (wybrany aspekt)

Gdybyśmy chcieli przeprowadzić światową ankietę na temat firmy Benetton, to okazałoby się, że większość ludzi zna ją głównie z kontrowersyjnych zdjęć reklamowych, a nie zaś, jak twierdzą niektórzy, z odzieży (choć, jak sądzę, nie to w ostatecznym rozrachunku miało być rezultatem dla Benettona).

Benetton Group powstał w 1960 roku niosąc za sobą ideę koloru. Jednakże w roku 1980 ważniejsza okazała się komunikacja. Jak już wspomniałam, przez całe lata 90. reklamowe kampanie firmy odzieżowej Benetton za sprawą Oliviero Toscaniego dotyczyły ważnych, ale i bardzo kontrowersyjnych spraw społeczno-kulturowych. Fotografie, które umieszczano na billboardach nie miały nic wspólnego z ubraniami. Stały się sprawdzianem dla prowokacji, wyobraźni, dokumentacji i reportażu. Był na nich umierający na AIDS mężczyzna, były dzieci o różnych kolorach skóry, zakrwawiony mundur żołnierza z Kosowa, druty kolczaste, prezerwatywy, oblepiony wyciekającą z rurociągu ropą ptak. Wszystkie one – wyraziste, odważne i przede wszystkim rewolucyjne w stosunku do tradycyjnych kampanii reklamowych, tworzyły głos w walce o tolerancję, szacunek dla inności oraz o pomoc dla tych, których życie niszczą wojny, głód, choroby. Do dziś wywołują też na całym świecie gwałtowne reakcje odbiorców, „biegnąc od protestów do zachwyków i z powrotem”.

²⁸ O. Toscani, op. cit., s. 179.

²⁹ Niektórzy uważają, że Toscani pod płaszczykiem społecznych kreacji schował komercyjność swoich reklam, umieszczając na nich hasło Benettona. Sam autor twierdzi jednak, że Benetton jako pierwszy za cenę hasła i logo umożliwił mu stworzenie reklamy niosącej przesłanie, wykreowanie obrazów „nie dla idiotów”. Autor powiedział o tym dopiero po zerwaniu współpracy z Benettonem, o czym napisał w swojej książce *Reklama uśmiechnięte ścierwo*.

3. Black & White (& Green).

Analiza i interpretacja reklamowych obrazów Toscaniego

Tosciani, tworząc określone plakaty, nie myślał o reklamie w jej klasycznym rozumieniu. W kampanii Colors zatytułowanej „Wszystkie kolory świata”, a roboczo nazwanych „Black & White” można zaobserwować jego upodobanie do łączenia koloru białego z czarnym (choć wybiórczo pojawiają się tu też inne kolory). Wyjaśniając swoją koncepcję, powiedział – „Nie handluję przecież pulowerami. Ich jakość jest dobra, są sprzedawane we wszystkich kolorach w siedmiu tysiącach butików na całym świecie, a zatem mówią same za siebie. Nie staram się namawiać publiczności do kupna, nie chcę jej hipnotyzować – dążę natomiast do dialogu w kwestii pewnej koncepcji filozoficznej, w tym przypadku idei mieszania ras”³⁰. Z czasem okazało się, że nie chodzi tylko o ideę mieszania ras, ale także o wiążące się z tym wszelkie społeczne problemy – wojny na tle rasowym i religijnym, głód czy choroby.

Kampania reklamowa „Colors” oparta wstępnie na firmowym hasle United Colors, z czasem stała się częścią nowego, tożsamego z nazwą, sloganu Benettona – United Colors of Benetton, będącego rodzajem pojazdu przewożącego określoną postawę duchową – antyrasistowską, kosmopolityczną, wolną od stereotypów i dokonującego jej transformacji w postawę humanistyczną. Prawda, hasło akcentuje postępowe nastawienie Benettona i lansuje filozoficzny wizerunek znaku firmowego, jednakże bez związku z samą konsumpcją³¹.

3.1. Czarne i białe: obsceniczność sytuacji jako możliwość zawłaszczania/przekraczania

Kluczem do analizy, a szczególnie do interpretacji, jest sugestia samego Toscaniego, który połączył swe prace w cykl czy też kampanię. Dlatego badacz, który zamierza odkrywać sedno lub naukę zawartą w historii opowiadanej przez Toscaniego, oraz chce na niej – albo wbrew niej – budować własną interpretację, z konieczności łączyć musi obrazy w relację o charakterze paradygmatycznym. Jej jądro stanowić powinna kategoria, która będzie pulsować³² w każdym obrazie. Toscani podpowiada przez sam tytuł kampanii „Wszystkie kolory świata”, że chodzi o kolory – ze wskazaniem na czerń i biel. Widz może jednak podążać własnym tropem. Dla mnie taką kategorią będzie nie tyle perwersja obrazów autora, o której mowa w wielu wypowiedziach na temat dzieł Toscaniego,

³⁰ O. Toscani, op. cit., s. 42.

³¹ Ibidem, s. 42.

³² J. Rutkowiak, „Pulsujące kategorie” jako wyznaczniki mapy odmian myślenia o edukacji, [w:] *Odmiany myślenia o edukacji*, red. J. Rutkowiak, Kraków 1995, s. 16-24.

ale kategoria „obsceniczności”, która wiązana może być z dwiema kwestiami³³: 1) ob-scenicznością, a więc tym, co sytuowane obok sceny, jednocześnie staje się dyskursem na mocy wypowiedzanej prawdy, obecnej w ważkich problemach społecznych oraz o przywołanie publiczności, gdyż każde dzieło, by stało się „sztuką”, potrzebuje odbiorcy; 2) formą wypowiedzi, która wybiega poza tradycyjną, szukając nowych form wypowiedzania się o znaczeniach przypisanych znakom, zawartych w wypowiedziach i opowieściach o ważnych problemach społecznych. Wydaje się, że właśnie owo, wyżej wspomniane, lokowanie obok sceny pozwala na demaskowanie i odkrywanie przestrzeni zawłaszczania i przekraczania.

Dlatego też podjęcie działań badawczych w stosunku do pojedynczych zdjęć i próba ich interpretacji w odcięciu od całej kolekcji prowadzić może do nadinterpretacji i wypaczenia znaczenia. Być może dlatego wiele obrazów spotkało się z niezrozumieniem i interpretowanych było w odniesieniu do skrajnie partykularnych kontekstów, będących wynikiem jednostkowych doświadczeń nawet w obrębie doświadczeń zbiorowości.

Rozłączenie fotografii i badanie pojedynczych obrazów w oderwaniu od innych może skutkować tym, iż każde może znaczyć inaczej, niż wtedy, gdy stanie się tylko częścią opowieści. Nie oznacza to jednak, że jednostkowe kontestacje są błędne, czy niepotrzebne. Oznaczać to może tylko tyle, że autor narracji nie dostrzegł wszystkich elementów formy, których zadaniem było eksponować określone treści. Albo też obraz uruchomił jednostkowe, trudne doświadczenia (poznanie, emocje), a te przeniosły na symbolikę dzieła przeżycia odbiorcy, dokonując swoistego zawłaszczenia.

Analiza³⁴

Fotografia 1. CZARNA KOBIETA Z BIAŁYM NIEMOWLĘCIEM. Jesień/zima 1989/1990; fotografia i pomysł: O. Toscani (czarna mamka)

Fotografia ukazuje białe niemowlę w ramionach czarnej kobiety. Kobieta i dziecko **spotykają się i zatrzymują w sytuacji karmienia**. Widoczny jest tylko jej tułów. Zdjęcie pozbawia bowiem kobietę głowy, pasa biodrowego i nóg. Sylwetka jest obcięta na wysokości barków i talii. Kobieta ubrana w czerwony, rozpinany sweter odsłaniający obie piersi, trzyma na rękach białe, nagie niemowlę

³³ A. Kożyczkowska, M. Lewartowska-Zychowicz, „*Tego nikt nie rozumie*” – czyli o *obsceniczności języka pedagogiki*, „Forum Oświatowe” 1(30)/2004.

³⁴ Wszystkie fotografie na: http://www.google.pl/images?q=united+colors+of+benetton+toscani&um=1&hl=pl&tbs=isch:1&ei=Z4QfTMLvFdCoOKv_7YwK&sa=N&start=0&ndsp=20&biw=1064&bih=619 (dostęp: 29.09.2010).

przystawione do lewej piersi w geście karmienia. Twarz niemowlęcia jest niewidoczna. Lewą ręką przytrzymuje ono, zaś głową zasłania lewą pierś kobiety.

Fotografia zdaje się posiadać szczególne *punctum*. Jest nim czarno-biały „warkocz” stworzony rękami czarnej kobiety, tłem czarnej skóry jej brzucha i klatki piersiowej oraz białą skórą ciała niemowlęcia. Początek i koniec „warkocza” wyznacza czerwony sweter, który spina *punctum* niczym klamra.

Nad głową niemowlęcia – poza *punctum*, ale w ramach narracji – znajduje się biało-zielone logo Benettona.

W założeniu autora, obraz powstał jako sprzeciw wobec dyskryminacji osób o czarnym kolorze skóry. Percepcja fotografii przyjęła się w podobny sposób na całym świecie. Dostrzeżono jej subtelność i delikatność, swoisty artyzm, co potwierdziło się w licznych nagrodach. Wyjątkiem jednak okazały się Stany Zjednoczone, gdzie ruchy czarnoskórej mniejszości uznały fotografię za rasisowską. Z powodu braku umiejętności wyrwania się z ram starych nawyków myślowych twierdzono, że plakat obudzi dawny, kolonialistyczny stereotyp czarnej niańki dla białego dziecka. Nie to było jednak problemem. Ten leżał głębiej, w uprawianiu rasizmu pod odwróconymi znakami.

Fotografia 2. KSIĄDZ I ZAKONNICA. Jesień/zima 1991/1992; fotografia i pomysł: O. Toscani („Kissing-nun” – pocałunek; ksiądz i zakonnica)

Reklama „świętego pocałunku” to fotografia przedstawiająca czarnego księdza i białą zakonnice w sytuacji pocałunku. Dominuje w niej kolor czarny i biały, oraz kolor cielisty (twarze bohaterów). Ważne jest też tło fotografii, na którym biel przechodzi w błękit. Światło rozświetla lewy górny róg obrazu i rozjaśnia otwartą przestrzeń pod podbródkami bohaterów. Fotografia została wykadrowana w taki sposób, że koncentruje się na głowach i twarzach bohaterów oraz około 1/3 tułowia. Zdjęcie uwidacznia część twarzy zakonnicy, która ma zamknięte oczy, oraz część twarzy księdza. Tu widz może się jedynie domyślać, czy bohater ma zamknięte, czy otwarte oczy. Postacie przez swe twarze **spotykają się i zatrzymują w sytuacji pocałunku**, którego finał jest trudny do przewidzenia. Reklama „świętego pocałunku” jest jak niedokończone zdanie. Jego interpretacja, przy każdej kolejnej próbie odczytania, staje się zadaniem dla patrzącego.

Przy pierwszym spojrzeniu może się wydawać, że *punctum* obrazu stanowią spotykające się usta bohaterów. Sądzę jednak, że mocnym miejscem fotografii jest biały kolor zadziergnięty na szyi księdza. Biały pasek koloratki, w zestawieniu z czernią „służbowego” ubrania i „służbowego” nakrycia głowy księdza, na tle cielistego koloru twarzy, dopiero w drugiej kolejności kieruje uwagę widza na spotkane i zatrzymane w pocałunku usta, rozświetlone od dołu światłem. Wydaje się, że obraz ma dwa *puncta*, które wzajemnie się wzmacniają. To stąd uwaga patrzącego przenosi się z białego paska koloratki na spotkanie i zatrzymanie ust,

by znów powrócić do białej koloratki (symbolu celibatu i czystości). Światło użyte do wykonania fotografii eksponuje akt pocałunku.

Biało-zielone logo Benettona jest poza *punctum* i sytuacją, jaka dzieje się na obrazie.

Obraz ten pojawił się w kampanii Benettona w 1992 roku. Został przez Toscaniego zatytułowany „Kissing-nun”. Fotografia poruszyła opinię publiczną, wywołała sensację i zgorszenie, było to widoczne szczególnie w krajach katolickich, w których ostro sprzeciwiano się publikacji fotografii.

Olivier Toscani złamał sakralny stereotyp. Na zdjęciu dotknął kwestii związanych nie tyle z religią, ile z instytucją kościoła, i podrażnił mit aseksualności osób konsekrowanych. Zaszokował katolickie Włochy, gdzie zabroniono publicznej prezentacji reklamy. W Polsce obraz księdza i zakonnic w pocałunku wywołał falę krytyki. W stolicy reklama została usunięta po 24 dniach od momentu jej wywieszenia, natomiast władze Katowic „zlikwidowały” ją po zaledwie po trzech godzinach ekspozycji. W innych miastach Polski zakazano publikacji obrazu w ogóle.

Fotografia 3. DŁONIE. Wiosna/lato 1990; fotografia i pomysł: O. Toscani (duża i mała dłoń)

Fotografia przedstawia białą odwróconą wewnętrzną stroną dłoń dorosłego człowieka, i czarną odwróconą zewnętrzną stroną dłoń dziecka. Ważne wydaje się tło obrazu, które konstruowane jest przez zmieniające się natężenie pigmentu niebiesko-świetlisto-szarego. Przy czym o natężeniu barwy zdaje się decydować nie zagęszczenie składnika koloru, ale światło. Jego źródło lokuje się w prawej, dolnej ćwiartce zdjęcia. Duża, biała dłoń i mała czarna dłoń **spotykają się i zatrzymują w sytuacji dotyku**, którego początek, przebieg i zakończenie jest trudne do rozpoznania dla widza. Pojawia się tu ważny element kampanii: tajemnica. Jednak jej natężenie jest różnie stopniowane.

Punctum fotografii stanowi czarny wierzch dłoni dziecka wraz z trudno rozpoznawalnymi szczegółami anatomicznymi. *Punctum* podkreślane jest i eksponowane przez „sześć” promieni: pięć budowanych jest ze złożenia palców białej i czarnej dłoni – te promienie załamują się. Szósty promień budowany jest z fragmentu przedramienia białej i czarnej ręki. Nie wiadomo jednak, jak kończy się ten promień. Wrażenie centrum otoczonego promieniami buduje światło w dolnym prawym rogu obrazu. Widz, który wnikliwie i długo przygląda się fotografii, może odnieść wrażenie luminescencji, poświaty otaczającej dłonie. *Punctum* buduje się też przez spotkanie i zatrzymanie dłoni, które spotykają się właśnie wnętrzami, stąd eksponowany wierzch dłoni dziecka, potęguje tajemnicę przebiegu ruchu wpisanego w całą sytuację spotkania.

Biało-zielone logo Benettona jest poza *punctum* i sytuacją wiążącą bohaterów.

Powstały w 1990 roku obraz oparty został na motywie drobniutkiej czarnej rączki dziecka przylegającej do dłoni dorosłej białej osoby. Zdjęcia reklamowe w wielkości 6 metrów x 3 metry rozwieszono w Republice Południowej Afryki w czasie, gdy toczyło się tam referendum w sprawie zniesienia apartheidu. Obraz emanuje subtelnością i delikatnością i z założenia miał należeć do grupy „nie-kłopotliwych”. Zapoczątkował jednak falę dyskusji w USA, której jądro stanowiła interpretacja wyprowadzona z kolonialnego stereotypu dominacji białego człowieka i submisji człowieka czarnego³⁵.

Fotografia 4. KAJDANKI. Jesień/zima 1989/1990; fotografia i pomysł: O. Toscani (kajdanki)

Fotografia przedstawia rękę białego mężczyzny z fragmentem przedramienia oraz fragmentem pasa biodrowego i uda oraz rękę mężczyzny czarnego z takimi samymi fragmentami jego ciała. Obie dłonie, a w zasadzie ich przeguby, połączone są kajdankami w kolorze metalowym. Wykadrowany fragment przedstawia sytuację pozbawienia wolności w związku z podejrzeniem o złamanie prawa. Bohaterowie zatem **spotkają i zatrzymują się w sytuacji podejrzenia o przestępstwo**, obaj są przecież w cywilnym, a nie więziennym ubraniu. Jawna jest tylko sytuacja podejrzenia o dokonanie czynu zabronionego, tajemnicą jest zaś spowite to, co było wcześniej, jak i dokończenie historii.

Spięte kajdankami dłonie obu mężczyzn zwrócone są zewnętrzną stroną do widza, zaś ich zamknięcie do środka, dodatkowo podkreśla niedostępność części wewnętrznej.

Tło obrazu jest białe. Upozowaną postać czarnego mężczyzny okala więcej bieli. Stąd *punctum*, znajduje się, być może, właśnie w białym fragmencie pola, otoczonym dłońmi i palcami czarnego mężczyzny.

Biało-zielone logo Benettona mieści się na tle fragmentu ciała czarnego mężczyzny, poza *punctum*.

Fotografia ukazała się na przełomie 1989/1990 roku, i została zatytułowana przez Toscaniego „Kajdanki”. Jego celem było „przemieszanie” czy też zapytanie o aktualność stereotypowych poglądów. Toscani przy okazji tego obrazu pytał: „zgadnijcie, kto tu jest przestępcą?”³⁶. Obraz ten został przyjęty i zinterpretowany jako postkolonialny. Konsekwencją tego (między innymi) był nakaz konfiskaty obrazów reklamowych wydany przez Margaret Thatcher.

³⁵ Chociaż reklama ta była kolejną dotyczącą pojęcia „równości w różnorodności”, w USA wybrane środowiska podjęły interpretację, iż biały – większy i silniejszy przyjmuje opiekę nad czarnym, tym mniejszym, słabszym, wymagającym starań i ochrony. Podkreślano, mocno niechciany i wypierany z pamięci, wizerunek zależności czarnego od białego.

³⁶ O. Toscani, op. cit., s. 46-47.

Fotografia 5. KOŚĆ UDOWA. Wiosna/lato 1992; fotografia: Patrick Robert/Sygma; pomysł: O. Toscani (kość udowa)

Fotografia przedstawia fragment ciała czarnoskórego mężczyzny odwróconego plecami do widza. Obraz skadrowany jest w taki sposób, że tnie ciało mężczyzny w połowie linii poprzecznej pleców, na wysokości łokci i poniżej pośladków, w miejscu, gdzie przechodzą one w uda. Ciało mężczyzny jest wyprostowane i budzi skojarzenia z żołnierzem mimo tego, że bohater ma na sobie cywilne ubranie.

Mężczyzna w dłoniach przeniesionych na pośladki trzyma białą kość udową dorosłego człowieka. Widz może się domyślać (po wielkości kości), że mogła ona należeć do mężczyzny. Nie wiadomo natomiast, czy należała ona do białego, czy do czarnego człowieka. Przedstawione na obrazie **czarne dłonie i biała kość spotykają się i zatrzymują w sytuacji między życiem a śmiercią**. Obraz w żaden sposób nie podpowiada, do kogo należała kość i skąd wzięła się w dłoniach czarnego mężczyzny. Niemożliwe jest też określenie, w jakim miejscu toczy się sytuacja, horyzont jest bowiem rozmyty. Miejsce, w którym toczy się narracja, wskazuje jednak Toscani: jest nim Afryka. Nie wiadomo, czego dotyczy dziejąca się sytuacja i w jaki sposób się zakończy. Obraz ten jest tak samo tajemniczy jak obraz „Dłonie”.

Bohater wyposażony jest w pasek od zegarka. Trudno stwierdzić, czy na pasku jest zegarek, czy go brak. Na serdecznym palcu lewej ręki widać biały pasek, który przypomina obrączkę. Na plecach zawieszony jest karabin skierowany lufą w prawą stronę, ku dołowi. Z lewej strony widać fragment torby. Przewieszane przez plecy dwa pasy czarnej szarfy wykończone są żółtą lamówką. Na znajdującym się bliżej pleców mężczyzny pasie szarfy widać żółty motyw liściastej gałązki. Szarfa ta przypomina szarfę obrzędową (np. stułę w kościele katolickim), używaną na przykład przez kapłanów w czasie obrzędu religijnego.

Punctum fotografii stanowi właśnie ta szarfa, a właściwie jej żółty motyw gałązki liściastej, która przez kolor przenosi uwagę widza na lamówkę, a te wskazują na białą kość udową oraz dołączony do karabinu magazynek na naboje.

Biało-zielone logo Benettona usytuowane jest poza postacią mężczyzny i poza *punctum*.

W latach 1993-1994 Toscani zaprezentował światu wybrane fotografie reporterskie z firmowym znakiem Benettona. Wśród nich znajdowało się zdjęcie czarnego żołnierza z przewieszonym karabinem, stojącego w pozycji wyprostowanej, który za plecami nie trzymał ani trzcinki, ani galowej szpady, tylko ludzką kość udową. Toscani tłumaczył, iż zdjęcie pokazuje, że czarnoskóry żołnierz przyjął dokładnie tę samą postawę, jaką dawniej przyjmowali brytyjscy oficerowie

kolonialni w Afryce, że nadużycia władzy oraz nienawiść do obcych mogą stać się wzorem dla niegdyś uciskanych³⁷.

Interpretacja

Fotografie łączy relacja paradygmatyczna. Nakładającym się na siebie symbolem jest zaproponowana przez Toscaniego czerń i biel. Wskazana czerń i biel to najważniejszy trop interpretacji. Założona przez Toscaniego idea kampanii dotyczyła wykraczania i przełamywania praktyk społecznych, wiązanych z działaniami i mówieniem o charakterze dyskryminacyjnym. Dołożonym przez mnie tropem jest obsceniczność w związku z używaniem przez autora formy lokującej jego dzieła w przestrzeni obok-sceny, a więc w nieuznawanym przez sztukę kanonie ekspresji.

Odwołanie się do czerni i bieli oraz obsceniczności formy pozwoliły dostrzec, że każdy obraz jest związany z jakąś sytuacją, która może się zdarzać w życiu ludzi. Bo przecież ludziom zdarzają się takie sytuacje jak: karmienie piersią, pocałunek, zetknięcie dłoni dorosłego i dziecka, podejrzenie o złamanie prawa, a nawet bycie w sytuacji czyjejś śmierci.

Każda z tych sytuacji byłaby normalna, gdyby zdarzyła się komuś innemu, albo z kimś innym niż na fotografii. Gdyby „unormalnić” zdjęcia zgodnie z przyjętymi wzorcami, i pozmienić bohaterów akcji, to odbiór kampanii byłby dla niej zdecydowanie bardziej przychylny. Stałaby się ona kulturowo akceptowalna, gdyby zachowywała przyjęty od wieków „święty” porządek. Przykładowo:

- 1) gdyby czarna kobieta (fot. 1) trzymała w objęciach czarne dziecko (fot. 3),
- 2) gdyby kość udową (fot. 5) i złożoną szarfę obrzędową na plecach (fot. 5) posiadał ksiądz (fot. 2),
- 3) gdyby dłoń białego mężczyzny (fot. 2) spotkała się z dłonią białego niemowlęcia (fot. 1),
- 4) gdyby zakonnica (fot. 2), w geście macierzyńskim, na rękach trzymała białe niemowlę (fot. 1), albo nawet tuliła do siebie czarne dziecko (fot. 3),
- 5) gdyby kajdankami skuci byli dwaj czarni mężczyźni (fot. 4) albo dwaj biali (fot. 4),
- 6) gdyby czarna kobieta (fot. 1) stała obok czarnego mężczyzny (fot. 5), nawet w sytuacji pocałunku (fot. 2) i, nawet, z czarnym dzieckiem na ręku (fot. 3).

³⁷ Z powodu pozbawienia przekazu uszczegółwiającego elementu werbalnego odebrano go bardzo dosłownie. Odbiorca, w swojej interpretacji, docierał do ładunku zawartej w obrazie przemocy. Zauważał brak szacunku dla ludzkiego życia lub może tylko dla spokoju umarłych. Zasugerowano, że z fotografii tej wynika, iż jej autor uważa przedstawionego na niej żołnierza za ludożercę, co dowodzi tego, jak odmienne mogą być punkty widzenia. Nie można jednak zapomnieć, że nadużycia i nienawiść przyjmowane przez uciskanych od własnych ciemiężców mogą stać się wzorem do uciskania innych.

Kombinacji można tworzyć wiele. Każda z nich jest jednak próbą powrotu do ustalonego porządku podziału świata na przestrzenie dla białych i czarnych albo inaczej: przestrzenie sacrum i profanum, bądź też życia i śmierci.

Dopiero jednak zestawienie obrazów w relację paradygmatyczną pozbawia czarną kobietę bycia mamką białego dziecka (fot. 1). Pocałunek księdza i zakonnicy przestaje mieć znaczenie erotyczne, przy czym zakonnica przestaje być kolejną Ewą, która zwodzi kolejnego Adama (fot. 2). Biała dłoń przestaje za-właszczać czarną w geście kolonialnego poddania (fot. 3). Białą mężczyzna i czarna mężczyzna przestają być przestępcami (fot. 4), a czarna mężczyzna przestaje być ludożercą (fot. 5).

Okazuje się zatem, że tym, co pozwala i jednocześnie nie pozwala wyjść poza schemat, czy też stereotyp odczytań, jest przywiązanie do rozumienia znaków i relacji budującej się między znakami oraz osadzenie tego rozumienia w biografii odbiorcy i historii społeczności, w której ten żyje. Toscani zdaje się mówić: choć świat istnieje obiektywnie, to nie decyduje o tym, jak się ludziom przedstawia³⁸. To ludzie decydują o tym, jak dzieje się świat. I choć praktyki dyskryminacyjne są czymś, co ujawnia się niemal w każdym społeczeństwie, to dzieją się one realnie między konkretnymi ludźmi, i o tym zdają się mówić obrazy w kampanii Toscaniego.

Dzisiejszy człowiek, odbiorca, którego wskazuje Toscani, przystosowany jest do życia w kulturze homogenicznej. Zatem zmiana świata wiąże się z gotowością tegoż człowieka do przekraczania ciasnych horyzontów stereotypowego myślenia w jego własnej głowie.

Toscani prowokuje do tego, aby odbiorca zmierzył się z „tym, co w jego głowie”. Autor odwołuje się tu do psychoterapeutycznego zabiegu budowania opowieści do pokazanego przez psychoterapeutę obrazka³⁹. Jednak, aby ludzie zechcieli usiąść na fotelu psychoterapeutycznym, Toscani, z konieczności, musiał się odwołać do formy charakterystycznej dla sztuki obscenicznej. Zmuszony został zwyczajnie sprowokować albo odwołać się do paradoksu⁴⁰.

W tym miejscu należałoby przywołać pojęcie paradoksu w psychoterapii⁴¹ i jego związek z przekazem paradoksalnym⁴². W myśl tej zasady okazuje się, że zwykły przekaz nie istnieje. Ludzie nieustannie wysyłają i odbierają mnóstwo

³⁸ A. Zybertowicz, *Przemoc i poznanie: studium z nie-klasycznej socjologii wiedzy*, Toruń 1995.

³⁹ W psychologii wykorzystywany jest test TNT.

⁴⁰ Jedną z technik psychoterapeutycznych, której celem jest skłonienie klienta do działania.

⁴¹ Paradoks w psychoterapii rozpoczął się od badań nad schizofrenią, a dokładniej od badań nad jej komunikacyjnymi wzorcami. Podstawy teoretyczne dała cybernetyka, a rozwinęły idee Heinza von Foerstera. Formułę upowszechnili Paul Watzlawick, Janet Beavin Bavelas i Donald D. Jackson, publikując *Pragmatics of Human Communication* w 1967 roku.

⁴² R. Miller, *Socjalizacja. Wychowanie. Psychoterapia*, Warszawa 1981, s. 158-226.

werbalnych, jak i niewerbalnych wiadomości. Każdy z tych komunikatów (na innym poziomie abstrahowania) może zostać zmieniony bądź uszczegółowiony, co pociąga za sobą możliwość zmylenia odbiorcy.

Podwójne wiązanie występuje zatem, gdy jedna osoba dostarcza drugiej polecenie lub przekaz zawierający na dwóch poziomach dwa rodzaje sprzecznych ze sobą lub logicznie niespójnych komunikatów. Odbiorca ma do czynienia z rozbieżnym komunikatem zarówno w odbiorze słuchowym, jak i wzrokowym. Staje on wówczas w obliczu paradoksu, ponieważ nie jest w stanie ominąć tej niespójności.

Tak więc nakazy paradoksalne to formy komunikacji, którym należy się podporządkować, ale podporządkować się nie da. Rodzi się tu pytanie, czy reklamowe społeczne obrazy Toscaniego także wysyłają sprzeczne komunikaty? Wydaje się, że bez wnikliwej analizy i całościowej interpretacji wszystkich zaprezentowanych obrazów można odnieść takie właśnie, chociaż mylne, wrażenie. W końcu w swoim zamierzeniu pokazując jedno (przykład chociażby czarnej kobiety z białym niemowlęciem, którą odebrano jako wizerunek dawnego, kolonialistycznego stereotypu czarnej niańki dla białego dziecka), odnoszą się do czegoś zupełnie innego (sprzeciw wobec dyskryminacji osób o czarnym kolorze skóry).

Toscanci uważa, że to odbiorca powinien stwierdzić, czy wysyłane do niego, zawarte w niedokończonych historiach, komunikaty są sprzeczne. Nie chce jednak i nie może opowiedzieć historii swoich bohaterów w całości, ponieważ to widz ma zasiąść na fotelu psychoterapeutycznym i snuć opowieść. Autor ujawnia tylko moment spotkania i zatrzymuje swych bohaterów w sytuacji, sama zaś sytuacja nie ma żadnego znaczenia. Jest tylko pretekstem do zatrzymania się i pomyślenia. Każdy na swój indywidualny sposób może dopowiedzieć początek historii, jej przebieg – włączając w to sytuację zatrzymaną w obrazie, jej zakończenie, a nawet odległe konsekwencje. Każdorazowo jednak opowiadana historia jest niczym innym, jak diagnozą opowiadającego. Nawet jeśli odbiorca w odwecie za doświadczoną prowokację i obnażenie siebie w publicznej debacie o..., podejmie się analizy analizowanego przez pilną obserwację tego, co stworzył autor⁴³ (tak jak starały się to czynić środowiska polityczne, czy religijne), by przyznać mu status obscenicznego.

Psikus Toscaniego polega jednak na tym, że analiza analizowanego paradoksalnie zmienia się w analizę i interpretację widza podejmującego się analizy analizowanego. Ta misternie konstruowana relacja badawcza widza – dzieła – autora dzieła ma ujawnić postawę widza wobec otaczającej rzeczywistości.

⁴³ P. Sztompka, op. cit., s. 58.

To właśnie w tym znaczeniu obrazy Toscaniego są niczym innym jak zaproszeniem do psychoanalizy. Tylko poznanie siebie odkrywa najgłębiej skrywane tajemnice, pozwala zrozumieć swe działanie i mówienie, pozwala wziąć odpowiedzialność za krzywdy wyrządzone drugiemu. Tylko wtedy człowiek zdolny jest uwolnić się od swego przywiązania do stereotypów, które pozbawiają życia kolorów, czyniąc je czarno-białym. Czarno-białe myślenie nie czyni świata czarno-białym, o czym opowiada w swej kampanii Oliviero Toscani.

4. Zakończenie

Zmasowana wizualność naszego otoczenia – wyrazista, bogata i zróżnicowana, przepełniona obrazami – stała się dzisiaj bardzo ważnym doświadczeniem ludzkiego życia. Współczesny odbiorca mocno się od niej uzależnił. W jego doświadczeniu świata „pojawił się natłok informacji wizualnej i nałóg konsumpcji obrazów”⁴⁴. Modyfikacji uległo obarczone codziennością myślenie i postrzeganie otoczenia. Ukształtowały się nowe formy percepcji i inna wrażliwość. Jean Baudrillard już dawno stwierdził, że współcześni ludzie nazbyt ulegają „ekstazie komunikacji”, stając się, jak twierdzi Sztompka „biernymi ekranami dla chaosu wrażeń wzrokowych”⁴⁵. W kontekście niniejszego tekstu można by dopuścić, że wyrwać ich z niego może, chociażby, niewerbalna reklama społeczna.

Reklama społeczna to nie komercyjna, disneylandowska „przyjemność związana z naśladownictwem”⁴⁶. Przekazywana w niej imitacja społecznego problemu niekoniecznie jest gorsza od rzeczywistości. Raczej jest z nią wizualnie tożsama. Wprawdzie obraz reklamy społecznej stanowi miejsce, w którym znaczenia i reinterpretacje znikają, wciągając niejako odbiorcę w wir unaocznionego i „uwizualnionego” problemu bez udostępnienia mu sądu na temat zaistniałej rzeczywistości. Jednak w ten sposób zmusza do myślenia.

Niewerbalnej reklamy społecznej nie da się zestawić ani ze społeczną reklamą werbalną, ani z prostą ilustracją werbalnych tekstów. Mimo to uważam, że narracja zarówno tej niewerbalnej, jak i werbalnej ma walor dydaktyczny. Wnosi w końcu nowe treści poznawcze. Jak twierdzi Sarah Pink, stanowi ona swego rodzaju „medium, za pośrednictwem którego osiągnąć można nową wiedzę lub perspektywę krytyczną”⁴⁷.

⁴⁴ S. Magala, *Szkola widzenia*, Wrocław 2000, s. 14.

⁴⁵ P. Sztompka, *Socjologia wizualna...*, op. cit., s. 16.

⁴⁶ U. Eco, *Semiologia życia codziennego*, przeł. J. Ugniewska, P. Salwa, Warszawa 1998, s. 60.

⁴⁷ S. Pink, *Etnografia wizualna. Obrazy, media i przedstawienie w badaniach*, Kraków 2009, s. 11.

Niepodejmowanie się analizy niewerbalnych obrazów reklamowych można by potraktować jako poważne ograniczenie poznawcze, zwłaszcza jeśli dojdziemy do stwierdzenia, że to zmysł wzroku odgrywa w naszym życiu codziennym znaczącą, jeśli nie najważniejszą rolę.

Rola niewerbalnego obrazu reklamy społecznej, który mimo wszystko mówi, w społecznej komunikacji jest olbrzymia. Reklamowy obraz społeczny pozbawiony werbum potrafi bardziej uwrażliwić na społeczne problemy świata i istniejące w nim napięcia i konflikty. Może nie tylko biernie oddziaływać na podświadomość, ale także, jako samoistny obiekt narracyjnego poznania, stać się przedmiotem świadomej analizy i interpretacji.

Analiza, a następnie interpretacja zastanych obrazów, jakimi są sztuczne, wykreowane dla konkretnych potrzeb obrazu reklamowe, wymaga wprowadzenia pewnego porządku chociażby takiego, jaki opisuje Piotr Sztompka. Analiza obrazów uwzględnia chociażby technikę ich tworzenia (ta umożliwi wielokrotną reprodukcję, która to nie tylko wzmaga ilościowe nasycenie społecznego świata obrazami, ale także zmienia jakościową charakterystykę obrazów), lokalizację obrazu, czyli miejsce jego prezentacji (w otwartej przestrzeni publicznej lub przestrzeni prywatnej), funkcję, jaką dany obraz pełni⁴⁸.

Reklamowe społeczne obrazy są celowo stylizowane, modelowane, reżyserowane. Umożliwiają interpretację interpretacji⁴⁹. Przedstawiają wyobrażenie swoich twórców, autorów, reklamy na temat społecznych problemów. By wywołać zamierzony skutek, muszą szybko i mocno trafić do odbiorców. Muszą też umożliwić im właściwe odczytanie. Taki wyostrzony obraz reklamowy, nadający skrajną formę, ma ułatwić odbiorcy percepcję zamierzonego przesłania, bo „Reklama, podobnie jak wszystkie komunikaty, jest skuteczna tylko wtedy, gdy zostanie zrozumiana. A najłatwiej zrozumieć to, co najmniej oryginalne. Zatem reklama [...] jest zmuszona do respektowania przyzwyczajień odbiorcy i horyzontu jego oczekiwań”⁵⁰.

Do analizy obrazów reklamy społecznej wymagany jest istotny składnik kompetencyjny, a mianowicie wyrafinowana, refleksyjna i krytyczna wyobraźnia wizualna. Bo obrazy te, choć pozbawione werbum, pozostają jednak obrazami mówiącymi. Dają się czytać – w całości – po kolei lub na wrywki, a także fragmentami, co starałam się pokazać na przykładzie obrazów Toscaniego. Narracja wypływa tu z poszczególnych obrazów, analizowanych w izolacji, a interpretowanych w całościowym zestawieniu.

⁴⁸ P. Sztompka, *Socjologia wizualna...*, op. cit., s. 14-15.

⁴⁹ Por. ibidem, s. 31.

⁵⁰ M. Wroński, *Wzorcy etyczne reklamy, czyli czym się żywi homo reclamans (II)*, „Aida Media” 1999, nr 5 (60), s. 30.

Kampanie społeczne stworzone przez Oliviero Toscaniego pod banderą Benettona nie są zwykłymi reklamowymi obrazami opowiadającymi, a tworzącymi je fotografii nie powinno się odczytywać przez pryzmat obrazowych stereotypów. Autor, za ich pośrednictwem, ogłosił koniec starego świata, koniec podziałów na Black & White. Dał do zrozumienia, że przyszła pora, by stworzyć koncepcję hiperinterwencji. Jego zakłeta w obrazach reklamy społecznej narracja nie opowiada, a krzyczy – „zrobmy z tym światem coś, by wreszcie było inaczej”.

Narracja w obrazach Toscaniego związana jest z sytuacją. Postacie jego fotografii spotykają się, zatrzymują, zastygają i nie wiadomo, jak się ich dalsza historia potoczy. Nie ma początku, nie ma końca. Jest, mogłoby się wydawać, kontrowersyjne, lecz niedookreślone teraz.

Jest także slogan – logo Benettona, będący streszczeniem globalnej filozofii zakłetej w krótkim – United Colors of Benetton, jednakże usytuowany jakby poza historią samych obrazów, poza narracją, mimo że ze względów językowych do narracji mu najbliższej. Warto także podkreślić, że autor, by stworzyć historię, musiał odwołać się do obsceniczności i psychoterapii, ponieważ wykreowana przez niego reklama społeczna, niejako „z góry”, usytuowana została na pograniczu sztuki i psychoterapii.

A zatem, narracje zaprezentowanych obrazów wywołują skrajne reakcje – czasami entuzjastyczne, czasami osobiwe, i są ciekawe. Zbudowane jednakowo konfrontują ze sobą na niezwykle ogólnej płaszczyźnie – emocje i idee. Nie sprzedają jednak iluzji przyjaznego, miłego i ładnego świata. Wokół odbiorcy nie budują grubej, kuloodpornej szyby, by przypadkiem „ideał nie sięgnął bruku”.

Toscani poprzez usadowienie odbiorcy w niezbyt wygodnym fotelu psychotherapeutycznym i pokazanie mu poszczególnych obrazków, przy czym, tak naprawdę, nie ma mniejszego znaczenia, których, tłumaczy – opowiedz mi, co widzisz, a powiem ci, jakim jesteś – człowiekiem.

Toscani swoją narracją zamkniętą w reklamowym obrazie osiągnął cel. Uciekając się do kontrowersyjnych metod, trafiając szybko i mocno do odbiorcy, zmusił go do przemyśleń.

Narracje w obrazach Benettona są grą znaków, zjawisk, symboli. Są walką ze zubożeniem, ze stereotypami. Mówią same za siebie. Nie wymagają objaśniających podpisów. Trzeba, by społeczeństwo nauczyło się wreszcie właściwie odczytywać bezgłośnie komunikaty równie łatwo jak werbalne – drukowane lub mówione. Przecież w najbardziej aktualnych kwestiach słowa nie są niezbędne. Jak stwierdził Toscani „Obraz stał się prawdą. Fizyczną manifestacją poza granicami słów. Wszystko zależy od tego, jakie wybierzemy obrazki”⁵¹.

⁵¹ O. Toscani, op. cit., s. 159.

**Telling stories through images in social advertising:
Social advertising in constructing change, or new social consciousness
Summary**

Social advertising, notably shockvertising, uses images to tell stories. Those stories are told using carefully selected tools, through images of people, objects, colours etc. By noticing and defining the relations between them, recipients are supposed to read, and also to interpret, the story. Such a story, as noticed by O. Toscani, is not necessarily identical with the author's intent. An attempt at exploring how social advertising uses images to tell stories also inspires the question about analysis and interpretation of images. This paper also attempts to demonstrate that social advertising stimulates, or even provokes, change at the level of social message and execution.

The article presents the challenging messages authored by Oliviero Toscani (contained in Benetton advertising executions), none of which are immediate or direct. By confronting emotions and ideas on a very general plane, those messages evoke extreme emotions. By exploiting rather controversial areas, on the brink of good taste, those messages are always different, relational, depending heavily on the recipient.

Toscani's communication is certainly original and captivating. In order to understand it, one should first plough one's way through interpretation of the expressive and bold social messages, which is by no means easy. They represented, and still do, a voice in the quest for tolerance and respect for the Other, and help for those whose lives have been ruined by war, famine or diseases. Owing to their potential intertextuality, those messages continue to evoke emotional reactions, from protests to delight, among audiences worldwide.

MAGDALENA GRABOWSKA
(Uniwersytet Gdański, Gdańsk)

OPOWIADANIE OBRAZEM W REKLAMIE Z RELIGIĄ W TLE

ABSTRAKT: Tekst ten poświęcony jest znaczeniu obrazu we współczesnej reklamie. Reklama dzisiejsza opowiada widzowi historię głównie za pomocą obrazów, w mniejszym stopniu akcentując rolę słowa. Zatem narracji obrazem, który korzysta z arsenału znaków kojarzonych z chrześcijaństwem, poświęcony jest tekst tego artykułu. W jego treść wchodzi prezentacja założeń metodologicznych odnoszących się do reklamowej obrazowości, ze szczególnym uwzględnieniem metod analizy treści (takich jak metoda strukturalistyczna, semiologiczna, hermeneutyczna oraz dyskursywna) jako podstawowych narzędzi socjologii wizualnej. Ujęta zostanie także sfera znaczenia obrazu fotograficznego denotującego rzeczywistość jak i konotującego dodatkowe, ukryte sensy. Swoje tezy autorka dodatkowo podpira odkryciami badaczy z kręgu lingwistyki kognitywnej. Część praktyczną wypełni prezentacja oraz interpretacja treści wybranych zdjęć reklamowych opartych na motywie Ostatniej Wieczerzy Jezusa Chrystusa.

SŁOWA KLUCZOWE: reklama; tekst; narracja; religia chrześcijańska; opowiadanie obrazem; socjologia wizualna; strukturalizm; semiologia; hermeneutyka; metoda dyskursywna; denotacja; konotacja

Niniejszy artykuł poświęcony jest rozważaniom na temat znaczenia obrazu w reklamie, tak komercyjnej jak i społecznej, w tle której widnieją motywy i tematy religijne. Obrazem reklamowym będzie w tym ujęciu wizualna reprezentacja treści reklamy będąca nieodłącznym i dominującym elementem statycznego komunikatu perswazyjnego. Trudno zaprzeczyć, że dzisiejszy świat podlega ogromnej presji ze strony mediów komercyjnych, które z kolei zależą od reklamodawców. Reklamę współczesną można podzielić na dwa główne typy, to jest reklamę komercyjną oraz społeczną, jednakże granica pomiędzy nimi staje się coraz słabiej dostrzegalna. Jednak nie o różnicach typologicznych będzie mowa w tym artykule. Medium reklamowe zostało zdominowane przez warstwę niewerbalną, która jest współcześnie głównym przekaznikiem komunikatu. Jak pisze Dominic Strinati¹, „w świecie postmodernistycznym wygląd zewnętrzny i styl stają się najważniejsze i wywołują zjawisko ideologii projektantów”. U Strinatiego czytamy też, że człowiek współczesny z coraz większym zapalem konsumuje obrazy i znaki dla nich samych, a nie ze względu na ich wartość

¹ D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W. Burszta, Poznań 1998, s. 179-180.

czy użyteczność. Jednym słowem współczesność jest opowiedziana obrazem, który w pewnym sensie przegrywa bój ze słowem.

Opowiadanie zarówno słowem jak i obrazem w kulturze popularnej niekoniecznie posiada klasyczne cechy linearnej opowieści, takie, którymi obdarzone były metanarracje kojarzone z modernizmem w rodzaju religii, sztuki czy nauki. W świetle rozważań nad modelem świata w pop-kulturze, świat widziany oczami twórców reklam jawi się w trochę inny sposób. Reklama jako medium czysto komercyjne, będąca najważniejszym ogniwem kultury, w której żyjemy, pełni funkcję integrującą i homogenizującą społeczeństwo, zamienia to, co nieautoteliczne w wartości same w sobie. Wiedza zawarta w reklamie jest uniwersalna i łatwa w odbiorze. To dzięki reklamie konsumenci nie tracą orientacji w rzeczywistości społecznej oraz potrafią odnaleźć się w jej skomplikowanej naturze. Jeśli więc rolę, jaką reklama obrała, jest tworzenie ludzkich potrzeb i wskazywanie właściwych rozwiązań, rzeczona narracja rozumiana jako sposób rozumienia i opisywania świata², współcześnie poddana wielu modyfikacjom, w reklamie realizuje się w sposób klasyczny. Składa się z trzech głównych części, to jest wstępu, rozwinięcia i zakończenia. We wstępie zarysowuje problem, w rozwinięciu wskazuje na skuteczne jego rozwikłanie, w zakończeniu pokazuje radość i zadowolenie po zastosowaniu tego, co zostało zalecone. Oczywiście nierzadko spotykamy w reklamie odstępstwa czy też modyfikacje tego modelu. Jednak w świetle twierdzenia, że reklama jest kreatorem rzeczywistości społecznej, prototypowy przekaz reklamowy powinien realizować ten klasyczny model narracji. Mimo tak przejrzystej budowy, należy zauważyć, iż z oczywistych względów narracja reklamowa jest konstrukcją uproszczoną, a silnie zaakcentowana obecność obrazu w opowiadaniu reklamowym przypomina późnośredniowieczną tradycję przedstawiania w formie obrazów treści Pisma Świętego zwaną *Biblia Pauperum*. U Ewy Szczęsnej³ czytamy, iż podobieństwo obrazu reklamowego do innych układów wizualnych jest zamierzone, gdyż dzięki temu widz/odbiorca identyfikuje swoje doświadczenie wizualne z tym, co już zna. Tworzy się więc przekonanie o tym, że reklama uczestniczy w rzeczywistości, jest jej elementem. Reklama, która skutecznie czerpie z istniejących tekstów kultury, tworzy własny system znaków uwarunkowany związkami teleologicznymi. Zatem fotografia obecna w przekazie reklamowym nie służy celom czysto estetycznym, ale jest ukierunkowana perswazyjnie. Obraz wyrażony za pomocą fotografii podlega transformacji komputerowej, przez to jego treść jest jeszcze bardziej oddalona od funkcji naśladowania rzeczywistości. Jednocześnie mamy do czynienia w obrazie reklamowym z ukrywaniem tego oddalenia w podobieństwie szczegółu.

² *Narracja jako sposób rozumienia świata*, red. J. Trzebiński, Gdańsk 2002, s. 14.

³ E. Szczęsna, *Poetyka reklamy*, Warszawa 2003, s. 34.

Współczesność poddana została dominacji kodu niewerbalnego, zwłaszcza wizualnego. Kwestia obrazu zyskała dzisiaj niezwykłą aktualność. Badacze słusznie wskazują na fakt, iż współczesny świat zachodni oddalił się od tradycji logos, jakby kwestionując swój cywilizacyjny rozwój. Obecny stan umysłów ludzkich odzwierciedla odkrycia badaczy z kręgu antropologii i językoznawstwa kognitywnego na temat roli doznania senso-motorycznego oraz percepcji w procesie epistemologicznym. Bez wahania możemy powiedzieć, iż żyjemy obecnie w dobie kultury obrazu, która to kultura jest poddana ciągłej presji komunikacyjnej. To uwikłanie w komunikację sprawia, iż przekaz słowny poddany jest dyktatowi przekazu wizualnego, który jest o wiele bardziej pojemny semiotycznie i semantycznie niż pojedyncze jednostki leksykalne. Zatem, jeśli uwzględnimy trzy typy znaków należących do kodu kulturowego oraz językowego, z którymi stykamy się na co dzień, to jest znaki indeksykalne, ikoniczne oraz symboliczne, pierwsze dwa rodzaje stanowią główny wyznacznik komunikacji w rzeczywistości, w której żyjemy.

Obraz jest nieodłącznie związany z aktywnością człowieka, a więc dyskurs nad rolą obrazu w przekazie reklamowym musi być uzupełniony rozważaniami z zakresu antropologii. Hans Belting⁴ rozpoczyna swoje rozważania nad relacją pomiędzy antropologią a obrazem od dość smutnej konstatacji. Píše, co następuje:

Nieustannie spotykamy się z brakiem ostrości w mówieniu o obrazach. Niektórzy chcą wywołać wrażenie, jak gdyby krążyły one bezcieleśnie, czego nigdy nie czynią nawet obrazy wyobraźni i pamięci, okupujące przecież nasze własne ciało. Niektórzy generalnie zrównują obrazy z obszarem wizualnym, co sprawia, że wszystko, co widzimy, jest obrazem, który tym samym traci swoje znaczenie symboliczne. Inni ryczałtowo utożsamiają obrazy ze znakami ikonicznymi, związanymi poprzez związek podobieństwa z rzeczywistością, która nie jest obrazem i pozostaje wobec niego nadrzędna. Wreszcie występuje dyskurs sztuki, który albo ignoruje obrazy świeckie, istniejące dzisiaj poza muzeami (nowymi świątyniami), albo zamierza chronić sztukę przez wszelkimi pytaniami odnośnie do obrazów, odbierającymi jej status jedyne go przedmiotu zainteresowania⁵.

W tym fragmencie autor naświetla problem związany z nieostro zarysowanymi granicami pojęcia obrazu oraz kultury obrazu. Nastąpiła swego rodzaju uzurpacja pojęcia obrazu przez współczesną kulturę. Każdy dzisiaj chce mówić o obrazach, jednak u każdego zakres rozumienia tego pojęcia jest różny. Dla Beltinga pojęcie obrazu oznacza coś więcej niż tylko wytwór percepcji. Dla Beltinga obraz to wynik osobowej i kolektywnej symbolizacji, a więc pojęcie ściśle

⁴ H. Belting, *Antropologia obrazu*, przeł. M. Bryl, Kraków 2002, s. 11-12.

⁵ Ibidem.

związane z antropologią. „Żyjemy obrazami i rozumiemy świat w obrazach”. W opinii autora, na skutek ciągłego obcowania z obrazami człowiek je tworzy w przestrzeni.

Merleau-Ponty zaś traktuje sztukę przedstawieniową, obrazową w kategoriach doświadczenia przedpojęciowego, podobnie jak badacze z kręgu kognitywistów amerykańskich. Sztuka wyprzedza dyskurs pojęciowy, „doświadczenie estetyczne pozwala nam bowiem wrócić do cielesnej percepcji świata, gdzie niepotrzebne jest pośrednictwo dyskursu pojęciowego”⁶. Kontekstem dla tej wypowiedzi były rozważania na temat istoty samego języka, która, jak twierdzi filozof, tkwi w tym, co jeszcze nie wypowiedziane, w języku ciszy. Dla Merleau-Ponty’ego sens rodzi się w doświadczeniu estetycznym, choć, jak pisze dalej, to, co zastajemy w danym dziele malarskim, danym obrazie, nie jest już tym, co pierwotne, ale takie doświadczenie odsyła odbiorcę do czegoś jeszcze wcześniejszego. Rozmyślania filozofa stanowią odpowiedź na platońską, potem zaś arystotelesowską koncepcję mimesis, która została poddana krytyce przez fenomenologów. U Iwony Lorenc czytamy: „Kolor np. nie jest wcale naśladownictwem koloru naturalnego. Linie rysunków w Lascaux nie są widzialne dla nich samych; układają one w polu widzialności świata pewne uporządkowanie przestrzeni, ich funkcja jest funkcją diakrytyczną”⁷. Podobnie twierdzi cytowany wcześniej Hans Belting, który mówi, iż rzeczywistość jest nadrzędna wobec obrazu.

Zatem przewodnią myślą dzieł Merleau-Ponty’ego była zasadnicza rola percepcji, czy też doświadczenia zmysłowego w procesie epistemologicznym, a dziedziny takie jak język, sztuka, filozofia oraz nauka stanowią spotęgowanie tego pierwotnego, zmysłowego doświadczenia. Rozważania filozoficzne Merleau-Ponty’ego oraz Beltinga są szczególnie ważne w kontekście współczesności, a zwłaszcza procesu tworzenia znaczeń w kulturze. Wiemy, iż siła medium reklamowego w obecnych czasach tkwi w jego kreacyjnej naturze. Jak słusznie zauważa Małgorzata Bogunia-Borkowska⁸ reklama współcześnie stanowi narzędzie tworzące rzeczywistość społeczną. Jest platformą komunikacyjną oraz dostarcza odbiorcy wiedzę przetworzoną, dostosowaną do jego wymagań. Jest to zarazem wiedza uniwersalna i praktyczna. Co więcej, głównym nośnikiem znaczeń, zwłaszcza w tak zwanej reklamie wizualnej, a więc telewizyjnej (dynamicznej) lub prasowej (statycznej), jest obraz, który w istocie rzeczy jest fotografią stylizowaną, wykreowaną dla potrzeb perswazyjnych, zarówno w sensie komercyjnym jak i społecznym. Merleau-Ponty w swoich rozmyślaniach nad istotą sztuki przedstawieniowej, a szczególnie malarstwa, zauważa, iż obrazy, podobnie jak znak

⁶ I. Lorenc, *Świadomość i obraz*, Warszawa 2001, s. 150-151.

⁷ Ibidem, s. 152.

⁸ M. Bogunia-Borkowska, *Reklama jako tworzenie rzeczywistości społecznej*, Kraków 2004.

i mowa, nie wskazują na istniejące rzeczy, ale są swego rodzaju drogowskazami, które umożliwią tworzenie pojęć, tak zwanych „idei rzeczy”. Obraz jest tekstem zaproponowanym odbiorcy do odczytania, nie stanowi podwójnego uczestnictwa rzeczy w świecie⁹. Zdjęcie rozumiane w sensie socjologicznym wydaje się funkcjonować w inny sposób niż dzieło malarskie. Fotografia ma za zadanie rejestrować zastaną rzeczywistość, a więc w jakimś sensie rzeczy przedstawione na niej funkcjonują w sposób podwójny. Fotografia daje możliwość lepszego, pełniejszego oglądu rzeczywistości społecznej, ma być oknem oraz lustrem społeczeństwa. Jednak, jak czytamy u Beltinga¹⁰, fotografia nie pełni wyłącznie funkcji mimetycznej. Jest nieodłącznie związana z człowiekiem i jego sposobem percypowania rzeczywistości. Zatem obraz fotograficzny powstaje na skutek nałożenia się naszych własnych obrazów, swego rodzaju filtrów na to, co zastane. Ta tendencja daje o sobie znać szczególnie w przypadku fotografii artystycznej, a więc stylizowanej, takiej, która nie odsyła bezpośrednio do obiektu, który na niej jest przedstawiony, mamy do czynienia ze zjawiskiem, które przypomina raczej funkcjonowanie obrazu malarskiego w przestrzeni społecznej czy artystycznej. Fotografia artystyczna więc, w tym także fotografia reklamowa, podlega interpretacji pod względem ukrytych znaczeń i odniesień. Z drugiej zaś strony, uwzględniając znaczny udział odbiorcy reklamy w procesie tworzenia komunikatów, pod dyktando i preferencje którego powstają rozmaite obrazy reklamowe, odbiorcy nie zawsze światłego, albo niekoniecznie dociekliwego, zbyt skomplikowanie przekazu reklamowego pod względem ukrytych znaczeń może negatywnie wpłynąć na sprzedaż lub też popularność reklamy w grupie docelowej. Mimo wszystko, w przeciwieństwie do sztuki malarskiej, obraz reklamowy, zarówno komercyjny jak i społeczny, jest dziełem nieautotelicznym, a więc jego funkcją jest odsyłanie odbiorcy do rzeczywistości, czy to do problemu, czy idei, czy przedmiotu, czy osoby, która istnieje w świecie obiektywnym.

Z zainteresowania socjologów fotografią powstała nowa dziedzina socjologii zwana socjologią wizualną. Georg Simmel postawił tezę o dominacji wzroku nad innymi zmysłami¹¹, a Emmison i Smith¹² zauważyli, że rozumienie informacji wizualnych i korzystanie z nich stanowi główną umiejętność w przypadku osoby zainteresowanej procesami społecznymi. Socjolog współczesny powinien być wyposażony w tak zwaną wyobraźnię wizualną. U Piotra Sztompki¹³ czytamy o tym, że dziedzina socjologii wizualnej wyłoniła się na skutek zbliżenia

⁹ I. Lorenc, op. cit, s. 155.

¹⁰ H. Belting, op. cit. s. 254-255.

¹¹ W: P. Sztompka, *Fotografia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza*, Warszawa 2005, s. 22.

¹² Ibidem, s. 17.

¹³ Ibidem, s. 24, 29.

fotografii i refleksji społecznej. Socjologów od dawna interesowało fotografowanie świata społecznego, czy to świata odległego, czy to bliskiego badaczowi. Socjologia amerykańska zapoczątkowała zainteresowanie fotografią jako środkiem ilustracji pojęć i hipotez. Uznaje się, że najbardziej prekursorskim projektem interpretacyjnym, którego celem było wydobycie założeń, przesłanek i znaczeń kulturowych na podstawie materiału fotograficznego była praca Ervinga Goffmana pt. *Gender Advertisements* z roku 1979. Zdjęcia zawarte w tej pracy ujawniały formy zachowania ekspresyjnego, a przede wszystkim demonstrowanie płci. Badacze odkryli, że człowiek będący obiektem fotografii prezentuje samego siebie innym. Jednakże ta ekspresja wyrażona podczas sesji fotograficznej nie jest naturalna, pierwotna, ale wyuczona i wynika z procesu socjalizacji jednostki.

Badanie fotografii zorientowanej społecznie może przyjmować różne formy, w zależności od założeń teleologicznych. Fotografia w socjologii może służyć zarejestrowaniu pewnych zdarzeń, w które uwikłane są jednostki ludzkie, w celu obserwacji i wypracowania teorii socjologicznych dotyczących rozmaitych pojęć i kategorii. Może też służyć podczas prowadzenia badań terenowych w formie wywiadów w celach elicytacji znaczeń na podstawie zaprezentowanych zdjęć¹⁴. Jeśli zaś badacz ma do czynienia z materiałem fotograficznym przygotowanym dużo wcześniej, zrobionym nie przez samego badacza, oraz użytym w innym celu, wówczas mówimy o analizie materiału zastanego. Na takim materiale również można przeprowadzić badania terenowe polegające na elicytacji interpretacji od rozmówców¹⁵.

W przypadku badań z użyciem fotografii Sztompka zaleca metodę obserwacji. Autor¹⁶ poświęca jej wiele uwagi, gdyż, jak twierdzi, fotografia rozumiana jako wykonywanie zdjęć, wzbogaca metody obserwacji. Jak twierdzi socjolog, „Teza o konieczności wyobraźni wizualnej implikuje uznanie metody obserwacji za jedno z podstawowych narzędzi badawczych w arsenale socjologa”¹⁷. Istnieją dwa podstawowe typy obserwacji, to jest obserwacja z punktu widzenia członka danej wspólnoty (insidera) lub osoby nieprzynależącej do danej społeczności (outsidera). W przypadku pierwszym, czyli podczas obserwacji uczestniczącej, badacz staje się tymczasowym członkiem danej grupy, po to, aby lepiej poznać jej charakter, zachowania, motywacje, etc. W drugim przypadku zaś obserwator stoi z boku, jest outsiderem, dzięki czemu może dostrzec wyjątkowość, niezwykłość, odmienność czy egzotyczność danej grupy ludzi. W tym kontekście

¹⁴ D. Harper, *Talking about pictures: a case for photo elicitation*, „Visual Studies” 2002, t. 17, nr 1, Routledge Taylor & Francis Group.

¹⁵ K. T. Konecki, *Wizualne wyobrażenia. Główne strategie badawcze w socjologii wizualnej a metodologia teorii ugruntowanej*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2005, t. 1, nr 1, s. 47.

¹⁶ P. Sztompka, op. cit., s. 50-58.

¹⁷ Ibidem, s. 22.

oraz w związku z wcześniej opisanymi założeniami teleologicznymi, rodzi się pytanie, czy możemy uznać zasadność stosowania metody obserwacji w przypadku fotografii zastanej? Ponieważ przedmiotem obserwacji jest aktualne zachowanie, bądź zachowanie uchwycone kamerą przez samego badacza, materiał reklamowy nie spełnia tych kryteriów. W przypadku analizy materiału zastanego, w tym przypadku reklamowego, obserwacja nie może być zastosowana. Zatem należy przyjąć, iż w przypadku fotografii reklamowej, zastanej, charakteryzującej się innymi założeniami teleologicznymi niż te, które przyjmuje badacz, wykonanej przez osobę nie związaną z arsenałem badawczym socjologa, metoda obserwacji nie może być zastosowana. Jednakże, jeśli uznać, że obraz to także swego rodzaju tekst (quasi-tekst, jak przyjmuje Sztompka¹⁸), który ze strukturalistycznego i semiotycznego punktu widzenia jest zorganizowanym, hierarchicznym systemem znaków, zasadne wydaje się zastosowanie metod analizy treści takich jak metoda strukturalistyczna, semiotyczna, dyskursywna czy hermeneutyczna. Analiza treści fotograficznej umożliwi wydobycie bogactwa informacji socjologicznych, które są dostępne dopiero w trakcie wnikania w głąb ukrytych wymiarów. Wszystko to, co pojawia się na zdjęciu będącym przedmiotem zainteresowań socjologicznych, dotyczy aktywności człowieka. Fotografia, która jest tworzona przez ludzi, zarówno prezentuje życie społeczne jak i jest przedmiotem odbioru społecznego. Zaś fotografia wykonana w celach reklamowych nie tylko pokazuje ludzi wraz z ich funkcjonowaniem w społeczeństwie, ale również, a może przede wszystkim, służy celom perswazyjnym, zarówno w sensie komercyjnym, jak i społecznym. Metoda analizy treści wykorzystująca paradygmaty z zakresu teorii badań strukturalistycznych, semiotycznych, hermeneutycznych czy dyskursywnych wydaje się w tym przypadku najlepszym rozwiązaniem, gdyż umożliwi potraktowanie obrazu jako przedmiotu interpretacyjnego. Te cztery sposoby analizy tekstu dają możliwość wydobycia jak największej ilości treści ukrytych. Analiza hermeneutyczna bierze pod uwagę autora zdjęcia, jego/jej intencje, motywy i cele, wiedzę, rolę społeczną jaką był obdarzony fotograf, jego/jej sympatie, resentymenty, kto był adresatem, i wiele innych aspektów¹⁹. Ten typ analizy daje możliwość dotarcia do autora w sposób bezpośredni i zrobienia wywiadu pozwalającego ujawnić punkt widzenia²⁰. W przypadku analizy semiologicznej jak i strukturalistycznej, przedmiotem analizy staje się obraz w oderwaniu od jego autora. Obraz zatem traktowany jest jako pewien fakt wizualny. Analiza semiologiczna i strukturalistyczna czerpie z arsenału znaków kulturowych wspólnych dla całej zbiorowości. Jak pisze Sztompka, nawet najbardziej trywialna fotografia wyraża cały wachlarz

¹⁸ Ibidem, s. 58.

¹⁹ Ibidem, s. 77.

²⁰ Ibidem, s. 79-82.

systemów percepcji, ocen czy myśli. W swej istocie, semiologia odnosi się do znaków, za którymi kryją się znaczenia i odniesienia kulturowe. Jest to metoda dość formalna, jak pisze Sztompka, gdyż zakłada ustalenie pewnych procedur, za pomocą których realizuje się rola obrazu. Znak, jak wiemy, stanowi układ konwencjonalny, relację umowną pomiędzy tym, co oznaczane (*signified*) oraz tym, co znaczące (*signifying*). Rzecz jasna, nie wszystkie znaki, które podsuwa nam rzeczywistość, opierają się na umowności. W tym kontekście przydatna wydaje się typologia znaków zaproponowana przez Charlesa Peirce'a ujmująca rodzaje znaków według trzech kategorii. Mamy więc tutaj tak zwane znaki-ikony charakteryzujące się istotnym podobieństwem formy i znaczenia, znaki-indeksy, które związane są z tym, co oznaczają pewną prawidłową, typową i powtarzalną relacją, i znaki-symbole, które odpowiadają wcześniej przytoczonej de Saussure'owskiej definicji znaku będącego swoistym układem konwencjonalnym.

Innym rodzajem analizy semiologicznej zaproponowanej przez Rolanda Barthesa jest przeciwstawienie denotacji i konotacji. Denotacją obrazu jest to, co on faktycznie przedstawia, do czego dany znak bezpośrednio się odnosi, zaś konotacją nazywamy taki wymiar obrazu, który powstaje na skutek skojarzeń, myśli, uczuć, które dany obraz wywołuje w odbiorcy. „Kod konotacji nie jest najprawdopodobniej ani naturalny, ani sztuczny, ale historyczny lub, jak kto woli, kulturowy. Jego znakami są gesty, postawy, ekspresje, kolory czy efekty wyposażone w pewne znaczenia poprzez praktyki pewnego społeczeństwa; związek tego, co znaczące, i tego, co oznaczane, pozostaje nawet jeśli nie pozbawiony motywacji, to w każdym razie całkowicie historyczny” (Barthes 1983: 206). Podczas gdy denotacja jest dostępna naocznie, ponieważ stanowi powierzchowną warstwę tekstu wizualnego, konotacja jest zależna od interpretacji odbiorcy. Zadajemy sobie więc pytanie o to, co dany obraz nam komunikuje, jakie budzi skojarzenia, myśli, wrażenia czy uczucia. W fotografii na poziomie literalnego przesłania ta relacja oznaczonego do znaczącego nie polega na transformacji (jak to jest w przypadku malarstwa i innych sztuk przedstawieniowych), jest zapisem, rejestracją obrazu przez kamerę. Innymi słowy, w fotografii na poziomie denotacyjnym nie występuje element kodowania, a więc można powiedzieć, że potwierdza to tezę o naturalności fotografii: dana scena jest dostępna bez konieczności przetworzenia. Jednakże, nie ulega wątpliwości, że każde zdjęcie wymaga zastosowania pewnych zabiegów poprawiających niejako jego naturę. Wśród nich mamy kadrowanie, dystans, oświetlenie i inne²¹. W przypadku fotografii cyfrowej dodatkowym elementem poprawiającym naturę jest przeróbka, retusz komputerowy. Zabiegi tego typu stanowią element odautorski, który podlega wpływom ze strony kodu kulturowego, kontekstu oraz samego autora.

²¹ Ibidem, s. 83.

Trzecim typem analizy treści obrazu fotograficznego jest analiza strukturalistyczna. Według Sztompki²², analiza ta opiera się na przekonaniu, że to, co dostępne kamerze, a więc sytuacje, zdarzenia nie jest chaotyczne i przypadkowe, ale stanowi przejaw głęboko zakorzenionych, ukrytych struktur społecznych. Za pomocą tych struktur wyznaczony jest kształt sytuacji społecznych, forma zjawisk, przebieg zdarzeń; one też określają możliwość zaistnienia jakiejś sytuacji oraz wyznaczają ramy wydarzeń społecznych. Interpretacja fotografii polega w tym przypadku na ujawnieniu struktur denotacyjnych i konotacyjnych. Strukturą społeczną nazywa się układ relacji między elementami jakiejś całości. Wyróżnia się cztery rodzaje tych elementów, wśród których są: działania ludzkie (interakcja), reguły społeczne (normy, wzorce zachowania), trzecim składnikiem są idee (powszechne przekonania, poglądy, przesady), czwartym elementem struktury są szanse życiowe (możliwości dostępu do cenionych społecznie dóbr).

Czwartym sposobem analizy treści obrazu fotograficznego jest analiza dyskursywna. Cechą charakterystyczną tego podejścia do analizy tekstu jest punkt widzenia aktywnego odbiorcy. Sens obrazu będącego swoistym rodzajem tekstu czy też quasi-tekstu podlega negocjacji, w której główną rolę odgrywa grupa docelowa, odbiorca. Jak pisze Zygmunt Bauman²³, „znaczenie w żadnej mierze nie jest raz na zawsze przymocowane do tekstu zamysłem autora, zmienia się w zależności od świata czytelnika”. W podobnym tonie wypowiadają się Sturken i Cartwright²⁴ i twierdzą co następuje:

Znaczenia są tworzone poprzez złożone stosunki społeczne, w których uczestniczą przynajmniej dwa elementy, poza samym obrazem i jego autorem: (1) w jaki sposób odbiorcy interpretują lub percypują obraz i (2) jaki jest kontekst, w którym obraz jest odbierany. [...] Znaczenia są tworzone po części w zależności od tego, kiedy, gdzie i przez kogo obrazy są odbierane, a nie tylko w zależności od tego, kiedy, gdzie i przez kogo są wytwarzane. [...] Znaczenie obrazów wyłania się z procesów interpretacji, zaangażowania i negocjacji.

Zatem analiza dyskursywna zakłada czynny udział odbiorcy w procesie interpretacyjnym. Odbiorca ten ma jakiś określony, większy lub mniejszy zasób narzędzi intelektualnych oraz kulturowych, potrzebnych do przeprowadzenia analizy obrazu oraz, chcąc nie chcąc, uwikłany jest w określony kontekst sytuacyjny, który nakłada pewien filtr na proces odczytywania sensów. Recepcja obrazu fotograficznego pociąga za sobą zabarwienie subiektywne, ponieważ

²² Ibidem, s. 86.

²³ Z. Bauman, *Hermeneutics and Social Science. Approaches to understanding*, Hutchinson London 1978, s. 229.

²⁴ M. Sturken, L. Cartwright, *Practices of Looking. An introduction to visual culture*, Oxford 2001, s. 45-46, 69.

każdy odnosi obraz w sposób indywidualny do swoich doświadczeń oraz wiedzy kulturowej. Mówiąc o rozmaitych kontekstowo-kulturowych filtrach, możemy wyróżnić płeć, wiek, stereotypy, wartości, poglądy i inne.

Przedstawione metody analizy treści zostały omówione osobno po to, aby przybliżyć istotę każdej z nich. Rzecz jasna, w chwili, gdy analizujemy konkretny tekst kultury, konieczne jest zastosowanie różnorodnych narzędzi badawczych. Należy wówczas przyjąć perspektywę semiologiczną, gdyż mamy do czynienia z pewnym określonym układem znaków, strukturalistyczną, ponieważ tekst stanowi pewną mniej lub bardziej zorganizowaną strukturę, hermeneutyczną, gdyż analiza tekstu nie może nie wziąć pod uwagę punktu widzenia nadawcy oraz dyskursywną, gdyż każdy tekst ma swojego odbiorcę, którego zadaniem jest odszyfrowanie komunikatu przekazanego przez tekst. Te rozmaite narzędzia analityczne umożliwiają znalezienie osi narracyjnej w strukturze obrazu fotograficznego. Szczególnie cenne wydaje się zastosowanie metody hermeneutycznej i dyskursywnej w przypadku analizy fotografii kreacyjnej, stylizowanej w celach marketingowych, komercyjnych, nieautotelicznej, czyli na przykład fotografii reklamowej. Bywa też tak, że fotografia reklamowa stawia odbiorcę przed pytaniem o treść. Odpowiedź w przypadku reklamy komercyjnej wynika z istoty reklamy będącej komunikatem perswazyjnym. Reklama promuje towar, usługę lub markę. Czasem, jakby niechcący, dodatkiem do warstwy perswazyjnej jest promocja pewnych idei, takich jak tolerancja, kreatywność, wolność, równość, i wielu innych. Warto przywołać po raz drugi opinię Ewy Szczęsnej głoszącą, iż poetyka obrazu reklamowego rządzi się swoimi prawami. Ten komunikat nosi jedynie znamiona mimetyzmu. W istocie stanowi sztucznie stworzoną kompozycję powstałą na bazie znaków kulturowych, które są utrwalone tradycją i historią. W rezultacie, reklama wywołuje efekt przyciągnięcia uwagi, a potem nakłonienia do dokonania w życiu pewnych zmian, czy to w sensie komercyjnym, czy też społecznym.

W celu przyjrzenia się obrazowości reklamowej, odczytania ukrytych znaczeń oraz wydobywania z komunikatu reklamowego motywów zaczerpniętych z tekstów kultury, dobrym materiałem wydają się być przekazy wykorzystujące tematykę religijną, a ściślej chrześcijańską. Takie reklamy można odnaleźć między innymi na stronie internetowej zatytułowanej The Inspiration Room²⁵, która skierowana jest do globalnej społeczności internatów zainteresowanych poszukiwaniem i dzieleniem się z innymi kreatywnymi inspiracjami pochodzącymi z różnych źródeł, takich jak telewizja, reklama, sztuka wizualna i inne. Na tej stronie wiele miejsca poświęcono reklamie, ze szczególnym uwzględnieniem komunikatów, które wywołują poruszenie u odbiorców, reklamom kontrowersyjnym,

²⁵ <http://theinspirationroom.com/daily/2007/last-supper-in-advertising/>

które nierzadko musiały zniknąć z billboardów ulicznych. W tej grupie znajduje się seria zdjęć reklamowych, które łączy tematyka Ostatniej Wieczerzy. Jak wiadomo, jest to temat bardzo dobrze utrwalony w kulturze, zaczerpnięty z Ewangelii, którego najslynniejszą wizualną ilustracją jest obraz mediolańskiego artysty Leonarda da Vinci. Ten motyw został wykorzystany w reklamie marki czy też odzieży zaprojektowanej przez francuskich projektantów Marithé François Girbaud. Na zdjęciu reklamowym uczestnikami wieczerzy są kobiety, w roli Jana, apostoła zasiadającego po prawicy Chrystusa, występuje mężczyzna. Jak czytamy na wspomnianej stronie internetowej, reklama ta została pokazana mieszkańcom Mediolanu oraz we Francji w roku 2005, od razu uzyskując bardzo negatywne recenzje, zwłaszcza ze strony mieszkańców. Niezaprzeczalnie reklama marki Marithé François Girbaud ukazuje w sposób dość rewolucyjny dramatyzm wydarzenia w Wieczerniku, ponieważ burzy utrwalony tysiącami lat tradycji ład i porządek w myśleniu o Ostatniej Wieczerzy. Nie tylko burzy granicę pomiędzy tym, co święte i tym, co ludzkie, ale przede wszystkim zmienia tradycyjny podział ról. Poddaje w wątpliwość, czy też na swój sposób interpretuje wydarzenie kluczowe dla narodzin chrześcijaństwa. Broniąc projektu, Marithé i François Girbaud stwierdzili, iż współczesność sankcjonuje fakt seksualnego wyzwolenia kobiet, nawet za cenę utraty kobiecości. Obecność kobiet w scenie z wieczernika nadaje jej bardziej aktualny, egalitarny charakter, zaś męskość wyrażona w osobie Jana uosabia kruchość i wrażliwość tej płci.

Jeśli zadać sobie pytanie o to, jaką historię opowiada ta reklama, może się okazać, że odpowiedź na nie jest trudna, szukać jej należy przede wszystkim w analizie dyskursywnej i hermeneutycznej. Przekaz ten jest niejasny bez wizji, która była jego inspiracją, czyli wizji samych projektantów. Ten obraz reklamowy, mimo tak mocnego zanurzenia w kulturze zachodniej, tradycji i religii, stwarza problemy interpretacyjne. Po pierwsze dlatego, że nie towarzyszy mu słowo, hasło, które dawałoby wskazówkę odnośnie przedmiotu reklamy. W tym przypadku słuszne wydaje się uznać, iż przedmiotem tego komunikatu jest promocja marki, choć cytowani uprzednio autorzy dodają, iż zależy im na promowaniu idei równości płci, na ukazaniu pewnej rewolucji polegającej na odwróceniu ról społecznych, na pokazaniu siły drzemiącej w kobietach i zarazem kruchości i wrażliwości płci męskiej, cech, które do niedawna nie uzyskiwałyby aprobaty społecznej, dziś jednak są sankcjonowane. Po drugie, warto uwzględnić też głos tych, którym ten przekaz się nie spodobał, w których wzbudził negatywne emocje, których uczucia religijne zostały urażone. Kontrowersyjność tej reklamy polega więc na znacznej trywializacji tematyki religijnej, na uczynieniu z niej tła dla ukazania współcześnie aktualnych trendów związanych ze sferą seksualną. Bo nie o religię chodzi w tej reklamie, a o wolność i równość płci. Co więcej, o zburzenie klasycznie przyjętego podziału ról. W tej reklamie przywództwo oddane jest

w ręce kobiet. Zatem nie tyle sam obraz reklamy, będący kolejnym tekstem kultury, dostarcza nam możliwości odczytania ukrytych sensów i konotacji, a właśnie reakcja odbiorców oraz głos tych, których markę się promuje.

Jest jednak możliwe, aby spojrzeć na tego typu reklamę z nieco innej perspektywy, może nawet strukturalistycznej. Jeśli uwzględni się powszechność trendu, obecnego głównie w reklamie społecznej, polegającego na budzeniu społecznej świadomości poprzez wywołanie tak zwanego szoku, wzbudzeniu kontrowersji (patrz reklamy społecznie zaangażowane autorstwa Oliviero Toscaniego wykorzystane w kampaniach Benettona), reklama marki Girbaud wydaje się stanowić jeszcze jeden przykład realizacji tego schematu. Zatem komunikaty zbudowane na takiej konwencji stanowią pewną wyodrębniającą się całość, tworzą pewien schemat i wytyczają określony standard budowania przekazu medialnego. Rzecz jasna reklama firmy Girbaud to nie klasycznie pojęta reklama społeczna, jednak nie da się zaprzeczyć, iż komunikat ten nosi znamiona reklamy społecznie uwikłanej. Taka interpretacja wpisuje się w rozważania wynikające z zastosowania strukturalistycznej metody analizy treści, która umiejscawia dany tekst w szerszym kontekście i strukturze, której ramy wytycza sama reklama. To uwikłanie w strukturę stanowi poparcie dla tezy głoszącej, iż reklama tworzy społeczną rzeczywistość. Skoro może ustanawiać standardy, tworzyć struktury oraz wpływać na odbiorcę w ten czy inny sposób, reklama ma znaczny wpływ na kształt rzeczywistości społecznej.

Na uwagę zasługuje fakt tak dużej popularności motywu Ostatniej Wieczery w reklamie współczesnej oraz innych artefaktach. Był wykorzystany przez fotografkę Annie Leibowitz, która stworzyła wersję tego obrazu inspirowaną rodziną Soprano. Został użyty w filmie pt. *Rodzina Simpsonów*, na zdjęciu maskotek z płatków śniadaniowych The Last Pancake Supper Dicka Detznera, w reklamie McDonald'sa pt. The Last Happy Meal i w innych.

W pewnym sensie przeciwwagą dla reklamy francuskich projektantów jest reklama, która również nawiązuje do motywu Ostatniej Wieczery, której przekaz wydaje się sprawiać mniej kłopotów interpretacyjnych. Jest to reklama promująca firmę bukmacherską Paddy Power. Reklama ta opatrzona jest hasłem brzmiącym w sposób następujący: *There is a place for fun and games* (w dosłownym tłumaczeniu na polski: Jest miejsce na rozrywkę i gry). Reklama w sposób wyraźny zachęca i niejako sankcjonuje korzystanie z hazardu. Co ciekawe, uczestnikami tej Ostatniej Wieczery są, podobnie jak w oryginalnym biblijnym podaniu, wyłącznie mężczyźni (w przypadku tej reklamy wątpliwość budzi postać Jana, gdyż mogła się w nią wcielić kobieta). Przekaz ten może budzić skojarzenie następujące: zajęcia takie jak rozrywka, hazard są przynależne do świata mężczyzn. W ten sposób tradycyjny model, utrwalający klasyczne myślenie o podziale czynności względem płci, znajduje swoje potwierdzenie,

nabiera w reklamie wymiaru ponadczasowego, uniwersalnego, ale czy na pewno o to w tym przekazie może chodzić? Mężczyźni zajmujący miejsca przy stole Pańskim zachowują się rubasznie, odważnie, obraz ma niezwykłą dynamikę, widać ekspresję twarzy, ciał, stół utracił swój walor sakralny, można się o niego oprzeć, na nim położyć, przy nim prowadzić spór. Rozłożone ręce postaci grającej rolę Chrystusa, które w Ewangelii dopełniają przekaz werbalny zachęcający uczniów do tego, aby jedli chleb i pili wino, tutaj uzyskują zupełnie inne znaczenie. Chrystus tym gestem zachęca do uczestnictwa w grach hazardowych, potocznie mówiąc na pieniądze. Nie można zaprzeczyć, iż reklama ta przełamuje społeczne tabu oraz burzy klasyczny porządek myślenia o hazardzie jako czynności aksjologicznie złej, skutkiem której jest utrata znacznych sum pieniędzy oraz nierzadko upadek moralny człowieka. Rzecz jasna, reklama komercyjna nie może zasmucać. Narzuca odbiorcy określone skojarzenia z tym wydarzeniem; ono w reklamie nie może mieć zakończenia na krzyżu. Ten przykład bardzo wyraźnie ukazuje, w jaki sposób reklama kształtuje rzeczywistość. Korzystając przecież ze znanych motywów i tematów kulturowych czy religijnych, na mocy perswazji, znosi niepotrzebne elementy i etapy. Liturgia chrześcijańska traktuje wydarzenie w Wieczerniku jako preludeum do pasji Chrystusa, a jej ukoronowaniem jest śmierć męczeńska na krzyżu. Reklama zaś koncentruje uwagę odbiorcy tylko na doświadczeniu uczty, nie na tym, co po niej nastąpiło w Ewangelii. U jednych taka modyfikacja budzi niesmak, a u innych, w skutek niespójności, które ujawniają się, jeśli porówna się wydarzenie z wieczernika z trywialnością przekazu dotyczącego hazardu, treść tej reklamy zdaje się wzbudzać uśmiech. Jeśli wziąć pod uwagę najpewniej prawdopodobną intencję nadawcy tej reklamy, komunikat ten zachęca do rozrywki i hazardu, a motyw biblijny i hasło będące trawestacją fragmentu z księgi Koheleta, niejako nadaje temu przekazowi wymiar pozytywny – skoro nawet Biblia sankcjonuje rozrywkę, to czemu nie korzystać z niej. Można odnieść wrażenie, że to hasło jest nowiną, którą głosi swym uczniom Chrystus. Najpewniej w reklamie tej dochodzi do zderzenia się ważnych dla Irlandczyków ikon pop-kultury, to jest motywu Ostatniej Wieczery, który stał się częścią kultury popularnej dzięki słynnemu dziełu da Vinci wraz z jego licznymi modyfikacjami oraz firmy Paddy Power, pełniącej ważną i uniwersalnie rozpoznawalną rolę wielkiej narodowej firmy bukmacherskiej.

Tekst ten, który niezaprzeczalnie znajduje swoje wyjaśnienie w treściach Ewangelicznych oraz w słynnym dziele da Vinci, poddaje się analizie oraz interpretacji wykorzystującej narzędzia strukturalistyczne i semiologiczne. Metody te otwierają głębsze pokłady ukrytych znaczeń, których wydobyć może się odbyć bez konieczności odniesienia się do koncepcji autora czy reakcji odbiorcy. Używając języka kognitywistów amerykańskich, możemy powiedzieć, że w trakcie interpretacji tego przekazu dochodzi do wyodrębnienia się kilku przestrzeni

mentalnych, jednej skupiającej w sobie treści mówiące o ewangelicznym wydarzeniu, drugiej będącej pojemnikiem znaczeń dotyczących uprawiania hazardu, jeszcze innej odwołującej odbiorcę do miejsca i znaczenia obrazu mediolańskiego artysty w kulturze zachodnioeuropejskiej. Po wyodrębnieniu się znaczeń, w przestrzeni amalgamatu mamy postać Chrystusa oraz aktora odgrywającego rolę Chrystusa. W amalgamacie zachodzi tak zwana relacja zmiany, która sprawia, że Chrystus nie odprawia obrzędu liturgicznego, a zajęty jest grą w ruletkę. Te wyselekcjonowane projekcje znaczeń pochodzących z przestrzeni cząstkowych zostają zintegrowane w przestrzeni amalgamatu. Wydaje się, że na drodze zbliżenia się religii i hazardu w przestrzeni amalgamatu, u odbiorcy może zajść proces wzrostu akceptacji dla hazardu. Powoływanie się na tradycję czy znaki kultury, podpieranie się nimi, legalizuje czynności takie jak hazard, nadając im charakter mityczny. Z drugiej strony, uśmiech, który może pojawić się w reakcji na reklamę, świadczy o takiej interpretacji tego komunikatu, która bierze pod uwagę niespójność pomiędzy uprawianiem hazardu a wiedzą na temat wydarzenia z Wieczernika czy też jego wizualną reprezentacją autorstwa da Vinci; relacja pomiędzy tymi dwiema/trzema przestrzeniami będzie relacją dalece przerysowaną (Chrystus w wieczniku gra w ruletkę). Nota bene, jedna z teorii dotyczących humoru zwana teorią niespójności (The Incongruity Theory) głosi, iż uśmiech wywołuje zestawienie ze sobą pojęcia, idei, w tym przypadku kulturowo ugruntowanej wiedzy na temat Ostatniej Wieczerzy, opartej na przekazie biblijnym, z jego rzeczywistą reprezentacją, w przypadku tej reklamy, inscenizacją tego wydarzenia w sposób odbiegający od oryginalnego podania.

Nieco inne spojrzenie na tę reklamę każe nam myśleć o niej w terminach dyskursywnych. Wydaje się, że odwołuje się ona do żeńskiej części publiczności po to, aby wejść z nią w pewien niezobowiązujący dialog na temat ról społecznych. Wcześniej zostało powiedziane, że reklama ta utrwała klasyczne myślenie o podziale ról względem płci. Sądzę jednak, że reklama ta nie tyle utrwała, co właśnie zadaje pytanie albo niejako bawi się w sposób lekki i niezobowiązujący z widownią żeńską, paradoksalnie zachęcając tę część sceny do zaangażowania się w czynności męskie. Możliwa jest też taka wersja interpretacji, która ukazuje, jakby w krzywym zwierciadle, współczesny feminizm. Jeśli porównać ten tekst reklamowy z poprzednim, widać znaczące różnice. Reklama odzieży marki Girbaud nie bawi, jest zbyt serio, bo zbyt poważnie ukazuje problem nierówności płciowej. Ta powaga może wydawać się nieuzasadniona, nadmierna, może nieestosowna. Gorliwy chrześcijanin myśli o Ostatniej Wieczerzy w sposób jednoznaczny. To wydarzenie budzi w nim powagę, smutek, a może nawet lęk. Jeśli więc mieszkańcy Francji i Włoch, zobaczywszy plakat reklamowy w 2005 roku, poczuli, że ich uczucia religijne zostały urażone, to przyczyna tego leży właśnie w przypisaniu nadmiernej powagi nie temu wydarzeniu co trzeba.

Analiza i interpretacja zdjęć reklamowych opartych na motywie religijnym rodzi szereg ciekawych wniosków. Po pierwsze, współczesna reklama lubi czerpać z dorobku kultury i tradycji po to, aby budować komunikaty szokujące, bulwersujące, aby wzbudzić zainteresowanie i zaangażować odbiorcę w dyskurs. Po drugie, wykorzystanie tego samego motywu może w zależności od reklamy generować zupełnie inne odczytania i reakcje. Po trzecie, w niektórych reklamach interpretacja zależy w dużym stopniu od opinii i intencji autora. Co więcej, reakcja odbiorcy wydaje się odgrywać coraz większą i ważniejszą rolę we współczesnej kulturze masowej, stąd też tak często spotykamy się z tekstami szokującymi, znoszącymi granicę pomiędzy przyzwoitością a nieprzyzwoitością, obnażającymi społeczne tabu. Zabiegi tego typu mają wzbudzić reakcję u odbiorcy, wejść z nim w dyskurs, sprowokować. Po czwarte, narracja w obrazie reklamowym może być mniej lub bardziej czytelna. Bywa, że odczytanie denotacji oraz konotacji przekazu reklamowego jest utrudnione, niejasne, albo taki przekaz pozbawiony jest jakiegokolwiek refleksji odautorskiej, ma jedynie prowokować reakcję u odbiorcy. Ponadto, powtarzalność tych samych wątków kulturowych, pokazanie różnych konfiguracji tych samych znaków, pewnego rodzaju eksploatacja tematów, uprawomocnia takie rozwiązania, tworząc tym samym pewien zorganizowany system, strukturę, która będzie stanowić punkt odniesienia dla kolejnych wytworów ludzkiej działalności.

Autorowi reklamy Paddy Power udało się skomponować przekaz, który, mimo że jest statyczny, po głębszym wnikięciu w jego znaczenie, budzi uśmiech. Być może nie było intencją autora szydzić z religijnych dogmatów, z resztą próżno by doszukiwać się w tym tekście szyderstwa. Jest to tekst udany, obdarzony lekkością, choć niepozbawiony przekąsu. Warto też zwrócić uwagę, że fakt uczynienia mężczyzn jedynymi uczestnikami gry powoduje, iż reklama wchodzi w dyskurs z damską widownią, zachęca ją do dialogu o podziale zawodów, zajęć względem płci, tym samym ukazując, może w krzywym zwierciadle, obraz współczesnych feministycznych trendów.

Jak wynika z powyższych wniosków, reklamowa obrazowość to niezwykle wpływowa i zaskakująca materia. Łudzą się jednak ci, którzy sądzą, iż dominacja komunikacji wizualnej nad werbalną gwarantuje większą skuteczność w docieraniu do odbiorcy. Owszem, obraz reklamowy zdaje się na pierwszy rzut oka zwracać większą uwagę niż słowo, jednak nie oznacza to wcale, że treść tego przekazu jest w istocie błaha, prosta, czy łatwa w odbiorze. Jak pokazały reakcje mieszkańców Mediolanu, obraz reklamowy może budzić sprzeciw, emocje, może wywołać sprzeciw wobec treści reklamy, marki, a przede wszystkim jej autorów. Taki efekt na pewno nie gwarantuje wzrostu popularności produktu w społeczeństwie.

Z drugiej zaś strony, trudno nie zgodzić się z twierdzeniem, że dzisiejsza reklama to nadzwyczajnie kreatywne medium, znające wnętrze człowieka, jego potrzeby, dążenia, marzenia, ale także medium, którego twórcy są niezwykle wnikliwi nie tylko w trakcie procesu twórczego, ale również w poszukiwaniu znaków kulturowo ważnych, uniwersalnych i potencjalnie wymownych.

Narrating with images in advertising with religious motifs

Summary

This paper focuses on the significance of images in contemporary advertising. Today's advertisements tell stories mostly through images, putting less emphasis on the role of words. As such, this paper focuses on image-based narratives which draw on the reservoir of signs associated with Christianity. It presents the methodological assumptions behind advertising imagery, with a special emphasis on content analysis methodologies drawing on structuralism, semiology, hermeneutics and discourse studies as the key tools in visual sociology. The paper also tackles the meanings of photographic images denoting the reality and connoting additional, hidden senses. The author additionally backs her claims by referring to developments in cognitive linguistics. The practical part will include selected advertising photos based on the Jesus Christ's Last Supper theme and interpretation of their content.

MARIOLA BIENKO

(Uniwersytet Warszawski, Warszawa)

NIEKONWENCJONALNE NARRACJE NA TEMAT SEKSU W KULTURZE POPULARNEJ

ABSTRAKT: Niekonwencjonalną historią jest osadzona w kulturze popularnej opowieść o seksualności, a raczej o problemach ze znalezieniem odpowiednich słów, by o niej mówić. Barię w procesie obserwacji i opisu seksualności okazuje się sam język. Ilekroć zaczynamy rozmawiać, natychmiast wychodzi na jaw, że poruszamy się w sferze stereotypów i mitów. Zamiast się zbliżyć do doświadczenia, jego opisu i znaczenia, budujemy jeszcze jeden poziom fikcji.

Uwolnienie się od przymusu nazywania, a zwrócenie się w kierunku odczytywania znaczeń reakcji ciała, stanowi docenienie dyskursu prywatności. Nie zmienia to jednak faktu, że obszar nienazwany, niezdefiniowany, jest zwykle – także przez nas samych – traktowany jako obszar drugiej kategorii. Co więcej, jest to również przestrzeń silnie uschematyzowana za sprawą braku odpowiednich słów i nadreprezentacji określeń wulgarnych. W efekcie sfera seksualna, poddawana jest nie tylko intensywnej kontroli obyczajowej, ale też systematycznemu procesowi wykluczania. Brak języka, brak możliwości opowiedzenia, nieadekwatność słów, które istnieją – to wszystko powoduje dyskursywne deficyty narracji dotyczącej seksu i seksualności.

Odnotowujemy postępujące useksualnienie życia publicznego, jednak brak słów do nazywania narządów płciowych i do opisania zachowań seksualnych pokazuje nie tylko problem znalezienia dla seksualności odpowiedniej narracji, ale przede wszystkim świadczy o wielkim stabuizowaniu tej sfery. Z jednej więc strony mamy do czynienia z rzywkowym charakterem seksu, z drugiej – z nadmierną powagą. W świetle tych procesów warto poddać socjologicznej analizie formy i treści zawartość książek, osadzonych mocno w kulturze popularnej: *Wielka księga siusiaków* i *Wielka księga cipek*, stawiających sobie za zadanie odtabuizowanie narracji o seksualności. Z drugiej strony, na uwagę zasługują książeczki dla dzieci najmłodszych wprowadzające w tę dziedzinę narracji.

SŁOWA KLUCZOWE: dziecko, dzieciństwo, dorośli, rodzice, seksualność, seks, wychowanie seksualne, kultura, język, książki

1. Wielość seksualnych narracji językowych we współczesnej kulturze

Uniwersalność narracyjnego rozumienia świata wyraża się w powszechności formy opowiadania w wytworach kultury, począwszy od religii, mitów, legend, baśni, a skończywszy na beletrystyce, operze, filmie, serialach telewizyjnych

i publicystyce¹. Narracyjność określana jest przez Jürgena Habermasa jako „dokonana praca interpretacyjna minionych pokoleń”². Jednostka od najwcześniejszego okresu życia negocjuje z innymi role i znaczenia, czerpane z kulturowego repertuaru i odnoszone do własnego doświadczenia. Ted Benton i Ian Craib podkreślają, że kultura dostarcza struktur narracyjnych, wokół których organizujemy nasze osobiste życie, a organizując je, tworzymy kulturę. Spójna narracja jest źródłem osobowej tożsamości oraz związku z szerszą grupą społeczną³.

Seksualność była zawsze wpisana w kulturę jako element mitu. Jako narracja istnieje również w świecie współczesnym, choć oczywiście coraz trudniej utrzymać spójny charakter jej legitymizacji, który obecnie przebiega raczej na zasadzie negocjacji. Motywy seksualne dominujące w medialnym obrazie rzeczywistości pokazują, że do opisu sfery seksualności zasadne wydają się różne interpretacje. W tej płaszczyźnie opisu świata znaczenia krzyżują się i raczej wzajemnie uzupełniają niż redukują do jednoznacznych odpowiedzi. Ludzie w różnoraki sposób rozumieją seksualność i nie ma żadnych podstaw, przynajmniej teoretycznie, nakazujących uznanie jednych interpretacji za lepsze niż inne.

Zaspokojenie seksualne stało się dla nas równie ważne, jak zbawienie duszy dla ludzi minionych czasów. Seks nie jest już postrzegany wyłącznie jako wyraz miłości, lecz jako narzędzie poznania samego siebie, przyjemność towarzysząca aktywności seksualnej nabiera wymiaru transcendencji⁴. Dyskurs o seksie, cielesności i pożądaniu przybiera również formę przemilczania. Zakaz, cenzura i stłumienie – pod tymi postaciami, zdaniem Michela Foucaulta, kryje się władza, rozumiana nie jako konkretna instytucja, lecz „wielość stosunków siły immanentnych dziedzinie, w której się zawiązują i której organizację stanowią, grę, która w drodze ustawicznych walk i starć przekształca je, umacnia, odwraca”⁵.

Ponowoczesność, w której poruszają się współcześni użytkownicy języka, to nie tylko kwestia takich czy innych poglądów, ale przede wszystkim całościowy stan współczesnej kultury, w której język i jego użytkownicy odgrywają zasadniczą rolę. Obserwujemy ekspansję stylu potocznego, modę na luz językowy i obyczajowy, dosadność i wulgaryzację wypowiedzi, ludyczność komunikacji codziennej i medialnej. Ludzie coraz częściej rozmawiają o seksie

¹ J. Trzebiński, *Narracyjne konstruowanie rzeczywistości*, [w:] *Narracja jako sposób rozumienia świata*, red. J. Trzebiński, Gdańsk 2002, s. 17.

² J. Habermas, *Teoria działania komunikacyjnego*, t. 1, przeł. A. M. Kaniowski, Warszawa 1999, s. 136.

³ T. Benton, I. Craib, *Filozofia nauk społecznych: od pozytywizmu do postmodernizmu*, przeł. L. Rasiński, Wrocław 2003, s. 121-122.

⁴ K. Krzan, *Ekstaza w wersji pop. Poszukiwanie mistyczne w kulturze popularnej*, Warszawa 2008, s. 152.

⁵ M. Foucault, *Historia seksualności*, t. I: *Wola wiedzy*, przeł. B. Banasiak i K. Matuszewski, Warszawa 1995, s. 83.

językiem filmów, reklam, komunikatów telewizyjnych czy tekstów piosenek. Prywatne narracje na temat seksu bywają powtórzeniem publicznej retoryki używanej przez media. Zygmunt Bauman zauważa, że w mediach słowa i zwroty odnoszące się do doświadczeń traktowanych jako intymne, a więc nie nadające się do omawiania, wypowiada się publicznie przy aplauzie widowni. W ten sposób media legitymizują publiczny dyskurs o seksie⁶. Obserwować można w tym obszarze dynamiczny przyrost słownictwa, które zdaje się „dopasowywać” do nowych realiów. Tempo zmian kulturowych, a co za tym idzie, zmian stylu życia, powoduje, że powstało wiele nowych wyrazów, pojawiających się w komunikacji pisanej. Chodzi tu głównie o prasę, ale przede wszystkim o media internetowe. Swoiste rozluźnienie obyczajów doprowadza do zachwiania odczuwania pewnych form językowych jako poprawnych. Kopiuje się często bezkrytycznie obce wzorce, tworzy formy potencjalne i okazjonalne, niekiedy puste semantycznie, gdyż z powodzeniem można je zastąpić formami ocenianymi jako prawidłowe⁷.

Książki Pernillii Stalfelt, a wśród nich *Mała książka o kupie* i *Mała książka o włosach*⁸, czy mieszczący się również w tym nurcie esej z 1751 roku, *Sztuka pierdzenia*⁹, napisany przez Pierre’a T. N. Hurtauta w przedrewolucyjnej dekadencej Francji, stanowią ciekawą grupę wśród zjawisk tabu językowego, łamiącą zakazy określone przez dobry smak, dyskrecję, obawę przed zgorzeniem. Dotyczy to kwestii intymnych (tym razem nie ze sfery erotyki), spraw utajonych a wstydliwych wobec osób do tego nieprzygotowanych¹⁰.

2. Narracja seksualności w książkach dla dzieci i dorosłych

Postawy wobec seksualności zależą od wartości i norm, które panują w danym społeczeństwie. Narracje dotyczące seksualności modelują zatem i kreują rzeczywistość w tym obszarze doświadczania świata, strukturalizując zarazem doświadczenie jednostek. Sposób przeżywania świata rodziców staje się na ogół matrycą, punktem odniesienia, pryzmatem, poprzez który dziecko odbiera i interpretuje rzeczywistość¹¹. Wychowanie, które przekazuje dzieciom wiedzę

⁶ Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, przeł. T. Kunz, Kraków 2006, s. 106.

⁷ K. Waśkowski, *Nazwy kobiet i mężczyzn w najnowszej polszczyźnie*, [w:] *Gender – Queer – Edukacja*, red. B. Skowronek, Kraków 2009, s. 41-47.

⁸ P. Stalfelt (tekst i rysunki), *Mała książka o kupie*, przeł. I. Jędrzejewska, Warszawa 2009; P. Stalfelt (tekst i rysunki), *Mała książka o włosach*, przeł. I. Jędrzejewska, Warszawa 2010.

⁹ P. T. N. Hurtaut, *Sztuka pierdzenia. Esej teoriofizyczny i metodyczny*, przeł. K. Rutkowski, Gdańsk 2010.

¹⁰ Z. Leszczyński, *Szkice o tabu językowym*, Lublin 1988, s. 26.

¹¹ A. Cierpka, *Tożsamość jednostki wśród rodzinnych narracji* [w:] *Narracja jako sposób...*, op. cit., s. 186-187.

o seksualności, przyznając im prawo do doświadczania tej sfery życia, a zarazem szanując dziecięce granice, jest zdobyczą kulturową ostatnich dziesięcioleci. Pod koniec XIX wieku zapoczątkowano „emancypację seksualności”, był to czas poradników dla rodziców, dotyczących uświadamiania płciowego dzieci, książek walczących z masturbacją, poświęconych życiu małżeńskiemu i przygotowaniu do niego.

Opowieść o seksualności jest często opowieścią pokazującą problem ze znalezieniem odpowiednich słów, by o niej mówić. Bariery w procesie obserwacji i opisu seksualności okazuje się sam język. Ilekroć zaczynamy rozmawiać, natychmiast wychodzi na jaw, że poruszamy się w sferze stereotypów i mitów. Zamiast się zbliżyć do językowego doświadczenia tej intymnej sfery życia, budujemy jeszcze jeden poziom fikcji. Język dotyczący seksualności odzwierciedla językowy obraz wartości, symboli, sensów, charakterystycznych dla danego obszaru kulturowego. Co więcej, jest to również przestrzeń silnie uschematyzowana za sprawą braku odpowiednich słów i nadreprezentacji określeń wulgarnych. George Steiner, pisząc o semantyce seksu, stwierdza, że słowa „zabronione”, dotyczące działań seksualnych, części ciała i funkcji cielesnych, celowo „rozbrojono”. Ich groźne lub komiczne implikacje „zsekularyzowano” poprzez użycie slangowe lub zdevaluowano w efekcie nadmiernego używania¹².

Sfera seksualna często poddawana jest nie tylko intensywnej kontroli obyczajowej, ale też systematycznemu procesowi wykluczania. „Napisałam w życiu jedną scenę miłosną” – mówi autorka bestsellerów Jenny Colgan – „To była defloracja dziewicy i nie mam pojęcia, czy była dobra, bo nie miałam odwagi przeczytać jej po napisaniu, tak byłam zażenowana”¹³. Język postrzegany jest jako reprezentacja świata, tymczasem problemem wydaje się brak języka, brak możliwości opowiedzenia, nieadekwatność słów, które istnieją. Wszystko, co ma być nazwane, łącznie z najbardziej sekretnymi, osobistymi i intymnymi uczuciami, może zostać nazwane właściwie tylko wtedy, gdy wybrane nazwy znajdują się w powszechnym użyciu, należą do języka zrozumiałego dla innych i używanego publicznie oraz są czytelne dla ludzi, którzy komunikują się w tym języku. Brak słów do nazwania narządów płciowych i do opisanie zachowań seksualnych pokazuje nie tylko problem znalezienia dla seksualności odpowiedniego miejsca, pomimo useksualnienia życia publicznego, ale przede wszystkim świadczy o wielkim stabuizowaniu tej sfery. W rezultacie nieustannej obecności na scenie, w druku i w wyemancypowanym uzusie potocznym słownictwo dotyczące seksu uzyskało niemal neutralny status.

¹² G. Steiner, *Po wieży Babel. Problemy języka i przekładu*, przeł. O. i W. Kubińscy, Kraków 2000, s. 249.

¹³ J. Moyes, *Sceny miłosne, czyli mission impossible*, „Forum” nr 50 (13-19.12.2010), s. 64 (przedruk z Telegraph Media Group Ltd., 12.10.2010).

Seksualność we współczesnych narracjach nie ogranicza się do kontekstów biologii i anatomii, zawiera w sobie połączenie społecznych interakcji i znaczeń kulturowych rozwijających się w określonych sytuacjach i miejscach, począwszy od zabaw i pocałunków dziecięcych poprzez randki, zinstytucjonalizowane związki aż po całą organizację naszego życia seksualnego¹⁴. Trudno oczekiwać, że potoczne ujęcie seksualności w ramy języka logicznego, naukowego odda jej istotę. Będzie jedynie iluzją poznania. „Obiektywny” język *scientiam sexualem* narracji seksualnej wypiera *artis eroticae* – ideologia zastępuje mistrzostwo. Zmedykalizowana lub zwulgaryzowana wiedza o seksie redukuje ten obszar do poziomu odruchu i czystej fizjologicznej gimnastyki. Taki redukcjonizm zniekształca obraz tej sfery rzeczywistości przekazywany dzieciom.

Seks zależy od panującej władzy, podlega zrządzeniom i musi być przedmiotem analitycznych dyskursów [...]. Pochopne byłoby twierdzenie, że zinstytucjonalizowana pedagogika brutalnie zmusiła do milczenia seks dzieci i młodzieży. Przeciwnie, począwszy od XVIII wieku zwielokrotniła formy dyskursu na ten temat, ustanowiła dlań rozmaite formy zaczepienia, skodyfikowała treści i określiła osoby zabierające głos. Mówić o seksie dzieci, nakłaniać do mówienia i słuchania o nim wychowawców, lekarzy, administratorów i rodziców, zmuszać dzieci, by same się wypowiedziały, i oplątywać je siecią dyskursów już to do nich adresowanych, już to nimi się zajmujących, już to stosownie je uświadamiających, już to tworzących dla nich wiedzę dla nich samych niedostępną – wszystko to pozwala łączyć intensyfikację władzy z mnożeniem się dyskursów¹⁵.

Rzadko treścią współczesnych książek o seksie i seksualności jest *ars erotica*. Instruowanie w kwestii seksu nie ma na ogół charakteru wtajemniczenia, jest zdecydowanie dyskursem *scientiam sexualem*¹⁶. Nierównowaga istniejąca między wulgaryzmami, ciągle wzbogacanym językiem potocznym, językiem prywatnym partnerów, a naukowym, medycznym nazewnictwem jest niezwykle złożonym mechanizmem, który wskazuje na dynamiczny stan niepewności, rysujący się pomiędzy prywatnymi a publicznymi aspektami intymności. Sami pisarze przyznają, że w przypadku opisu sfery seksualności dla dorosłego odbiorcy, najtrudniejszą kwestią jest język: „Zbyt wiele ginekologii i zaczynasz pisać podręcznik biologii: ‘penis’ i ‘wagina’ wciąż posiadają niezwykłą moc naruszania płynności narracji”¹⁷. Obserwując, komu „Literacy Review” przyznaje *Bad Sex Awards* (nagrody za najgorzej napisane sceny miłosne), można dojść do wniosku,

¹⁴ D. J. Mellor and D. Epstein, *Appropriate Behavior? Sexualities, Schooling and Heterogender*, [w:] *The Sage Handbook of Gender and Education*, red. Ch. Skelton, B. Francis, L. Smulyan, London, Thousand Oaks, New Delhi 2006, s. 379.

¹⁵ M. Foucault, *Historia seksualności*, t. I: *Wola wiedzy...*, op. cit., s. 29, 33-34.

¹⁶ *Ibidem*, s. 56.

¹⁷ J. Moyes, *Sceny miłosne, czyli mission impossible...*, op. cit., s. 64.

że im bardziej „literacka” jest książka, tym mniej liryczne opisy. Srom funkcjonuje jako „głowa Gorgony lub Nieruchomy Cyklop” (Jonathan Littell); u Toma Wolfe’a czytamy o mało erotycznych „otorynolaryngologicznych jamach”; Norman Mailer opisuje penis „miękki niczym zwój odchodów”; w interpretacji Davida Mitchella, kobieta podczas orgazmu „wydaje odgłosy torturowanego Muminka”¹⁸.

Łamanie językowych tabu, wrażenie wyjątkowości wspólnego dostępu do nowych i „tajemnych” sfer okazuje się aż nazbyt realne. Dzisiaj, kiedy język erotyki przybrał postać głośnego dyskursu publicznego, stosowane przez niego figury spowszedniały. „Prywatny język” seksu przenika do sfery publicznej w postaci „siusiaków” i „cipka” nie tylko w dyskursie skierowanym do dzieci.

Przedmiotem dalszych rozważań będą narracje, dotyczące wybranych seksualnych kontekstów (narządów płciowych oraz stosunku seksualnego) w literaturze popularnej i naukowej, mieszczących się w obszarze znaczeniowości języka dnia codziennego.

2.1. „Cipka” i „siusiak” w rolach głównych

Dzieci, pytane o znane im części ciała „poniżej pasa”, wymieniają wśród „czułych miejsc” „sior” lub „pisior” „pipkę”, czy „pisie”, zastrzegając jednocześnie, że są to miejsca „pod spodem”, o których „brzydko mówić”¹⁹.

W książce przeznaczonej dla dzieci pięcioletnich, na temat żeńskiego narządu płciowego czytamy, że „otwierająca się w środku pupa między nogami dziewczynki to wagina”²⁰. Pomimo stosowanych niekiedy zdrobnień, unika się kolokwializmów, nazwy narządu są podawane na ogół według obowiązującej „dorosłej narracji”: „Kobieta między nogami [...] ma tam mały otwór, który nazywa się pochwą”²¹; „Kobiecy narząd płciowy nazywa się srom”²²; „kobieta ma niewielką szparkę, która nazywa się szparą sromową. Wewnątrz brzucha przechodzi ona w pochwę. Pochwa zaś łączy się z macicą – rodzajem kieszeni o kształcie odwróconej gruszki”²³.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ A. Gruszka, *Seksualność dzieci siedmioletnich w perspektywie współczesnej rzeczywistości społecznej*, niepublikowana praca magisterska napisana pod kierunkiem M. Bieńko, Warszawa 2004, s. 105.

²⁰ M. and M. Doney, ilustracje N. Butterworth and M. Inkpen, *Who Made Me?*, London 2006. W niektórych książkach dla dzieci strony są nienumerowane.

²¹ P. Mayle, ilustracje A. Robins, P. Walter, *Skąd się wziąłem? Prawda o twoim życiu – bez bzdur*, przeł. R. Ziobro, Wrocław 1992, s. 9.

²² V. Dumont, *Pytania o miłość 5-8 lat*, przeł. H. Zbonikowska, Warszawa 1999, s. 4.

²³ Ch. Verdoux, J. Cohen, J. Kahn-Nathan, G. Tordjman, *Encyklopedia wychowania seksualnego 7-9 lat*, przeł. A. Matuszewska, Warszawa 1991, s. 16.

Manuela Gretkowska stwierdza, że nazwy żeńskich narządów płciowych są w naszej kulturze głupie („myszka”), dziecinne („cipeczka”) albo wulgarne²⁴. Niektóre opisy nawiązują do metafor i porównań. W wersji francuskiej macica to maleńka kieszonka życia, w której wznoszą się dzieci. Jest elastyczna jak gumowa piłka. „Do kieszonki życia prowadzi jakby korytarzyk i drzwiczki, które służą tylko do przedostawania się załączka życia. Tym korytarzykiem, między nogami Mamy, dziecko wysunie się, gdy będzie się rodzić”²⁵. Podobnie w wersji polskiej czytamy: „Macica to takie gniazdko, w którym będzie rosło dziecko [...] Do macicy prowadzi długi, wąski „korytarzyk życia”²⁶. Robie H. Harris przedstawia wielkość jajników, porównując je do dojrzałych truskawek²⁷.

W książkach dla dorastających dziewcząt nie znajdziemy już tak wysublimowanego języka, oprócz dokładnego medycznego rozróżnienia między pochwą a sromem, opisem właściwości łechtaczki i błony dziewiczej, rozwinięty jest temat hormonów i menstruacji oraz środków higienicznych. Znajdują się tam również informacje na temat dojrzewania chłopców²⁸. Nazwy chińskie sugerują wyższy stopień wtajemniczenia: pochwa to „Jaspisowa Alkova”, „Złoty Lotos”, „Czarodziejskie Pole” na dodatek nazywana inaczej w zależności od tego, o jakiej jej części mowa: „Struna Lutni”, „Pędy Orzecha Wodnego”, „Mały potok”, „Czarna Perła”²⁹. W kulturze taoizmu głębokość pochwy ma kilka określeń: „Zęby kasztana wodnego”, „Mały strumyk”, „Czarna perła”, „Dno doliny”³⁰.

W przypadku narządów męskich, autorzy książek dla młodszych dzieci podają na ogół nazwy kolokwialne i ich „poprawne”, naukowe odpowiedniki: „mężczyźni mają rodzaj rurki, która nazywa się członkiem [...]. Pod członkiem w czymś w rodzaju małego woreczka, znajdują się dwie kulki: to są jądra. Chłopcy często na to mówią jajka”³¹. Robie H. Harris, starając się działać na wyobraźnię dzieci, porównuje obrazowo wielkość jąder do wielkości orzechów³². „Chłopcy mają pomiędzy nogami coś, co w różnych rodzinach jest różnie

²⁴ M. Gretkowska, *Silikon*, Warszawa 2000, s. 71.

²⁵ A. Arthus, *Wyjaśniamy dzieciom tajemnice życia*, przeł. M. Brzeska, Warszawa 1973, s. 17.

²⁶ E. Pajęczkowska, K. Ponińska, *Nie wierzyć w bociany*, Katowice 1990, s. 12.

²⁷ R. H. Harris, ilustracje M. Emberley, *It's so Amazing! A Book about Eggs, Sperm, Birth, Babies, and Families, (for age 7 and up)*, Cambridge, Massachusetts 2002, s. 15.

²⁸ L. Madaras, ilustracje L. Davick, *Na miejsca, gotowe, wwyż!* „Co się dzieje z moim ciałem?”. *Książka dla młodszych dziewcząt*, przeł. A. Pluszka, Warszawa 2009; M. Oskarsson, *Mała książka o miesiączce*, seria „Bez Tabu”, red. G. Mastalerz, Warszawa 2009; S. Meredith, ilustracje N. Leschnikoff, *Dojrzewanie. O czym dziewczynki muszą wiedzieć?*, przeł. S. Kruś, Warszawa 2010; E. Stompor, *Dojrzewanie dziewcząt bez tajemnic*, Toruń 2008.

²⁹ D. Krzywicka, *Metodyka wychowania seksualnego (Poradnik dla nauczycieli)*, Kraków 1994, s. 31.

³⁰ J. Wasilewski, *Retoryka dominacji*, Warszawa 2006, s. 409.

³¹ Ch. Verdoux, J. Cohen, J. Kahn-Nathan, G. Tordjman, *Encyklopedia wychowania seksualnego 7-9 lat...*, op. cit., s. 14.

³² R. H. Harris, ilustracje M. Emberley, *It's so Amazing!...*, op. cit., s. 17.

nazywane – siusiak, ogonek, a tak naprawdę nazywa się to penis, towarzyszą mu jaja, kulki – poprawnie jądra³³; „chłopiec ma woreczek ze skóry z dwoma kuleczkami wewnątrz, które nazywamy jądrami, oraz jakby rurkę, przez którą robi siusiu. [...] Tę rurkę [...] niektórzy małe dzieci nazywają siusiakiem, inne zaś kranikiem, ptaszkiem czy ogonkiem. [...] rurkę tę nazywać będziemy prąciem, a woreczek z jądrami moszną, tak jak nazywają go dorośli³⁴; „Pod brzuchem tatusia i wszystkich chłopców znajduje się członek, który ty nazywasz siusiakiem³⁵; „ta zwisająca część ciała ma też dużo różnych nazw. Prawidłowo nazywa się ją członkiem. Mają go wszyscy mężczyźni³⁶.

Niektóre wyjaśnienia są podane wprost, bez odniesienia do nazw języka potocznego: „Męski narząd płciowy nazywa się penis³⁷; „Zewnętrzny narząd płciowy mężczyzny nazywamy prąciem³⁸. W niektórych z kolei tekstach pojawiają się odniesienia metaforyczne. Penis jest określany jako „kranik Taty”; „Plemniki to «nasionko życia Taty»³⁹; „«nasionko życia» mogą się szybko poruszać i przez «korytarzyk życia» dotrzeć do jajeczka znajdującego się w macicy, w brzuszku mamusi, [...] są dwa rodzaje nasionek życia. Z jednych mogą urodzić się tylko dziewczynki, z drugich – chłopcy⁴⁰.

Dzieci lubią poznawać tajniki budowy poprzez treść zabawnych opowiadań. Określona narracja ma wywoływać u dzieci śmiech, a nie zakłopotanie. W książce Nicholasa Allana, tytułowy bohater – Willy to plemnik w pływackich okularach, mieszkający wewnątrz Pana Browna z 300 milionami przyjaciół. Ćwiczą oni każdego dnia pływanie przed Wielkim Wyścigiem, w którym nagrodą jest wspaniałe jajo ulokowane wewnątrz Pani Brown⁴¹.

W książkach o dojrzewaniu chłopców, oprócz dokładnej budowy wewnętrznych i zewnętrznych narządów płciowych, podana jest wiedza na temat erekcji, polucji, mutacji, obrzezania, antykoncepcji i zmian w wyglądzie związanych z dojrzewaniem. Wśród propozycji tematycznych znajduje się też pakiet informacji na temat dojrzewania dziewcząt⁴². Młodzież w okresie dojrzewania oraz

³³ M. and M. Doney, ilustracje N. Butterworth and M. Inkpen, *Who Made Me?...*, op. cit.

³⁴ M. Zdann, *My. Jak powstaje życie...*, op. cit., s. 5-6.

³⁵ E. Pajączkowska, K. Pomińska, *Nie wiercie w bociany...*, op. cit., s. 12.

³⁶ P. Mayle, ilustracje A. Robins, P. Walter, *Skąd się wziąłem?...*, op. cit., s. 9.

³⁷ V. Dumont, *Pytania o miłość 5-8 lat...*, op. cit., s. 5.

³⁸ F. i P.-O. Wessels, J.-B. Carlander, ilustracje D. Bazin, D. Schulthess i M. Trumel, *Moja pierwsza encyklopedia. Ciało (dla dzieci w wieku 6-9 lat)*, przeł. P. Wrzosek, Wrocław 2006, s. 34.

³⁹ A. Arthus, *Wyjaśniamy dzieciom tajemnice życia...*, op. cit., s. 18, 20.

⁴⁰ E. Pajączkowska, K. Pomińska, *Nie wiercie w bociany...*, op. cit., s. 13, 14.

⁴¹ N. Allan, *Where Willy Went. The Big Story of a Little Sperm*, London 2006.

⁴² A. Firth, ilustracje A. Larkum, *Dojrzewanie. O czym chłopcy muszą wiedzieć?*, przeł. S. Kruś, Warszawa 2007; N. Fisher, *Living with a Willy. The Inside Story*, London 2010; K. Purvis, *Kiedy chłopiec staje się mężczyzną. Poradnik dla rodziców*, przeł. R. Madejski, Warszawa 2009.

ich rodzice są potencjalnymi czytelnikami *Wielkiej księgi siusiaków* Dana Höjera i *Wielkiej księgi cipek* Dana Höjera i Gunillii Kvarnström. W obszarze poznawania treści tych książek istnieje możliwość wspólnego negocjowania międzypokoleniowych narracji związanych z seksualnością. Nie są to tak naprawdę propozycje dla dzieci, chociaż sugeruje to przyjęty format przekazu, zwłaszcza zaproponowana grafika. Czytając i oglądając przygody tytułowych bohaterów, odnosi się wrażenie, że miejscami mamy w nich do czynienia z prowokacyjną infantyлизacją wulgarności. Na okładce *Wielkiej księgi cipek* znajduje się nawet ostrzeżenie dla potencjalnych odbiorców: „Uwaga! Treści zawarte w książce mogą obrażać uczucia religijne”.

„Wielka księga cipek” zawiera m.in. obszerny zbiór afektonimów – intymnych przezwisk, jakimi ludzie obdarzają kobiety narząd. Nazwy te można podzielić na kilka grup. Licznie reprezentowane są określenia nawiązujące do nazw zwierząt (myszka, ślimaczek, kokoszka, kurka, owieczka, wiewiórka, świstak, kotka, łasiczka, nietoperz, pussy, baranek, ostryga, żabka, morświnek), stosunkowo duży zbiór tworzą określenia nawiązujące do nazw roślin (bulwa, figa, cytrynka, kaktus, jagódka, jabłuszko, grzybek, brzoskwinka, szyszka, kalafior, storczyk, arbuz, róża). Duża część proponowanych określeń wiąże się z konsumpcją w sensie dosłownym (trufla, bułeczka, garnuszek, mniem, kromeczka, rodzynka, kebab, Sandwich, kanapka, łakotka, muffinka, delicja) lub z odczuwaniem zmysłowej przyjemności (rozkoszna, wesołe miasteczko, siódme niebo, rajski ogród, przyjemna, gilgotka, Mizia, psitulanka). Narządy kobiece kojarzą się z czymś cennym (perełka, mufka, broszka) i znajomym, nadaje się im kobiece imiona, a nawet nazwiska (Viola, Pani Kokosińska, Virginia, Frida, Gabryśka). Pojawiają się również kolokwialne zdrobnienia (cipuchna, cipunia, sromcia, pipulka, pusica, picusia, pisia, psita, pipka, pipeczka, psiocha, psioszka, psitulanka, puśka, pusica). Niektóre nazwy mają odniesienie do wyglądu zewnętrznego, budowy omawianego narządu (kudłatka, bruzdka, dziureczka, Puchatka, podbrzusze, wzgórek Wenus, futerał, Skarbonka, jamka). Cytowane w książce metafory o dużej różnorodności wiążą się także na ogół z budową żeńskiego organu płciowego (mchowa chatka, czerwone oczko, wilgotna izba, dziurka od klucza, pęknięty jeź, jedwabna poduszeczka, podwozie, brodata maźła, jaspisowa brama, letnia polana, wodna lilia, niedźwiedzia bródka, włochaty befsztyk, psie ucho, miodowa grota, słodka studnia, dolne usta, „tam, gdzie rosną poziomki”, głębia kobiecości, trójkąt bermudzki). Pojawiają się nawet skojarzenia z przedmiotami użytkowymi (adapter, odkurzacz, gaśnica, toster)⁴³.

⁴³ D. Höjer, G. Kvarnström, *Wielka księga cipek*, seria „Bez Tabu”, przeł. E. Jaszczuk, Warszawa 2010, s. 44.

Jak wynika z wielu badań, podejście mężczyzn do seksu jest „fallocentryczne” (*phallogentric*). Nazywają swój penis „Willie”, „John Thomas”, „Peter”. Można by sądzić, że penisy męskie mają własne osobowości. Pseudonimy sugerują też wielkość: „Whooper” czy „Big Mac”. Jeżeli mężczyźni nie personifikują penisa, próbują go uprzemiotowić (*objectify*) – jeżeli nie jest małą osobą, postrzegany jest jak maszyna, instrument⁴⁴. Penis w *Wielkiej księdze siusiaków* jest obdarzany imieniem (Wacek, Adolf, Johnny), porównywany do podłużnych części roślinnych (korzeń, gruszka, ogóras), zwierząt (baranek, konik, dziobak, ptaszek), broni (armatka, maczuga), instrumentów muzycznych (flet, fujarka). Pojawiają się również nazwy kolokwialne, takie jak na przykład fajfus, laska, dłuto, kołek, organ, trzonek, fiut, siusiak, stojak, interes, ogonek, pała, penis, pał, joystick, kuśka⁴⁵. Członek w kulturze chińskiej to „Jaspisowa Łodyga”, „Głowa Żółwia”⁴⁶. W taoizmie narządy męskie to „Czerwony ptak”, „Słup z jaspisu”⁴⁷.

Chociaż autor *Wielkiej księgi siusiaków* sugeruje, że „milusiński niejedno ma imię”, zbiór nazw na określenie penisa ogranicza się do 33, podczas gdy zbiór nazw sromu w *Wielkiej księdze cipek* liczył aż 129 elementów⁴⁸. Utrzymuje się przekonanie, że nazwy męskie w języku charakteryzują się przewagą liczebną, „wszystkie wspólne aspekty człowieczeństwa, a nawet sam język zawierają z punktu widzenia zastosowania, słownictwa i składni serię głębokich strukturalnych podpór dla męskiej dominacji”⁴⁹. Obserwacja ta może wydawać się uzasadniona, gdyż typ kultury, na podstawie której stworzono badany zbiór leksemów, ma cechy patriarchalne. Michael Kimmel, opierając się na wynikach różnych badań, stwierdza, że kobiety stosunkowo rzadko nazywają swoje genitalia, rzadko też mówią o nich jak o maszynach. Mężczyźni i kobiety, myśląc o seksie, myślą nie o tym samym. Ponadto, jak twierdzi autor, mężczyźni myślą o seksie częściej niż kobiety⁵⁰. A więc może to oni częściej próbują werbalizować seksualne narracje, z synonimami „cipki” włącznie.

Małgorzata Karwatowska i Jolanta Szpyra-Kozłowska twierdzą, że swoisty androcentryzm językowy jest właściwy dla wielu języków świata, a wizerunek kobiet jest w nich zazwyczaj nacechowany negatywnie⁵¹. Emily Martin

⁴⁴ M. S. Kimmel, *The Gendered Society*, the third edition, Oxford, New York 2008, s. 288.

⁴⁵ D. Höjer, G. Kvarnström, *Wielka księga siusiaków...*, op. cit., s. 21.

⁴⁶ D. Krzywicka, *Metodyka wychowania seksualnego...*, op. cit., s. 31.

⁴⁷ J. Wasilewski, *Retoryka dominacji...*, op. cit., s. 409-410.

⁴⁸ Porównywalne ze względu na reprezentację określeń są zbiory kolokwialnych nazw na określenie czynności masturbacji w przypadku kobiet (D. Höjer, G. Kvarnström, *Wielka księga cipek...*, op. cit., s. 56) i mężczyzn (D. Höjer, G. Kvarnström, *Wielka księga siusiaków*, seria „Bez Tabu”, przeł. H. Thylwe, Warszawa 2009, s. 52).

⁴⁹ Ch. Jenks, *Kultura*, przeł. W. J. Burszta, Poznań 1999, s. 131.

⁵⁰ M. S. Kimmel, *The Gendered Society...*, op. cit., s. 289.

⁵¹ M. Karwatowska i J. Szpyra-Kozłowska, *Lingwistyka płci. Ona i on w języku polskim*, Lublin 2005, s. 13-17.

rozpoznaje w dyskursie naukowym uśpione metafory związane z opisami męskich i żeńskich organów płciowych. Autorka twierdzi, że nakładamy kulturowe wyobrażenia związane z płcią na opisy triumfalnego procesu produkcji plemników i menstruacji opisywanej jako porażka we wszystkich znaczących podręcznikach medycyny. Jest to, w jej interpretacji, naukowa bajka, która odzwierciedla, a zarazem wpływa na kreowanie stereotypowo „silnej” męskości i „słabej” kobiecości⁵².

Męski narząd bywa bohaterem popularnych książek dla dzieci⁵³ i dorosłych⁵⁴. Ale i wśród propozycji dla dorosłych już kobiet jest coraz więcej poradników oraz książek, mieszczących się w dyskursie kulturowo-społecznym, dotyczących ich seksualności⁵⁵. W ostatnich latach, w naukowym dyskursie o męskiej seksualności wiele zainteresowania budzi kastracja jako element historii męskości, podobnie jak w dyskursie o kobiecej seksualności – kulturowe ujęcie historii dziewictwa⁵⁶.

Robie H. Harris sugeruje: „Być może ludzie rozmawiając o seksie i ludzkim ciele czują się niepewnie z tego powodu, że nie oglądają narządów płciowych tak często, jak oglądają ręce, nogi, palce, uszy czy oczy. Przecież nasze intymne części ciała są zazwyczaj zakryte ubraniem”⁵⁷. Héléne Bruller dodaje: „Każdy wstydzi się rozbierać przed innymi ludźmi. [...] Dobrze być trochę wstydliwym, inaczej wszyscy chodziliby nago po ulicach. Ważne jest, aby zachować swą nagość, intymność jako prezent dla osoby, którą kochamy”⁵⁸. Słowa służące określeniu tych części ciała, których odkrywanie nie zawsze jest przez dorosłych akceptowane – genitalia, pośladki – należą równocześnie do najbardziej obraźliwych epitetów. Niewiele, oprócz afektonimów, jest w naszym języku określeń na genitalia, które sprzyjałyby tworzeniu pozytywnego nastawienia do nagiego

⁵² E. Martin, *Jajo i plemnik. Naukowy romans*, przeł. J. Włodarczyk, [w:] *Gender. Perspektywa antropologiczna*, t. 2: *Kobiecość, męskość, seksualność*, red. R. E. Hryciuk i A. Kościańska, Warszawa 2007, s. 33-34, 46-47.

⁵³ N. Fisher, *Living with a Willy...*, op. cit.

⁵⁴ Zob. Z. Rudzka, *Z penisem jak z mężem trudno o ideał*, Warszawa 2008; K. Purvis (tekst i rysunki), *Podbrzusze mężczyzn. Przewodnik*, przeł. H. Thylwe, Warszawa 1998; D. M. Friedman, *Pan Niepokorny. Kulturowa historia penisa*, przeł. J. Kolczyńska, Warszawa 2003; A. Miller, *Męska rzecz. Cała prawda o penisie*, Warszawa 2010.

⁵⁵ Zob. K. E. Weiss, *Seksualność kobiety, mity, rzeczywistość, możliwości*, przeł. K. Drozdowski, Warszawa 1994; D. Sundahl, *Kobieca ejakulacja i punkt G. O orgazmach, jakich nie przeżyła twoja babcia*, przeł. M. Cegielska, Warszawa 2009; C. Blackledge, *Wagina. Kobieca seksualność w historii kultury*, przeł. K. Bartuzi, Warszawa 2003; N. Angier, *Kobieta. Geografia intymna*, przeł. B. Kopeć-Umiastowska, Warszawa 2001.

⁵⁶ G. Taylor, *Castration. An Abbreviated History of Western Manhood*, New York and London 2000; H. Blank, *Virgin. The Untouched History*, New York 2007.

⁵⁷ R. H. Harris, ilustracje M. Emberley, *To zupełnie normalne, czyli seks bez tajemnic*, przeł. M. Hesko-Kołodzińska, Warszawa 1995, s. 28.

⁵⁸ Zep & H. Bruller, *Le guide du Zizi sexual*, Grenoble 2001, s. 39.

ciała. Mamy tutaj do czynienia z zamkniętym kręgiem: język przyczynia się do kształtowania określonej postawy dotyczącej ciała, a z kolei nastawienie do ciała przejawia się w języku. Z jednej strony mamy na ogół do czynienia z tabu nagości czy wręcz z negacją ciała w rodzinie, a z drugiej – z ekspozycją nagości w mediach. W obiegowym dyskursie nagość utożsamia się z seksem, często obserwujemy wulgaryzację nagiego ciała w komunikacji nieformalnej⁵⁹.

Dlatego zapewne jako kontrowersyjny interpretuje się pomysł promowany w niektórych książkach o dorastaniu, aby dziewczęta dokładnie obejrzały swoje ukryte narządy płciowe: „Najprostszym sposobem jest rozszerzyć nogi i umieścić między nimi lustro. Wydaje się to dziwne, dlatego, że jesteśmy pouczane, że jest to miejsce intymne, zawsze ukryte. Rzeczywiście jest to strefa prywatna i zakryta przed innymi ludźmi, ale nie przed samą kobietą. Poza tym, genitalia męskie są również strefą prywatną, ale nikt nie ma nic przeciwko temu, kiedy sam mężczyzna je ogląda”⁶⁰. W tym samym nurcie mieści się idea prowadzonych w Stanach Zjednoczonych od lat 70. grupowych warsztatów waginalnych, podczas których dorosłe kobiety spotykają się, oglądają swoje narządy płciowe w lusterkach, uczą się technik stymulacji łechtaczki⁶¹.

2.2. Dorosłe „seksowanie”, czyli skąd się biorą dzieci

Do 7-8 roku życia dzieci nie zastanawiają się, jak uprawia się seks, lecz skąd się biorą dzieci. Wpajane najmłodszym przekonanie, że to bociany przynoszą dzieci, utrzymuje się od XIX wieku za sprawą duńskiego bajkopisarza Hansa Christiana Andersena, który spopularyzował wcześniejszą skandynawską legendę o udziale bocianów w dziele ludzkiej prokreacji⁶². W książkach dla najmłodszych obalane są zakorzenione w kulturze mity dotyczące przyjscia dzieci na świat. Często w formie domysłu współczesne mity na ten temat wypowiadają same dzieci: „Dzieci rosną w ziemi. [...] Trzeba je podlewać, bo jak nie, to będą małe i krzywe”; „Dzieci kupuje się na Allegro. Jeśli rodzice wylicytują je za zbyt duże pieniądze, to potem trzeba pożyczać od babci emeryturę”; „Z Internetu [...]. Trzeba się zalogować na odpowiedniej stronie, a potem dziecko dostarcza kurier”; „Z hipermarketu [...]. Czasami można je tam dostać w promocji”; „z pola buraków, ze słoika”; „Spadają na ziemię w czasie deszczu”; „sadzi się je w ziemi jak rzodkiewkę”; „rodzice znajdują dzieci w Wigilię pod choinką na schodach

⁵⁹ P. Błajet, *Ciało jako kategoria pedagogiczna w poszukiwaniu integralnego modelu edukacji*, Toruń 2006, s. 221-222.

⁶⁰ K. Gravelle & J. Gravelle, ilustracje D. Palen, *The Period Book. Everything You Don't Want to Ask (but Need to Know)*, London 2008, s. 14-15.

⁶¹ K. Cattrall, *Inteligencja seksualna*, przeł. R. Madejski, Warszawa 2006.

⁶² Ch. Panati, *Niezwykłe dzieje zwykłych rzeczy*, przeł. G. Woźniak, Warszawa 2004, s. 29.

lub w skrzynce pocztowej”; „Dzieci biorą się z ziarenka, z jajka-niespodzianki, z zagranicy, ze sklepu 1001 Drobiazgów, Pan Bóg wrzuca je przez okno lub lepi je z gliny”⁶³. W wersji brytyjskiej dzieci są przynoszone przez bociana, kotka, kupowane przez tatę w barze, przynoszone pod choinkę, znajdowane przez mamę w szpitalu⁶⁴.

Autorzy książek ostrzegają, że we Francji, Belgii jeszcze zupełnie niedawno mówiono, że dzieci znajduje się w kapuście, na drzewach, w studni lub że przynosi je położna w pudełku. Liście młodej kapusty tak się układają, że przy odrobinie wyobraźni można uwierzyć, że skrywają niemowlę⁶⁵.

Wiele książek dla dzieci odwraca tradycyjne role: to dzieci, a nie rodzice wiedzą wszystko o seksie. Wykład rodziców o tym, skąd się biorą dzieci, to zbiór absurdalnych pomysłów, w jakie nie mogłoby uwierzyć żadne dziecko: według nich bliźniaki przynoszą dinozaury, prosto z jurajskiego parku, wieloraczki piecze się z piernikowego ciasta albo wyciąga spod kamieni jak dżdżownice, dzieci można także siać w doniczkach i trzymać w cieplarni albo wycisnąć z tubki jak pastę do zębów. Według książkowej mamy, „żeby mieć dziewczynki, trzeba zmieszać dużo cukru z sokiem malinowym, przyprawą cynamonową, gałką muszkatołową, goździkami i innymi przyjemnymi pachnidłkami”. Tata jest z kolei przekonany, że „chłopaków robi się ze skorupki ślimaków. Z błotka, kokonów i psich ogonów”⁶⁶. Dzieci nie dadzą się nabrać na rodzicielskie bajeczki, bo same wiedzą wszystko, co potrzeba, i mogą rodzicom to opowiedzieć i narysować. W zabawnej formie to dzieci tłumaczą zakłopotanym rodzicom kolejne etapy rozmnażania: tubka tatusia musi zostać włożona do dziurki, która jest u dołu brzucha mamusi. To tędy nasionka płyną do jajeczka. Poruszają się bardzo szybko, bo mają ogonki jak kijanki. Kiedy nasionka już są w brzuchu mamy, rozpoczynają WIELKI WYŚCIG. Zwycięzca dopada jaja, przebija osłonkę i zaczyna rosnąć... Tworzy się embrion, czyli malutkie dziecko⁶⁷.

Przedszkolaki w książce Grzegorza Kasdepke próbują w dziecięcy sposób przekazać dorosłym wiedzę na temat „seksowania”. Stąd właśnie biorą się dzieci – z przytulania się: „Dorośli rozbierają się, mocno się do siebie przytulają i jest im bardzo miło. A siusiak taty rośnie i robi się na tyle duży, że tata może włożyć w to miejsce u mamy do siusiania. A gdy dorosłym robi się od tego przytulania bardzo przyjemnie – z siusiaka taty wypływają plemniki, które gonią jak najszybciej do takiego małego jajeczka, które jest gdzieś w brzuchu mamy.

⁶³ G. Kasdepke, ilustracje M. Piwowarski, *Horror! Czyli skąd się biorą dzieci*, Warszawa 2010, s. 20-22, 26-28.

⁶⁴ P. Mayle, ilustracje A. Robins, P. Walter, *Skąd się wziąłem?...*, op. cit., s. 3-4.

⁶⁵ V. Dumont, S. Montagnat, *Pytania o miłość 8-11 lat*, przeł. H. Zbonikowska, Warszawa 1999, s. 13, 24.

⁶⁶ B. Cole, *Mama zniosła jajko!*, przeł. H. Baltyn, Warszawa 2004.

⁶⁷ Ibidem.

Plemniki, który jest pierwszy, wygrywa, wchodzi do jajeczka, no i tak zaczyna się dziecko”⁶⁸.

Niewątpliwą zaletą książek dla dzieci w wieku do 6 lat jest pokazanie trudnych dla nich pojęć w przystępny sposób. W najprostszej wersji mówi się po prostu, że „Mali ludzie są robieni przez dorosłych ludzi”⁶⁹ i że „Tylko dorośli mogą mieć dzieci”⁷⁰. Młodsze dziecko jest również na ogół informowane, że do tego, „aby powstał mały dzidzius, potrzebna jest mamusia i tatuś”⁷¹. Mama i tata łączą swoje ciała. Kiedy plemnik taty spotka się z jajeczkiem mamy, powstaje dziecko⁷²; „Dwie części ciała kobiety i mężczyzny pasują do siebie jak puzzle. Mama i tata łączą te części i powstaje dziecko”⁷³; „Jeśli jeden plemnik spotka jedno jajeczko, zaczynają ze sobą romansować. Nazywa się to zapłodnieniem i jego następstwem jest dziecko”⁷⁴. Opowieść o romansie jajeczka z plemnikiem może docierać do najmłodszych w postaci wierszowanej: „Z taty rój nasionek rącznych mknie z jajeczkiem się połączyć, które w mamie czeka skrycie, żeby zacząć nowe życie”, „Gdy nasionko z nim się zwiąże, wtedy mama zajdzie w ciążę, a jej brzuch, jak księżyc w pełni, dziecko, rosnąc w nim, wypełni”⁷⁵.

Niekiedy pojawia się również zastrzeżenie, że akt ten dotyczy związku sformalizowanego: „Kiedy jakaś para małżeńska chce mieć dzieci, wtedy musi umożliwić spotkanie plemnika męża z jajeczkiem żony”⁷⁶. Częściej jednak po prostu mężczyzna i kobieta uczestniczą w akcie zapłodnienia: „Kiedy kobieta i mężczyzna kochają się i chcą mieć dzieci, plemniki mężczyzny łączą się z jajeczkiem kobiety i powstaje dziecko”⁷⁷; „Mężczyzna ma siusiaka, który wystaje na zewnątrz. Kobieta ma dziurkę, która sięga do wewnątrz. Przydają się, kiedy chce się mieć razem dziecko. Siusiak wpasowuje się do dziurki. Po jakimś czasie do środka wtryskuje z niego trochę białego płynu. To sperma z plemnikami. Są tak małe, że ich nie widać. Chcą płynąć do jajeczka, które znajduje się w środku kobiety. Plemniki płyną tam na wyścigi. Wygrywa ten, który dostanie się pierwszy do jajeczka. [...] Jajeczko i plemnik są razem początkiem dzidziusia, czyli płodu”⁷⁸.

⁶⁸ G. Kasdepke, ilustracje M. Piwowarski, *Horror! Czyli skąd się biorą dzieci...*, op. cit., s. 32, 52, 56.

⁶⁹ P. Mayle, ilustracje A. Robins, P. Walter, *Skąd się wziąłem?...* op. cit., s. 3.

⁷⁰ A. Smith, ilustracje M. Wheatley, *How Are Babies Made?*, London 2003.

⁷¹ E. Pajęczkowska, K. Pomińska, *Nie wiercie w bociany...*, op. cit., s. 10.

⁷² C. Llewellyn, ilustracje M. Gordon, *Where Did I Come from? A First Look at Sex Education*, London 1998, s. 12.

⁷³ M. and M. Doney, ilustracje N. Butterworth and M. Inkpen, *Who Made Me?...*, op. cit.

⁷⁴ P. Mayle, ilustracje A. Robins, P. Walter, *Skąd się wziąłem?...*, op. cit., s. 16.

⁷⁵ M. Brykczyński, *Skąd się biorą dzieci?*, ilustracje P. Pawlak, Warszawa 2004, s. 7-8.

⁷⁶ M. Zdann, *My. Jak powstaje życie...*, op. cit., s. 18.

⁷⁷ G. Saltz, ilustracje L. Avril Cravath, *Amazing You. Getting Smart about Your Private Parts. A First Guide to Body Awareness for Preschoolers*, London 2008.

⁷⁸ P. Stalfelt (tekst i ilustracje), *Mała książka o miłości*, przeł. B. Gawryluk, Warszawa 2010.

Starsze dzieci wiedzą, że „Uprawianie seksu nie zawsze kończy się ciążą”⁷⁹. Bardzo duża część opowieści dotyczy po prostu mężczyzny i kobiety, którzy uprawiają seks, bo się kochają: Seksualność to ciało, które mówi „kocham Cię”; „Mężczyzna kocha kobietę. A więc całuje ją. Ona też go całuje. Przytulają się do siebie bardzo mocno. I po chwili członek mężczyzny staje się sztywny, twardy i znacznie większy niż zwykle. [...] Mężczyzna chce być w tym czasie tak blisko kobiety, jak tylko może, bo ją bardzo, bardzo kocha. I żeby być najbliżej kobiety, kładzie się na nią i wkłada swój członek do jej pochwy. Jest to bardzo miłe uczucie i dla mężczyzny i dla kobiety. On lubi być wewnątrz niej i ona lubi, kiedy on tam jest. Nazywamy to kochaniem się”⁸⁰.

W wersjach dla młodszych i starszych dzieci nawiązuje się do towarzyszących stosunkowi bliskości, przyjemności, podniecenia: „Seks polega również na pragnieniu, aby być bardzo blisko drugiego człowieka, tak blisko, jak to tylko możliwe”; „Do stosunku seksualnego dochodzi wtedy, gdy kobieta i mężczyzna czują się bardzo podnieceni i bardzo podobają się sobie nawzajem. Chcą być bardzo blisko siebie w seksualnym znaczeniu, tak blisko, że mężczyzna wkłada członek do pochwy kobiety. Pochwa rozciąga się i otacza członek mężczyzny”⁸¹; „Dorośli, gdy uprawiają seks, [...] pieścą się, całują i rozmawiają. Są szczęśliwi. Pożądamy się i chcą być jak najbliżej, ich narządy płciowe dotykają się”⁸²; „Gdy mężczyzna i kobieta kochają się, to pieścą się, obejmują i całują. Prącie mężczyzny wydłuża się, twardnieje i podnosi się. Wtedy może wejść do pochwy kobiety. Zarówno mężczyzna, jak i kobieta odczuwają wtedy wielką przyjemność. Gdy przyjemność jest największa, sperma wytryskuje do pochwy kobiety, a wraz z nią miliony plemników”⁸³; „ludzie, którzy naprawdę się kochają, uwielbiają to robić. Rozbierają się, całują, głaszczą się, przytulają i nadchodzi taki moment, kiedy chcieliby być jeszcze bardziej ze sobą złączeni, żeby doznać jeszcze większej radości. Członek mężczyzny twardnieje i powiększa się, aby móc wejść do pochwy kobiety. Często jest to chwila wielkiego szczęścia”⁸⁴.

Nieco starszym dzieciom podaje się coraz więcej szczegółów dotyczących opisu samego stosunku seksualnego: „Wzwiedziony penis twardnieje i mężczyzna może go wprowadzić do pochwy kobiety. Nie jest to bolesne, raczej przyjemne i miłe. W takiej chwili mężczyzna i kobieta odczuwają wielką rozkosz.

⁷⁹ V. Dumont, S. Montagnat, *Pytania o miłość 8-11 lat...*, op. cit., s. 8.

⁸⁰ P. Mayle, ilustracje A. Robins, P. Walter, *Skąd się wziął?...*, op. cit., s. 10-11.

⁸¹ R. H. Harris, ilustracje M. Emberley, *To zupełnie normalne, czyli seks bez tajemnic...*, op. cit., s. 12, 14.

⁸² V. Dumont, S. Montagnat, *Pytania o miłość 8-11 lat...*, op. cit., s. 7.

⁸³ F. i P.-O. Wessels, J.-B. Carlander, ilustracje D. Bazin, D. Schulthess i M. Trumel, *Moja pierwsza encyklopedia...*, op. cit., s. 35.

⁸⁴ Ch. Verdoux, J. Cohen, J. Kahn-Nathan, G. Tordjman, *Encyklopedia wychowania seksualnego 7-9 lat...*, op. cit., s. 18.

W szczytowym momencie mężczyzna ma wytrysk – trochę białawego płynu, spermy, wypływa z penisa do pochwy”⁸⁵. Pojawiają się opisy działające na wyobraźnię dziecka: Mężczyzna przesuwa członek wewnątrz pochwy kobiety i w ten sposób [...] penis i pochwa [...] te obie łaskotliwe części ciała pocierają się o siebie. Jest to tak, jakbyś się drapał, kiedy coś cię swędzi, ale jest to o wiele przyjemniejsze. Zwykle zaczyna się robić to powoli, a potem – kiedy łaskotliwe uczucie jest silniejsze – coraz szybciej i szybciej”⁸⁶; „Kiedy mężczyzna i kobieta sapią tak mocno, to można by sobie pomyśleć, że wchodzi na jakiś szczyt. I rzeczywiście, oni coś takiego robią. To ich pocieranie się w górę i w dół kończy się dla obojga olbrzymim miłosnym drżeniem. [...] jeżeli wiesz, jak to jest, kiedy swędzi cię w nosie przez dłuższy czas i potem silnie kichniesz – to jest to trochę podobne do tego, o czym mówimy. W tym czasie z końca męskiego członka wytryska dość gęsty, kleisty płyn i dostaje się do pochwy kobiety”⁸⁷.

Wiele opowieści skoncentrowanych jest na afirmacji aktu seksualnego: „Wyobraź sobie, jakie to wspaniałe. Dzieje się tak, kiedy penis jest wewnątrz pochwy. Ta bliskość oznacza miłość”⁸⁸; „Kiedy się odczuwa przyjemność, serce bije mocniej, dlatego jesteście trochę zdyszani. W najbardziej przyjemnym momencie kochankowie wydają z siebie krzyk, żeby wyrazić swoje szczęście”⁸⁹. Harris podkreśla wielokrotnie, że „cały ten seks” jest niewiarygodny i wspaniały⁹⁰.

Niekiedy seks niesie ze sobą elementy przyjemności, zabawy, ale i wysiłku: „Gdy są bardzo blisko siebie, uwielbiają to, czują dreszcze i z penisa tatusia wytryskuje sperma jak z fontanny do pochwy mamusi. [...] Czują się potem zmęczeni, bo jak każda zabawa, ta również wymaga dużej energii”⁹¹. W książce Babette Cole narysowane są sposoby..., żeby „tubka tatusia trafiła do dziurki mamusi” – tatuś i mamusia uprawiający seks na deskorolce, tatuś i mamusia z pękami balonów nad szczytami gór w pozach iście akrobatycznych⁹².

Podkreśla się dobrowolność uprawiania seksu przez dorosłych: „Tato daje nasionko życia Mamie wtedy, kiedy tego chcą”⁹³; „W czasie uprawiania miłości, nasienie taty dostawało się do ciała mamy poprzez taki kanalik, który mama ma w środku. Ten kanalik to pochwa, i to tamtędy penis taty wchodzi do ciała

⁸⁵ V. Dumont, S. Montagnat, *Pytania o miłość 8-11 lat...*, op. cit., s. 7.

⁸⁶ P. Mayle, ilustracje A. Robins, P. Walter, *Skąd się wziąłem?...*, op. cit., s. 13.

⁸⁷ Ibidem, s. 14.

⁸⁸ L. Krasny Brown and M. Brown, *What's the Big Secret? Talking about Sex with Girls and Boys*, New York, Boston 2000, s. 21-22.

⁸⁹ Zep & H. Bruller, *Le guide du Zizi sexual...*, op. cit., s. 38.

⁹⁰ R. H. Harris, ilustracje M. Emberley, *It's so Amazing!...*, op. cit., s. 28-29.

⁹¹ M. and M. Doney, ilustracje N. Butterworth and M. Inkpen, *Who Made Me?...*, op. cit.

⁹² B. Cole, *Mama zniósła jajko!...*, op. cit.

⁹³ A. Arthus, *Wyjaśniamy dzieciom tajemnice życia...*, op. cit., s. 19.

mamy, kiedy rodzice decydują, że chcą się kochać”⁹⁴; „Nie powinno się kochać, kiedy się nie ma na to ochoty. Możemy zmienić zdanie w ostatniej chwili nawet, jeśli jesteśmy już nadzy”⁹⁵.

Zastrzega się również dzieciom, że jest to temat intymny: „To oczywiście: o seksie nie mówi się tak jak o pogodzie. Jest to tajemnica, którą każdy odkrywa i dzieli z ukochanym lub ukochaną”⁹⁶; „Zakochani, mężczyzna i kobieta, pragną być bardzo blisko siebie. Ich ciała się splatają. [...] Sprawia to zakochanym wielką przyjemność i chcą być wtedy sami. Te tajemne chwile bliskości nazywa się intymnością”⁹⁷.

Nazwy dotyczące pozycji współżycia to w kulturze azjatyckiej „Biały Tygrys w Locie”, „Feniks Igrający w Czerwonej Pieczarze”, „Dwie Jaskółki z Jednym Sercem”, „Żółwie Unoszące się na Wodzie”, „Mała śpiewająca na Drzewie”⁹⁸. Podobnie zróżnicowane są opisy ruchów frykcyjnych w kulturze taoistycznej: „Przecinanie ostrygi”, „Odgarnianie kamieni”, „Tłuczek w mózdzierzu”, „Lot ptaka pod wiatr”⁹⁹.

W książkowej narracji o seksualności, skierowanej do dzieci, mieszczą się również nieanalizowane szczegółowo w tym artykule tematy, takie jak w przypadku młodszych dzieci, definiowanie miłości, homoseksualizm, usankcjonowanie związku małżeństwem, posiadanie dzieci bez ślubu, okoliczności porodu¹⁰⁰. W dyskursie skierowanym do dzieci w wieku 8-11 lat pojawiają się odpowiedzi na pytania o środki antykoncepcyjne, adopcję dziecka, sztuczne zapłodnienie, o aborcję, poronienie, doznania dziecka w życiu płodowym, niemowlęcym, czy też ostrzeżenie przez przemocą seksualną¹⁰¹.

W każdej z opowieści dla najmłodszych tak samo ważna jak treść, jest oprawa graficzna, która stanowi podstawę odrębnej narracji. W większości książek rysunki są maksymalnie uproszczone, wysmakowane, zabawne. Michael Emberley w książkach autorstwa Robie H. Harris, które są bestsellerami na całym świecie, proponuje poprawne politycznie wizje seksualności człowieka – z podkreśleniem różnego koloru skóry, a także zróżnicowaniem wzrostu, wagi, wielkości narządów jednostki. Przedstawiane są nagie postaci seniorów,

⁹⁴ R. Giommi, ilustracje Ch. Gobbo, *Jestem chłopcem / Jestem dziewczynką. Rozmowy o płci, uczuciach i seksualności*, przeł. M. Pieńkos, Warszawa 2009.

⁹⁵ Zep & H. Bruller, *Le guide du Zizi sexual...*, op. cit., s. 39.

⁹⁶ V. Dumont, S. Montagnat, *Pytania o miłość 8-11 lat...*, op. cit., s. 7.

⁹⁷ V. Dumont, *Pytania o miłość 5-8 lat...*, op. cit., s. 11.

⁹⁸ D. Krzywicka, *Metodyka wychowania seksualnego...*, op. cit., s. 31.

⁹⁹ J. Wasilewski, *Retoryka dominacji...*, op. cit., s. 409.

¹⁰⁰ V. Dumont, *Pytania o miłość 5-8 lat...*, op. cit., s. 5, 10, 16-17, 28; P. Mayle, ilustracje A. Robins, P. Walter, *Skąd się wziąłem?...*, op. cit., s. 22.

¹⁰¹ V. Dumont, S. Montagnat, *Pytania o miłość 8-11 lat...*, op. cit., s. 9, 14-15, 18-19, 26-29, 32-33, 44-45.

ludzi na wózkach, kobiet i mężczyzn, których ciała są zwiotczone, otyłe, a więc będące w sprzeczności z obowiązującym kanonem piękna¹⁰². Coraz popularniejszą na całym świecie edukacyjną narracją dla dzieci i młodzieży staje się forma komiksowa.

Książki dla dzieci w obszarze nazywanym w kulturze anglosaskiej *sex instruction for children* to próba wsparcia dla zdezorientowanych i bezradnych rodziców, zawierająca pomysły na zmierzenie się z tabu i wyjaśnienie dziecięcych wątpliwości związanych ze sferą seksu i seksualności. Są wśród nich niekiedy prawdziwe w swej prostocie arcydzieła, jak na przykład propozycja dla najmłodszych Babbette Cole. Jest to dość uniwersalny dla większości dzieci na całym świecie monolog małej dziewczynki, dotyczący spraw nigdy do tej pory nie poruszanych w rozmowie z mamą. Mama nigdy nie powiedziała, że życie jest pełne „małych” tajemnic. Dziecko zafascynowane jest kwestią różnicy między dziewczynkami i chłopcami, nie wie, skąd wziął się pepek, dlaczego dorosłym rosną włosy w nosie, a wypadają z głowy, dlaczego rodzice zamykają przed dziećmi swoją sypialnię i co robią, gdy wychodzą razem wieczorem, skąd biorą dzieci mamusi i tatusiowie, którzy nie mogą ich urodzić, dlaczego można kogoś kochać i nienawidzić jednocześnie, dlaczego niektóre kobiety zakochują się w kobietach, a pewni mężczyźni wolą mężczyzn niż kobiety. To niewątpliwie pytania, na które dorośli nie zawsze są przygotowani. Puentą książki jest pełne zaufania stwierdzenie dziecka: „Ale nie denerwuję się, kiedy przyjdzie czas, mama mi wszystko to wyjaśni”¹⁰³. Cytowana kwestia obrazuje zobowiązanie dorosłych wobec dzieci, konieczność odpowiadania na ich „trudne pytania” w odpowiednim czasie i za pomocą odpowiedniej narracji.

3. Seksualność dziecka na „postmodernistycznym placu zabaw”

We współczesnej zachodniej (zwłaszcza anglosaskiej) kulturze bardzo silnym, wręcz hegemonicznym tematem dyskursu jest „niewinność dziecka”. Dzieci powinny być chronione przed światem dorosłych, a zwłaszcza przed wiedzą na temat seksu, bo może to zniszczyć ich niewinność i zachęcić do zakazanych społecznie praktyk¹⁰⁴. W sensie kulturowym dzieci mają być istotami aseksualnymi (*asexual persons*) lub przedseksualnymi (*presexual persons*). Jednak paradoksalnie, mamy obecnie do czynienia z procesem seksualizacji (lolityzacji) dzieciństwa. Promowane w kulturze wzorce są próbami uatrakcyjnienia wyglądu małych dziewczynek lub wzmocnienia męskości i heteroseksualności małych

¹⁰² R. H. Harris, ilustracje M. Emberley, *It's so Amazing!...*, op. cit.

¹⁰³ B. Cole, *Mama zniosła jajko!...*, op. cit.

¹⁰⁴ D. J. Mellor and D. Epstein, *Appropriate Behavior?...*, op. cit., s. 381.

chłopców¹⁰⁵. W dobie aduptyzacji dzieciństwa, a zarazem infantylizacji kultury, dzieci „tracą swoją niewinność”, zachęca się je do tego, aby były sexy, zanim jeszcze osiągną dojrzałość płciową. Oglądają więc lub uczestniczą w wyborach małej miss albo castingach na gwiazdę. Jeden z obserwatorów takiego wydarzenia stwierdza: „[...] impreza ta przypomina raczej aukcję. Dzieci za wszelką cenę starają się sprzedać. [...] dziesięcioletnie dziewczynki [...] paradowały po scenie w szpilkach w prowokacyjnych minispódniczkach i wydekoltowanych bluzkach. Wyglądały jak kandydatki do dziecięcej wersji *Playboya* – zmanierowane, wymalowane, obwieszane biżuterią. Najmłodszy uczestnicy konwencji mieli pięć lat. Odbył się konkurs bikini dla dziesięciolatek. Dziewczynki zachowują się, jakby starały się o pracę w klubie go-go”¹⁰⁶.

Jeszcze w XIX wieku dobre obyczaje językowe nakazywały konkurentowi rozmawiać z panną o miłości bez wypowiedzenia kłopotliwego wyrazu „miłość”¹⁰⁷. We współczesnych książkach dla dojrzewających dziewcząt znaleźć można bardzo konkretne porady na temat miłości i seksu we wszelkich możliwych kontekstach (homoseksualizm, masturbacja, orgazm, środki antykoncepcyjne, przemoc seksualna). Można odnieść wrażenie, że są to poradniki instruujące, jak czerpać przyjemność z seksu: „Z pewnością słyszałaś wiele razy, że dziewczyna powinna się rozluźnić, zrelaksować i oddać, jeśli chce mieć orgazm. Ale ta rada prowadzi na manowce. Nie chodzi o to, by położyć się w zrelaksowanej pozycji i czekać na cuda, które mają nastąpić. Podniecone seksualnie ciało jest aktywne i ożywione. Byłoby naprawdę dziwne, gdybyś pozostała beczynna”¹⁰⁸.

Kultura postmodernistyczna jest gigantycznym medialnym „placem zabaw”, gdzie wszystko może stać się przedmiotem rozrywki. Ale „zabawki” szybko się nudzą rozpieszczonym dzieciom¹⁰⁹. Pojawiają się więc wciąż nowe propozycje: seksualizacja mediów, styl *porno-chic*, *seksting*, *sextube* to zaledwie kilka współczesnych zjawiskowych „zabawek” nakłaniających młodych ludzi do czerpania przyjemności z seksu. Na japońskim rynku porno pojawiła się gra komputerowa w gwałt. Celem zabawy jest dokonanie gwałtu na matce i jej nastoletnich córkach, a następnie przekonanie skrzywdzonej rodziny do aborcji. Jeśli cel nie zostanie

¹⁰⁵ V. Walkerdine, *Daddy's girl: Young girls and popular culture*, Basingstoke 1997; M. Gigi Durham, *Efekt Lolity. Wizerunek nastolatek we współczesnych mediach i jak sobie z nim radzić*, przeł. M. Gliński, Warszawa 2010.

¹⁰⁶ G. Saniuk-Woźniak, *Amerykański nałóg*, „Twój Styl”, Nr 10(243), październik 2010, s. 138.

¹⁰⁷ R. W. Simon, D. Eder, C. Evans, *The Development of Feeling Norms Underlying Romantic Love among Adolescent Females*, [w:] *Inner Lives and Social Worlds. Readings in Social Psychology*, red. J. A. Holstein, J. F. Gubrium, New York, Oxford 2003, s. 227.

¹⁰⁸ M. Böhm, ilustracje H.-J. Feldhaus, *Tylko dla dziewcząt. Bez tajemnic o stawianiu się kobietą*, przeł. A. Janiszewska, Bremen 2010, s. 88.

¹⁰⁹ K. Krzan, *Ekstaza w wersji pop...*, op. cit., s. 206.

osiągnięty, gracz wrzucony jest pod pociąg i umiera. A dla bardziej wybrednych przygotowano również wersję multiplayer, w której kilku graczy może jednocześnie zgwałcić jedną kobietę. Producenci zapewniają, iż gra jest jak najbardziej bezpieczna, bowiem posiada certyfikat rady etyki¹¹⁰.

Dostępne na rynku prawdziwe zabawki przeznaczone dla dzieci odzwierciedlają różnorodność i sprzeczność sposobów konstruowania płciowych skryptów dzieciństwa. Są produkowane lalki z dziecięcą budową, przygotowane do płaczu, siusiania, karmienia, nie ma natomiast lalek z zaznaczonymi cechami i budową osób dorosłych. Jak twierdzi Jonathan Bignell, brytyjska dziewczynka posiada średnio 5 lalek Barbie, w USA jest więcej Barbie niż obywateli tego kraju. Barbie z sylwetką dorosłej kobiety i jej przyjaciel Ken Carson z sylwetką dojrzałego mężczyzny, jednak pozbawieni są zewnętrznych organów płciowych. Postrzega się bowiem dzieci jako niewinne istoty, które trzeba chronić przed obrazem pierwszo- i drugorzędowych cech płciowych. Barbie, Ken, Action Man i inni im podobni są małymi, podatnymi na zniszczenie, niemymi zabawkami i to one właśnie biorą udział w dziecięcych fantazjach na temat świata dorosłych¹¹¹. Dzięki nim dzieci, zgodnie z obowiązującym dyskursem niewinności, rozpoznają kobietę i mężczyznę po całkiem zewnętrznych, trzeciorzędnych cechach płciowych. Obrazuje to napisana w XIX wieku opowieść Honoré Balzaka o rodzeństwie, któremu pokazano obraz Adama i Ewy w raju. „Który to Adam?” – zapytał François swoją siostrę Marguerite. „Jak mam rozpoznać, kiedy są nady?” – odpowiedziała Marguerite¹¹².

Unconventional narratives on sex in popular culture

Summary

One unconventional narrative is the story of sexuality in popular culture or, rather, the story of problems with finding the right words to talk about sexuality. The language emerges as a barrier in observation and description of sexuality. Whenever we begin to talk, we immediately find ourselves moving within the realm of stereotypes and myths. Instead of getting closer to the experience, its description and meaning, we build yet another level of fiction.

¹¹⁰ J. Martel, *Gra w gwałt dla przyszłych przestępców*, <http://www.papilot.pl/article/3134/Gra-w-gwalt-dla-przyszlych-przestepcow.html>

¹¹¹ J. Bignell, *Where is Action Man's Penis? Determinations of Gender and the Bodies of Toys*, [w:] *Indeterminate Bodies*, red. N. Segal, L. Taylor, R. Cook, Houndmills, Basingstoke, Hampshire New York 2003, s. 39, 42.

¹¹² R. Michels, *Sexual Ethics. A Study of Borderland Questions*, New Brunswick and London 2002 (pierwsze wydanie 1914 r.), s. 21.

Breaking free from the imperative of naming and, instead, turning towards the discovery of meanings hidden in bodily responses, means that the discourse of privacy finds due appreciation. However, areas which are unnamed and undefined are usually treated (also by ourselves) as second rate. Moreover, this space is highly clichéd because the Polish language does not have a sufficient repertoire of the 'right' words while it does suffer from overrepresentation of obscenities. As a result, the realm of sex life is subjected not only to intense moral control but also to systematic exclusion. Unavailability of language, no possibilities to tell stories, and the inadequacy of existing words – all of them lead to discursive deficits in narratives concerning sex and sexuality.

Despite the progressing sexualisation of public life, the Polish language still lacks words to name sex organs and to describe sexual behaviours. This indicates the need to find the right narrative for sexuality but also shows that this domain is heavily tabooed. On the one hand, we are dealing with the entertainment aspect of sex life and, on the other, with excessive seriousness. In the light of those processes it is interesting to analyse, from a sociological perspective, the form and content of two children's books which have established themselves in Polish popular culture. Those books, authored by two Swedish authors: Dan Höjer and Gunilla Kvarnström, aim to de-taboo narratives about sexuality. On the other hand, attention should also be given to books for the youngest children which introduce this sphere of narration.

NARRACJE POGRANICZNE

ANNA RUTTAR
(Uniwersytet Śląski, Katowice)

*BAROCK AND ROLL*¹, CZYLI O RÓŻNYCH FORMACH ISTNIENIA MUZYKI WE WSPÓŁCZESNEJ LITERATURZE CHORWACKIEJ²

ABSTRAKT: Związki współczesnej literatury chorwackiej z muzyką mają bardzo różnorodny charakter i są wyrazem zróżnicowanych autorskich strategii. Niniejszy artykuł prezentuje trzy spośród nich: nawiązania do zapisu nutowego, inspiracje klasycznymi formami muzycznymi, jak fuga czy rondo, oraz odniesienia do muzyki popularnej w poezji i prozie. Inspiracje muzyczne w literaturze chorwackiej można rozpatrywać jako przypadek szerszego zjawiska, jakim jest intermedialność; wpisują się zatem one w kontekst wielu pokrewnych zjawisk, na przykład poezji konkretnej, związków literatury z filmem, radiem czy wideoklipem.

SŁOWA KLUCZOWE: literatura chorwacka, muzyka, intermedialność, poezja konkretna

Przenikanie elementów literackich i muzycznych we współczesnej literaturze chorwackiej dokonuje się za sprawą silnie zindywidualizowanych strategii artystycznych. Zabiegi kreujące wielopoziomowe nawiązania do sztuki dźwięków są tak zróżnicowane, że nie sposób poddawać ich jakimkolwiek generalizacjom. Proponowana perspektywa muzyczno-literackich filiacji zachodzących na planie chorwackiej literatury współczesnej nie zakłada bynajmniej ujęcia przekrojowego. Dla prezentowanego tutaj subiektywnego wyboru wariantów funkcjonowania muzyki w chorwackiej literaturze współczesnej, można zaproponować trzy, niehierarchicznie wyodrębnione, wzajemnie przenikające się grupy problemowe. Pierwszą z nich stanowią literackie nawiązania muzyczne inspirowane zapisem nutowym – partyturowość w chorwackiej poezji i performatywność. Druga grupa obejmuje inspiracje klasycznymi formami muzycznymi, takimi, jak rondo, fuga czy symfonia w prozie i w poezji, natomiast grupa trzecia kompiluje przykłady odniesień do muzyki popularnej (również w prozie i w poezji).

¹ Sformułowanie *baROCK AND ROLL* zostało zaczerpnięte z wiersza Nedy Mirandy Blažević (ur. 1951). N. M. Blažević, *baROCK AND ROLL*, [w:] G. Rem, *Koreografija teksta [Choreografija tekstu]*, cz. II, Zagreb 2003, s. 261.

² Tłumaczenia wprowadzonych w tekście głównym i w przypisach tytułów i cytatów – Anna Ruttar. Wersje oryginalne cytatów zostały poprzedzone sformułowaniem: „W oryginale:”.

Kierunki zainteresowań muzycznych we współczesnej literaturze chorwackiej można śledzić według klucza intermedialnego. Autorzy, których twórczość udaje się analizować pod kątem intermedialności, wpisują się w różne, wyszczególniane przez badaczy literatury, wzorce: na przykład poetycki wzorzec doświadczenia językowego, wzorzec poezji konkretnej czy też w prozatorski model tzw. *jeans prozy* albo prozy miejskiej. Są to, w ujęciu najbardziej ogólnym, artyści, którzy w ramach własnych konceptów estetycznych łączą język poezji lub język prozy z językami innych mediów³, takich jak film, muzyka, moda, architektura, malarstwo, telewizja, video, radio⁴.

Na początku lat pięćdziesiątych do literatury chorwackiej przenikały tendencje, które były wynikiem zjawiska *musique concrète* i *boomu na rock & roll*. Przełom lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych (1968-1972) obfitował w języki innych mediów (geometria, muzyka, fotografia, architektura, telewizja, radio)⁵. W latach 1973-1980 wprowadzano już do literatury inne media: video i *design*, podczas gdy w okresie 1981-1991 pośród strategii najbardziej wpływowych można wyróżnić strategię trans-medialną, wyzyskującą tematyczne i strukturalne matryce nieliterackich mediów: muzyki (*rock*), filmu, komiksu, reklamy i wideo-klipu⁶. Na większość twórców wpływ wywierają: *punk, rock and roll, blues, jazz, dark, noise* i *crossover*⁷. Cechą charakterystyczną większości tekstów powstałych w latach siedemdziesiątych i później jest nastawienie na wielokodowość, otwarcie na inne sztuki, w tym na dialog literacko-muzyczny⁸. To właśnie na tej ostatniej zależności będziemy się koncentrować.

³ Por. G. Rem, *Od nacрта za ples do totentanza* [*Od szkicu do tańca do tańca ze śmiercią*], „Riječi” 2002, nr 1-3, s. 410.

⁴ Por. A. Flaker, *Proza u trapericama* [*Proza w džinsach*], Zagreb 1983, s. 45.

⁵ G. Rem, *Koreografija teksta* [*Choreografija tekstu*], Zagreb 2003, s. 21-26.

⁶ Por. *Strast razlike, tamni zvuk praznine, hrvatsko pjesništvo osamdesetih i devedesetih* [*Namiętność różnicy, ciemny dźwięk pustki, chorwacka poezja lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych*], oprac. B. Čegec, M. Mićanović, „Quorum” 1995, nr 5-6; cytuję za: S. Jukić, *Miłości nieparzyste (szkice o współczesnej poezji)*, [w:] *Widzieć Chorwację. Panorama literatury i kultury chorwackiej 1990-2005*, red. K. Pieniążek-Marković, G. Rem, B. Zieliński, Poznań 2005, s. 115.

⁷ Por. G. Rem, *Od nacрта za ples do totentanza* [*Od szkicu tańca do tańca ze śmiercią*], op. cit., s. 412-413 oraz G. Rem, *Intermedijalna puncta hrvatskog pjesništva druge polovice XX stoljeća* [*Intermedialna puncta do chorwackiej poezji drugiej połowy XX wieku*], „Kolo” 2002, nr 3.

⁸ Emblem *blue jeans* zaproponowany przez Aleksandra Flakera jako znak rozpoznawczy chorwackiej młodej prozy dwudziestego wieku (por. D. Lugarić, *Simbolički dalekozor – Flakerova proza u trapericama* [*Symboliczna lornetka – proza w džinsach Flakera*], „Umjetnost riječi” 2009, nr 3-4 oraz A. Flaker, *Proza u trapericama* [*Proza w džinsach*], Zagreb 1983) zwanej prozą w jeansach (*proza u trapericama*), bodaj najlepiej oddaje specyfikę tego obszaru twórczości literackiej, która jest otwarta na popkulturę i mass media. Obok *prozy w jeansach* należy także wymienić pojęcia *urbana proza* lub *gradska proza* jako wskazujące pole badań nad strategiami kultury masowej, odniesieniami genologicznymi, związkami z innymi tekstami funkcjonującymi w ramach utworów nabudowanych na konceptach szeroko pojętej tematyki miejskiej.

I. Nawiązania muzyczne inspirowane zapisem nutowym – „wizualizacje” partyturowości w chorwackiej poezji konkretnej i performatywność

Muzyka i partytury wnikają do tekstów poetyckich na poziomach formalno-strukturalnym (dużym zainteresowaniem wśród poetów cieszy się muzyczna forma ronda), tematycznym, stylistycznym i estetycznym. To, co łączy poezję (konkretną) i partytury, to obecność czynników: wizualnego, akustycznego i językowego jako łączników sztuk pięknych, muzyki i literatury. W poezji konkretnej:

[...] komunikacyjną przestrzeń języka zastępuje jakaś inna, pusta przestrzeń, której należy nadać sens/wypełnić nowym znaczeniem. W poezji konkretnej tę funkcję języka (w znaczeniu codziennej mowy) zastępuje lub wypiera na drugi plan jakość estetyczna (Z. Kravar) realizowana przez narracyjną funkcję wiersza (K. Bühler). Wizualność i akustyczność sugerowana jest znakami graficznymi i leksykalnymi. Artysta/twórca jest w gruncie rzeczy wytwórcą, który manipuluje językową materią, ale także i materią innych mediów, badając jej właściwości i poziom przedsymboliczny. Zarówno w poezji konkretnej, jak i w partyturze, obecne jest łączenie mediów plastycznego, muzycznego i literackiego. Multimedialność urzeczywistnia się za sprawą konkretyzmu wiersza i partytury, swoistego badania przepuszczalności granic pojedynczych kodów. Poprzez przenoszenie jednostek struktury z jednego kontekstu (kodu) w drugi, zyskuje się resemantyzację⁹.

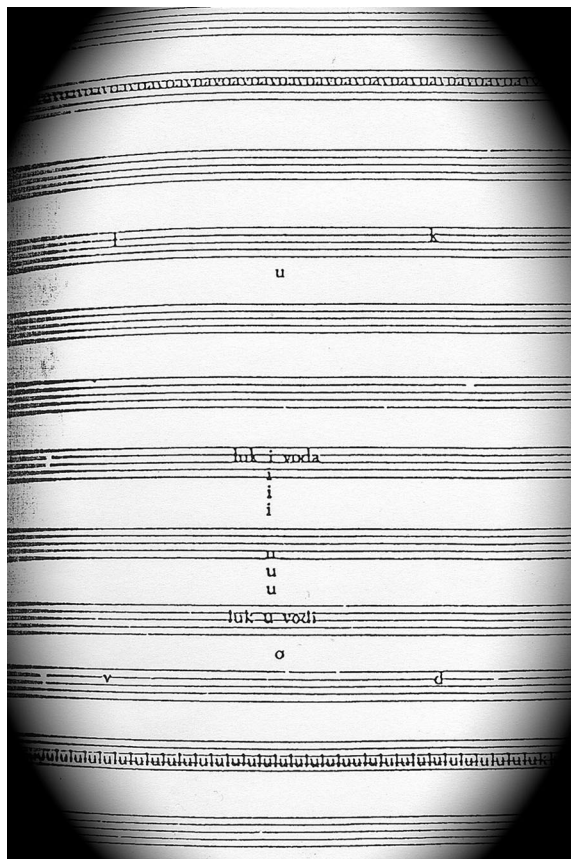
Goran Rem określa sposoby realizacji i możliwości istnienia zjawiska partyturowości w następujący sposób:

- 1) Partytury pojawiające się w poezji (konkretnej) nie są (należałoby doprecyzować: nie zawsze są; zapis nutowy bowiem ewoluuje, a współczesne partytury swoim kształtem przypominają te włączane w przestrzeń tekstów poetyckich) partyturami definiowanymi w klasycznym rozumieniu tego pojęcia.

⁹ W oryginale: /W poezji konkretnej/ „komunikacijski prostor jezika zamjenjuje neki drugi, prazni prostor koji treba osmisliti/ispuniti novim značenjem. U konkretnoj poeziji tu komunikativnu funkciju jezika (u smislu svakidašnjeg govora) zamjenjuje ili potiskuje u drugi plan estetički kvalitet (Z. Kravar) ostvaren prikazivačkom funkcijom lirske pjesme (K. Bühler). Vizualnost i akustičnost sugeriraju se grafičkim i leksičkim signifikantima. Umjetnik/stvaratelj je zapravo proizvođač koji manipulira jezičnom, ali i drugomedijskom materijom, ispitujući njezinu materijalnost i pred-simbolički stadij. I u konkretnoj poeziji i u partituri prisutan je spoj vizualnoga, akustičkog i jezičnog, čiji znakovni označitelji predstavljaju tragove likovnoga, glazbenog i književnog medija. Multimedijalnost ostvarena kroz konkretizam lirske pjesme i partiture svojevrsno je ispitivanje propusnosti granica pojedinih kodova. Premještanjem strukturnih jedinica iz jednog konteksta (koda) u drugi postiže se resemantizacija”. G. Rem, *Izgnubljenost u prijevodu – k partiturnosti (Slamnigova) pjesništva* [Zagubione w przekładzie – w stronę partyturowości poezji (Slamniga)], web.ffos.hr/hrvatski/?id=10.

- 2) Pięciolinię traktuje się jako zadaną przestrzeń, nie uwzględnia się jednak oznaczeń taktowych, kluczy, nut, pauz. (Tutaj przypadają teksty na przykład Borbena Vladovicia i Branki Knežević Slijepčević).

Obok pięciolinii jako graficznego symbolu kodu muzycznego, w obu tekstach pojawiają się literowe/leksemiczne znaki kodu/medium językowego. W odniesieniu do kodu językowego, dzięki sugestii horyzontalnego i wertykalnego czytania, rozwijana jest przestrzenność/wizualność/plastyczność wiersza [...], względnie wielokierunkowość¹⁰.



Borben Vladović, *Luk i voda* [*Cebula i voda*]¹¹

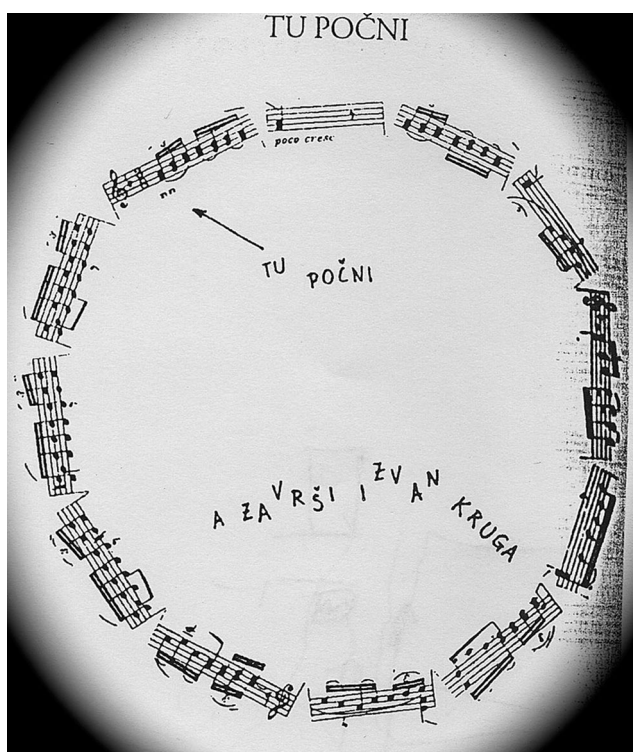
¹⁰ W oryginale: „Uz crtovlje kao grafički signifikant glazbenoga koda u oba se teksta javljaju i slovni/leksemski signifikanti jezičnoga koda/medija. U odnosu na jezični kod, razvija se prostornost/vizualnost/likovnost pjesme time što se sugerira horizontalno i vertikalno čitanje [...], odnosno višesmjernost”. Ibidem.

¹¹ B. Vladović, *Luk i voda* [*Cebula i voda*], [w:] G. Rem, *Koreografija...*, op. cit., s. 139.

Zapis graficzny przestrzeni partytury w orientacji poziomej i pionowej zostaje zastąpiony zapisem w formie okręgu.

Oprócz oznaczeń muzycznych, które obok pięciolinii reprezentują znaki kodu muzycznego, w wierszu B. Vladovicia *Händlowski krag* pojawiają się także znaki językowe w formie leksemiczno-syntagmatycznej (Tu zacznij, a zakończ na zewnątrz kręgu)¹².

Należy nadmienić, iż w omawianym przykładzie określenie porządku wykonawczego „Tu počni a završi izvan kruga” („Tu zacznij, a zakończ na zewnątrz kręgu”) zostało zainspirowane klasycznie rozumianą partyturą i jej oznaczeniami; podobne jest do partyturowych zapisów typu: „dal segno al coda” lub „da capo al segno”.



Borben Vladović, *Händelov krag* [*Händlowski krag*]¹³

¹² „Uz glazbene oznake, koje uz notno crtovlje predstavljaju signifikante glazbenog koda, u pjesmi B. Vladovića *Händelov krag* javljaju se i jezični signifikanti u leksemsko-sintagmatskom obliku (tu počni, a završi izvan kruga)”. Ibidem.

¹³ B. Vladović, *Händelov krag* [*Händlowski krag*], [w:] G. Rem, *Koreografija...*, op. cit., s. 140.

- 4) Niektóre teksty, na przykład Branki Knežević Slijepčević, pokazują, że partyturowość może funkcjonować w tekście poetyckim bez zobrazowanej w nim pięciolinii.

Symbole fonemiczne swoim dźwiękowym/fonetycznym obrazem symulują kod muzyczny, a ich układy na powierzchni papieru, tworząc figury geometryczne kwadratu i trójkąta, negują dwuwymiarowość płaskiej powierzchni i realizują przestrzenność/wizualność tekstu (kod plastyczny)¹⁴.

Brzmieniowa i graficzna organizacja utworów Josipa Severa również może odpowiadać podobnemu sposobowi realizowania partyturowości.

Biorąc pod uwagę tekst Rema o poezji Borbena Vladovicia¹⁵, w którym pisał o prowokacji partyturowości, dążeniu do wykonania jako konkretyzacji partytury, można mówić również o takim poziomie funkcjonowania partyturowości, jaki jest związany z wykonawstwem. Według Rema, potrzeba wykonania partytury jest bardzo silną, procesualną, sugestią, ale samo wykonanie nie jest w jego odczuciu konieczne. Potrzeba wykonania jednak jest zawsze obecna – w przypadku każdej partytury¹⁶. Dlatego należałoby uznać ją za element integralnie z nią związany. Dla muzyka, który studiuje zapis nutowy, moment „odczytywania” jest już momentem „prywatnego”, „wewnętrznego”, „wyobrażonego” wykonania; „imperatyw wykonawczy” jest w partyturze znacznie silniejszy, niż

¹⁴ W oryginale: „Fonemski signifikanti sa svojom zvučnom/fonetskom slikom simuliraju glazbeni kod, a njihovi strukturni rasporedi na plohamo stranica tvoreći geometrijske likove kvadrata i trokuta negiraju dvodimenzionalnost plošne podloge i ostvaruju prostornost/vizualnost teksta (likovni kod)”. Ibidem.

¹⁵ Korzystam z elektronicznego wariantu tekstu otrzymanego od autora. Artykuł został opublikowany w czasopiśmie „Zarez”. Por.: G. Rem, *Neironijski performans i interekranizacija lirike [Nieironiczny performance i interekranizacija liriki]*, „Zarez” 2004, nr 139.

¹⁶ „Partytura, którą pisze kompozytor, nie jest jeszcze gotowym dziełem, ponieważ nie rozbrzmiewa. Nie ma w niej zaprojektowanego nic więcej, oprócz zarysu możliwości przyszłego brzmienia. Z drugiej strony, również rzeczywiście rozbrzmiewająca postać dźwiękowa nie jest gotowym dziełem, ponieważ stanowi tylko jedną spośród nieskończenie wielu możliwości rzeczywistego brzmienia zaprojektowanych już w partyturze. W dziedzinie muzyki w ogóle nie dochodzi do ukończenia dzieła. Dzieło muzyczne nigdy nie jest gotowe; jest ono tylko układem możliwości, które leżą w przyszłości i oczekują spełnienia. Ale możliwości te powinny być urzeczywistnione. To, co zostało umieszczone w partyturze, ma rozbrzmiewać, utwór, jak wiadomo, ma być wykonany. [...] Wydarzenie, na które nastawiona jest muzyka, zgodnie ze swą strukturą, następuje jedynie wówczas, gdy spełnia się niepowtarzalność godziny, w której muzyka rozbrzmiewa. Pierre Boulez wyciągnął z tego rozpoznania konsekwencje, proponując nową formę podstawową partytury. Partytura nie wyznacza już tutaj jednego jedynie możliwego ciągu dźwięków, lecz projektuje rozmaite możliwości konfiguracji elementów strukturalnych, z których grający dokonuje wyboru. W ten sposób powstaje muzyka, której nie może odtworzyć żadna płyta”. G. Picht, *Odwaga utopii*, przeł. K. Maurin, K. Michalski, K. Wolnicki, Warszawa 1981, s. 285.

w jakiegokolwiek pisanej wypowiedzi literackiej¹⁷. Borben Vladović często podaje się „prowokacji” partyturowości własnych tekstów i proponuje ich wykonania. W podobny model partyturowości, gdy chodzi o spełnioną potrzebę wykonania utworu poetyckiego, wpisuje się poezja Josipa Severa¹⁸ i Ivana Rogicia Nehajeva.

W tytule tomu poezji Nehajeva *Lučke pjesme za pjevanje i recitiranje i druge nerazumljive pjesme* [*Wiersze portowe do śpiewania i recytowania oraz inne niezrozumiałe wiersze*]¹⁹ zostaje zwerbalizowana potrzeba wykonania. Wiersze są wyraźnie przeznaczone właśnie do tego. Tekst, na kształt partytury, szuka obecności słuchacza/czytelnika, ale i wykonawcy, jego inwencji, a także ingerencji. W poezji Josipa Severa czytanie na głos, element performatywny (*performativ*²⁰) jest ważnym elementem konstytuującym perspektywę oglądu jego twórczości. Pominięcie tego aspektu mogłoby w znacznym stopniu zubożyć wyobrażenie nie tylko o samym poetyckim opus Josipa Severa, ale także pozostawić niezauwa-

¹⁷ Por. A. Barańczak, *Słowo w piosence. Poetyka współczesnej piosenki estradowej*, Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk 1983, s. 18-19.

¹⁸ „Chodzi o strategię zupełnego indywidualizmu lub tekstowej niezależności rozgrywającego (*playmakera*), której silnie doświadczali Boro Pavlović w latach czterdziestych, Josip Stošić i Ivan Slamnig w latach pięćdziesiątych i właśnie Borben Vladović, niedługo po Josipie Severze – pod koniec lat sześćdziesiątych”. W oryginale: „Riječ je o strategiji potpunoga individualizma i plejmejkerske tekstualne nezavisnosti, koju su snažno iskusili Boro Pavlović četrdesetih, Josip Stošić i Ivan Slamnig pedesetih te, eto, upravo Borben Vladović, neznatno nakon Josipa Severa – krajem šezdesetih”. Por. G. Rem, *Neironijski performans i interekranizacija lirike*, op. cit. (vide: przypis nr 12).

¹⁹ I. Rogić Nehajev, *Lučke pjesme za pjevanje i recitiranje i druge nerazumljive pjesme*, Rijeka 1980.

²⁰ „Josip Sever to kultowy autor chorwackiej poezji postmodernistycznej. Jego zbiór *Diktator* z 1969 jest jednym z najbardziej znaczących wydarzeń wydawniczych, które pozwoliło chorwackiemu postmodernizmowi wkroczyć do poezji. Silnie związany z echem litery, zdecydował się na pozornie trudny ruch: przejście od fonocentryzmu do gramatologii. Nie można mu było odmówić przywiązania do dźwięku, gdyż [...] bardzo chętnie recytował swoje wiersze i wkładał dużo energii w gest narracyjny. Jak to się zwykło mówić, odcisnął piętno na wielu młodszych autorach, wiersze Severa są więc często cytowane w tekstach jego entuzjastów. Być może rozwiązał kwestię, czym jest *performatyw* w poezji i liryce. *De facto*, na pytanie czy każdy tekst jest performatywny, śmiało można odpowiadać twierdząco, chociaż o wiele trudniej tę odpowiedź uzasadnić”. W oryginale: „Josip je Sever kultni autor hrvatskog postmodernog pjesništva. Njegova zbirka *Diktator* iz 1969. upravo jedan od najznačajnijih knjigovnih događaja koji su otvorili nastup hrvatskome pjesničkom postmodernitetu. Intenzivno vezan uz jeku slova, smjelo je zakoračio u naizgled težak pokret: prijelaz fonocentrizma u gramatološki obrat. Nije mu se mogla odreći vezanost za zvuk, jer je i izvedbovno vrlo rado recitativno kazivao svoje pjesme i puno energije unosi u kazivačku gestu. Kako se frazom kaže „ostavio je traga na mnoge mlađe autore, pa su njegovi stihovi često citatno uvedeni u stihove tih štovatelja. Možda je riješio i pitanje što je to performativ u pjesništvu, u lirskom tekstu. Naime, pitanje je li svaki tekst performativ nije loše odgovoriti potvrdno, ali je puno teže to objasniti. Medjutim, Sever je držeći do autorske recitativne izvedbe, i to vrlo eufoničnih te brojnih averbalnih znakova uključenih u izvedbu, nastojao tjelesnost svojeg teksta, onoga slovnog zapisa, ugurati u tjelesnost i protežnost”. G. Rem, *Fragment o kultnom postmodernom hrvatskom pjesniku Josipu Severu* [*Fragment o kultovym postmodernistycznym poecie chorwackim*], „Riječi” 2002, nr 4, s. 9.

zoną charakterystyczną dla poezji i samego jej autora aurę. Wykonawstwo jako czynnik obecny w twórczości Josipa Severa należy łączyć z formą recepcji, jaką zyskała jego poezja. W książce *Modeli moderniteta* Branimir Bošnjak podkreśla istotną rolę wystąpień Severa dla percepcji jego poezji: „J. Sever poprzez mówienie własnych wierszy zyskał oznaczenie dźwiękowe, które było szczególnie ważne dla percepcji jego poezji”²¹. Kultowość swojej postaci zawdzięcza więc Sever, w znacznej mierze, licznym swoim wystąpieniom w służbie estetyzacji życia, określanym mianem *happeningów*²² bądź *performace’ów*²³, podczas których mistrzowsko przedstawiał swoje teksty. Poeta znalazł licznych kontynuatorów, przejmujących niektóre z założeń jego pisania. Pośród nich należy wymienić między innymi: Branka Maleša, Zvonka Makovicia, Seada Begovicia, Branka Čegeca, Ljubomira Stefanovicia, Ankę Žagar, Dražena Mazura, Ranka Igricia.

²¹ W oryginale: „J. (je) Sever govorenjem vlastitih pjesama postizao zvukovno obilježavanje koje je bilo izuzetno važno za percepciju njegove poezije”. B. Bošnjak, *Modeli moderniteta [Modeli nowocześnieści]*, Zagreb 1998, s. 83.

²² „Jego recitale, ze względu na specyfikę dyskursu poetyckiego oraz nastawienie Severa na dźwiękową warstwę poetyckiego sensu, miały w sobie coś z poetyckich *happeningów*. W czasach, w których próbowano przywrócić spontaniczność «dziania się», wiersz, wraz ze swoją skomplikowaną strukturą, realizował uwewnętrznianie tego, co zewnętrzne, stawał się jedną z form estetyzacji rzeczywistości. [...] Sever reprodukuje tekst poetycki jako właśnie powstającą hybrydę dźwięku i sensu; tym sposobem staje przed tymi, którzy twierdzili, że wiersz jest ostatnią rzeczą, jaka jest im potrzebna w świecie ideologizowanego dyskursu [...]”. W oryginale: „Njegovi su recitali, zbog prirode pjesničkog diskurza i Severove upućenosti zvučnom sloju pjesničkog smisla, imali nešto od *pjesničkih happeninga*. U vremenu koje je pokušalo vratiti spontanost *zbivanja*, pjesma je, sa svojom kompliciranom strukturom, ostvarivala pounutrenje onoga izvanjskog, postajala jedan od oblika *estetizacije zbilje*. Sever je pridobivao nemalo mnoštvo koje često nije komuniciralo s tako elitnom disciplinom umjetnosti. [...] Sever reproducira pjesnički tekst kao tek nastajući hibrid zvuka i smisla: tako se nalazi pored onih koji su i sami pomišljali da im je pjesma nešto što najmanje treba u svijetu ideologiziranog diskurza [...]”. B. Bošnjak, *Modeli moderniteta*, op. cit., s. 133.

²³ „Te jakže plynne strukture performance’u. Čała ta opowieść o jego [Severa – przyp. aut.] niezwykle intensywnych i w pewnym sensie udanych wykonaniach nie byłaby taka ważna, gdyby nie miała swojej wspomnianej kontynuacji w postaci cytatów wprowadzanych w tekstach przez młodszych autorów. Tutaj kolejna ważna sprawa – kontynuacja w tekstach młodszych autorów nie dokonała się wyłącznie na płaszczyźnie litery – tekstu, lecz pod bardzo konkretną postacią podobnych wykonań recytatorskich. I tak, poeta Simo Mraović swoje występy na wieczorach poetyckich rozpoczyna [tekst został napisany w 2002 roku. Simo Mraović zmarł w roku 2008 – przyp. aut.] zawsze „cytatowym cytowaniem” lub recytowaniem samego Severa. Następnie Mraović wykonuje własne teksty na zasadzie współbrzmienia z intro-wykonaniem”. W oryginale: „One tako fluidne strukture performancea. Ne bi ta priča o njegovu neobično intenzivnom i na neki način uspješnom izvodjenju bila tako značajna da se nije nastavila na spomenuti način citatnoga ulaska u tekstove mladijih autora. Tu je opet vrlo bitno da se taj Severov prijelaz u tekstove mladijih autora nije dogodio samo na slovo-tekstualnom polju, nego i na najkonkretnijem nastavljanju sličnih recitatorskih izvedbi. Naime, pjesnik Simo Mraović svoje nastupe na književnim večerima redovito započinje citatnim citiranjem odnosno recitiranjem samoga Severa. Nakon toga Mraović svoje stihove i dalje izvodi u svojevrstnom suzvučju sa intro-izvedbom”. G. Rem, *Fragment o kultnom postmodernom hrvatskom pjesniku Josipu Severu*, op. cit., s. 9.

II. Inspiracje klasycznymi formami muzycznymi: symfonia – fuga – rondo...

„Interpretacja form i technik muzycznych w dziele literackim, charakteryzuje jego mocno specyficzną referencjalność formalną, która odsyła do konstrukcji kompozycji muzycznej i wiąże się *ex definitione* wyłącznie z muzyką kultury”²⁴. Bodaj najtrudniejszym zadaniem dla badacza muzyczności jest rozpoznawanie określonych zależności intertekstualnych w literaturze, które zachodzą „między danym tekstem literackim a konkretnym utworem muzycznym”²⁵, wychwytywanie palimpsestowego mechanizmu przenikania konstrukcji muzycznych i literackich.

Goran Tribuson w latach siedemdziesiątych²⁶ bardzo często włącza do swych utworów prozatorskich muzykę jako komentarz opisywanych zdarzeń lub ilustrację nastrojów postaci literackich. Jego bohaterowie przejawiają co najmniej zamiłowanie do muzyki (np. postać skrzypka, którego halucynacjom zawsze towarzyszy muzyka, snajpera, który zabija słuchając wyłącznie muzyki Mozarta, bibliotekarki słuchającej arii operowych). Muzyka stanowi także ważny element konstrukcyjny – wyznacza oś narracji lub strukturę utworu. Choć Tribuson w latach osiemdziesiątych porzuca nurt fantastyki na rzecz powieści bulwarowych i kryminałów, nigdy nie rezygnuje z wplatania różnych wątków muzycznych.

Tribuson zafascynowany twórczością Hektora Berlioza, a zwłaszcza jego programową *Symfonią Fantastyczną* o podtytule *Epizod z życia artysty*, opisującą historię zawiedzionej miłości kompozytora do aktorki Harriet Smithson, opiera strukturę opowiadania *Praška smrt* [*Praska śmierć*] na jednej z części symfonii. Akcja opowiadania rozgrywa się w Pradze, w której Wełtawa płynie na wspak, wieże katedry na Hradczanach popadają w ruinę, a Plac Waclawa spada w ogromną przepaść. Główny bohater, zagrzebski pisarz Maks Dvorski, doświadcza niezwykłych wizji, snów i spotkań z dziwnymi istotami, między innymi z krasnoludkiem Fiodorem lub mistyczną kobietą, której pojawieniu się towarzyszy muzyka Berlioza. Hektor Berlioz, występujący w opowiadaniu jako jedna z jego diabolicznych postaci, odkrywa przed Maksem motywy, które powodowały nim podczas komponowania *Symfonii fantastycznej*²⁷.

²⁴ A. Hejmej, *Muzyczność dzieła literackiego*, Wrocław 2001, s. 52-53.

²⁵ A. Hejmej, *Muzyka w literaturze. Perspektywy komparatystyki interdyscyplinarnej*, Kraków 2008, s. 8.

²⁶ W tym czasie na planie chorwackiej literatury wyróżnia się tak zwane pokolenie borgesowców.

²⁷ K. Kuvač-Levačić, *Legenda o Golemu, žena-smrt i Berliozova glazba u fantastičnoj priči Gorana Tribusona Praška smrt (1975)* [*Legenda o Golemie, kobieta-śmierć i muzyka Berlioza w opowiadaniu fantastycznym Gorana Tribusona „Praska śmierć”*], „Slavia – Journal for Slavic Philology” 2009, nr 78 (1-2), s. 33-52.

W wywiadzie z Mariną Krležą²⁸ Tribuson wskazuje utrzymaną w charakterze marszowym część symfonii *Droga na miejsce stracenia* jako centralny punkt muzycznego odniesienia w opowiadaniu. W jego treści odnajdujemy także komentarze do muzycznego motywu *idée fixe* oraz innych części symfonii: *Balu* i *Sabatu*. Zdaniem Korneliji Kuvač-Levačić, muzyka w tym utworze pełni następujące role: ożywia tekst, wzmacnia jego wiarygodność, wprowadza intencję performatywną²⁹. Staje się ponadto pomostem między realnym i nierealnym. Motywy melodyczne *Symfonii fantastycznej* pojawiają się najpierw jako znany muzyczny, uporczywie powracający fragment, którego główny bohater nie potrafi zidentyfikować, a potem już jako rozpoznany utwór. Czas przedstawiony funkcjonuje więc, przynajmniej po części, jako czas kompozycji – czas muzyczny.

Praška smrt stanowi rozbudowany wariant literackiego quasi-programu *Symfonii fantastycznej* Berlioz, inspirowany już istniejącym programem pozamuzycznym, napisanym przez samego kompozytora. Tribuson za Berliozem przejmuje ideę miłości szalonej i niespełnionej i opracowuje ją. Opowiadanie i symfonia pozostają tym samym w zależności dialogicznej (muzyczno-literackiej i literacko-muzycznej zależności formalnej i ideowej), która jest szczególnie wyraźna w scenie spotkania głównego bohatera z kompozytorem.

Nedjeljko Fabrio w powieści *Berenikina kosa* [*Warkocz Bereniki*]³⁰ już jej podtytułem *Familienfuge* sugeruje intermedialną konotację zbliżającą do formy fugi³¹. Fuga jako forma polifoniczna zakłada prezentację tematu melodycznego w kilku – co najmniej dwóch – głosach. Na początku utworu melodia-temat zawsze pojawia się sama. Następnie prezentację melodii przejmuje drugi głos, potem trzeci itd. Głosy, które dokonały już prezentacji tematu, prowadzą inne melodie na zasadzie kontrapunktu w stosunku do tematu głównego, który rozbrzmiewa teraz w innym głosie. Temat fugi, po szeregu imitacji i przeprowadzeń, pojawia się w finale jako dominująca melodia. Muzyczna forma fugi posłużyła pisarzowi jako wzorzec strukturalny na poziomie kompozycyjnym i narracyjnym, wraz z typowymi dla niej technikami kontrapunktu i imitacji.

Warto wspomnieć także o innym przykładzie wyzyskiwania muzycznej techniki kontrapunktu w powieści traktującej o poszukiwaniu „świętości muzyki” Dražena Katunaricia pod tytułem *Prosjakinja* [*Žebraczka*]³². Pisarz wyjaśnia, że w jego powieści:

²⁸ <http://marinakrleza.blogger.hr>

²⁹ K. Kuvač-Levačić: *Legenda o...*, op. cit., s. 51.

³⁰ N. Fabrio, *Berenikina kosa* [*Warkocz Bereniki*], Zagreb 1989.

³¹ K. Šimić, *Svira li postmoderni Orfej liru bez struna?* [*Czy postmodernistyczny Orfeusz gra na lirze bez strun?*], „Kolo” 2004, nr 2, s. 21.

³² D. Katunarić, *Prosjakinja* [*Žebraczka*], Zagreb 2009.

[...] zostaje uwypuklony kontrast między realistycznym sposobem prowadzenia narracji, uwzględniającym umyślne rozwijanie pozornie nieistotnych wątków pobocznych, a planem alegoryczno-symbolicznych treści odsłaniających istnienie drugiej, ukrytej i tajemniczej rzeczywistości. Między czasem wertykalnym a linearnym. Te dwie przeciwstawne melodie chcą się połączyć w jedną, aby ułatwić przechodzenie z jednego świata do drugiego, z rzeczywistości do mitu³³.

W kontekście muzycznej polifonii należy wspomnieć ponadto powieść *Triameron*³⁴, która ma dwa podtytuły: *Roman einer kroatischen Passion* i *Treći dio jadranske duologije* [Trzecia część adriatyckiej duologii]. W tym wypadku Nedjeljko Fario nawiązuje do *Pasji według świętego Mateusza* Johanna Sebastiana Bacha.

W poezji Ivana Rogicia Nehajeva napotykamy na liczne tematyzacje muzyki, w tym na odniesienia do konkretnych form muzycznych. Zarówno w tytułach, jak i w treści wierszy Nehajeva pojawiają się: fuga, menuet, polka, ballada, walc: „febrilne fuge” [„rozgorączkowane fugi”] (*obični poziv* [zwyczajne zaproszenie], PiPKP, s. 30)³⁵, „duge fuge urasle u utihu” [„długie fugi wrosłe w zacisze”] (*ponovljeni zapis o hrvatskim braniteljima* [powtórzony zapis o chorwackich obrońcach], PiPKP, s. 29), „fuge vrulja” [„fugi źródła podmorskich”] (*čime graniči tijelo* [czym graniczy ciało], PiPKP, s. 58), „limfna fuga” [„fuga limfatyczna”] (*druge volje* [inne chęci], S7.P, s. 270); forma menuetu: *miramarski menuet* (S7.P, s. 44), *cesarski menuet* (S7.P, s. 52), „menuet kroz literarnu ostavštinu” [„menuet przez dziedzictwo literackie] (*mozak* [mózg], S7.P, s. 243); polka: *polka* (S7.P, s. 46); tango: *tango* (PiPKP, s. 66); ballada: *urodenička balada* [ballada dzikusów], PiPKP, s. 51); walc: *trešnjevački*³⁶ *vals* (S7.P, s. 346).

Sam poeta przyznaje, że to właśnie forma fugi była i nadal pozostaje bardzo znaczącym, inspirującym czynnikiem konstytuującym jego twórczość, także pod względem formalnym. U Rogicia fuga pojawia się w powiązaniu z cielesną i anatomiczną metaforą (przy czym nie są to jedyne przykłady łączenia cielesnego i dźwiękowego, ciała i muzyki w jego twórczości; to bardzo częsta zależność), ale także w kontekście kosmiczno-metafizycznym. Rogić, mówiąc

³³ Por.: Wywiad Nevena Svilara s Draženem Katunarićem: *Dražen Katunarić: Orfej i Euridika na zagrebački način* [Dražen Katunarić: Orfeusz i Eurydyka po zagrzebsku], <http://www.vjesnik.com/html/2010/03/23/Clanak.asp?r=kul&c=12>

³⁴ N. Fabrio, *Triameron*, Zagreb: Matica hrvatska 2002.

³⁵ Omawiane w niniejszym tekście utwory poetyckie Ivana Rogicia Nehajeva pochodzą z dwu tomów poezji: 1) I. Rogić Nehajev, *Pabirci i po koja pjesma* [Plewy i poniektóry wiersz], Zagreb 2003 oraz 2) I. Rogić Nehajev, *Sredozemlje, sedmi put* [Śródziemie, po raz siódmy], Zagreb 1999. *Zapis* (*obični poziv* [zwyczajne zaproszenie], PiPKP, s. 30) oznacza utwór *obični poziv* I. Rogicia Nehajeva z 30 strony tomu *Pabirci i po koja pjesma* [Plewy i poniektóry wiersz], zaś skrót S7.P – w analogicznym do powyższego zapisie – wskazuje teksty ze zbioru *Sredozemlje, sedmi put* [Śródziemie, po raz siódmy].

³⁶ Trešnjevka – jedna z dzielnic Zagrzebia.

o Bogu-kryształe lub o Bogu-kompozycji muzycznej, kryształowych strunach, fugach limfy (boski polifoniczny pierwiastek jest obecny także na poziomie ludzkiej cielesności), wielogłosowości, kreuje polifoniczną wizję świata. Typowa dla kryształu symetryczna budowa pokrywa się z założeniami konstrukcyjnymi fugi: z symetrycznym łączeniem określonych elementów w oparciu o inwersję czy powtarzalność elementów struktury).

III. Nawiązania do muzyki popularnej

Oprócz muzyki poważnej, klasycznych form muzycznych i partytur, do współczesnej literatury chorwackiej przenika *rock* jako zjawisko artystyczne i społeczne, specyficzne dla drugiej połowy XX wieku. Powieść *Polagana predaja* [*Powolna sprzedaż*]³⁷ nawiązuje do popkultury lat sześćdziesiątych, w której szczególne miejsce zajmuje zespół The Rolling Stones. Główny bohater powieści, Petar Gorjan, marzy, by żyć w „muzycznej kapsule”, w której mógłby słuchać muzyki swoich idoli. Gdy podróżuje magistralą adriatycką, słucha Toma Waita i Stones’ów. Komentarz dla zagrzebskich i londyńskich subkultur proponuje Borivoj Radaković. Jego powieść uwzględnia dwie przestrzenie miejskie i związane z nimi popularne miejsca; opisuje zagrzebską scenę muzyczną lat osiemdziesiątych i londyński Leicester Square³⁸.

Oblązą mnie lub omijają – nogami lub spojrzeniem – punkowcy, którzy, na wzór amerykańskich Indian, pozwalają robić sobie zdjęcia za jednego-dwa funty, martwi hipisi, aniołowie piekła, raperzy, rastamani, modsi, Teddy-boys, skinheadzi, fani acid-house’u ze swoją eklektyczną garderobą i żółtymi wariacjami na temat buźki „happy face”³⁹.

Rozmowy o muzyce rockowej wypełniają powieść *Traženje žlice* [*Szukanie łyżki*]⁴⁰ Ireny Lukšić. Słuchająca muzyki narratorka wymienia tytuły piosenek, albumów, włącza wycinki z gazet traktujące o Amandzie Lear. Narrator powieści Borbena Vladovića⁴¹ także słucha *rocka*, a jego idolami są: Chuck Berry, Fats Domino, Everly Brothers, Ricky Nelson, Beach Boys, Little Richard, Neil Sedaka, Cliff Richard, The Shadows i Boby Darin. Dašan, bohater powieści

³⁷ G. Tribuson, *Polagana predaja* [*Powolna sprzedaż*], Zagreb 1984.

³⁸ M. Kolanović, *Što se dogodilo s trapericama* [*Co się stało z džinsami*], <http://www.hrvatskiplus.org>

³⁹ W oryginale: „Obilaze me ili preskaču nogama ili pogledom punkeri koji se poput američkih Indijanaca daju slikati za funtu-dvije, mrtvi hipiji, anđeli pakla, rapperi, rastamani, modsi, tedy-boysi, skin-headi, fanovi acid-housa sa svojim eklekticišćkom garderobom i žutim varijacijama Happy-facea”. B. Radaković, *Sjaj epohe* [*Blask epoki*], Zagreb 1991, s. 71.

⁴⁰ I. Lukšić, *Traženje žlice* [*Szukanie łyżki*], Rijeka 1987.

⁴¹ B. Vladović, *Boja željeznog oksida* [*Kolor tlenku żelaza*], Zagreb 1989.

Gorana Bujicia *Zlatni šut*⁴², kolekcjonuje płyty, które zamawia z Anglii: „płyty zamawiał z Wysp, nie było ich za wiele, ale wybór bardzo przypadł mi do gustu: Vanilla Fudge, Velvet Underground, Lou Reed, Bowie, MC 5”⁴³. Przedstawicielka najmłodszej generacji prozaików, Jelena Čarija, przywołuje w swojej debiutanckiej powieści *Klonirana [Sklonowana]*⁴⁴ utwór zespołu 4 Non Blondes pt. *What's up* jako komentarz dla opisywanych zdarzeń i swoiste *credo*, z którym utożsamia się główna bohaterka.

Poeci komentują różne style muzyczne nie mniej chętnie niż prozaicy: u Ivana Rogicia Nehajeva mowa jest o swingu, bluesie, rocku: swing – „celebes swing” (*čingilingi darda*⁴⁵, S7.P, s. 187), blues – „apostolski blues” [„apostolski blues”] (*o mogućnosti božje ljubavi [o možnosti boskiej miłości]*, S7.P, s. 266), rock – „u ušima zabumbaju u ritmu mornarskoga rocka iz bara europa” [„w uszach załomocą w rytmie marynarskiego rocka z baru europa”] (*jugo, otrantsko grlo [jugo, otrantskie gardło]*, S7.P, s. 143), u Seada Begovicia – o bluesie, u Branka Čegeca – o rocku. Delimir Rešicki odwołuje się do zespołu Queen; cytuje także wers tekstu pochodzący z utworu *Vienna* grupy Ultravox: „oh, Vienna, this means nothing to me”. Simo Mraović daje wyraz upodobaniom do bluesa i jazzu; wskazuje utwór *Strangers in the Night* Franka Sinatry. Josip Sever również chętnie odwołuje się do muzyki klasycznej, co do muzyki popularnej⁴⁶. W zapiskach opublikowanych w zbiorze *Syježa dama Damask trese [Świeża dama Damaszkiem trzęsie]* wspomina grupę Bijelo Dugme, zaś w wierszu *pismo o lišću koje pada [list o opadających liściach]* przywołuje piosenkę – ikonę muzyki popularnej, *Yesterday*, a co za tym idzie, pośrednio, także i sam legendarny zespół The Beatles. We wspomnianym wierszu można rozpoznać elementy muzycznego schematu piosenki przenikające tekst poetycki i wpływające na jego formę⁴⁷.

⁴² G. Bujic, *Zlatni šut [Złoty strzał]*, Zagreb 1983.

⁴³ W oryginale: „Ploče je naručivao s Otoka, nije ih bilo odviše ali mi se izbor jako dopao: Vanilla Fudge, Velvet Underground, Lou Reed, Bowie, MC 5”. Ibidem, s. 21.

⁴⁴ J. Čarija, *Klonirana [Sklonowana]*, Zagreb 2003.

⁴⁵ Tytuł wiersza nawiązuje do starej tradycyjnej piosenki chorwackiej *Čingi-lingi čarda, Osijek, Bilje, Darda*.

⁴⁶ Kompozytorzy, zespoły i muzycy wymieniani w tekstach poetyckich Josipa Severa to po pierwsze przedstawiciele muzyki poważnej, włączając współczesną: Chopin, Liszt, Penderecki oraz symfonicy (*simfonisti*), po drugie – przedstawiciele muzyki popularnej: Bijelo Dugme i The Beatles.

⁴⁷ Przywołanie piosenki *Yesterday* można postrzegać jako:

- a) przykład cytatu muzycznego, czyli piosenki (przekaz wielokodowy; zespolenie kodu słownego i muzycznego) włączonej w obręb wiersza; sytuację intertekstualną,
- b) trop muzyczny sygnalizujący muzyczność II (tu: muzyka jako konkret) i otwierający refleksję nad pozostałymi warstwami muzyczności,
- c) częściowe, fragmentaryczne nawiązanie do muzycznego schematu konstrukcyjnego (muzyczność III), częściowe jego odtworzenie,
- d) sugestię poetycką, dzięki której można uznać, że dyskurs po pierwsze prowadzony jest niejako z „muzyką w tle”, ze ściśle określonym *soundtrackiem*, po drugie odnosi do zespolonych na gruncie słowno-muzycznym treści uczuciowych,

Prezentowane rozważania komentują tylko wybrane przykłady inspiracji muzycznych, jakie można obserwować we współczesnej literaturze chorwackiej. W omawianych dziełach, chorwaccy pisarze nawiązują do partytur muzycznych (Vladović), do konkretnych kompozycji Hektora Berlioza i Jana Sebastiana Bacha (Tribuson, Fabio), ale i zespołów The Beatles, Ultravox (Sever, Rešicki), do skomplikowanej formy fugi (Fabrio, Nehajev), ale i do struktury piosenki (Sever, Nehajev, Mraović). Ujawniają doskonałą znajomość muzycznych rozwiązań formalnych, ale i przenikliwość, gdy idzie o interpretację muzycznego przesłania. Autorzy, którzy za punkt odniesienia wybierają obszary muzyki popularnej, koncentrują się na ważnym zjawisku kulturotwórczym, jakim jest *rock* i ilustrują tym samym specyfikę dwudziestowiecznej wielkomiejskiej kultury popularnej. Podkreślają znaczenie *rocka* jako „przejawu buntu pokoleniowego”⁴⁸, ale także jako „zupełnie nowego, wielokodowego języka sztuki XX wieku”⁴⁹.

Muzyczność współczesnej literatury chorwackiej jest bardzo zróżnicowana. Charakteryzuje ją mnogość, wielopłaszczyznowość – tak, jak może to sugerować tytuł wiersza poetki Nedy Mirandy Blažević, *baROCK AND ROLL* – łączący to, co klasyczne, z tym, co popularne. Tytuł nawiązuje najpewniej do klasycyzującego projektu sześciu muzyków z The Liverpool Philharmonic Orchestra. Artyści, pod nazwą Fritz Spiegel’s Barock And Roll Ensemble, nagrali projekt *Eine Kleine Beatlemusic* opracowując wczesne hity Beatlesów w iście mozartowskich aranżacjach (m.in. *She loves you, I want to hold your hand, Hard day’s night*).

***baROCK AND ROLL* or the varied presence of music in contemporary
Croatian literature
Summary**

The links between contemporary Croatian literature and music are very varied and reflect authors’ diversified strategies. This paper presents three of them: references to musical notation, inspirations from classic music forms such as a fugue or a rondo, and references to popular music in poetry and prose. Musical inspirations in Croatian literature can be viewed as illustrations of the broader phenomenon of intermediality and, as such, fall within the context of multiple related phenomena such as concrete poetry, links between literature and films, radio or music videos.

e) ogólne nawiązanie do twórczości zespołu The Beatles; do kultu zespołu, odwołanie do sytuacji lirycznej tekstu piosenki *Yesterday*.

Bošnjak sugeruje, by wziąć pod uwagę kondycję podmiotu lirycznego (właściwą tak dla wiersza Severa, jak i dla tekstu *Yesterday*).

⁴⁸ Por. M. Rychlewski, *Rock i korespondencja sztuk*, [w:] *Granice literatury*, red. S. Wysłouch, B. Przymuszała, Warszawa 2009, s. 169.

⁴⁹ Ibidem.

**KRONIKA INSTYTUTU
POLONISTYKI STOSOWANEJ
2010/2011**

Konferencje w Instytucie Polonistyki Stosowanej w 2010 r.

7-9 października 2010 r.

Interdyscyplinarna Konferencja Naukowa „Kultura popularna – części i całości. Narracje w kulturze popularnej”

10-12 września 2010 r.

Ogólnopolska Konferencja Logopedyczna „Wczesna interwencja logopedyczna”

11-12 października 2010 r.

Ogólnopolska Konferencja Doktorantów i Młodych Pracowników Nauki „Pamiętnik – bliżej fikcji czy faktu?”

Pamiętnik – bliżej fikcji czy faktu? Sprawozdanie z przebiegu konferencji

Konferencja Doktorantów i Młodych Pracowników Nauki „Pamiętnik – bliżej fikcji czy faktu?”, zorganizowana przez Instytut Polonistyki Stosowanej Wydziału Polonistyki UW, odbyła się w Warszawie 11 i 12 października 2010 r. W obradach wzięło udział 60 referentów z 20 ośrodków naukowych w całej Polsce: Uniwersytet Warszawski (25 referentów), Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (4 referentów), Uniwersytet Szczeciński (4 referentów), Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu (4 referentów), Uniwersytet Jagielloński (3 referentów), Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie (3 referentów), Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (3 referentów), Instytut Badań Literackich PAN (2 referentów), Uniwersytet w Białymstoku (2 referentów), Uniwersytet Rzeszowski (2 referentów), Akademia Pedagogiki Specjalnej w Warszawie (1 referent), Katolicki Uniwersytet Lubelski (1 referent), Uniwersytet Gdański (1 referent), Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy w Kielcach (1 referent), Uniwersytet Opolski (1 referent), Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach (1 referent), Uniwersytet Śląski (1 referent), Uniwersytet Warmińsko-Mazurski (1 referent), Uniwersytet Wrocławski (1 referent), Uniwersytet Zielonogórski (1 referent).

Pierwszego dnia konferencji obrady toczyły się w Gmachu Starej Biblioteki Uniwersytetu Warszawskiego. Rozpoczęły się panelem ogólnym, dotyczącym szeroko pojętej problematyki faktu i fikcji, autentyczności i kreacji w literaturze dokumentu osobistego. Obrady poprowadził dr Tomasz Kowalczyk, a referenci odnosili się zarówno do twórczości zagranicznej (Ladislava Klímy i Hansa Fallady), jak i polskiej (m.in. Stanisława Kostki Potockiego). Na literaturę autobiograficzną starano się spojrzeć z perspektywy psychologicznej, kulturowej, historycznej i teoretycznoliterackiej.

Po południu pierwszego dnia konferencji odbył się panel profesorski, w którym udział wzięli: Tadeusz Cegielski, Eugeniusz Czaplejewicz, Antoni Czyż, Stanisław Dubisz, Andrzej Fabianowski, Andrzej Gronczewski, Roman Loth, Grzegorz Leszczyński, Jakub Z. Lichański, Ewa Paczoska, Paweł Rodak, Ewa Szczęsna, Elżbieta Wichrowska, Tomasz Wroczyński, Andrzej Zieniewicz. Obrady poprowadził Andrzej K. Guzek. Problematyka fikcji i faktu, zmyślenia i prawdy, kreacji i szczerości w literaturze autobiograficznej przedstawiana była na przykładach twórczości konkretnych autorów (m.in. Maria Kasprowiczowa, Jarosław Iwaszkiewicz) i podjęta przez najlepszych znawców danego gatunku, zagadnienia bądź epoki, co zadecydowało o sukcesie panelu.

Drugiego dnia konferencji obrady podzielone zostały na 6 bloków tematycznych w 4 równoległych sesjach (I. Wieki dawne, II. Wiek XIX, III. Wojna i Zagłada, IV. Wiek XX, V. Regiony bliskie i dalsze, VI. Podróże, sztuka i nauka). Podczas sesji I (Wieki dawne), którą poprowadziła dr Elżbieta Kauer, zaprezentowane zostały referaty 10 prelegentów. Sesję zdominowały pamiętniki osiemnasto- i dziewiętnastowieczne: dwa z nich to przykłady polskiej literatury zsyłkowej. Pięciu referentów próbowało przybliżyć obyczajowość i życie codzienne epoki. Pytanie o prezentację lub kreację padło w odniesieniu do średniowiecznych *Historii moich niedoli* Piotra Abelarda. Poniesiono również próbę skreślenia kształtu literackiego i wyznaczenia statusu gatunkowego *Hodoeporicon Moschicum* – wierszowanego dziurysza z końca XVI w. Nad prawidłowym przebiegiem sesji czuwała mgr Anna Małczuk-Wakulińska.

W sesji II (Wiek XIX), którą poprowadziła dr Agnieszka Budzyńska-Daca, wygłoszono 7 referatów. Analizowano zarówno przynależność gatunkową utworów odwołujących się do biografii autora, jak i motywacje podjęcia tego rodzaju problemów w literaturze. Ważną okazała się kwestia kreacjonizmu i budowania postaci bohatera literackiego, który miałby odzwierciedlać postawy i uczucia autora. Padło również pytanie o sens opisywania wydarzeń ze swojego życia na podstawie relacji innych osób i o granicę między biografią a autobiografią w kontekście tworzenia dzieła o sobie przez autora.

Podczas sesji III (Wojna i Zagłada), którą poprowadziła dr Alina Molisak, wygłoszono 5 referatów. Dyskusja dotyczyła przede wszystkim możliwości dotarcia do źródeł wspomnieniowych odnoszących się do przestrzeni kryjówek żydowskich w okresie wojny – z pozoru oczywistych, a jednak prawie niedostępnych dla badacza XXI w. Pytania dotyczyły również problemu materialności i redakcji tekstu oraz etyki pamięci przy kopiowaniu źródeł. Tematem dyskusji stał się również motyw funkcjonowania społeczności w realiach wojennych oraz próba wartościowania rzeczywistości, ludzi i rzeczy w ujęciu świadka wydarzeń. Nad prawidłowym przebiegiem sesji II i III czuwała mgr Anna Witkowska.

W sesji IV (Wiek XX), którą poprowadzili dr Dariusz Dziurzyński (pierwszą część) oraz dr Grzegorz Bąbiak (drugą część), referaty wygłosiło 15 prelegentów. Przedstawione teksty poświęcone były prezentacji efektów bardzo interesujących badań archiwalnych (Czycz, Ratoń), dotyczyły także poszukiwań właściwej metody badania nowoczesnych w swej formie tekstów autobiograficznych, których przykład stanowił omawiany blog siedleckiej pisarki. Towarzyszyła temu refleksja nad klasyfikacją gatunkową rozmaitych odmian literatury autobiograficznej. Poruszono również problem niejednorodności tożsamościowej twórcy i sposobu, w jaki owa niejednorodność rzutować może na dzieło autobiograficzne. Nad prawidłowym przebiegiem sesji czuwała mgr Małgorzata Pieczara.

Podczas sesji V (Regiony bliskie i dalsze), którą poprowadziła dr Joanna Frużyńska, referaty wygłosiło 8 prelegentów. Sesja charakteryzowała się dużym przekrojem tematycznym wystąpień, ze względu na przybliżanie problematyki twórców (pisarzy i autorów nieprofesjonalistów) oraz dzieł pochodzących z różnych obszarów przestrzennych, czasowych, kulturowych i społecznych. Do najczęściej pojawiających się zagadnień należał problem kreacji autora w dziele w opozycji do własnej prezentacji (zmyślanie, zafałszowywanie siebie świadome lub nie a dążenie do obiektywizmu), a także problem tropienia autobiograficznych śladów zostawianych przez twórcę w utworze o charakterze nieautobiograficznym.

W ramach sesji VI (Podróże, sztuka i nauka), którą poprowadziła dr Joanna Jeziorska-Haładyj, wygłoszone zostały referaty 7 prelegentów. Zwracano uwagę, że autorzy analizowanych wspomnień z podróży (rozumianej przenośnie – jako podróż przez życie, oraz dosłownie – jako wyprawa do innych, nieznanymi, a ważnych miejsc) nie tylko przywoływali swoją przeszłość i to, co ją kształtowało, lecz także rejestrowali swoje wrażenia z danej podróży, często przy tym katalogując widziany świat, w tym np. dzieła sztuki. W sesji tej pojawił się problem warunkowania rozwoju człowieka i jego sposobu widzenia świata przez jego wrażliwość, zainteresowania, przyświecające mu cele, a także obecne w danej epoce schematy (dotyczące gustu czy też wartości). Nad prawidłowym przebiegiem obrad sesji V i VI czuwała mgr Rozalia Słodczyk.

Wszystkim sesjom towarzyszyły dyskusje oscylujące wokół podejmowanych przez referentów szczegółowych tematów oraz ogólniejszych problemów wiążących się z problematyką autobiograficzną, takich jak świadomość i cele twórców czy zasadność mówienia o fikcji i fakcie w odniesieniu do stanowiących przedmiot zainteresowania utworów.

oprac. Małgorzata Pieczara, Rozalia Słodczyk, Anna Witkowska

Zakład Logopedii i Komunikacji Językowej na XV Pikniku Naukowym Polskiego Radia i Centrum Nauki Kopernik. Sprawozdanie

28 maja 2011 r. Zakład Logopedii i Komunikacji Językowej Instytutu Polonistyki Stosowanej po raz pierwszy uczestniczył w Pikniku Naukowym, organizowanym przez Polskie Radio i Centrum Nauki Kopernik w Warszawie. Piknik odbywał się w parku gen. Edwarda Rydza-Śmigłego w Warszawie.

Opiekunem i koordynatorem stanowiska logopedycznego była doc. dr Maria Przybysz-Piwko, zaś program przygotowały i prezentowały studentki pierwszego roku studiów magisterskich na specjalności logopedycznej: Monika Kamińska, Iwona Sołtys, oraz doktorantki: mgr Agnieszka Baran, mgr Elżbieta Sadowska z pomocą Patrycji Zisch – studentki pierwszego roku studiów licencjackich o specjalności logopedycznej.

Chciałyśmy, wychodząc naprzeciw nowym formom dialogu społeczno-naukowego, jakim niewątpliwie jest prestiżowy Piknik Naukowy PR, pokazać, jak ważną rolę w rozwoju funkcji poznawczych pełni nabycie przez dziecko kompetencji komunikacyjnej oraz bezbłędne posługiwanie się językiem ojczystym również w zakresie wymowy.

Zgłosiłyśmy chęć udziału w tym przedsięwzięciu, ponieważ zależy nam na wypromowaniu zawodu logopedy jako przyjaznego dzieciom i rodzicom oraz potrzebnego do wypracowania właściwych wzorców językowych. Zdajemy sobie sprawę, że bez znajomości podstawowych pojęć z zakresu rozwoju mowy dziecka nikt nie jest w stanie skontrolować swojej pociechy, ukierunkować jej działań czy dostrzec nieprawidłowości w artykulacji lub konstrukcji jej słownika. Chciałyśmy zwrócić uwagę na to, że ćwiczenia logopedyczne nie muszą kojarzyć się z przymusowymi oraz nieciekawymi wizytami w szkolnym gabinecie z dużym lustrem. Naszym głównym celem było pokazanie rodzicom, że przygotowanie zabaw logopedycznych może być łatwe i przyjemne, a do ich przygotowania wykorzystać można najprostsze przedmioty – takie, które każdy ma w domu. Wyjaśniłyśmy, jak samodzielnie przygotować takie pomoce bez wydawania dużych sum pieniędzy.

Pracę z dziećmi podzieliłyśmy na kilka stanowisk. Skupiłyśmy się głównie na wypracowaniu prawidłowych nawyków oddechowych u dzieci, proponując im przyjemne ćwiczenia w formie zabaw. Pierwsze z nich przeznaczone było dla dzieci w każdym wieku i pozwalało ćwiczyć oddech niezbędny do mówienia. Tłumaczyłyśmy podstawowe pojęcia z emisji głosu i wyjaśniłyśmy, iż fizjologiczne oddychanie różni się od tego, którego potrzebujemy do mówienia. Pierwsza zabawa polegała na wdmuchiowaniu kolorowych piórek do celu, którym w tym przypadku był koszyk. Pozwalała ona dzieciom na kontrolę siły własnego

wydechu i umiejętnego gospodarowania strumieniem powietrza oraz wydłużania i zmniejszania intensywności fazy wydechowej.

Kolejną zabawą było przesuwanie oddechem łódeczek zbudowanych z łupinek orzecha, wykałaczek i kolorowych wstążek, które pływały w misce z wodą. Dzieci zostały poproszone o dmuchanie na łódki w taki sposób, aby przepłynęły one przez całą długość miski, a jednocześnie nie utonęły. Pozwalało to pracować nad kontrolą siły i precyzji wydechu. Dla starszych przedszkolaków i uczniów klas 1-3 przygotowaliśmy kolorowe wiatraki, które składały się z siedmiu mniejszych wiatraczków. Dzieci musiały gospodarować wydechem w takim nasileniu, aby udało im się zakręcić wszystkimi siedmioma wiatrakami jednocześnie.

W tym czasie najmłodszy odwiedzający nasze stoisko uczyli się puszczać bańki mydlane, a gdy osiągnęli już tę umiejętność, starali się tak operować wydechem, aby bańka, którą tworzą, była jak największa. Kiedy dzieci opanowały te ćwiczenia, stawały przed kolejnym zadaniem.

Przygotowaliśmy specjalną zabawkę, w którą trzeba było dmuchać w taki sposób, aby piłka, która była jej częścią, jak najdłużej utrzymała się w powietrzu. Najstarsi i najbardziej wytrwali próbowali swych sił w „oddechowym labiryncie”. Zabawa ta polegała na przedmuchiowaniu przy pomocy słomki trzech piłek przez ustawioną pod górę planszę. Było to najtrudniejsze, a zarazem najciekawsze zadanie, w którym chętnie brali udział również dorośli.

Przygotowaliśmy również ćwiczenie wspomagające ruchomość podniebienia miękkiego. Każde dziecko dostawało kolorową kartkę, na którą przy pomocy słomki mogło przenosić przygotowane przez nas wcześniej, wycięte z różnych kolorów figury geometryczne, elementy trójwymiarowe lub piórka. Z tych części dzieci budowały różne obrazki: roboty, domki, ludzi. Nieświadomie, dzięki zabawie, ćwiczyły sprawność swojego podniebienia miękkiego.

Za pomocą słodkiego, orzechowego kremu pokazałyśmy rodzicom proste ćwiczenie na pionizację języka. Jest to konieczne przy wywołaniu głosek *š*, *ž*, *č*, *ž*. Smarowałyśmy dzieciom wałek dźwiękowy za pomocą szpatułek laryngologicznych i pokazywałyśmy, w jaki sposób powinny zlizać krem. Ćwiczenie łączyło zabawę z praktyką.

Dorośli i młodzież mieli okazję przyjrzeć się, jak powstają głoski w języku polskim. Odbывало się to dzięki programowi komputerowemu *Rentgenogramy – palatogramy – labiogramy*. Umożliwia on pokazanie tego, co niedostrzegalne ludzkim okiem, i pozwala na dokładne pokazanie miejsca artykulacji oraz ułożenia języka w czasie fonacji spółgłoski czy samogłoski. Elżbieta Sadowska przygotowała zaś wierszyki – „łamańce języka”, które usprawniają aparat artykulacyjny. Były one czytane w różnym tempie i z różnym skutkiem, ale duch rywalizacji mieszał się tu z chęcią poznania czegoś nowego.

Każdy z rodziców, którego dziecko uczestniczyło w naszych zajęciach, dostawał broszurę informacyjną o rozwoju mowy dziecka, przygotowaną przez Iwonę Sołtys i zespół pracowników IPS oraz Pomagisterskiego Studium Logopedycznego na podstawie książek *Nasze dziecko uczy się mowy* Leona Kaczmarka oraz *Prawidłowy rozwój mowy dziecka* Piotry Łobacz¹. Krótko wyjaśnialiśmy rodzicom, jak – zgodnie z normą – powinna rozwijać się mowa ich dzieci oraz kiedy powinni udać się do logopedy.

Nasze stanowisko cieszyło się dużą popularnością i wydaje nam się, że spostrzeżenia wyniesione z Pikniku mogą stanowić ciekawą bazę pod pracę naukową i dydaktyczną uczelni.

oprac. Monika Kamińska, Iwona Sołtys

¹ Zob. *Podstawy neurologopedii. Podręcznik akademicki*, red. G. Jastrzębowska, Opole 2005.

**BIBLIOGRAFIA PUBLIKACJI
PRACOWNIKÓW INSTYTUTU
POLONISTYKI STOSOWANEJ
(2010)**

- Barłowska M., Budzyńska-Daca A., Załęska M. (red.), *Ćwiczenia z retoryki*, Warszawa 2010.
- Bąbiak G. P., *Bibliografia prac Profesor Danuty Knysz-Tomaszewskiej*, [w:] D. Knysz-Tomaszewska, *Program naturalizmu otwartego*, Warszawa 2010, s. 79-92.
- Bąbiak G. P., *Ostatni wielki mecenas na tronie. Mecenat Stanisława Augusta Poniatowskiego*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010, s. 234-246.
- Bąbiak G. P., *Polskie drogi od Sybiru po Paryż. Wygnańcze doświadczenia Zygmunta Mineyki*, [w:] E. Ignatowicz, S. Ciara (red.), *Europejczyk w podróży 1850-1939*, Warszawa 2010, s. 119-135.
- Bąbiak G. P., Dziurzyński D., *Potęga złudzenia. Szkic o „Axelu” Villiersa de Lille Adama*, [w:] M. J. Olszewska, K. Ruta-Rutkowska (red.), *Zapomniany dramat*, t. 1, Warszawa 2010, s. 355-367.
- Bem-Wiśniewska E. (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010.
- Bem-Wiśniewska E., *Obrazki ze strajku*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010, s. 110-119.
- Budzyńska-Daca A., *Opowiadanie*, [w:] M. Barłowska, A. Budzyńska-Daca, M. Załęska (red.), *Ćwiczenia z retoryki*, Warszawa 2010, s. 173-184.
- Budzyńska-Daca A., *Wstęp*, [w:] M. Barłowska, A. Budzyńska-Daca, M. Załęska (red.), *Ćwiczenia z retoryki*, Warszawa 2010, s. 161-172.
- Budzyńska-Daca A., *Zakończenie*, [w:] M. Barłowska, A. Budzyńska-Daca, M. Załęska (red.), *Ćwiczenia z retoryki*, Warszawa 2010, s. 247-255.
- Budzyńska-Daca A., Loewe I., *Gatunki użytkowe*, [w:] M. Barłowska, A. Budzyńska-Daca, M. Załęska (red.), *Ćwiczenia z retoryki*, Warszawa 2010, s. 278-287.
- Budzyńska-Daca A., Ryszka-Kurczab M., *Argumentacja*, [w:] M. Barłowska, A. Budzyńska-Daca, M. Załęska (red.), *Ćwiczenia z retoryki*, Warszawa 2010, s. 185-212.
- Chojak J., *Fleksja języka polskiego*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 173-244.
- Chojak J., *Kilka pytań o definicje poetycką*, [w:] J. Chojak, T. Korpysz, K. Waszakowa (red.), *Człowiek – słowo – świat*, Warszawa 2010, s. 124-137.
- Chojak J., „Szczerzy przyjaciel” jak „szczerze złoto”, „Poradnik Językowy” 2010, z. 1, s. 33-41.
- Chojak J., *Zrozumieć „jak”*. Studium składniowo-semantyczne, „Studia Pragmatyngwistyczne” 2010, s. 273-275.
- Chojak J., Korpysz T., Waszakowa K., *Przedmowa*, [w:] J. Chojak, T. Korpysz, K. Waszakowa (red.), *Człowiek – słowo – świat*, Warszawa 2010, s. 7-8.
- Chojak J., Korpysz T., Waszakowa K. (red.), *Człowiek – słowo – świat*, Warszawa 2010.

- Drózdź-Łuszczczyk K., *Składnia języka polskiego: Wypowiedzenie – zdanie – wypowiedź*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 245-250.
- Drózdź-Łuszczczyk K., *Składnia języka polskiego: Zdanie pojedyncze*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 250-280.
- Drózdź-Łuszczczyk K., Zaron Z., *Na marginesie rozważań Jana Tokarskiego o czasowniku*, „*Studia Pragmalingwistyczne*” 2010, s. 27-35.
- Drózdź-Łuszczczyk K., Zaron Z., *Rozważania semantyczne o zaufaniu. Komu zaufamy?*, [w:] J. Chojak, T. Korpysz, K. Waszakowa (red.), *Człowiek – słowo – świat*, Warszawa 2010, s. 264-273.
- Dubisz S., *Co wynika z „Teki językowej” Stanisława Westfala*, [w:] I. Burkacka, R. Pawelec, D. Zdunkiewicz-Jedynak (red.), *Słowa – kładki, na których spotykają się ludzie różnych światów*, Warszawa 2010, s. 271-280.
- Dubisz S., *Cywilizacyjne uwarunkowania statusu polszczyzny na przełomie XX i XXI wieku*, [w:] P. Garncarek, P. Kajak, A. Zieniewicz (red.), *Kanon kultury w nauczaniu języka polskiego jako obcego*, Warszawa 2010, s. 111-120.
- Dubisz S., *Człowiek a polityka w leksyce okresu staropolskiego i najnowszych dziejów polszczyzny*, „*Poradnik Językowy*” 2010, z. 1, s. 24-32.
- Dubisz S., *Hierarchia pojęć politycznych i społecznych w krajach Europy Środkowej i Wschodniej*, [w:] I. Savova (red.), *Otgovornostta pred ezika. Sbornik*, Szumen (Bułgaria) 2010, s. 64-73.
- Dubisz S., *Hierarchia pojęć politycznych i społecznych w Polsce i na Ukrainie na przełomie XX i XXI wieku. Słowa, wartości czy stereotypy?*, „*Poradnik Językowy*” 2010, z. 6, s. 5-14.
- Dubisz S., *Historia języka polskiego – „wczoraj, dziś, jutro”*, „*LingVaria*” 2010, nr 2, s. 45-51.
- Dubisz S., *Humanista na rozdrożu. Kryzys czy przełom humanistyki?*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010, s. 13-27.
- Dubisz S., *Informacja diachroniczna w badaniach współczesnych pospolitych nazw osobowych (uwagi z zakresu leksykografii i etymologii)*, „*Poradnik Językowy*” 2010, z. 8, s. 5-28.
- Dubisz S., *Początki polskiego słownictwa prawnego*, [w:] A. Mróz, A. Niewiadomski, M. Pawelec (red.), *Prawo, język, etyka*, Warszawa 2010, s. 17-26.
- Dubisz S., *Słownictwo*, [w:] J. Porayski-Pomsta (red.), *Nauka o języku polskim dla cudzoziemców*, Warszawa 2010, s. 187-236.
- Dubisz S., Zaron Z. (red.), *Słownik nazw osobowych (multimedialny)*, Warszawa 2008-2011.
- Klejnocki J., *Andrzej Stasiuk jako Zosia Samosia, czyli pisarz ostatni w: „Czarne” oraz „Lampa i Iskra Boża”*, [w:] D. Kalinowski (red.), *Literatura na rynku idei*, Słupsk 2010, s. 29-44.

- Knysz-Tomaszewska D., *Poloniści warszawscy we Francji. Z dziejów Ośrodka Kultury Polskiej na Uniwersytecie Paris IV*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010, s. 65-80.
- Knysz-Tomaszewska D., *Program naturalizmu otwartego*, Warszawa 2010.
- Kopczyński K., *O możliwości zastosowania kategorii wyobraźni romantycznej w rozważaniach o świecie mediów XXI wieku*, [w:] E. Kasperski, O. Krysowski (red.), *Śladami romantyków*, Warszawa 2010, s. 285-295.
- Lichański J. Z., *Jana Kochanowskiego Pieśń II.25*, [w:] Z. Abramowicz (red.), *Chrześcijańskie dziedzictwo duchowe*, Białystok 2009-2010, s. 43-50.
- Lichański J. Z., *Kancjonał mazurski*, [w:] K. Płachcińska, M. Kuran, *Miscellanea literackie i teatralne*, Łódź 2010, s. 247-256.
- Lichański J. Z., *Kultura dawna a metody współczesnej humanistyki*, [w:] K. Obremski (red.), *Recepcja kultury średniowiecznej w humanistyce*, Toruń 2010, s. 9-25.
- Lichański J. Z., *O poezji Zbigniewa Herberta*, [w:] M. Dawlewicz (red.), *Europejskość ojczyzn. Litewsko-polskie związki literackie, kulturowe i językowe*, Wilno 2009-2010, s. 50-72.
- Lichański J. Z., *Old Polish Love Poetry*, [w:] T. Grzybkowska (red.), *Amor Polonus or the Love of the Pole*, vol. 2, Warszawa 2010, s. 69-87.
- Lichański J. Z., *Political fiction i antyutopia w literaturze II RP*, [w:] A. St. Kowalczyk (red.), *Dwudziestolecie 1918-1939*, Warszawa 2010, s. 324-340.
- Lichański J. Z., *Prologi do Kronik Anonima zw. Gallem oraz Mistrza Wincentego*, [w:] A. Dąbrówka (red.), *Studia nad Kroniką biskupa Wincentego*, Warszawa 2010, s. 361-377.
- Lichański J. Z., *Retoryka a/i media*, [w:] B. Bogołębska (red.), *Styl – Dyskurs – Media*, Łódź 2010, s. 383-395.
- Lichański J. Z., *„Teologija na osvoboždenieto” i nejnite tradicii v Polska*, [w:] L. Metodieva (red.), *Novi izsledovanja po istorija na retoruka*, Sofia 2010, s. 535-545.
- Mikołajczuk A., *Obraz uczuć z rodziny RADOŚCI w wybranych słownikach współczesnego języka polskiego*, [w:] I. Burkacka, R. Pawelec, D. Zdunkiewicz-Jedynak (red.), *Słowa-kładki, na których spotykają się ludzie różnych światów*, Warszawa 2010, s. 127-146.
- Mikołajczuk A., *RADOST v současné polštině: aspekty konceptualizace a rozrůzněnost modelů emocí*, [w:] I. Vaňková, J. Pacovská (red.), *Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace, Obraz člověka v jazyce*, Praha 2010, s. 64-80.
- Podracki J., *Dzieje rzeczownika „idiota”*, „Polski w Praktyce” 2010, nr 3, s. 50-51.
- Podracki J., *O połączeniach „co” z nazwami jednostek czasu*, „Polski w Praktyce” 2010, nr 4, s. 49-50.

- Podracki J., *O poprawności nazw pór dnia i nocy*, „Polski w Praktyce” 2010, nr 2, s. 50-51.
- Podracki J., *O poprawności nazw pór roku*, „Polski w Praktyce” 2010, nr 1, s. 50-51.
- Podracki J., *Poziomy normy językowej w nauczaniu języka polskiego jako obcego*, [w:] P. Garncarek, P. Kajak, A. Zieniewicz (red.), *Kanon kultury w nauczaniu języka polskiego jako obcego*, Warszawa 2010, s. 143-149.
- Podracki J., *Rozmaitości muzyczno-językowe*, „Polski w Praktyce” 2010, nr 5, s. 50-51.
- Podracki J., *Składnia*, [w:] J. Porayski-Pomsta (red.), *Słowo i wypowiedź. Nauka o języku polskim dla cudzoziemców*, Warszawa 2010, s. 125-186.
- Podracki J., *Z pogranicza metodyki i językoznawstwa. Inspiracje dydaktyczne oraz metodologiczne Profesora Jana Tokarskiego*, „Studia Pragmalingwistyczne” 2010, s. 20-26.
- Podracki J., Kozłowska K., *Sprawność tekstotwórcza maturzystów w zakresie interpretacji fragmentu prozy (nowa matura)*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis” 71, 2010, s. 180-187.
- Podracki J., Skarżyńska M., *Intertekstualność w reportażu telewizyjnym*, [w:] J. Mazur, A. Małycka, K. Sobstyl (red.), *Intertekstualność we współczesnej komunikacji językowej*, Lublin 2010, s. 70-83.
- Porayski-Pomsta J., *Działalność Towarzystwa Kultury Języka w 2009 r.*, „Poradnik Językowy” 2010, z. 4, s. 124-127.
- Porayski-Pomsta J., *Kultura języka*, [w:] J. Porayski-Pomsta (red.), *Słowo i wypowiedź. Nauka o języku polskim dla cudzoziemców*, Warszawa 2010, s. 237-272.
- Porayski-Pomsta J., *Niektóre problemy badań nad słownikiem i słownictwem dzieci*, „Poradnik Językowy” 2010, z. 1, s. 64-70.
- Porayski-Pomsta J., *Od redaktora tomu*, [w:] J. Porayski-Pomsta (red.), *Słowo i wypowiedź. Nauka o języku polskim dla cudzoziemców*, Warszawa 2010, s. 7-8.
- Porayski-Pomsta J., *Odmiana wyrazów*, [w:] J. Porayski-Pomsta (red.), *Słowo i wypowiedź. Nauka o języku polskim dla cudzoziemców*, Warszawa 2010, s. 69-124.
- Porayski-Pomsta J., *Psycholingwistyczne aspekty uczenia się vs. nauczania języka drugiego*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010, s. 326-336.
- Porayski-Pomsta J. (red.), *Słowo i wypowiedź. Nauka o języku polskim dla cudzoziemców*, Warszawa 2010.
- Przybysz-Piwko M., *Logopedia na Uniwersytecie Warszawskim*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010, s. 53-64.
- Przybysz-Piwko M., *O kryteriach doboru materiału językowego w pracy z uczniami przejawiającymi trudności w czytaniu i pisaniu*, [w:] A. Rypel (red.), *Istnieć w kulturze*, Bydgoszcz 2010, s. 141-154.

- Przybysz-Piwko M., Szamburski K., *Standardy godzinowe kształcenia logopedów po zmianach związanych z przyjęciem bolońskiego systemu oświaty*, „Biuletyn Logopedyczny Zarządu Głównego PTL” 2010, nr 1(24), s. 15-25.
- Sękowska E., *Budowa wyrazów*, [w:] J. Porayski-Pomsta (red.), *Słowo i wypowiedź. Nauka o języku polskim dla cudzoziemców*, Warszawa 2010, s. 43-68.
- Sękowska E., *Fonetyka z elementami fonologii*, [w:] J. Porayski-Pomsta (red.), *Słowo i wypowiedź. Nauka o języku polskim dla cudzoziemców*, Warszawa 2010, s. 9-42.
- Sękowska E., *Język emigracji polskiej w świecie. Bilans i perspektywy*, Kraków 2010.
- Sękowska E., *Modyfikacje znaczenia leksemu „wolność” w świetle danych leksykograficznych*, [w:] I. Burkacka, R. Pawelec, D. Zdunkiewicz-Jedynak (red.), *Słowa-kładki, na których spotykają się ludzie różnych światów*, Warszawa 2010, s. 31-38.
- Sękowska E., *Uwagi o tzw. słownictwie PRL-u*, „Białostockie Archiwum Językowe” 2010, nr 10.
- Siudzińska N., *Konsekwencje artykulacyjne rozszczepu podniebienia i wargi*, „Die Welt der Slaven” 2010, 13, s. 227-231.
- Siudzińska N., Cepryńska M., *Fonetyka i fonologia języka polskiego*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 65-112.
- Siudzińska N., Stępień M., *Polisemia i homonimia w ujęciu Jana Tokarskiego oraz w świetle nowszych ujęć językoznawczych, na materiale pospolitych nazw osobowych*, „Studia Pragmalingwistyczne” 2010, s. 36-54.
- Stępień M., *Mówienie i prawda. O czasownikowych wykładnikach wiedzy niezwyfikowanej przez mówiącego*, Warszawa 2010.
- Stępień M., *Pospolite nazwy osobowe i ich przymiotnikowe homonimy. Rozważania na marginesie projektu „Synchroniczno-diachroniczne badania nad współczesnymi nazwami osobowymi”*, „Die Welt der Slaven” 2010, 13, s. 232-237.
- Stępień M., *Zniewolone partykuły. Wyrażenia funkcyjne jako narzędzia w semantyce składnikowej*, „Linguistica Copernicana” 2010, 4, s. 121-138.
- Stępień M., Horodeńska M., *Słowotwórstwo*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 113-172.
- Trysińska M., *Czy cel uświęca środki – o (nie)szkodliwym łamaniu normy językowej w filmach animowanych dla dzieci*, [w:] D. Karkut, T. Półchłopek (red.), *Kształcenie literacko-kulturowo w dobie kultury masowej polisensorycznej*, Rzeszów 2010, s. 129-140.
- Trysińska M., *Zachowania komunikacyjno-językowe bohaterów filmów animowanych dla dzieci (na przykładzie rozmów prowadzonych w rodzinie)*, „Studia Pragmalingwistyczne” 2010, s. 227-238.

- Trysińska M., Kaszewski K., *Klucze do kultury. Podręcznik do kształcenia językowego. Klasa II gimnazjum*, Kielce 2010.
- Wichrowska E., *Czym grożą historykowi literatury kwerendy archiwalne*, [w:] M. Strzyżewski, M. Lutomiński, J. Zyśk (red.), *Rozmaitości warsztatowe*, seria: „Problemy Tekstologii i Edytorstwa Dzieł Literackich”, Toruń 2010, s. 31-47.
- Wichrowska E., *Z protokołów „radnych” Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010, s. 123-166.
- Wolańska E., *Wykładowi spójności tekstów renarracji tworzonych przez młodzież szkolną w wieku 12-13 lat*, „Studia Pragmalingwistyczne” 2010, s. 104-114.
- Wolańska E. (oprac.), *Bibliografia publikacji pracowników Instytutu Polonistyki Stosowanej (2009)*, „Studia Pragmalingwistyczne” 2010, s. 279-288.
- Wroczyński T., *Rzecz pamięci*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010, s. 360-368.
- Zaron Z., *Składnia języka polskiego. Zależności składniowe*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 280-292.
- Zaron Z., *Składnia języka polskiego. Zdanie formalnie złożone*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 293-320.
- Zaron Z., *Wczoraj i dziś „afery”. Analiza lingwistyczna*, [w:] E. Bem-Wiśniewska (red.), *Zabawy pożyteczne prozą*, Warszawa 2010.
- Zaron Z., *Wprowadzenie*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 7-9.
- Zaron Z., *Zmienne losy „towarzysza”. Wędrując po słownikach...*, „Poradnik Językowy” 2010, z. 1, s. 50-56.
- Zaron Z., Sobotka P., *Słownik podstawowych terminów*, [w:] Z. Zaron, P. Sobotka (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010, s. 321-335.
- Zaron Z., Sobotka P. (red.), *Słowo i wypowiedź 1. Zbiór zadań do nauki o języku polskim*, Warszawa 2010.

oprac. Ewa Wolańska

INDEKS OSÓB

A

Aarseth Espen 195
Abaulin Dmitrij 375, 376
Abercrombie Nicholas 57
Abramowska Janina 59
Ahl Kennet (patrz Strömstedt Lasse
i Dahl Christer)
Ajschylos 78, 318
Ajmatow Czingiz 287
Albin Krzysztof 410
Alex Joe (patrz Słomczyński Maciej)
Alfredsson Karin 87
Allan Nicholas 455
Allegro John M. 304
Allen Robert C. 193, 391
Almqvist Carl Love 86
Alves Joe 194
Amenábar Alejandro 119
Anderson Kevin J. 139
Andrews Maurice S. (patrz Szczypior-
ski Andrzej)
Andryś Marcin 150
Andrzejewska Anna 271
Angier Natalie 458
Apuleius Lucius Madaurensis 29
Arct Michał 21
Arden Edward 307
Arijon Daniel 186
Arthus André 454, 455, 463
Arvidsson Håkan 89
Arystoteles 13, 15, 23, 26, 138, 140,
223, 435
Auken Sune 86
Austin John L. 235, 236
Avril Cravath Lynne 461

B

Bach Johann Sebastian 302, 303, 481,
484
Baczyński Krzysztof Kamil 339

Bagiński Tomasz 155
Baltyn Hanna 460
Balzac Honoré de 467
Banasiak Bogdan 449
Banks Elizabeth 251
Bańkowska Edyta 252
Barańczak Anna 477
Barańczak Stanisław 70, 80
Barash Meyer 239
Barth John 178-181
Barthes Roland 31, 65, 201, 233, 241,
284, 415, 439
Bartoszyński Kazimierz 22
Bartuzi Katarzyna 458
Basińska Jadwiga 405
Basiński Dariusz 405
Bass Alan 240
Batko Zbigniew 270
Baudrillard Jean 56, 197, 295, 299,
314, 428
Bauman Zygmunt 59, 363, 364, 412,
416, 440, 450
Bazin Denise 455, 462
Beardsley Monroe C. 241
Beavin Bavelas Janet 426
Beck Józef 346, 347
Becker Carl L. 339
Bednarek Józef 271
Bednarzak-Libera Mirosława 329
Begović Sead 478, 483
Bell Elizabeth 177
Bell Ian A. 86
Belting Hans 434-436
Bendis Brian M. 47
Benetton Luciano 416
Benjamin Walter 291
Benton Ted 449
Berkeley Anthony 82
Berkeley George 317
Berlioz Hector 479-480

- Bernatowicz Małgorzata 36, 137, 149, 157, 196
Berry Chuck (właśc. Charles E. Berry) 482
Bettelheim Bruno 218
Bialik Włodzimierz 81
Białas (właśc. Mateusz Karaś) 362-364
Białołęcka Ewa 155
Białoskórska Mirosława 351
Biały Beata 214
Bielak Tomasz 72, 78, 83
Bielik-Robson Agata 209
Bień Radosław 269, 277
Bieńko Mariola 453
Biggers Earl Derr 81, 82
Bignell Jonathann 467
Binswanger Ludwig 307
Blackford Russel 33
Blackledge Catherine 458
Blank Hanne 458
Blažević Neda Miranda 471, 484
Blicher Steen Steensen 86
Bloch Robert 142
Blom K. (Karl) Arne 91
Bloom Harold 209
Błajet Piotr 459
Błoński Jan 50, 72
Bocheńska Jadwiga 400
Bockenheimer Krystyna 79
Bodkin Amy Maud 203
Boehme Jakob 304
Bogart Humphrey 201
Bogunia-Borkowska Małgorzata 435
Böhm Michaela 466
Bojko Piotr 276
Bolecki Włodzimierz 59, 82, 372
Bondanella Peter 282, 285, 209
Bono (właśc. Paul David Hewson) 330
Bonowicz Wojciech 373
Boone Luis 410
Booth Wayne C. 241
Borusiński Jacek 405
Bošnjak Branimir 478, 484
Boulez Pierre 476
Bowie David (właśc. David Robert Jones) 330, 483
Boyé Edward 318
Bralczyk Jerzy 413
Brando Marlon 213
Brannagh Kenneth 85
Bregović Goran 330, 346
Brenner Robin E. 36
Brewster David 192
Brett Simon 85
Brock Timothy C. 406
Broda Jozsko 336
Brodzka Alina 78
Brogowski Leszek 227
Brooks Peter 15
Brown Dan 22, 24, 25, 28
Brown Marc 463
Brudvig Eric 47
Bruller Hélène 458, 463, 464
Brykczyński Marcin 461
Bryl Mariusz 434
Brzeska Maria 454
Brzostek Dariusz 303, 307, 310
Brzozowicz Grzegorz 330
Bucholc Marta 184
Buckell Tobias S. 47, 48
Budick Standford 239
Bueno Bolivar J. 45
Bueno Fernando 46
Bühler Karl 473
Bujć Goran 483
Bukatman Scott 195
Bukojemski Michał 187
Bułyczow Kir (właśc. Igor Wsiewołodowicz Możejko) 287
Burgess Anthony 247

- Burns Burnie 48
Burroughs William S. 302, 307
Burszta Wojciech J. 18, 70, 72, 432, 457
Burton Tim 40, 196, 213, 214
Burzyńska Anna 33, 240
Butterworth Nick 453, 455, 461, 463
Buxtehude Dietrich 302
- C**
- Cacioppo John T. 406
Cage Nicholas 300
Caillois Roger 72, 239, 271
Calderón de la Barca Pedro 316, 318, 325, 327
Calvino Italo 167, 179, 299
Cameron James 32, 189, 190, 192, 198
Campbell Joseph 199, 205, 206, 208, 210-212, 214-217, 220, 222, 224
Card Orson Scott 117, 269, 277
Čarija Jelena 483
Carlander Jean-Baptiste 455, 462
Caro Isabelle 417
Carpenter Harper 22
Carr Diane 44
Carrey Jim 214
Carrère Emmanuel 300
Carroll Lewis 103
Carroll Noël 197
Cartwright Lisa 440
Castaldo Gino 357, 358, 368
Cattrall Kim 459
Čegec Branko 472, 478, 483
Cegielska Marianna 458
Chałko Zbigniew 339
Chandler Raymond 96, 104,
Chatman Seymour 241, 245
Chesterton Gilbert K. 85
Chmaj Ludwik 317
Chmielewska Joanna 24
Chmielewski Adam 351
Chodźko Ignacy 22
Cholewa Piotr 117
Chopin Fryderyk 483
Chou Joseph 47
Christie Agata 75, 79-81, 85, 88, 89, 96, 98
Chrzanowski Leon 172
Chwalewik Witold 151
Chwedeńczuk Bohdan 235
Cierpka Anna 450
Cieślukowska Teresa 72, 73
Coffeen Daniel 236
Cohen Jane 453, 454, 462
Cole Babette 460, 463, 465
Cole Margaret 85
Coleridge Samuel Taylor 242
Colgan Jenny 451
Connery Sean 215
Cook Roger 467
Copier Marinka 271
Costner Kevin 215
Cox Greg 33
Craib Ian 449
Creme Benjamin 304
Crick Francis H. 304
Crowe Russell 251
Crump Paul 186
Curran Bernard Sheila 183, 187, 188
Cypryński Piotr 55
Cyzman Marzena 303
Czahrowski Adam 340, 347
Czaplejewicz Eugeniusz 348
Czapliński Przemysław 63, 64
Czardybon Agnieszka 45
Czege Paul 243
Czermińska Małgorzata 63
Czubaj Mariusz 70, 72, 84, 89, 90, 96-97
Czuprynin Siergiej 373

D

Dahl Christer 91
Dahl Willy 87
Daly Glyn 284
Damięcki Mateusz 334
Damon Matt 17
Dancygier Józef 15, 210
Danek Danuta 218
Danesi Marcel 45
Darrow Geof 44
Daun Åke 97
Davick Linda 454
David Peter 47
Dawidowicz-Chymkowska Olga 51,
60
Debord Guy 227
Deleuze Gilles 281
Denig Lynde 193, 194
Derleth August 142
Dern Laura 222
Derrida Jacques 223, 240
Descartes René 316-320, 327, 368
Dewey John 353, 368
Diamond Stanley 213
Diaz-Diocaretz Myriam 44
Dick Anne R. 299
Dick Dorothy (właśc. Dorothy Kindred
Dick) 305
Dick Philip K. 269, 295-315
Dick Tessa B. 299
Dickens Charles 238
Dietz William C. 47
Dinur Yehiel 330
Dmitruk Krzysztof 329
Dmowski Rafał 329
Dobek-Ostrowska Bogusława 410
Dobrzański Jarosław 37
Dobrzyński Maciej 403
Dolatowska Krystyna 72
Doliński Dariusz 402, 403, 406

Domino Fats (właśc. Antoine Domino)
482
Doney Malcolm 453, 455, 461, 463
Doney Meryl 453, 455, 461, 463
Dos Passos John 302
Dostojewski Fiodor Michajłowicz 22,
295, 297, 302, 308
Doyle Arthur Conan 70, 86, 87, 98,
99-103, 106, 108, 111, 284, 288,
290, 291
Dove George N. 90, 91
Drozdowski Krzysztof 459
Drummond Scott 45
Duboscq Jules 192
Dudek Zenon Waldemar 210
Dukaj Jacek 155, 269
Dumont Virginie 453, 455, 460, 462-
-464
Dunsany Edward J. (pseud. Lord Dun-
sany) 147
Durham Meenakshi Gigi 37, 466
Durling Ulf 91
Dziadek Adam 201

E

Eco Umberto 18, 24, 38, 41, 62, 70,
138, 157, 163-165, 168, 185, 281,
282, 284, 285, 287-290, 292-294,
335, 340, 381, 400, 407, 428
Eder Donna 466
Edwards Blake 119
Edwards Ron 243, 247
Edwardson Åke 87
Efremow Iwan Antonowicz 287
Eisenstein Siergiej Michajłowicz 194
Eliade Mircea 205, 214
Elliott Denholm 215
Elvestad Sven (pseud. Sven Riverton)
87
Emberley Michael 454, 458, 462-465

- Emmison Michael 436
Ende Michael 139
Epstein Debbie 452, 465
Epstein Michał Naumowicz 281, 282,
285-288, 290-294
Erazm z Rotterdamu (właśc. Gerhard
Gerhardson) 126
Eukildes z Aleksandrii 191
Evans Arthur B. 299
Evans Cathy 466
- F**
- Fabiszewski Bartłomiej 18
Fabrio Nadjeljko 480, 481, 484
Faulkner William 143-144, 298
Feldhaus Hans Jurgen 466
Fell John L. 193
Felis Paweł T. 380
Fellini Federico 191
Fichte Johann Gottlieb 317
Fidyk Andrzej 188
Field Syd 204
Filiciak Mirosław 48, 137, 149, 157,
195, 196, 271
Firth Alex 455
Fisher Nick 455, 458
Fiske John 48, 53, 63, 65
Flaherty Robert J. 183
Flaker Aleksandar 472
Flaubert Gustave 302
Fleming Ian 62, 138, 290
Fliciański Piotr 350
Flint Marcin 334
Flowers Betty Sue 222
Foerster Heinz von 426
Forbert-Kaniewski Feliks 186
Ford Harrison 211, 212, 216
Forsyth Frederick 11, 16, 18, 19
Foster Alan D. 33, 135
Foucault Michel 227, 449, 452
Francis Becky 452
Francuz Piotr 406
Frankiewicz Małgorzata 328
Frasca Gonzalo 271
Fraser Nick 184
Fredriksson Karl G. 95
Fredriksson Lilian 95
Fredro Aleksander 22
Free Gain 48
Frenk Joachim 44
Freud Sigmund 217, 218, 288
Friedman David M. 458
Frużyńska Joanna 17, 18
Frybesowa Aleksandra 72
Fukuyama Francis 269
Fuqua Joy F. 391, 392
- G**
- Gabrielsson Eva 95
Gadamer Hans-Georg 34, 36
Gaiman Neil 44
Galbreath Robert 310
Galen (właśc. Claudius Galenus) 191
Galiński Andrzej 188
Gałczyński Konstanty Ildefons 27-28
Gałuszka Jadwiga 42
Gans Herbert J. 329
Gass William 173
Gaudreault André 195
Gazda Grzegorz 372
Gemra Anna 21, 70, 71, 153, 270
Genette Gérard 174
Gennep Arnold von 214
Gibson Andrew 15
Gibson Mel 213
Gibson William 118
Gierczyński Zbigniew 316
Gillespie Bruce 297
Gillis Stacy 44
Giommi Roberta 464

- Girard René 217
Girbaud Marithé 442
Girbaud François 442
Giszczak Jacek 142
Gizbili Turan 86, 87, 92
Glaser Paul M. 121
Glass Philip 330
Gleick James 127
Gliński Mikołaj 466
Głowiński Michał 21, 242, 348
Gmitruk Janusz 329
Gobbo Chiara 464
Godzic Wiesław 57, 60, 396, 401, 405
Goethe Johann Wolfgang von 302
Goffman Erving 437
Goldman William 185
Goldmark Daniel 45
Goldstein Hilary 47
Gołaszewska Maria 348
Gołębicka Anna 397
Gołębiewska Maria 31
Gołębiowski Stefan 26
Gorbaniuk Oleg 406
Gordon Mike 461
Goszczyńska Mirosława 217
Górska Karolina 141
Graham Kenneth 23
Grant-Adamson Lesley 72, 73
Gravelle Jennifer 459
Gravelle Karen 459
Green Melanie C. 406
Greenberg Martin H. 144
Greimas Algirdas Julien 14-15
Gretkowska Manuela 454
Grierson John 183, 186
Grochola Katarzyna 22, 23, 25
Gromow Aleksander Nikołajewicz 287
Gruszka Anna 453
Gruszka Karolina 371
Grzędowicz Jarosław 147
Gubrium Jaber F. 466
Gumkowska Anna 51
Gunning Tom 194, 195
Guynn William 186
Gwóźdź Andrzej 43
- H**
- Habermas Jürgen 449
Hadyna Stanisław 330
Hagenguth Alexandra 91
Halawa Mateusz 385
Halliwell Martin 39
Hamazaki Tatsuya 34, 35
Handke Ryszard 296, 348
Hansen Mauritz Christopher 86
Harao Yumiko 39
Hardwick Kevin 237
Harper Douglas 437
Harris Robie H. 454, 458, 462-465
Hawthorne Nathaniel 110
Hay Carla 48
Hedman Dag 87
Hegel Georg Wilhelm Friedrich 34
Heidegger Martin 281, 282
Heine Heinrich 302, 332
Heistein Józef 172
Hejmej Andrzej 479
Helsztyński Stanisław 318
Herbert Frank (właśc. Franklin Patrick Herbert, Jr.) 116
Herbrechter Stefan 44
Herman Katarzyna 404
Herman Luc 38
Herzog Herta 386
Hesko-Kołodzińska Małgorzata 458
Heydrich Reinhard 331
Highsmith Patricia 289
Hilton James 151
Hindersmann Jost 91
Hitchcock Alfred J. 206, 282

- Hitler Adolf 338, 346
Höjer Dan 456-457, 468
Holmes Olivier Wendell 192
Holstein James A. 466
Homer 23, 28, 142
Hooper Tobe 221
Hopfinger Maryla 54, 272, 340
Horatius Flaccus Quintus 26, 177
Horn Laurence R. 240
Hornowski Tomasz 57
Horodeński Andrzej 330
Houellebecq Michel 142, 144
Howard June 85
Howard Robert E. 142, 143, 147
Howard Ron 199, 207, 223, 224
Hryciuk Renata E. 458
Huizinga Johan 271
Hummel Jerzy 70
Hurtaut Pierre Thomas Nicolas 450
Husserl Edmund 281
Huston John 210
Hutcheon Linda 173
Huxley Aldous 128
- I**
Igarashi Tatsuya 36
Ignaczak Ewa 351
Igrić Ranko 478
Ionesco Eugène 78
Ingarden Roman 22
Inkpen Mick 453, 455, 461, 463
Iser Wolfgang 239
Ito Kazunori 35
Itzkoff Dave 313
Izumi Rei 34, 35
- J**
Jabłkowska Róża 318
Jabłoński Henryk 333
Jabłoński Tomasz 309
Jachimecka Zofia 172
Jackson Donald D. 426
Jackson Michael 30, 185
Jackson Peter 155, 304
Jakitowicz Maria 74
James Henry 298
Jameson Fredric 295, 299, 314
Jan Duns Szkot 27
Jan od Krzyża, św. 308
Jan Paweł II (papież) 309, 346
Janicki Andrzej 40
Janicki Klemens 27
Janion Maria 40, 328, 329, 348
Janiszewska Agata 466
Jankowski Andrzej 205
Jankun-Dopartowa Maria 200
Jarniewicz Jerzy 335
Jarosiński Zbigniew 13
Jarzębski Jerzy 325
Jasiński Maciej 40
Jasiński Zbigniew 339
Jaszczuk Elza 456
Jaśkowski Piotr 127
Jawłowska Aldona 355
Jawłowski Albert 31, 135, 138, 200, 205
Jazdon Mikołaj 188
Jenkins Henry 37, 38, 39, 44, 52, 54, 59, 60, 137, 138, 139, 142, 147, 149, 156, 157, 161, 167, 189, 195, 196, 198, 242
Jenks Chris 457
Jeśkow Kirył Jurjewicz 144
Jewreinow Nikołaj Nikołajewicz 371
Jęczmyk Lech 296, 297, 301, 305
Jędrzejewicz Jerzy 172
Jędrzejewska Iwona 450
Jędrzejko Ewa 277
Johnston Joe 122
Jonas Hans 310-313

- Jones Tommy Lee 214
Joshi S. T. (właśc. Sunand Tryambak Joshi) 142
Joyce James 24, 302
Jukić Sanja 472
Jung Bohdan 54, 185
Jung Carl Gustav 199, 202, 203, 205, 210-215, 219, 224, 302
Jungstedt Mari 87
Juul Jesper 271
- K**
- Kaczkowski Zygmunt 22
Kaczyński Paweł 340
Kafka Franz 298, 299
Kahn-Nathan Jacqueline 453, 454, 462
Kallentoft Mons 87
Kamiyama Kenji 38
Kanger Thomas 87
Kania Ireneusz 222
Kaniewska Bogumiła 74
Kaniowski Andrzej Maciej 449
Kant Immanuel 291, 302, 304, 372
Karlsson Sten O. 97
Karpiński Maciej 204
Karpowicz Agnieszka 341
Kartezjusz (patrz Descartes René)
Karwatowska Małgorzata 37, 71, 372, 457
Kasdepke Grzegorz 460, 461
Kasperski Edward 348
Katunarić Dražen 480, 481
Katz Ephraim 183
Kawada Junzo 366-368
Kawasaki Miu 35
Kazuma Saiki 41
Keaton Michael 213
Keen Andrew 36, 59
Kellner Douglas M. 37
Kerényi Károly 213
Kershner Irvin 206
Kędziński Bartosz 31
Kieślowski Krzysztof 185, 188, 282
Kildal Nanna 91
Kim Anatolij Andrejewicz 287
Kim John H. 244
Kimmel Michael S. 457
Kinder Marsha 30, 37, 42, 195
Kinney Jack 300
King Stephen 284, 290, 291
Kipling Rudyard 78
Kishimoto Masashi 58
Kisielewska Alicja 400
Kitrasiewicz Piotr 71
Klein Naomi 412
Kloch Zbigniew 34, 49
Kluszczyński Ryszard Waldemar 54
Kłosiński Krzysztof 201
Kłoskowska Antonina 200, 201
Knežević Slijepčević Branka 474, 476
Knoll John 189, 190
Kobierzycki Tadeusz 217
Kochanowski Jacek 227
Koczanowicz Leszek 351
Kokot Joanna 102
Kolankiewicz Leszek 213
Kolanović Maša 482
Kolczyńska Joanna 458
Kołakowski Leszek 320
Kołodziejczyk Tomasz 147-156
Kołodziejek Ewa 350, 351, 354, 355, 358
Kołyшко Anna 173
Komar Michał 352, 353
Konecki Krzysztof T. 437
Kopacz Mateusz 142
Kopaliński Władysław 107
Kopczyk Michał 83
Kopeć-Umiastowska Barbara 458
Kopka Krzysztof 375, 379, 381

- Kościańska Agnieszka 458
Kościuk Zbigniew 16
Kotarska Jadwiga 320
Kotarski Jarosław 139
Kotler Philip 410
Kowaleczko-Szumowska Monika 406
Kowalski Adam 339
Kowalski Piotr 31, 63, 65
Kowalski Tadeusz 185
Kowtun Elena 286
Kozłowska Ewa 252
Koźmian Stanisław 318
Kożyczkowska Adela 420
Krajewski Marek 395
Kralkowska-Gątkowska Krystyna 277
Krapiwin Władysław Pietrowicz 287
Kraskowska Ewa 59
Krasnodebska Ewa 79
Krasny Brown Laurene 463
Kraszewski Józef Ignacy 23
Kravar Zoran 473
Kreft Jan 401
Kres Feliks W. 147
Krlęża Marina 480
Kroiz Lauren 194
Krug Christian 44
Kruk Anna 375
Kruszelnicki Michał 270
Kruś Stefan 454, 455
Krzan Krystyna 449, 466
Krzemieniowa Krystyna 34
Krzywicka Dorota 454, 457, 464
Ksenofont 302
Kubikowski Zbigniew 70
Kubińska Olga 451
Kubiński Wojciech 451
Kucukalic Lejla 298, 304
Kuhnle Stein 91
Kujawska Iza 117
Kukiełko Kalina 381
Kukulski Leszek 72, 318
Kuligowski Waldemar 62
Kulisz Karolina 350
Kuncewicz Piotr 73
Kunert Andrzej 339
Kunz Tomasz 450
Kurecka Maria 271
Kurek-Kokocińska Stanisława 118, 278
Kurtz David 410
Kusturica Emir 346
Kuttner Henry 144
Kutyła Julian 370
Kuvač-Levačić Kornelija 479, 480
Kvarnström Gunilla 456, 457, 468
Kwarciak Bogusław 403
Kwiatkowski Władysław 201
- L**
Lacan Jacques 283, 284, 289-292, 367, 369, 370
Lachman Magdalena 64
Lamm Spencer 44
Lang Maria (właśc. Lange Dagmar) 84, 88, 89
Lanier Jaron 56, 57
Larkum Adam 455
Larre Emilio 300
Larsson Stieg 84, 85, 89
Larsson Lisbeth 89, 92, 95-98
Lasić Stanko 72, 85
Lassalle Ferdinand 352
Leach Edmund 201
Leacock Ricky 186
Lear Amanda 482
Leblanc Maurice 88
Lee Alan 155
Lee Gwen 299
Lee Spike (właśc. Shelton J. Lee) 417
Leiber Fritz 142
Leibowitz Annie 443

- Lem Stanisław 287, 297, 298, 300-302, 304, 316-327
Lente Fred Van 47
Leonardo da Vinci 192, 442, 444
Leschnikoff Nancy 454
Lessig Lawrence 36
Leszczyński Zenon 450
Leśniewski Norbert 364
Lethem Jonathan A. 299
Lévi-Strauss Claude 199, 201, 202, 211, 224
Lewańska Ariadna 31
Lewartowska-Zychowicz Małgorzata 420
Lewicki Zbigniew 173
Lewis Clive Staples 22, 122
Lichański Jakub Z. (właśc. Lichański Zdzisław Jakub) 23
Lindholm Fredrik (pseud. Prins Pierre) 87
Linklater Richard 300
Lipa Michał 299
Lipowska Barbara 397
Lipowski Wiesław 309
Liroy (właśc. Piotr Marzec) 341, 366
Lisewska Marta 350
Lisowska-Magdziarz Małgorzata 386, 387
Lisowski Jerzy 72
Liszt Ferenc 483
Littell Jonathan 453
Llewellyn Claire 461
Lodwick Jacob 226
Lorenc Iwona 435, 436
Loska Krzysztof 206
Lovecraft Hovard P. 99, 100, 106-108, 111, 135, 142-146, 150
Lucas George 58, 114, 137, 139, 189, 199, 200, 206, 207, 210, 212, 216, 218, 221-224
Ludlum Robert 17, 24
Lugarić Danijela 472
Lukšić Irena 482
Lumière August Marie 191
Lumière Luis Jean 191
Lundin Bo 86-92
Lussier Patrick 191
- Ł**
- Łebkowska Anna 163, 164, 173
Łepkowska Ilona 386, 390, 391
Łuria Aleksander Romanowicz 304
- M**
- Machiavelli Niccolò 13
Mackay Daniel 43
MacKay Jill 46
Madaras Lynda 454
Madejski Radosław 455, 459
Magala Sławomir 428
Mailer Norman K. 453
Maison Dominika 403, 413
Majewski Józef 401
Majewski Michał 334
Majmonides 302
Maković Zvonko 478
Maleev Alex 47
Maleš Branko 478
Malmgren Carl D. 84
Małecki Wojciech 351
Małpa (właśc. Łukasz Małkiewicz) 356, 361
Mamoru Oshii 47
Manara Milo 171-182
Mandelsztam Osip Emiljewicz 379
Manicki Jacek 117
Mankell Henning 84, 85, 92-96, 98
Manlove Colin N. 147
Mann Thomas 167
Manovich Lev 55, 56, 59

- Mańkowski Piotr 272
Marcus (Marcosian) 311
Marek Aureliusz 126
Margański Janusz 173, 283
Markiewicz Henryk 348
Marklund Liza 87, 89
Markowski Michał Paweł 31, 33, 233, 240, 281, 282, 285, 317
Marks Karol (patrz Marx Karl Heinrich)
Marquand Richard 206
Martel Joanna 467
Mårtenson Jan 88
Martin Emily 457, 458
Martin George R. R. 147
Martinez Cliff 346
Martínez Rodolfo 99-111
Martuszevska Anna 13-16, 50, 69, 78, 82, 83, 163, 374
Marx Karl Heinrich 333
Marzec Jarosław 414
Mashimo Koichi 35
Maślikowski Bart 331
Materska Dominika (patrz Oramus Dominika)
Matkowska-Święs Beata 386
Matt Peter von 12, 13, 16, 17
Matuszewska Alicja 453
Matuszewski Krzysztof 449
Matz Kerstin 89
Maupassant Guy de 245, 302
Maurin Krzysztof 476
Mayenowa Maria Renata 15, 210
Mayle Peter 453, 455, 460-464
Mazur Dražen 478
Mazurkiewicz Adam 53, 270
McKee Gabriel 304
McKeever Ted 44
McKenna Terence K. 314
McQuail Denis 184
Mellor David J. 452, 465
Melosik Zbyszko 228, 412
Melville Herman 298, 314
Meredith Susan 454
Merleau-Ponty Maurice 435
Meyer Stephenie 58
Mianecki Adrian 74
Michalski Krzysztof 476
Michels Robert 467
Mickiewicz Adam 22
Mićanović Miroslav 472
Mioletinski Eleazar Mojsiejewicz 14, 15, 210, 211, 216
Mikołajczuk Agnieszka 252
Mikołajczyk Stanisław 337
Mikulski Tadeusz 340
Mikurda Kuba 282, 284
Miles Milo 46
Miller Adam 458
Miller Frank 45
Miller Romana 426
Mini Anne 299, 300
Misiorny Michał 417
Mitchell David 453
Mniszkówna Helena 25
Moch Włodzimierz 351, 354, 357, 364-366
Moczkodan Rafał 74
Moody Raymond A. 118
Monaco James 187
Montagnat Serge 460, 462-464
Montaigne Michel de 316, 317
Morin Edgar 121
Morley Catherine 39
Moroz Grzegorz 269
Morsztyn Zbigniew 320
Mosiewicz Maria 174
Moskwa Robert 397
Moyers Bill 222
Moyes Jojo 451, 452

- Mraović Simo 478, 483, 484
Mroczek Rafał 388
Mrowczyk Ewa 71, 72
Murase Shuko 36, 39
Murray Janet H. 197
Musil Robert 167
Musioł Maciej 397
Musorgski Modest Pietrowicz 303
Mussolini Benito 416
Muszyński Wojciech 60
Muybridge Eadweard 192
Myers Tony 282, 284, 291, 292
Myrdzik Barbara 37, 71, 372
- N**
Najdel Wacław 135
Narecki Marcin 118
Nelson Ricky (właśc. Eric H. Nelson) 482
Nesser Håkan 93, 94
Nestorowicz Mikołaj 188
Newman John H. 309
Nicholson Jack 214
Nietzsche Friedrich 353, 365, 368
Niewiadowski Andrzej 136, 268, 269
Noon Jeff 117, 120
Norris Chuck 213
Norton Andre 118
Nowacki Dariusz 373
Nowakowski Radosław 366
Nowakowski Witold 144
Nowicki Marek 188
Nycz Ryszard 82, 173
Nylund Eric 33, 47
Nysler Łukasz 351
- O**
Ogonowska Agnieszka 36, 49
Okoński Krzysztof 277
Okopień-Sławińska Aleksandra 13, 69, 177, 178
Okólska Barbara 296
Olszewska-Dyoniziak Barbara 201
Opacki Ireneusz 57
Oramus Dominika 32
Ornstein Robert E. 304
Orwell George (właśc. Eric Arthur Blair) 128
Orzechowski Andrzej 351
Oskarsson Marie 454
Ossowski Mirosław 269
Ostaszewski Robert 373
Osterbrink Julia 43
O.S.T.R. (właśc. Adam Ostrowski) 365
Ōtomo Katsuhiko 46
Ott Bill 90
Owczarek Bogdan 17, 136, 341
- P**
Pajączkowska Elżbieta 454, 455, 461
Palen Debbie 459
Palma Brian de 215
Palme Olof 91, 93
Palmer Christopher 310
Panati Charles 459
Paradowski Ryszard 417
Parandowski Jan 23
Pascal Blaise 317, 318, 320
Pavlović Boro 477
Pawlak Paweł 461
Peirce Charles S. 163, 287, 439
Penderecki Krzysztof 483
Pennebaker Don 186
Perc Georges 24
Perelmuter Iwan 380
Persson Leif GW (Gustav Willy) 93
Petersen Wolfgang 207
Petroniusz Arbiter 29
Petrycki Jacek 185
Petryńska Magdalena 72
Petty Richard E. 406
Pęczak Mirosław 400

- Pfeiffer Michelle 214
Pfister Manfred 246
Piątkowska Monika 391
Picard Martin 37
Picht Georg 476
Piekara Jacek (pseud. Jack de Craft)
143, 277
Pieniążek-Marković Krystyna 472
Pieńkos Mirosława 464
Pieńkowska Małgorzata 397
Pierumow Nik Daniłowicz 144
Pindel Tomasz 101, 104
Pink Sarah 428
Piotrowska Agnieszka Lubomira 378
Pirandello Luigi 171-176, 178, 180-
-182
Pisarek Walery 400
Piwowarczyk Andrzej 80
Piwowarski Marcin 460, 461
Pjus (właśc. Karol Nowakowski) 341,
342
Platon 26, 126, 304, 316, 317, 352, 381
Pluszka Adam 454
Płaza Maciej 324, 325
Płazewski Jerzy 186, 187, 199, 203,
212
Podbielski Henryk 23
Poe Edgar Allan 70, 74, 81, 82, 85,
86, 98, 99, 101, 102, 104, 106, 107,
111
Pogoda Łukasz M. 145
Polański Roman 188
Polch Bogusław 155
Politkowska Anna Stiepanowna 379
Poloni Helena (właśc. Stadener Inge-
gerd) 88, 89
Pomian Krzysztof 201
Ponińska Krystyna 454, 455, 461
Popławski Mieczysław Stanisław 28
Poręba Marcin 217
Pordes Wiktor E. 104
Postman Neil 131
Potocki Wacław 318-320
Pound Ezra 302
Pratchett Terry 112, 117, 141
Priester Joseph R. 406
Priestman Martin 86
Prince Gerald 11
Prokopiuk Jerzy 202, 217, 310, 311
Propp Vladimir 14, 15, 25, 62, 138,
140, 205, 398, 402
Proust Marcel 302
Próchniak Rafał 52
Prus Bolesław (właśc. Głowacki Alek-
sander) 21, 58
Przybylski Ryszard 22
Przylipiak Mirosław 183, 184, 186-188,
197, 200, 223
Ptaszkowska Anka 227
Ptolemeusz (Ptolemaeus Gnosticus)
311
Puchalska Mirosława 78
Pugh Sheenagh 54
Pulling Pat 117
Pułka Leszek 369
Purvis Kenneth 455, 458
Pustuła Hanna 412
Puzynina Jadwiga 372, 377
Pynchon Thomas 298
Pyrkosz Witold 386, 387
- Q**
Quispel Gilles 310
- R**
Rabiger Michael 183, 184, 186-188
Raczek Tomasz 200
Radaković Borivoj 482
Radin Paul 213
Raessens Joost 271

- Ragas Matthew W. 45
Raginis Jacek 334
Raginis Władysław 334
Randon Noël (patrz Kwiatkowski Tadeusz)
Rasiński Lotar 449
Ratajczak Tomasz 141
Ratgauz Michał 374
Reed Brian 33, 47
Reed Lou (właśc. Lewis A. Reed) 483
Reeve Christopher 213
Rem Goran 471-478
Rendell Ruth 283
Rešicki Delimir 483, 484
Reszka Paweł 334
Reszke Robert 205, 217
Ries Al 37, 49
Ries Laura 37, 49
Rising Malin 95
Riverton Sven (właśc. Sven Elvestad) 87
Robert Patrick 424
Roberts Nora 22-25
Robins Arthur 453, 455, 460-464
Rodziewiczówna Maria 22, 23
Rogić Nehajev Ivan 477, 481, 483
Romeo Ann 85
Romocki Andrzej (pseud. Morro) 339
Ronen Ruth 38
Rorty Richard 281
Rosenthal Alan 183, 185-188
Rostkowski Łukasz (pseud. L.U.C.) 346
Rotter Julian B. 243
Rowling J. K. (właśc. Joanne Rowling) 22, 24, 28, 58, 112, 141
Rubin Jerry 355
Rudniew Paweł 380, 381
Rudolph Kurt 310
Rudzka Zyta 458
Ruiz Felix 33, 47
Rushdie Salman 22
Rusinek Michał 72
Ruth Gregory 44
Rutkowiak Joanna 419
Rutkowski Krzysztof 450
Ryan Marie-Laure 12
Rybczyński Zbigniew 197
Ryłko-Kurpiewska Anna 401, 402, 404
Rzewuski Henryk 22
- S**
Sade Donatien Alphonse François de 291
Saganiak Magdalena 341
Sagnard François 311
Salomon Kim 89
Saltz Gail 461
Salwa Piotr 38, 163, 185, 428
Saniuk-Woźniak Grażyna 466
Santos Wayne 48
Sapkowski Andrzej 58, 62, 144, 147, 152, 154, 155, 269
Satriani Joe 338
Saussure Ferdinand de 439
Sauter Doris 299
Sawai Koji 35
Sawaniewska-Mochowa Zofia 351
Sawicka Katarzyna 53
Sayers Dorothy L. 85
Scarlatti Domenico 303
Schleiermacher Friedrich 240
Scholes Robert 173
Schopenhauer Arthur 304
Schou Søren 86
Schulthess Daniele 455, 462
Schwarzenegger Arnold 121, 213, 214
Scott Ridley 300
Scott Walter 106
Searle John R. 236

- Sedaka Neil 482
Segal Naomi 467
Sellmer Izabela 12
Semczuk Małgorzata 78
Serner Gunnar (pseud. Frank Heller)
87
Sever Josip 476-478, 483, 484
Shakespeare William 23, 52, 281, 316,
318, 327
Shusterman Richard 351-353, 355, 358,
359, 361, 365, 368
Shyamalan Manoj Night 119
Sieczkowski Tomasz 406
Sienkiewicz Bill 44
Sienkiewicz Henryk 23
Siewierski Jerzy 72, 74, 76, 82
Sikorski Władysław 337
Silbersky Leif 92
Šimić Krešimir 480
Simmel Georg 436
Simon Robin W. 466
Simonson Walt 45
Simpkins Ty 251
Sinatra Frank (właśc. Francis Albert
Sinatra) 483
Siuda Piotr 54, 60
Sjöwall Maj 84, 89, 90, 93, 95, 96
Skowronek Bogusław 450
Skowronek Katarzyna 404
Skroczyńska Maria 110
Skrzypczak Waldemar 334
Slamnig Ivan 473, 477
Slaven Andy 43
Sławiński Janusz 263
Słomczyńska-Pierzchalska Małgorzata
71
Słomczyński Maciej 69, 71-78, 83
Słowacki Juliusz 22
Słowiński Mirosław 210
Smart Barry 49
Smejliś Tomasz 278
Smith Alastair 461
Smith Philip 436
Smith Will 48
Smithson Harriet 479
Smulyan Lisa 452
Smuszkiewicz Antoni 136, 268, 269
Smyrak Bernard 308
Sobczyk Iwona 377
Sobolewska Anna 78
Sobolewski Tadeusz 199, 218
Soderbergh Steven 346
Sofokles 318
Sokołowski Krzysztof 32
Solar (właśc. Karol Poziemski) 362,
364
Sommar Carl Olov 89
Sperber Dan 240
Spiegelman Art 298
Spielberg Steven 199, 200, 206, 208,
209, 212, 218, 221, 223, 224
Staalsen Gunnar 92, 98
Stafiej-Bartosik Agata 413
Stalfelt Pernilla 450, 461
Stalin Józef (właśc. Iosif Wissariono-
wicz Dżugaszwili) 332
Stallone Sylvester 213
Standage Tom 48
Staniewska Anna 318
Stanzel Franz 348
Starowicz Jerzy 26
Starzyński Stefan 346
Staten Joseph 47
Stefanović Ljubomir 478
Steiger Brad 304
Steiner George 451
Steiner Rudolf 311
Stendhal (właśc. Marie-Henri Beyle)
302
Stephens James 302

- Stephenson Neal 120
Sterling Bruce 32, 44
Stępień Marian 70, 80
Stirling Stephen M. 33
Stok Witold 188
Stoker Bram 99, 101, 102, 104, 106, 111
Stoll Clifford 57
Stompor Ewa 454
Stormare Peter (właśc. Peter Storm)
334
Stošić Josip 477
Stover Matthew Woodring 112-132
Strathman Alan J. 406
Strauven Wanda 195
Strelau Jan 246
Strinati Dominic 18, 432
Strömstedt Lasse 91
Strugacki Arkadij Natanowicz 287
Strugacki Borys Natanowicz 287
Strzałecki Andrzej 403
Strzelec Małgorzata 118, 125
Studniarz Sławomir 144
Sturken Marita 440
Suchodolski Bogdan 201
Sundahl Deborah 458
Surdyk Augustyn 276-278
Sutin Lawrence 296-299, 301-308, 313
Svedelid Olov 91, 92
Svilar Neven 481
Szary-Matywiecka Ewa 78
Szczepański Józef Andrzej 339
Szczęsna Ewa 400, 404, 433, 441
Szczypiorski Andrzej 69-71, 78-83
Szeja Jerzy 137, 276, 277
Szestow Lew Isaakowicz 281
Szewczak Krzysztof 406
Szewczyk Łukasz 396
Szlendak Tomasz 417
Sznajderman Monika 210
Szostakowska Katarzyna 303
Szpunar Magdalena 56
Szpyra-Kozłowska Jolanta 457
Sztompka Piotr 415, 416, 427-429,
436-440
Szulżycka Alina 184
Szurik Bartosz 137
Szweykowski Zygmunt 22
Szyłak Jerzy 200, 223
Szymanowski Adam 284
Szymczak Mieczysław 21
Szypuła Wojciech 118, 125
- Ś
- Świerkocki Maciej 179
- T
- Tarnowska Krystyna 107
Tatarkiewicz Anna 271
Taylor Gary 458
Taylor Lib 467
Taylor Yuval 46
Taymor Julie 336
Thatcher Margaret 423
Theorin Johan 87, 97, 98
Thomason Jennifer 46
Thorne Tony 270
Thurman Uma 214
Thylwe Halina 457, 458
Tiedemann Mark W. 33
Timm Knudsen Britta 92
Tischner Józef 339
Toeplitz Krzysztof Teodor 320
Toffler Alvin 48, 53, 55
Tokarska-Bakir Joanna 214
Tolkien John R. R. 22, 58, 60, 62, 63,
143, 144, 147, 148, 150, 155, 158,
215
Tołstoj Lew Nikołajewicz 24
Tomiczek Patryk 377
Topczewska Anna 213
Topolska-Ghariani Katarzyna 36

Tordjman Gilbert 453, 454, 462
Toriyama Akira 58
Toscani Fedele 416
Toscani Oliviero 409-410, 414, 416-
-431, 443
Toth André de 194
Trautman Eric S. 46, 48
Trenter Stieg 89
Trenter Ulla 89
Trębicki Grzegorz 147, 153, 270
Tribuson Goran 479, 480, 482, 484
Trocha Bogdan 141, 270
Trumel Michèle 455, 462
Trzebiński Jerzy 433, 449
Trznadel Jacek 415
Turèll Dan 93
Turgieniew Iwan Siergiejewicz 302
Turnau Grzegorz 340
Tuwim Julian 340

U

Ugniewska Joanna 18, 62, 138, 428
Ulfik-Jaworska Iwona 118
Ulicka Danuta 63
Ulrich Leon 318
Uniłowski Krzysztof 372
Urbańska-Galanciak Dominika 272
Uszyński Jerzy 358

V

Van Dine S. S. (Willard H. Wright) 72,
74, 85
Vance Jack 120
Verdoux Christiane 453, 454, 462
Vergilius Maro Publius 27, 28
Verne Jules 22, 161
Vervaeck Bart 38
Vest Jason 299, 300
Vico Giambattista 340
Vincent Pascal-Alex 252
Vladović Borben 474

W

Wadowski Dariusz 37, 374, 378
Wachowicz Barbara 339
Wachowski Andrew P. 44, 319, 325
Wachowski Larry 44, 319, 325
Wagner Richard 302
Wahlöö Per 84, 89, 90, 93, 95, 96
Waits Tom (właśc. Thomas A. Waits)
482
Walas Teresa 329
Walentyn Egipcjanin 311, 312
Walkerdine Valerie 466
Walter Paul 453, 455, 460-464
Wałaszewski Zbigniew 272
Wałęsa Lech 346
Wanderei Donald 142
Ward Gregory L. 240
Wasilewska Anna 167, 179
Wasilewska Joanna 17
Wasilewski Jacek 454, 457, 464
Wasilewski Piotr 411, 413
Waśkowski Krzysztof 450
Watson James D. 304
Watts Nigel 59
Watzlawick Paul 426
Weichert Maik 333
Weil Simone 328, 349
Weinberg Robert E. 144
Weiss Karin E. 458
Wells Herbert G. 128
Wessels Florence 455, 462
Wessels Pierre-Olivier 455, 462
Westerdale Downs B. 86
Węgrzyniak Anna 83
Wheatley Maria 461
Wheatstone Charles 191, 192
Whitman Walt 298
Wichary Gertruda 340
Wiedemann Adam 373
Wiene Robert 193

Wiener Norbert 304
Wiertow Dziga 183
Williams Paul 300
Wilson Deidre 70
Wilson Edmund 240
Wimsatt William K. 241
Winston Brian 186
Wiszniewski Robert 410
Wiśniewski-Snerg Adam (właśc. Adam
Wiśniewski) 297
Witkowska Alina 22
Witwicki Władysław 317
Włodarczyk Justyna 458
Wojskunski Ewgenij Lwowicz 287
Wojtak Maria 250, 251
Wojtyga-Zagórska Wiesława 25, 205,
398
Wolf Michael J. 37
Wolf Tom (właśc. Thomas Kennerly
Wolf) 453
Wolnicki Krzysztof 476
Woydyło Ewa 48, 53
Woźniak Grzegorz 459
Wójtowicz Stanisław 350
Wright Willard H. 193
Wroński Marcin 413, 429
Wrzosek Piotr 455
Wyka Marta 27
Wyrpajew Iwan Aleksandrowicz 371,
374-381
Wysocki Władimir Siemionowicz 379

Y

Yeffeth Glenn 46

Z

Zahn Timothy 33
Zajączkowski Andrzej 201
Zajdel Janusz 297
Zakrzewski Jan 79

Zaltman Gerald 410
Załęcki Paweł 417
Zarzycka Agata 141, 144
Zawadzki Tadeusz 346
Zawisza-Smejlis Joanna 278
Zawojski Piotr 32, 54, 56, 57
Zbonikowska Hanna 453, 460
Zdann Marek 455, 461
Zelazny Roger 17, 141
Zemeckis Robert 199, 207, 217, 223,
224
Zep (właśc. Philippe Chappnis) 458,
463, 464
Zgorzelski Andrzej 147, 153, 156,
270
Zieliński Bogusław 472
Ziębiński Robert 333
Ziobro Ryszard 453
Ziontek Artur 334, 336, 341
Zone Ray 191, 192-194
Zucker Jerry 119
Zwoliński Andrzej 117
Zybertowicz Andrzej 426

Ż

Żabski Tadeusz 21, 63, 72, 105, 106,
115, 118, 329, 332
Żagar Anka 478
Żakowski Maciej 396
Żeleński Tadeusz (Boy) 316, 320
Žižek Slavoj 281-285, 287-292, 295,
299, 370
Żółkiewski Stefan 340
Żuławski Andrzej 335
Żuławski Jerzy 296, 297
Żuławski Mirosław 335
Żurek Wojciech 138, 205
Żurowski Maciej 50
Żychliński Arkadiusz 12
Żydek-Bednarczuk Urszula 277