

Marek Kochanowski, Piotr Stasiewicz

Modernizacje tradycji

W WYBRANYCH UTWORACH WSPÓŁCZESNEJ KULTURY POPULARNEJ

Analizy i interpretacje

WYDAWNICTWO UNIwersytetu w Białymstoku
Białystok 2013

*Autorzy i Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku
dziękują Wydawnictwu Egmont,
Ryszardowi Dąbrowskiemu i Krzysztofowi Gawronkiewiczowi
za zgodę na udostępnienie ilustracji do książki.*

Recenzent: dr hab. Anna Gemra, prof. UW

Projekt okładki: Mieczysław Rabczko

Redakcja: Halina Ławnicka

Korekta: Halina Ławnicka

© Copyright by Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku
15-097 Białystok, ul. Marii Skłodowskiej-Curie 14
tel. 85 745-70-59, e-mail: ac-dw@uwb.edu.pl
<http://wydawnictwo.uwb.edu.pl>

Wydanie I

Wydanie finansowane przez Wydział Filologiczny
Uniwersytetu w Białymstoku

Wszystkie prawa zastrzeżone
All rights reserved

Białystok 2013

ISBN 978-83-7431-368-1

Druk i oprawa: QUICK-DRUK S.C., Łódź

SPIS TREŚCI

WSTĘP

Modernizacje tradycji w wybranych utworach współczesnej kultury popularnej	7
----------------------------------------------------------------------------	---

CZĘŚĆ I

Modernizacje w literaturze i komiksie

Marek Kochanowski

Modernizacje w literaturze	15
Bohater uwspółcześniony: <i>Zorro</i> Isabel Allende i <i>Śalimar klaun</i> Salmana Rushdiego	15
Modernizacje powieści kryminalnej. Warszawa i Kraków w wybranych współczesnych powieściach kryminalnych	25
Szwecja (w kryminałach) Mankella	41
Modernizacje w komiksie	55
Tradycja w komiksie na przykładzie serii <i>Przebiegłe dochodzenie Ottona i Watsona</i>	57
Kicz w komiksie a tradycja amerykańskiego komiksu undergroundowego. Rzecz o <i>Likwidatorze</i> Ryszarda Dąbrowskiego	71
Wielokodowość i komplementarność jako wyznaczniki komiksowości. Na przykładzie <i>Mikropolis</i>	86

CZĘŚĆ II
Modernizacje w fantastyce

Piotr Stasiewicz

Polska fantastyka okresu PRL jako kontrkultura	103
Rozpad świata wartości w prozie Rafała Ziembkiewicza	123
<i>Fantasy</i> dla młodzieży i spór o wartości — Clive Staples Lewis, Philip Pullman, J. K. Rowling, Lev Grossman	136
Modernizacje w grach	152
BIBLIOGRAFIA	171
SPIS ILUSTRACJI	182
INDEKS OSOBOWY	183

WSTĘP

Modernizacje tradycji w wybranych utworach współczesnej kultury popularnej

Celem publikacji jest przedstawienie różnych efektów modernizacji tradycji polegających na jej intertekstualnym przekształcaniu w obrębie nowoczesnej kultury popularnej. Zastosowane w tytule słowo *tradycja* rozumiane jest zgodnie z ustaleniami Jerzego Szackiego, traktującymi tradycję jako pojęcie przedmiotowe, „ponieważ łączy się ono z przesunięciem uwagi badacza z tego, jak owe dobra są przekazywane, na to, jakie to są dobra, co podlega przekazywaniu”¹. Jeszcze na przełomie lat dwudziestych i trzydziestych XX wieku wpływowi intelektualiści tej rangi co José Ortega y Gasset uważali, iż należy zerwać wszystkie związki elit z amoralnymi masami². Teksty obrazujące podobne przekonania takich badaczy kultury, jak Cleement Greenberg, Dwight Macdonald, znalazły się w wydanej w Paryżu pod koniec lat pięćdziesiątych XX wieku antologii pod redakcją Czesława Miłosza pt. *Kultura masowa*³. Również badacze z Frankfurckiej Szkoły Badań Społecznych, tacy jak Herbert Marcuse, Theodor W. Adorno, pisali o kulturze popularnej jako o zhomogenizowanej maszynie tłumienia potrzeb duchowych przez potrzeby rynkowe⁴. W ich analizach przemysł kulturalny jest siłą destrukcyjną,

¹ J. Szacki, *Tradycja*, Warszawa 2011, s. 102.

² J. Ortega y Gasset, *Bunt mas*, przekł. P. Niklewicz, Warszawa 2002, s. 208–201.

³ *Kultura masowa*, Biblioteka „Kultury”, t. 41, przekł. i oprac. Cz. Miłosz, Paryż 1959.

⁴ „Sztuka staje się rodzajem towaru, znormalizowanym, zawłaszczonym, dostosowanym do produkcji przemysłowej, sprzedajnym i funkcjonalnym, ale towar-sztuka, który polegał na tym, że dawał się sprzedawać, będąc zarazem niesprzedajnym, staje się pozornie niesprzedajny z chwilą, gdy interes jest już nie tylko jego intencją, ale jego

ponieważ łączy się z kłamstwem, z fałszywymi, wykreowanymi przez rynek potrzebami⁵.

Dopiero pisma Rolanda Barthesa i Umberto Eco stały się istotnym krokiem w aprobatywnym i badawczym podejściu intelektualistów do kultury masowej. To Barthes w *Mitologiach* z 1957 roku po raz pierwszy zaczął analizować okładki francuskiej prasy pod kątem ukrytej na fotografiach ideologii⁶, a Umberto Eco zanalizował figurę nadczłowieka w kulturze masowej⁷, traktując go jako uniwersalny mit dotyczący odwiecznego konfliktu dobra i zła.

Obecnie w naukach zajmujących się badaniem kultury i literatury popularnej niwelowane są różnice i bariery pomiędzy tym, co wysokie i co niskie, bardziej wydaje się liczyć podział na to, co dobre i na to, co złe. Każda bowiem forma sztuki ma swoje arcydzieła i swoje ewidentne kicz, istnieją świetne i złe komiksy, znakomite kryminały i przeciętne, seryjnie produkowane opowieści o zbrodni. Mieliśmy w kulturze bardzo wiele przykładów modernizacji i migracji różnych wytworów z poziomu tego, co tradycyjnie niskie do poziomu kultury elitarnej i vice versa. Dramaty Szekspira były wystawiane dla ludu, a ich odbiegająca od antycznych kanonów konstrukcja skłaniała wielu, na przykład Woltera, do odmawiania im literackiej wielkości. Sam Wolter uważał się przede wszystkim za

jedyną zasadą”, cyt. za: M. Horkheimer, T. W. Adorno, *Przemysł kulturalny. Oświecenie jako masowe oszustwo*, w: tychże, *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przekł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2010, s. 160.

⁵ Por. chociażby następujący fragment: „Przemysł kulturalny nieustannie oszukuje konsumentów na tym, co nieustannie im obiecuje. Weksel na przyjemność, wystawiany przez akcje i dekoracje, jest bez końca prolongowany: podstępna obietnica, do której właściwie ogranicza się widowisko, oznacza, że nie dochodzi do rzeczy samej, że gość ma się zadowolić lekturą jadłospisu. Pożądaniu, wywołanemu przez wszystkie świetne nazwiska i obrazy, serwuje się ostatecznie pochwałę szarego dnia powszedniego — tego, od czego pożądanie chciało uciec”, tamże, s. 141.

⁶ R. Barthes, *Foto-szoki*, w: *Mitologie*, przekł. A. Dziadek, Warszawa 2000, s. 139–141.

⁷ U. Eco, *Kariera i upadek nadczłowieka*, w: *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przekł. J. Ugniewska, Warszawa 1996, s. 116–144.

wielkiego poetę i tragediopisarza, paradoksem jest więc to, że dziś czyta się i ceni go za teksty, które traktował jako margines swojej twórczości — powiastki i pisane pod wpływem aktualnych wydarzeń utwory publicystyczne, takie jak *Traktat o tolerancji*⁸. Niemieckie *singspiele* Mozarta, *Urowadzenie z seraju* i *Czarodziejski flet*, w świetle kategorii współczesnych genialnemu wieńczęcykowi, stanowiły element kultury popularnej, w odróżnieniu od uprawianej przez niego równolegle twórczości wysokiej, takiej jak włoska *opera seria La clemenza di Tito*. Dziś *Czarodziejski flet* gości na wszystkich liczących się scenach operowych świata, a *Łaska wość Tytusa* nagrywa się i wystawia sporadycznie. Jazz (ang. zgłęk, hałas) już w swojej nazwie zawierał akcenty pejoratywne. Wśród dziennikarzy wiadomo było powszechnie, iż do Czesława Miłosza nie należało dzwonić w momencie emisji kolejnych odcinków *Złotopolskich*, Maria Janion przyznawała się do swojej fascynacji serialową *Dynastią*, Witold Gombrowicz uwielbiał westerny. Niezwykle popularne, przeszczepione do Polski przez Instytut Książki, „Book clubs” są miejscem do rozmowy zarówno na temat literatury popularnej, jak i wysokiej.

Na uniwersyteckich wydziałach humanistycznych coraz silniejsze wydaje się być przekonanie, iż należy zaakceptować dominującą rolę kultury popularnej w naszym życiu i zacząć ją dogłębnie analizować, gdyż może ona być sferą kontaktu w edukacji, sferą porozumienia między uczniami a nauczycielami, sferą nauczania o wartościach. W ten sposób wytyczona zostaje jasna i wyraźna droga komunikacji z młodymi czytelnikami komiksów, powieści kryminalnych, powieści *science fiction*, *fantasy*, użytkownikami gier komputerowych. Można bowiem przejmując o i z powodzeniem za pomocą komiksu opowiadać o Holocaustie, jak czyni to Art Spiegelman w komiksie *Maus*, czy o AIDS, tak jak mamy to w znakomitej *graphic novel* Frédérique Peetersa pt. *Niebieskie Pigułki*.

W niniejszej książce znajdują się artykuły analizujące próby różnych modernizacji tradycji w literaturze, komiksie i grach komputerowych.

⁸ Por. P. Stasiewicz, „*Diamenty rozrzucone w błocie*” — *Voltaire o twórczości dramatycznej Wiliama Shakespear’a*, w: *Ateny — Rzym — Bizancjum. Mity Śródziemnomorza w kulturze XIX i XX wieku*, red. J. Ławski, K. Korotkich, Białystok 2008, s. 59–74.

wych. Wydane kiedyś dzieła, różne kierunki estetyczne z przeszłości, światopoglądy, współtworzą współczesną kulturę⁹. Istnienie w niej wielkiej tradycji stanowi próbę twórczego dopasowania prądów i estetyk do wymogów oraz wrażliwości widza żyjącego w konkretnym czasie. W naszej książce przyjęliśmy zasadę, iż podstawą badań, interpretowanych wytworów kultury, będą ich różnego rodzaju intertekstualne związki właśnie z szeroko rozumianą tradycją. Poniższe analizy są więc czynione zgodnie ze sposobami czytania wspomnianych Barthesa i Eco, traktujących wytwory kultury nowoczesnej jako przekazy zbudowane ze znaków, symboli i metafor.

Zamieszczone w książce teksty powstawały w ciągu kilku ostatnich lat. Wszystkie poświęcone są różnym formom modernizacji tradycji, czynionym najczęściej w obrębie kultury popularnej. W części I, w rozdziale omawiającym modernizację literackie, omówione zostały współczesne postmodernistyczne narracje oraz powieści kryminalne pod kątem ich sposobu prezentacji świata oraz relacji pomiędzy bohaterem a przestrzenią. W kolejnym rozdziale przedstawione zostały interpretacje komiksów z ostatnich lat, takich, które w sposób widoczny sięgają do różnych tradycji, jak romantyzm, ekspresjonizm, czy tradycja amerykańskiego komiksu undergroundowego. W części II, w rozdziale *Polska fantastyka okresu PRL jako kontrkultura*, zostały wskazane związki polskiej fantastyki lat sześćdziesiątych, siedemdziesiątych i osiemdziesiątych z różnymi formami kontestacji społecznej i ustrojowej w zestawieniu z analogicznymi procesami mającymi miejsce na Zachodzie. W rozdziale poświęconym fantastyce Rafała Ziemkiewicza omówiono, w jaki sposób w ramach *science fiction* może odbywać się dyskusja na tematy kojarzone przeważnie z literaturą wysoką. Rozdział poświęcony *fantasy* dla młodzieży omawia związki tejże literatury z aksjologią. Rozdział *Formy istnienia narracji w grach komputerowych* pokazuje, w jaki sposób kategoria

⁹ Więcej na ten temat czytaj m.in. w: *Tradycja i nowoczesność*, red. J. Kurczewska, J. Szacki, Warszawa 1984; *Przyszłość tradycji*, red. S. Krzemień-Ojak, Białystok 2008; *Tradycja dla współczesności: ciągłość i zmiana*, red. J. Adamowski, J. Styka, t. 1–2, Lublin 2009; *Flirty tradycji z popkulturą. Dziedzictwo kulturowe w późnej nowoczesności*, red. A. Czerner, E. Nieroba, M. S. Szczepański, Warszawa 2010.

narracji obecna w kulturze przede wszystkim w tradycyjnych formach epickich, przybiera zupełnie nowe formy w stosunkowo nowym medium, jakim jest *computer role playing game*.

Książka składa się z dwóch części; każda z nich stanowi osobne dokonanie autorskie, zarazem jednak składają się one na jedną całość przede wszystkim ze względu na fakt, że omawiane w nich tematy zwracają uwagę na zakorzenienie analizowanych utworów w tradycji i jednocześnie wskazują, jak ta tradycja jest zmieniana. Niektóre publikowane teksty miały swój pierwodruk (szczegóły poszczególnych publikacji podajemy na początku każdego tekstu). Część wytworów kultury popularnej, które zostały poddane analizie, była wcześniej omawiana na prowadzonym przez nas w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu w Białymstoku w latach 2007–2008 konwersatorium zatytułowanym „Literatura i kultura popularna”. Tam też prezentowaliśmy i wspólnie ze studentami omawialiśmy nasze pierwsze pomysły i interpretacje. Za twórczy dialog oraz za uwagi, które wpłynęły na ostateczną zawartość poszczególnych artykułów, również chcieliśmy podziękować uczestnikom tego konwersatorium.

*Marek Kochanowski
Piotr Stasiewicz*

CZĘŚĆ I

Modernizacje w literaturze i komiksie

Marek Kochanowski

Modernizacje w literaturze

Bohater uwspółcześiony: *Zorra* Isabel Allende i *Śalimar klaun* Salmana Rushdiego¹

Zacznijmy od dwóch przypadków modernizacji tradycji. Obecnie nie ma takiej formy kultury, która nie posiadałaby charakteru dialogicznego, nie wchodziłaby w relacje nie tylko z różnymi poziomami odbioru czy dystrybucji (tematów, gatunków, motywów), ale i z przyzwyczajeniami odbiorców. Gryz upodobaniami czytelników są związane zarówno z treścią dzieła, jak i z wizerunkiem autora tworzącego literaturę wysoką, sięgającego po postać z zakresu literatury popularnej. Wykorzystanie tradycji może uwzględnić rekonstrukcje opowieści, będących spetryfikowanymi utworami z zakresu kultury elitarnej, połączonymi z sensacyjną, szpiegowską akcją. Na przykładzie *Zorra* Isabel Allende oraz *Śalimara klauna* Salmana Rushdiego pokazane zostaną dwa sposoby modernizacji tradycji we współczesnej literaturze. W powieściach analizowanych autorów przykładem nośności tejże tradycji jest postać bohatera.

Superbohater wiecznie żywy: Isabel Allende, *Zorra. Narodziny legendy*²

Chyba każdy dzisiaj kojarzy postać zamaskowanego, ubranego na czarno mściciela zwanego Zorro. Obecność fikcyjnego herosa w głównym nurcie kultury wymaga jednakże różnych, dostosowanych do współczesnych odbiorców, modyfikacji i aktualizacji. Dlatego też przed-

¹ Fragmenty tego rozdziału wykorzystałem w dwóch artykułach prasowych: *Janosik z Kalifornii*, „Wprost” 2005, nr 30, i *Salman Szekspir*, „Wprost” 2006, nr 4.

² I. Allende, *Zorra. Narodziny legendy*, przekł. M. Jordan, Poznań 2005.

stawiciele Zorro Productions, Inc w 2003 roku złożyli Isabel Allende³, pisarce przypisywanej do prozy tak zwanego realizmu magicznego, autorki zekranizowanej powieści *Dom dusz*, ciekawą ofertę⁴, postanowili oni bowiem wynająć pisarkę do stworzenia kolejnej opowieści o Zorro. Pozwolili jej korzystać z imienia bohatera oraz zaproponowali kampanię promocyjną utworu. Początkowo niechętna całemu projektowi Allende, po obejrzeniu licznych filmów i po lekturze komiksów, uległa czarowi postaci i w ten sposób pisarska sława, autorka słynnego *Portretu w sepii* oraz kilkunastu innych książek, jako pierwsza kobieta wskrzesiła jedną z gwiazd kultury masowej.

Twórcą historii o Zorro⁵ był Johnston McCulley, dziennikarz i reporter śledczy, autor brukowych opowieści, który napisał w sumie ponad 65 historii o zamaskowanym mścicielu, tłumaczonych na 26 języków. Na kartach literatury człowiek w masce pojawił się w roku 1919 w pulpowym magazynie „All-Star Weekly” w opowieści zatytułowanej *The Curse of Capistrano*, zamienionej następnie przez samego McCulleya w wersji książkowej na *Znak Zorro*. Była to opowieść o młodym kalifornijskim dziedzicu, Diego de la Vega, który w nocy staje się wojownikiem walczącym w obronie biednych i uciskanych. W jego wersji Zorro nosił maskę także po to, aby ukryć swoją wydatną łysinę, fakt ten stoi w sprzeczności z ekranowymi wizerunkami najslynniejszego filmowego lisa (po hiszpańsku Zorro), Douglasa Fairbanka czy Antonia Banderasa.

³ Allende to jedna z najbardziej uznanych autorek latynoamerykańskich. Urodzona w Limie, wychowana w Peru, jest członkiem rodziny zmarłego w 1973 prezydenta Chile, Salvadora Allende. Już pierwsza powieść pisarki, czyli *Dom dusz* z 1985 roku, zapewniła jej międzynarodowy sukces.

⁴ Więcej na temat szczegółów powstania powieści czytaj w: I. Sansom, *Behind the Mask*, „Guardian” 2005, 4 czerwca. Korzystałem z wersji internetowej artykułu: <http://www.guardian.co.uk/books/2005/jun/04/isabelallende.fiction> [23.04.2012].

⁵ Informacje o postaci Zorro zaczerpnąłem z: N. Evangelista, hasło: *Zorro*, w: *The Encyclopedia of the Sword*, Greenwood Press, Westport 1995, s. 637–639; R. Jones, J. Lubow, *Where is the Head of Zorro*, w: *Myths and Mysteries of California: True Stories of the Unsolved and Unexplained*, Globe Pequot, Guilford 2011, s. 53–64; G. Misiroglu, hasło: *Zorro*, w: *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*, Visible Ink Press, Canton 2012, s. 422–423.

Receptą na sukces pierwszych opowieści o Zorro była synteza komedii, akcji, opisów przystojnych mężczyzn i atrakcyjnych kobiet. McCulley wykorzystał prawdopodobnie⁶ kalifornijskie legendy o Joaquinie Murietcie, którego życie znacznie odbiegało od wykreowanej przez pisarza legendy. Murietta był bowiem słynnym bandytą, jednym z licznych meksykańskich poszukiwaczy złota. Mało kto również wie, iż swój pomysł na ten typ bohatera McCulley zaczerpnął z powieści *The Scarlet Pimpernel*, napisanej w roku 1902 przez niezwykle popularną i płodną swego czasu autorkę, Baronową Orczy, z tym że jej główny bohater zajmował się przede wszystkim ratowaniem chluby i dumy arystokracji.

Zarówno w książce Allende jak i u McCulleya legenda Zorro jest nieomal identyczna. Z tą różnicą, że to, co dla McCulleya było początkiem opowieści, czyli powrót Diega ze studiów w Hiszpanii, u Allende jest w zasadzie jej końcem, a cała fabuła skupia się na dojrzwaniu, wyborach i decyzjach przyszłego herosa. W pierwotnej wersji Diego staje się Zorrem, gdyż pragnie sprzeciwić się okrutnym rządóm kapitana Monstario; u Allende Zorro to pseudonim, jaki jeszcze w Hiszpanii przybrał młody bojownik przystępując do masońskiej sekty „Sprawiedliwość”. I właśnie tym zabiegiem Allende uniwersalizuje Zorra, który nie tylko broni prześladowanych biednych braci Meksykanów, jak ma to miejsce w oryginalnej opowieści, ale wszystkich cierpiących.

Allende w swojej powieści jasno tłumaczy, gdzie młody Diego nauczył się tak licznych umiejętności, opisywanych już w pierwszych książkach o Zorro, jak na przykład znajomość klasycznej hiszpańskiej sztuki szermierki, czy umiejętność akrobatycznego przemieszczania się z miejsca na miejsce. Autorka *Domu dusz* urealnia swoją opowieść. W *Znaku Zorra* z 1919 roku człowiek w masce pokonywał błyskawicznie przestrzenie pomiędzy prawdziwymi miastami, co w rzeczywistości zajęłoby mu wiele dni i tygodni. Odpoczywa również w cieniu eukaliptusów, które pojawiły się w Kalifornii dopiero wraz z rozwojem linii kolejowych. U Allende wszystko, łącznie z topografią Barcelony z początków

⁶ Na temat genezy powieści McCulleya czytaj w: S. R. Curtis, przedmowa do: J. McCulley, *The Mark of Zorro: Adventure Classic*, New York 1998, s. VII-XX.

XIX wieku, jest dopracowane zgodnie z faktami. Autorka nadaje opowieści McCulleya życie i realizm. Uczynienie bohaterem kilkunastoletniego chłopca pozwoliło na uwydatnienie takich jego cech, jak nieokielźnianie, brawura i fantazja. I właśnie odwaga będzie w przyszłości wizytówką Zorra, który, już jako młody chłopak, zadziwia towarzyszy z sekty „Sprawiedliwość”.

Zorro. Narodziny legendy Allende to powieść opisująca inicjację superbohatera. Każde wydarzenie z dzieciństwa czyni go silniejszym, każde uczy czegoś nowego. Istotni są nawet bohaterowie drugiego planu, którzy u McCulleya byli schematycznymi postaciami z literatury drugorzędnej (kochanka, fajtlapa, zły wojskowy). U Allende ich losy stają się osobnymi, wciągającymi opowieściami. Grubawy sierżant Garcia, wielokrotnie ośmieszany w licznych serialach, tutaj jest cichym sprzymierzeńcem Zorra. Garcii nadaje pisarka odcień niemalże tragiczny, sierżant jest przyjacielem z dzieciństwa Diego, postacią, której przyszedł bohater uratować kiedyś życie. W pierwotnej wersji, a także w wersjach serialowych i kinowych, stanowił „przeszkodę”, którą trzeba zawsze na chwilę wyeliminować. Allende usunęła również w cień historię miłości Diega do seniority Lolity, skupiając się na braterskiej i pięknej relacji między Diegiem a Bernardem. W oryginalnej wersji był on tylko wykorzystywanym przez Zorra szpiegiem i zastępcą, a w *Narodzinach legendy* staje się przyjacielem, z którym Diego utrzymuje telepatyczną więź.

Do tej pory wszystkie opowieści o Zorro przedstawiały go jako młodego mężczyznę, który znakomicie opanował walkę wręcz i trudną sztukę fechtunku. Powieści z zamaskowanym mścicielem ludu były zawsze identycznie zbudowane: Zorro zwyciężał, ośmieszał Garcię i kapitała Monastario, czym jednal sobie sympatię pięknych kobiet. Do podobnych mu bohaterów można zaliczyć chociażby Janosika, Kartusza czy Rinaldo Rinaldiniego, z zastrzeżeniem, iż Zorro jest chyba ich ostatnim reprezentantem, a jednocześnie pierwszym, którym zainteresowała się literatura obiegu wysokoartystycznego.

Akcja powieści Allende dzieje się w latach 1790–1815. To opowieść o tym, jak chłopak o imieniu Diego przybiera pseudonim Zorro. Tytułowy bohater, półkrwi Indianin z matki Szoszonki, Białej Sowy, wycho-

wany zostaje w arystokratycznym domu swojego ojca, byłego wojskowego, na prawego i szlachetnego młodzieńca. Już w czasie swego wczesnego dzieciństwa Diego widzi liczne niesprawiedliwości, jak na przykład rzeź Indian przez europejskich przybyszów. Wysłany po dalsze nauki do Hiszpanii w wieku lat szesnastu, uczy się szermierki pod okiem słynnego mistrza Manuela Escalante, który rekrutuje go do masońskiego stowarzyszenia.

Allende umiejętnie miesza gatunki i wzorce właściwe zarówno dla powieści przygodowej, jak i romansu. Główny bohater to uroczy nieskazitelny młodzieniec, któremu odbiorca od początku sprzyja. Na koniec, w postmodernistycznym zamknięciu opowieści, Allende zdradza, kto jest narratorem całej historii. I dopiero też wtedy zrozumiemy, dlaczego Diego opisywany jest jako bohater pozbawiony wad, bo tylko takim może widzieć innego człowieka osoba zakochana. Zorro widziany przez pryzmat kobiecej namiętności staje się bowiem ludzki, bardziej przystępny.

Allende, choć napisała utwór na zamówienie, stworzyła rzecz intrygującą i wciągającą do ostatnich stron. Jej książka to jakby kilka schematów, odmian powieści popularnych, ujętych w klamrę sprawnie skonstruowanej opowieści o honorze i przyjaźni. Także o miejscu kobiet w męskich układach. Nie jest to jednak tradycyjny, patriarchalny ogląd sytuacji. Bohaterki Allende same wybierają sobie mężczyzn, jedna z nich ujawnia się jako narratorka całej opowieści. W sfeminizowanej wersji pisarki Zorro powraca jako łagodny choć prawy młodzieniec, który nie skończył jeszcze 20 lat, a maska służy mu nie tylko do zachowania anonimowości, ale również do schowania jego dziecięcych, wielkich, odstających uszu. Heros Allende nie ma jeszcze nawet słynnych wąsów — w oczekiwaniu na prawdziwie męski zarost musi je sobie doklejać.

Zorro jest również opowieścią o odpowiedzialności za dar, jaki główny bohater dostał od napotkanych na swojej inicjacyjnej drodze postaci: od indiańskiej matki, od patronującego mu ojca Mendozy, czy wreszcie od swojego brata krwi, Bernarda, który przypomina mu, iż przebranie jest tylko maską, której nie należy się dać opętać. Ta podwójność działania postaci sprawia, iż Zorro przynależy do licznych tego

typu postaci posiadających „podwójną tożsamość” w popkulturze, które, obdarzone niezwykłą siłą, jeszcze nie do końca wiedzą, jak i czy w ogóle zrobić z niej użytek. Tacy są przecież bohaterowie komiksów: Hulk, Spiderman, Batman. Oczywiście — Zorro jest bohaterem ludowym, walczy z realnymi przeciwnikami, popiera podbity lud, jego wrogami są Francuzi i Hiszpanie, ale chyba nigdy do tej pory w literaturze żaden bohater „masowej wyobraźni”⁷ nie został opisany z taką przejmującą dozą poczucia rozdarcia osobowości. Powieść Allende stanowi więc ciekawy przykład dodania nowych elementów do masowej legendy, uczłowieczenia postaci, która schodzi do nas z kart licznych legend.

Otello uwspółcześniony

Innym przykładem modernizacji tradycji literackiej jest książka Salmana Rushdiego zatytułowana *Śalimar klaun*⁸. Najpopularniejszą powieścią Rushdiego są *Szataniskie wersety*, wydane w 1988 roku w Anglii. W roku następnym przywódca Iranu, Ajatollah Chomeini, ogłosił religijny edykt potępiający książkę i jej autora, a irańska organizacja Khordad Foundation wyznaczyła nagrodę za zabójstwo Rushdiego. Pozycja artysty wyklętego⁹ pozwala mu na analizę świata, który nie przewidział zbliżającej się tragedii World Trade Center. W dzisiejszych czasach najwięcej do powiedzenia mają twórcy, którzy z racji różnych barier — językowych, politycznych, narodowych — przyjmują postawę zdystansowaną wobec świata, dającą lepszą perspektywę do analizy przemian współczesnej cywilizacji. Udowodnił to wcześniej Joseph Conrad, czyni tak i Rushdie, jego powieść *Śalimar klaun*¹⁰, podobnie jak znakomity film Michaela Hanekego *Ukryte*, mieści się w nurcie sztuki, która

⁷ Określenie to zaczerpnąłem z tytułu książki K. T. Toeplitza, *Mieszkańcy masowej wyobraźni*, Warszawa 1970.

⁸ S. Rushdie, *Śalimar klaun*, przekł. J. Kozłowski, Poznań 2006.

⁹ Więcej na temat życia pisarza po 1988 roku czytaj w: S. Rushdie, *Joseph Anton. Autobiografia*, przekł. J. Kozłowski, Poznań 2012.

¹⁰ *Śalimar klaun* to epicka saga, w której wszystkie wydarzenia są ze sobą powiązane. Umiejętność konstruowania sag pisarz pokazał w swoich wcześniejszych powieściach *Dzieci Północy* i *Ostatnie westchnienie Maura*. We wszystkich jego książkach, zgodnie

analizuje współczesny świat pełen problemów związanych z terroryzmem i uprzedzeniami natury rasowej i religijnej.

W powieści, w 1991 roku w Los Angeles zostaje zamordowany ambasador Maximilian Ophuls, jeden z architektów współczesnego świata, zasztyletowany przez muzułmańskiego kierowcę, tytułowego klauna Śalimara. Bohater ponosi konsekwencje romansu z kobietą, którą uwiódł jako amerykański urzędnik w muzułmańskim kraju. Max Ophuls, „błyskotliwy gawędziarz o niezrównanym uroku”¹¹, jest potomkiem bogatego, europejskiego rodu. To człowiek Zachodu, malarz, artysta, strateg i były partyzant, rozkochujący w sobie każdą spotkaną kobietę. Jest znajomym Charles’a de Gaulle’a i Roberta Kennedy’ego, jego wydane wspomnienia wojenne stają się sukcesem wydawniczym. To współtwórca międzynarodowych konwencji gospodarczych i dyplomatycznych. Popelnia jednak błąd — wdaje się w romans z żoną skromnego artysty z Kaszmiru, przez co pogrąża całą jej rodzinę w hańbie. Niczym nowożytny kolonizator uwodzi żonatkę siłą pełnionej przez siebie funkcji. Morderca, tytułowy Śalimar, został wyszkolony przez terrorystów, jednak jego celem jest prywatna zemsta na człowieku, który uwiódł mu żonę i ma z nią dziecko. Powieść Rushdiego opowiada bowiem o przemianie prostego artysty w terrorystę, który wstępuje do islamskiej organizacji, uczy się w „Bazie”, między innymi u szejka Osamy. Paradoksalnie zostaje wyszkolony na amerykańskiej broni, przysłanej do Afganistanu do zabijania Rosjan.

Śalimar klaun to wielowątkowa historia miłosna, nawiązująca do tradycji wielkiego powieściopisarstwa europejskiego i indyjskich eposów. To opowieść o mieszkańcach zapomnianego Kaszmiru, kraju pomiędzy Indiami a Pakistanem, o który te dwa państwa toczą nieustanną wojnę. Rushdie, opisując swoich bohaterów, posługuje się groteską, przykładowo: kiedy młoda żona Śalimara, Bunji, czuje się seksualnie niezaspokojona u boku swego męża, to pisarz kumuluje jej pożądanie w innych

z duchem postkolonialnej wizji świata, każdy bohater złożony jest z wielowątkowych historii, na które składają się jego pochodzenie i religia.

¹¹ S. Rushdie, *Śalimar klaun...*, s. 41.

nałogach, przede wszystkim w ciągłej potrzebie zaspokajania swojego głodu. Z kolei schwywanie Śalimara przypomina typowy, amerykański, medialny spektakl, którego konsekwencją jest planowana w Hollywood ekranizacja ucieczki bohatera. Również w zakresie licznych nawiązań do kultury popularnej Rushdie okazuje się pisarzem, który wyśmienicie czuje się w konwencjach groteskowych. Odwołania do komiksów i filmów, które mają pomóc zarówno czytelnikom, jak i bohaterom, zrozumieć opisywane konflikty, są ironicznym odzwierciedleniem amerykańskiej mentalności. Rushdie mówi, iż więcej dla współczesnych Amerykanów znaczą filmy Stevena Spielberga niż ich własne umiejętności wyciągania wniosków i rozwiązywania problemów. Nawet egzekucja w komorze gazowej zostaje skomentowana cytatem z filmu z Keanu Reevesem.

Jednym z najważniejszych kluczy do całej twórczości Rushdiego jest twórczość Szekspira. Powieść *Śalimar klaun* zaczyna się cytatem z *Romea i Julii*: „zaraza na wasze obydwie domy!”¹². Wymienione w cytacie domy symbolizują Indie i Pakistan. W *Szatańskich wersetach* pojawiają się zapożyczenia z *Otella*, inna powieść pisarza nosi tytuł *Ostatnie westchnienie Maura*. Z kolei bohaterka *Furii* jest namiętną czytelniczką akurat tego dramatu, wygłasza nawet teorię, iż Otello nie kocha Desdemony, gdyż inaczej by jej nie zabił. Otello według Rushdiego był Arabem, przedstawicielem świata islamskiego, gdzie jednym z najważniejszych pojęć jest honor. A więc śmierć Desdemony jest niczym więcej, jak mordem honorowym. Rushdie sięga więc do Szekspira po to, aby podkreślić warstwę emocjonalną jego utworów; dla autora *Szatańskich wersetów* liczą się przede wszystkim ludzie i emocje, pisarz wydobywa z kanonicznych utworów dokładnie to, co fascynowało ich pierwszych, teatralnych odbiorców. Rushdie nadaje tekstom Szekspira ich dawne znaczenie, to znaczy sięga do czasów, gdy dramaty autora *Hamleta* były wystawiane na scenie, a ich pierwszą widownię stanowiła mało wybredna publiczność.

¹² Zdanie to trzykrotnie powtarza Merkucjo w III akcie tuż przed swoją śmiercią. W tłumaczeniu J. Paszkowskiego brzmi ono: „Bierz lichy oba wasze domy”, cyt. za: W. Szekspir, *Romeo i Julia*, w: tegoż, *Dzieła dramatyczne*, t. 4, Warszawa 1980, s. 540.

W równie fascynujący sposób pisarz przedstawia kobiety. India, jedna z najsilniejszych osobowości w książce, mówi: „W moim życiu mężczyźni byli jak buty. Miałam dwóch i zużyłam obu. Potem przekonałam się, że można chodzić boso”¹³. Główną bohaterką powieści jest córka ambasadora, wychowana w duchu otwartości i wiary we własne możliwości. W Stanach doskonali swoje umiejętności strzeleckie na strzelnicach, ćwiczy walki wręcz. Po zabójstwie ojca nie potrafi już znaleźć swego miejsca, ani w Kaszmirze, ani w USA. Dojrzewa do podjęcia decyzji i wzięcia sprawy we własne ręce. Leci do Kaszmiru, gdzie postanawia się zemścić i kiedy Śalimar ucieka z więzienia, by ją zabić, jest gotowa na jego przybycie i zwycięża.

Najmocniejszą stroną tej wielowątkowej książki jest analiza konfliktu kulturowego. Już w latach osiemdziesiątych Rushdie powtarzał w wywiadach, iż pisarz patrzący na świat w XX wieku, zawsze patrzy tragicznie. W literaturze postkolonialnej, której autor *Szatanijskich werseł* jest wybitnym reprezentantem¹⁴, ludzie nie są anonimową masą, ale bywają osaczeni przez własne instynkty, pożądanie, agresję, zemstę. Pisarze postkolonialni, jak Derek Walcott, Zadie Smith, Monika Ali, Hari Kunzuru czy V. S. Naipaul kreują własną wizję społeczeństwa i człowieka, który zawsze wyróżnia się dzięki swojej inności. I dlatego lektura świetnie napisanej powieści Rushdiego jest istotnym doświadczeniem każdego człowieka, dla którego spojrzenie okiem outsidera na problemy współczesnego świata może być niezwykle pouczające.

Zanalizowane powyżej utwory pokazują w zasadzie identyczny mechanizm, polegający na dostosowaniu różnych opowieści z przeszłości do problemów dzisiejszego czytelnika. Allende bawi się popkulturowym herosem wyraźnie go ucłowieczając, czyniąc go bliższym współczesnemu odbiorcy. Rushdie, definiując świat w czasie globalnego terroryzmu, również sięga po narracje z przeszłości, wykorzystując w swojej powieści (między innymi) szekspirowskie postacie. Aktualizacja wątków,

¹³ S. Rushdie, *Śalimar klaun...*, s. 19.

¹⁴ Ch. O'Reilly, *Post-colonial Literature*, Cambridge University Press, Cambridge 2001, s. 24–26.

motywów, bohaterów z dzieł zarówno literatury popularnej, jak i elitarnej, pozwala na wyrażenie teraźniejszych problemów. To tradycja jest przestrzenią zrozumienia teraźniejszości. Szukając rozwiązań problemów współczesnego świata, mówią pisarze, powinniśmy spojrzeć wstecz. Wszystkie pytania zostały już bowiem kiedyś postawione. Poszukując odpowiedzi na zagadnienia dotyczące problemów związanych z seksualnością, konfliktami kulturowymi, wojnami domowymi, warto, mówi Allende i Rushdie, po prostu sięgnąć do autorów, którzy już je wcześniej zadali.

Modernizacje powieści kryminalnej. Warszawa i Kraków w wybranych współczesnych powieściach kryminalnych¹⁵

Powieść kryminalna to „odmiana powieści, w której podstawową dominantą kompozycyjną jest fabuła powiązana ze zbrodnią, jej dokonywaniem oraz wyjaśnianiem przyczyn i ujawnieniem osoby sprawcy”¹⁶. Współcześni badacze dawno zauważyli, iż klasyczna powieść detektywistyczna, której początki wyznacza twórczość Edgara Allana Poe, „przeżyła już swój najświetniejszy okres i wyczerpała swoje możliwości”¹⁷. Unowocześnienie formuły powieści kryminalnej jest widoczne w prozie postmodernistycznej, która, w ramach wielokrotnego kodowania, często sięgała do klasycznej struktury kryminału, ale w książkach Thomasa Pynchona, Vladimira Nabokova czy Jorge Luisa Borgesa elementy powieści krymi-

¹⁵ Tekst został wygłoszony w znacznie okrojonej formie na konferencji: „Miasto wielu kultur”, organizowanej w dniach 28–29 listopada 2007 roku w Bydgoszczy przez Wyższą Szkołę Humanistyczno-Ekonomiczną. Tytuł wystąpienia: „Miasto we współczesnej polskiej prozie popularnej na przykładzie powieści kryminalnej”.

¹⁶ A. Martuszevska, hasło: *Powieść kryminalna*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 464. Więcej na temat powieści kryminalnej w: tejsze, hasło: *Kryminalna powieść i nowela*, w: *Słownik literatury polskiej XX wieku*, red. A. Brodzka, Wrocław 192, s. 481–486; tejsze, *Niektóre właściwości struktury polskiej współczesnej powieści kryminalnej*, w: *Formy literatury popularnej: studia*, red. A. Okopień-Sławińska, Wrocław 1973, s. 93–123; J. Siewierski, *Powieść kryminalna*, Warszawa 1979; S. Źiżek, *Logika powieści detektywistycznej*, „Pamiętnik Literacki” 1990, z. 3, s. 253–283. Do najwybitniejszych autorów kryminałów zaliczyć można przykładowo Agathę Christie, Raymonda Chandlera i Rossa MacDonalda. Warto również wspomnieć o powieści milicyjnej, opisywanej swego czasu z krytycznym zacięciem przez Stanisława Barańczaka, por. S. Barańczak, *Polska powieść milicyjna. Dominacja funkcji perswazyjnej a problemy gatunkowe*, w: *W kręgu literatury Polski Ludowej*, red. M. Stępień, Kraków 1975. Na temat strategii narracyjnych w powieści kryminalnej czytaj w: J. Kokot, *Kronikarz z Baker Street: strategie narracyjne w utworach Arthura Conan Doje’a o Sherlocku Holmesie*, Olsztyn 1999.

¹⁷ E. Mrowczyk, *Klasyczna powieść detektywistyczna jako odmiana gatunkowa*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna”, t. 6, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 32.

nalnej służą pokazaniu irracjonalizmu i tajemniczości opisywanego świata, a „zbrodnie są kreowane i mnożone a nie rozwiązywane”¹⁸.

Miasto było zawsze przestrzenią atrakcyjną dla autorów powieści kryminalnych. Kanoniczne opowiadanie Edgara Allana Poe *Zabójstwo przy Rue Morgue* z 1841 roku, z nazwą ulicy w tytule, nadało literackim historiom kryminalnym miejskiego charakteru. Opisywany w tym tekście Paryż to przestrzeń wypełniona przez milczące, smutne postacie, wędrujące brudnymi ulicami, a sama Rue Morgue to jedna z licznych „nędných przecnic” Paryża¹⁹. Elementy związane z nowoczesnymi metropoliami pojawiły się w opowiadaniach Artura Conan Doyle’a, który wprowadził do swoich utworów chociażby niebezpieczne przedmieścia wielkich miast. Opis współczesnej przestrzeni różnych metropolii przypomina opisy występujące w amerykańskim czarnym kryminale, w którym „Marlowe uosabia postulat obserwacji uczestniczącej w przestrzeni wielkiego miasta i poruszających się po nim rozlicznych mętów”²⁰. Jak zauważyli Wojciech Burszta i Mariusz Czubaj, dzisiejszy kryminal jest opowieścią wielkomiejską²¹, a współcześni pisarze stali się kronikarzami wielkich miast²², takich jak Edynburg w twórczości Iana

¹⁸ J. G. Cawelti, *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*, The University of Chicago Press, Chicago 1976, s. 137. Kryminal może oddawać mentalność całych narodów. Kiedy w Stanach Zjednoczonych popularnością cieszyły się książki Raymonda Chandlera, w Anglii trwała tzw. złota era powieści detektywistycznej, z jej podstawowym bohaterem, inteligentnym, flegmatycznym, dystygowanym amatorem, Herculesem Poirot, z powieści Agathy Christie. Niezwykle popularny rosyjski twórca kryminalów Borys Akunin, podobnie jak jego koleżanka po piórze, Aleksandra Marinina, twierdzi, iż tworzy literaturę dokładnie dla powstającej w Rosji po upadku komunizmu klasy średniej, dla ludzi, którzy w ciągłym gromadzeniu dóbr odrobinię się zagubili.

¹⁹ Por. E. A. Poe, *Zabójstwo przy Rue Morgue*, w: *Opowiadania*, t. 1, wybór i przedmowa W. Kopaliński, przekł. S. Wyrzykowski, Warszawa 1989, s. 211.

²⁰ W. J. Burszta, M. Czubaj, *Krwawa setka. 100 najważniejszych powieści kryminalnych*, Warszawa 2007, s. 264.

²¹ E. Mrowczyk, dz. cyt., s. 75.

²² Tak też ich określają Wojciech Jerzy Burszta i Mariusz Czubaj, dz. cyt., s. 75; por. też: tychże, *Bohater kryminału XXI wieku*, „Gazeta Wyborcza” 2005, 30 listopada,

Rankina, Marsylia Jeana-Claude'a Izzo, Barcelona Eduardo Mendozy, Wenecja Donny Leon.

W rozdziale niniejszym analizuję wizerunek Warszawy i Krakowa w polskich powieściach kryminalnych, wydanych w latach 2004–2007²³. Współczesny kryminał jest tworem hybrydowym, znacznie odbiegającym od klasycznej powieści detektywistycznej. Stąd i analizowane powieści zawierają w sobie, w różnych proporcjach, elementy powieści sensacyjnej i thrillera. Do lamusa wypada odłożyć chociażby uwagi Rogera Caillois dotyczące powieści kryminalnej potraktowanej jako matematyczno--szachowa rozgrywka, w której wydarzenia dzieją się w zamkniętej przestrzeni, takiej jak pociąg czy statek²⁴. Współczesna powieść kryminalna większy nacisk kładzie bowiem na opisywanie problemów, takich jak chociażby wpływ dawnych służb bezpieczeństwa na strukturę współczesnej policji, czy problemy psychiczne mieszkańców wielkich metropolii. Literatura popularna jest kroniką naszych czasów. Ujawnia grupową podświadomość nie tylko jej twórców, ale i odbiorców. Można więc uznać, iż w czasach różnych przemian społecznych stanowi zapis życia w wielkim mieście²⁵. Jak zauważył Mariusz Czubaj: „Metropolia jest (...) dla pisarzy swoistym preparatem — obiektem godnym analizy,

s. 15; por. też: W. J. Burszta, *Bronię kryminalu!: renesans powieści detektywistycznych*, „Niezbędnik Inteligenta” (dodatek tygodnika „Polityka”), 19 marca 2005, s. 34–38.

²³ Chodzi mi przede wszystkim o następujące powieści (w tekście głównym korzystam ze skrótów w będących pierwszą literą tytułu, które podaję w nawiasach po cytacie, z numerem strony): A. Baniewicz, *Drzymalski przeciw Rzeczpospolitej*, Warszawa 2004 (D), M. Harny, *Pismak*, Warszawa 2005 (P), K. Kotowski, *Marika*, Warszawa 2005 (M), K. Kotowski, *Serwal*, Warszawa 2006 (S), T. Konatkowski, *Przystanek śmierć*, Warszawa 2007 (Pś), Z. Miłoszewski, *Uwikłanie*, Warszawa 2007 (U), M. Świetlicki, *Dwanaście*, Kraków 2006 (Dw).

²⁴ Por. R. Caillois, *Powieść kryminalna, czyli jak intelekt opuszcza świat, aby oddać się li tylko grze, i jak społeczeństwo wprowadza z powrotem swe problemy w igraszki umysłu*, przekł. J. Błoński, w: tegoż, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, wyb. M. Żurowski, przekł. J. Błoński i inni, Warszawa 1987, s. 176.

²⁵ O mieście w powieści kryminalnej czytaj też w: M. Czubaj, *Miasto ukryte*, „Polityka” 2006, nr 34, s. 92–97.

gdyż konflikt, agresja, zbrodnia są substancjonalnie wręcz wprzęgnięte w ideę wielkomięjskości²⁶.

Współczesna polska powieść kryminalna realizuje kilka tendencji widocznych w powieściach kryminalnych lat siedemdziesiątych, w których, jak zauważa Anna Martuszevska, Warszawa była podstawową przestrzenią zbrodni²⁷. W kryminałach wydanych przed 1989 rokiem, w przeciwieństwie do współczesnego kryminału „odwołania do autentycznie istniejącej przestrzeni nie są jednak rozbudowane”²⁸. W rodzimych powieściach kryminalnych akcja dzieje się we współczesnych miastach i opisywane są głównie Kraków i Warszawa. Właśnie do tych miast, a przede wszystkim do Warszawy, ograniczę swoją analizę. Klasykzna formuła kryminału staje się dla współczesnych polskich autorów przestrzenią intertekstualnej gry i pretekstem do pokazania indywidualnych metod oglądu rzeczywistości. Analizując prozy popularne, między innymi Harnego, Świetlickiego, Kotowskiego, Miłoszewskiego, Konatkowskiego, pragnę ukazać miasto²⁹ w omawianych powieściach jako

²⁶ M. Czubaj, *Etnolog w mieście grzechu. Powieść kryminalna jako świadectwo antropologiczne*, Gdańsk 2010, s. 49. Rozdział niniejszy powstał przed ukazaniem się książki Czubaja. Już po napisaniu tekstu został opublikowany artykuł Marty Żbikowskiej, który również omawia problematykę związaną z miastem w powieści kryminalnej, *Zbrodnia czai się w mieście*, „Kultura miasta” 2009, nr 4, s. 14–22. Z innych, ciekawych, ostatnio opublikowanych artykułów wymienilibym także na temat tendencji rozwojowych polskiej literatury kryminalnej po 1989 roku oraz jej historii: V. Wróblewska, *Tendencje rozwojowe polskiej literatury kryminalnej po 1989 roku*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna”, t. 17, red. A. Gemra, Wrocław 2011, s. 127–145; por. również tekst tej autorki: *Żądza pieniądza w polskiej literaturze kryminalnej po 1989 roku*, w: *Monety, banknoty i inne środki wymiany. Pieniądz w dyskursach kultury*, red. P. Kowalski, „Colloquia Anthropologica et Communicativa” 2, Wrocław 2010, s. 107–116.

²⁷ A. Martuszevska, *Krajobrazy sprawiedliwości*, w: *Ta trzecia. Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997, s. 151.

²⁸ Tamże, s. 152.

²⁹ Warto wspomnieć o powieściach kryminalnych opisujących miasta z przeszłości. Do najsłynniejszych polskich autorów kryminałów retro należy Marek Krajewski, autor serii powieści o Eberhardzie Mocku, w których akcja rozgrywa się głównie w przedwojennym Wrocławiu. Krzysztof Maćkowski umieścił akcję swojej powieści w modernistycznym Krakowie (*Raport Badeni*, 2007), a Konrad Lewandowski w mię-

sferę zagrożenia, ale również pokazać, iż powieści te stają się dziś dokumentami tożsamości ich mieszkańców.

Detektyw jako obrońca konserwatywnego porządku

John Docker w swojej książce *Postmodernism and Popular Culture. A Cultural History*, pisząc o współczesnym detektywie, zauważył, iż jest on odmianą „social explorera” — socjalnego odkrywcy nowego porządku, dla którego miasto bywa jednocześnie fascynujące i odrażające³⁰. Bohater prozy detektywistycznej jest opisywany, według Dockera, jako połączenie współczesnego etnografa, socjologa, antropologa i detektywa śledczego. Detektyw musi penetrować życie socjalne i rodzinne, poruszając się często po całej historii danej rodziny, w gąszczu jej napięć, motywacji i represji³¹. Tego typu wzorzec detektywa ma swoje korzenie w amerykańskim czarnym kryminale. Prowadzący śledztwo rejestruje tam bowiem te elementy rzeczywistości, które najczęściej są przez mieszkańców omijane, jak chociażby otoczenie ratusza w Los Angeles:

Jak na tak dobrze prosperujące miasto, budynek wyglądał tandetnie. Tracił raczej jakąś sekciarską abnegacją środkowych stanów. Pod murem odgradzającym od frontu trawnik — prawie całkowicie już zarosnięty bermudzką trawą — siedzieli długim rzędem przez nikogo nie niepokojeni włóczędzy. Budynek miał jedno piętro i na szczycie starą dzwonnice z wiszącym w niej wciąż dzwonem. W dawnych dobrych czasach, kiedy się jeszcze żulo prymkę i splotowało, ten dzwon służył prawdopodobnie do zwoływania oddziału ochotniczej straży pożarnej. Popękany chodniczek i frontowe schodki prowadziły do otwartych podwoi, w których skupiała się grupa nietrudnych do zidentyfikowa-

dzywojennej Warszawie (*Magnetyzer: powieść kryminalna retro*, 2007). Więcej na ten temat w wymienionym artykule V. Wróblewskiej oraz w tekście J. Szczerby, *Kryminalna mapa Polski*, „Gazeta Wyborcza” 2007, nr 183, s. 12–13. Na temat kryminalów M. Krajewskiego w: E. Szybowicz, B. Warkocki, *Mock w mieście potworów*, „Krytyka Polityczna” 2010, nr 20–21.

³⁰ J. Docker, *Postmodernism and Popular Culture. A Cultural History*, Cambridge University Press, Cambridge 1994, s. 229.

³¹ Tamże, s. 230.

nia miejskich obiboków, w oczekiwaniu na traf, z którego dałoby się coś wycisnąć³².

Ten dosyć typowy cytat z Chandlera³³ pokazuje, jak Marlowe rejestruje rzeczywistość, upływający czas, poziom ubóstwa społeczeństwa, bezrobocie. Widać w nim również nostalgię za tym co minione. Również inne popularne historie detektywistyczne, jak wiktoriańskie opowiadania z Sherlockiem Holmesem, czy powieści Agathy Christie zawierały dużo elementów właściwych dla konserwatywnego światopoglądu. W tradycyjnym kryminale to detektyw musiał wyprostować świat, był bity i kopany, wielokrotnie zdradzany przez przyjaciół i otaczające go kobiety. Jednak ten poniewierany bohater zawsze miał jakąś anachroniczną cechę charakteru, czy wykonywane w wolnym czasie zajęcie, które opierały się szybkości i cywilizacji, staroświeckie hobby (choćby gra na skrzypcach Holmesa, szydełkowanie panny Marple Agathy Christie). Detektyw był tradycjonalistą, jak Kamińska z powieści Marininy, Fandorin Akunina czy Kurt Wallander z powieści Mankella, słuchający w samochodzie Mozarta.

Podobne zachowania bohaterów powieści kryminalnej można zaobserwować i we współczesnym polskim kryminale, w którym detektyw³⁴, posługując się cynizmem i ironią, komentuje współczesne multipleksy:

³² R. Chandler, *Żegnaj laleczko*, przekł. E. Życińska, Warszawa 1985, s. 212–213.

³³ Na temat powieści Chandlera czytaj w: J. Borowczyk, *Już żadnych sentymentów: o powieściach Raymonda Chandlera*, „Czas Kultury” 2008, nr 3, s. 51–63; M. Czubaj, *Nie dla idiotów*, „Polityka” 2009, nr 13, s. 67–69.

³⁴ Detektywem w omawianych powieściach jest zawsze mężczyzna. Kobiety są najczęściej bohaterkami drugoplanowymi, łączy je odważnie eksponowany *sex appeal*, powinny być seksowne, wysokie, wysportowane i pewne siebie, muszą się przede wszystkim podobać mężczyznom. I tak w *Marice* agentka Ultra ubrana jest w brązowe obcisłe spodnie i wysokie buty, a obserwujących ją mężczyzn stać jedynie na dosyć niewybredne komentarze w rodzaju „niezła dupencja”. Aby zostać zaakceptowanymi jako partnerki w policyjnym fachu, bohaterki muszą posiadać męskie cechy. Szybko piją mocny alkohol, bardzo często ich zdolności i możliwości spożycia trunków wysokoprocentowych są znacznie bardziej zaawansowane niż mężczyzn. Porucznik Dembosz z powieści Baniewiczza jawi się głównemu bohaterowi jako postać pociągająca dopiero w miarę rozwoju akcji i potęgowania się wspólnoty zawodowych doświadczeń, bowiem na początku powieści bohaterka „Włosy miała ni to szare, ni to brązowe. Ty-

Włączone komórki i smród wydzielany przez popcorn doprowadzały go do szału. Także ludzie, którzy czuli się w obowiązku komentować to, co się dzieje na ekranie, jak w swoim domu przed telewizorem. Trudno, on też może posiedzieć przed telewizorem. Publiczna telewizja nadaje przecież świetne filmy. O drugiej w nocy (Pś, 27).

Cynizm Nowaka z cytowanej powieści Konatkowskiego jest konsekwentny, bohater ironicznie wyraża się o współczesnym wizerunku Warszawy: „Ludzie naoglądają się takich filmów i myślą, że tak wygląda życie w Warszawie. Designerskie meble i szybkie samochody. Płomienne romanse. I pół życia spędzone w centrum handlowym” (Pś, 178). Konatkowski ironicznie komentuje fakt, iż jeden z największych pisarzy warszawskich, Miron Białoszewski, nie ma ulicy swojego imienia. Teodor Szacki, bohater *Uwikłania* Miłoszewskiego, na pierwszym spotkaniu w kawiarni z kobietą, z którą połączy go romans, zamawia sernik, a w myślach dodaje: „Ale jesteś oryginalny, Teodorze (...) Jeszcze poproś o kawę zalewając i paczkę Sobieskich, a będzie z ciebie prokurator Rzezypospolitej całą gębą” (U, 92). Cynizm, sarkazm, ironia składają się na fasadę, za którą bohater chroni się przed rozpadającym się na jego oczach światem³⁵.

Prowadzący śledztwo w powieściach kryminalnych lubią przestrzenie w jakiś sposób związane z tradycją narodową bądź indywidualną historią. Nowak z powieści Konatkowskiego ze wszystkich warszawskich znanych miejsc najbardziej lubi Powązki. Teodor Szacki z *Uwikłania* mówi o szpitalu, w którym się urodził, znajomych mu z dzieciństwa

powo polska, nijaka barwa, będąca efektem stopniowego ciemnienia jasnych, dziecięcych czupryn” (D, 33). Bywa jednak i tak, że mundur koleżanki z pracy odstrasza jej kolegów: „Mimo że jest pani atrakcyjna, nie cieszy się sympatią kolegów. Nie ma pani właściwie przyjaciół” (S, 21). Ale już bohaterki trzeciego planu ujmowane są wyłącznie stereotypowo, ze względu na ich zewnętrzną atrakcyjność. Należą do nich asystentki i sekretarki, takie jak Ewa, sekretarka ministra finansów z powieści Baniewiczza: „Była niemal klasyczną blondynką z męskich dowcipów: długonogą, obdarzoną imponującym biustem i nie zawsze imponującym intelektem. Nie odzywała się zbyt często” (D, 20). Kobietom w literaturze kryminalnej poświęciła swoją monografię B. Darska, *Śledztwo i pleć. O bohaterkach powieści kryminalnych*, Olsztyn 2011.

³⁵ W. Haut, *Pulp Culture. Hardboiled Fiction and the Cold War*, Londyn 1995, s. 77.

parkach i basenach. Poruszanie się bohaterów po ulicach Warszawy jest zawsze związane z jej rekonstrukcją. Detektyw we współczesnej powieści kryminalnej to nie tylko ten, kto bada przebieg zbrodni, ale również ten, kogo można określić „strażnikiem pamięci”. Jest wyznawcą, jak to ujął Cawelti, „konserwatywnego modernizmu”³⁶, interesuje się historią, zbiera stare publikacje dotyczące wyglądu poszczególnych budynków, kojarzy miejsca z faktycznymi wydarzeniami, również literackimi, wie, gdzie po raz pierwszy pojawił się Zły z powieści Tyrmanda. Szacki z powieści Miłoszewskiego chętnie i często zamienia się w przydatnego przewodnika:

Ten kawałek Traktu Królewskiego — od Gagarina do placu Trzech Krzyży — jako jeden z nielicznych świadczył o tym, czym to miasto kiedyś było i czym mogłoby być (...) Nowego Świata Szacki nie lubił i nie rozumiał, skąd tyle zachwyty dla tej ulicy, której zabudowa wyglądała niczym przeniesiona z Kielc. Brzydkie, niskie kamieniczki, jedna do drugiej nijak nie pasuje (U, 164).

Bohaterów pociąga Warszawa, która ma korzenie inteligenckie: „Uważał się za przedstawiciela inteligencji, a jako taki nie powinien prze-gapić żadnej premiery w Muranowie, gdzie zamiast hollywoodzkiego chlamu pokazywano mniej lub bardziej ambitne europejskie filmy. Tymczasem bywał tu tylko od wielkiego dzwonu” (U, 171). Bohater *Uwikłania* Miłoszewskiego lubi podkreślić, iż bardzo się stara, aby go kojarzono z ludźmi inteligentnymi:

Do kawiarni przyszedł Krzysztof Ibisz. Wbiegł na antresolę i rozejrział się nerwowo. Szacki uznał, że to wstyd rozpoznać Ibisza — co innego Jerzego Pilcha czy Tadeusza Mazowieckiego — więc udawał, że go nie zauważa (U, 192).

Szacki uwielbia spędzać czas w czytelnicy przy Koszykowej, którą nazywają jednym z najprzyjemniejszych miejsc na długie sobotnie wieczory.

³⁶ J. G. Cawelti, *Mystery, Violence, and Popular Culture*, The University of Wisconsin Press, 2004, s. 304.

Sympatią bohaterów cieszą się również czasy komunistyczne, gadżety z przeszłości typu wedlowski przysmak warszawski, boazeria w mieszkaniu z wielkiej płyty, czy odrapanie huśtawki na placach zabaw³⁷.

Bohaterowie stanowczo nie znoszą współczesnej Warszawy, próbują ją oswoić przez porównanie budynków do znanych im utworów literackich. Nowak zapuszczony dom zestawia ze złowrogim domem Ushearów z opowiadania Poego. Ale też bardzo często detektyw, przechadzając się ulicami Warszawy, sprawia wrażenie zagubionego w przestrzeni, jaką z racji zawodu musi pokonywać:

Udało mu się sprawnie przebiec przez pasy, co nie było tu łatwe, zwłaszcza po drugiej stronie, na Jana Pawła II, dla niektórych warszawiaków (na szczęście niewielu) wciąż Marchlewskiego. A może to już początek Popieluszki, którą mieszkańcy Żoliborza ciągle nazywają Stołeczną? Co za miasto... (*Pś*, 246).

Współczesna Warszawa postrzegana jest przez detektywów jako miasto pozbawione tradycji, ciągłości i tożsamości:

Czuł też jakąś ciągłość, która powoli ujawniła się po kompletnym zniszczeniu miasta — po wojnie. Ciągłość brudnąw miejscami i nieco zapyziała, ale jednak ciągłość, historię tworzoną z dnia na dzień. Zmiana ustrojowa spowodowała, że owa ciągłość ponownie została zerwana (*Pś*, 182).

Bohater polskiej powieści kryminalnej tęskni za przeszłością, współczesność jest dla niego odrażająca, a rezultaty różnych modernizacji są wynikiem ogólnego upadku i degrengolady prowadzącej ludzi do zbrodni, którą detektyw musi wykryć. Miasto jako ekspozycja owej zbrodni jest więc przestrzenią obcą, wrogą i narzuconą.

Jak zauważył Scott Christianson, badający język w czarnym amerykańskim kryminale, detektyw/narrator cały czas dużo mówi i kome-

³⁷ Bohaterów polskiej powieści kryminalnej po 1989 roku cechuje, jak zauważyła Wróblewska, przeciętność, a główny bohater w polskim kryminale przestaje być supermenem, V. Wróblewska, dz. cyt., s. 137.

tuje otaczającą go rzeczywistość³⁸. W polskiej prozie kryminalnej bohaterowie dzielą się swoimi doświadczeniami z czytelnikami, udzielając rad i wskazówek zarówno gastronomicznych, tak jak Szacki z *Uwikłania*, który „Znał wszystkie okoliczne tureckie fast foody i akurat w tej dziedzinie był ekspertem. Bar Emil był jego zdaniem najlepszą kebabodajnią w Śródmieściu” (U, 227), czy też przydatnych kierowcom; Miłoszewski zdradza czytelnikom, iż „Krawężniki w tym mieście były zbyt wysokie” (U, 262). Ale też i bywają to rady szczegółowe, adresowane chociażby do tych, którzy przylatują po raz pierwszy do Warszawy. Główny bohater *Pismaka* Marka Harnego nigdy nie bierze taksówki z Okęcia, aby nie dać zarobić mafii taksówkowej, ale ma świadomość, iż wybierając najpopularniejszy autobus jadący z portu lotniczego do centrum, czyli 175, naraża się na działanie kieszonkowców. Złodzieje i kieszonkowcy mieszkają u Konatkowskiego na Pradze przy Grochowskiej i przy Kondratowicza na Bródnie. Jak zauważył Richards, literatura popularna została napisana dla „zmęczonych umysłów”³⁹, powieść kryminalna jest więc dla współczesnego czytelnika przewodnikiem po świecie, informatorem podającym nam podstawowe instrukcje i wytyczne do życia w wielkim mieście.

Stolica jako przestrzeń zbrodni

Warszawa we współczesnych powieściach kryminalnych jest miastem brzydkim, chociażby w powieściach Baniewicza stolica bywa najczęściej zasypana brudnym, topniejącym śniegiem. Warszawa to miasto „w ruchu”, napędzane licznymi budowlami, remontami i zmianami,

³⁸ Scott Christianson zwraca uwagę, iż język detektywa z powieści kryminalnej ma kilka funkcji: musi być odmianą mimikry, umożliwiającą mu wniknięcie w świat, który powinien zrozumieć; z kolei ciągle komentowanie rzeczywistości jest dla bohatera formą jej racjonalizacji, por. S. Christianson, *Tough Talk and Wisecraks: Language as Power in American Detective Fiction*, w: *Gender, Language and Myth. Essays on Popular Narrative*, red. G. Irons, Toronto 1992, s. 142.

³⁹ T. J. Roberts, *An Aesthetics of Junk Fiction*, University of Georgia Press, Athens 1990, s. 129.

przestrzeń, w której nikt nie czuje się dobrze. W *Serwalu* Kotowskiego⁴⁰ mieszkańcom towarzyszy ciągle buczenie dźwigów i wind z budowy kolejnego biurowca, w powieści spotykamy też kilkakrotnie powtórzoną informację, iż miasto nigdy nie kładło się spać. Narzekają wszyscy, starsi mieszkańcy na przyjezdnych, przyjezdni na hałas, narzekają nawet zbrodniarze, tacy jak morderca z książki Konatkowskiego. W tramwajach polują seryjni zabójcy (*Przystanek śmierć*), dochodzi do napadów na polskich obywateli pochodzenia żydowskiego (*Serwal*), na ulicach grasują byli agenci polskich i rosyjskich służb specjalnych (*Uwikłanie, Marika*). Mieszkańcy opisywanej współczesnej Warszawy nie czują się bezpiecznie. Po pukaniu policji do drzwi, na dosyć spokojnej Saskiej Kępie, funkcjonariusze

Usłyszeli kroki i odsuwanie klapki wizjera po drugiej stronie mocnych, drewnianych, niedawno pomalowanych drzwi. Po chwili drzwi się nieco uchyliły, ale wciąż były zamknięte na łańcuch (*Pś*, 20).

Miejsca, w których postacie lubią przebywać, są, jak to już zostało powiedziane, najczęściej miejscami rozpoznawalnymi, historycznymi, bądź po prostu modnymi, i to dookoła nich koncentruje się akcja. Te same budynki pojawiają się we wszystkich powieściach: plac Trzech Krzyży i jego okolice, kawiarnia Na Rozdrożu. Najczęściej są one jednak opisywane w sposób odbiegający od popularnych, pocztówkowych wyobrażeń. Zamiast słońca spacerującym po warszawskich ogrodach

⁴⁰ Nie sposób odmówić Krzysztofowi Kotowskiemu zdolności do tworzenia przemyślanych konstrukcji fabularnych. Przykładowo *Marika* to równoległe dzieje dziennikarskiego śledztwa, działań operacyjnych polskich służb specjalnych oraz byłego agenta KGB, który chce uratować córkę swojej miłości. Tematyczna różnorodność *Mariki* ma jednak drobne wady. W powieści jest zbyt wiele wątków i bohaterów, Polacy, niczym w filmach Pasikowskiego, mają obco brzmiące nazwiska (Bauer, Krentz), co, jak na opowieść o byłych funkcjonariuszach sił specjalnych, utrudnia orientację — kto swój, a kto wróg. Trochę szwankuje również indywidualizacja postaci — wszyscy są do siebie podobni, identycznie mówią, nie można się do nikogo przyzwyczać. Niedostatki rekompensuje finał, zgrabnie rozwiązujący splątane wątki, oraz parodystyczne nawiązania do teraźniejszości, np. czekający na swoją ofiarę ex agent KGB podpiewuje „Nas nie dagoniat”.

i parkach towarzyszą mżawki i deszcze, a same przechadzki odbywane są w mało popularnych turystycznie porach roku, jak zima. Opisany jest wtedy zamrażający, pokryty śniegiem Ogród Saski w *Serwalu*. W znanej wszystkim mieszkańcom Warszawy Puszczy Kampinoskiej zbiera się prawicowy odłam paramilitarystycznej partii opisanej przez Kotowskiego.

Cechą podstawową opisów kryminalnej Warszawy jest styl sprawozdawczy. Narrator Konatkowskiego ujawnia rzeczywiste miejsca i osiedla o wysokiej przestępczości w statystykach policyjnych, podaje liczbę zgłoszonych w nich rozbojów, pobić i włamań. Zarówno Konatkowski, jak i Miłoszewski opisują też sprawy, które w 2005 były w Warszawie aktualne i komentowane przez media: napady na kierowców autobusów podmiejskich, wymuszenia telefonów komórkowych w tramwajach, walki pseudokibiców w okolicach Łazienkowskiej. Miłoszewski, uwiarygodniając akcję, idzie o krok dalej — na początku każdego rozdziału podaje rzeczywiste informacje z dnia, w którym umieszcza czas akcji swojej powieści — od prognozy pogody w Warszawie po informacje o zabójstwach, aferach i wynikach spotkań piłkarskich. Powtarzające się w większości polskich powieści kryminalnych informacje o piłkarskich rozgrywkach konstruuje świat symultanicznych, wspólnych dla mężczyzn wrażeń, współtworzą swoich wirtualnych odbiorców, których lekturowym odpowiednikiem powinien być równie męski, prowadzący śledztwo detektyw bądź prokurator.

W powieściach kryminalnych miasto jest przestrzenią labiryntową. Badacze literatury popularnej zauważyli, iż labirynt w tego typu prozie oznacza moment wprowadzenia czasoprzestrzeni magicznej⁴¹. Symbolicznym odpowiednikiem labiryntów mogą być chociażby alejki supermarketów czy poplątane linie tramwajowe w powieści Konatkowskiego, które pokonuje zabłąkany detektyw. Konatkowski nie ogranicza się

⁴¹ Labirynt w tego typu prozie oznacza moment wprowadzenia czasoprzestrzeni magicznej, por. P. Dębek, *Heroiczna tożsamość Bourne'a. Struktury archetypowo-mityczne w literaturze popularnej*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna”, t. 5, red. T. Żabski, Wrocław 1996, s. 77.

tylko do wskazywania niebezpiecznych miejsc w Warszawie, ale informuje również czytelników, które mosty w jakich godzinach są zakorkowane, jakie nazwy noszą wśród warszawiaków miejsca, które na mapach widnieją pod innymi oznaczeniami i na której ulicy w Warszawie jezdnia znajduje się pomiędzy torami tramwajowymi. Pisarz nie odbiega też od widocznego w całej współczesnej literaturze, zarówno popularnej, jak i wysokiej, sposobu opisywania stolicy, w której mieszkają ludzie zagubieni, niezadowoleni z ciągłych zmian, nazw ulic i placów.

W Krakowie bez zmian

Innym miastem, równie często pojawiającym się we współczesnej powieści kryminalnej, jest Kraków⁴². Cechą rozpoznawalną krakowskiej przestrzeni w tego typu prozie jest powtarzalność miejsc. Można odnieść wrażenie, iż bohaterowie powieści Irka Grina, Marka Harnego, Marcina Świetlickiego spotykają się w tych samych lokalach i pubach. Kraków dla Bukowskiego, bohatera *Pismaka* Harnego, to przede wszystkim przestrzeń jego dzieciństwa z zachowanymi kamienicami i podwórzami. O ile więc Warszawa jest przestrzenią, w której następuje zagubienie postaci, o tyle w Krakowie Bukowski porusza się spokojnie, co krok spotykając starych znajomych — chociaż sam przebywał na emigracji kilkanaście lat. Kraków to przede wszystkim puby Alchemia, Dym, cały Kazimierz (istotny w powieściach Grina), Loch Camelot przy Świętego Tomasza. Nie ma tu jednak, inaczej niż w Warszawie, miejsc nieprzyjaznych czy cieszących się złą sławą, Kraków jest bowiem prezentowany przez swoją historię, chociaż zdarza się, jak mamy to w *Dwunastu* Świetlickiego, iż jest to historia mrocznych przestępstw seryjnego mordercy.

Głównymi bohaterami powieści Świetlickiego są: prowadzący śledztwo, przestępca oraz osoby podejrzane, powiązane ze zbrodnią. W tradycji kluczowej dla *Dwunastu* oraz we współczesnych konteks-

⁴² Popularność Krakowa, jako miejsca atrakcyjnego dla literatury kryminalnej, została potwierdzona w kolejnych powieściach analizowanych autorów, ale też i w tekstach innych pisarzy, np. Marcina Świetlickiego (*Trzyściecie*, 2007; *Jedenaście*, 2008), Gai Grzegorzewskiej (*Noc z czwartku na niedzielę*, 2007), Irka Grina (*Pan Szatan*, 2007).

tach, ujawnianych chociażby przez samego Marcina Świetlickiego, najważniejsza okazuje się twórczość Chandlera, Hammeta i współczesnego, amerykańskiego pisarza kryminałów, Michaela Connelly’ego. I nie chodzi o konstrukcję świata przedstawionego, ale o konstrukcję głównego bohatera. U Chandlera i u Świetlickiego detektywi nie szukają zbrodni, nie wychodzą na jej spotkanie, to ona trafia do nich. Już pierwsze słowa powieści Świetlickiego składają się na zdanie, które sytuuje głównego bohatera w kręgu tradycji czarnego kryminału: „Prawdziwy bohater powinien być samotny” (*Dw*, 5). Mistrz, tak jak Marlowe, pije przede wszystkim whisky, dużo pali, dzień zaczyna od wypicia kilku kaw. Mistrz Świetlickiego, tak jak bohater Chandlera, wiele przechodzi, jest wielokrotnie upokarzany, poniżany i poniewierany, ale pozostaje do końca uczciwym człowiekiem.

Bohater Świetlickiego urządza w knajpie o nazwie Biuro (*Dw*, 12) — „jak jakiś detektyw z Los Angeles”, i jest to kolejne odniesienie do Chandlera, ale również czytelne odwołanie do Michaela Connelly’ego⁴³ i jego bohatera Harry’ego Boscha. Odwołanie do Connelly’ego pojawia się bezpośrednio w powieści — Mistrz czyta książkę o policjancie, któremu przeszczepiono, jak bohaterowi Connelly’ego, ludzkie serce. Harry Bosch to smutny, milczący policjant z Los Angeles, z nieudanym małżeństwem w życiorysie, pracujący w Biurze, które nie jest jednakże, jak w *Dwunastu*, knajpą, ale wydziałem śledczym. Bosch krytykuje telewizję, dostrzega jej manipulacje, bywa niezwykle ironiczny wobec świata mediów.

Rekonstrukcja śledztwa przez czytelnika utrudniona jest w *Dwunastu* tym, iż przede wszystkim musimy wierzyć bohaterowi, który bardzo dużo pije i przez swoje picie nie zawsze jest wiarygodny. Schematy wybrane do opisu przedstawionych wydarzeń są adekwatne do mrocznej wizji świata odkrywanego przez bohatera. Punktem wyjścia staje się

⁴³ Los Angeles opisywane w powieściach Connelly’ego to bardziej miasto degeneratów i nędzarzy niż „miasto aniołów”, miasto pornografii i pedofilii. To również miasto samotnego bohatera Harry’ego Boscha, czyli Hieronima Boscha, z nazwiskiem malarza-wizjonera pokazującego na swoich obrazach wizję piekła i Sądu Ostatecznego. Harry Bosch jest ocytany, zna Nabokova i opowiadania Poe’go.

podstawowa dla kryminału obelga dla rozumu, czyli wynajęcie Mistrza do rozwiązania sprawy pojawiania się ducha Karola Kota. Zgodnie z podstawowymi wyznacznikami kryminału wszystkie postacie mają powód, by popełnić zbrodnię, a odkrycie przestępcy jest dla odbiorcy zaskoczeniem. O tym, kto jest mordercą członków zespołu Biały Kieł, dowiadujemy się dopiero na końcu, a przestępca, tak jak w klasycznym kryminale, zostaje ukarany.

Bohaterem *Dwunastu* jest jednak nie tylko Mistrz, ale przede wszystkim miasto. Kraków w powieści Świetlickiego to miasto opanowane przez przyjezdnych z Warszawy i z Anglii. To Kraków wiernie rekonstruowany, ale jednocześnie Kraków, który poprzez pijaństwo Mistrza zaczyna być miastem labiryntowym. To również miasto słynnego, seryjnego mordercy Karola Kota, którego skazano na śmierć za 2 zabójstwa oraz usiłowanie kolejnych 10⁴⁴, a o którym autor napisał wiersz zatytułowany *Karol Kot*. Lokal, w którym urzęduje Mistrz, nazywa się Biuro i jest przy ulicy Świętego Jana. Również przy tej ulicy w dniu 29 września 1964 roku w klasztorze Prezentek miało miejsce zabójstwo Marii P. W pierwszym rozdziale Mistrz widzi wierne powtórzenie tej zbrodni, która jest opisywana fragmentami i cytataми z autentycznego wywiadu z Karolem Kotem oraz z materiałów z wizji lokalnej z udziałem mordercy. Przy ulicy Meiselsa mieszka jedna z bohaterek powieści — Marzena Małgorzata Malinowska, tutaj też w domu pod numerem 2. mieszkał Karol Kot. Malinowska jest imienniczką Małgosi P. — drugiej ofiary Karola Kota, zamordowanej na klatce schodowej przy ulicy Sobieskiego 12. W omawianym kryminale Karol Kot to morderca, który wprowadził do Krakowa zbrodnię na stałe, ta zbrodnia żyje od tej pory z miastem.

W znanej książce Jamesa Gleicka *Szybciej* możemy wyczytać, iż żyjemy w czasach, w których możliwości refleksji dawno zostały przytłumione przez ilość informacji, jaka jest nam podawana. Poczucie

⁴⁴ Informację na temat Karola Kota zaczerpnąłem ze stron internetowych: <http://web.archive.org/web/20080915153104/http://zbrodnia.killer.radom.net/zbrodnia.php?dzial=mordercy&dane=KotKarol> [15.09.2007]; <http://www.baziaa.republika.pl/uwaga.html> [15.09.2007].

braku zrozumienia współczesnego świata, jego pędu, zostaje spotęgowane – a omawiane powieści kryminalne stan ten opisują – aferami politycznymi, narkotykowymi i krwawymi zbrodniami oraz wojnami gangów. Popularność współczesnych powieści kryminalnych wynika więc z poczucia bezradności ich odbiorców⁴⁵, którzy potrzebują kogoś, kto za nich naprawi rzeczywistość. Jak zauważa Mariusz Czubaj, powieść kryminalna to „literatura, w której przegląda się społeczeństwo (...) narracja o mechanizmach życia społecznego”⁴⁶. Czytelnik żyjący w czasach przełomowych ufa możliwościom detektywa, gdyż sam doświadcza świata poddawanego ciągłym zabiegom modernizacyjnym⁴⁷. Wobec takiej rzeczywistości, niejako w naszym zastępstwie, odbiorca potrzebuje kogoś, kto powie głośno „nie” zagrożeniom wielkiego miasta, niebezpieczeństwom wynikającym z różnych form przejściowych, potrzebuje detektywa, który bierze w obronę to, co wyraźnie się chwieje, który ostrzega przed wielkomięjskimi pokusami, mając świadomość, z racji swojej wiedzy, jak łatwo im ulec i znaleźć się po drugiej stronie.

⁴⁵ Więcej na temat gry z odbiorcą w powieści kryminalnej: A. Mianecki, *Kto „gra z czytelnikiem”? O powieściach Macieja Słomczyńskiego*, w: *Gra z czytelnikiem. Między konwencją a strategią*, red. M. Jakitowicz, R. Moczkoan, Toruń 2001, s. 77–83.

⁴⁶ M. Czubaj, *Etnolog w Mieście Grzechu...*, s. 16.

⁴⁷ W tym kontekście istotne są również spostrzeżenia V. Wróblewskiej, która zauważyła, iż powieść kryminalna wkracza w obszary zarezerwowane dla powieści obyczajowej, „w której równie ważną rolę jak przestępstwo i śledztwo, uwieńczone sukcesem, odgrywa tło społeczno-kulturowe. Literatura kryminalna coraz silniej zanurza się w codzienność, pokazuje zwykle życie zwykłych obywateli, które toczy się równoległe do zbrodni”, V. Wróblewska, dz. cyt., s. 140.

Szwecja (w kryminałach) Mankella⁴⁸

W pozdrodziale niniejszym interesować mnie będzie obraz Szwecji w powieściach kryminalnych Henninga Mankella oraz rekonstrukcja wizerunku mieszkańców i współczesnych zagrożeń, które są zaprezentowane w polskich tłumaczeniach⁴⁹ cyklu o Kurcie Wallanderze. Urodzony w 1948 roku Henning Mankell to utytułowany dziennikarz⁵⁰, scenarzysta filmowy, autor książek dla dzieci i dramaturg, a także posiadacz własnego teatru, który prowadzi w Mozambiku. Na literackim Parnasie zasłynął jednak przede wszystkim jako autor publikowanych od 1991 roku kryminałów z Kurtem Wallanderem, które nakładami przebiły w jego rodzinnej Szwecji opowieści o Harrym Potterze, a na całym świecie osiągnęły liczbę 25 milionów sprzedanych egzemplarzy⁵¹. Do

⁴⁸ Pierwodruk: M. Kochanowski, *Szwecja (w kryminałach) Mankella*, w: *Wizja kultury własnej, obcej i wspólnej w sytuacji kontaktu*, red. M. Romanowska, A. Wieczorkiewicz, Białystok 2009.

⁴⁹ Powieści o Kurcie Wallanderze nie były w Polsce wydawane zgodnie z ich wewnętrzną chronologią. Poniżej podaję tytuły całego cyklu, datę pierwszego wydania i w nawiasie datę polskiego wydania: *Morderca bez twarzy*, 1991 (2004), *Psy z Rygi*, 1992 (2006), *Biała lwica*, 1993 (2005), *Mężczyzna, który się uśmiechał*, 1994 (2007), *Falszywy trop*, 1995 (2002), *Piąta kobieta*, 1996 (2004), *O krok*, 1997 (2006), *Zapora*, 1998 (2008). W tekście poniższym cytuję z następujących tomów cyklu: H. Mankell, *Morderca bez twarzy*, przekł. A. Marcinkówna, Warszawa 2004 (dalej w tekście jako *Mbt*, z numerem strony w nawiasie); tegoż, *Falszywy trop*, przekł. H. Thylwe, Warszawa 2007 (dalej w tekście *Ft*, z numerem strony w nawiasie); tegoż, *Zapora*, przekł. I. Kowadło-Przedmojska, Warszawa 2008 (dalej w tekście *Z*, z numerem strony w nawiasie). Już po napisaniu niniejszego rozdziału ukazał się kolejny kryminał z Kurtem Wallanderem zatytułowany *Niespokojny człowiek* (przekł. B. Walczak-Larsson, Warszawa 2010, premiera szwedzka: 2009).

⁵⁰ Informacje o życiu Mankella zaczerpnąłem z artykułu: I. Thomson, *True Crime*, „Guardian” 2003, November 1, a także ze strony internetowej: <http://www.inspector-wallander.org> [10.06.2009]. Mankell jest również znany jako członek rodziny Bergmana, jest mężem jej córki Ewy.

⁵¹ O popularności powieści z Wallanderem może świadczyć fakt, iż sam Mankell otrzymuje wiele listów zaadresowanych do Wallandera, z licznymi pytaniami, np. takimi, jak komisarz głosowałby w kolejnym referendum Unii Europejskiej.

tej pory w Polsce zostały przetłumaczone wszystkie części cyklu, czyli 8 kryminałów połączonych postacią głównego bohatera; na swój przykład czeka jeszcze *Pyramiden*, książka będąca zbiorem 5 opowiadań, których akcja dzieje się przed wydarzeniami zaprezentowanymi w *Mordercy bez twarzy*, pierwszej części cyklu. W swoich rozważaniach skupię się przede wszystkim na trzech powieściach: *Morderca bez twarzy*, *Falszywy trop* i *Zapora*. Wybór akurat tych części jest motywowany ich chronologiczną kolejnością w całym cyklu (początek, środek, zakończenie), a także większym niż w innych częściach nagromadzeniem rozważań bohatera i innych postaci na temat Szwecji.

Wybór powieści kryminalnej jako przedmiotu poniższych badań nie jest przypadkowy i wynika z faktu, iż jest ona jedną z najpoczytniejszych odmian współczesnej szwedzkiej literatury. Najbardziej uznanymi autorami powieści kryminalnych jest małżeństwo Maj Sjöwall i Peter Wahlöö, które stworzyło serię kryminałów z Martinem Beckiem, oficerem ze Sztokholmu⁵². To ich utwory, zawierające krytyczne podejście do szwedzkiego ustroju, były wzorcem nie tylko dla Mankella, ale i dla innych utalentowanych szwedzkich pisarzy — autorów kryminałów, takich jak: Kerstin Ekman, Jan Arnold, Johan Theorin, Anders Roslund, Liza Marklund, Karin Alvtogen, czy znany z serii *Millenium*, również opisujący społeczne problemy współczesnej Szwecji, przedwcześnie zmarły Stieg Larsson. Powieści Mankella są na tym tle utworami szczególnymi, wyjątkowość ta wynika ze statusu ich autora, który, mieszkając w Afryce i w Szwecji, zachował status „innego”. Jego spojrzenie na rodzinny kraj jest więc nacechowane dwiema perspektywami: aktywnego pisarza, chętnie zabierającego głos w istotnych sprawach nękających współczesną Szwecję, jak i spojrzeniem żyjącego w Mozambiku „obcego”, przyjeźdnego, który nie godząc się na istniejący stan rzeczy w rodzinnym kraju, krytykuje porządek społeczny tam panujący.

⁵² Por. M. Jefferson, *On Writers and Writing; Murder in a Cold Climate*, „The New York Times” 2002, 14 April; I. Grin, *Potop raz jeszcze*, „Przekrój” 2009, nr 29, s. 48–51.

W Szwecji problemy, o których opowiada pisarz, stają się przedmiotem publicznych dysput. Ze względu na pokazywanie mrocznego charakteru ludzkiej jednostki, twórczość autora *Mordercy bez twarzy* bywa porównywana nawet z dramatami Augusta Strindberga. Jednym z głównych powodów popularności powieści kryminalnych Mankella jest opisywana w jego utworach Szwecja, państwo, które musi mierzyć się z wieloma traumami. Do najsłynniejszej należy niewyjaśnione morderstwo Olofa Palmego z 1986 roku (a także późniejsze o kilkanaście lat zabicie Anny Lindh, szwedzkiej minister spraw zagranicznych, która została zaszytyetowana przez potomka serbskich emigrantów w przymierzalni jednego ze znanych domów handlowych w Sztokholmie). Szwecja interesowała Mankella od początku tworzenia cyklu. Problemy społeczne, etniczne odgrywają w jego powieściach bardzo dużą rolę, a zbrodnie, przestępstwa i pytania, przed którymi staje Wallander, są problemami uniwersalnymi. Sam autor wielokrotnie powtarzał, iż powodem napisania pierwszej powieści była jego reakcja na system socjalny panujący w Szwecji w roku 1989, czyli w czasie gdy pisarz powrócił z dłuższego pobytu w Afryce. Wtedy właśnie w rodzinnym kraju Mankell obserwował ataki neofaszystów na ośrodki imigrantów.

Większość wydarzeń w całym cyklu rozgrywa się w Skanii, najdalej wysuniętej na południe historycznej prowincji Szwecji, na terenie której (o czym ani razu Mankell nie wspomina) znajduje się wiele zamków i ruin. Komisarz Kurt Wallander⁵³, główny bohater cyklu, urzęduje w Ystad, mieście liczącym 20 tysięcy mieszkańców, będącym ważnym miastem portowym. Akcja całego cyklu zaczyna się mniej więcej w 1990 roku (*Morderca bez twarzy*), *Falszywy trop* dzieje się w 1994, zaś *Zapora* w 1998. Mankell nie ogranicza się jednakże wyłącznie do Skanii, ta prowincja Szwecji wydaje się być bowiem jedynie tłem dla afer, których źródła i początki współistnieją równocześnie na całym świecie, a przede wszystkim w Afryce: w Angoli (*Zapora*) i w RPA (*Biała lwica*).

⁵³ Więcej o Wallanderze, a także o bohaterach powieści Jeana-Claude'a Izzo i Marka Krajewskiego czytaj w: M. Czubaj, *Trzech komisarzy i milicjantka*, „Polityka” 2007, nr 22, s. 78.

Ystad jest miastem szczególnym, to port nad Morzem Bałtyckim, do którego napływają promy z Europy Wschodniej, to miejsce przenikania się Wschodu i Zachodu Europy. Pierwsza powieść zaczyna się dokładnie 8 stycznia 1990 roku, jej akcja dzieje się więc w momencie upadku żelaznej kurtyny, w świecie, w którym zachodzi potrzeba postawienia pytań o aktualność wartości konstytuujących „starą Europę” oraz ich zderzenia z mentalnością wielu przyjezdnych, szczególnie mieszkańców krajów byłego Układu Warszawskiego. A skala problemów, z jakimi musi mierzyć się główny bohater jest zatrważająca, wystarczy bowiem wymienić tylko: mafię (*Psy z Rygi*), zawodowych morderców (*Biała lwica*), seryjnych zabójców (*Falszywy trop*, *O krok*), przestępstwa internetowe (*Zapora*). Również sposób popełniania zbrodni jest przerażający; bandyci odcinają swoim ofiarom części twarzy i łamią im metodycznie wszystkie kości (*Morderca bez twarzy*), topią ich w garnku pełnym wrzątku (*Biała lwica*), wlewają im do oczu żrący kwas bądź przecinają głowę indiańskim toporkiem (*Falszywy trop*). Wraz ze wzrostem przestępczości Wallander, funkcjonując we współczesnej, odhumanizowanej dżungli ludzkich zbrodni i przestępczych zależności, zaczyna mieć wątpliwości co do powodzenia swojej pracy: „Nawet jeśli okręg ystadzki stosunkowo rzadko miał do czynienia z przybierającą na sile przemocą, to on nie żywił złudzeń i wiedział, że zło podpełza coraz bliżej” (*Mbt*, 61).

Niezwykle istotne w cyklu o komisarzu Wallanderze są krajobrazy; uzupełniają one uczucia głównego bohatera, są ich ekwiwalentem. W powieściowej Skanii⁵⁴ prawie zawsze wieje przenikliwy wiatr, a temperatura oscyluje w granicach zera. Po ulicach Ystad nie poruszają się mieszkańcy, na chodnikach nie widać żadnego ruchu. Zalane deszczem, zasypane śniegiem pustkowie Skanii są nie tylko częścią naturalnego wizerunku Szwecji, ale i symbolizują przestrzeń labiryntową, pozbawioną punktów orientacyjnych, taką, w której budynki nie organizują życia społecznego jednostki. Stąd też ani dom rodzinny (w którym mieszka teraz ojciec

⁵⁴ Na temat Skanii w cyklu Mankella czytaj w: M. Czubaj, *Etnolog w Mieście Grzechu...*, s. 322–323. Książka Czubaja, podobnie jak i pozycje wymienione w przypisie 18, ukazały się już po napisaniu niniejszego rozdziału.

Wallandera, do którego bohater nie chce jeździć), ani mieszkanie głównego bohatera, w którym może się schronić, nie spełniają swojej naturalnej, obronnej funkcji (w całym cyklu do domu protagonisty przestępcy włamują się kilkakrotnie, tu też do niego strzelają i próbują zabić we śnie; sam komisarz czuje się w nim przeraźliwie samotny). Inne mieszkania także nie stanowią azylu, jak zauważa główny bohater: „Mieszkania przypominają kryjówki, a nie ciepłe, przytulne domy” (*Ft*, 244). Również pogoń za przestępcami najczęściej odbywa się w przestrzeniach, które mają cechy labiryntu, są pozbawione stałych punktów: mgła z *Zaporzy*, las w *O krok*.

Kurt Wallander — obserwator naszych czasów

Głównym bohaterem powieści Henninga Mankella jest Kurt Wallander, nadużywający alkoholu policjant z komendy w Ystad. Komisarz jest rozwiedzony, najwięcej przyjemności sprawia mu samotne słuchanie oper Mozarta i muzyki Pucciniego. Wallander orientuje się w najnowszych koncertach i wykonaniach dzieł klasycznych mistrzów. Ma jednego przyjaciela, Rydberga, który w pierwszej powieści choruje, a w kolejnej umiera. Wallander często prowadzi w myślach długie dysputy ze zmarłym kolegą, tego typu sposób wnioskowania pomaga mu rozwiązać poszczególne śledztwa. Bohater jest wybuchowy, cierpi na nadwagę, dopiero w *Zaporze* z powodzeniem zaczyna się odchudzać. Wallander ma córkę, która w przyszłości również zostanie policjantką. Rzadko wiąże się z kobietami, najdłuższy związek połączy go z lotewską tłumaczką Bajbą, który został opisany w powieści *Psy z Rygi*.

Wallander wielokrotnie wątpi w słuszność wykonywanej przez siebie profesji: „Znowu myślał o tym bezsensownym okrucieństwie. I o nowych czasach, w których być może potrzeba innego rodzaju policjantów. Żyjemy w czasach pętli, stwierdził. Niepokój na świecie będzie narastał” (*Mbt*, 301). Komisarz ma świadomość tego, iż czasy, w których żyje, nacechowane są brutalnością i pesymizmem; że on sam staje się nie tylko przedstawicielem prawa i porządku, lecz także i współczesnym Don Kichotem walczącym z wiatrakami coraz gęściej pleniących się zbrodni: „Być może nasze czasy wymagają całkiem innych policjantów,

myślał (...) Wymagają policjantów, którzy nie przeżywają takich katuszy niepewności jak ja?” (*Mbt*, 23). Wallander, dzięki swoim obserwacjom życia codziennego w Szwecji, staje się jednocześnie etnografem, socjologiem, antropologiem i detektywem śledczym. Jego uwagi i spostrzeżenia często mają charakter pragmatyczny; tropiąc zbrodniarzy zauważa, iż wybierając się na Łotwę (w powieści *Psy z Rygi*), należy przede wszystkim zabrać ze sobą kalessony.

Wallander ma świadomość swego archaicznego podejścia do zbrodni, tego, że rzeczywistość nie daje się już uporządkować metodami, które do tej pory stosował, jak chociażby tradycyjnie rozumianą metodą śledztwa, które choć na chwilę wtłacza świat w te ramy, z których wypadł⁵⁵. Wojciech Jerzy Burszta zauważył, iż

Europejska powieść kryminalna jest jednak generalnie w coraz większym zakresie zanurzona w społeczne realia tu i teraz, wręcz wyraża lęki, które w oficjalnej ideologii wspólnotowej kontynentu są skrętnie skrywane, zawijane w słowach wielokulturowych, uspokajających deklaracji⁵⁶.

Niezrozumienie świata, w którym przebywają bohaterowie Mankella, jest stałą częścią ich rozważań, a przede wszystkim wątpliwości. Wielokrotnie przeżywający katusze niepewności co do wykonywanej przez siebie profesji, Wallander nie potrafi odpowiedzieć sobie na żadne z zadawanych w myślach pytań, także na najważniejsze — pytanie o pochodzenie zła i umiejętność radzenia sobie z nim, a w konsekwencji o to, jak to zło zrozumieć: „Starał się zrozumieć ich motywy, ale jedyne, co z tych rozmyślań wynikało, już i przedtem wielokrotnie przychodziło mu do głowy: kształtuje się oto nowy świat, którego on w żadnej mierze

⁵⁵ Por.: „Żyjemy, jakbyśmy żałowali rajy utraconego, myślał. Jakbyśmy tęsknili za dawnymi złodziejami samochodów i kasiarzami, którzy kłaniali się, kiedy policjanci przychodzili ich aresztować. Tylko, że tamte czasy minęły bezpowrotnie, a reszta pozostaje pytanie, czy rzeczywiście kiedykolwiek było tak sielankowo, jak byśmy chcieli pamiętać” (*Mbt*, 250).

⁵⁶ Por. W. J. Burszta, *Bronię kryminalu!*, „Niezbędnik Inteligenta” (dodatek tygodnika „Polityka”) 2005, 19 marca, s. 37.

nie pojmuję. Jako policjant żyje nadal w innym, starym świecie. Jak ma się nauczyć funkcjonować w tych nowych czasach?” (*Mbt*, 248).

W rozważaniach Wallandera szczególne miejsce zyskała Szwecja, która jest dla niego „krajem naznaczonym bezdomnością, o nadwątlonej odporności” (*Z*, 428), państwem, z którego wszyscy uciekają. We współczesnej Szwecji nikt nie może czuć się bezpiecznie. W *Mordercy bez twarzy* prowadzone przez Wallandera śledztwo dotyczy śmierci starych ludzi, którzy zostali brutalnie zamordowani w swoim wiejskim domu. Powód ich zabójstwa okazuje się niesamowicie banalny: mordercy zupełnie przypadkowo zauważyli adres i stan konta na papierowym wyciągu bankowym ofiary przy okienku kasowym. Zbrodnia nie miała więc związku z życiem prywatnym ofiary, zamordowany Johannes Lövgren znalazł się po prostu w złym czasie i w złym miejscu, zarówno on, jak i jego żona zostali zabici z powodów czysto materialnych, a wybór ich jako ofiar miał charakter wyłącznie losowy. Również Louise Åkerblom z *Białej łwicy* ginie tylko dlatego, że przypadkowo zobaczyła obcego mężczyznę, opiekującego się wynajętym mordercą. Wobec różnych odmian zła nikt nie może czuć się bezpiecznie, w *Zaporze* dodatkowym zagrożeniem staje się komputeryzacja społeczeństwa:

W miarę jak komputeryzacja stopniowo przejmowała systemy zarządzania, w społeczeństwie rosło zapotrzebowanie na całkowicie nowy typ policjantów. Było ich wciąż zbyt mało. Przestępcy jak zwykle ich wyprzedzali (*Z*, 350).

Podstawową przyczyną regresu więzi międzyludzkich w Szwecji i upadku dotychczasowych paradygmatów wartości, które regulowały życie społeczne jej mieszkańców, jest według bohatera zanik umiejętności rozwiązywania problemów: „widział młodych, którzy tracili wiarę w siebie, zanim jeszcze ukończyli szkołę, miał do czynienia ze wzrastającą liczbą uzależnionych” (*Z*, 531). We wszystkich powieściach cyklu bohater spotyka przede wszystkim ludzi wykluczonych i zaniedbanych, chętnie korzystających z ochrony państwa opiekuńczego, takich, którzy już nigdy nie będą w stanie się odnaleźć w dzisiejszym świecie. Współ-

czesna Szwecja jest bowiem dla Wallandera państwem różnic i niedających się pogodzić wewnętrznych animozji,

krajem, w którym dawne pęknięcia się powiększały i wciąż powstawały nowe, krajem, gdzie niewidoczne ogrodzenie otaczało kurczące się grupy ludzi żyjących w dobrobycie. Mur nie do pokonania dla tych, którzy znaleźli się na marginesie: bezdomnych, narkomanów, bezrobotnych (Z, 530).

Podstawową komórką społeczną dotkniętą opisywanym kryzysem jest w powieściach Mankella rodzina, relacje między jej wszystkimi członkami stanowią dowód na upadek podstawowych wartości normujących życie mieszkańców Szwecji.

Rodzina w rozpadzie

Jak zauważyła Anna Martuszevska, we współczesnym kryminale europejskim znamienne jest „pojawianie się różnych rozważań i diagnoz społecznych czy nawet antropologicznych (na przykład na temat roli państwa opiekuńczego czy obaw przed obcością)”⁵⁷. Mankell w swoich powieściach bardzo często opisuje postacie zagubione i takie, które łamią prawo. Czyni to z przekonaniem, iż nie tylko bohaterowie, ale i środowisko, w którym żyją, są elementami świata chylącego się ku upadkowi. Rodziny, które dotyka zbrodnia, są w całym cyklu produktem państwa socjalnego, rezultatem jego opiekuńczości i ingerencyjności, pozbawiającym samodzielności i wolnej woli w podejmowaniu decyzji. Konsekwencją tego typu działania jest brak umiejętności rozróżniania dobra od zła i podatność na różnego rodzaju przestępstwa. Rozpadem dotknięta jest także rodzina głównego bohatera, Wallander od czasu samobójczej próby swojej córki nie ma z nią dobrych kontaktów, uważa, iż Linda żyje „za szybko”. Nie potrafi również wybaczyć swojej żonie, Monie, tego, że od niego odeszła.

⁵⁷ A. Martuszevska, hasło: *Powieść kryminalna*, w: *Słownik literatury popularnej...*, s. 468.

Do świata zbrodni przynależą również te postacie, które w tradycyjnej powieści, także kryminalnej, symbolizowały przestrzeń czystości i niewinności. W *Falszywym tropie* zabójcą okazuje się być kilkunastoletnie dziecko, mordujące i skalpujące swoje ofiary indiańskim toporkiem. W tej samej powieści nastoletnia dziewczyna dokonuje samospalenia na polu rzepaku. Na początku *Zapory* Wallander bierze udział w pogrzebie Stefana Fredmana, chłopca, którego kiedyś aresztował. To bohater i zarazem główny przestępca w powieści *Falszywy trop*, nastolatek mordujący kilka osób (w tym i własnego ojca), a także ludzi zamieszanych w wykorzystywanie seksualne młodych dziewczyn oraz ich torturowanie, przedstawicieli establishmentu, elit i władzy. Fredman, zamknięty na oddziale psychiatrycznym, popełnił samobójstwo, skacząc z dachu szpitala. Ten gest jest dla Wallandera konsekwencją wielu wydarzeń, składających się na krótkie życie młodocianego przestępcy. Samobójstwo Fredmana stanowi dla niego symboliczny koniec marzeń o wspólnej budowie państwa dobrobytu, państwa domu. Już w *Falszywym tropie* komisarz, wchodząc do zaniedbanego mieszkania ojca Fredmana, ma wrażenie, iż wchodzi do „nieistniejącego domu. Czy obecność tej ruiny nie kłóci się ze szwedzką konstytucją?” (*Ft*, 228–229). Określenia architektoniczne występują bardzo często w całym cyklu, Szwecja dla bohatera to kraj rozpadu i ruiny, kraj ludzi przeraźliwie samotnych, nieskończony projekt utopii, która nie zadziałała: „Wierzyli, że wznoszą dom, a okazało się, że stawiają pomnik czemuś, co odeszło i było w połowie zapomniane. Szwecja się waliła, gigantyczny regał mógł w każdej chwili runąć” (*Ft*, 244).

Opisywanie rozpadu rodziny⁵⁸ odbywa się w całym cyklu stopniowo. W *Mordercy bez twarzy* spokojnie żyjące na uboczu wiejskie małżeństwo, brutalnie zamordowane i torturowane przez przypadkowych morderców, okazuje się być rodziną, w której wszystko jest zbudowane na kłamstwie. Ojciec zamordowanego Lövgrena dorobił się majątku na handlu

⁵⁸ Jak zauważa M. Czubaj: „Ten rozpad więzi w powieściach Mankella naznaczony bywa traumą z okresu dzieciństwa i piekłem życia rodzinnego...”, cyt. za: M. Czubaj, *Etnolog w Mieście Grzechu...*, s. 320.

mięsem, które sprzedawał nazistom. Z odsetek z tych transakcji jego syn mógł utrzymywać swoją kochankę i nieślubne dziecko, zatajając swój związek przed prawowitą małżonką i córkami. Nieślubny syn zamordowanego okazuje się nałogowym hazardzistą powiązany z przemytem narkotyków i podejrzanym o napad na bank.

Zapora, ostatnia część cyklu, opowiada o kryzysie rodziny w czasie, gdy komputeryzacja staje się częścią każdego poziomu życia człowieka. Technologia alienuje członków poszczególnych rodzin. Eryk Hökberg z tej powieści, swobodnie poruszający się w internecie po wszystkich giełdach świata, nie widzi, iż mieszkająca z nim pod jednym dachem przybrana córka ulega wpływom złego towarzystwa, a w konsekwencji, podejrzewana o morderstwo z premedytacją, sama zostaje zamordowana. Wallander, który w poszczególnych powieściach obserwuje liczne zagrożenia, w *Zaporze* zauważa niebezpieczny rozwój technologii:

Wszystko się zmieniło, gdy pojawiła się elektryczność. Nie żyje już nikt, kto pamiętałby tamte dawne czasy. Myślał również o tym, jak bezbronne jest dzisiejsze społeczeństwo. Czasem niewielka awaria sieci energetycznej może wygasić jedną trzecią kraju (Z, 76).

Internet inwigiluje bohaterów prozy Mankella, pozbawia ich prywatności: „ktoś niewidoczny przytyka ucho do naszych ścian” – zauważa główny bohater.

Wobec wielokrotnie deklarowanej przez głównego bohatera, reprezentanta starszego pokolenia, bezradności w naprawianiu rzeczywistości, w *Zaporze* do głosu zostają dopuszczeni młodszy protagoniści. Linda, córka Wallandera, oznajmia ojcu, że chce zdawać do szkoły policyjnej, w rozwiązaniu śledztwa pomaga mu Robert Modin, nastoletni znawca komputerów, kierujący się w swoim życiu niezwykle racjonalnymi i poważnymi zasadami. Modin nie używa telefonów komórkowych, bardzo mało mówi, słucha muzyki klasycznej i jada wyłącznie wegetariańskie jedzenie; kielki, jajka z octem winnym. Pizzę uważa za niezdrową. Ci młodzi ludzie, pozbawieni wprawdzie normalnego dzieciństwa, są jednocześnie jedyną przeciwagą dla opisywanego w powieści zła.

Jedną z przyczyn powiększającej się liczby przestępstw w Szwecji jest niekontrolowany napływ różnego rodzaju imigrantów. Strach przed obcymi staje się coraz powszechniejszy, sam Wallander ma wątpliwości co do sposobu działania Urzędu Imigracyjnego⁵⁹. Ale też i Szwecja sprawia wrażenie państwa, które nie posiada planu kontroli przybyszów z zewnątrz. W *Białej lwicy* pojawia się Victor Mabasha, czarnoskóry zabójca z RPA, który w Szwecji przechodzi specjalny trening umożliwiający mu zamordowanie Nelsona Mandeli. Wybór akurat tego skandynawskiego kraju jako miejsca tymczasowej kryjówki dla mordercy, został przez pracodawców zabójcy dokonany ze względu na anonimowość poszczególnych mieszkańców i brak zainteresowania przyjezdnymi. Zabójstwo pary starszuchów zostaje wykorzystane w pierwszej powieści do działań organizacji nazistowskich wymierzonych przeciwko imigrantom. Sam Wallander, który obserwuje ośrodek dla uchodźców, zauważa, iż wystarczyłoby go tylko ogrodzić i w ten sposób powstałoby więzienie. Jednym z rasistów, którzy strzelają do imigrantów w *Mordercy bez twarzy*, okazuje się być emerytowany policjant, Rune Bergman. Ruchy rasistowskie w Szwecji zaczynają wykorzystywać stare i rozpoznawalne symbole przemocy i nienawiści; działalność neonazisty Bergmana wzbudza powszechny aplauz wśród wielu szwedzkich organizacji paramilitarnych, doprowadzając do tego, iż w pobliżu wielu ośrodków dla uchodźców pojawiają się płonące krzyże. U Mankella policjanci nie ochraniają już więc mieszkańców Szwecji. Zajmują się ich selekcją, eliminując tych, którzy im przeszkadzają i zanieczyszczają budowaną przez wiele lat utopię.

⁵⁹ „Kurt Wallander znowu miał wrażenie, że w Szwecji dojrzewa coś ważnego dla przyszłości kraju. Bywały momenty, że sam odczuwał jakby rodzaj sympatii dla pewnych argumentów wrogich wobec imigrantów, które przywoływano w dyskusjach i w prasie podczas trwania tego procesu. Czy rząd i Urząd Imigracyjny naprawdę mają kontrolę nad tym, kto przyjeżdża do Szwecji? Kto jest uchodźcą, a kto szuka szczęścia? I czy w ogóle można czynić jakieś rozróżnienia? (...) Kurt Wallander podejmował niepewne próby zgłębienia tych zagadnień. Stwierdził, że żywi ten sam niepokój i niechęć co większość ludzi. Niepokój przed nieznanym, przed obcymi” (*Mbr*, 271).

Zakończenie

We współczesnej literaturze popularnej klasyczna formuła kryminału staje się dla autorów pretekstem do mówienia o dzisiejszych lękach, wątpliwościach i zagrożeniach, a także o rzeczywistości, która wymaga naprawy. W kryminałach Henninga Mankella rzeczywistość tę reprezentuje Szwecja. Bohater omawianych powieści to *everyman*, typowy mieszkaniec Europy, żyjący w świecie problematycznym i skomplikowanym, w kraju, który chyli się ku upadkowi, a lata świetności już dawno ma za sobą. Wallander ma świadomość przegranej, nie tylko własnej, ale i zbiorowej, przegranej ludzi, którzy chcieli uporządkować świat: „W imieniu całego swojego pokolenia Wallander znowu poczuł się odpowiedzialny za wszystko co się stało” (*Ft*, 243). Problemy głównego bohatera są problemami uniwersalnymi, jego skupienie się na codzienności oznacza próbę odbudowy podstaw etycznych. Pojawiające się w omawianych powieściach określenia architektoniczne sugerują, iż nie tylko o korozję świata głównego bohatera tutaj chodzi, ale i o wizję Szwecji⁶⁰ — rozpadającego się domu, azylu, ładu, schronienia, świata otwartego dla przybyszów z zewnątrz.

Współczesny kryminał marginalizuje schematy właściwe dla gatunku, modyfikuje je i przerabia. Wybór powieści kryminalnej przez takich pisarzy, jak omawiany powyżej Henning Mankell czy wspomniany Stieg Larsson, był celowy, gatunek ten miał spore szanse, by dotrzeć do większej publiczności, uświadomić odbiorcom, iż żyją w pełnym konfliktów świecie. Występujące w utworach wymienionych pisarzy wątki kryminalne, w porównaniu chociażby do klasycznych książek Agathy Christie, stają się we współczesnych powieściach kryminalnych pretekstem do stworzenia opowieści o charakterze zarówno obyczajowym, jak i głęboko osobistym⁶¹. Kryminał umożliwia dyskusję na tematy zwią-

⁶⁰ O społeczno-obyczajowym znaczeniu szwedzkiej powieści kryminalnej w kontekście kryminałów Stiega Larssona czytaj w tekście A. Mrozik, *Detektyw Blomkwist i Salander w służbie równości*, „Trybuna” 2009, nr 27, s. 44.

⁶¹ Już po opublikowaniu tego artykułu ukazał się numer „Krytyki Politycznej” (2010, nr 20–21) w części poświęcony powieści kryminalnej, także skandynawskiej. Na wyróżnienie zasługują w nim teksty Bartosza Kuźniarza (*F...k You All*), Slawoja

zane z polityką, ze społeczeństwem, z rolą kobiet we współczesnym świecie⁶². W tym rozumieniu akceptacja powieści kryminalnej dla przedstawienia omówionych problemów jest zamierzeniem przemyślanym, literatura popularna⁶³ zawsze bowiem prezentowała lęki i nadzieje nie tylko swoich bohaterów, ale też ich twórców i odbiorców.

Žižka (*Heming Mankell — artysta paralaksy*, przekł. J. Kutyla), Frederica Jamesona (*Raymond Chandler*, przekł. B. Kuźniarz) oraz dyskusja redakcyjna *Feministki kochają Larssona* z udziałem Katarzyny Bratkowskiej, Elżbiety Korolczuk, Anny Laszuk, Katarzyny Nowakowskiej, Joanny Piotrowskiej, Katarzyny Szaniawskiej.

⁶² Por. *Feministki kochają Larssona*, dyskusja redakcyjna z udziałem wymienionych w poprzednim przypisie krytyczek, „Krytyka Polityczna” 2010, nr 20–21, s. 80–82.

⁶³ Jedną z ważnych cech literatury popularnej jest jej aktualność zwana przez badaczy „oswajaniem rzeczywistości”, por. T. J. Roberts, dz. cyt., s. 13.

Modernizacje w komiksie

Wstęp

W rozdziale niniejszym zostaną zaprezentowane analizy wybranych polskich serii komiksowych, które ukazały się w ostatnich dziesięciu latach. W rozważaniach nacisk został położony przede wszystkim na związki omawianych tytułów z tradycją. Pokazane zostaną różnorodne sposoby jej wykorzystania, twórcze kontynuacje w zakresie użytych środków i motywów (na przykładzie analizy serii o *Przebiegłym docho-dzeniu Ottona i Watsona*), jak i groteskowa trywializacja (relacje światopoglądowe pomiędzy amerykańskim komiksem undergroundowym a *Likwidatorem* Ryszarda Dąbrowskiego). Analiza poszczególnych serii komiksowych pozwoliła na pokazanie związków współczesnego polskiego komiksu z szeroko rozumianą tradycją kulturową. Zaproponowane wnioski nie ograniczają się wyłącznie do analizowanych albumów, lecz są w jakiś sposób podsumowaniem i próbą zdefiniowania ogólnych sposobów korzystania z tradycji we współczesnym polskim komiksie.

Za prekursorów sztuki komiksu¹ uważa się trzech wielkich rysowników z XIX wieku: Rudolpha Töpffera, Gustawa Doré i Wilhelma Buscha, a za właściwy moment narodzin komiksu uważa się rok 1896, w którym Richard Felton Outcault w magazynie Josepha Pulitzerza „New York World” zaczął zamieszczać cykl *The Yellow Kid*, którego bohaterem był tytułowy żółty bobas. Istnieją albumy, bez znajomości których dzisiejszy humanista nie może egzystować w świecie współczesnej kultury,

¹ Więcej na temat sztuki komiksu czytaj w książkach Jerzego Szyłaka: *Komiks: świat przez ysowany*, Gdańsk 1998; *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku: wstęp do poetyki komiksu*, Gdańsk 1999; *Komiks*, Kraków 2000; *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000; *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000.

jak chociażby nagrodzony w 1986 Nagrodą Pulitzera słynny komiks *Maus*² Arta Spiegelmana. Wiele z uznanych komiksowych opowieści wykorzystuje funkcjonujące w tradycji motywy i postacie literackie — historie o Hulku to współczesna wersja znanej noweli Roberta Louisa Stevensona *Doktor Jekyll i Mister Hyde*, postać Batmana wydaje się być wzorowana na sylwetce Zorra. Na Zachodzie opowieści o superbohaterach funkcjonują jako współczesne mity zachodniej cywilizacji. Komiksowy Dick Tracy to, podobnie jak kryminały Chandlera, produkt czasów Wielkiego Kryzysu w Stanach Zjednoczonych.

Komiks w Polsce przed 1989 rokiem pojawiał się głównie na łamach „Świata Młodych”. Tam Jerzy Chmielewski publikował *Tytusa, Romka i Atomka*, a Janusz Christa *Kajka i Kokosza*. Od roku 1975 zaczął ukazywać się magazyn „Relax”, a w „Fantastyce” zostały wydrukowane pierwsze odcinki komiksu *Funky Koval*. Całkowicie nową jakość wyznaczył znakomity komiks Jerzego Skarżyńskiego zatytułowany *Janosik*. Obecnie rodzimy komiks pełni całkiem nową, niezwykle ważną funkcję, bowiem takie albumy, jak *Jeż Jerzy* czy *Osiedle Swoboda* w sposób groteskowy i parodystyczny stały się medium związanym z kontestacją, sposobem mówienia o sytuacji, w jakiej żyją młodzi ludzie w Polsce.

² Obecnie godnymi polecenia publikacjami są powieści graficzne (*graphic novel*), teksty z fabułą, która kończy się, w przeciwieństwie do serii komiksowych, na jednym tomie. *Graphic novel* to gatunek zapoczątkowany w roku 1978 przez jednego z najwybitniejszych twórców komiksowych wszechczasów, Willa Eisnera, komiksem z życia nowojorkczyków: „*The Contract With God Trilogy*”. *Life on Dropsie Avenue* (wydanie polskie: *Umowa z Bogiem*, Kraków 2007).

Tradycja w komiksie na przykładzie serii *Przebiegle dochodzenie Ottona i Watsona*³

Rozdział jest próbą analizy serii *Przebiegle dochodzenie Ottona i Watsona*⁴ (złożonej z dwóch części: *Esencji* i *Romantyzmu*) Grzegorza Janusza i Krzysztofa Gawronkiewicza. Zaproponowane poziomy interpretacji i wynikającej z nich refleksji zmiernają do pokazania istotnej sfery semantycznej⁵ budującej fabułę analizowanych albumów. Celem podstawowym przeprowadzanych rozważań będzie pokazanie ważności strony formalnej dzieł w płaszczyźnie ich związków ze słowem, zwrócenie uwagi na narracyjny charakter obrazów⁶ i na wskazaną przez Krzysztofa Teodora Toeplitza komplementarną jedność ikono-lingwistyczną⁷. W poniższych analizach nacisk zostanie położony na badanie relacji pomiędzy obrazem i tekstem⁸ w kontekście różnych form gry z tradycją. Ryszard K. Przybylski zauważył kilkadziesiąt lat temu, iż

³ Tekst został opublikowany w zmienionej formie pt. *Kolory i tradycja w komiksie — na przykładzie serii „Przebiegle dochodzenie Ottona i Watsona”*, w: *Komiks jako zjawisko artystyczne — na pograniczu sztuk, mediów, gatunków*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2008.

⁴ G. Janusz (sc.), K. Gawronkiewicz (rys.), *Przebiegle dochodzenie Ottona i Watsona — Esencja*, Warszawa 2005. Komiks został pierwotnie wydany w tym samym roku w języku francuskim jako *Esence*, a 2003 roku, jeszcze przed publikacją, zdobył główną nagrodę w ramach konkursu na europejski komiks, ogłoszonego przez wydawnictwo Glénat i telewizję Arte. Druga część cyklu *Przebiegle dochodzenie Ottona i Watsona — Romantyzm*, ukazała się również w języku francuskim pod tytułem *Romantisme* w 2007 roku, w roku tym w Warszawie ukazało się jej polskie wydanie.

⁵ W swoich rozważaniach na temat semantyki omawianej serii posługuję się pojęciami „semantyka”, „znak”, „semiotyka” w takim rozumieniu, w jakim definiuje je M. Wallis w pracy *Sztuki i znaki. Pisma semiotyczne*, Warszawa 1983.

⁶ Narracyjny charakter obrazów wyczerpująco omówił J. Szylak w: *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.

⁷ Toeplitz określenie „jedność ikono-lingwistyczna” zaczerpnął z prac Bernarda Toussainta, por. K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985, s. 21.

⁸ Tamże, s. 20.

Komiks nie istnieje w próżni. Funkcjonuje w ramach określonej kultury, wypełniając sobą jakiś jej zakres. Kreując pewien porządek znaczeń i wartości, jest jednocześnie zdeterminowany przez system wobec niego nadrzędny⁹.

Rolę licznych odwołań do tradycji, zarówno w sensie ikonycznym, jak i leksykalnym, pełni w obu komiksach wiele elementów, które w tekście zostaną poddane analizie. Będą to: tytuły, okładki i ich kolorystyka, stanowiąca rodzaj powtarzającego się motywu w każdym z albumów oraz charakterystyka głównych bohaterów.

Okładki, tytuły, kolory

Jak zauważył Jerzy Szyłak, tytuł komiksu jest identyfikatorem oraz częścią komunikatu o charakterze metatekstowym, czyli takim, który „domaga się» interpretacji tak samo jak dzieło, które zostało nim opatrzone”¹⁰. Tytuły omawianych komiksów są szczególne w tym sensie, iż nie zawierają ani imion bohaterów, ani tematycznej atrakcji¹¹, i stanowią, w połączeniu z okładkami, komunikat o rozbudowanym znaczeniu. Sygnalizują też taką potrzebę odczytania treści obu albumów, która będzie zgodna z tym, co, jak zauważyła Maryla Hopfinger, połączone jest zasadą komplementarności, polegającej na tym, iż „pełne znaczenia powstają w swoistej grze napięć między poszczególnymi składnikami oraz między nimi a ową audiowizualną całością”¹². Schemat przenikania się wielu kodów semiotycznych, sygnalizowany już poprzez okładki obu albumów, ma obejmować także ich całościowe, wewnętrzne znaczenie, bowiem: „Materia komiksowej całości obrazowo-językowej upodabnia

⁹ Por. R. Przybylski, *Słowo i obraz w komiksie*, w: *Pogranicza i korespondencje sztuk*, red. T. Cieślikowska, J. Sławiński, Warszawa 1980, s. 230.

¹⁰ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, s. 133. Więcej o tytułach dzieł sztuki czytaj w: M. Wallis, *O tytułach dzieł sztuki*, w: *Sztuki i znaki...*

¹¹ Szyłak, pisząc o tematycznej atrakcji, wskazuje na charakterystyczne nazwiska i pseudonimy bohaterów, ich właściwości (moce) oraz komunikaty tematyczne w rodzaju „komiksy akcji”, „opowieści grozy”, J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, s. 138.

¹² M. Hopfinger, *W laboratorium sztuki XX wieku. O roli słowa i obrazu*, Warszawa 1983, s. 69.



Ilustracja 1

do siebie wzajemnie odmienne składowe, kształtuje między nimi głębokie związki, służy przekazywaniu wspólnie kreowanych znaczeń¹³.

Okładki omawianych komiksów oraz pojawiające się na nich tytuły są nawiązaniem do konkretnych tradycji (il. 1): kulturowo-narodowych (*Romantyzm*), filozoficznych (*Esencja*), literackich (ubiór i lupa w ręku głównego bohatera jako składniki zaczerpnięte z tradycji powieści detektywistycznej). Obie zawierają również te elementy, które wielokrotnie pojawiają się wewnątrz albumów. Będą to: dominujące kolory — niebieski w *Esencji*, czerwony w *Romantyzmie*, rozpoznawalne miejsca i budynki w Warszawie (pomnik Syrenki, Pałac Kultury), powtarzające się części ciała o charakterze symbolicznym: oczy w *Esencji*, serce w *Romantyzmie* oraz detektyw i detektywistyczne akcesoria (lupa). Powtarzalność ta wprowadza cykliczność opowieści, a jej dostrzeżenie i zrozumienie modyfikuje odczytanie samego komiksu, jak pisał Szyłak:

¹³ Tamże, s. 114–115.

Najistotniejszym czynnikiem budującym spójność w komiksie jest powtarzalność poszczególnych elementów przedstawienia z jednego obrazka w następnych kadrach, i to powtarzalność oparta na ukazaniu oraz rozpoznawaniu zdarzeń w chronologicznej kolejności ich zachodzenia¹⁴.

Najbardziej rozbudowanym elementem obu okładek jest postać głównego bohatera. Na okładkach *Esencji* i *Romantyzmu* widzimy protagonistę posługującego się anachronicznym narzędziem śledztwa (lupą). Jasny garnitur z pierwszego komiksu i długi, szary prochowiec z okładki części następnej są odwołaniem do utrwalonego w literaturze sposobu przedstawiania detektywa, takiego, jaki pojawia się chociażby w prozie Raymonda Chandlera. Na okładce *Esencji* główny bohater patrzy przez lupę w stronę czytelnika, który z kolei widzi przekrwione, powiększone oko Ottona. Zabieg taki wprowadza pewną dwuznaczność: nie wiadomo kto tak naprawdę będzie poddawany dochodzeniu, wymierzona w odbiorcę lupa sygnalizuje bowiem sytuację gry — Otto prowadzi swoje śledztwo, lecz my także mamy możliwość przetestowania głównego bohatera, sprawdzenia jego umiejętności i „prześledzenia jego śledztwa”.

Obie okładki stanowią odmianę kolorystycznego komunikatu, który ma bezpośredni związek z całościowym zrozumieniem albumów i potraktowaniem ich jako dzieł realizujących właściwą dla komiksu „zasadę ścisłej jedności słowa i obrazu”¹⁵. Błękitne niebo w *Esencji* i jego ekwiwalent, niebieskie odbicie w źrenicy Ottona, jak się później okaże, oznaczające „wyrok”, skonstruowane zostały paralelnie do czerwieni z *Romantyzmu*, oznaczającej nie tylko krew, ale i pojawiający się w całym

¹⁴ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, s. 33. Z kolei Sergiusz Sterna-Wachowiak, pisząc o dynamicznej koncepcji świata w komiksie, zauważył, iż koncepcja ta zbudowana jest na elementach powtarzających się w całym komiksie, takich jak: rekwizyty, zagadki lub osoby, por. S. Sterna-Wachowiak, *Komiks jako język. Próba analizy semiotycznej*, „Literatura Ludowa” 1979, nr 1–3, s. 114.

¹⁵ Cyt. za: K. Skrzypczyk, *Komiks jako medium w kulturze współczesnej. Wstęp do charakterystyki zagadnienia*, „Giełda Komiksów” 2002, nr 8, s. 8.

komiksie *leitmotiv*, czyli czerwone serce, za którym na okładce podąża główny bohater.

W *Przebiegłym dochodzeniu...* wykorzystane kolory nie występują w charakterze — używając określenia Sergiusza Sterny-Wachowiaka — „przymiotów”, usiłujących naśladować malarstwo, malowidła zdobnicze zapewniające „wrażenia kolorystyczne”¹⁶, ale zostają użyte jako barwy o głęboko symbolicznym charakterze. W zapisanym niebieską czcionką motcie poprzedzającym *Esencję* otrzymujemy informację, iż treść komiksu będzie połączona z sensem życia. Błękit był od wieków związany z podstawowymi, rozpoznanymi już w starożytności elementami, takimi jak powietrze i woda. Rudolf Gross zauważył, iż błękit jest kolorem zmarłych¹⁷. Śmierć poszczególnych ludzi w *Esencji* wywołuje lektura formuły zapisanej na kartce papieru. W przypadku pierwszej ofiary, kosmonauty Znajcewa, kolor oczu skontrastowany jest z łagodnym błękitem ziemi, pokazywanej na drugim planie kadru. Nie wzbudza więc na razie naszego zaniepokojenia, tym bardziej, iż Otto ogląda wiadomość o pierwszej śmierci na starym telewizorze. Zaproponowana na okładce kolorystyka podtrzymywana jest konsekwentnie wewnątrz *Esencji*. Na ścianach budynków wyludnionej Warszawy wywieszono są niebieskie billboardy i plakaty reklamujące konkurs „Odkryj sens życia”. Billboardy zawieszono są w najbardziej rozpoznawalnych miejscach stolicy, takich jak Biblioteka Uniwersytecka UW, Pałac Kultury czy Pałac Prezydencki.

Otto, prowadząc swoje śledztwo, trafia do Domu Studentów, zamieszkałego przez studentów filozofii. Ich pokój wypełniony jest niebieską poświatą, emanującą z oczu martwych teraz mieszkańców akademika. Wszystkie ofiary, które zmarły na skutek odczytania tytułowej esencji, mają błękitne oczy. Błękit, kolor niebieski, to według Grossa „atrybut Boga, a równocześnie »złego nieprzyjaciela«”¹⁸. Ta rozbież-

¹⁶ S. Sterna-Wachowiak, dz. cyt., s. 117.

¹⁷ R. Gross, *Dlaczego czerwień jest barwą miłości*, przekł. A. Porębska, Warszawa 1990, s. 143; por. również: M. Rzepińska, *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, Kraków 1983.

¹⁸ R. Gross, dz. cyt., s. 153.

ność w interpretacji niebieskiej barwy była przyczyną zakazu jej używania w liturgii katolickiej. Lektura esencji, próba zgłębienia sensu życia w komiksie, jest więc próbą osiągnięcia boskiego statusu: każdy kto tego próbuje, poniesie, niczym mityczny Prometeusz, karę.

Rozpoznawalnymi i powtarzającymi się elementami *Romantyzmu*, widocznymi już na okładce, są: kolor czerwony oraz czerwone serce, które pojawia się wewnątrz albumu między innymi w formie balonika w Łazienkach i na plakacie reklamującym drugą część *Dzikości serca*. Zdjęcie z Watsonem umieszczone jest w ramce w kształcie serca. Czerwień¹⁹, serce, noc, krew z okładki *Romantyzmu* sygnalizują nastrój grozy, a jego oddziaływanie spotęgowane jest tytułem zawierającym słowo kojarzone z nazwą prądu w literaturze i kulturze pierwszej połowy XIX wieku. Czerwień jest w *Romantyzmie* kolorem pejoratywnym, związanym z zakazami i z krwią będącą — jak się później okaże — pokarmem przeciwników Bohatera, czyli demonicznych Mistrzów. Zastosowanie czerwieni w komiksie wpływa na znaczenie całego albumu i staje się, zgodnie z przytoczoną wypowiedzią Szyłaka, ramą opowieści, także ze względu na jej cykliczną obecność: sąsiad Ottona nosi czerwoną koszulkę, pojawiające się prawie na każdej stronie komiksu serce jest również czerwone. Czerwień już w czasach prahistorycznych była barwą kojarzoną ze śmiercią i z krwią²⁰. Dłuższe przebywanie z kolorem czerwonym miało działać stymulująco, ale i pobudzać agresywność, wyzwalać w ludziach poczucie siły²¹. Czerwony kolor symbolizował bogów wojny i zmarłych, a w kontekście *Romantyzmu* niezwykle istotny jest fakt, iż już od śred-

¹⁹ Czerwień to barwa, która w *Apokalipsie* była kolorem nierządnic. W średniowieczu i w epokach późniejszych kurtyzany musiały podkreślać czerwonym elementem ubioru swoją profesję. Do dzisiejszego dnia wywieszają się nad drzwiami domów publicznych czerwone latarnie. Jak zauważa antropolog i kulturoznawca, prof. M. Pastoureau, kolor czerwony ma charakter ambiwalentny, ponieważ symbolizuje zarówno grzech, jak i miłość duchową, por. wywiad z tymże: *Kolor kolorów*, „Forum” 2004, nr 33, s. 48; por. również: M. Pastoureau, *Diabelska materia. Historia pasków i tkanin w paski*, przekł. M. Ochab, Warszawa 2004.

²⁰ Por. R. Gross, dz. cyt., s. 8–9.

²¹ Tamże, s. 16.

niowiecza wierzone, iż można wzmocnić swoje siły dzięki krwi zabitych bohaterów²². Czerwień jest znakiem licznych zakazów sygnalizowanych przez wiszące w przypadkowych miejscach ostrzeżenia, na przykład na cmentarzu Otto widzi znaki zakazujące jazdy na rowerze i używania komórek.

Czerwień jako kolor demoniczny pojawia się również jako tło dla zapisanego czarną czcionką dudnienia oznaczającego bicie serca najpotężniejszego z Mistrzów. Wskrzeszeni Mistrzowie: Kompozytor (Chopin), Malarz (Matejko)²³ i Poeta (Mickiewicz), przetrzymywani są w czerwonej celi. Cytaty z Mickiewicza, wypowiedziane przez Mistrza oznaczone literką A (jak Adam), zapisywane są w dymkach wypełnionych czerwonym tłem, skonstrastowanym z czcionką znacznie wyraźniejszą i mocniejszą niż czcionka innych wypowiedzi. Nastrój grozy jest wprowadzony również przez kolor czarny, pojawiający się jako jeden z odcieni wszystkich pomników oraz dopełnienie zieleni roślin. Demoniczne znaczenie czerwieni i czerni, sygnalizowane na okładce *Romantyzmu*, zostaje spotęgowane czarnym kolorem strojów noszonych przez przedstawicieli grup spiskowych, działających na usługach Ministerstwa Kultury. Minister jest również postacią demoniczną: transmitowany w telewizji wywiad z nim jest kadrowany w ten sposób, iż prawy róg każdego kadru narysowany jest w formie łuku, co nadaje całemu wywiadowi atmosferę krypt i cmentarza, podkreślona czarnym strojem uczestniczących w wywiadzie (il. 2).

²² Tamże, s. 53.

²³ Matejko nie był twórcą romantyzmu, ale, jak zauważył Mieczysław Porębski: „Właściwym dziedzicem romantyzmu stał się dopiero Matejko. Wykorzystując wysoką rangę »malarstwa historycznego«, która ustaliła się w latach młodości artysty, całkowicie natomiast zmieniając jego funkcje i znaczenie, Matejko dokonał tego, czego pionierzy romantyzmu dokonać nie byli jeszcze w stanie — na trwałe uformował nowe widzenie przeszłości, mające wszystkie zalety i wady widzenia popularnego, przystosowanego jak rzadko do rzeczywistych tęsknot i potrzeb wyobraźni najszerzych mas narodu — w całym ich skomplikowaniu”, cyt. za: M. Porębski, *Matejko*, w: *Malowane dzieje*, Warszawa 1961, s. 178–179.



Ilustracja 2

Bohaterowie jako ikony

Krzysztof Teodor Toeplitz w swojej *Sztuce komiksu*²⁴ zauważył, iż bohatera komiksów należy „czytać” jako rezultat przecinania się wielu kodów semiotycznych. Według Toeplitza bohater to ideogram zasad, znaków porozumiewawczych, przy pomocy których opisujemy współczesną cywilizację i jej mitologię²⁵. Główny protagonista omawianych albumów jest detektywem, już jego opis ma charakter ikoniczny²⁶ i związany jest z kulturą XX wieku. Odsyła bowiem czytelnika do tra-

²⁴ K. T. Toeplitz, dz. cyt., s. 54.

²⁵ Tamże, s. 80.

²⁶ Wallis, pisząc o znakach ikonicznych, zauważył, iż są nimi „podobizny w najszerszym znaczeniu”, a w widowiskach teatralnych mogą nimi być „zarówno ciała i stroje aktorów, ich mimika i ruchy, jak i dekoracje”, por. M. Wallis, *Sztuki i znaki...*, s. 35.

dycji powieści detektywistycznej; bohater posługuje się lupą, jest smutny i nieogolony, ma podkrążone, przekrwione oczy, sprawia wrażenie zmęczonego bądź pijanego.

Zaproszeniem czytelnika do intertekstualnej gry w ramach uruchamiania konkretnych pól semantycznych²⁷, nie tylko związanych z ubiorem i wyglądem, są imiona i nazwiska pary głównych bohaterów omawianych albumów. Jak zauważył Roland Barthes: „Imię własne trzeba zawsze starannie analizować, gdyż jest ono, jeśli można się tak wyrazić, księciem *signifiants* o przebogatych, społecznych i symbolicznych konotacjach”²⁸. Detektyw Otto Bohater to inaczej — „oto bohater” — bohater naszych czasów. Twórcy komiksu, tworząc postać detektywa, sięgają do tradycji amerykańskiego, czarnego kryminału, w którym prowadzący śledztwo rejestruje również te elementy rzeczywistości, które najczęściej są przez mieszkańców omijane. Takie jak chociażby kanały wielkiego miasta, którymi przemieszcza się główny bohater *Przebiegłego dochodzenia...* Zmęczonemu, zajmującemu się poszukiwaniem zagubionych w kanałach przedmiotów bohaterowi pomaga, znacznie od niego mądrzejszy, szczur Watson, którego imię jest czytelnym odwołaniem do doktora Watsona z opowieści o Sherlocku Holmesie. Ponieważ szczur nie mówi, relacje protagonistów w komiksie pokazywane są bez słów. Kadry z Watsonem wybierającym się do Domu Studenta w *Esencji* muszą być nacechowane dynamizmem na tyle silnym, żeby skupić uwagę czytelnika na szczurze. Wędrujący bohater mija wobec tego góry piasku ze sterczącymi z nich, wykopanymi bombami, zgubione przez filozofa w kanale okulary, toczy krwawą walkę z kotem na dachu.

²⁷ Określenie „pole semantyczne” zaczerpnąłem z prac Wallisa, jest to układ: „prze-strzenny lub czasowy, lub jeszcze jakiś inny, w którym pewien znak przybiera różne znaczenie, w zależności od miejsca, jakie on lub pewne jego elementy zajmują w tym układzie. Innymi słowy, znaczenie pewnego znaku zależy tutaj nie tylko od jego kształtu, w najszerszym sensie, oraz od znaków z nim sąsiadujących, ale również od miejsca, jakie on lub pewne jego elementy zajmują w danym układzie”, cyt. za: tamże, s. 14.

²⁸ Cyt. za: R. Barthes, *Analiza tekstualna opowiadania Edgara Poeo*, przekł. M. P. Markowski, w: tegoż, *Lektury*, t. 4 *Pism*, red. K. Kłosiński, M. P. Markowski, Warszawa 2001, s. 134–135.

Ale i tematem *Romantyzmu* jest również konkretna epoka literacka oraz jej ikony. Intertekstualne związki omawianego komiksu z daną epoką sygnalizuje umieszczone na pierwszej stronie motto, czyli cytat z *Upiora* Adama Mickiewicza, utworu będącego integralnym elementem *Dziadów*. Jest to cytat okrojony, bowiem przywołany czterowiersz nie zawiera ostatniego słowa, padającego w strofie Mickiewicza — po znaku zapytania: „Czymże ten człowiek?”, u Mickiewicza zostaje dopowiedziane: „Upiorem”²⁹. Zamiast tego dopowiedzenia autorzy umieszczają na tej samej stronie komiksu portret głównego bohatera, celującego w nas ze swojego dymiącego pistoletu. Cytat połączony z obrazem wprowadza dwuznaczność: czy strzał został właśnie wymierzony w czytelnika, czy też upiorem jest Otto, który bardzo często zasłania swoje podkrążone od niewyspania oczy okularami przeciwsłonecznymi? Sam Mickiewicz bywa cytowany jeszcze kilkakrotnie, między innymi w *Romantyzmie* padają fragmenty z *Romantyczności*, *Do M****, *Ody do młodości*, *Burzy*, *Pana Tadeusza*. Literackie znaki romantyzmu są sygnalizowane w całym komiksie, ich powtarzalność stanowi kolejną ramę opowieści; sąsiad Ottona mieszka pod numerem 44, w szkole dostaje zegarek w nagrodę za wypracowanie o romantyzmie, nieświadomie powtarza teksty zaczerpnięte z kanonu romantycznego. Otto, który wyrusza na poszukiwanie sąsiada, mija tylko te budynki, które mają związek z romantyzmem: Muzeum Chopina, pomnik Matejki. Cytaty z tekstów romantycznych pojawiają się na umieszczonych w różnych miejscach billboardach reklamowych. Prowadząc swoje dochodzenie Otto schodzi do kanałów, w których mija wywieszony plakat z napisem: „tam sięgaj”.

Tytuł drugiego albumu *Romantyzm* odsyła do okresu w kulturze europejskiej, w którym zostaje spetryfikowana literacka legenda wampira³⁰, pojawiającego się między innymi w takich utworach, jak: *Narze-*

²⁹ A. Mickiewicz, *Upiór*, w: tegoż, *Dramaty*, t. 3 *Dziel*, oprac. Z. Stefanowska, Warszawa 1995, s. 9.

³⁰ Więcej na ten temat czytaj w: M. Janion, *Wampir*, Gdańsk, 2002; K. Walc, *Wampir*, w: *Słownik literatury popularnej*, Wrocław 2006, s. 632–637; E. Jaworska, *Upiór*, w:

czona z *Koryntu* Goethego, *Wij* Gogola, *Berenice* Poe'go, *Poganka* Żmichowskiej, *Przemiany wampira* Baudelaire'a. Mickiewicz w prelekcjach paryskich poświęconych literaturze słowiańskiej zajmował się literaturą o upiorach, uważał, iż wampiry dążą do „wyniszczenia ludzi, bo wszystkie ich czyny zmierzają do niszczenia”³¹. Mistrzowie w komiksie reprezentują podstawowe dziedziny sztuki: poezję, malarstwo oraz muzykę. Jest to jednak sztuka, która ma charakter wampiryczny — postacie, aby stworzyć, potrzebują krwi wypijanej współczesnym intelektualistom; jej kolor ponownie przywołuje negatywne znaczenie czerwieni. Krew, jak zauważyła Maria Janion, jest substancją decydującą o istnieniu wampirów³². Wampir, pije Janion, oraz wysysanie przez niego krwi „dało asumpt do tworzenia rozległych metafor eksploatacji”³³. Ponieważ Mistrzowie w *Romantyzmie* prawie nie mówią (3 wypowiedzi, w tym jeden cytat, w całym albumie) to ich wampiryczna natura musi być unaczyniona już w momencie pierwszej prezentacji, której akompaniują dramaturgia sygnałów pokazywanych na poszczególnych kadrach; ich wejściu towarzyszy pochylenie się ognia świec, a na ofiary patrzymy oczami wampirów widząc w nich jedynie system krwionośny.

Mistrzowie są kolejnym przykładem gry z tradycją. Noszone przez nich kaptury przypominają okrycia katów, które, jak zauważył Gross, były początkowo czerwone³⁴. Żywią się krwią, jej spożywanie i wysysanie akurat z ciał ludzi kultury związane jest również z rytuałami historycznymi, jak zauważa Rudolf Gross:

Niezależnie od tego, jaką wartość posiada krew jako środek spożywczy, od zamierzchłych czasów panuje powszechne przekonanie

Słownik literatury polskiej XIX wieku, red. J. Bachórz, A. Kowalczykova, Wrocław 1991, s. 987-991.

³¹ A. Mickiewicz, *Literatura słowiańska. Kurs pierwszy, półroczce pierwsze*, w: tegoż, *Dzieła (Wydanie jubileuszowe)*, t. 8, Warszawa 1955, s. 186. Więcej na temat wampiryzmu i Mickiewicza czytaj w: M. Janion, dz. cyt., s. 127-130.

³² M. Janion, dz. cyt., s. 37.

³³ Tamże, s. 46.

³⁴ R. Gross, dz. cyt., s. 43.

o „życiodajnej sile krwi”. Gdybyśmy chcieli przytoczyć przykłady z czasów historycznych, trzeba by wspomnieć też o Pieśni Nibelungów, gdzie mówi się o picciu krwi „na wzmocnienie”. Również u Rzymian krew i czerwony kolor uważane były za środek wzmacniający i leczniczy³⁵.

Sekwencja finałowej potyczki Ottona z ostatnim Mistrzem stanowi punkt kulminacyjny całej fabuły i jest pozbawiona dialogów. Czytelnik musi przede wszystkim polegać na informacjach, jakie uda mu się wyczytać z poszczególnych kadrów, przypominających dramaturgię zarówno westernowych pojedynków, jak i Chandlerowską „rozprawę z lotrem”.

Jednym z kluczowych motywów literatury i wyobraźni romantycznej jest serce. Wystarczy przypomnieć Mickiewiczowskie „serce nie sługa” z *Pana Tadeusza*, czy „miej serce i patrzaj w serce” z *Romantyczności*. Serce pojawia się w onomatopiecznym zapisie odzwierciedlającym jego bicie („dum — dum”), wypełniając swoim kształtem literę „d”, co potęguje wrażenie „nagłośnienia” pulsu Mistrza. W scenie wywiadu dziennikarza z Mistrzem zostaje ponownie przywołany kształt serca, pojawiający się wcześniej na okładce. Początkowo widzimy wpadające do ucha dziennikarza nuty wykonywanej przez Mistrza melodii, w kadrze kolejnym oczy ofiary, sygnalizujące zapadanie w trans, stają się czarne i nabierają kształtu serc. Jej wyciągnięte w stronę Wampira ręce oznaczają transowe uwiedzenie, sytuację zniewolenia. W finałowej rozgrywce z ostatnim Mistrzem Ottonowi ma pomóc Watson. Ten jednak zostaje zahipnotyzowany muzyką odgrywaną na flecie (parafraza znanej opery Mozarta). Strona w komiksie przedstawiająca zniewolenie Watsona przez muzykę jest skomponowana w ten sposób, iż w jej górnej części widzimy poziomy kadr z wylotem instrumentu, skierowanym w prawą stronę. Z instrumentu wydostają się nuty w kształcie czarnych (demonicznych) serduszek. Kadr na samym dole strony zbudowany jest równolegle do tego na górze, ale zamiast instrumentu mamy lufę pistoletu Ottona, a onomatopieczny napis „Bang” sygnalizuje wystrzał i przerywa hipnozę szczonego.

³⁵ Tamże.

Maria Janion w ważnym tekście *Zmierzch paradygmatu* określiła romantyzm jako „jednolity styl kultury” o podłożu symbolicznym, dominujący w Polsce przez dwieście lat³⁶. Romantyzm w *Romantyzmie* jest więc paradygmatem przedstawianym jako sytuacja zniewolenia przez schemat, narzucane w ramach edukacji (koszmarny sen Ottona) represyjne, hipnotyczne oraz demoniczne konstrukcje wyobraźniowe, których ikonami są zarówno dudniące serce, jak i Mistrzowie, przeciwnicy Ottona, przechowywani w katakumbach Ministerstwa Kultury. Jednak w albumie, dzięki przeniesieniu nacisku na stronę formalną czy symboliczną, demoniczne działanie romantycznego paradygmatu zostaje złagodzone i nabiera cech groteskowych (czarne serduszka w oczach ofiar Mistrzów), komicznych (Bohater wbijający butem znak oznaczający „zakaz używania butów” w serce wampira) oraz podlega łagodzącej transmutacji (Otto uśmierca jednego z Mistrzów zapalką).

Podsumowując powyższe rozważania należy stwierdzić, iż w omawianych komiksach mamy do czynienia z zespoleniem wielu kodów semiotycznych (kolorystycznych, symbolicznych, powiązanych z tradycją romantyczną), których symbioza, jak zauważyła Maryla Hopfinger, „dokonuje się na płaszczyźnie graficznej, a ponadto, ze względów znaczeniowych, w porządku opowiadania”. Kreacja postaci detektywa i fabuła w analizowanej serii są odzwierciedleniem ogólnych tendencji w światowym komiksie, dotyczących reinterpretacji różnych historii, kultowych bohaterów, znanych tematów oraz ich modyfikacją czynioną na przykład w duchu mrocznych, gotyckich opowieści inicjacyjnych, jak mamy to w *The Dark Knight Returns* Franka Millera, czy kompilacją wykonaną w oparciu o fabułę znaną z opowieści detektywistycznych w *Blacksadzie* Juana Díaza Canalesa (scenariusz) i Juanja Guarnido (rysunki). Podstawowe zmiany w historiach zaczerpniętych z kanonicznych opowieści, występujące nie tylko w wymienionych komiksach, ale też w takich albumach, jak na przykład: *Elektra Assassin* Franka Millera i Billa Sienkiewicza, *Kindgom Come* Alexa Rossa i Marka Waida, *Azyl Arkham* Granta

³⁶ M. Janion, *Zmierzch paradygmatu*, w: „Czy będziesz wiedział co przeżyłeś?”, Warszawa 1996, s. 9.

Morrisona i Dave'a McKeana, związane są z nowatorskim podejściem twórców do warstwy graficznej, kolorów, stającej się poziomem, który nie tylko należy przyswoić, ale przede wszystkim PODDAĆ DESZYFRACJI w ramach całego znaczenia komiksu i jego „jedności ikono-lingwistycznej”. Sukces dzisiejszych komiksów, także *Esencji* i *Romantyzmu*, tkwi więc przede wszystkim w zmianach proponowanych przez samych twórców, w symbolicznym rozbudowaniu znanych elementów graficznych i kolorystycznych, rzucających nowe spojrzenie na rozpoznawalną fabułę, chociażby taką, która, tak jak mamy to w omawianym przypadku, związana jest ze śledztwem.

Kicz w komiksie a tradycja amerykańskiego komiksu undergroundowego. Rzecz o *Likwidatorze* Ryszarda Dąbrowskiego³⁷

Likwidator Ryszarda Dąbrowskiego to czarno-biały, tworzony od 1995 roku (pierwotnie dla punkowskich zinów), anarchistyczny komiks. Głównym bohaterem serii jest tytułowy Likwidator, zamaskowana postać zabijająca wszystkich, którzy staną jej na drodze, najczęściej przedstawicieli świata mediów, duchowieństwa, polityki i kultury. Sam komiks został niedawno wydany w jednym tomie jako *Likwidator zebrany* (to przede wszystkim tej edycji będą poświęcone poniższe analizy) i jest utrzymanym w formule paraliterackiego kolażu manifestem ideowym, z cytatami z dzieł znanych myślicieli i pisarzy. Obok komiksowych historii o superbohaterze, czy też może — superłotrze, pojawiają się w *Likwidatorze zebrany* postulaty będące parodią znanych sloganów: „Rodzina podstawową komórką terrorystyczną”³⁸, pastisze plakatów oraz fragmenty wywiadów, tekstów prasowych o samym twórcy komiksu, Ryszardzie Dąbrowskim.

Likwidator jest komiksem niezwykle brutalnym, brutalność ta początkowo wydawać się może pretekstem do prezentacji swoistej filozofii głównego bohatera. Otóż Likwidator staje w obronie poniżanych (dzieci, zwierzęta), a przed drastycznie zaaranżowanymi egzekucjami swoich ofiar bardzo często prowadzi z nimi pseudofilozoficzne dysputy „ostatniej szansy”, pokazując sprzeczności w wygłaszanych przez nich tezach. Jego naturalnymi wrogami są wszyscy ci, którzy w swoich działaniach posługują się jakimikolwiek formami przemocy: ideologicznej (faszyści, politycy, duchowni), technicznej (niszczyciele przyrody) czy

³⁷ Tekst został wydrukowany w zmienionej formie pt. *Underground zmasakrowany, czyli anarchia na usługach ideologii i kiczu. Rzecz o „Likwidatorze” Ryszarda Dąbrowskiego*, w: *Komiks a problem kiczu*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2009.

³⁸ R. Dąbrowski, *Likwidator zebrany*, Białystok 2007, s. 375. Tom składa się z następujących albumów: *Trylogia*, *Krwawy rajd*, *Zielona gwardia*, *Autozdrada*, *W służbie rewolucji*, *Na Ukrainie 1920* (fragmenty).

fizycznej (policjanci, rodzice bijący swoje dzieci), ale również zwyczajni, szarzy obywatele, którym — na ich nieszczęście — zdarzyło się zrobić zakupy w sklepie mięsny (giną od wybuchu granatu), staruszki próbujące uwiązać swoje psy na sznurku (Likwidator doprowadza do ich okaleczenia silnymi kopnięciami w twarz). Niektóre grupy zawodowe są likwidowane wyłącznie ze względu na profesję, jaką wykonują (dziennikarze, politycy, policjanci). Likwidowani są jednak przede wszystkim ci, którzy w jakiś sposób występują przeciwko ekologicznemu trybowi życia: robotnicy pracujący przy wycince drzew, zwykli śmiertelnicy, którzy przypadkiem zanieczyścili przyrodę. Bardzo często na łamach *Likwidatora* pojawiają się znane i rozpoznawalne postacie ze świata polityki (Aleksander Kwaśniewski, Lech Wałęsa), duchowieństwa (papież, księża Tadeusz Rydzyk i Józef Tischner) oraz postacie z pierwszych stron gazet. Ale Likwidator tępi również nihilistów, ma też swoje zasady, jak na przykład zasada numer 12: *Sexownych kobiet i dzieci nie likwidujemy*³⁹. Świątopogląd bohatera został zademonstrowany w komiksie zatytułowanym *Zielona Gwardia*; tytułowej postaci zależy na rewolucji i stworzeniu nowej kultury opartej na miłości natury.

Zaprezentowana analiza dotyczy trzech istotnych poziomów funkcjonowania omawianego komiksu na polskim rynku wydawniczym, jak i jego zawartości semantycznej. Poziom pierwszy stanowi krótkie omówienie wybranych recenzji komiksu Dąbrowskiego. To właśnie w nich pojawiają się określenia mające charakter wartościujący *in plus*, zwłaszcza ze względu na powtarzający się kontekst, który według autorów recenzji sprawił, iż *Likwidatora* można czytać w ramach nawiązań i aktualizacji do ważnej dla każdego współczesnego komiksu tradycji amerykańskiego undergroundu. Drugi poziom refleksji dotyczy wewnętrznych paradoksów działania tytułowej postaci, trzeci zaś jest dekonstrukcjonistyczną analizą zbieżności omawianego komiksu z przywoływanym w recenzjach amerykańskim komiksem undergroundowym.

³⁹ R. Dąbrowski, dz. cyt., s. 79.

Paradoksy światopoglądu *Likwidatora*

Podstawowym problemem, z jakim musi mierzyć się czytelnik *Likwidatora*, jest przemoc. Stosowana nagminnie, będąca w zasadzie jedynym środkiem i celem tytułowej postaci, bywa modyfikowana i stopniowana w każdym albumie serii. Banalizacja śmierci⁴⁰, jaka dokonuje się w omawianym komiksie, wpisuje się w popularność filmów typu *Piła* i *Hostel*. Ale również do medialnego rozgłosu *Likwidatora* przyczyniły się kadry, na których występuje ksiądz przypominający ojca Rydzyka, wykorzystującego seksualnie młodych zakonników⁴¹. To przede wszystkim dzięki takim kadrom, a także dzięki tym, na których znane postacie ze sceny publicznej stają się ofiarami przemocy ze strony bohatera, komiks o *Likwidatorze* uzyskał miano kultowego, a jego przygody, pełne sadyzmu i prymitywnej przemocy, zostały w mediach określone między innymi jako „niezobowiązująca rozrywka”⁴².

Najczęściej wskazywanym przez dziennikarzy kontekstem służącym „oswajaniu” opowieści o *Likwidatorze* jest komiks undergroundowy; Andrzej Kłopotowski napisał, iż „Nowy »*Likwidator*« [*Likwidator — Sprzątanie Polski* — przyp. M.K.] to underground w pełnym tego słowa znaczeniu”⁴³. Niektórzy dziennikarze zauważyli wprawdzie, iż „Przy pobieżnej lekturze można odnieść wrażenie, że komiksy z *Likwidatorem* to opowieści epatujące przemocą i siermiężnym humorem”⁴⁴, ale zaraz szybko nadmieniali w tych samych recenzjach, iż „W gruncie rzeczy jednak są to historie opisujące cynizm polskiej polityki w czasach kapitalizmu oraz swojską przasną mentalność, która za transformacją nie nadążyła. »*Likwidator*« to po prostu świetna, rozpisana na części

⁴⁰ Więcej na temat banalizacji śmierci w kulturze współczesnej czytaj w: *Śmierć jako norma, śmierć jako skandal*, red. W. Kuligowski, P. Zwierzchowski, Bydgoszcz 2004.

⁴¹ Por. chociażby artykuł: T. Butkiewicz, *Ojciec Rydzyk zabity zeszytem*, „Dziennik” 2007, 22 grudnia.

⁴² Por. A. Kłopotowski, *Komiks znad doliny Rospudy*, „Gazeta w Białymstoku”, dodatek lokalny do „Gazety Wyborczej” 2007, 10 sierpnia.

⁴³ Tegoż, *Likwidacja trwa. Sprzątanie Polski*, „Gazeta w Białymstoku”, dodatek lokalny do „Gazety Wyborczej” 2009, 4 maja.

⁴⁴ M. Czubaj, *Likwidator klasykiem*, „Polityka” 2007, nr 22, s. 82.

opowieść o współczesnej Polsce⁴⁵. Cytowany Mariusz Czubaj zestawia *Likwidator* z filmami Quentina Tarantino i zauważa, iż dla obu krwawe sceny są jedynie metaforą⁴⁶. Dziennikarze w swoich recenzjach pomijali ewidentną prostotę środków, za pomocą których został stworzony czarno-biały świat w komiksach Dąbrowskiego. Również uporczywe wskazywanie na komiks undergroundowy jako na najważniejsze tło kulturowe serii o Likwidatorze, przy głębszej analizie zasadności takiego porównania (która znajdzie się w dalszej części tekstu) ujawnia przede wszystkim powierzchowność tych naprędce wygłaszanych, wartościujących opinii.

Likwidator to również opowieść pełna paradoksów i wewnętrznych sprzeczności składających się na działanie tytułowej postaci. Główny bohater⁴⁷, jako iż zabija przede wszystkim ludzi „w uniformach”, sam będąc ubrany w uniform, powinien dokonać na sobie natychmiastowej autolikwidacji. Wysadzając wielkie fabryki (choćby zakłady azotowe w Puławach), używa środków wybuchowych i powoduje tym samym katastrofalne dewastacje przyrody, równie silne, co zniszczenia jego „wrogów”. Niszczy różnego typu maszyny i mechanizmy zatruwające środowisko, przemieszczając się na wielkim motorze. Zabija przypadkowego kierowcę samochodu po to, aby przejąć jego auto i samemu się nim poruszać. Bohater jest przeciwnikiem jakichkolwiek zamachów na naturze, ale już ludzi traktuje jako jednostki, które nie są jej częścią. Metody, jakimi się posługuje przy likwidacji kolejnych adwersarzy, mogłyby się znaleźć w każdym podręczniku tortur; w *Likwidatorze — decydującym starciu* oglądamy rozciąganie ludzi traktorem, wieszanie ich na haku, w innych albumach bohater wlewa żrący kwas do gardła adwersarzy, masakruje ich twarze swoimi wielkimi butami. Likwidator unicestwia

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ M. Czubaj, *KRRRwawe dymki i zadymy*, „Polityka” 2003, nr 15, s. 54–56. Tezy te rozwinął później Czubaj w książce *Biodra Elvisa Presleya. Od paleoherosów do neofanów*, Warszawa 2007, s. 118–119.

⁴⁷ Jak zauważył A. Moles: „Kicz ma swojego bohatera, który przechodzi zwycięsko przez kolejne próby”, cyt. za: A. Moles, *Kicz czyli sztuka szczęścia: studium o psychologii kiczu*, przekł. A. Szczepańska, E. Wende, Warszawa 1978, s. 126.

przedstawiciele jasno sprecyzowanych światopoglądów i postaw dlatego, że jego własny światopogląd jest dla niego najważniejszy. Likwidując chociażby nazistów i wbijając im noże w plecy, Likwidator sam staje się brutalnym nazistą, idealnie wpasowując się ze swoim czarnym kostiumem, kominiarką, wielkimi butami, mięśniami i zaciśniętymi pięściami w symbolikę agresji i przemocy. W *Krwawym rajdzie* bohater ma ucznia, hippisa (sic!), którego uczy, jak podrzynać gardło, dokładnie wbijając nóż w serce, zabijając kilofem, widłami, walcem, czołgiem. W kolejnych komiksach bohater wiesza generała Jaruzelskiego na dźwigu portowym, Andrzeja Leppera i Romana Giertycha miele w wielkiej maszynie do mielenia mięsa. Nawet syn Likwidatora i Likwidatorki w *Autozdradzie* obcina palec jednej z ofiar swego ojca.

Tradycja ogolona

Można zaryzykować tezę, że każdy komiks jest twórczym nawiązaniem do tradycji, jednak „Najkrótszą drogą do banalizacji jest czerpanie z kulturowego dorobku, który nie do końca się rozumie”⁴⁸. Jak to już zostało wspomniane, źródła niektórych tradycji *Likwidatora* były wskazywane bezpośrednio przez media; undergroundowy kontekst komiksów Dąbrowskiego sugerowali także badacze sztuki komiksu w Polsce⁴⁹. Kwestia zbieżności omawianego komiksu z tradycją amerykańskiego komiksu undergroundowego lat 1963–1975 nie jest jednak do końca aż tak oczywista jak to się może wydawać. Powstanie amerykańskiego komiksu undergroundowego⁵⁰ (który był nazywany *comixem* — x jest odwołaniem do

⁴⁸ M. Łaszczyk, *Bez-granicze kiczu*, w: *Kiczosfery współczesności*, red. W. J. Burszta, E. A. Sekuła, Warszawa 2008, s. 49.

⁴⁹ Czyni tak chociażby J. Szyłak w swoim komentarzu do *Likwidatora* w: R. Dąbrowski, dz. cyt., s. 175. Nie jest to jedyna tradycja, jaka się w komiksach Dąbrowskiego ujawnia; w *Likwidatorze* pojawiają się łatwe do dekodowania odwołania do innych tekstów kultury, np. do Tolkiena (gadające monstrualne drzewa), Konopnickiej (bezpośredni cytat), filmów Tarantino (scena obcinania ucha wzorowana na *Wściekłych psach*).

⁵⁰ Por. R. Sabin, *Going underground*, w: *Comics, Comix & Graphic Novels. A history of comic Art*, London 1996, s. 92–129. Więcej o komiksach undergroundowych czytaj również w: P. Rosenkranz, *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution 1963–*

angielskiego *X-rated*, czyli dozwolony wyłącznie dla dorosłych) było wydarzeniem o charakterze kontrkulturowym, zapoczątkowanym na początku lat sześćdziesiątych XX wieku głównie na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Komiks taki był wyrazem twórczego buntu młodych artystów wobec wojny w Wietnamie, a przede wszystkim wobec kultury oficjalnej, takiej jak seryjnie wydawane magazyny komiksowe, publikowane przez duże wydawnictwa, których zawartość była ściśle regulowana przez obowiązujący od roku 1954 *The Comics Code*. Komiks undergroundowy stanowił prezentację zarówno określonego stylu życia, alternatywnego wobec oficjalnych paradygmatów, jak i, poprzez prezentację różnego rodzaju wyrzutków, outsiderów i ludzi nieprzystosowanych, ilustrował realizację hippisowskiego hasła „make love not war”. Najwybitniejsi twórcy komiksów undergroundowych to między innymi: Robert Crumb, „Spain” Rodriguez, Gilbert Shelton, Art Spiegelman, Kim Deitch, Rick Griffin, którzy zaczęli swoją artystyczną działalność w dzielnicy San Francisco, wyznaczonej ulicami Haight — Ashbury. To tam w 1968 roku Richard Crumb sprzedawał pierwsze numery „Zap Comix”. To również tam, na stosunkowo niewielkiej przestrzeni, znalazło się miejsce dla licznych sklepików sprzedających prace mało znanych wtedy artystów, hippisowskich butików i kafejek wypełnionych kolorowo ubraną, artystycznie uzdolnioną młodzieżą⁵¹.

Prawie wszystkie komiksy undergroundowe były wydawane w większości domowymi metodami, jak prace Sheltona, Crumba, tworzone były przy wykorzystaniu wyłącznie dwóch kolorów: czarnego i białego. W związku z problemami natury ekonomicznej, które wpłynęły na objętość poszczególnych komiksów, bardzo często były one swego rodzaju kryptogramami, rebusami, na których w jednym kadrze można było

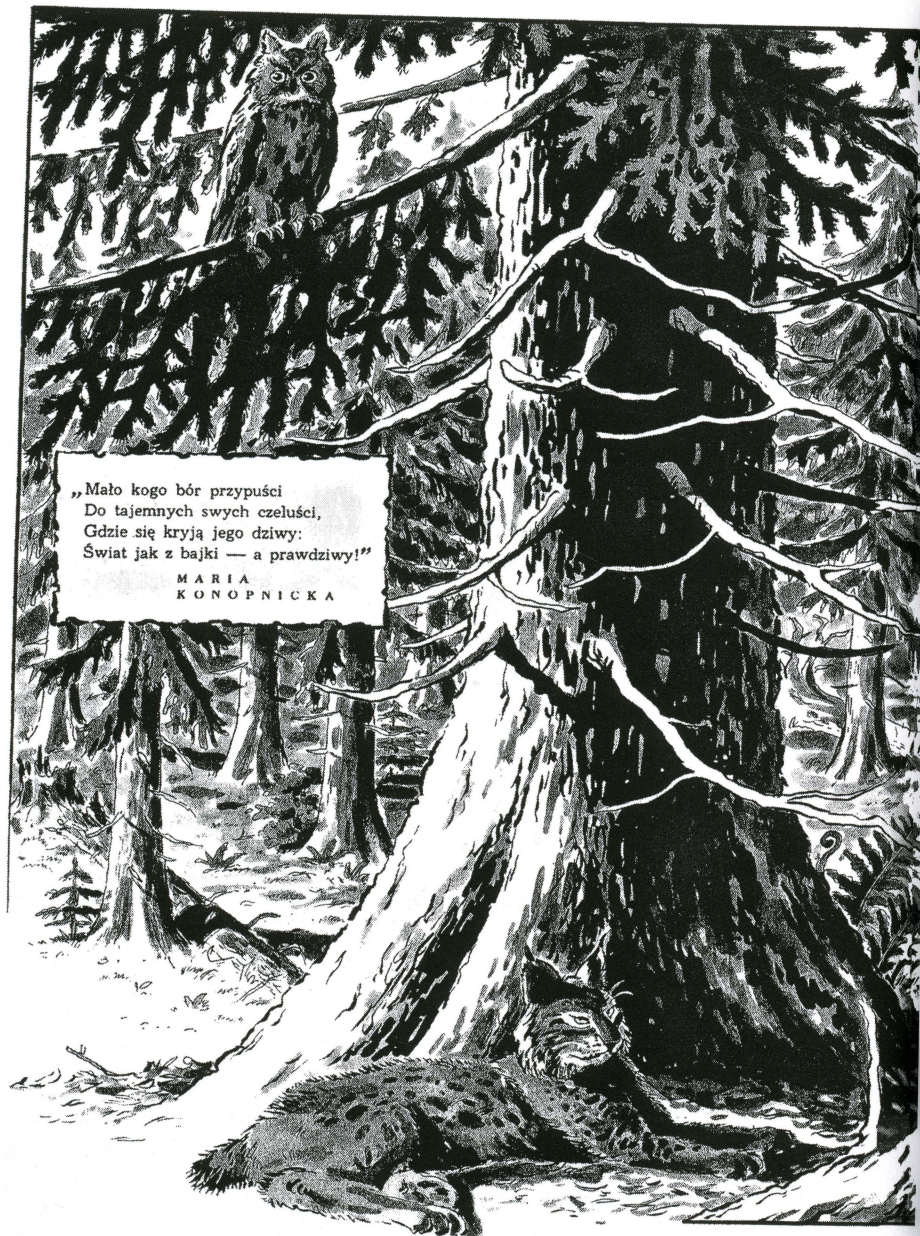
1975, Seattle 2002; D. Skinn, *Comix. The Underground Revolution*, New York 2004; także w polskich publikacjach: J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany...*; tegoż, *Komiks w kulturze ikonicznej...*; tegoż, *Komiks...*; B. Kurc, *Komiks. Opowiadanie obrazem*, Łódź 2003.

⁵¹ Informacje na temat komiksu undergroundowego zaczerpnąłem z wymienionych we wcześniejszym przypisie prac. Więcej na temat historii i roli komiksu undergroundowego w: M. J. Estren, *A History of Underground Comics*, Berkeley 1993.

odnaleźć liczne odwołania do wielu dziedzin życia, tematykę społeczną i filozoficzną, a prezentowane sceny miały charakter satyry obrazowanej z wykorzystaniem seksualnych aluzji oraz prezentacją narkotykowego odurzenia. Pojawiająca się w nich przemoc była powiązana z motywacją psychologiczną, stanowiła dopełnienie, a nie fundament prezentowanej wizji świata, który według młodych twórców „wypadł z ram”. Pierwsze komiksy Crumba, Sheltona, Spiegelmana, Claya Wilsona, opowieści pojawiające się na łamach pisma komiksowego „Zap”, stanowiły więc intelektualne wyzwanie dla czytelnika, zmuszały go do odczytywania kadrów złożonych z licznych odwołań, kusily palimpsestową strukturą, a przede wszystkim wysoką jakością ich wykonania, wynikającą ze znajomości oraz umiejętności twórczego wykorzystania środków plastycznych, jak i samej wiedzy na temat komiksu. Obok planu dosłownego ukazywały subtelna grę z odbiorcą, istotne były również w komiksach amerykańskich artystów odwołania do znanych tekstów kontrkulturowych i kontestatorskich: Guya Deborda, Herberta Marcuse’a, Theodora W. Adorna i innych, przede wszystkim lewicujących filozofów i publicystów, a także muzyki Janis Joplin czy Grateful Dead.

Cytaty z wymienionych autorów pojawiają się w komiksach Dąbrowskiego, są nawet bezpośrednio wkładane w usta Likwidatora, a prezentacja jego światopoglądu zostaje rozpisana na liczne dialogi z ofiarami, w czasie których główny bohater eksponuje swoje skrajnie autorytatywne poglądy. Interlokutorzy Likwidatora nie mają możliwości konfrontacji własnych spostrzeżeń, undergroundowa idea dialogu zostaje w ten sposób zanegowana i zbrutalizowana, metody Likwidatora stają się zaś metodami represji i przemocy, skrajnymi zasadami, wobec których protestowali tacy twórcy jak Crumb czy Shelton. Również nawiązania do innych tradycji w komiksie Dąbrowskiego są pozbawione elementów aluzji i wzmacniają jedynie dyktatorski charakter przemów bohatera.

W *Zielonej gwardii* pojawia się wielki, narysowany na dwóch stronach kadr, będący repliką kartonu Artura Grotgera (il. 3). Sam ruch i gest Likwidatora jest powtórzeniem motoryki zjawiskowej postaci, prawdopodobnie tytułowego ducha puszczy. Kontekst historyczny (powstanie styczniowe) każe nam zestawić postać z kartonu Grotgera



„Mało kogo bór przypuści
Do tajemnych swych czeluści,
Gdzie się kryją jego dziwy:
Świat jak z bajki — a prawdziwy!”

MARIA
KONOPNICKA



Ilustracja 3

z zemstą, skrytym działaniem, śmiercią, czyli tym wszystkim, co uosabia Likwidator, zaciskający gniewnie wielką pięść. Dąbrowski nie zmienia praktycznie niczego, „pożycza” od Grottgera identyczny układ prezentacji leżącego w korzeniach drzewa Rysia, którego obecność ma podobne znaczenie na obu rysunkach. Ryś, symboliczny „przyjaciół w walce”, to odwieczny emblemat polskich lasów, a sposób jego polowania jest charakterystyczny zarówno dla powstańców, jak i dla Likwidatora. Dopelnieniem tego „zapożyczenia” jest cytat z Marii Konopnickiej, autorki niezwykle bliskiej Grottgerowi, zarówno jeśli chodzi o tematykę, jak i światopogląd.

W komiksach o Likwidatorze czytelnikowi zostaje odebrana przyjemność głębszej refleksji. Przytaczane w tyradach tytułowej postaci konteksty światopoglądowe są dokładnie skopiowanymi fragmentami z pism Herberta Marcuse’a, Guya Deborda i innych proroków kontrkultury (ale oczywiście Likwidator w ramach brutalnych realizacji własnych poglądów całkowicie pomija tych twórców, którzy byli i są filarami jakichkolwiek kontestacji, a którym zdarzyło się eksperymentować z narkotykami, jak chociażby Allen Ginsberg czy Jack Kerouac). Również w ramach nużącej dosłowności, sterowania możliwościami i nawykami odbiorcy, zostaje zaprezentowana podróż bohatera, pokonywanie przestrzeni przez Likwidatora dopełnia bowiem zawsze informacja w oddzielnej ramce o tym, jaka muzyka powinna towarzyszyć bohaterowi⁵².

Stałym celem ataków Likwidatora jest Kościół, który główny bohater uważa za formę sekty, manipulującej współczesnymi ludźmi⁵³. W amerykańskich komiksach undergroundowych istotny był niezwykle silny antyklerykalny i satyryczny ton oraz parodystyczne ujęcie kwestii religijnych⁵⁴. Frank Stack, twórca *Przygód Jezusa* (*Adventures of Jesus*)

⁵² Więcej o związkach Likwidatora z kulturą motor boys czytaj w: M. Czubaj, *Osiedle Swoboda i Likwidator*, w: tegoż, *Biodra Elvisa Presleya...*

⁵³ Por. omówienie poglądów *Likwidatora* w tekście R. Zaręby, wykorzystanym i przytoczonym we fragmentach w: R. Dąbrowski, dz. cyt., s. 408–410.

⁵⁴ Por. P. Rosenkranz, dz. cyt., s. 20.



Ilustracja 4

z początku lat sześćdziesiątych XX wieku, przyznaje, iż nie zależało mu na tym, aby ludzie przestali wierzyć, ale przede wszystkim na tym, aby zaczęli zadawać pytania⁵⁵. Poniewierany przez groteskowo narysowanych żołnierzy Jezus w innym komiksie Stacka *Jesus Meets the Armed Services* (1970) stanowi figurę parodystycznej konfrontacji zasad religijnych z pragmatyzmem życiowym. Komiksy z serii *God Nose* Jacka Jacksona z drugiej połowy lat sześćdziesiątych wypełnione są dyskusjami o charakterze krytyki społecznej na temat tradycyjnych wartości w zderzeniu z nowymi problemami. Komiksy o *Likwidatorze* również zawierają wiele dysput religijnych. Ale u Dąbrowskiego duchowni pozbawieni są jakichkolwiek szans na przeżycie, a kler należy do najczęściej i najbardziej eliminowanych grup zawodowych. W *Likwidatorze. Trylogii* główny bohater wdaje się w dyskusję z duchownym o nazwisku Tiszert (il. 4), którego wygląd i wygłaszane poglądy wskazują na osobę Józefa Tischnera⁵⁶. Likwidator obiecuje, że daruje mu życie pod warunkiem, iż duchowny wyłoży mu klarownie podstawy swojej wiary. Bohater, celując w głowę Tiszerta z pistoletu, dąży jednakże do poniżenia swojego rozmówcy, nazywając go „katabasem”, „bucem”, „klechę” i sprawując, przy

⁵⁵ Cyt. za: tamże, s. 23.

⁵⁶ Trudno jest w sumie wskazać jakikolwiek sensowny klucz doboru ofiar przez tytułową postać. Książd Tischner był chyba najbardziej otwartym i nowoczesnym księdzem w dziejach polskiego duchowieństwa; aby potwierdzić i zaprezentować intelektualną stagnację polskiego Kościoła katolickiego, bohater powinien skupić się na innych duchownych osobach polskiej sceny publicznej.

pomocy wycelowanego prosto w oczy adwersarza pistoletu, całkowitą kontrolę nad tokiem dyskusji. Cały epizod kończy się śmiercią wielokrotnie ponizzonego Tiszerta, uduszonego własnymi lekturami, między innymi książkami ojców Kościola. Likwidator działa bowiem w ramach zasady „pozornego dialogu”: zamiast kultury debaty propaguje kult przemocy, wybierając z tradycji i z otoczenia to, co mu w danej chwili pasuje; zdradza w ten sposób swoje prawdziwe oblicze mordercy i sadysty, które jest prezentowane w ramach estetyki charakterystycznej dla brutalnych gier komputerowych.

W komiksie undergroundowym, który czerpał z wydawanych seryjnie, brutalnych opowieści sensacyjnych i horrorów w rodzaju *Tales from the Crypt*⁵⁷, przemoc traktowana jest jako forma groteskowej ekspresji, jako niezgoda na świat lansowany w reklamach czy oficjalnych, wydawanych przez wielkie korporacje magazynach komiksowych. U Dąbrowskiego przemoc króluje w zasadzie na każdej stronie *Likwidatora*, nie służy twórczej negacji ani buntowi głównego bohatera. Likwidator po prostu lubi zabijać i torturować swoich adwersarzy⁵⁸, delektuje się liczbą ofiar, które uległy eksterminacji. Uśmiercanie kolejnych „wrogów” Likwidatora ma charakter mechaniczny, czynność „likwidowania” wyznacza *status quo* bohatera; o tym, że zabijanie sprawia mu przyjemność, świadczy pojawiający się w dymkach, przy większości jego likwidacji, gromki i ekstatyczny śmiech.

Likwidator i kicz

Likwidator Ryszarda Dąbrowskiego to komiks utrzymany w poetyce kiczu. Według Andrzeja Banacha kicz rządzi się prawami wtórno-

⁵⁷ *Tales from the Crypt* to antologie komiksów grozy ukazujące się co dwa miesiące, wydawane w latach 1950–1955 przez wydawnictwo EC Comics. W sumie ukazało się 27 różnych edycji. Więcej czytaj w: L. McGrane, hasło: *Tales from the Crypt*, w: *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, red. M. Keith Booker, Santa Barbara, CA 2010, s. 623.

⁵⁸ W serii komiksów *Lobo* Simona Bisleya również występuje przemoc, ale w przeciwieństwie do *Likwidatora* nabiera waloru całkowitej umowności, skontrowanej przez groteskę i poetykę absurdu, cyt. za: J. Szylak, *Komiks: świat przerysowany...*, s. 125.

ści, hysterii i tendencyjności: „ma gotowe wzory i powtarza je, skoro się podobają”⁵⁹. Komiks bardzo często był i jest utożsamiany z kiczem⁶⁰, ale jest również przede wszystkim autonomicznym gatunkiem sztuki. Kicz ma prawo się podobać, zachwyty odbiorców jest wpisany w jego strukturę, problem pojawia się jednak wtedy, gdy coś, co ma cechy kiczu, udaje, że nim nie jest, sugerując w tonie niezwykle poważnym, a w takim wygłaszane są kolejne tyrady Likwidatora (uzupełnione w *Likwidatorze zebranym* o wypowiedzi samego autora), wartości nonkonformistyczne, anarchiczne, antykapalistyczne, proekologiczne.

W *Likwidatorze* (ale też na przykład w *Jeżu Jerzym* Tomasza Leśniaka i Rafała Skarżycznego) ginie dyskretna sztuka aluzji literackiej. Historia zbudowana jest wyłącznie na zapętleniach fabularnych związanych z uśmiercaniem i torturami, która powtarzana po raz kolejny „zabija jednak wrażliwość, ośmiesza propagowane wartości, tępi wyobraźnię”⁶¹. Od odbiorcy nie wymaga się aktywnej deszyfracji prezentowanych fabuł zarówno w zakresie odwołań intertekstualnych, jak i montażu poszczególnych kadrów. W komiksach Dąbrowskiego następuje bowiem banalizacja gatunku, komiksy o Likwidatorze stają się rysowaną, archaiczną, pozbawioną jakiegokolwiek eksperymentu, ulotką agitacyjną, niewnoszącą niczego ani do rozwoju gatunku, ani niepokazującą w pełni jego możliwości. Stąd i w świetle wszystkich powyższych analiz poważne zastrzeżenia budzą słowa Jerzego Szyłaka, wybitnego znawcy komiksu, który zauważył, iż „kreska Dąbrowskiego jest wyrazista, łatwo rozpoznawalna i undergroundowa”⁶², a porównanie fabuły *Likwidatora* (poczy-

⁵⁹ A. Banach, dz. cyt., s. 36; Maria Poprzęcka wymienia następujące cechy kiczu: „kicz jest pozbawiony oryginalności, naśladowczy, oparty na powtarzaniu, konwencjonalny, powierzchowny, swą atrakcyjność zawdzięcza cechom najprymitywniejszym”, cyt. za: M. Poprzęcka, *O zlejsztuce*, Warszawa 1998, s. 219.

⁶⁰ Por. J. Szyłak, *Kicz, komiks i filmy fantastyczne*, w: *Niedyskretny urok kiczu. Problemy filmowej kultury popularnej*, red. G. Stachówna, Kraków 1997, s. 66–67.

⁶¹ B. Kolcz, hasło: *Kicz*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 251.

⁶² Cyt. za: R. Dąbrowski, dz. cyt., s. 175.

nione przez tego samego badacza) do kompozycji znanej z dramatu antycznego⁶³, wydaje się być sporym nieporozumieniem.

Charakterystyczny dla twórców undergroundowych dystans do poruszanych tematów i problemów, u Dąbrowskiego ginie pod naporem wygłaszanych *explicito*, w skrajnie poważnej tonacji tez. Przykładem może być analizowany kadr jawnie nawiązujący do Grottgera, który wprowadza jedynie melodramatyczny patos oraz mimowolnie wydaje się ośmieszać proekologiczną postawę bohatera.

Twórcy komiksów undergroundowych operowali ironią, pastiszem, parodią i humorem. U Dąbrowskiego oglądanie kolejnych kadrów staje się rozrywką niemalże sadomasochistyczną; naturalistyczne ujęcia nie oferują bowiem niczego więcej ponad to, co przedstawiają: podrzynanie gardła jest tylko i wyłącznie podrzynaniem gardła. Również jeśli chodzi o ewolucję strony graficznej komiks Dąbrowskiego nie przechodził od momentu swego powstania specjalnych zmian. Jest, porównując go do najlepszych dokonań twórców undergroundowych i do ich współczesnych następców, jak na przykład Jaimego i Gilberta Hernandezów, czy czarno-białych albumów firmowanych nazwiskami Daniela Clowesa (*Ghost Word*), Frédérique Peetersa (*Niebieskie pigułki*), czy Ville Ranty (*Deszcz*), archaiczny, prymitywny i banalny. Nie mówi swoim czytelnikom o świecie niczego, czego ci już by nie wiedzieli.

Kicz jest sztuką udawania, ale też, jak zauważyli redaktorzy tomu *Kiczosfery współczesności*: „W naszej kulturze bez zobowiązań kicz usprawiedliwia niedojrzałość, nieodpowiedzialność i naskórkowość”⁶⁴. Przywołany kontekst odbioru medialnego *Likwidatora* pokazuje, iż oceniana jest w nim przede wszystkim sfera wartości, która łatwo wpisuje się w samo działanie mediów, funkcjonujących przede wszystkim w oparciu o zasadę: „zła wiadomość to dobra wiadomość”. Zgodnie z tą maksymą uwydatnia się w recenzjach różne prezentacje strachu, zbrodni, tortur, likwidacji, krwi, wybuchów, podpaień i eksplozji — wszystko to bowiem

⁶³ Tamże.

⁶⁴ *Smacznego*, przedmowa do: *Kiczosfery współczesności*, red. W. J. Burszta, E. A. Sekuła, Warszawa 2008, s. 8.

występuje aż w nadmiarze w analizowanym komiksie. Wytwarza się w ten sposób pewien niebezpieczny mechanizm; normy oceny, jakie zostają wykreowane w prasie, są wzorcem dla młodych autorów komiksów, którzy tworzą opowieści będące imitacją tego, co już samo w sobie jest nieudolną kopią powstałą poprzez „ogółacanie” istotnych tradycji. Te same normy wpływają na powszechną opinię odbiorców, szczególnie tych, którzy niewiele wiedzą o komiksie, utwierdzając ich jednocześnie w przekonaniu, iż jest to medium trywialne. Wielkość komiksu potwierdzają dzieła wysokoartystyczne, których nie brak na polskim rynku wydawniczym, a które, po części z powodu braku kompetencji oceniających, są pomijane. W zamian promuje się estetykę szoku i zaskoczenia, usprawiedliwiając je specyfiką medium oraz występowaniem modnych treści (anarchia, underground, rewolucja, bunt). *Likwidator* „udaje” na wszystkich poziomach, że jest dziełem undergroundowym, manifestem światopoglądowym, zaangażowanym tekstem proekologicznym. Komiks Dąbrowskiego to monotonna, bezbarwna opowieść o zabijaniu ludzi, pozbawiona podłoża symbolicznego, czyli kontekstu, poprzez który możemy definiować wytwory sztuki.

Wielokodowość i komplementarność jako wyznaczniki komiksowości. Na przykładzie *Mikropolis*

Komiks jest przekazem skomplikowanym, jego znaczenie wynika z pluralizmu wchodzących ze sobą w dialog wielu oddziałujących na czytelnika form, w konsekwencji tworzących niepowtarzalny nastrój każdej opowieści. Scott McCloud w swojej znanej książce o komiksie (będącej również komiksem) pisał, iż komiks to „zestawienie obrazów w różnego rodzaju celowe sekwencje zmierzające do przekazania informacji i/albo do wywołania reakcji estetycznej odbiorcy”⁶⁵ [przekł. M.K.]. Z tej perspektywy błędne wydaje się być rozumowanie Ryszarda K. Przybylskiego, który pisał o odbiorcy komiksów, iż „wie on czego się po nim [komiksie — przyp. M.K.] spodziewać, co więcej, wymaga od niego powtarzania ciągle tych samych zasad w sposób niezmienny i monotony”⁶⁶. Interakcje między nadawcą a odbiorcą komiksu zachodzą bowiem na wielu poziomach i odbywają się przez wykorzystanie wielu kodów. Jak zauważył jeden z badaczy, komiks jest gatunkiem, który często wydaje się czytelnikowi niestabilny i fragmentaryczny⁶⁷. Tego typu odczucia wywołane są licznymi napięciami (na przykład pomiędzy pojedynczymi kadrami a kadrami czytanyymi w kontekście całej strony czy albumu, pomiędzy aktualizującymi się w komiksie kodami a poszczególnymi kadrami), wymuszającymi na czytelniku zastosowanie zupełnie innych schematów interpretacyjnych niż te, które wykorzystywane są przy lekturze konwencjonalnego tekstu.

Komiks jest sposobem komunikowania się z odbiorcą, kanałem dostarczania mu różnych treści fabularnych i estetycznych. To medium

⁶⁵ S. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York 1993, s. 9.

⁶⁶ Por. R. K. Przybylski, *Słowo i obraz w komiksie*, w: *Komiks jako zjawisko artystyczne — na pograniczu sztuk, mediów, gatunków*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2008, s. 15. Więcej o modelowym czytelniku komiksu czytaj w: A. Mazurkiewicz, *Arcydzieło w dobie pop-kultury. Przypadek komiksu*, w: *Komiks jako zjawisko artystyczne...*, s. 38–39.

⁶⁷ Ch. Hatfield, *An Art of Tension*, w: *A Comics Studies Reader*, red. J. Heer, K. Worcester, University Press of Mississippi, 2009, s. 132.

niwelujące odrębność słowa pisanego od obrazu, nadające ich syntetycznemu współlistnieniu nową jakość. To również forma sztuki charakteryzująca się, począwszy od dzieł Rudolpha Töpfera, sekwencyjnością. Odrębność komiksu rozumianego jako niezależne, samoistne medium najlepiej można dostrzec na przykładzie arcydzieł i ich przekładalności na inne media, jak chociażby kino. Komiksy charakteryzujące się wysokim stopniem symbolizacji, a co za tym idzie, wielością odczytań, jak dzieła Moebiusa, Enki Bilala, Milo Manary, ale też i chociażby Przemysław Truścińskiego czy Krzysztofa Gawronkiewicza, nie nadają się na adaptacje filmowe, stąd znikome zainteresowanie nimi przemysłu filmowego. Fakt ten wynika nie tylko z ich ikonicznej wyjątkowości, wymuszającej znaczne nakłady finansowe, ale też z realnych możliwości pozwalających na przeniesienie komiksowej fabuły o dosyć dużej zawartości znaków symbolicznych na ekran. Na ekranie ginie chociażby wieloznaczność słowa, sugerowana na papierze na przykład przez charakterystyczną czcionkę, graficzne onomatopeje, synekdochy, metafory. Dlatego częściej ekranizuje się komiksy o mało skomplikowanej warstwie graficznej (*Droga do zatracenia*) albo takie, które nie potrzebują oddzielnej promocji i są opowieściami o znanych wszystkim superbohaterach (*Batman*, *Superman*, *Thor*, *Iron Man*), bądź takie, co do których decyzja o ich ekranizacji wynikała z atrakcyjnej, pełnej brutalności fabuły, czyli najogólniej mówiąc — sensacyjności (*Sin City*).

Wobec powyższego, o odrębności interesującego mnie medium mogą świadczyć czynniki uniemożliwiające przekład komiksu na inne dziedziny sztuki. Uznane przez krytyków za udane ekranizacje⁶⁸ takich dzieł, jak *Sin City*, opierają się na dokładnym zastąpieniu póż i czynów narysowanych postaci rzeczywistymi aktorami odtwarzającymi skrupulatnie wszystkie gesty, miny i motorykę swoich papierowych pierwowzorów⁶⁹. Tego typu zabiegi bardzo często mają na celu uwypuklenie

⁶⁸ Więcej na temat związku komiksu i kina czytaj w: J. Szylak, *Komiks i okolice kina...*

⁶⁹ Więcej na ten temat czytaj w: P. Wasiak, *Komiks w systemie intermedialności końca XX wieku. Problem adaptacji*, w: *Komiks jako zjawisko artystyczne...*, s. 56, oraz J. Jan-

tych cech konkretnych komiksów, które niekoniecznie można uznać za najważniejsze, jak na przykład „filmowość” danych fabuł. Przykładowo, w ekranizacji komiksów *Historia przemocy czy Droga do zatracenia* nacisk został położony przede wszystkim na sensacyjność historii i elementy kina gangsterskiego, zupełnie natomiast zgubiona została w wymienionych ekranizacjach, istotna w semantyce obu komiksów, sfera subtelnych relacji pomiędzy ojcem i synem.

Zagadnienie autonomizacji komiksu chciałbym w niniejszym rozdziale prześledzić na przykładzie dwuczęściowej serii⁷⁰ Krzysztofa Gawronkiewicza i Dennisa Wojdy, zatytułowanej *Mikropolis: Mikropolis. Przewodnik turystyczny*, Wrocław 2001, *Mikropolis. Moherowe sny*, Wrocław 2002, D. Wojda (scen.), K. Gawronkiewicz (rys.). Kwestią naczelną jest tu pytanie następujące: czy fabuła, która jest zaprezentowana w *Mikropolis*, dałaby się opowiedzieć w innym medium, czy też komiks jest dla wszystkich opowieści zebranych w omawianej serii jedynym możliwym sposobem przekazu? Powyższa wątpliwość konotuje również kolejne zagadnienia. *Mikropolis* bowiem to komiks, w którym funkcjonuje wiele odwołań do różnych tradycji, z których najważniejsza jest tradycja związana z ekspresjonizmem, rozumianym zarówno jako kierunek w sztuce, jak i znaczący etap historii kina. Czy wobec tego tradycja, która złożyła się na omówioną serię, ma charakter dominujący, uzależniający zrozumienie sensu komiksu od wykorzystanych w nim symboli, tropów i odwołań, czy też *Mikropolis* można dekodować jako przekaz osobny, samostanny, w którym poszczególne zestawienia nadają nową wartość zarówno kontekstom, jak i realizującej się w nim komiksowości? Inaczej mówiąc, interesować mnie będzie w omawianym komiksie funkcjonowanie sfery wartości niezależnych, kształtujących się na skutek zderzenia ze sobą wielu kodów i świadczących o samoistności medium.

kowski, *Ku chwale obrazków, czyli o procesie tłumaczenia z języka komiksowego na filmowy*, również z tego tomu.

⁷⁰ Por. ciekawy artykuł na temat czasu i przestrzeni w *Mikropolis* autorstwa T. Piętoskiego, *Przestrzeń i czas w Mikropolis*, „Zeszyty Komiksowe” 2007, nr 6.

W przypadku poniższej analizy serii *Mikropolis* nie chodzi mi wyłącznie o podkreślanie odrębności albumu w ramach wspomnianej jedności ikono-lingwistycznej, bowiem komiksowość *Mikropolis* nie wyczerpuje się na podkreśleniu syntezy słowa i obrazu oraz omówieniu tej koherencji poprzez wskazywanie konkretnych kadrów. To opowieść hybrydowa, wykorzystująca wiele kontekstów składających się na specyficzny nastrój opowieści. Być może w omawianej serii należy wyszczególnić całkiem inne, znacznie bardziej centralizujące semantykę komiksu kategorie, takie jak komplementarność, wielokodowość, a w zakresie stylu i nastroju całości, chociażby melancholię i nostalgię.

W komiksach publikowanych jako części danej serii zrozumienie warstwy werbalnej bywa utrudnione koniecznością znajomości opowieści poprzedzających wydarzenia z danego albumu. W odszyfrowaniu sensu poszczególnych odwołań pomóc ma plastyczna klarowność obrazu, bezpośrednio oddziałującego na zmysły. Ale w *Mikropolis* również obraz ma charakter kryptograficzny, jego uświadomienie wymaga aktywnego zakorzenia czytelnika w kulturze; pismo z kolei, przedstawione za pomocą charakterystycznej czcionki, dopełnia znaczenie ikoniczne. Inaczej mówiąc, komiks przełamuje bariery percepcyjne, pismo i obraz nie tylko tworzą w *Mikropolis* jedność, ale i same, niejako autonomicznie, nabierają nowych funkcji, pismo staje się piktograficzne, istnieje jako obraz, obraz zaś zaczyna żyć w siatce licznych werbalnych interpretacji.

Wojda i Gawronkiewicz wykreowali świat alternatywny, tworząc go niemalże od podstaw z elementów charakterystycznych dla wielu kontekstów kultury, z których najważniejsze są: gotycyzm, ekspresjonizm, kino Davida Lyncha i Wenera Herzoga, kinowe horrory. Pierwszy tom, *Przewodnik turystyczny*, to wprowadzenie w nastrój tytułowego miasteczka, będący wykładnią obsługi samego komiksu, funkcjonującą na dwóch poziomach: informacji o sposobie poruszania się po wykreowanej przestrzeni oraz instrukcji czytelniczego sposobu percepcji opowieści. W *Mikropolis* każdy element jest istotny, nawet przy z pozoru banalnej informacji o pogodzie, dotyczącej kierunków wiatrów, czytelnik dowiadyuje się, iż wieją one z ulicy Libertyńskiej. Wielość szczegółów

składających się na fabułę widoczna jest chociażby w reprimie pierwszych notatek z roku 1948, zwanych *Chronica Mikropolis*. W kronice przedstawione są wydarzenia dzisiejsze, więc tak naprawdę nie wiadomo, kiedy dokładnie rozgrywa się fabuła. Czas i przestrzeń ulega w opowieści relatywizacji, obok typowo realistycznych zabiegów, których zadaniem jest uwiarygodnienie akcji — w stopce redakcyjnej zamieszczony jest adres internetowy, pod który można pisać w celu skontaktowania się z mieszkańcami.

Omawiana seria jest więc nie tyle wynikiem kompromisu pomiędzy światem realnym a światem wykreowanym, co raczej pewną grą z rzeczywistością kulturową. Czytelnikowi od początku, a dokładnie już od okładki, sugeruje się, iż ma do czynienia z prawdziwym miasteczkiem wypełnionym żywymi postaciami. Tego typu podejście posiada sens metaforyczny, bowiem w komiksie „nie widzimy świata, ani jego reprezentacji, tylko interpretację różnego rodzaju transformacji świata, który został wyolbrzymiony, zaadaptowany lub zmodernizowany”⁷¹. Czytelnik wierzy w wykreowany świat dzięki elementom znanym mu z jego otoczenia, takim jak przestrzeń wielkiego blokowiska, industrialne krajobrazy, miejskie autobusy, place zabaw i huśtawki. Zabiegiem uwiarygodniającym fabułę omawianej serii jest również zamieszczona na początku pierwszego tomu mapa miejscowości, na której zostały zaznaczone charakterystyczne dla tego typu miasteczek budynki i reprezentacje różnych instytucji, jak na przykład: „urząd miasta”, „postój taxi”, „poczta”, ale też i takie, które wprowadzają rzeczywistość z pogranicza koszmaru (winda do piekła), groteski („Bar 52”, którego nazwa nawiązuje do Strefy 52, miejsca, gdzie rząd USA miał jakoby testować swoje najnowsze samoloty wojskowe, interpretowane jako UFO). Na mapie zlokalizowani są również główni mieszkańcy Mikropolis: Ozrabal, Brutus, Zosia, Borys, panna Julia, czy doktor Murnau. Większość głównych postaci nosi znaczące dla intertekstualnego odszyfrowania komiksu imiona. Każdy bohater jest również szczególny i charakterystyczny. Borys to najbardziej zdzi-

⁷¹ Por. D. Wolk, *Reading comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*, Da Capo Press, Cambridge, MA, 2007, s. 20.

waczały i anarchystyczny mieszkaniec Mikropolis, odrzucający wiedzę książkową (według niego wywołuje ona jedynie ból głowy). Inną charakterystyczną postacią jest OZRABAL, wielkie łyse dziecko, przypominające młodocianego kibica sportowego. W jednej z rozmów OZRABAL mówi, że chciałby zmienić płeć; widząc zdziwienie w oczach swoich przyjaciół, szybko dopowiada, iż jest to chyba działanie wiosny.

Osobną wzmianką jest strona autorów o samym komiksie, która informuje, że w Mikropolis słońce wschodzi na zachodzie. Autorzy publikują tu również swoje poddane retuszowi zdjęcia oraz informację o tym, iż udali się do miasteczka, skąd już nigdy nie wrócili. Tłumaczą, iż atmosferą Mikropolis nie są zainteresowane media, ponieważ nie ma tam afer. Wyjątkowość serii tkwi więc w nastroju, stylu opowieści powstałym na skutek połączenia elementów uniwersalnych z jednostkową nudą i powszechnością dnia codziennego oraz z możliwością odnalezienia się odbiorcy w znanych mu przestrzeniach, wypełnionych rozpoznawalnymi przedmiotami, które w konsekwencji uruchomienia wielu kontekstów nabierają całkiem nowych znaczeń.

Świat z wielu kodów złożony

Mikropolis to komiks — o czym była mowa powyżej — nacechowany swoistą wielokodowością, sygnalizowaną już przez tytuł pierwszego tomu: *Przewodnik turystyczny* oraz charakterystyczny dla konwencjonalnych turystycznych bedekerów podział spisu treści na *Informacje praktyczne*, *Mapę*, *Ludność*, *Transport*, *Gastronomię*, *Noclegi*, *Rozrywkę* i inne sekcje tematyczne. Informacje z okładki oraz tytuł serii sugerują więc, iż najważniejsze w omawianym komiksie jest miejsce, to ono generuje zachowania bohaterów. *Mikropolis* sięga w ten sposób do tradycji takich serii, jak *Fistaszki* oraz opowieści o małych, wyimaginowanych miasteczkach, których problemy stają się problemami uniwersalnymi. Miasteczko bowiem to swoiste centrum wszechświata, tutaj przylatują kosmici („międzygalaktyczni antropododzy”), aby obserwować Ziemię. Ale paradoksalnie przedmiotem zainteresowania kosmitów stają się nie ludzie, lecz wyrzucane przez okno po świętach choinki, zwane przez nich „najinteligentniejszymi formami życia”, które Ziemię uśmiercają.

Podział komiksu na części znane z klasycznych przewodników to również gra z konwencją takich publikacji. W rozdziale *Noclegi* zamiast znalezienia informacji o możliwościach spędzenia nocy w miasteczku, dowiemy się, jakie sny męczą poszczególnych bohaterów komiksu i jaką bajkę czyta doktor Murnau swojej wnuczce Zosi. Wszystkie bowiem elementy opisywanej przestrzeni są w *Mikropolis* nie tylko znakiem semiotycznym, ale również odnośnikiem intertekstualnym, reprezentacją sygnalizującą świat złożony z zapożyczonych tekstów.

Drugi tom *Mikropolis* zatytułowany *Moherowe sny* jest opowieścią zbudowaną z kilku historii. Kompozycja paskowa, dominująca w *Przewodniku turystycznym*, zostaje w tej części zastąpiona kompozycją planszową (co widać w zakresie ilości kadrów oraz ich układu na kolejnych stronach). Komiks rozpoczyna scena, w której przerażony Ozrabal widzi na ekranie telewizora płonące, gigantyczne krzesło. Krzesło jest w *Moherowych snach* znakiem przewodnim fabuły, *leitmotivem*; bohaterowie traktują krzesło jak czującą i żyjącą postać, postanawiają więc uwolnić wszystkie tego typu meble od cierpienia. Doktor Murnau wygłasza przemówienie na temat krzesel, uważając je za „biedne, zniewolone istoty, które żyły tylko dlatego, by w mękach znosić ciężar ludzkich ciał”⁷².

Czerwone krzesło nawiązuje do słynnego, kilkunastometrowego, betonowego krzesła w Hucisku, postawionego obok dworku Tadeusza Kantora według jego projektu, w komiksie połączone jest z lękami i koszmarami Ozrabala. Związek przedmiotu z życiem psychicznym bohatera zostaje podkreślony przez kolorystykę, czerwony kolor krzesła odbija się na okładce w czerwonych oczach postaci. W pierwszej części Ozrabal mówi, iż marzy o zmianie płci; seksualna niepewność postaci, niedopowiedzenie, symbolizują czerwone, pomalowane szminką usta i ich wybitnie kobiecy kształt. Powtarzalność oraz znaczeniowe konteksty występowania krzesła w *Mikropolis* nadają temu banalnemu przedmiotowi nowy sens. Wielokodowość, która złożyła się na obecność krzesła w *Mikropolis* wywołuje liczne napięcia: pomiędzy standardowym użyciem tego przedmiotu a jego obecnością w omawianej serii; pomiędzy oczekiwaniami

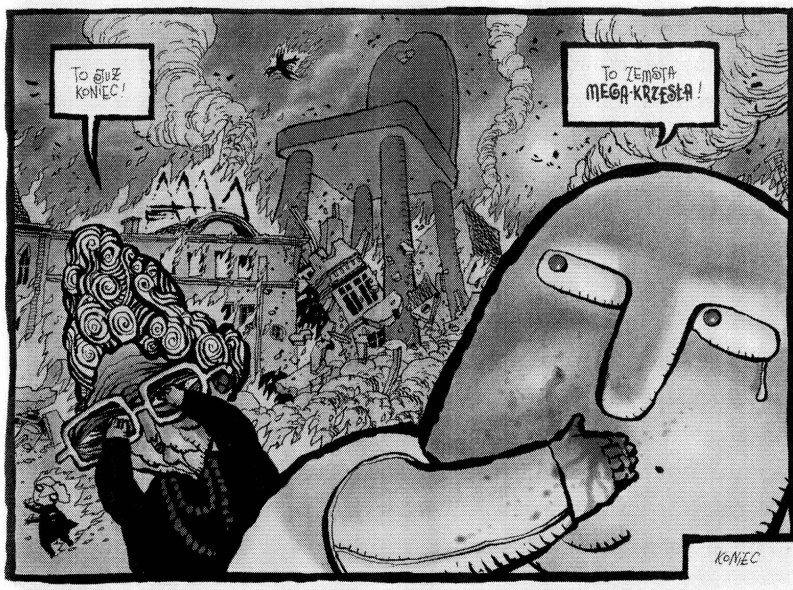
⁷² K. Gawronkiewicz, D. Wojda, *Mikropolis. Moherowe sny*, Warszawa 2001, s. 25.

czytelnika a wykładaną przez Murnaua „ontologią krzesła” i wreszcie między zasygnalizowanymi skojarzeniami (inicjacja seksualna Ozrabala) a dotychczasowym użyciem tego mebla w sztuce. To ostatnie skojarzenie jest szczególne — odwołanie do Kantora i do ekspresjonizmu (ogień towarzyszący opisywanemu przedmiotowi, krzesło jako projekcja lęku) nadają fabule całkiem nowe znaczenie, które ze względu na wielość interpretacji w zderzeniu z banalnością przedmiotu (krzesło jako czynnik zagłady, krzesło jako symbol dojrzewania, metamorfoza w krzesło) najpełniej mogło zostać pokazane właśnie w komiksie (il. 5).

Innym sposobem na podkreślenie wyjątkowości całej serii jest spągowanie licznych efektów (graficznych, symbolicznych, takich, które są związane z wieloma kodami kultury: psychoanalizą, gotycyzmem, wspomnianym ekspresjonizmem) w jednym kadrze. W każdym komiksie jego twórcy muszą wybrać te kadry, które najpełniej zobrazują ich pomysł na prezentację wykreowanego świata oraz zdecydować, które kadry i w jakim porządku najpełniej przekażą sens utworu⁷³. W komiksie zachodzi bowiem nieustanne napięcie pomiędzy tym, „co jest pokazywane i tym co powinno być pokazane”⁷⁴. Odrębność *Mikropolis* jest wyznaczona przez swoisty minimalizm, prezentacja świata przedstawionego została dokonana przy użyciu jak najmniejszej ilości metafor, a te, które są wykorzystane, mają swoje źródła w różnych dziedzinach kultury, architektury, literatury, składając się na opisywany nastrój. Pierwsza scena w *Moherowych snach*, czyli kadr pokazujący pogrzeb babci Ozrabala na cmentarzu (il. 6), w sposób koherentny podkreśla niesamowitość narracji. Dzieje się tak między innymi przez grę kolorów (czern, szarość, ciemne stroje postaci), monumentalizm nagrobków, nagromadzenie wszystkich, łącznie z kosmitami, postaci z komiksu ubranych w żałobne

⁷³ W amerykańskiej teorii komiksu proces tego typu określany jest jako *process of encapsulation* i polega na arbitralnym podjęciu przez twórców decyzji odnośnie tego, które momenty właściwej akcji z wykreowanej historii są pokazywane w poszczególnych kadrach, jak pokazywane i w jakiej kolejności. Więcej na ten temat w: R. Duncan, M. J. Smith, *Encoding: Encapsulation, w: The Power of Comics. History, Form & Culture*, New York 2009, s. 131.

⁷⁴ Tamże, s. 132.



Ilustracja 5



Ilustracja 6

stroje. Tego typu zestawienia budują nastrój opowieści, wprowadzają do niej ironię oraz zapowiadają przyszłe wydarzenia. Ozrabal w dalszej części komiksu zostaje bowiem niejako przypisany do gotycko-groteskowego stylu, w jakim toczyć się będzie opowieść i wyrusza do piekła, aby uratować własną babcię przed zesłaniem do tego miejsca. Bohater udaje się tam, gdzie znajduje się winda do piekła. Naciśnięcie przycisku z napisem „Inferno” wywołuje zapalenie się czerwonego światła. Samo piekło przypomina biurowy biurowiec, element groteskowy zostaje wprowadzony przez zastępcę posępnego Cerbera, czyli jamnika Gacka, strażnika piekła. Scena wizyty bohatera w piekle jest prawie całkowicie pozbawiona słów, stąd też i odcięte czarne skrzydła, które babcia bohatera od siebie odrzuca, potęgują dodatkowo nastrój osamotnienia. Styl opowieści został więc zapoczątkowany pierwszym kadrem na cmentarzu, a następnie konsekwentnie rozbudowany kilkoma znaczącymi symbolami (winda, skrzydła), stając się w ten sposób komplementarną całością.

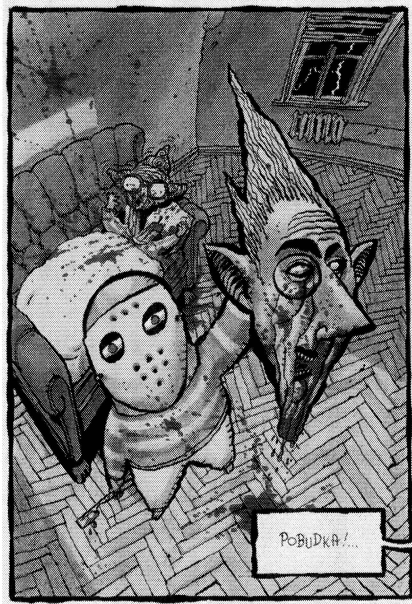
A jednak komplementarność

Pierwszy tom *Mikropolis*, zatytułowany *Przewodnik turystyczny*, to zbudowany w sposób koherentny, celowy i przemyślany swoisty zestaw do układania. Usunięcie któregośkolwiek elementu, zarówno graficznego, jak i werbalnego, narusza komplementarność komiksu. Rozdział *Dojazd*, zgodnie z zasadami klasycznych przewodników, powinien być instruktażowy, zawierać słowne wytyczne wyznaczające kierunki w przestrzeni. Zamiast takiej prezentacji mamy opowieść o postaci, która w deszczowy wieczór zatrzymuje taksówkę i próbuje dostać się do Mikropolis. Gdy zaciękawiony podróżnik wyciąga korek z podłogi taksówki, woda zalewa jadących w środku pojazdu. Finalnie więc Mikropolis wydaje się być również osadą metafizyczną, do której droga wiedzie przez odpływ w samochodzie, zmieniający się w rodzaj portalu. Wszystkie opisane kadry wskazują na swoisty nastrój narracji, który będzie dominował w całej opowieści. Osobność świata przedstawionego jest dopełniona przez specyficzną czcionkę, mającą charakter zarówno werbalny, jak i graficzny. Ponieważ światem Mikropolis rządzi figura labi-

ryntu, literka G w wypowiedziach postaci przypomina właśnie labirynt, podobnie J; ten sam motyw pojawia się we włosach niektórych bohaterów, między innymi rodziny Ozrabala.

Wskazując na komplementarność serii jako na czynnik wyróżniający omawiane albumy wśród innych form narracji, skupmy się na rozdziale zatytułowanym *Golenie wieczorową porą*, będącym podsumowaniem drugiego tomu i w pewien sposób całej serii. Każdy element jest w nim znaczący. Babcia Ozrabala układa karty tarota, na jednej z nich widzimy kochanków, którzy wyciągają do siebie ramiona. W następnym kadrze widzimy niespodziewanych gości, którymi są, zrosnięci niczym syjamskie rodzeństwo, wujostwo Ozrabala. W małżeństwie tym trwa kryzys, wujek Edward nawiązał romans z kosmetyczką i wprowadził się do jej mieszkania, co jest oczywiście fizycznie niemożliwe, ponieważ wuj stanowi z żoną jeden korpus o dwóch głowach. Ozrabal, po podsłuchaniu rozmowy dorosłych, odpakuje prezent od nich, którym okazuje się maska hokejowa, na następnych kadrach widzimy zapowiedź nadchodzących wydarzeń, szkielet na zegarze, kolejną kartę z tarota, tym razem z kościotrupem, wreszcie kadr z zegarem wybijającym godzinę dwunastą. Relacje pomiędzy kadrami uruchamiają liczne znaczeniowe napięcia i kombinacje zachodzące na wielu poziomach (śmierć a Ozbabal, morderstwo a noc, Ozbabal a maska/horror, zdrada i zemsta), zachowując przy tym znaczeniową całość. Wszystkie pokazane w poszczególnych kadrach przedmioty mają swoją głęboką warstwę symboliczną, maska przywołuje horrory ze znanej serii filmów grozy *Piątek trzynastego* (il. 7). Brzytwa, którą bohater odcina głowę wujkowi, może kojarzyć się z *Czasem apokalipsy* Francisca Forda Coppoli i ze słynnym zdaniem pułkownika Kurtza o ślimaku wspinającym się wzdłuż ostrza brzytwy oraz z filmową egzekucją szalonego tyrana. Kadry prezentujące następny dzień sugerują, iż opisany został senny koszmar Ozrabala, ale autorzy przy pomocy jednego subtelного komentarza pozostawiają całą sytuację w swoistym napięciu i zawieszeniu.

Żaden z elementów, które zostały przedstawione: karty do gry, maska, brzytwa, sugerowana muzyka, opowieść ciotki, rozmowa Ozrabala z wujostwem na temat miłości, nie może zostać pominięty i zigno-



Ilustracja 7

rowany. Wrażenia wzrokowe powinny być, jak sugerują autorzy, dopełnione przez wrażenia słuchowe, wszystkie zaś one budują atmosferę grozy i horroru, która przechodzi następnie w sytuację oniryczną i groteskową.

Punktem odniesienia, kluczem służącym deszyfracji rzeczywistości *Mikropolis*, ułatwiającym także orientację w świecie opisywanego miasteczka, jest świat innych tekstów kultury. Pisząc o komplementarności *Mikropolis* nie sposób pominąć najważniejszego kontekstu serii, wpływającego na jej indywidualny styl, czyli ekspresjonizmu, ujawniającego się chociażby w oniryzmie obu albumów, na przykład wodę pije się z kaloryfera, a zwierzęta popełniają samobójstwo (czyni tak żółw skacząc z półki z książkami, gdy sobie uświadamia, iż nigdy nie będzie latał). W komiksie istnieją również bezpośrednie odnośniki do sztuki ekspresjonistycznej, takie jak nazwisko jednego z bohaterów (Murnau), zabawa cieniami i kolorami, apokaliptyczne sny Ozrabala, wygląd niektórych pomieszczeń: apteka w miasteczku jest mroczna i przypomina pracownię alchemika, doktor Murnau mieszka w domu będącym odwzorowaniem znanego budynku z *Psychozy* Alfreda Hitchcocka.

Komiks nacechowany jest komplementarnością, zarówno w zakresie zastosowanych środków graficznych, jak i ogólnego światopoglądu. Przestrzeń i kolorystyka, wygląd zewnętrzny, nawet otoczenie bohaterów są dopełnieniem ich charakteru. Bruno występuje zawsze z kolorami melancholii: brązem i jesienną żółcią. Rozdział *Tradycja* to skierowany przeciwko współczesności manifest. Tradycja jest czymś, do czego postaci są niezwykle przywiązane, na przykład Ozrabal nosi moherową czapkę swojego dziadka. Czapka to prezent od babci, która ma identyczne nakrycie głowy. Innym kluczem do zrozumienia *Mikropolis* jest melancholia. Nauczycielka ze szkoły podstawowej, panna Julia, tęskniąc za mężczyzną, buduje swoją codzienność przez kolekcje niepotrzebnych bibelotów. Bruno ustawicznie mówi o tym, że chce zmienić swoje życie, ale nie potrafi wyjść z zakłętego kręgu własnych narzekania, marazmu. Bohaterowie mają świadomość istnienia zewnętrznego świata, nie odczuwają jednak potrzeby jego eksploracji.

Rozważania powyższe koncentrowały się wokół następującego zagadnienia: czy obok uznanych i funkcjonujących definicji komiksu istnieją jeszcze jakieś inne formy/formuły, możliwości mówienia o jego odrębności, które wskazywałyby na niezależność samego medium, potwierdzałyby jego autonomiczność, odrębność wobec innych sztuk? Oprócz jedności ikono-lingwistycznej w analizach powyższych chciałem zwrócić uwagę na dialektykę wielokodowości i komplementarności. Komiks aktualizuje wiele kontekstów, zarówno graficznych, jak i werbalnych, ale też nadaje im nową jakość. Definicja mówiąca o komiksie jako o różnych syntetycznych formach, medium powstałym na skutek połączenia słowa i obrazu, być może powinna być poszerzona o kategorie tematyczne, nie tylko w oparciu o nazewnictwa różnych wariantów gatunkowych (przykładowo: komiks historyczny, kryminalny, satyryczny, undergroundowy, komiks dla dzieci, paski komiksowe). Myślę tu przede wszystkim o trzech kluczowych pojęciach, których obecność sygnalizowałem także powyżej, a które wydają mi się atrakcyjne dla czytelnika traktującego współczesną sztukę, zarówno elitarną, jak i popularną, jako wyraz konkretnej tożsamości mieszkańców określonych miejsc, połączonych wspólnotą doświadczeń oraz posiadających wiedzę dotyczącą historii sztuki, literatury czy funkcjonowania samego komiksu wreszcie. Tematyka współczesnego komiksu często związana jest z odświeżającym, nowatorskim podejściem do takich kategorii, jak nostalgia, melancholia czy tradycja. W tym kontekście *Mikropolis* można śmiało zestawić chociażby z takimi uznanymi powieściami graficznymi, jak *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* Chrisa Ware'a, *Fun Home* Alison Bechdel czy *Blankets* Craiga Thompsona, jak też twórczością Arta Spiegelmana czy Daniela Clowesa. Przykładowo, wspomniany rozdział zatytułowany *Tradycja* pokazuje, iż tradycyjne jest nie tylko to, co nie podlega zmianom, ale też i zostaje użyte w nowy sposób, jak na przykład moherowe czapki, które lubi babcia i do noszenia których stara się przekonać Ozrabala. Zupełnie odrębną kategorią, spajającą w sposób komplementarny świat sztuki i sferę indywidualnych doświadczeń, staje się również, nie tylko w *Mikropolis*, ale i chociażby w wymienionych wyżej albumach, nostalgia; nostalgia zaś za dzieciństwem w sposób szczególny.

Większość opowieści w *Mikropolis* prezentowana jest z perspektywy dziecka. Zosia przyznaje, iż żyje w czasach, w których trudno jest odróżnić dobro od zła; uważa, że jest to wina dorosłych, uczących ich jedynie tego, że świat jest wyłącznie zły. Dzieci nie mają kontaktu z pokoleniem swoich rodziców, rozmawiają prawie wyłącznie z dziadkami i babciami, ewentualnie z wyrzutkami i miejscowymi pijaczkami. Przekaznikiem mądrości i mentorem dla nieporadnego Ozrabala jest jego babcia, dla której prozaiczne sytuacje stanowią pretekst do wygłaszania filozoficznych opinii; przykładowo, jazda autobusem staje się dla niej metaforą indywidualnego losu, bowiem: „Gdy człowiek już wsiadł i skasował bilet musi czekać na swój przystanek. Bo gdy go przegapi, już nigdy nie wysiądzie”⁷⁵.

Komplementarnie i wielokodowo potraktowane: nostalgia, tradycja, melancholia są jednocześnie pojęciami poza kręgiem zainteresowania niektórych współczesnych twórców, a mam tu na myśli wspomniane wcześniej współczesne kino, które w komiksie poszukuje tego, co niekoniecznie stanowi jego istotę, zwracając przede wszystkim uwagę na sensację, przemoc, efektywność, dynamikę fabuły. Być może wymienione w poprzednim akapicie kategorie, charakterystyczne również dla prozy, ale związane w komiksie połączeniem słowa i obrazu, z wielokodowym i komplementarnym ich wzajemnym „doświetlaniem”, świadczą o specyficznej odrębności omawianego medium. Indywidualny nostalgiczny styl, melancholijny nastrój, metafory i gry z tradycją są bowiem dziś podstawą wielu arcydzielnich, komiksowych opowieści — także omawianej tu serii.

⁷⁵ D. Wojda (scen.), K. Gawronkiewicz (rys.), *Mikropolis. Przewodnik turystyczny*, Wrocław 2001, s. 13.

CZĘŚĆ II

Modernizacje w fantastyce

Piotr Stasiewicz

Polska fantastyka okresu PRL jako kontrkultura

Relacje utworów polskiej fantastyki, publikowanej po drugiej wojnie światowej, z szeroko rozumianą kontrkulturą nie spotkały się dotychczas z zainteresowaniem badaczy historii rodzimej literatury¹. Ma to przede wszystkim związek z bardzo marginalnym traktowaniem roli fantastyki w historii polskiej literatury powojennej, a z drugiej strony — także z zaskakująco skromną ilością badań poświęconych peerelowskiej kontrkulturze w ogóle. Tymczasem problem ten wydaje się wyjątkowo frapujący, szczególnie w zestawieniu z obserwacjami dotyczącymi tego zjawiska na Zachodzie, z którego przecież zapożyczyliśmy ogromną większość kontrkulturowych postaw i zachowań.

Polska kontrkultura, tak samo jak nasza fantastyka, rozwijała się w warunkach zgoła odmiennych od zachodniego modelu zachowań kontrkulturowych. Kontestatorzy Zachodu mają dwóch wrogów albo raczej jednego wroga o dwóch twarzach: mieszczańskie społeczeństwo zbudowane na protestanckiej (w krajach anglosaskich) i katolickiej (we Francji) moralności i protestanckim etosie pracy oraz system korporacyjnego kapitalizmu, rozwijający się w krajach uprzemysłowionego Zachodu od połowy lat pięćdziesiątych, wraz z powojennym boorem gospodarczym i gwałtownym wzrostem zamożności społeczeństw². Ta dwugłowa hydra będzie postrzegana przez kolejne pokolenia kontrkulturowych buntowników jako elementarne zagrożenie dla wolności jed-

¹ Spośród najważniejszych pozycji poświęconych temu zagadnieniu, wydanych ostatnio, należy wymienić przede wszystkim: *Wolność w systemie zniewolenia: rozmowy o polskiej kontrkulturze*, red. A. Jawłowska, Z. Dworakowska, Warszawa 2008; *Kontrkultura: co nam z tamtych lat?*, red. W.J. Burszta, M. Czubaj, M. Rychlewski, Warszawa 2005; *Od kontestacji do konsumpcji: szkice o przeobrażeniach współczesnej kultury*, red. M. Kempny, K. Kiciński, E. Zakrzewska, Warszawa 2004; *Od subkultury do kultury alternatywnej: wprowadzenie do subkultur młodzieżowych*, red. M. Filipiak, Lublin 2003; *Od kontrkultury do popkultury*, red. M. Golka, Poznań 2002.

² Zob. B. Lindsey, *The Age of Abundance: How Prosperity Transformed America's Politics and Culture*, Harper Business, 2008.

nostki funkcjonującej w społeczeństwie i będzie też nieustającym punktem odniesienia dla wszelkich kontrkulturowych zachowań, począwszy od beatników lat pięćdziesiątych, poprzez hippisów lat sześćdziesiątych, punków i wszelkich odmian ruchów alternatywnych lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych.

Z tego też powodu relacje „kultura — kontrkultura” w krajach Zachodu są przeważnie dychotomiczne i wszelkie przejawy buntu mają w większości charakter lustrzany³, na przykład:

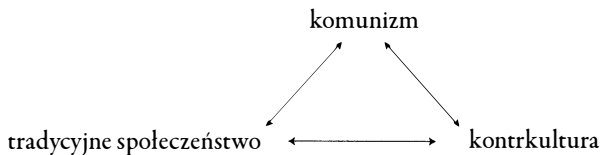
porządek społeczny	—	wolność jednostki
religia chrześcijańska	—	ateizm, agnostycyzm lub religie Wschodu
kultura tradycyjna	—	nowe formy (na przykład rock, happening)
mieszczański racjonalizm	—	„kultura” narkotyków, transu, „wyższej” świadomości
antykomunizm	—	różne (od łagodnych po skrajne) formy lewicowości.

W warunkach polskich, po zaadaptowaniu z Zachodu szeregu postaw, opisane powyżej zależności stały się bardziej skomplikowane. Po pierwsze, polska kontrkultura jest w większości wypadków kontrkulturą echa, to znaczy kalką o wiele bardziej spontanicznych procesów społecznych, zachodzących w społeczeństwach Zachodu. Dlatego też wiele z jej elementów w pewnym przynajmniej stopniu wyrwanych było z kontekstu, w jakim narodziły się na Zachodzie, co pozbawiało je oryginalnego znaczenia i powodowało znaczące modyfikacje. Na przykład polska muzyka młodzieżowa w zasadzie pozbawiona była znamion klasowości w odróżnieniu od Anglii, w przypadku której członkowie zespo-

³ Zob. J. Anders, *Beyond Counterculture*, Washington State University Press, 1990, i M. Isserman, M. Kazin, *America Divided: The Civil War of the 1960s*, Oxford University Press, Oxford 1999.

łów rockowych rekrutowali się przeważnie ze środowisk robotniczych. Hippisi w PRL-u zawierali w ramach swych zachowań wiele elementów tradycji chrześcijańskiej, a polski punk i Nowa Fala nie były kontestacją społeczeństwa dobrobytu, ale wyrazem protestu przeciwko głębokiemu kryzysowi i niewydolności ustroju socjalistycznego.

Owe paradoksy i przesunięcia znaczeniowe wynikają przede wszystkim z faktu, iż rodzima kontrkultura funkcjonowała nie w ramach opozycji do tradycyjnego społeczeństwa i kultury, ale także wobec funkcjonującego niczym narodził na nim ustroju politycznego. To, co w zachodniej sytuacji przybierało formę ostrej dychotomii, w przypadku Polski miało formę raczej trójkąta o dużo większym stopniu skomplikowania niż to miało miejsce na Zachodzie.



Owo skomplikowanie oznaczało bowiem, że w niektórych wypadkach postawy kontrkulturowe były jednoznaczne z antykomunizmem i niechęcią do traktowanej jak zaborcza władzy ludowej, w innych natomiast przypadkach zarówno aparat władzy komunistycznej, jak i przedstawiciele tradycyjnego społeczeństwa, łączyli się w niechęci do pewnych typowych przejawów kontrkulturowych zachowań, na przykład wobec hippisów.

Kolejną sprawą komplikującą omawiane zagadnienie była kwestia lewicowości. Na Zachodzie bowiem niemal bez wyjątku przejawy zachowań kontrkulturowych jednoznaczne są z wcielaniem w życie idei lewicowych bądź wręcz lewackich lub nawet quasi-komunistycznych⁴. Polska

⁴ Krytycznie o tym zjawisku pisali P. Collier i D. Horowitz w: *Destructive Generation. Second Thoughts about the Sixties*, New York 1989. Przedruk fragmentu w: „Nagłos” 1993, nr 9–10 (34–35), luty–marzec, s. 211–217.

kontrkultura, będąc z natury antypaństwowa, a więc w tym wypadku antysocjalistyczna, w większości — paradoksalnie — opowiadała się za raczej tradycyjnymi wartościami, a bezpośrednio deklaracje „komunizowania” czy „lewicowania”, fascynacja maoizmem i ogólna niechęć do kapitalizmu, płynące ze strony czołowych postaci zachodniej kontrkultury, przyjmowane były przeważnie z całkowitym niezrozumieniem⁵.

Kolejnym czynnikiem zdecydowanie odróżniającym naszą rodzimą kontrkulturę od zachodniej jest stopień kontroli państwa nad zachowaniami jednostek wchodzących w skład społeczeństwa. Poprzez swoiste skoszarowanie społeczeństwa socjalistycznego i państwową kontrolę nad właściwie wszystkimi etapami i przejawami życia przeciętnego obywatela typowe zjawiska i zachowania społeczne charakterystyczne dla zachodniej kontrkultury są całkiem uniemożliwione albo mocno ograniczone. Noszenie długich włosów, uchylanie się od służby wojskowej, możliwość studiowania, nieograniczony dostęp do dóbr kultury, wolność zgromadzeń czy działalność artystyczna w przestrzeni publicznej — wszystkie te rzeczy były w mniejszym lub większym stopniu limitowane. Sprawilo to, iż kontrkultura w Polsce bardzo często miała postać postawy intelektualnej, wyrażającej się w ramach oficjalnych środków przekazu z wykorzystaniem swoistej mowy ezopowej, aluzji i swoistego kodu, którym posługiwać się będzie przede wszystkim polska fantastyka.

Komunistyczna kontrola nad kulturą wpływa również na jeszcze jedno zjawisko różniące kontrkulturę PRL-u od zachodniej. W Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii nośnikiem zjawisk i procesów kontrkulturowych jest przede wszystkim kultura popularna: muzyka rockowa, film, literatura popularna (w tym także fantastyka wychodząca z getta literatury drukowanej w czasopiśmie groszowych) i komiks. W Polsce rozwój tych zjawisk ograniczony jest silnie poprzez państwową kontrolę nad każdym praktycznie etapem powstawania wytworów kultury. Ostatecznym czynnikiem kontrolującym było oczywiście istnienie cenzury

⁵ Podobnie wyglądało rozumienie procesów społecznych i kulturalnych zachodzących w Polsce i na Zachodzie. Bodaj pierwszy pisał o tym Timothy Garton Ash, zob. T. G. Ash, *Polska rewolucja. „Solidarność” 1980–1981*, Warszawa 1990, s. 196–209.

filtrującej wszelkie przejawy wolnomyślicielstwa. Ale znamionem dla okresu Polski Ludowej zjawiskiem, bardzo zaciemniającym obraz kultury tamtych czasów, było inkorporowanie wszelkich kontrkulturowych zachowań, w większości przejętych z Zachodu, do celów propagandy komunistycznej, swoiste ugrzecznienie i rozmywanie wszelkich przejawów buntu i kultury młodzieżowej. Przykładami tego rodzaju zabiegów było wyraźne promowanie „grzecznych” zespołów młodzieżowych w rodzaju Czerwonych Gitar, a z drugiej strony — zmuszanie mniej „grzecznych” wykonawców do często upokarzających kompromisów, jak na przykład występy na festiwalach piosenki żołnierskiej w Kołobrzegu i piosenki radzieckiej w Zielonej Górze. Do tego samego zjawiska należy też wykorzystanie przez oficjalną kulturę powieści i serialu kryminalnego (seria *Ewa wzywa 07* i serial *07 zgłoś się*) oraz komiksu (*Pilot śmigłowca* i seria *Kapitan Żbik*).

Fantastyka i kontrkultura

Związki fantastyki i wszelkich ruchów kontrkulturowych pozostają na marginesie zainteresowań badaczy przemian społecznych i kulturalnych XX wieku. Być może największą zasługą fantastyki w procesach kontrkulturowych jest ciągle wyrażanie przez różnych autorów przekonania o relatywizmie i historyczności stanów społecznych. Pogląd ten, wywiedziony jeszcze z wczesnoświeceniowych utopijnych narracji fantastycznych, zakładał przede wszystkim, iż żaden ze stanów społecznych, ustrojów czy modeli sprawowania władzy nie jest statyczny, ale że społeczeństwo i wytwarzana przez nie kultura znajdują się w stanie nieustannych przeobrażeń⁶. Elementarną jednak różnicą, jaka zachodzi między fantastyką dwudziestowieczną a oświeceniowymi utopiami i późniejszą heglowsko-marksistowską historiozofią, jest wyrażane przez większość pisarzy *science fiction* przekonanie, iż owe nieustanne zmiany nie mają

⁶ Por. na ten temat: A. B. Evans, *The Origins of Science Fiction Criticism: From Kepler to Wells*, „Science Fiction Studies”, #78 = Volume 26, Part 2 = July 1999, i B. Stableford, *Science fiction before the genre*, w: *The Cambridge Companion to Science Fiction*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge University Press, Cambridge 2003, s. 15–18.

charakteru teleologicznego. Innymi słowy, w fantastyce zakłada się, że przemiany społeczne, swoista dialektyka historycznego istnienia ludzkich zbiorowości, nie służą dojściu — dzięki owym przemianom — do jakiegoś stanu idealnego, ale że zmiany społeczne i kulturowe są immanentną cechą istnienia ludzkości. W praktyce oznacza to, iż większość pisarzy *science fiction* wyrażała przekonanie, że za 50, 100 czy 200 lat ludzka kultura będzie inna niż w połowie XX wieku, bardzo niewielu z nich przekonywało, że stanie się tak w wyniku oddziaływania jakiejś moderującej procesy społeczne ideologii.

Domeną fantastyki, szczególnie fantastyki o odcieniu filozoficznym, stanie się pokazywanie alternatywnych sposobów organizacji społeczeństw, innych hierarchii wartości, wariantywnych organizacji znanych współcześnie spraw, takich jak: religia, hierarchia społeczna, podziały rasowe, czy płciowe role społeczne.

Wczesna amerykańska fantastyka naukowa, tworzona w latach czterdziestych i pięćdziesiątych XX wieku przez ludzi o wykształceniu technicznym, skupiała się raczej na wpływie, jaki na społeczeństwo wywierała lub, ujmując rzecz futurologicznie, będzie wywierać coraz gwałtowniej rozwijająca się technologia. Wczesne utwory Isaaca Asimova, Theodora Sturgeona czy Artura C. Clarke'a były hermetyczną literaturą, często o miernej jakości artystycznej, której głównym przedmiotem zainteresowania było fabularne usprawiedliwienie włączenia w obręb narracji niestrawnych dla przeciętnego czytelnika dywagacji naukowych, quasi-wykładów technologicznych, czy analiz teorii względności i mechaniki kwantowej⁷. Przełom nastąpił dopiero na początku lat sześćdziesiątych dzięki twórczości dwóch pisarzy — Roberta Heinleina i Philipa K. Dicka — oraz gwałtownemu wzrostowi popularności literatury *fantasy*.

⁷ Zob. B. Attebery, *The magazine era: 1926–1960*, w: *The Cambridge Companion to Science Fiction...*, s. 32–47 (szczególnie podrozdziały: *Thought variants in the Campbell era* i *Science fiction for grown-ups: the 1950s*).

Robert Heinlein⁸, jeden z ojców założycieli amerykańskiej fantastyki naukowej, zasłynął w latach czterdziestych i pięćdziesiątych przede wszystkim jako autor przygodowych powieści młodzieżowych o tematyce fantastycznonaukowej, natomiast tematyka ogólnospołeczna, choć obecna w niektórych jego powieściach dla dorosłych, takich jak: *Sixth Column* (1949), *Władcy marionetek* (1951) czy *Mathuselah's Children* (1958), nie była postrzegana jako główny nurt jego twórczości. Przełomem okazała się dopiero powieść *Obcy w obcym kraju*, wydana w roku 1961 i w tym samym roku nagrodzona nagrodą Hugo dla najlepszej powieści *science fiction*⁹. Powieść ta z jednej strony uważana jest za ważne dokonanie w historii gatunku i absolutny kanon dwudziestowiecznej fantastyki naukowej, z drugiej zaś — postrzegana jako jedna z dwóch, obok *Człowieka z Wysokiego Zamku* Philipa K. Dicka, powieści, które przełamały getto *science fiction* i zaistniały na szerszym rynku czytelniczym. Oddziaływanie powieści było ogromne, amerykańscy historycy kontrkultury wskazują, że kilka lat po wydaniu *Obcy w obcym kraju* stał się ulubioną, obok wydanego w roku 1966 w USA *Władcy pierścieni* Tolkiena, lekturą pokolenia hippisów. Zaprezentowana przez Heinleina satyryczna wizja społeczeństwa, które nie radzi sobie z najprostszymi problemami i potrzebuje kosmity wystylizowanego na Mesjasza, który udziela temu społeczeństwu rad, jak żyć, okazała się w kilka lat po publikacji powieści bardzo na czasie. Tym, co najsilniej przemówiło do wyobraźni odbiorców tej powieści w latach sześćdziesiątych były propagowane przez Heinleina postulaty życia w swoistej libertariańskiej komunie, naturyzm, idea wolnej miłości, skrajna niechęć do instytucji państwowych, a w szczególności do rządu — czyli, w dużym uogólnieniu, ideały hippisowskiej kontrkulturowej rewolucji. Z podobnie entuzjastycznym przyjęciem spotkała

⁸ Najważniejsze krytyczne opracowania twórczości Heinleina: H. B. Franklin, R. A. Heinlein, *America as Science Fiction*, Oxford University Press, Oxford 1980; U. Bellagamba, E. Picholle, *Solutions Non Satisfaisantes, une Anatomie de Robert A. Heinlein*, Les Moutons Electriques, Lyon 2008.

⁹ Zob. analizę tej powieści w: W. Patterson, A. Thornton, *The Martian Named Smith: Critical Perspectives on Robert A. Heinlein's Stranger in a Strange Land*, Nitrosyncretic Press, Sacramento 2001.

się inna powieść Heinleina z lat sześćdziesiątych — *Luna to surowa pani* (1966). Prezentował w niej autor *Kawalerii kosmosu* historię kolonii osadników na Księżycu, którzy tworzą całkowicie niezależne od Ziemi państwo obywatelskie, które ze względu na panującą w nim skrajną wolność staje się wkrótce obiektem agresji Ziemi. Historia ta, będąca oczywiście reminiscencją amerykańskiej wojny o niepodległość, szczególnie silnie oddziaływała w gorącej atmosferze późnych lat sześćdziesiątych, jako że ukazywała modelowy przykład organizacji społeczeństwa, które odbywa się całkowicie bez rządu.

Twórczość Philipa K. Dicka pozostała za życia w zasadzie niezrozumiana, mimo tego, że pisarz ten od końca lat sześćdziesiątych cieszył się coraz większym uznaniem i popularnością¹⁰. Z wagi twórczości inspirowanej fundamentalnymi problemami klasycznej europejskiej filozofii autora *Valis* zdano sobie sprawę dopiero po jego śmierci w roku 1982, a dziś nazywany jest nawet „amerykańskim Borgesem”. W latach sześćdziesiątych jednak Dick postrzegany był przede wszystkim jako piewca kultury narkotyków, nierozzerwalnie związanej z kontrkulturą tego okresu. Futurologiczne fantazje Dicka zakładały istnienie społeczeństw uzależnionych od środków halucynogennych, od łagodnych „modyfikatorów nastroju” używanych przez bohaterów powieści *Trzy stygmaty Palmera Eldritch’a* po silne środki, skrajnie zaburzające postrzeganie rzeczywistości lub wręcz prowadzące, jak to ma miejsce w powieściach *Ubik* czy *Labirynt śmierci*, do wytwarzania rzeczywistości całkowicie wirtualnych. Dickowi zawdzięczamy też ponure memento zachlystującej się LSD

¹⁰ Najważniejsze opracowania twórczości Dicka: Ch. Palmer, *Philip K. Dick: Exhilaration and Terror of the Postmodern*, Liverpool University Press, 2003; P. S. Warrick, *Philip K. Dick's Answers to the Eternal Riddles*, w: *The Transcendent Adventure: Studies of Religion in Science Fiction/Fantasy*, Greenwood 1985, s. 107–127; *Philip K. Dick: Contemporary Critical Interpretations*, red. S. J. Umland, Greenwood Press, 1995; *Stanislaw Lem, Philip K. Dick: A Visionary Among the Charlatans*, „Science Fiction Studies”, SFS #5, March 1975; *Special Issue: The Science Fiction Of Philip K. Dick*, „Science Fiction Studies”, SFS #5, March 1975; *Special Issue: Philip K. Dick*, „Science Fiction Studies”, SFS #45, July 1988. Z polskich prac ukazały się ostatnio: M. Jędrzejczaka, *Dick Philip Kindred: żywotwórczość: studium postaci w powieściach*, Warszawa 2008, i H. A. Lankiewicza, *Śmiech w maszynie wszechświata: humor według Philipa K. Dicka*, Piła 2008.

epoki dzieci–kwiatów powieść *Przez ciemne zwierciadło*, jedną z pierwszych krytycznych obrazów destrukcji, jaką niesie swoboda wpływania na umysł za pomocą środków farmakologicznych.

Zjawiskiem towarzyszącym amerykańskiej kontrkulturze drugiej połowy lat sześćdziesiątych jest także gwałtowny wzrost popularności literatury *fantasy*, który liczy się od opublikowania przez wydawnictwo The Ace and Ballantine w 1966 roku w USA pierwszego paperbackowego (a drugiego w ogóle) wydania *Władcy pierścieni* Tolkiena. Na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych zaczynają wychodzić książki nowego pokolenia pisarzy, którzy wkrótce współtworzyć będą kanon gatunku — Ursuli Le Guin, Michaela Moorcocka, Johna Gardnera, George’a Dicksona i wielu innych. Kontrkulturowy wymiar tej twórczości związany był przede wszystkim z zerwaniem z tradycją judeochrześcijańską, odwróceniem się od mitologii i wyobraźni śródziemnomorskiej ku mitologii i wyobrażeniom Północy i pogańskiej Europy. Dzięki *fantasy* wyobrażenia i mity północnej Europy, dotychczas obecne w kulturze jedynie w ramach romantycznych reinterpretacji, stały się nie tylko elementem zainteresowania przedstawicieli kontrkultury, lecz bardzo szybko także składnikiem kultury popularnej XX wieku¹¹. Niezmiernie istotnym elementem kontrkulturowej rewolucji był rozwijający się od końca lat sześćdziesiątych nurt postmodernistyczny w literaturze *fantasy*, w obrębie którego rozwinęła się bardzo silna tendencja do polemiki z literacką tradycją i reinterpretacji znanych z przeszłości opowieści (tak zwanych *retelling fantasy*, na przykład *Grendel* Johna Gardnera, *Mgły Avalonu* Marion Zimmer Bradley, *Beauty* Robin McKinley, *Gilgamesh the King* Roberta Silverberga, *Jack Faust* Michaela Swanwicka, *Przyniesicie mi głowę księcia* Rogera Zelazny’ego i Roberta Sheckleya oraz inne).

¹¹ Ślady tych popkulturowych przetworzeń motywów literackich widoczne są w wielu utworach zespołów rockowych powstałych po 1967 roku (np. *Battle of Evermore* (1971) Led Zeppelin inspirowane Tolkienem, *Sympathy for the Devil* (1968) The Rolling Stones inspirowane *Mistrzem i Małgorzatą* M. Bułhakowa, nazwa zespołu The Soft Machine inspirowana tytułem powieści Williama S. Burroughsa, okładka płyty *Nursery Cryme* (1971) zespołu Genesis inspirowana *Przygodami Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla i wiele innych).

Lem i krytyka systemu

W Polsce opisane zjawiska ze zrozumiałych względów oczywiście zachodzić nie mogły. Kontrkulturowość polskiej fantastyki, o czym wspomniano powyżej, ma wymiar w zasadzie tylko dyskretnej postawy intelektualnej, uprawianej pod egidą literatury „młodzieżowej”. Za taki a nie inny kształt polskiej fantastyki odpowiedzialny jest przede wszystkim Stanisław Lem, który jest postacią dominującą w PRL-owskiej fantastyce aż do początku lat siedemdziesiątych XX wieku¹². Lem wyszedł w swoich pierwszych powieściach, *Astronautach* i *Obtoku Magellana*, od konstruowania quasi-komunistycznych utopii, wykorzystując do tego schematy charakterystyczne dla eksploracyjnej fantastyki naukowej¹³. Lem w późniejszych latach bardzo wstydził się tego wczesnego rozdziału swojej twórczości, nie zgadzając się nawet na wznawianie swoich najwcześniejszych utworów. Przełom nastąpił dopiero w roku 1957 wraz z wydaniem *Dzienników gwiazdowych*, zbioru nowel poświęconych kosmicznym podróżom fikcyjnego uczonego, Ijona Tichego. Opublikowanie tej książki w drugiej połowie lat pięćdziesiątych graniczy niemal z cudem, który da się wytłumaczyć jedynie chwilowym rozluźnieniem cenzury, spowodowanym wydarzeniami października 1956 roku. *Dzienniki gwiazdowe* są bowiem, przy całej swojej humorystycznej otoczce i stylizacji na powiastkę oświeceniową, w najgłębszym sensie satyrą na komunizm i systemy totalitarne¹⁴. Dwie kolejne powieści Lema, *Eden* z 1958 roku i *Pamiętnik znaleziony w wannie* z roku 1961, wraz z pochodzącymi z tego samego okresu *Dialogami*, zawierają — wedle określenia samego Lema — „niezwykle dużo dziwnych proroctw, szczególnie w tych frag-

¹² Z wydanych w ostatnich latach prac poświęconych twórczości Lema należy wymienić przede wszystkim: P. Krywak, *Fantastyka Lema: droga do „Fiaska”*, Kraków 1994; A. Smuszkiewicz, *Stanisław Lem*, Poznań 1995; M. Leś, *Stanisław Lem wobec utopii*, Białystok 1998; J. Jarzębski, *Wszczęświat Lema*, Kraków 2003; M. Dajnowski, *Groteska w twórczości Stanisława Lema*, Gdańsk 2005; M. Płaza, *O poznaniu w twórczości Stanisława Lema*, Wrocław 2006; P. Majewski, *Między zwierzęciem a maszyną: utopia technologiczna Stanisława Lema*, Wrocław 2007.

¹³ Zob. omówienie tych powieści w: M. Leś, dz. cyt., s. 34–39.

¹⁴ Zob. tamże, s. 81–85, 107–110.

mentach rozważań, które dotyczą zapaści systemu centralistycznego”¹⁵. W późniejszej swej twórczości, poczynając od *Solaris* i *Niezwykniętego*, Lem odejdzie od krytyki systemów politycznych i społecznych w stronę problemów ontologicznych i epistemologicznych, współtworząc jednocześnie historię filozoficznego nurtu fantastyki naukowej. Jednakże piętno, jakie wycisnął na rodzimej fantastyce pozostanie niezatarte, książki Lema staną się swoistą szkołą intelektualnej krytyki ustroju i społeczeństwa socjalistycznego, zarówno dla przyszłych pokoleń pisarzy *science fiction*, jak i w ogóle przedstawicieli polskiej inteligencji.

Popularność Lema spowodowała również charakterystyczne dla naszej fantastyki zjawisko, które w dużej mierze zaciera jej oczywistość jako składnika kontrkultury. Po pierwsze, Lem bardzo szybko stał się pisarzem oficjalnym, niektóre jego utwory, na przykład *Opowieści o pilocie Pirxie* czy *Bajki robotów*, trafiły do szkół jako lektury szkolne. Z drugiej strony, wypracowany przez Lema swoisty model „czopowości” *science fiction* umożliwi uprawianie, w ramach gatunku strukturalnej krytyki PRL-owskiego ustroju, mechanizmów społecznych zachowań i organizacji socjalistycznego społeczeństwa (*Dzienniki gwiazdowe*), socjalizmu jako ustroju politycznego (*Eden*) i losów jednostki w totalitarnym państwie kontrolowanym całkowicie przez służby bezpieczeństwa (*Rękopis znaleziony w wannie*). Książki Lema nie zawierały bezpośredniej kontestacji, nie były wyrazem buntu i sprzeciwu — operowały za to językiem ironii, hiperboli, groteski i powiastki filozoficznej doprowadzając do absurdu i ośmieszenia zjawiska rzeczywistości PRL. Stanowiły też wzorzec, jakim będzie podążała polska fantastyka lat późniejszych, która aż do końca lat osiemdziesiątych skupiać się będzie na krytyce systemu społecznego, funkcjonując jednocześnie w ramach kontrolowanego przez cenzurę rynku wydawniczego.

¹⁵ Cytat pochodzi z autorskiego komentarza do *Dialogów*, zamieszczonego na stronie www.lem.pl [01.01.2012].

Adam Wiśniewski-Snerg — historia outsidersa

Na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych Stanisław Lem odchodzi od beletrystyki fantastycznej i dzięki temu gwiazdą pierwszej wielkości polskiej fantastyki, dotychczas niemal całkowicie zdominowanej przez autora *Solaris*, zostaje Adam Wiśniewski-Snerg. Jego dwie pierwsze powieści: *Robot* (1973) i *Według lotra* (1978) stanowią frapujący kontrpunkt wobec pisarstwa Lema, Snerga różni od niego bowiem wszystko¹⁶.

O ile fantastyka Lema skłaniała się ku problemom epistemologicznym i ontologicznym, zmierzając wprost ku zbeletryzowanej filozofii, o tyle fantastyka Snerga, mimo podejmowania również i takiej tematyki, a nawet czynienia jej centrum zainteresowania (teoria Nadistot)¹⁷ — to w wymiarze literackim pozostaje przejmującym studium alienacji, samotności i wyobcowania. Sytuacje wykreowane w obu wspomnianych powieściach — w *Robocie* anonimowego bohatera, który traci pamięć o swojej tożsamości, a wszyscy rozpoznają w nim zupełnie obcą mu osobę, a w *Według lotra* — bohatera, który otoczony przez manekiny udające prawdziwych ludzi w mieście, które okazuje się zbudowaną z tektury sztuczną dekoracją — różnią się od tych proponowanych przez Lema w jego powieściach. Lem operuje bowiem niemal zawsze zapożyczonym z oświeceniowych narracji podróźniczych schematem „oglądu z zewnątrz”: obcej kultury, obcego społeczeństwa, mieszkańców obcych planet¹⁸. W sensie metatekstowym i interpretacyjnym powieści spełniają oczywiście model intelektualnej kontestacji kultury i funkcjonowania społeczeństwa, w jakim żyje potencjalny czytelnik *Edenu* czy *Dzienników gwiazdowych*. Oparta na oświeceniowych wzorcach krytyki politycznej i społecznej fantastyka Lema kształtowała opozycyjne wobec

¹⁶ Twórczości Snerga poświęcona jest książka Rafała Nawrockiego, *Literatura, nauka, herezja. Snerg*, Gdańsk 2011; zob. też: P. Stasiewicz, *Interpretacyjne konsekwencje pierwszoosobowej narracji w powieściach Adama Wiśniewskiego-Snerga („Robot”, „Według lotra”, „Nagi cel”)*, w: *Świat przez pryzmat „ja”*, t. 2, *Studia i interpretacje*, red. B. Gontarz, M. Krakowiak, Katowice 2006.

¹⁷ Zob. L. Bugajski, *Siedząc na grzędzie*, „Fantastyka” 1983, nr 10, s. 50.

¹⁸ Szerzej o tej perspektywie zob. M. Leś, dz. cyt., s. 63–64.

PRL-owskiej propagandy modele myślenia o rzeczywistości w sposób jednocześnie dowcipny i dyskretny.

W przypadku Snerga sprawa ma się inaczej. Fantastyka autora *Robota* zawsze prezentuje sytuacje „od wewnątrz”. Jej bohater jest mimowolnym członkiem opisywanej w powieściach społeczności, ale też wszystkie jego czyny i odczucia czynią z niego skrajnego outsidera nieidentyfikującego się ze wspólnotą. Bohaterowie tych powieści, „Ned Poreira” i Carlos Ontena są jednocześnie *alter ego* samego autora, który co prawda nie deklarował nigdy politycznej kontestacji, lecz jego życiowa postawa niezgody na rzeczywistość, życie całkowicie „obok” systemu, sprowokowały kilka lat później Janusza Zajdla do uczynienia Wiśniewskiego-Snerga wzorcem dla głównej postaci swojej powieści *Limes inferior*, pod lekko zmienionym pseudonimem — Sneera¹⁹.

Fantastyka Adama Wiśniewskiego-Snerga stanowi osobne zjawisko w polskiej *science fiction*, różniące się zarówno od intelektualno-filozoficznego wzorca Lema, jak i od następującej po nim fali tak zwanej fantastyki socjologicznej. Powieści autora *Robota* to indywidualne „małe apokalipsy” bohaterów, którym dane jest swoiste objawienie, które z kolei uniemożliwia im kontakt z innymi członkami społeczeństwa. Znamienne jest, że w powieści *Według lotra* jedyna możliwość kontaktu międzyludzkiego zarysowana zostaje poprzez wprowadzenie do powieściowego świata postaci niejakiego Płowego Jacka, niby-hippisa przeniesionego wprost z amerykańskiej kontrkultury. Płowy Jack w symboliczny sposób uosabia też Chrystusa, a główny bohater powieści zostanie w finale ukrzyżowany razem z nim przez bezduszne manekiny — wyobrażające tysiące typowych członków społeczeństwa.

Kontestacja we wspomnianych powieściach nie ma wymiaru politycznego i kulturowego, lecz indywidualny i ontologiczny. Bohaterowie Snerga zaznaczają swą odrębność od zbiorowości w spektrach jego powieści dlatego, iż dany jest im rodzaj swoistego oświecenia ontolo-

¹⁹ Informacja ta jest w zasadzie nieweryfikowalna, ale powtarzana powszechnie jako oczywistość — np. na okładce opowiadań Snerga, zob. A. Wiśniewski-Snerg, *Aniol przemocy i inne opowiadania*, Gliwice 2001.

gicznego, są wtajemniczeni w zgodzie z głoszoną przez Wiśniewskiego-Snerga teorią hierarchicznych bytów. Tym samym owa kontestacja, zachowując pozory niezgody i odrzucenia systemu i kultury, nie jest opisem zjawiska społecznego, lecz jedynie aktem literackim bądź też zapisem indywidualnego przeżycia świata²⁰.

Fantastyka socjologiczna

Fenomen polskiej fantastyki z lat 1979–1989, schyłkowej fazy PRL, odznacza się przede wszystkim systemową i strukturalną analizą funkcjonowania społeczeństwa socjalistycznego pod totalitarnymi rządami, a także społeczności w jakikolwiek sposób manipulowanych przez ośrodek władzy²¹.

Przyczyn rozwoju tego gatunku właśnie w tym czasie było co najmniej kilka. Elementarnym powodem był wzrost wiedzy o Zachodzie, dzięki emigracji stałej lub zarobkowej, a także coraz silniejsze przeniesienie do Polski elementów zachodniej pop- i kontrkultury. Ogromny wpływ na fantastykę tego okresu miały też wydarzenia 1968, 1970, 1976, a na późniejsze powieści także lat 1980–1981. Kolejnym czynnikiem inspirującym twórców tego gatunku była świadomość manipulowania przez władzę dobrami kulturowymi płynącymi z Zachodu, na przykład chętnie sprowadzано do rozpowszechniania w Polsce filmy (często zaczerpnięte z zachodniej kontrkultury), ukazujące Zachód oskarżycielsko lub w krzywym zwierciadle (*Hair*, *Czas Apokalipsy*, *Blues Brothers*, *Pluton*, *Szpital Britannia*, *Lot nad kukułczym gniazdem*, *Oto Ameryka*). Nie bez znaczenia był fakt istnienia tolerowanej do pewnego stopnia od połowy lat siedemdziesiątych antykomunistycznej opozycji oraz jej manipulowanie, kontrolowanie i korumpowanie przez władze komunistyczne. W parze z tym szło coraz większe tolerowanie przez władzę w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych pewnej formy „niezgody na system”, swoistej kontrolowanej i cenzurowanej kontrkultury (kaba-

²⁰ Zob. P. Stasiewicz, dz. cyt., s. 209.

²¹ Szerzej na ten temat: M. Leś, *Fantastyka socjologiczna: poetyka i myślenie utopijne*, Białystok 2008.

ret, komedie Stanisława Barei, muzyka rockowa, festiwal w Jarocinie, subkultury punkowe i metalowe, Rozgłośnia Harcerska w IV programie Polskiego Radia).

Fantastyka socjologiczna jest jednocześnie produktem tamtych czasów, formą krytyki takiego stanu rzeczy, jak i — paradoksalnie — kolejnym elementem manipulowania kulturą przez władze. Wszystkie powieści z tego gatunku reprezentują podobny wzorzec — opisują fikcyjne państwa istniejące „w Kosmosie” lub fikcyjnych miejscach na Ziemi i wszystkie są przejrzystymi aluzjami do polskiej rzeczywistości lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. A co najważniejsze — wszystkie ukazały się oficjalnie. Najważniejsze z nich to trylogia Edmunda Wnuka-Lipińskiego *Wir pamięci* (1979), *Rozpad połowiczny* (1988) i *Mord założycielski* (1989), a także *Cała prawda o planecie Ksi* (1979), *Limes inferior* (1982), *Paradyzja* (1984) Janusza Zajdla, *Dzień drogi do Meorii* (1989) Marka Oramusa, *Twarzą ku ziemi* (1989) Macieja Parowskiego i *Wybrańcy bogów* (1988, wyd. 1992) Rafała Ziemkiewicza.

Wszystkie te powieści są oczywiście zakamuflowanym opisem PRL-u Gierka i Jaruzelskiego, wszystkie poświadczają i dokumentują typowe dla „władzy ludowej” metody represji, kontroli, propagandy i manipulacji, jakich dokonuje ona na społeczeństwie i wszystkie opisują istnienie w ramach owych społeczeństw elementów opozycyjnych, kontestujących porządek społeczny, polityczny i kulturowy narzucony odgórnie przez władzę.

Trzeba zdecydowanie powiedzieć, że obraz, jaki wyłania się z tych powieści, jest zdecydowanie ponury. Diagnoza, jaką stawiają bowiem autorzy wspomnianych powieści, jest taka, iż nie tylko społeczeństwo manipulowane jest przez system, ale dzieje się tak również w przypadku opozycji i wszelkich przejawów kontrkultury. W każdym bowiem z opisywanych przypadków władza ma fizyczną możliwość (tak samo jak było to w przypadku prawdziwej historii PRL) niemal natychmiastowej likwidacji elementów kontrkulturowych i kontestacyjnych, ale z zasady robi to bardzo rzadko.

Służba porządkowa tylko pozornie nie zauważa jednych, by natychmiast reagować na pojawienie się innych podejrzanych facetów. Wniosek stąd jest zupełnie oczywisty: niektórzy są władzom po prostu potrzebni, ich działalność jest wkalkulowana w działanie systemu (...). Cała ta podskórna infrastruktura społeczna działa za przyzwoleniem administracji — a więc na ten czy inny sposób — w interesie władzy²².

Tego rodzaju postawienie sprawy stawia kontrkulturę w zupełnie nowej pozycji. Otóż zamiast być kontrkulturą, staje się ona elementem status quo, tolerowanym nie ze względu na słabość władzy, jak się powszechnie sądzi, ale dlatego, że jest ona z tych czy innych powodów władzy potrzebna. Władza czy też system poprzestaje tylko na wytworzeniu dziwnego rytuału koegzystencji, składającego się z groteskowego ciągu podśluchów, inwigilacji, czasowych zatrzymań, operacyjnej dokumentacji i temu podobnych, ale nie dąży już, jak to było w czasach stalinowskich, do fizycznej eksterminacji elementów opozycyjnych. Zasada ta obowiązuje zarówno w sferze politycznej, jak i kulturalnej dzięki tolerowaniu coraz liczniejszych subkultur istniejących w ramach pozornie zunitaryzowanego społeczeństwa socjalistycznego. W obu przypadkach, to znaczy realnym, peerelowskim, i powieściowym, „system” poprzestaje na chwilowych demonstracjach siły, podkreślających jego fizyczną dominację, ale rezygnuje z całkowitej eliminacji pozornie obcej opozycyjnej i kontrkulturowej narośli.

Wytłumaczenia tego zjawiska opisywanego przez twórców fantastyki socjologicznej są dwa. Pierwsze wskazuje badacz tej literatury, Mariusz Leś, pisząc: „istnienie (sił wywrotowych) wydaje się być wliczone w dynamikę samosterowalnych systemów, oraz relacji między różnymi ośrodkami władzy”²³. Rozumieć przez to należy, iż mamy w tym przypadku do czynienia z systemem ulepszonym w porównaniu do prymitywnego stalinowskiego terroru. Ów system wyższego rzędu gotów jest tolerować w swoich ramach różne odchylenia, ponieważ tym właśnie, a więc pewną elastycznością i kilkuprocentową toleran-

²² J. Zajdel, *Limes inferior*, Warszawa 1982, s. 105–106.

²³ M. Leś, *Fantastyka socjologiczna...*, s. 293.

cją, odznaczają się systemy doskonałe. Jak pisze Leś: „Dystopia zwykle wyposaża władzę w zmysł perwersji. Władza bawi się kosztem zniewolonych ludzi (jak w *Twarzą ku ziemi*), być może potrzebuje oporu dla utrzymania spójności”²⁴.

Drugie wytłumaczenie wpisuje się w chętnie stosowaną, szczególnie przez ekipę Jaruzelskiego, retorykę troskliwego ojca, traktującego kontrkulturowe wybryki z tolerancyjną pobłażliwością. Wszelkie przejawy działalności opozycyjnej traktowane są w tej sytuacji jako przejaw niedojrzałości, nieodpowiedzialności i wreszcie niezrozumienia, że system mimo pewnych niedociągnięć jest w swej istocie ochroną przed większym złem. W modelowy sposób ukazał to Zajdel w *Limes inferior*. Istniejący w świecie przedstawionym powieści podział społeczny na zhierarchizowane społeczeństwo, podzielone na klasy od najniższej szóstki do jedyńki, i sprawującą nad nim władzę klasę zerowców jest oczywiście odbiciem analogicznego podziału zachodzącego w społeczeństwie Polski Ludowej²⁵. Oryginalnym pomysłem Zajdla jest jednak wprowadzenie w finalnych rozdziałach powieści, nieco na zasadzie *deus ex machina*, informacji o istnieniu klasy nadrzędnej, tak zwanych Nadzerowców, którzy niezauważalni przez zwykłych śmiertelników kontrolują klasę sprawującą władzę na Ziemi. Ich istnienie utrzymywane jest w tajemnicy, bohater powieści, Sneer, żyjący dotychczas na marginesie systemu i wykorzystujący go do własnych potrzeb, zostaje jednak poinformowany, iż władza zerowców pełni tak naprawdę rolę bufora ochronnego wobec nieprzewidywalnej w swej kapryśności potęgi Nadzerowców. Oczywiście nietrudno tę powieściową sytuację odnieść do ówczesnych realiów i zinterpretować powieściowy podział społeczny na klasy 6–1, Zerowców i Nadzerowców jako odbicie realnie istniejącej sytuacji „społeczeństwo — władza — Związek Radziecki”. W sensie politycznym aluzja Zajdla jest dość przejrzysta.

²⁴ Tamże, s. 297.

²⁵ Dokładniejsze analizy prozy Zajdla przynoszą prace Leszka Bendkowskiego, zob. L. Bendkowski, *Ponure raje Janusza A. Zajdla: wizje społeczeństw totalitarnych, czyli o prozie fantastycznonaukowej Janusza A. Zajdla*, Gdańsk 2000; tegoż, *W poszukiwaniu prawdy: zniewolone społeczeństwa w powieściach science fiction Janusza A. Zajdla*, Warszawa 2011.

W sensie systemowym jednak ta i inne powieści nurtu socjologicznego przynoszą druzgocącą analizę zachowań kontrkulturowych sprządzając je do pewnej formy infantylnego buntu. Znaczące jest bowiem, że oświecenie głównego bohatera *Limes inferior*, jego wiedza dotycząca mechanizmów funkcjonowania świata, przychodzi ze strony systemu, to system przeciąga go na swoją stronę. Pewnym paradoksem jest, że pisarze nurtu socjologicznego lubią pokazywać kontrolowane przez władzę zachowania kontrkulturowe jako swego rodzaju kuźnię przyszłych kadr kierowniczych aparatu państwowego. Tym samym kontrolowana przez aparat bezpieczeństwa kontrkultura staje się rodzajem poligonu doświadczalnego, na którym testowani są ludzie, których w odpowiednim momencie przeciąga się na stronę władzy²⁶.

Zakończenie

Fantastyka polska nie odgrywa tak znaczącej roli w procesach kulturotwórczych, jak to ma miejsce na Zachodzie²⁷. Z powyższych obserwacji wynika raczej coś przeciwnego — w wydaniu polskich pisarzy fantastyka staje się nie narzędziem społecznej futurologii, lecz środkiem służącym opisowi mechanizmów zachodzących tu i teraz. Jak widzieliśmy, opis ten może przybierać różne formy: w przypadku Lema staje

²⁶ Zob. Leś, *Fantastyka socjologiczna...*, s. 296–297.

²⁷ W porównaniu z Polską z lat 50., 60. i 70. udział motywów fantastycznych w kulturze Zachodu, w tym przede wszystkim kulturze popularnej, był nieporównanie większy. Wystarczy wymienić funkcjonujące na wolnym rynku wydawniczym czasopisma poświęcone tylko fantastyce, takie jak: *Amazing Stories* (1926–2005), *Astounding Science-Fiction* (1938–1960); amerykańskie seriale telewizyjne: *Batman* (ABC, 1966–1968), *Star Trek* (NBC, 1966–1969), *The Twilight Zone* (CBS, 1959–1964), *The Outer Limits* (ABC, 1963–1965), *Voyage to the Bottom of the Sea* (ABC, 1964–1968), *Lost in Space* (CBS, 1965–1968), *My Favorite Martian* (CBS, 1963–1966) czy angielski *The Avengers* (ITV, 1961–1969; motywami fantastycznymi nasycone były szczególnie trzy ostatnie sezony z lat 1965–1969), nie wspominając rzecz jasna o wielokrotnie większej podaży literatury fantastycznej, niż to miało miejsce w analogicznym okresie w Polsce. Innymi słowy, potencjalny odbiorca kultury z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych na Zachodzie przyzwyczajony był do obecności fantastyki nawet w mass mediach, podczas gdy w Polsce tematyka ta odgrywała — przyjmując oczywiście stonki ilościowe — marginalną rolę.

się filozoficzną analizą systemowych właściwości ustrojów totalitarnych i scentralizowanych, w wydaniu Wiśniewskiego-Snerga fantastyka jest środkiem do literackiego opisu wyobcowania z systemu, natomiast w wydaniu twórców fantastyki socjologicznej staje się narzędziem opisu politycznych niuansów późnego PRL-u, demaskatorem gry pozorów, jaka toczy się między władzą a opozycją, napięciami między kulturą i kontrkulturą.

Zjawiskiem, o którym należy jeszcze wspomnieć na zakończenie jest swoisty paradoks polskiej fantastyki, która cieszyła się znacznie mniejszym poważaniem niż w analogicznym okresie na Zachodzie. Fantastyka anglosaska bardzo wcześnie, bo już w latach sześćdziesiątych, wychodzi z getta literatury popularnej, młodzieżowej, wagonowej — ogólnie mówiąc: „niepoważnej”. Fantastyka staje się tam elementem literatury głównego nurtu, czemu często towarzyszy znamieny fakt odejścia niektórych pisarzy *science fiction* od fantastyki w stronę realizmu, jak to ma miejsce w przypadku na przykład Philipa K. Dicka czy Kurta Vonneguta. W latach sześćdziesiątych wraz z nastaniem tak zwanej Nowej Fali w fantastyce naukowej²⁸ i bardzo silnego nurtu postmodernistycznego w *fantasy* podnosi się bardzo wyraźnie poziom literacki fantastyki, co od razu owocuje wzrastającym jej prestiżem i akceptacją. W Polsce sytuacja przedstawia się zupełnie odwrotnie — fantastyka nawet do dziś postrzegana jest jako literatura *stricte* młodzieżowa, pozbawiona głębszych intelektualnych wartości. W okresie PRL książki z tego gatunku publikowane są przede wszystkim przez wydawnictwa młodzieżowe lub w oddzielnych seriach przeznaczonych dla młodzieży, firmowanych przez duże wydawnictwa (seria „Z kosmonautą” Czytelnika, „Kroki w nieznaną” i „Fantastyka-Przygoda” Iskier), opowiadania z tego gatunku ukazywały się natomiast w takich nieliterackich czasopismach, jak na przykład „Młody Tech-

²⁸ Zob. C. Greenland, *The Entropy Exhibition: Michael Moorcock and the British New Wave in Science Fiction*, Routledge, 1983.

nik”²⁹. Jest więc pewnym paradoksem, iż bodaj najbardziej przenikliwe analizy mechanizmów funkcjonowania państwa komunistycznego, jakie zawarli w swych powieściach Edmund Wnuk-Lipiński i Janusz Zajdel, ukazały się całkowicie oficjalnie w wielkonakładowych wydawnictwach, ale w seriach młodzieżowych. Pytanie, czy było to efektem przeoczenia, czy też może lekceważenia niskiego gatunku, jakim była fantastyka naukowa, czy też był to jeszcze jeden z elementów dziwnej gry pozorów prowadzonej przez władzę i społeczeństwo — musi pozostać otwarte.

²⁹ Wystarczy prześledzić historię publikacji opowiadań Zajdla, które w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ukazywały się w tak dziwacznych z punktu widzenia historii literatury periodykach, jak „Młody Technik”, „Horyzonty Techniki”, „Płomyczek”, „Astronautyka”, „Na przelaj”, „Perspektywy”, „Przyjaciel przy Pracy” czy „Przeгляд Techniczny”; zob. *Bibliografia twórczości Janusza A. Zajdla* (z przekładami), w: J. A. Zajdel, *List pożegnalny*, Warszawa 1989, s. 187–199.

Rozpad świata wartości w prozie Rafała Ziemkiewicza

Debiut Rafała Ziemkiewicza przypadł na okres największego rozkwitu polskiej fantastyki nurtu socjologicznego. Ponury okres przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych przyniósł największe dokonania literackie Janusza Zajdla, Wnuka-Lipińskiego, czy Marka Oramusa. W 1982 roku zaczyna ukazywać się miesięcznik „Fantastyka”, który, dzięki nieosiągalnej w dzisiejszych czasach poczytności, winduje literaturę fantastycznonaukową do rangi bodaj najważniejszego medium intelektualnego doby późnego stanu wojennego. Mniej więcej w tym samym czasie, w roku 1981, powstają pierwsze opowiadania Ziemkiewicza. Rok później autor *Ciała obcego* będzie współzałożycielem literackiej grupy Trust, która ma być nowym pokoleniem polskich pisarzy *science fiction*, którzy za pomocą fantastyki będą próbować analizować system polityczny ówczesnej Polski i w ogóle wszelkie systemy polityczne w ich różnorodnej wariantowości. Trust miał być grupą pisarzy, którzy pisać będą „w konwencji realistycznej o tematyce socjologicznej i politycznej”³⁰. W tej poetyce Ziemkiewicz tworzy w zasadzie do końca lat osiemdziesiątych, czego owocem są dwa tomy opowiadań: *Władca szczurów* (wyd. 1987, zawierający opowiadania z lat 1981–1983), *Zero złudzeń* (wyd. 1991, zawierający opowiadania z lat 1984–1990) oraz powieść *Wybrańcy bogów*, ukończona w roku 1988, po raz pierwszy wydana dopiero po zniesieniu cenzury w roku 1991³¹.

Do swego wczesnego dorobku Ziemkiewicz odnosi się lekceważąco. Pisząc wstęp do zbioru *Zero złudzeń* pozwolił sobie na solidną dawkę autoironii, stwierdzając:

Na dobrą sprawę, autora większości pomieszczonych w tym tomie opowiadań już nie ma. Na ile go pamiętam, był młodzieńcem bardzo narwa-

³⁰ Informacja pochodzi z okładki *Władcy szczurów* Ziemkiewicza, zob. R. Ziemkiewicz, *Władca szczurów*, Warszawa 1987.

³¹ Na temat polskiej fantastyki socjologicznej zob. M. Leś, *Fantastyka socjologiczna...*

nym i gniewnym, pełnym urazów i nieodmiennie kipiącym wściekłością. Z całą pewnością właśnie z tej wściekłości wzięło się jego pisanie. A także z żywiołowej niechęci do literatury nudnej i z głębokiej wiary w możliwości fantastyki, która o sprawach trudnych potrafi mówić w sposób prosty, wcale ich przy tym nie upraszczając³².

Nawet jeżeli autor przesadził w niechęci do swego wczesnego dorobku, nie ulega wątpliwości, iż ową „wściekłość” wyczuwa się w większości jego wczesnych tekstów. Nie zmienia to faktu, że nawet w nich, będących w większości próbami literackimi posledniego gatunku, dają się zauważyć motywy, które interesować będą dojrzałego Ziemkiewicza. W większości z tych wczesnych utworów głównym wątkiem jest kwestia fasadowości władzy i zmiany ekipy rządzącej państwem, opisywanym w konkretnym utworze. Bezspornie najlepszym tekstem i w zasadzie jedynym, który, czytany z perspektywy lat, nie jest już tylko dokumentem pewnego etapu rozwoju polskiej fantastyki politycznej, jest powieść *Wybrańcy bogów*. W niej to bowiem najdobitniej wyeksponował Ziemkiewicz dręczący go temat politycznej przemiany ustrojowej.

Z powieścią tą wiąże się jednak kilka problemów. Według informacji zamieszczonej pod tekstem autor pisał ją w latach 1985–1988, książka jednak, jak już powiedziano, nie ujrzała światła dziennego aż do roku 1991. W roku wydania mogła być rozpatrywana jako relikwiny minionej epoki, mniej lub bardziej zasłużony swego rodzaju „półkownik” polskiej fantastyki socjologicznej, który — założmy, że ze względów cenzuralnych — nie ujrzał w czasach PRL-u światła dziennego. Powieść ta, czytana jednak w kontekście późniejszego zaangażowania politycznego Ziemkiewicza, jego działalności w Unii Polityki Realnej, a przede wszystkim widziana przez pryzmat jego tekstów publicystycznych pisanych w „Najwyższym Czasie!” i „Gazecie Polskiej”, nabiera zupełnie nowych znaczeń. Rok 2006, w którym ukazała się piąta z kolei, i jednocześnie najgłośniejsza książka publicystyczna pisarza, *Michnikowszczyzna*, rzuca na debiutancką powieść autora *Polactwa* jeszcze jaśniejsze światło. *Michnikowszczyzna* jest, jak wiadomo, próbą nie tylko zdyskredytowa-

³² Zob. R. Ziemkiewicz, *Od autora*, w: *Zero złudzeń*, Białystok 1991, s. 5.

nia Adama Michnika jako intelektualnego guru tak zwanego środowiska ludzi rozumnych, którzy w imię wzniosłych „wartości europejskich” odstępują od rozliczenia komunistycznych zbrodni. *Michnikowszczyzna* nie jest tylko pamfletem na skompromitowane aferę Rywina środowisko wydawnictwa Agora, ale przede wszystkim demaskacją wielkiego mitu „demokratycznej rewolucji” roku 1989, okrągłego stołu i „wolnych wyborów” do sejmu kontraktowego lat 1989–1991 oraz historycznej roli wielkiej koalicji, która legła u podstaw rządu Tadeusza Mazowieckiego. Rola tych wydarzeń, ich przebieg i dobroczynny wpływ na losy Polski kwestionowany był przez różnego rodzaju prawicowe środowiska polityczne, które jednak nie odgrywały większej roli w świadomości opinii publicznej, przekonanej o całkowicie spontanicznym przebiegu przewrotu politycznego w Polsce na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Ludzi, którzy kontestowali w jakikolwiek sposób wartość dokonanej w ten sposób przemiany ustrojowej, określano zazwyczaj mianem „burzycieli porządku”, „warcholów”, „nienawistników”, a wreszcie szargających narodowe wartości, dokonanego rzekomo w tradycyjnym dla polskości pokojowym duchu tolerancji, porozumienia dla dobra Polski. W tym kontekście najbardziej interesujące jest to, że taka właśnie modelowa przemiana ustrojowa zostaje ukazana w powieści *Wybrańcy bogów*, ukończonej w roku pamiętnego obiadu w Magdalence. Akcja powieści rozgrywa się na planecie Terea, która zerwała kontakty z Ziemią, tworząc własne skomunizowane społeczeństwo, którego funkcjonowanie na dłuższą metę prowadzi do ostrego kryzysu gospodarczego, a utrzymywane jest tylko i wyłącznie przy życiu za pomocą terroru policyjnego i metodycznego rozpijania skoszarowanej ludności. Aluzje do polskiej rzeczywistości lat osiemdziesiątych są tu jak widać nietrudne do rozszyfrowania. Zaskakujące jest jednak to, że w sferach władzy rodzi się pomysł pokierowania przewrotem politycznym i stanięcia tak zwanych pragmatycznych partyjniaków na czele społecznego buntu. Przywódca grupy spiskujących generałów, Borden, tak oto motywuje swój plan:

Nasuwa się pytanie, dlaczego nie przygotowaliśmy tak daleko idących zmian dłużej i dlaczego nie wprowadzamy ich stopniowo, rozkła-

dając na dłuższy czas (...). Napięcie społeczne w ostatnim czasie poważnie wzrasta i musi wkrótce doprowadzić do wybuchu, któremu nie jesteśmy w stanie zaradzić. A skoro nie możemy stłumić buntu, należy się do niego przyłączyć i właściwie nim pokierować. Musimy sprowokować zajścia w najdogodniejszym dla nas momencie i w porę wystąpić z właściwym programem³³.

W powieści odnaleźć można również usprawiedliwienie przesiadki ideowych komunistów na kapitalizm, które daje ten sam Borden:

- Co pan rozumie przez „skuteczność”?
- To chyba oczywiste. Takie sterowanie rozwojem społecznym, aby zmienić ludność Terei w sprawne, posłuszne narzędzie w rękach grupy kierującej planetą. Każda doktryna jest tylko środkiem, mającym służyć temu celowi. Nie można się do niej za bardzo przyzwyczajać. Jeśli środki przestają być skuteczne, trzeba sięgnąć po nowe, i to szybko, zanim zrobi to ktoś inny, kto mógłby nam zagrozić³⁴.

Trudno rzecz jasna posądzać Ziemkiewicza o zdolności prorocze, choć szłyby one w parze z futurologicznym odcieniem niemal całej dwudziestowiecznej fantastyki. Sygnały płynące ze strony władzy u schyłku lat osiemdziesiątych, zbiegające się w czasie z pisaniem *Wybrańców bogów*, przegrane przez Jaruzelskiego referendum w Garwolinie, niemrawa reakcja partii na strajki z lata 1988, spotkanie Wałęsy i Miodowicza w państwowej telewizji, a wreszcie wyraźnie prokapitalistyczne posunięcia rządu Rakowskiego były z pewnością inspiracją do takiego, a nie innego naświetlenia politycznej przemiany opisanej w *Wybrańcach bogów*. Od politycznego ważniejszy staje się tu jednak kontekst socjologiczny, debiutancka powieść Ziemkiewicza staje się bowiem punktem wyjścia do różnorodnych refleksji na temat fasadowości procesów politycznych, umiejętnego sterowania przez władzę społeczeństwem przy wykorzystaniu różnorodnych środków technologicznych.

³³ Cyt. za: R. Ziemkiewicz, *Wybrańcy bogów*, Warszawa 1999, s. 136.

³⁴ Tamże, s. 170.

Kolejna powieść Ziemkiewicza, *Pieprzony los kataryniarza*, która z jednej strony uznana została za najlepszą powieść *science fiction* 1995 roku (Nagroda im. Janusza A. Zajdla), a z drugiej odczytana jako płaska satyra polityczna na Polskę pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych³⁵, stanowi rozwinięcie zarysowanych w *Wybrańcach bogów* motywów. Powieść ta jest bodaj najbardziej ponurą wizją Polski po przemianach 1989 roku, jaka wyszła spod pióra polskiego pisarza. Ziemkiewicz kwestionuje w niej istnienie demokracji w kształcie, jaki lansowany jest przez oficjalne media, tym samym kwestionuje wpływ przeciętnych ludzi na bieg historii. *Pieprzony los...* przedstawia wizję Polski bliską tej z *Wybrańców bogów*, w której Polacy rządzeni są przez cyniczną kastę, której pierwszym i jedynym celem jest utrzymanie się przy władzy i przekonanie oglupiałego społeczeństwa, iż to właśnie ono jest czynnikiem decydującym o losach świata. Uosobieniem tej tajnej warstwy rządzących jest Firma, która pojawia się zresztą w wielu innych tekstach Ziemkiewicza i jest wyraźną aluzją do istnienia w postpeerelowskiej Polsce polityczno-gospodarczych układów, wywodzących się z komunistycznej służby bezpieczeństwa. Sytuacje polityczne dwóch pierwszych powieści Ziemkiewicza wzajemnie się więc uzupełniają: *Wybrańcy...* pokazują od środka polityczny zamach stanu, którego inicjatywa wypływa z kregów dotychczasowej władzy, *Pieprzony los...* pokazuje zaś świat, w którym rewolucja takowa skutecznie się dokonała. Główny bohater powieści otrzymuje w pewnym momencie zaproszenie do rządzącej elity i zostają mu przedstawione przez dawnego przyjaciela cyniczne motywy, jakie kierują dążącą za wszelką cenę do utrzymania władzy Firmą:

Czy ktoś jeszcze wierzy, że przypadkowe decyzje miliarda kretynów, żyjących tylko dla jedzenia, seksu i wydalania, prowadzą ludzkość do o k a d s? Więc kto tym wszystkim pokieruje? Ludzie biznesu? Oni gonią tylko za maksymalizacją zysku (...). Czy też, może, ktoś rezerwuje

³⁵ Por. A. Mazurkiewicz, *Ułdzone grymasy zbuntowanych dzieci. Skandalizująca fantastyka naukowa w najnowszej literaturze polskiej*, w: *Antynomie wartości. Problematyka aksjologiczna w literaturze i dydaktyce*, red. A. Morawiec, R. Jagodzińska, A. Klepaczek, Łódź 2006, s. 86–87.

rolę przewodników dla nauki? Ale naukowcy to przecież taka sama gromada nadętych, małych karierowiczów, podstawiających sobie nogi i wieszających się klamki polityków i biznesmenów. (...) Czy myślałeś, jak daleko zaszła cywilizacja, jak potężne moce wyzwoliła — a nie stworzyła żadnego systemu dobierania ludzi, którzy nią kierują poza głosowaniem masy, niezdolnej zrozumieć, na kogo i dlaczego głosuje?³⁶

Między *Wybrancami...* a *Pieprzonym losem...*, mimo zbieżności politycznej wizji świata, zachodzi jednak ogromna różnica. O ile bowiem debiutancka powieść Rafała Ziemkiewicza stanowi swego rodzaju intrygujący eksperyment intelektualny, będący przenikliwą analizą przejścia od jednego systemu władzy do drugiego, o tyle druga z tych powieści wzbogaca ową analizę o perspektywę aksjologiczną, w zasadzie w pierwszej nieobecna. *Wybranców...* odczytać można jako chłodną analizę mechanizmów, jakimi posługuje się sprytna elita usiłująca utrzymać się wbrew woli społeczeństwa przy władzy. *Pieprzony los...* kreśli szerszą perspektywę, gdyż historia opisywana w tej powieści nie mogłaby zdarzyć się gdziekolwiek i kiedykolwiek. Ziemkiewicz stawia bowiem tezę, iż do tak potwornej manipulacji, jaką jest forma demokracji współczesnej Polski, do której czyni w *Pieprzonym losie kataryniarza* przejrzytą aluzję, mogło dojść tylko w Polsce w wyniku ściśle określonych wydarzeń historycznych. To, iż przedstawiciele dawnego aparatu bezpieczeństwa, wywodzący się najczęściej z nizin społecznych, przejmują we współczesności rolę elity intelektualnej, możliwe jest tylko dzięki biologicznej eliminacji autentycznych elit, które budowały dawną kulturalną wielkość Polski. W jednej z wirtualnych wizji głównego bohatera powieści, Roberta, trafia on, niczym mityczny Eneasza, do królestwa zmarłych, zamiast jednak, jak bohater Wergiliusza oglądać przyszlą chwałę swego państwa, ogląda spopieliałe trupy jego dawnych elit.

Oto byli. Ojcowie, dziadkowie przyszłych ministrów i prezydentów, przyszłych dyrektorów i menadżerów, profesorów i pisarzy, bankierów i przedsiębiorców, sędziów i adwokatów — którzy nigdy się nie naro-

³⁶ Cyt. za: R. Ziemkiewicz, *Pieprzony los kataryniarza*, Warszawa 2003, s. 218–219.

dzili, po których została tylko ziejąca pustka, wypełniona cuchnącą falą szumowiny, dziećmi oprawców i wykolejenców z folwarcznych czworaków; śmiertelna rana na ciele narodu. Leżeli pochowani w zapomnieniu, milczący nieważcy, rozsypujący się w proch pod oddechem mijającego ich Roberta, zaciskającego w bólu palce i mrużącego zalzawione oczy, uciekającego wciąż w głąb i w głąb czasu³⁷.

W świecie fantastyki Ziemkiewicza nie ma już prawdziwych obywateli, to znaczy ludzi świadomych swojej społecznej roli i przygotowanych do pełnego udziału w skomplikowanych procesach współczesnego świata. Zastąpił ją bezmyślny motłoch tak zwanych przeżuwaczy (określenie to obsesyjnie powraca w wielu tekstach pisarza), niezdolnych zrozumieć czegokolwiek z otaczającej ich rzeczywistości. „Przeżuwaczom” towarzyszy jednocześnie paniczny strach przed niezrozumieniem świata, toteż codziennie muszą się utwierdzać w swojej przydatności do życia, roli społecznej i sensie otaczającego świata, bombardowani nieustannie wyjaśniającą, przygotowywaną oczywiście przez Firmę, papką informacyjną.

Przeżuwacze mieli swoją codzienną dawkę serwisowego kitu i swoje **poczucie bezpieczeństwa**. (...)

Przy okazji zaś załatwiało, by Przeżuwacze wraz z serwisowym kitem połykali codziennie odpowiednią dawkę fraz świadczących, jak ciężko stara się władza o

Przewycięzenie recesji

Dalszą stopniową

Poprawę sytuacji ekonomicznej

I doprowadzenie

Transformacji ustrojowej

Do chwalebного zakończenia. To nic, że Przeżuwacze w to nie wierzyli, a nawet gdyby wierzyli, po pięciu minutach zapominali, w co. Ważne było, żeby codziennie powtarzane, frazy te zapadały im w podświadomości i zalepiały szare komórki jak lepki szlam³⁸.

³⁷ Tamże, s. 236.

³⁸ Tamże, s. 57–58. Podkreślenia autora powieści.

Podstawowym narzędziem manipulacji staje się, jak widać w powyższych cytatach, informacja. Tym samym zakwestionowane zostaje obiegowe twierdzenie, głoszące, iż po wieku pary i po wieku elektryczności, XXI stulecie będzie wiekiem informacji. Rafał Ziemkiewicz lansuje tezę, znaną także z późnej eseistyki Stanisława Lema³⁹, iż w XXI wieku dojdzie do drastycznego rozziwienia pomiędzy przyrastającą w postępie geometrycznym ilością informacji a stopniowym debileniem społeczeństwa niezdolnego do przetworzenia choćby drobnej jej części. Ziemkiewicz, szczególnie właśnie w *Pieprzonym losie kataryniarza*, a także w głośnym opowiadaniu *Śpiąca królowna*, ukazuje dziennikarstwo jako siłę całkowicie nakierowaną na manipulowanie ogłupiałym społeczeństwem, które się od tej pseudoinformacji, jak od narkotyku, silnie uzależnia.

Nie sposób nie rozpoznać tego nurtu w twórczości Ziemkiewicza jako swoistej intelektualnej kontynuacji społecznej refleksji Witkacego, snującego w latach trzydziestych ponure refleksje dotyczące rozwoju ludzkości. Współczesność postrzegał autor *Nienasyceńca* jako objaw stopniowej degeneracji rodzaju ludzkiego, który w wyniku umasowienia coraz większej ilości dziedzin życia, traci możliwość odczuwania wyższych sfer egzystencji. Jak pamiętamy, w tragicznej wizji Witkacego z trzech sfer działalności człowieka, które odróżniają go od zwierząt i stanowią wyraz tak zwanych uczuć wyższych, to znaczącej filozofii, religii i sztuki, tylko ta ostatnia jest już w stanie oddać to, co wielki Zakopciańczyk nazywał „dziwnością istnienia”, czyli jakąkolwiek formą metafizycznego odczuwania świata. W powieści Ziemkiewicza mamy już do czynienia ze światem po przetoczeniu się Witkacowskiej „żółtej zarazy”. W wyniku tego społeczeństwo składa się z bezwolnych mas, które zamiast pragnąć odczuć jakikolwiek metafizyczny dreszcz „dziwności istnienia” odczuwają permanentny lęk istnienia, strach przed niezrozumiałością świata. Lud karmi się informacją

³⁹ Chodzi tu o książki: *Tajemnica chińskiego pokoju* (1996), *Bomba megabitowa* (1999) i *Okamgnienie* (2000). Szerzej pisałem o tym problemie w tekście *Krytyka dwudziestowiecznej nauki w powieściach i rozprawach Stanisława Lema*, w: *Wzorce postrzegania rzeczywistości w nauce i społeczeństwie*, red. B. Płonka-Syroka, Wrocław 2008, s. 449–458.

nie dlatego, by naprawdę potrzebowali wiedzieć, co na świecie i w kraju słyhać. I tak połowy z tego nie rozumieli, a to, co przypadkiem zrozumieli, zapominali po minucie. Ludzie potrzebowali jedynie **kojącego uszy szumu**, ciągłego utwierdzania ich w fałszywym przekonaniu, że wiedzą, co się wokół nich dzieje, że świat jest mniej więcej taki, jak sądzą, nie wymyka się spod kontroli, a w razie, gdyby się wymykał, zostaną w porę powiadomieni. Cała potężna maszynieria (...) istniała po to, by dawać im poczucie bezpieczeństwa⁴⁰.

To pozorne zainteresowanie informacją, uzależnienie od medialnego szumu, jest dla Ziemkiewicza symptomem głębokiego poczucia wewnętrznej pustki przeciętnych ludzi we współczesnej cywilizacji. W kolejnej swojej powieści, *Walcu stulecia*, da przejmujące wyjaśnienie tego zjawiska:

(...) przeciętnego człowieka nawet chwila ciszy przerażała, wręcz podrywała do natychmiastowego przeciwdziałania. (...) Orin obserwował to przy różnych okazjach kilka razy i doszedł do wniosku, że przyczyna mogła być tylko jedna; cisza rzuca człowieka nagle na pastwę jego myśli. Albo te myśli były u przeciętnego obywatela trudne do wytrzymania, albo, jeszcze gorzej — nie było ich w ogóle i każda chwila ciszy uświadamiała mu boleśnie, jak bardzo jest w środku pusty⁴¹.

Ów bezmyślny tłum pragnie jednak poczucia własnej wartości, mimo iż w żaden sposób nie jest predestynowany do jakichkolwiek wyższych uczuć. Dzięki temu niezwykle łatwo staje się obiektem wszelkiego rodzaju manipulacji. Z protestu przeciwko działalności różnej maści „intelektualistów dla ubogich” rodzi się nie tylko publicystyka Ziemkiewicza, ale także niezwykle brutalny satyryczny obraz pisarza Szczepana Mirka z powieści *Pieprzony los kataryniarza*, w którym nietrudno rozpoznać autora głośnej w latach dziewięćdziesiątych XX wieku powieści *Początek*.

⁴⁰ R. Ziemkiewicz, *Pieprzony los...*, s. 28. Podkreślenie autora powieści.

⁴¹ Tegoż, *Walc stulecia*, Warszawa 2003, s. 153.

Idąc śladem Witkiewiczowskich skojarzeń, zauważmy rolę, jaką w rozpadzie tradycyjnego świata przypisuje Ziemkiewicz degeneracji uczuć religijnych. Autor *Viagra Mac* naświetla ten problem w sposób tak ostry, iż przez pewien czas na początku lat dziewięćdziesiątych XX wieku przyłgnęło do niego miano twórcy nie *science*, lecz *clerical fiction*. W dwóch najgłośniejszych opowiadaniach tego nurtu, *Jawnogrzesznicy* i *Źródle bez wody*, Ziemkiewicz pokazuje świat, w którym religia stała się kontrolowanym przez aparat państwowy towarem służącym zaspokajaniu wszelkich potrzeb, niemających jednak nic wspólnego z jakąkolwiek metafizyką. Przy czym podkreślić należy, że autor rezygnuje tu z obecnych przeważnie w takich ujęciach tego tematu akcentów humorystycznych na rzecz wyjątkowo ostrej krytyki. W *Jawnogrzesznicy* religia skomercjalizowała i upaństwowiła się do tego stopnia, iż wierni oczekujący na ponowne przybycie Chrystusa nie są w stanie rozpoznać w przybywającym w lachmanach Jezusie prawdziwego zbawiciela i zostaje on przepędzony niczym intruz. W *Źródle bez wody* tradycyjna religia zostaje zepchnięta do podziemia i tępiona jest przez aparat państwowy niczym największa zaraza zagrażająca postępowym „wartościom europejskim”. W tym opowiadaniu po raz kolejny stawia Ziemkiewicz diagnozę jednoznacznie wskazującą źródło — podobnie jak w przypadku *Pieprzonego losu kataryniarza* — upadku cywilizacyjnych wartości.

Przyszło mi żyć w czasach tyranii najgorszej z możliwych. Dawni dyktatorzy prędzej czy później umierali. Obecny zginie dopiero z nami. Tłum, ojciec. Tłuszcz. Motloch. To on rządzi dzisiaj światem. On pragnie rozstrzygać, co jest dobre, a co złe. Co moralne, a co niemoralne. Co wolno, a czego nie wolno. Tłum...⁴²

Źródło bez wody i pozostałe trzy opowiadania z tomu *Czerwone dywany, odmierzony krok* stanowią apogeum apokaliptycznej wizji świata, w którym wszystko, co tradycyjne, co budowało podstawy cywilizacji europejskiej, legło w gruzach. Jest to świat, w którym Europę nie-

⁴² Tegoż, *Źródło bez wody*, w: tegoż, *Czerwone dywany, odmierzony krok*, Warszawa 2000, s. 38.

postrzeżenie w swe władanie obejmują muzułmanie, najlepszymi zawodowymi mordercami są dzieci, a media, zamiast relacjonować rzeczywistość, kreują ją na potrzeby wielkich korporacji. Co więcej, Ziemkiewicz w tej demistyfikacji rzeczywistości sięga głębiej, stawia bowiem tezę, iż chwalebna przeszłość jest też tylko fasadą, tak naprawdę dzisiaj nie dzieje się nic gorszego niż to, co wypełniało historię od stuleci.

Kim, do cholery, był taki Chrobry albo Krzywousty? Chciwymi facetami, rozlewającymi bez cienia skrępowań krew, gotowymi mordować rodzonych braci i wykluwać im oczy, byle tylko jak najwięcej zagarnąć pod siebie. Wielkie i szczytne uzasadnienia przysły całe wieki potem. Pewnie oni sami by się z nich zdrowo uśmiali⁴³.

A jednak w o dwa lata późniejszej powieści, *Walcu stulecia*, Ziemkiewicz dokonuje swoistej rehabilitacji przeszłości. Jej głównym bohaterem jest Orin, twórca gier RPG, osadzonych nietypowo nie w mitycznej przeszłości lub wymyślnym nibylandzie, lecz w bardzo konkretnie uchwytnym momencie historycznym lata 1914 roku. Wybór pada nieprzypadkowo na ostatnie chwile przed wybuchem I wojny światowej, gdyż, jak wynika z wypowiedzi samego Ziemkiewicza, miesiące poprzedzające zamach w Sarajewie, to dla niego ostatnie chwile „prawdziwej, starej Europy”, która za chwilę legnie w gruzach w wyniku gwałtownych przemian historycznych i cywilizacyjnych. Orin, konstruktor gry „Walc stulecia”, dokłada wszelkich możliwych starań, by z maksymalną drobiazgowością odtworzyć ostatnie chwile *ancien régime'u*, by umożliwić współczesnemu graczowi przeżycie choć w rzeczywistości wirtualnej odrobiny prawdziwego świata. Trzecia powieść Ziemkiewicza jest kolejną ponurą wizją futurologiczną, prognozującą stopniową dehumanizację kultury, ale też pierwszą, w której tak wyraźnie dochodzi do głosu pisarz-konserwatysta patrzący na cywilizację w perspektywie historycznej i stawiający jasną diagnozę: współczesność to jedno wielkie *simulacrum* uczuć, wartości, prawd i poglądów.

⁴³ Tegoż, *Pięknie jest w dolinie*, w: tegoż, *Czerwone dywany...*, s. 68.

Nie trzeba być specjalnie bystrym, żeby zauważyć, że żyjemy wśród widm. I produkujemy tylko nowe widma. Ty to robisz. Ja to robię. Moja firma: fantomy, miraże, fatamorgany. Po średniowieczu stoją do dzisiaj katedry i zamki, a my? Wystarczy wyłączyć prąd i wszystko się rozwieje⁴⁴.

Chwilę wcześniej padają znamienne słowa dla całej Ziembkiewiczowskiej fantastyki:

Wiesz, co jest najbardziej uderzające, kiedy się obcuje z ludźmi z dawnych wieków? (...) To, że oni wszystko przeżywali tak szalenie mocno. Zobacz te wiersze; ich miłość wydaje się dzisiaj śmieszna, ich strach przeźliwy, ich miłość szaleńcza. (...) Ten świat miał prawdziwe kolory⁴⁵.

Twórczość prozatorska Rafała Ziembkiewicza dostarcza więc przekonujących dowodów na to, iż fantastyka współczesna jest wygodnym narzędziem do prowadzenia frapującego dyskursu dotyczącego problemów współczesności. Literackie prace autora *Polactwa* stanowią znakomite rozwinięcie jego publicystyki. Tym samym fantastyka doświadcza swoistej nobilitacji, okazuje się bowiem, że za pomocą języka literackiego wypracowanego można mówić na tematy zarezerwowane dotychczas i zaciekle bronione przez przedstawicieli tak zwanej literatury wysokiej⁴⁶, o ile zgodzimy się na tradycyjne, choć dziś już kontrowersyjne założe-

⁴⁴ Tegoż, *Walc...*, s. 174.

⁴⁵ Tamże, s. 173.

⁴⁶ Postrzeganie fantastyki naukowej w szerszym kontekście kulturowym i społecznym ma na Zachodzie większą tradycję niż w Polsce, zob. np. zbiór szkiców Fredrika Jamesona, poświęconych różnym aspektom politycznych i społecznych konotacji w twórczości takich pisarzy, jak Ursula Le Guin, Philip K. Dick czy Robert Heinlein (F. Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przekł. M. Piłaza, M. Frankiewicz, A. Miszk, Kraków 2011); zob. też: S. Hrebenda, *Mitologia społeczna w literaturze fantastycznonaukowej*, Katowice 2000 — słabością tej pozycji jest jednak bardzo wąski materiał (Asimov, Clarke, Card, Dick, Lem), na jakim autor opiera swoje uwagi i w zasadzie nieuwzględnienie twórczości najbardziej zasłużonego demistyfikatora życia politycznego i społecznego wśród pisarzy *science fiction*, Roberta Heinleina).

nie, że dwudziestowieczna *science fiction* to tylko literatura popularna⁴⁷. W powieściach i opowiadaniach Ziembkiewicza, gdy rozpatruje się je w chronologicznej perspektywie, zauważalne jest właśnie stopniowe szlachetnienie gatunku, od buntowniczych, gniewnych „międzyplanetarek” do przenikliwych i ponurych wizji przemian współczesnej kultury, które w ujęciu Ziembkiewicza polegają na nieuchronnej degradacji i bezpowrotnym rozpadzie wszystkiego, co w „starej Europie” było wielkie. Pytanie tylko, czy określenie *science fiction* oddaje w pełni ducha tej prozy, która fantastyką pozostając, nie ma zbyt wiele wspólnego z klasyką gatunku lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Być może bardziej adekwatnym terminem dla pisarstwa Ziembkiewicza byłaby fantastyka kulturowa lub cywilizacyjna⁴⁸.

⁴⁷ Zob. np. uwagi na ten temat w: A. Mazurkiewicz, *O polskiej literaturze fantastycznonaukowej lat 1990–2004*, Łódź 2007, s. 129–146.

⁴⁸ Przynależność gatunkowa tych utworów jest wielce kontrowersyjna. Adam Mazurkiewicz, wpisując twórczość Ziembkiewicza w szerszy kontekst polskiej fantastyki po 1989 roku, umieszcza go w nurcie „pomiędzy” *social fiction* a fantastyką polityczną (zob. A. Mazurkiewicz, *O polskiej literaturze...*, s. 74–102). Wydaje się jednak, że proza Ziembkiewicza stanowi zjawisko osobne przede wszystkim ze względu na spójność myślową tekstów powstałych na przestrzeni kilkunastu lat, a także dlatego, że pisarz ten na podobnych wnioskach funduje fabuły swoich tekstów prozatorskich, które fantastyką nie są (*Ciało obce*, 2005; *Żywina*, 2008; *Zgred*, 2011). Toteż, jak można sądzić, prezentowanie tej twórczości w kontekście literatury doraźnie „skandalizującej” (wnioski z cytowanego powyżej artykułu Mazurkiewicz powtarza w swojej książce, zob. A. Mazurkiewicz, *O polskiej literaturze...*, s. 116–128), wydaje się krzywdzącym uproszczeniem.

Fantasy dla młodzieży i spór o wartości — Clive Staples Lewis, Philip Pullman, J. K. Rowling, Lev Grossman

Związki literatury *fantasy* z literaturą młodzieżową są faktem dość dobrze zbadanym pod względem naukowym⁴⁹. Problem ten łączy się także z bardziej kontrowersyjną kwestią przynależności *fantasy* do kultury i literatury popularnej, co z kolei ma związek z kwestiami natury interpretacyjnej i aksjologicznej⁵⁰. Tradycyjnie uważa się, że *fantasy* jest gorszą odmianą współczesnej fantastyki, a jej podrzędność wobec sio-

⁴⁹ Zob. D. Chmielewska-Łuczak, *Hic sunt leones: współczesna literatura fantastyczna dla dzieci*, w: *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007, s. 21–30; D. Wojciechowska, *Wpływ fantastyki baśniowej na kształtowanie się i rozwój osobowości dziecka*, w: *Rozważając fantasy...*, s. 31–42; M. Oziewicz, *Mythopoeia: Educational Potential of Fantasy Literature*, w: *Rozważając fantasy...*, s. 43–52.

⁵⁰ Wykluczenie *fantasy* z kanonu wielkiej literatury utożsamiane jest w Polsce z zaliczeniem wszelkich nierealistycznych form prozatorskich do literatury popularnej i prowadzi do zignorowania szeregu zjawisk towarzyszących *fantasy*. Zupełnie odmiennie problem ten nakreślił Brian Attebery w swojej klasycznej już książce *Strategies of Fantasy*. Wyrzucenie *fantasy* poza nawias „wielkiej literatury” staje się według niego powodem, dla którego *fantasy* funkcjonuje jako swego rodzaju metagatunek, który z jednej strony umożliwia ogląd tradycyjnie rozumianej literatury z zewnętrżnej perspektywy, z drugiej natomiast umożliwia charakterystyczne dla *fantasy* eksperymenty z wieloma tradycyjnymi kategoriami literatury (zob. B. Attebery, *Strategies of Fantasy*, Indiana University Press, 1992, s. IX: „Because fantasy has generally been excluded from the canon of great literature — and continues to be excluded despite the demonstrable merits of many of its examples — it can provide a place to stand and judge the canon itself. Readers of fantasy have a certain freedom which is denied to readers within the pale”). W dalszej części swego wstępu Attebery wskazuje, iż to swoiste wykluczenie *fantasy* nie stało się w wyniku jakichkolwiek różnic w poziomie literackim między tym gatunkiem a „literaturą wysoką”, ani też genologicznej przynależności fantastyki do literatury popularnej, lecz swoistej uzurpacji nowo powstałej powieści realistycznej do monopolu na „prawdę”. („Whereas once upon a time (...) storytelling was divided into things that were true — history — and things that weren't — romance — now the division comes at quite another point. Once the realistic novel was invented, it claimed kinship to history and denied its ties romance. Hence, the gulf opened between histories true or feigned, on the one hand, and fantasies, on the other. Accordingly, the more history-like a novel seemed, the more highly it was regarded, and the less incenti-

strzanej fantastyki naukowej udowadnia się przede wszystkim za pomocą wagi poruszanej problematyki⁵¹. Podczas gdy fantastyka naukowa ma być szlachetniejszym gatunkiem przede wszystkim dzięki wadze poruszanych problemów — naukowych, filozoficznych, ontologicznych i epistemologicznych, *fantasy* ma się rzekomo koncentrować na wymyślniu światów całkowicie abstrakcyjnych, niezwiązanych w żaden sposób z rzeczywistością empiryczną. *Ergo*, z tekstów autorów *fantasy* nie płyną żadne „nauki”, nie jest w nie wpisana żadna interpretacja i nie odwołują się one do problemów dnia codziennego

Tym bardziej interesujące wydaje się, że w ostatnich kilkunastu latach ta właśnie odmiana fantastyki, określana mianem *young adult fantasy*⁵², znalazła się w centrum zacieklego sporu natury niemal ideologicznej, sporu, który dalece wykroczył poza ramy refleksji teoretycznoliterackiej i estetycznej. Mowa tu o kontrowersjach związanych z fenomenem powieści o *Harrym Potterze* autorstwa J. K. Rowling. Trzeba jednak zaznaczyć, iż medialna dyskusja, jaka toczyła się wokół recepcji cyklu o nastoletnim czarodzieju, jest tylko częścią szerszego zjawiska związanego z kontrowersyjną kwestią wartości i ich rozumienia w fantastyce adresowanej do najmłodszych i młodocianych czytelników.

Problem ten sięga w zasadzie narodzin współczesnej literatury *fantasy* w swej dojrzałej formie i wiąże się z jednym z pierwszych dzieł tego

ve writers had to exploit the romance-like potential of the form”, B. Attebery, *Strategies of Fantasy...*, s. X).

⁵¹ Pogląd ten dominuje w zasadzie od pierwszej poważnej książki poświęconej fantastyce naukowej, jaką jest *Fantastyka i futurologia* Lema (I wyd. 1970, zob. S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, t. 1 i 2, Kraków 1989). Charakteryzując *science fiction* właśnie poprzez naukowe i pseudonaukowe „pola problemowe”, Lem w dużej mierze zakwestionował naukowość poruszanej w tej literaturze problematyki, wypuklając jej schematyzm fabularny wywodzący się *de facto* z tradycji literackiej. Jeszcze dobitniej podważył rzekomą wyższość fantastyki naukowej nad *fantasy* Andrzej Sapkowski, zob. A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*, Warszawa 2001, s. 23–27.

⁵² Więcej na temat współczesnej fantastyki dla młodzieży zob. C. Butler, *Modern children's fantasy*, w: *Cambridge Companion to Fantasy Literature*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge University Press, Cambridge 2012, s. 224–235.

rodzaju, mianowicie *Opowieściami z Narnii* Clive'a Staplesa Lewisa⁵³. Lewis, zdeklarowany katolik, nasycił swój cykl powieściowy odwołaniami do wielu aspektów kultury i historii ludzkości, ale w interpretacjach jego cyklu powieściowego zazwyczaj podkreśla się aluzje do chrześcijaństwa i motywów biblijnych. Konserwatywna postawa autora *Księcia Kaspiana* spotkała się również z krytyką. Swój chłodny stosunek do tak daleko posuniętej alegoryzacji fantastyki wyraził przyjaciel Lewisa, J. R. R. Tolkien, skłaniający się wyraźnie ku *fantasy* nienacechowanej ideologiczną interpretacją, bliższą mitowi i współczesnej baśni⁵⁴. Najzacieklej jednak sprzeciwił się kojarzeniu *fantasy* z chrześcijańską wizją świata Philip Pullman, który napisał swoistą odpowiedź na chrystianizm Lewisa, młodzieżową trylogię *Mroczne materie*. Równie chłodno na temat wykorzystania elementów wiary chrześcijańskiej przez autora cyklu o Narnii wypowiedziała się J. K. Rowling, paradoksalnie krytykując instrumentalne i niezbyt konsekwentne wykorzystanie chrześcijańskiej aksjologii w przeznaczonym dla dzieci cyklu powieściowym⁵⁵. Paradoksalnie, bo sama Rowling stała się po publikacji pierwszych tomów powieści o Harrym Potterze obiektem zacieklej krytyki środowisk chrześcijańskich, a nawet przedstawicieli Kościoła katolickiego. Ostatnim głosem w tej dyskusji jest powieść Lwa Grossmana *Czarodzieje* z 2009, cyniczna i postmodernistyczna parodia zarówno cyklu o Harrym Potterze, jak i *Opowieści z Narnii* C. S. Lewisa.

Chrześcijańskie motywy w *Opowieściach z Narnii* to najczęściej przewijający się temat w pracach badawczych poświęconych temu cyklowi powieściowemu⁵⁶. Jest to również kwestia, która najczęściej pojawia się jako argument „za lub przeciw” w różnego rodzaju wypowiedziach wartościujących i oceniających cykl Lewisa. Sam autor twier-

⁵³ Zob. M. Oziewicz, *Magiczny urok Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii” C. S. Lewisa*, Kraków 2005.

⁵⁴ Przyjaźń Lewisa i Tolkiena omawia Oziewicz w *Magicznym wroku...*, s. 352–357.

⁵⁵ J. Renton, *The story behind the Potter legend*, „Sydney Morning Herald” 2006, 10 October.

⁵⁶ Zob. M. Oziewicz, *Magiczny urok...*, s. 169–252.

dział, że pierwotnie jego intencją nie było stworzenie alternatywnego literackiego świata, który dałoby się odczytać wprost jako chrześcijańską alegorię. Narnia miałyby być światem całkowicie imaginatywnym, a jej twórca wielokrotnie podkreślał, że u podstaw jej stworzenia leżały nawiedzające go sny (szczególnie o lwach) i wspomnienia z dzieciństwa. Religijne tematy miały pojawić się podczas pisania cyklu niejako przy okazji, będąc odbiciem zainteresowań samego autora. Pod koniec życia, w roku 1961, w jednym ze swoich listów Lewis przyznał jednak, iż mimo tego, że

„Opowieści z Narnii” miały być historią umieszczoną w całkowicie wymyślonym fantastycznym i nieistniejącym uniwersum, to całość można również postrzegać jako czytelną alegorię historii przedstawionej w Piśmie Świętym: *Siostrzeniec czarodzieja* — opowiada o dziele stworzenia i wtargnięciu zła do Narnii, *Lew, czarownica i stara szafa* — traktuje o Ukrzyżowaniu i Zmartwychwstaniu, *Książę Kaspian* — opowiada o przywróceniu prawdziwej religii po jej zanieczyszczeniu, *Koń i jego chłopiec* — miałby być o nawróceniu poganina, *Podróż „Wędrowca do świtu”* — to alegoria życia duchowego, *Srebrne krzesło* opowiada o dalszym ciągu wojny z siłami ciemności, natomiast *Ostatnia bitwa o nadejściu Antychrysta*, końcu świata i Sądzie Ostatecznym⁵⁷.

Lewis podkreślał jednak, że powyższe alegoryczne i religijne odczytanie całego cyklu jest tylko jedną z możliwych dróg obcowania z tym tekstem. Co więcej, cykl ten nie jest opowieścią o naszym świecie, ale o świecie potencjalnym, paralelnym i całkowicie zmyślonym. W innym z listów Lewis napisał wprost:

W rzeczywistości bowiem jest on (Aslan) sposobem udzielenia spekulatywnej odpowiedzi na pytanie „Jaki byłby Chrystus, jeśli naprawdę istniałby świat taki jak Narnia, a on postanowiłby wcielić się, umrzeć

⁵⁷ C. Staples Lewis, W. Martindale, J. Root, *The Quotable Lewis*, Tyndale House Publishers, 1989, cyt. za: http://en.wikipedia.org/wiki/Religion_in_The_Chronicles_of_Narnia [01.01.2012]. Wszystkie przekłady, o ile nie podano inaczej, są mojego autorstwa.

i zmartwychwstać w tym świecie, tak jak to naprawdę zrobił w naszym. To w ogóle nie jest alegoria”⁵⁸.

Mimo iż religijne odczytanie *Opowieści z Narnii* jest tylko jedną z możliwych strategii odbioru tego tekstu, problem ten stał się podstawową kwestią polaryzującą odbiorców cyklu. Co ciekawe, w opiniach i sądach oceniających sagę Lewisa przeważają opinie zdecydowanie negatywne, wskazujące, że chrześcijańska alegoria jest najsłabszym elementem tych opowieści. Pierwszym krytykiem tak skonstruowanej powieści *fantasy* był Tolkien, paradoksalnie człowiek odpowiedzialny za konwersję Lewisa na katolicyzm. Krytyka autora *Hobbita* koncentrowała się przede wszystkim na eklektyczności samego uniwersum stworzonego przez Lewisa, a więc kwestii, którą sam autor *Opowieści...* z dumą podkreślał. Tolkiena drażnił brak konsekwencji w podejściu do wykorzystania różnorodnych motywów mitologicznych obecnych w *Opowieściach...*, które, oderwane od swego historycznego kontekstu, pogłębiają wrażenie pojęciowego chaosu. Tolkien krytykował też sposób uzasadnienia kreacji świata przedstawionego na zasadzie przejścia między światami⁵⁹. Autor *Silmarillionu* był zdecydowanym zwolennikiem fantastyki, w której nie pojawiają się żadne przejścia, transgresje czy portale łączące światy realne z wymagowanymi. Co więcej, Tolkien nie negował związków idei religijnych czy wprost chrześcijańskich z literaturą *fantasy*, ale czytelnikowi alegoryczność pewnych motywów cyklu jego przyjaciela była dla niego nie do zaakceptowania⁶⁰.

Opowieści z Narnii spotkały się również z krytyką środowisk konserwatywnie chrześcijańskich. O ile jednak twórca *Władcy pierścieni*

⁵⁸ P. Ford, *Companion to Narnia: Revised Edition*, HarperCollins, San Francisco 2005, s. 6.

⁵⁹ Zob. G. Sayer, L. W. Dorsett, *Jack: A Life of C. S. Lewis*, Crossway 2005, s. 312–313; C. Duriez, *Tolkien and C.S. Lewis: The Gift of Friendship*, s. 131 (wyd. polskie: C. Duriez, *Tolkien i C. S. Lewis — historia niezwykłej przyjaźni*, przekł. A. Rudnik, Kraków 2011).

⁶⁰ Zob. A. Kulik-Jęsień, *Symboliczny wymiar „Władcy pierścieni” Johna Ronalda Reuela Tolkiena*, w: *Wokół źródeł fantastyki*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 175–186.

krytykował pomysły autora *Opowieści...* raczej z powodów estetyczno-literackich, o tyle krytyka środowisk religijnych koncentrowała się przeważnie na wykorzystaniu przez Lewisa motywów pogańskich i zestawieniu ich z chrześcijańskimi alegoriami. Konserwatyści chrześcijańscy podkreślali, że wymieszanie elementów kultury chrześcijańskiej i pogańskiej w książkach przeznaczonych dla dzieci i młodzieży może być destrukcyjne w sensie edukacyjnym. Bardziej radykalnie nastawione środowiska krytykowały nawet sposób, a jaki Lewis przedstawił alegorycznie Chrystusa pod postacią lwa Aslana, wskazując zbyt swobodnie i nieliczące z powagą problemu podejście do roli Zbawiciela⁶¹.

Dyskusja na temat akcentów religijnych w *Opowieściach z Narnii* i ich związków z dziecięcą wyobraźnią oraz obecnością we współczesnej kulturze odżyła na nowo pół wieku po publikacji oryginalnej serii powieści dzięki ekranizacjom filmowym i spektakularnemu antylewewisowskiemu wystąpieniu innego oksfordzkiego profesora–pisarza, Philipa Pullmana. Premiera filmu *Lew, czarownica i stara szafa*, która miała miejsce w 2005 roku⁶², spotkała się z bardzo skrajnymi reakcjami różnych środowisk przede wszystkim z powodu wyeksponowania w filmie motywów chrześcijańskich i ich wpływu na wyobraźnię dzieci. Pod względem komercyjnym film wpisywał się w wyraźny wzrost zainteresowania tematami *fantasy* po powstałych kilka lat wcześniej ekranizacjach pierwszych tomów *Władcy pierścieni* i *Harry'ego Pottera*. W sensie religijnym *Lew...* kontynuował zainteresowanie tą tematyką, rozbudzone przez medialną dyskusję poświęconą *Pasji* Mela Gibsona z 2004 roku⁶³. Ekranizacja pierwszego tomu cyklu o Narnii spotkała się z bardzo entuzjastycznym odbiorem środowisk chrześcijańskich na całym świecie. Wiele z nich dostrzegło w popularyzacji tego filmu szansę na promowanie chrześcijańskich wartości w środowisku najmłodszych odbiorców

⁶¹ Zob. np. B. Kjos, *Narnia: Blending Truth and Myth*, „Crossroad” 2005, December, <http://www.crossroad.to/articles2/05/narnia.htm> [01.01.2012].

⁶² *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, reż. A. Adamson, premiera: 8 grudnia 2005.

⁶³ *The Passion of the Christ*, reż. M. Gibson, premiera: 25 lutego 2004.

kultury. W Anglii premierze towarzyszyła swoista akcja afirmatywna ze strony Kościoła Anglikańsko-Methodystycznego. W USA republikański gubernator stanu Floryda i brat ówczesnego prezydenta, Jeb Bush, był twarzą akcji zachęcającej każde dziecko w jego stanie do przeczytania książek Lewisa⁶⁴.

Analogicznie, środowiska lewicowe przyjęły premierę *Lwa, czarownicy i starej szafy* z nieukrywaną niechęcią, a niektóre nawet z jawną wrogością. W często cytowanym artykule *Narnia represents everything that is most hateful about religion*, opublikowanym przez „The Guardian” w tygodniu premiery filmu, Polly Toynbee zaatakowała twórców i propagatorów ekranizacji powieści, i to zarówno z powodu nasilonej kampanii promocyjnej, jak i proreligijnego przesłania samego filmu⁶⁵. Angielska publicystka zauważyła, że jej zdaniem zbyt wszechobecna reklama *Lwa...* była wynikiem „zgrabnego współdziałania polityki, religii i lokowania produktu”, i rzekomo wzbudziła protesty amerykańskich obrońców rozdziału Kościoła i państwa, „którzy narzekali, iż rządowe wsparcie religijnego przesłania książki jest pogwałceniem pierwszej poprawki do amerykańskiej konstytucji”.

Omawiając inny aspekt kulturowego odbioru wspomnianej ekranizacji, Toynbee wskazała, iż ów film trafił do kin w zupełnie innych czasach niż powieściowy oryginał. Współczesne zsekularyzowane społeczeństwo może po prostu religijnej alegorii nie zrozumieć. Z pewnością nie zrozumieją tego przesłania dzieci, do których obie wersje *Opowieści z Narnii* są adresowane. Toynbee zaatakowała zaciekle tezę Lewisa, wedle której fantastyczna opowieść o przygodach rodzeństwa Pevensie ma być dla potencjalnego dzisiejszego odbiorcy wprowadzeniem do tematyki prawdziwej religii. Zgodnie z poetyką lewicowej publicystyki Toynbee „demaskuje” zarówno Tolkiena, jak i Lewisa jako wielbicieli

⁶⁴ Akcja, której twarzą w 2005 roku był gubernator Jeb Bush, nosiła nazwę „Just Read, Florida”.

⁶⁵ P. Toynbee, *Narnia represents everything that is most hateful about religion*, „The Guardian” 2005, 5 December, <http://www.guardian.co.uk/books/2005/dec/05/cslewis.booksforchildrenandteenagers> [01.01.2012].

i propagatorów „feudalnego porządku, który stanowi posłuszny plebs i chłopstwo gotowe ugiąć kolana przed każdym białym przedstawicielem stanu wyższego, nawet dzieckiem”⁶⁶. Wizja Lewisa, zdaniem angielskiej publicystki, jest współcześnie jeszcze bardziej szkodliwa, gdyż może być potencjalnie destrukcyjna dla psychiki młodego odbiorcy, kompletnie nieprzygotowanego do intelektualnego operowania chrześcijańską symboliką. Szczególnie oburzający wydał się jej pomysł uczynienia dziecka, jednego z bohaterów *Lwa, czarownicy i starej szafy*, alegoryczną figurą Judasza. Toynbee pisze:

(...) Lewis tka swoje sny, by zaatakować dziecięce umysły chrześcijańską ikonografią, która jest częściowo baśniowym cudem i radością, ale mocno też naznaczoną winą, oskarżeniami, poświęceniem i cierpieniem pełnym emocjonalnego sadyzmu⁶⁷.

Wspomniane wystąpienia europejskiej i amerykańskiej lewicy nie były pierwszymi tak zdecydowanymi atakami na chrześcijańską wymowę *Opowieści z Narnii* i wpisany w nie model rozbudzania dziecięcej wyobraźni. Kilka lat wcześniej w równie bezpardonowy sposób cykl Lewisa zaatakował inny angielski pisarz, Philip Pullman. Polly Toynbee przywołuje zresztą w swoim tekście słynny cytat z Pullmana, w którym określa on ten cykl jako „najbardziej obrzydliwą i trucicielską rzecz, jaką kiedykolwiek czytał”.

Pullman w wielu swoich wypowiedziach podkreślał skrajnie niechętny stosunek do dzieła Lewisa, eksponując negatywny wpływ na dzieci, jaki może ta powieść wyrzucić i dyskusyjną skalę wartości autora *Opowieści z Narnii*. Na przykład w wywiadzie dla kanadyjskiego dziennika „The Toronto Star” stwierdził:

Przesłanie książek o Narnii jest złe. Gloryfikują one okrucieństwo (...). Lewis nienawidził i bał się seksualności — kobiecej seksualności.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Tamże.

W zakończeniu powieści o Narnii odznaczający się moralnością pisarz powiedziałby: „Ruszajcie w świat i uczynicie go lepszym miejscem”. Ale Lewis tego nie robi. Zabija wszystkie dzieci i przenosi jej do Nieba. To jest niemoralne. To jest złe⁶⁸.

W innych swoich wystąpieniach Pullman podkreśla, że chrześcijańska eschatologia jest dla dzieci niezrozumiała i umieszczona w świecie literackiej fikcji może wywrzeć destrukcyjny efekt. Lewis, twierdzi autor *Złotego kompasu*, nienawidził świata materialnego i przedkładał nadeń to, co nazywał „życiem duchowym”, co zdaniem Pullmana jest pojęciem niezrozumiałym dla młodego czytelnika. Dosłowne wcielenie chrześcijańskich ideałów w materię opowieści dla dzieci, które nie potrafią jeszcze rozumować abstrakcyjnie, może wywrzeć — i zdaniem Pullmana wywiera — wrażenie bezsensownego okrucieństwa, a nie wzniosłości i duchowego uniesienia. Pullman podkreślał też rzekomą obsesyjną antykobiecość Lewisa, która miała się przejawiać nawet w niechęci do wymyślonych przez niego bohaterów literackich.

Nic więc dziwnego, że tworząc swoją trylogię *Mroczne materie* Pullman postarał się, by była ona swoistą anty-Narnią, mimo iż sam schemat fabularny, na jakim cykl ten został oparty, nie wywołuje skojarzeń z powieściami Lewisa. Rozłożenie akcentów w konstrukcji świata przedstawionego nie pozostawia jednak wątpliwości co do skrajnie polemicznych intencji autora. Nie miejsce tu na dokładną analizę tego cyklu powieściowego⁶⁹, wymienimy tylko te elementy, które wydają się wyraźnym nawią-

⁶⁸ Cyt. za: M. Abley, *Writing the Book on Intolerance*, „The Star” 2007, 4 December, <http://www.thestar.com/comment/article/282172> [01.01.2012].

⁶⁹ Zwięzłe omówienie tej powieści i rekapitulacja poglądów Pullmana, zob. K. Wasylak, *Cudowność i fantastyczność w „Mrocznych materiach” Philipa Pullmana*, w: *Wokół źródeł...*, s. 117–124. Na marginesie warto jednak zauważyć, że lektura trylogii Pullmana pozostawia czytelnika z bardzo mieszanymi uczuciami. O ile powieść sprawdza się doskonale jako literatura przygodowa i rozrywkowa, Pullman obdarzony jest bowiem wielkim talentem narracyjnym, o tyle „przesłanie” całości budzi ogromne zastrzeżenia, i to nie ze względu na kontrowersyjne tezy, ale raczej z powodu ogromnego chaosu pojęciowego, na którym fundowane jest to przesłanie. Pullman sięga w tej powieści tematów ostatecznych, pojęć fundamentalnych dla kosmologii, teologii, eschatologii i epistemologii, okraszając je dodatkowo licznymi cytatami z *Pisma Świętego*, Milto-

zaniem do idei, które w dziełach Lewisa drażniły Pullmana najbardziej. Przede wszystkim główną bohaterką *Mrocznych materii* jest jedenastoletnia dziewczynka, która ma zostać ofiarą religii zorganizowanej. Okazuje się bowiem, że Lara jest nowym wcieleniem biblijnej Ewy i z chwilą osiągnięcia dojrzałości płciowej i poznania fizycznej miłości „ma ponownie przywieść ludzkość do upadku”. Odkrywając tę prawdę przedstawiciele Kościoła katolickiego starają się zabić Larę, która ucieka przed nimi chroniąc się — zgodnie z fantastyczną logiką powieści — w innych wymiarach rzeczywistości i światach równoległych. Wątkowi Lary-Ewy towarzyszy inny, zaczerpnięty z *Raju utraconego* Miltona, motyw upadłego sługi Boga. W *Mrocznych materiach* okazuje się bowiem, że Kościół chrześcijański, który w powieści ma zresztą quasi-średniowieczną władzę polityczną, służy nie prawdziwemu Bogu-Stwórcy, ale jednemu z aniołów, który *de facto* jest oszustem. W końcowych scenach powieści Lara wraz z towarzyszącym jej chłopcem Willem, tym samym zresztą, z którym straci dziewictwo, doprowadza do śmierci „pseudo-Boga”, uwalniając ludzkość od tyrańskiej władzy obłąkanego uzurpatora.

Intencje Pullmana wydają się przejrzyste. W cyklu C. S. Lewisa dzieci padają ofiarami dogmatów religii objawionej, muszą dla niej poświęcić swe ziemskie szczęście, a niektóre z nich nie są nawet godne wiecznego zbawienia. W *Mrocznych materiach* jest odwrotnie — to dzieci wyzwalają ludzkość z niewoli religijnego terroru, stając się tym samym źródłem postulowanego przez Pullmana na poważnie w wywiadach i wypowiedziach polemicznych nowego, wolnego świata, pozbawionego zakłamanego i obłudnego pseudoduchowego oszustwa.

Trylogia Pullmana publikowana była w latach 1995–2000 i rzecz jasna od razu rozbudziła ogromne kontrowersje i natychmiastową reakcję środowisk kościelnych i konserwatywnych. Powieść oksfordzkiego profesora określono jako niebezpieczną, obsesyjnie antyreligijną i groźną

na i Blake’a, ale posługuje się tymi pojęciami w sposób — w najgorszym rozumieniu tego słowa — „popkulturowy”. Szczególnie fatalne wrażenie wywołuje sentymentalne zakończenie powieści połączone z naiwnym wezwaniem do powszechnej miłości i „naturalnego humanizmu”; zob. też: C. Butler, dz. cyt., s. 231–232.

dla młodego czytelnika. Jeszcze jednak zanim ostatni tom cyklu, *Bursztynowa luneta*, ujrzał światło dzienne w roku 2000, w świecie literatury młodzieżowej pojawiło się kolejne zagrożenie dla młodych umysłów — pierwsze tomy cyklu o Harrym Potterze. O ile dyskusje i kontrowersje związane z powieściami Pullmana wydają się zupełnie zrozumiałe (wszak teksty te zostały pomyślane właśnie po to, by te kontrowersje wzbudzać), o tyle medialna wrzawa wokół przygód nastoletniego czarodzieja jawi się jako spore zaskoczenie. Sam cykl autorstwa J. K. Rowling nie niesie z sobą bowiem aż tak kontrowersyjnych treści, jak *Mroczne materie*. Co więcej, powieści te były krytykowane właśnie za brak oryginalności, powielanie ogranych schematów, skrajnie przewidywalny rozwój wydarzeń, naiwną konstrukcją powieściowego konfliktu dobra i zła, czy też oparcie każdego kolejnego tomu (z wyjątkiem ostatniego) na niemal tym samym schemacie fabularnym⁷⁰. Sytuację gmatwa dodatkowo fakt, że sama J. K. Rowling w wypowiedziach publicznych deklarowała się wielokrotnie jako wierząca i praktykująca chrześcijanka, członek Church of Scotland, i twierdziła, że jej powieści zawierają przesłanie zgodne z ideałem chrześcijańskiej miłości bliźniego⁷¹.

Tymczasem cykl powieściowy o Harrym Potterze spotkał się z bezprzykładną krytyką środowisk konserwatywnych i chrześcijańskich. Powieści o nastolatku, który pozbawiony w wyniku dramatycznych wydarzeń rodziców mozolnie przechodzi kolejne etapy edukacji w szkole czarodziejów, po to by w finale stawić czoła zabójcy swoich najbliższych i jednocześnie uwolnić świat magii od władzy groźnego szaleńca, niosą ze sobą naiwne i banalne, ale zasadniczo niewinne prze-

⁷⁰ Szczególnie cierpko wypowiadała się o Harrym Potterze Ursula Le Guin, której powieści z cyklu *Ziemiomorze* uznawane są przez niektórych za fabularny wzorzec dla książek J. K. Rowling, zob. wywiad z Le Guin w „The Guardian” 2004, 9 February, <http://www.guardian.co.uk/books/2004/feb/09/sciencefictionfantasyandhorror.ursulaleguin> [01.01.2012] oraz tekst Maya Jaggi, *The Magitian*, „The Guardian” 2005, 17 December, <http://www.guardian.co.uk/books/2005/dec/17/booksforchildrenandteenageres.shopping> [01.01.2012].

⁷¹ J. Petre, *J. K. Rowling: ‘Christianity inspired Harry Potter’*, „The Telegraph” 2007, 20 October, <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/fictionreviews/3668658/J-K-Rowling-Christianity-inspired-Harry-Potter.html> [01.01.2012].

slanie⁷². Reakcja przedstawicieli Kościoła katolickiego wydawała się co najmniej niewspółmierna do zawartości tych powieści. Już w 2003 roku *Harry'ego Pottera* potępił kardynał Joseph Ratzinger (późniejszy papież Benedykt XVI), ówczesny prefekt Kongregacji Nauki i Wiary: „jest to subtelne uwiedzenie, które oddziałuje niepostrzeżenie, a przez to głęboko i wykrada chrześcijaństwo z duszy człowieka, zanim mogło ono w ogóle wyrosnąć”⁷³. W wydanej dwa lata później książce *Harry Potter – dobry czy zły* Gabriele Kuby przypuściła bezprzykładny atak na powieści J. K. Rowling, oskarżając je między innymi o celową próbę zmiany kultury, propagowanie czarnoksięstwa i magii, manipulację emocjonalną i szkodliwy wpływ na psychikę i wyobraźnię dziecka, zastąpienie Boga i Chrystusa w umysłach młodych ludzi okultyzmem i zaciemnienie pojęcia dobra i zła⁷⁴. Tezy Kuby można odnaleźć na wielu internetowych portalach o tematyce religijnej i katolickiej, takich jak www.ewangelista.pl czy www.egzorczyzny.katolik.pl; częstokroć są one dowolnie przekształcane i rozwijane⁷⁵.

Wobec publicystycznej wojny o Potterze trudno zająć jednoznaczne i racjonalne stanowisko. Uderzające jest w tej dyskusji przede wszystkim przypisanie młodzieżowej fantastyce tych samych sił sprawczych i możliwości oddziaływania na umysły młodych ludzi, które pół wieku wcześniej widział C. S. Lewis. Opatrzono są one jednak znakiem negatywnym. Inną cechą tego dyskursu jest to, iż odbywa się on w zasadzie całkowicie w oderwaniu od profesjonalnej refleksji nad cechami gatunkowymi literatury i filmu *fantasy*. Zabierający publicznie głos zarówno lewicowi krytycy *Narnii*, jak i prawicowi antypotterowscy

⁷² Zob. D. Kowalewska, *Harry i czary-mary czyli o wartościach edukacyjnych w cyklu powieści „Harry Potter” J. K. Rowling*, Kraków 2005.

⁷³ Cyt. za: G. Kuby, *Harry Potter – dobry czy zły?*, przekł. D. i W. Muszyńscy, Radom 2006, s. 128.

⁷⁴ Zob. G. Kuby, *10 argumentów przeciw Harry'emu Potterowi*, w: *Harry Potter – dobry czy zły?...*, s. 142–143.

⁷⁵ Przegląd publicystyki związanej z książkami o Harrym Potterze, krytycznej i broniącej powieści J. K. Rowling, można odnaleźć na portalu www.kosciol.pl, zob. http://www.kosciol.pl/staticpages/index.php/harry_potter [01.01.2012].

inkwizytorzy zamiast traktować utwory z gatunku fantastyki jako, z jednej strony, wytwory wyobraźni, a z drugiej — jako realizacje konwencji gatunkowej, przypisują tym dziełom funkcje, które z literaturą trudno skojarzyć. Przy czym często odbywa się to wbrew literalnej wymowie tekstów i zasadom logiki. Za przykład może służyć tu przede wszystkim powtarzany wielokrotnie zarzut o propagowaniu magii i okultyzmu przez autorkę powieści o Harrym Potterze lub nawet o rzekomym postulowaniu magii jako łatwiejszego sposobu rozwiązywania problemów życiowych.

Jest to tym bardziej zaskakujące, ponieważ — w odróżnieniu na przykład od kreacji C. S. Lewisa — świat wymyślony przez J. K. Rowling konsekwentny wcale nie jest. Wręcz przeciwnie, cykl o Harrym Potterze zbudowany jest z ogromnej ilości klisz, fabularnych schematów, popkulturowych stereotypów, a wiele z elementów świata przedstawionego albo nie ma swojego uzasadnienia lub jest niekonsekwentna (jak na przykład świętowanie przez czarodziejów Bożego Narodzenia bez śladów innych religijnych zachowań). Oskarżenia pod adresem powieściowego świata, sugerujące, iż jest on wytworem jakiegoś przemyślanego i perfidnego spisku przeciwko wartościom tradycyjnej kultury, wydają się o tyle bezsensowne, iż uniwersum Harrego Pottera jest raczej odbiciem współczesnego zsekularyzowanego świata, w którym rządzi tak zwana kultura oderwania, a więc kulturowe gesty i zachowania pozbawione swego pierwotnego znaczenia i uzasadnienia⁷⁶. W każdym razie świat wymyślony przez J. K. Rowling nie ma nic wspólnego ze strategiami konstruowania świata przedstawionego, które charakteryzują na przykład powieści Lewisa czy Pullmana.

Najświeższym głosem w dyskusji na temat wartości w młodzieżowej literaturze *fantasy* jest powieść *The Magicians* Lva Grossmana z 2009

⁷⁶ Jako jedna z pierwszych sceptycznie wyraziła się o tym cyklu i towarzyszącej mu historii Ewa Paczoska (E. Paczoska, *Za co (nie) lubimy Harry'ego Pottera?*, w: *Kultura literacka dzieci i młodzieży u progu XXI stulecia*, red. J. Papuzińska, G. Leszczyński, Warszawa 2002, s. 175–184). Autorka położyła właśnie nacisk na popkulturowość i schematyczność fabularnych rozwiązań stosowanych przez J. K. Rowling, swoistą degradację fantastyki i cudowności w tym cyklu powieściowym.

roku⁷⁷. Książka ta jest ironiczną, złośliwą i pod wieloma względami postmodernistyczną⁷⁸ wariacją na tematy znane z *Opowieści z Narnii* i cyklu o Harrym Potterze. Bohaterem powieści jest nastoletni Quentin, który podobnie jak Harry Potter trafia do niewidocznej dla zwykłych ludzi szkoły czarodziejów i podobnie jak Harry przechodzi kolejne etapy magicznej edukacji. Grossman konstruuje jednak swą opowieść tak, by nauka Quentina różniła się pod każdym względem od rozrywkowego cyklu J. K. Rowling, do którego pojawiają się w tekście powieści bezpośrednie odwołania. Magia w świecie Grossmana to banalna i żmudna praca dostępna dla każdego, kto odznacza się choćby odrobinę ponadprzeciętną inteligencją.

Kiedy Quentin czytał w książkach o czarach, zawsze dezorientowała go jedna rzecz: magia nigdy nie wydawała się trudna. Oczywiście wymagała ciągłego marszczenia czoła i grubych ksiąg, i długich białych bród, i czego tam jeszcze, lecz kiedy przychodziło co do czego (...) moc cię słuchała. (...) Zabierało to nieco czasu i wysiłku, ale w porównaniu z odciskami na palcach przy, powiedzmy, nauce gry na oboju... cóż, w zasadzie nie było porównania. Każdy idiota mógł czarować⁷⁹.

Drugim obok magii motywem jest istnienie w powieści wyimaginowanego świata, Fillory, który bohaterowie znają z czytanego w dzieciństwie cyklu książek dla dzieci, co jest rzecz jasna odpowiednikiem

⁷⁷ W 2011 roku ukazała się kontynuacja tej powieści, niewydana jeszcze w Polsce *The Magician King* (Viking/Penguin Books, New York).

⁷⁸ W ostatnich latach sledgezenie związków *fantasy* i postmodernizmu cieszy się rosnącym zainteresowaniem. Attebery w *Strategies of Fantasy* wskazuje postmodernizm jako jedną z możliwych strategii, jakimi może posługiwać się literatura *fantasy*, zestawiając „modernistycznego” *Władcę pierścieni* z postmodernistyczną powieścią Johna Crowleya *Male, duże* (zob. B. Attebery, *Strategies of Fantasy...*, s. 36–50). W nowszych opracowaniach postmodernizm zaczyna być postrzegany niemal jako immanentna cecha gatunku (zob. J. Casey, *Modernism and Postmodernism*, w: *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge University Press, Cambridge 2012, s. 113–122).

⁷⁹ L. Grossman, *Czarodzieje*, przekł. M. Wyrwas-Wiśniewska, Katowice 2010, s. 191.

Narnii. W powieści Grossmana ów idylliczny świat magicznych przygód istnieje realnie i bohaterowie, już wyedukowani jako czarodzieje, trafiają do niego. Okazuje się on jednak koszmarem, który ma w dodatku swoje całkiem racjonalne wytłumaczenie. Bohaterowie, odtwarzając Lewisowski schemat fabularny, podejmują walkę „o losy Fillory”, ale szybko z tego rezygnują, wracając rozczarowani i zgorzkniali do świata realnego. Tam żyją na marginesie społeczeństwa, pod względem materialnym opływając w dostatki i robiąc błyskotliwe kariery zawodowe, ale wyobcowani, wypaleni, cyniczni i pozbawieni ideałów.

Postmodernistyczna destrukcja Grossmana wymierzona jest więc zarówno w Lewisowski idealizm, jak i popkulturową papkę serwowaną przez powieści J. K. Rowling. Autor *Czarodziejów* kwestionuje sprawczą moc literatury, szczególnie dziecięcej, przesyconej pozytywnymi wartościami i wzorcami. Dojrzewanie przynosi bowiem — zamiast zakładanego przez Lewisa pogłębienia i utrwalenia wartości zaszczipionych przez baśniowo-fantastyczne światy — bolesne rozczarowanie, kiedy przychodzi zrozumienie praw rządzących życiem. Im bardziej wierzymy w bajki opowiadane w dzieciństwie, im bardziej wierzymy w prezentowaną w nich skalę wartości, tym większym szokiem jest wejście w dorosłość, szokiem rodzącym cynizm i indyferentyzm moralny.

Teraz miał odpowiedzi, jednak takie, które nie spełniały swej podstawowej funkcji: nie sprawiały, że cokolwiek stało się prostsze czy łatwiejsze. (...) Powinien był niańczyć swoją depresję i urazę do świata z relatywnie bezpiecznej, zwyczajnej rzeczywistości. (...) Radziłby sobie jakoś w swym smutnym pustym życiu za pomocą filmów i książek, i masturbacji, i alkoholu, jak wszyscy inni. Nigdy nie poznałby horroru, jakim jest dostanie tego, co człowiek w swoim mniemaniu sobie wymarzył. Mógłby oszczędzić sobie i wszystkim innym konieczności zapłacenia takiej ceny. Jeśli historia Martina Chatwina miała jakiś morał, to właśnie ten. Jasne, można marzyć, ale to tylko zmieni się w potwora. Lepiej zostać w domu i ćwiczyc sztuczki z kartami⁸⁰.

⁸⁰ Tamże, s. 469–470.

Ukojenia w powieści Grossmana nie przynosi również popkultura oferująca bzdurne stereotypy, puste gesty i fałszywą wzniosłość. Porównując swoją edukację z losami Harry'ego Pottera, Quentin doznaje wciąż zawodu i rozczarowania. Grossman celowo dekonstruuje infantylny świat Hogwartu, wprowadzając w życie swojego bohatera seks, narkotyki i immoralizm, eliminując zaproponowane przez J. K. Rowling naiwne i schematyczne przeciwstawienie dobra i zła. *Czarodzieje* Grossmana to ponura i depresyjna anty-Narnia i anty-Potter, pozbawiona również ideologicznego zadęcia obecnego w *Mrocznych materiałach* Pullmana.

Modernizacje w grach

Formy istnienia narracji w grach komputerowych

Naukowa refleksja nad grami komputerowymi jest jedną z najmłodszych dziedzin humanistyki, tak młodą, że nie doczekała się jeszcze spolszczenia swej angielskiej nazwy — *computer game studies*⁸¹. W nauce zachodniej, szczególnie anglosaskiej, ostatnie dziesięć lat przyniosło gwałtowny wzrost zainteresowania różnych środowisk naukowych zjawiskiem gier komputerowych — gry badają socjologowie, kulturoznawcy, semiotycy, teoretycy literatury. W niniejszym tekście poruszony zostanie jeden z najgoręcej dyskutowanych tematów związanych z grami komputerowymi, mianowicie ich rzeczywista lub rzekoma narratywność.

Gry opowiadają historie

Jak zwróciła uwagę Marie-Laure Ryan, jedna ze współczesnych badaczek narratywności w kulturze, dążenie do opowiadania historii w grach komputerowych towarzyszyło tej formie rozrywki od jej bardzo wczesnej fazy rozwoju, to znaczy od lat osiemdziesiątych:

Nawet w latach 80., kiedy moc obliczeniowa komputerów pozwalała na generowanie tylko bardzo prymitywnej grafiki, twórcy promowali swoje produkty obiecując fabularne doświadczenia, które w swym zmysłowym bogactwie konkurować miały z filmami akcji. Gry pakowane były w kolorowe pudełka, które przedstawiały realistyczne sceny akcji czemu towarzyszyły opisy sugerujące, iż działania gracza mieścić się będą w archetypicznych schematach narracyjnych. Gry przedstawiano raczej jako historie traktujące o ratowaniu księżniczek i pokonywaniu potworów niż jako polegające na zdobywaniu punktów dzięki trafianiu

⁸¹ Z polskich prac poświęconych tej tematyce warto wymienić: J. Stasińko, *Alien vs. Predator?, Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005; D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, oraz: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 1, Poznań 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Z. Szeja, seria „Język–kultura–komunikacja” nr 2, Poznań 2007.

w odpowiednie cele, unikaniu zderzeń z pewnymi przedmiotami, nawet jeśli księżniczki i potwory przedstawiane były za pomocą geometrycznych animacji, które w niewielkim jedynie stopniu przypominały baśniowe stworzenia, które miały wyobrazać. Wspomniane zabiegi reklamowe miały w zamyśle projektantów prowokować w umysłach graczy wrażenie narratywności, których gry jako takie nie potrafiły jeszcze zapewnić⁸².

Zjawisku temu towarzyszyła charakterystyczna dla gier przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych grafika dwuwymiarowa, polegająca na przedstawianiu bohatera poruszającego się na płaskiej przestrzeni ekranu od prawej do lewej, podobnie jak we współczesnych grach w telefonach komórkowych, co — przynajmniej z dzisiejszego punktu widzenia — silnie ograniczało narratywne możliwości gier.

Przełom nastąpił w roku 1992 dzięki premierze legendarnej gry wytwórni ID Software *Wolfenstein 3D*, pierwszej w historii tak zwanej strzelanki pierwszoosobowej (ang. *First Person Shooter*, FPS), gry, w której dzięki zmienionej perspektywie oglądu gracz uzyskiwał niespotykaną iluzję bycia w świecie gry. Na ekranie widać bowiem jedynie wyciągniętą rękę głównego bohatera trzymającą zmieniającą się broń. Wylimitowanie niezbyt atrakcyjnej graficznie sylwetki gracza pozwalało na nieosiągalne wcześniej doznanie realizmu. Dzięki technologii opracowanej na potrzeby *Wolfensteina 3D* ukazujące się sukcesywnie gry z gatunku FPS, tworzące dziś historię tego gatunku, koncentrowały się na ulepszeniach wzmagających wrażenie iluzji wirtualnego świata: w *Doomie* (1993) i *Doomie 2* (1994) znacznie udoskonalono grafikę, czyniąc znaną z *Wolfensteina* rozgrywkę bardziej realistyczną. Prawdziwym wydarzeniem była w 1996 roku premiera kolejnej gry wytwórni ID Software, *Quake*, w której nie tylko udoskonalono znacznie grafikę, ale przede wszystkim wprowadzono pełną perspektywę 360 stopni zakresu widzenia i poruszania się gracza, który od tej pory mógł patrzeć w do-

⁸² M.-L. Ryan, *Computer Games as Narrative*, w: *Avatars of Story, Electronic Mediations Series*, Vol. 17, University of Minnesota Press, 2006, s. 277.

[Wszystkie przytoczone w tym tekście cytaty z literatury obcojęzycznej podaję we własnym przekładzie — Piotr Stasiewicz]

wolnym kierunku, a także przeskakiwać w pionie na różne poziomy trójwymiarowego świata gry. Wydany dwa lata później *Quake 2* dzięki dalszemu udoskonaleniu cech poprzednika, a także dzięki wyeliminowaniu charakterystycznej komputerowej muzyki w formacie midi na rzecz realistycznych dźwięków z otoczenia, określany był mianem *ultimate gaming experience*.

Słabością jednak wszystkich tych gier była ich anarratywność. Z jednej bowiem strony coraz realistyczniej przedstawiały one wygenerowany na potrzeby gry fikcyjny świat, z drugiej — nie troszczyły się zupełnie o opowiedzenie jakiegokolwiek historii — gra polegała w dalszym ciągu na przejściu kolejnych, coraz trudniejszych poziomów, a w końcu pokonaniu najsilniejszego przeciwnika, wszystko działo się w jakiejś bazie wojskowej, w jakimś nazistowskim zamku, na jakiejś odległej planecie, ale w grach brakowało narracyjnego uzasadnienia wydarzeń, których gracz był uczestnikiem.

Zupełnie odmiennie przebiegał rozwój gier komputerowych, w których czynnikiem konstytutywnym była konkretna historia i możliwość wpływania przez gracza na jej rozwój. Gry tego typu tworzą dwa główne działy: *role playing games* (RPG, brak przyjętej powszechnie polskiej nazwy⁸³) i *real time strategies* (RTS, strategie czasu rzeczywistego). Kom-

⁸³ Trudno za taką przyjąć stosowany przez niektórych badaczy termin „gra fabularna” (zob. A. Gemra, *Słowo ustępne*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna”, t. 17, red. A. Gemra, Wrocław 2011, s. 5). Termin ten został sformułowany w latach osiemdziesiątych w odniesieniu do planszowych gier RPG, odznaczających się dużą rolą *game mastera*, pełniącego funkcję narratora (zob. Z. Wałaszewski, *Element dramaturgii w RPG: zarys projektu przemiany gracza*, „Acta Universitatis...”, s. 59–60). Użycie terminu „gra fabularna” w odniesieniu do komputerowych gier RPG sugeruje, iż ich fabularność jest cechą dominującą lub szczególnie wyróżniającą. O ile takie stanowisko można jeszcze przyjąć wobec gier powstałych przed rokiem 2000, o tyle stosowanie go obecnie jest mylące. Każda gra typu RPG jest grą fabularną, ale nie każda gra fabularna (posiadająca fabułę przekazywaną potencjalnemu graczowi za pomocą różnych środków) jest grą RPG. Wiele ze współczesnych gier komputerowych różnych gatunków odznacza się większą „fabularnością” niż typowe tradycyjne gry RPG oparte na systemie *dungeons & dragons*. Obecnie prawie każda gra komputerowa posiada pretekstową fabułę wyjaśniającą pojawianie się poszczególnych elementów rozgrywki, a niektóre z gier (jak np. gry z serii *Max Payne*, *Hitman* czy *Grand Theft Auto*) przy-

puterowe gry RPG wywodzą się z planszowych gier RPG⁸⁴, w szczególności z systemu *Dungeons & Dragons* stworzonego w 1974 przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnerzona. *Dungeons & Dragons* z kolei bardzo mocno zakorzeniony był w literackim świecie *fantasy*, najsilniej zapożyczając się u Tolkiena, od którego przejęty został cały bestiariusz, zasady rządzące światem oraz schematy rozwoju historii. Bo właśnie o historię tu przede wszystkim chodziło: głównym celem gry RPG jest przekazywanie fabuł, generowanie jakiejś historii z wykorzystaniem zasad charakterystycznych dla danej gry bądź odnajdywanie się w danej historii poprzez szereg decyzji podejmowanych w trakcie gry przez gracza, co w efekcie prowadzi do

pominają doświadczenie quasi-filmowe. Wszystkie współczesne definicje gier cRPG kładą jednak nacisk nie na elementy fabularne, ale na rozwój postaci kontrolowanej przez gracza (zob. A. Burn, D. Carr, *Defining Game Genres*, w: *Computer Games. Text, Narrative and Play*, red. D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, G. Schott, Polity Press: 2007, s. 14–21, i D. D. Waskul, *The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing*, w: *Gaming as Culture. Essay on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, red. J. P. Williams, S. Q. Hendricks, W. K. Winkler, McFarland & Company, 2006, s. 19–38). Rozwój gier z gatunku cRPG, a w szczególności gier MMORPG, doprowadził do bardzo daleko posuniętego zmniejszenia roli tradycyjnego GMa w konstruowaniu świata gry. Najbardziej pouczającym przykładem może być zestawienie pionierskiej gry RPG *Dungeons & Dragons* z jej komputerowym odpowiednikiem *Dungeons & Dragons Online* (Turbine, Atari, 2006). Rola Mistrza Gry zostaje w DDO znacznie zredukowana w stosunku do akcji podejmowanych przez gracza, a narracyjne fragmenty w wykonaniu *Dungeon Mastera* są ograniczone do minimum. Efektem rozwoju gier z gatunku MMORPG jest też możliwość wybrania trybu rozgrywki. Na przykład gracz grający w *World of Warcraft* może grać w trybie *Player versus Environment*, *Player versus Player* lub *Dungeon Leveling*. Jedynie gra w trybie PvE wymaga od gracza zaangażowania w elementy fabularne *World of Warcraft*. W przypadku gry w trybie PvP lub *Dungeon Leveling* gracz może całkowicie zignorować fabularną warstwę rozgrywki, przy czym w dalszym ciągu zachowana zostaje podstawowa cecha gry RPG, a więc **odgrywanie roli w świecie gry**, w tym przypadku roli (*tank*, *healer*, DPS) w wieloosobowej drużynie wykonującej zleczone zadania lub zdobywającej podziemia (w *World of Warcraft* nazywane instancjami, ang. *instance*). Jak więc widać, termin „gra fabularna”, o ile w pewnym stopniu adekwatny do tekstowych gier RPG, nie może być traktowany jako synonim współczesnej *role-playing game* we wszystkich jej odmianach.

⁸⁴ Zob. L. Schick, *Heroic Worlds: A History and Guide to Role Playing Games*, Prometheus Books, New York 1991; M. Barton, *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role Playing Games*, A. K. Peters, Wellesley 2008.

zmiany cech odtwarzanej przez niego postaci. Wbrew pozorom historia komputerowych gier RPG sięga aż do połowy lat siedemdziesiątych i mimo że niektóre tytuły z pierwszych 20 lat istnienia tego gatunku — takie jak *Ultima*, *Quest For Glory*, *Elder Scrolls* czy *Eye of the Beholder* — uznawane są za kamienie milowe, to prawdziwy złoty okres tego typu gier przypada na drugą połowę lat dziewięćdziesiątych i początek XXI wieku. Chodzi tu przede wszystkim o gry *Diablo* (1997, Blizzard) i *Diablo 2* (2000, Blizzard North), *Fallout* (1997, Interplay) i *Fallout 2* (1998, Interplay), *Baldur's Gate* (1998, Bioware), *Baldur's Gate 2* (2000, Bioware), *Elder Scrolls III: The Morrowind* (2001, Bethesda), *Neverwinter Nights* (2002, Bioware), *Gothic* (2001, Piranha Bytes) oraz *Gothic 2* (2002, Piranha Bytes). Wymienione gry, uznawane za klasykę gatunku i punkt odniesienia dla wszystkich późniejszych, odznaczały się cechami, które sprawiają, że to właśnie one są głównie obiektem zainteresowania badaczy nowych form istnienia narracji we współczesnej kulturze. Głównym bowiem celem gry typu RPG jest poznanie historii fikcyjnego świata, w jakim osadzona jest dana gra, interakcje z postaciami zamieszkującymi ten świat, które to postacie zlecają graczowi wykonywanie pewnych zadań, tak zwanych questów, które z jednej strony wpływają na rozwój historii fikcyjnego świata, z drugiej zaś dostarczają postaci kierowanej przez gracza tak zwanych punktów doświadczenia (ang. *experience points*, *XP points* lub po prostu *XP*), które sprawiają, że „awansuje” on w świecie na kolejne „poziomy” (ang. *level*, stąd czynność ta slangowo nazywa się levelowaniem lub expieniem), co w praktyce oznacza, że może pokonywać coraz silniejsze potwory. Punkty doświadczenia służą także do zwiększania niektórych cech, jakie ma kierowana przez gracza postać, co oznacza, że tę samą grę można przejść na różne sposoby, grając różnymi — najczęściej predefiniowanymi — postaciami, na przykład magiem, czarnoksiężnikiem, wojownikiem, paladynem, druidem czy łotrzykiem. Charakterystyczną dla RPG możliwość wyboru zwiększa dodatkowo możliwość wybrania oprócz klasy także rasy postaci, na przykład człowieka, krasnoluda, złego lub dobrego elfa, trolla, gнома, nieumarłego, czy innych stworzeń, zaczerpniętych z bogatej skarbnicy literatury *fantasy*. W klasycznych grach RPG czynnikiem najbardziej pożądanym jest z jednej strony swoboda gracza, która przejawia się przede wszystkim w tym, iż poszczególne

zadania może on wykonywać w zasadzie w dowolnej kolejności, podróżować bez ograniczeń po wykreowanym wirtualnym świecie gry, z drugiej zaś zakorzenienie w odpowiednio ciekawej historii, która na różne sposoby (o czym poniżej) jest graczowi odsłaniana.

Sposób wplecenia fabuły w tradycyjną rozgrywkę komputerową w tej grze, a także w kilku klasycznych pozycjach z czystego RPG, takich jak *Morrowind*, *Baldur's Gate* i *Neverwinter Nights*, spowodował całą lawinę tekstów naukowych wieszczących narodziny nowej formy istnienia narracji we współczesnej kulturze — jednego z najstarszych przeciwieństw, jeśli w ogóle nie najstarszego, sposobu opisywania i przeżywania świata dostępnego człowiekowi. W ślad za entuzjastycznymi tekstami badaczy określanych mianem narratystów, rozwinęła się zaciekle polemika skrzydła przeciwnego, usiłująca za wszelką cenę wykazać, że gry pozostają w dalszym ciągu tylko gramami, a wszelkie supozycje, jakoby otwierały one możliwości narracyjne, czy też w ogóle zawierały jakąkolwiek narrację, są po prostu nadużyciem.

Gry w teorii narracji

Modelowe pronarratywne stanowisko zajmuje w tej sprawie Diane Carr, współautorka, wraz Davidem Buckinghamem, Andrew Burnem i Garethem Schottem, książki *Computer Games. Text, Narrative and Play*⁸⁵. W swoim artykule *Games and Narrative* przywołuje ona klasyczne już dziś rozprawy J. Juula *Games Telling Stories?*⁸⁶ i Eskeleinen *The Gaming Situation*⁸⁷, którzy z kolei budują swoje analizy na znanych teoriach narracji Seymoura Chatmana⁸⁸ i Gerarda Genette'a⁸⁹. Carr

⁸⁵ A. Burn, D. Carr, *Defining Game Genres...*

⁸⁶ J. Juul, *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*, „Game Studies” 2001, 1 i na stronie internetowej: www.gamestudies.org.

⁸⁷ M. Eskeleinen, *The Gaming Situation*: www.gamestudies.org.

⁸⁸ S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, NY, 1978.

⁸⁹ G. Genette, *Narrative Discourse*, transl. J. E. Levin, Blackwell, Oxford 1980; pełne francuskie wydanie: *Discours du récit*, Edition du Seuil, collection Points Essais, Paris 2007.

wychodzi ze stanowiska zakładającego oczywistość związków gier komputerowych RPG i narratywności, ale także swoistą paradoksalność tego związku, cytując trafne stanowisko Torilla Mortensena⁹⁰: „Czytelnik jest częściowo graczem, lecz bycie graczem nie ogranicza się tylko do roli czytelnika”⁹¹.

Analizując to zjawisko na przykładzie wybranej przez nią gry *Baldur's Gate*, Carr stwierdza, że gra ta, pozostając ciągle grą komputerową, jest również **opowieścią**, którą można zrekonstruować i przekazać także osobie, która nigdy w nią nie grała. Gracz poznający świat *Baldur's Gate* wciela się w syna niejakiego Goriona i musi stoczyć heroiczną walkę ze swym bratem Savarokiem, który jest jednocześnie mordercą przyrodniego ojca Goriona. Całość fabuły zostaje osadzona w zapożyczonym z literatury *fantasy* świecie magii i czarów, a historia, na której opiera się cała gra, odsłaniana jest graczowi stopniowo, w miarę pokonywania kolejnych etapów. Carr trafnie podkreśla, że wszystkie elementy rozgrywki usprawiedliwione są kolejnymi etapami rozwijającej się historii; gra, pozostając ciągle grą, a więc zmuszając gracza do typowych dla gier czynności, podróżowania, zabijania potworów, zdobywania sojuszników, zbierania i inwestowania punktów doświadczenia — jest jednocześnie dynamiczną opowieścią i zignorowanie tego elementu *Baldur's Gate* jest zupełnie niemożliwe.

Historia jest wszakże bytem obiektywnym i niezależnym, obojętnie, czy zdarzyła się naprawdę, czy jest fikcyjna. Problemem pozostaje jej przekazanie odbiorcy. Powołując się na funkcjonalne rozgraniczenie wprowadzone przez Genette'a, angielska badaczka oddziela samą historię (czyli to co się zdarzyło), od narracji (czyli jak zostało to opowiedziane)⁹². Rozpatrywany z tej perspektywy przypadek *Baldur's Gate*, jak i innych gier opartych na tym samym schemacie, takich jak *Neverwinter Nights* czy *Gothic*, jest niezwykle frapujący. Historii bowiem w *Baldur's Gate* nikt nie opowiada,

⁹⁰ T. Mortensen, *Playing with Players: Potential Methodologies for MUD's*, „Game Studies” 2002, 2.

⁹¹ D. Carr, *Games and Narrative*, w: *Computer Games...*, s. 31.

⁹² Tamże, s. 35

ale historia ta w pewien sposób wyłania się ze wszystkich elementów gry. Postacie zlecające bohaterowi *questy* (czyli zadania do wykonania) motywują konieczność wykonania tych zadań, odsłaniając elementy historii. Bohater często wchodzi w posiadanie różnych przedmiotów (w slangu tak zwanych itemów) koniecznych do wykonania określonych misji, z których dowiaduje się wielu rzeczy dotyczących poznawanego świata (mogą to być zwoje, listy, znalezione pamiętniki). Wielu rzeczy można się dowiedzieć podsłuchując dialogi przypadkowych mieszkańców odwiedzanych miast. Wreszcie kolejne etapy gry przerywane są quasi-filmowymi fragmentami uzupełniającymi brakujące etapy fabuły. Ta pannarratywność gier typu *Baldur's Gate* jest bodaj największym novum wprowadzonym przez gry RPG do kultury, choć konstatacja tego faktu jest także źródłem kontrowersji związanej z tym zjawiskiem. Zdaniem niektórych badaczy bowiem (o czym szczegółowo poniżej) mamy tu do czynienia raczej z quasi-narratywnością niż narracją w stanie czystym.

W świetle teorii Genette'a narracja jest narracją przede wszystkim dlatego, iż jest ona, po pierwsze, pewną manipulacją elementami obiektywnej historii, a po drugie — zawsze opowiadana jest z perspektywy konkretnej osoby. W przypadku tradycyjnych form kultury silnie zakorzenionych w narracji, na co zwrócił już uwagę Arystoteles w *Poetyce*, historii nigdy nie opowiada się w całości, ale wybiera się jej najatrakcyjniejsze momenty, pozostawiając albo w ogóle pomijając⁹³. Zawsze też można wskazać bohatera lub bohaterów, których oczami oglądamy całość lub wybrany fragment narracyjnego świata, nawet przy zachowaniu pełnej perspektywy auktorialnej. W przypadku gier, mimo narracyjnej oczywistości wielu elementów świata przedstawionego, zastosowanie przywołanych powyżej podstawowych pojęć teorii narracji wydaje się co najmniej problematyczne. Klasyczny schemat teorii informacji:

historia → organizator narracji (autor) → narracja → odbiorca (czytelnik)

wyduje się być niemożliwy do zastosowania.

⁹³ Arystoteles, *Poetyka*, przekł. H. Podbielski, Wrocław 1983, s. 72–74.

Tradycyjna epika składa się bowiem wyłącznie z opowiadania wydarzeń, które już się wydarzyły (z kilkoma oczywistymi wyjątkami, takimi jak powieści Michela Butora, utwory *science fiction* dziejące się w przeszłości bądź też narracje świadomie wykorzystujące paradoksy czasu w teorii względności, na przykład w niektórych utworach Stanisława Lema czy Roberta Heinleina). W przypadku gier natomiast mamy do czynienia z połączeniem niby-tradycyjnych przekazów narracyjnych z działaniami w czasie rzeczywistym moderowanymi przez gracza⁹⁴. Przy czym niejednokrotnie, w sposób możliwy tylko w grach RPG, dochodzi do połączenia tych dwóch elementów, co Diane Carr obrazuje na przykładzie fragmentu historii z *Baldur's Gate*:

Ta postać (Minsc) dołączy do drużyny, jeżeli gracz (działając w imieniu protagonisty) pomoże mu uratować „jego czarownicę” Dinheirę. Biedna Dinheira trzymana jest w niewoli w twierdzy orków. Minsc i Dinheira są w związku, który zrodził się na długo przed przybyciem gracza. Ich sytuacja, osobiste historie i szczegóły dotyczące osobowości są opowiedziane dla gracza i nie mogą być zmienione. (...) Te elementy odgrywają rolę tradycyjnej narracji, albo przynajmniej bardzo silnie ją przypominają⁹⁵.

Carr zwraca uwagę, że to gracz przez swoje decyzje określa, jakie elementy narracyjne, czy też quasi-narracyjne, pojawią się w rozgrywce. Przy czym, aby wyjść z narracyjnego paradoksu, proponuje przyjąć, że w tego rodzaju sytuacjach odbiorca (gracz) ma do czynienia nie z jednym rodzajem wydarzeń, jak to się dzieje w tradycyjnej narracji, ale z trzema:

⁹⁴ Chodzi tu oczywiście o stosunek potencjalnego odbiorcy do historii, o której w ten czy inny sposób jest informowany. W tradycyjnej narracji nawet jeśli elementy świata przedstawionego sugerują, iż historia rozgrywa się w odległej przyszłości w stosunku do odbiorcy tekstu, narracja przedstawia wydarzenia tak, jakby należały do przeszłości. W przypadku gier komputerowych, mimo sugerowanej przez elementy świata przedstawionego różnicy czasowej między światem a odbiorcą, charakter rozgrywki wywiera wrażenie dziania się „tu i teraz”.

⁹⁵ D. Carr, dz. cyt., s. 38–39.

1. wydarzenia opowiedziane (przeszłe)
2. symultaniczna narracja
3. wydarzenia w czasie rzeczywistym (odgrywane przez gracza), które po ich zakończeniu wplatają się w całość narracyjnego spectrum gry, przez to, że wspomniane bywają przez postacie występujące w grze.

Zastosowanie tego podziału pozwala Carr na zaproponowanie interesującej tezy, wedle której wspomniane paradoksy związane z narracją w grach komputerowych zostają łatwo rozwiązane, jeżeli przyjmie się, że wraz ze zmieniającymi się wydarzeniami zmienia się także rola gracza grającego w grę. Z punktu widzenia tradycyjnych kategorii teorii narracji może on być na przemian narratorem (*narrator*), odbiorcą narracji (*narratee*), bohaterem historii i quasi-autorem, *spiritus movens* wszystkich wydarzeń⁹⁶. W podsumowaniu tej części rozważań Carr stwierdza, odwołując się częściowo do strukturalnej teorii tekstu, że w zależności od zmieniających się wydarzeń w grze, gracz może być raz nadawcą bądź odbiorcą, bądź wreszcie samym tekstem.

Być może dlatego ta zmienność, ta możliwość poruszania się między różnymi pozycjami w tekście, jest jednym z powodów, dla których gry takie jak *Baldur's Gate* są tak absorbujące⁹⁷.

Narracja w grach jest złudzeniem, czyli walka ludologów z narratystami

Zaprezentowane powyżej stanowisko Diane Carr może uchodzić za przykład afirmatywnego podejścia do obecności narracji w grach komputerowych. Tego typu poglądy bardzo szybko spotkały się z dość gwałtowną reakcją badaczy o zdecydowanie antropologicznym i kulturowym podejściu do problemu. Jednym z pierwszych, którzy oprotowali takie wykorzystanie tradycyjnych kategorii teorii narracji był Espen Aarseth, który w wydanej w 1997 roku książce *Cybertext. Perspec-*

⁹⁶ Tamże, s. 41.

⁹⁷ Tamże.

*tives on Ergodic Literature*⁹⁸ zaproponował, nie kwestionując oczywistej fabularności gier, aby zamiast odnosić je do tradycyjnych form epickich, takich jak powieści, porównywać gry komputerowe raczej do dramatów. Idąc tym tropem Aarseth zaproponował zrezygnowanie z terminu narracja i zastąpienie go określeniem intryga.

Zamiast historii przedstawianej w narracji (*narrated plot*), cybertekst wytwarza sekwencję zmiennych działań wywoływanych... przez użytkownika. Jednakże w tych tekstach można odnaleźć strukturyzujący element, który w pewien sposób spełnia rolę kontrolującą lub przynajmniej ją motywuje. Jako nowy termin dla tego elementu proponuję intrygę, sugerujący sekretną historię, w której użytkownik jest niewinnym lecz dobrowolnym celem⁹⁹.

Operując terminami teorii komunikacji, Aarseth proponuje analogiczną zmianę terminologii — w jego ujęciu w pozycji nadawczej występuje tak zwany intrygant, a w odbiorczej intrygowany (*intriguee*), przy czym, jak wspomniano powyżej, pozycja gracza może być zmienna w obrębie tych kategorii.

Z czasem jednak Aarseth zaostrzył swoje stanowisko. W wydanej w 2004 roku książce *Quest games as post-narrative Discourse* stwierdził dobitnie:

Kiedy traktuje się gry jak opowieści, ich różnice w stosunku do opowieści, jak i ich fundamentalne cechy stają się niemożliwe do uchwycenia. (...) Studia nad grami komputerowymi powinny być wyzwolone z narratywizmu i powinna zostać stworzona alternatywna teoria, która powinna być właściwa dla tego pola badawczego¹⁰⁰.

⁹⁸ E. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore 1997.

⁹⁹ Tamże, s. 112.

¹⁰⁰ E. Aarseth, *Quest games as post-narrative Discourse*, University of Nebraska Press, 2004, s. 362.

Opowiadająca się zdecydowanie za obecnością narracji w grach komputerowych Marie-Laure Ryan w cytowanym już artykule dokonuje przeglądu stanowisk badaczy, którzy zdecydowanie przeciwstawiają się postrzeganiu gier komputerowych w perspektywie narratologicznej. Ryan określa badaczy takich jak: Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Markku Eskeleinen czy Jesper Juul mianem „ludologów” (*ludologists*), jako że bronią oni bardzo stanowczo tezy, iż wszystkie gry, w tym także komputerowe, przynależą do ludycznej sfery działalności człowieka i jakkolwiek są częścią ludzkiej kultury w sensie antropologicznym, to badanie ich za pomocą narzędzi, jakimi bada się kulturę wysoką jest metodologiczną pomyłką. Dla ludologów narracja jest aktem czysto językowym, „przedstawieniem przez narratora sekwencji wydarzeń”¹⁰¹, gry natomiast — w świetle cytowanej chętnie przez ludologów perspektywy Geralda Prince’a — są udratyzowanym przedstawieniem odbywającym się całkowicie bez udziału pośredniczącego narratora¹⁰².

Dokonując przeglądu antynarracyjnego stanowiska ludologów, Ryan ujmuje ich tezy w trzy podstawowe punkty.

1. „Gry i narracje mają różne cechy”. To znaczy, gry nie mają jasno określonych narratorów, których moglibyśmy bez żadnych wątpliwości zidentyfikować, określić ich pozycję w stosunku do tekstu i perspektywę narracyjną. Gry opowiadają też historie w sposób maksymalnie uproszczony, nie posługując się przy tym żadnymi zabiegami typowymi dla narracji, skracającymi bieg wydarzeń z punktu widzenia odbiorcy, prezentują też te wydarzenia w niczym niezakłóconej kolejności, rezygnując z zabiegów w rodzaju retrospekcji czy antycypacji. Cechą konstytutywną gier ma być prawem kontrastu dowolność następowania po sobie wydarzeń — w grach RPG o szczególnie luźnej strukturze, takich jak *Morrowind* czy *Gothic*, kolejność wykonywania zadań, a co za tym idzie — odkrywania elementów historii, jest niemal

¹⁰¹ M.-L. Ryan, dz. cyt., s. 279.

¹⁰² G. Prince, *A Dictionary of Narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln 1987, s. 58.

całkowicie dowolna. No i wreszcie najmocniejszy argument ludologów: domeną gier jest tu i teraz, narracje traktują natomiast zawsze o wydarzeniach z przeszłości. Niektórzy z ludologów nie-
możność połączenia ognia z wodą, czyli narratywności i interak-
tywności, czynią podstawą swego stanowiska¹⁰³.

2. „Gry są symulacją, narracja jest przedstawieniem”. Eksponując tę tezę ludolodzy argumentują, że interaktywność i swoboda w podejściu do materii fabularnej sprawiają, że każde „przejście” gry jest inne od poprzedniego, natomiast książka czytana raz za razem pozostaje zawsze taka sama. Polemizując z tym stanowiskiem Ryan zajmuje swoiście „cybernetyczne” stanowisko: tak, owszem, każde przejście gry fabularnej będzie zmieniało w pewnych elementach historię z punktu widzenia gracza, ale nie oznacza to, że kategoria narracji nie przystaje do gier komputerowych, ale że raczej powinniśmy traktować gry jak „maszyny służące do generowania historii”¹⁰⁴.
3. „Gry symulują życie, a życie nie jest narracją”. Ryan obala ten argument za pomocą stwierdzenia, że gry są czymś pośrednim między działaniem a obserwowaniem efektów swoich działań, czymś, co jest czymś pośrednim między przeżywaniem życia a oglądaniem filmu.

Podsumowując swą antyludyczną polemikę, Marie-Laure Ryan stwierdza, w pewnym sensie powtarzając postulat Aarsetha, że sztywne podziały, które wywiedzione są z estetyki przeddwudziestowiecznej, w kulturze zanurzonej w technologii pozbawione są sensu i funkcjonalności. Konkludując, stwierdza:

Może się okazać w ogólnym rozrachunku, że spór między ludologami a narratystami (...) toczy się bardziej wokół znaczenia terminu narracja niż wokół natury gier, gdyż nieznanne mi są przypadki narratystów twierdzących, że gry są tym samym co powieści i filmy. Ale niezależnie

¹⁰³ Zob. J. Juul, dz. cyt.

¹⁰⁴ M.-L. Ryan, dz. cyt., s. 282.

czy mówimy o narracjach czy o fikcyjnym świecie, te pojęcia określają cechę, której ludystyczne podejście nie może dłużej ignorować — eksytacji wynikającej z zanurzenia się w alternatywnej rzeczywistości¹⁰⁵.

Narracje seryjne — przypadek świata *Warcraft*

Wszystkie powyżej cytowane stanowiska roztrząsają problem istnienia bądź nieistnienia narracji w grach komputerowych w odniesieniu tylko do jednej gry. Tymczasem w przypadku większości znanych tytułów nie mamy do czynienia z jedną grą, ale najczęściej z grą i jej kontynuacją. Jest tak nawet w przypadku najchętniej analizowanej przez badaczy gry *Baldur's Gate* i jej dodatków — *Opowieści z Wybrzeża Mieczy* i *Baldur's Gate 2: Tron Bhaala*. Podobne zjawisko ma miejsce w przypadku wielu innych gier, przy czym praktycznie zawsze kontynuacja gry tożsama jest z dalszym rozwojem linii fabularnej. Co jeszcze istotniejsze w tym przypadku, co zobaczymy poniżej, koronny argument badaczy o nastawieniu ludystycznym, jakoby podstawowym elementem decydującym o podobieństwie decydowały „zasady gry”, czyli w praktyce mechanika rozgrywki, okazuje się nieprawdziwy.

Nie znajduje także odzwierciedlenia w tych polemikach fakt, iż często mamy do czynienia ze zjawiskiem odwrotnym od zakładanego w tym sporze — mianowicie, to nie narracja jest jedną z form istniejącą w grach, ale to gry są jedną z form istnienia narracji. Dwudziesty wiek, będący w kulturze bez wątpienia epoką sztuk wizualnych, w tym przede wszystkim kina i telewizji, przyzwyczaił nas do oczywistego dla nas dziś zjawiska ekranizacji. Czy nam się to podoba, czy nie, przeniesienie na ekran kinowy znanych dzieł literatury jest jednym z elementów kultury współczesnej. Ostatnia dekada XX wieku, która przyniosła, mówiąc w największym uproszczeniu, komputeryzację i internetyzację kultury, zmusiła nas natomiast do zaakceptowania kolejnego zjawiska. Dziś bowiem oczywiste jest, że wydanie gry komputerowej na podstawie powieści jest czymś naturalnym i choć zjawisko to dotyczy w zasadzie tylko kultury popularnej (na przykład *Harry Potter* czy *Władca pierścieni*, *Wojny gwiazdne*, *Łowca androidów*), to triada „powieść — ekрани-

¹⁰⁵ Tamże, s. 288.

zacja — gra na podstawie książki i filmu” jest trwałym elementem współczesnej kultury.

Jest też możliwe, że fikcyjne światy wygenerowane w komputerowych narracjach znacznie przekraczają ramy pojedynczej gry komputerowej. Taki przypadek ma miejsce na przykład w fikcyjnym świecie Azeroth, wykreowanym przez studio Blizzard na potrzeby gier z serii *Warcraft*.

Pierwsza z gier z tej serii, wydana przez studio Blizzard w roku 1994, podobnie jak jej kontynuacja wydana rok później, były prostymi strategiami czasu rzeczywistego, osadzonymi w fikcyjnym quasi-średnio-wiecznym świecie i odznaczały się wszystkimi charakterystycznymi dla gier projektowanych dla środowiska DOS ograniczeniami — grafiką niewielkiej rozdzielczości, irytującą komputerową muzyką w formacie midi, zdawkową historią przekazywaną w postaci informacji tekstowych na ekranie komputera. Obie gry zawierały już jednak tak zwane intra (wprowadzenie), przy czym *Warcraft 2* posiadał intro w pełni animowane, wprowadzając w filmowy sposób w spektrum historii opowiadanego w grze świata. Wszystkie wydarzenia obu pierwszych gier da się jednak streścić w kilkunastu zdaniach. Przełom nastąpił w roku 2002 w momencie publikacji gry *Warcraft 3: Reign of Chaos*. Trzecia część *Warcraffa* wraz z opublikowanym rok później dodatkiem *The Frozen Throne* odznaczała się iście epickim rozmachem, niespotykanym dotychczas w grach komputerowych. Osadzona całkowicie w klimacie *high fantasy* saga koncentrowała się przede wszystkim na dramatycznych losach Arthasa, księcia Lordaeronu, który walcząc z zagrażającą ludzkości Plagą wchodzi w posiadanie przeklętego miecza Ostrze Mrozu, w efekcie czego zabija swego ojca, a na koniec — po wielu zwrotach fabularnych — staje się zagrażającym wszystkim bytom świata Azeroth półczłowiekiem, półdemonem, Królem Liszem.

Z punktu widzenia problemu istnienia narracji w grach komputerowych przypadek serii *Warcraft* przedstawia się szczególnie frapująco. Przede wszystkim kwestionowanie fabularności *Reigh of Chaos* i *Frozen Throne* byłoby nonsensem. Gry te opowiadają epicką, wielowątkową historię, wyraźnie zresztą inspirowaną motywami charakterystycznymi

dla współczesnej literatury *high fantasy*. Ale o wiele bardziej zajmującym problemem jest — w świetle powyższych rozważań — jak owa historia przedstawiana jest dla gracza/odbiorcy. W sposób zupełnie wyjątkowy *Warcraft* jest bowiem jednocześnie grą i fabułą. Po uruchomieniu gry gracz ogląda kinematograficzną animację wprowadzającą w klimat, a zarazem przedstawiającą zaczątek historii. Kiedy rozpoczyna się gra, gracz widzi już wygenerowane graficzne środowisko gry i postacie, którymi będzie kierował, ale przez 2–3 minuty postacie te prowadzą między sobą dialog wprowadzający bezpośrednio wątek bieżącego rozdziału (sic!) — na przykład na początku rozdziału trzeciego Uther Lightbringer zleca Arthasowi obronę wioski Hearthglen przez 30 minut, zanim Uther nie powróci z posiłkami. W tym momencie ukazuje się interfejs gry pozwalający graczowi sterować światem *Warcraft 3* i zaczyna się gra. Warto przy tym podkreślić, że w odróżnieniu od gier RPG przebieg rozgrywki jest skrajnie „zerojedynkowy” — to znaczy, że gracz nie ma żadnej możliwości modyfikacji wydarzeń. Jeśli nie uda mu się wykonać powierzonego mu zadania, musi po prostu wrócić do zapisanego wcześniej stanu gry i zacząć od nowa. Nie ma też możliwości drobnych modyfikacji wydarzeń — w dziewiątym rozdziale krasnolud Muradin Miedziobrody będzie ginął w momencie odnalezienia przez Arthasa Ostrza Mrozu za każdym „przejsciem” gry. Co więcej, wykonanie zadań jest warunkiem koniecznym do odkrycia kolejnego etapu historii, której wszystkie elementy pojawią się w ściśle określonym porządku. Gra w *Warcraft* przypomina więc doświadczenie quasi-filmowe, z zachowaniem jednak wspomnianej powyżej oscylacyjnej roli gracza, który raz jest odbiorcą, raz autorem wydarzeń lub może bardziej ich „wykonawcą”. *Warcraft* różni się od innych omawianych tutaj gier przede wszystkim poprzez schematyzm i linearność fabuły, ale z drugiej strony, gra daje niepowtarzalną i nieistniejącą wcześniej w kulturze możliwość przeżywania i jednoczesnego odgrywania poznawanej historii.

Kolejny argument antynarratywistów, głoszący, że o tożsamości gry decyduje zestaw reguł nią rządzących, a nie historia, którą ona opowiada, został poddany w wątpliwość przez studio Blizzard w 2004 roku. Zamiast bowiem publikować po ogromnym sukcesie *Warcraft 3* czwartą część,

zdecydowano się kontynuować uniwersum Azeroth nie w strategii czasu rzeczywistego, ale w rozgrywanej przez miliony graczy na całym świecie internetowej RPG *World of Warcraft*. *WoW* będący, *de facto* jeżeli chodzi o mechanikę rozgrywki i internetowy charakter gry klonem innego, powstałego pięć lat wcześniej MMORPG (ang. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), czyli Everquest, posiada wszystkie cechy internetowego RPG. Z jednej strony, z powodu grania w tę grę jednocześnie setki graczy na tym samym serwerze fabularna progresja została tu niemal całkowicie zatrzymana, gdyż prowadziłoby to do nierozwiązywalnych konfliktów, z drugiej — problem swoistego zawieszenia historii został wyeliminowany dzięki publikacji przez Blizzard kolejnych dodatków posuwających historię do przodu — *The Burning Crusade* w 2007 i *The Wrath of the Lich King* w 2008 roku, *Cataclysm* z 2010 roku i *Mists of Pandaria* z 2012. Mając w dalszym ciągu dostęp do lokacji znanych z wersji podstawowej, gracz, eksplorując nowe krainy (notabene znane z gry *The Frozen Throne*) i wykonując w nich questy na bardziej zaawansowanym poziomie, odnosi wrażenie posuwania się do przodu w fabularnej warstwie historii Króla Lisza.

Ograniczona fabularność, a co za tym idzie, narratywność *World of Warcraft*, rekompensowana jest poprzez niespotykaną dotychczas możliwość zanurzenia się w świecie wymyślonym przez studio Blizzard, jego eksploracji posuniętej do najdrobniejszych szczegółów, budowania postaci, która żyje na kontynentach planety Azeroth, musi jeść, odpoczywać, uczyć się profesji, a przede wszystkim wykonywać questy w większości osadzone w głównym wątku fabularnym świata *Warcraft*. Na przykład odwiedzając Undercity, stolicę tak zwanej Hordy (czyli tauronów, trolli, krwawych elfów i nieumarłych), gracz ma okazję „zwieźć” ruiny Lordaeronu, dawnej stolicy ludzi, obejrzeć salę królewską, w której Arthas zamordował swego ojca, usiąść na jego tronie itd. Takich niuansów i szczegółów wynikających z fabularnych konsekwencji obu gier są setki. Ta interesująca zmiana perspektywy z trwającej kilkanaście godzin rozgrywki w trybie RTS i kierowania narzuconą przez grę postacią heroiczną, jak to było w przypadku pierwszych trzech gier *Warcraft*, na wielomiesięczną lub dłuższą przygodę odgrywaną całkowi-

cie przez siebie stworzoną postacią, będącą jedną z tysięcy zamieszkujących cztery kontynenty Azeroth, stanowi zupełnie nowe w sensie kulturowym doświadczenie. Charakterystyczne dla każdej MMORPG ograniczenie narratywności rekompensowane jest tutaj przez niespotykaną dotychczas możliwość „bycia” w wirtualnym świecie, który skądinąd w każdym swym elemencie podporządkowany jest istniejącej niezależnie fabule świata *Warcraft*.

Uwagi końcowe

Nie ulega wątpliwości, że rozwój mediów elektronicznych zmusza nas do zrewidowania tradycyjnych kategorii, jakimi nauka próbuje opisywać poszczególne elementy kultury. Niektóre z tych kategorii, wywiedzione jeszcze z poetyk starożytnych lub zbudowane w oparciu o stan kultury z przełomu XIX i XX wieku, powinny być albo zmodyfikowane, albo zastąpione nowszymi. Charakterystyczny dla współczesności synkretyzm kulturowy funkcjonujący w świecie nowych mediów sprawia, że kategorie, jakimi posługuje się na przykład teoria narracji zbudowana na podstawie analizy powieści dziewiętnastowiecznej i prozatorskich eksperymentów początku XX wieku, zdają się albo nie opisywać w pełni kulturalnej współczesności lub prowadzić do jałowych w gruncie rzeczy polemik i sporów. Propozycja amerykańskiej badaczki, Marie-Laure Ryan, abyśmy nie zastanawiali się, czy tradycyjna narracja istnieje w grach komputerowych, lecz próbowali zbudować nową, współczesną teorię narracji, odzwierciedlającą gwałtowne przemiany dzisiejszej kultury, wydaje się nad wyraz słuszna.

Bibliografia

I. Bibliografia podmiotowa

1) Literatura

- Allende I., *Zorro. Narodziny legendy*, przekł. M. Jordan, Poznań 2005.
- Baniewicz A., *Drzymalski przeciw Rzeczypospolitej*, Warszawa 2004.
- Chandler R., *Żegnaj laleczko*, przekł. E. Życińska, Warszawa 1985.
- Grossman L., *Czarodzieje*, przekł. M. Wyrwas-Wiśniewska, Katowice 2010.
- Harny M., *Pismak*, Warszawa 2005.
- Heinlein R., *Luna to surowa pani*, przekł. P. Znaniński, Poznań 2006.
- Heinlein R., *Obcy w obcym kraju*, przekł. A. Sawicki, Stawiguda 2006.
- Konatkowski T., *Przystanek śmierć*, Warszawa 2007.
- Kotowski K., *Marika*, Warszawa 2005.
- Kotowski K., *Serwal*, Warszawa 2006.
- Lem S., *Dzienniki gwiazdowe*, Kraków 1966.
- Lewis C. S., *Opowieści z Narnii*, t. 1 (*Lew, czarownica i stara szafa; Księżę Kaspian; Podróż „Wędrowca do Świtę”*), przekł. A. Polkowski, Warszawa 1991.
- Lewis C. S., *Opowieści z Narnii*, t. 2 (*Srebrne krzesło; Koń i jego chłopiec; Siostrzeniec Czarodzieja; Ostatnia bitwa*), przekł. Andrzej Polkowski, Warszawa 1991.
- Mankell H., *Falszywy trop*, przekł. H. Thylwe, Warszawa 2007.
- Mankell H., *Morderca bez twarzy*, przekł. A. Marcinkówna, Warszawa 2004.
- Mankell H., *Zapora*, przekł. I. Kowadło-Przedmojska, Warszawa 2008.
- Miłoszewski Z., *Uwikłanie*, Warszawa 2007.
- Pullman Ph., *Mroczne materie (Złoty kompas, Magiczny nóż, Bursztynowa luneta)*, t. 1–3, przekł. D. Górską, E. Wojtczak, Warszawa 2011.
- Rowling J. K., *Harry Potter i czara ognia*, przekł. A. Polkowski, Poznań 2001.
- Rowling J. K., *Harry Potter i Insignia Śmierci*, przekł. A. Polkowski, Poznań 2007.
- Rowling J. K., *Harry Potter i kamień filozoficzny*, przekł. A. Polkowski, Poznań 2000.
- Rowling J. K., *Harry Potter i Komnata Tajemnic*, przekł. A. Polkowski, Poznań 2000.

- Rowling J. K., *Harry Potter i księżę półkrwi*, przekł. A. Polkowski, Poznań 2006.
- Rowling J. K., *Harry Potter i więzień Azkabanu*, przekł. A. Polkowski, Poznań 2001.
- Rowling J. K., *Harry Potter i Zakon Feniksa*, przekł. A. Polkowski, Poznań 2004.
- Rushdie S., *Śalimar klaun*, przekł. J. Kozłowski, Poznań 2006.
- Świetlicki M., *Dwanaście*, Kraków 2006.
- Wiśniewski-Snerg A., *Robot*, Warszawa 1998.
- Wiśniewski-Snerg A., *Według totora*, Gdańsk 2005.
- Zajdel J., *Limes inferior*, Warszawa 1982.
- Ziemkiewicz R., *Czerwone dywany, odmierzony krok*, Warszawa 2000.
- Ziemkiewicz R., *Pieprzony los kataryniarza*, Warszawa 2003.
- Ziemkiewicz R., *Walc stulecia*, Warszawa 2003.
- Ziemkiewicz R., *Wybrańcy bogów*, Warszawa 1999.

2) Komiks

- Dąbrowski R., *Likwidator zebrany*, Białystok 2007. Tom składa się z następujących albumów: *Trylogia, Krwawy rajd, Zielona gwardia, Autozdrada, W służbie rewolucji, Na Ukrainie 1920* (fragmenty).
- Gawronkiewicz K. (rys.), Janusz G. (sc.), *Przebiegłe dochodzenie Ottona i Watsona – Esencja*, Warszawa 2005.
- Gawronkiewicz K. (rys.), Janusz G. (sc.), *Przebiegłe dochodzenie Ottona i Watsona – Romantyzm*, Warszawa 2007.
- Gawronkiewicz K. (rys.), Wojda D. (sc.), *Mikropolis. Moherowe sny*, Warszawa 2001.
- Gawronkiewicz K. (rys.), Wojda D. (sc.), *Mikropolis. Przewodnik turystyczny*, Wrocław 2001.

II. Bibliografia przedmiotowa

- „Krytyka Polityczna” 2010, nr 20–21, tu teksty: B. Kuźniarza, *F...k You All*; S. Žižka, *Henning Mankell – artysta paralaksy*, przekł. J. Kutyla; F. Jamesona *Raymond Chandler*, przekł. B. Kuźniarz oraz dyskusja redakcyjna *Feministki kochają Larssona* z udziałem K. Bratkowskiej, E. Korolczuk, A. Laszuk, K. Nowakowskiej, J. Piotrowskiej, K. Szaniawskiej.
- Aarseth E., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore 1997.

- Aarseth E., *Quest games as post-narrative Discourse*, University of Nebraska Press, 2004.
- Abley M., *Writing the Book on Intolerance*, „The Star” 2007, 4 December, <http://www.thestar.com/comment/article/282172>.
- Adorno T. W., Horkheimer M., *Przemysł kulturalny. Oświecenie jako masowe oszustwo*, w: *Dialektyka oświecenia*, przekł. M. Łukasiewicz, Warszawa 2010.
- Anders J., *Beyond Counterculture*, Washington State University Press, 1990
- Arguing Comics. Literary Masters on a Popular Medium*, red. J. Heer, Kent Worcester, University Press of Mississippi, 2004.
- Arystoteles, *Poetyka*, przekł. H. Podbielski, Wrocław 1983.
- Ash T. G., *Polska rewolucja. „Solidarność” 1980–1981*, Warszawa 1990.
- Attebery B., *The magazine era: 1926–1960*, w: *The Cambridge Companion to Science Fiction*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge University Press, Cambridge 2003.
- Attebery, *Strategies of Fantasy*, Indiana University Press, 1992.
- Banach A., *O kiczu*, Kraków 1968.
- Barańczak S., *Czytelnik ubezwłasnowolniony. Perswazja w masowej kulturze literackiej PRL*, Paryż 1983.
- Barańczak S., *Polska powieść milicyjna. Dominacja funkcji perswazyjnej a problemy gatunkowe*, w: *W kręgu literatury Polski Ludowej*, red. M. Stępień, Kraków 1975.
- Barker Ch., *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, przekł. A. Sadza, Kraków 2005.
- Barthes R., *Mitologie*, przekł. A. Dziadek, Warszawa 2000.
- Barton M., *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role Playing Games*, A. K. Peters, Wellesley 2008.
- Bendkowski L., *Pomure raje Janusza A. Zajdla: wizje społeczeństw totalitarnych, czyli o prozie fantastycznej nonaukowej Janusza A. Zajdla*, Gdańsk 2000.
- Bendkowski L., *W poszukiwaniu prawdy: zniewolone społeczeństwa w powieściach science fiction Janusza A. Zajdla*, Warszawa 2011.
- Bibliografia twórczości Janusza A. Zajdla (z przekładami)*, w: J. A. Zajdel, *List pożegnalny*, Warszawa 1989.
- Brink L., *The Age of Abundance: How Prosperity Transformed America's Politics and Culture*, Collins Business, 2007.
- Broch H., *Kicz*, w: *Kilka uwag o kiczu i inne eseje*, przekł. G. Borkowska, Warszawa 1998.
- Bugajski L., *Siedząc na grzędzie*, „Fantastyka” 1983, nr 10.
- Burszta W. J., *Bronię kryminalu!*, „Niezbędnik Inteligenta” (dodatek tygodnika „Polityka”) 2005, 19 marca.
- Burszta W. J., Czubaj M., *Krwawa setka. 100 najważniejszych powieści kryminalnych*, Warszawa 2007.

- Burszta W. J., *Kultura popularna jako wspólnota uczuciowa*, w: *Kultura popularna*, red. W. Godzić, A. Fulińska, M. Filiciak, Kraków 2002.
- Caillois R., *Powieść kryminalna, czyli jak intelekt opuszcza świat, aby oddać się li tylko grze, i jak społeczeństwo wprowadza z powrotem swe problemy w igraszki umysłu*, w: tegoż, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, wyb. M. Żurowski, przekł. J. Błoński i inni, Warszawa 1987.
- Cambridge Companion to Fantasy Literature*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge University Press, Cambridge 2012.
- Carr D., Buckingham D., Burn A., Schott G., *Computer Games. Text, Narrative And Play*, Polity Press, 2006.
- Cawelti J. G., *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*, The University of Chicago Press, Chicago 1976.
- Cawelti J. G., *Mystery, Violence, and Popular Culture*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin 2004.
- Chandler R., *Chandler o powieści kryminalnej*, w: *Mówi Chandler*, przekł. E. Budrewicz, Warszawa 1983.
- Chatman S., *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, NY, 1978.
- Chmielewska-Łuczak D., *Hic sunt leones: współczesna literatura fantastyczna dla dzieci*, w: *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007.
- Christianson S., *Tough Talk and Wisecraks: Language as Power in American Detective Fiction*, w: *Gender, Language and Myth. Essays on Popular Narrative*, red. G. Irons, University of Toronto Press, Toronto 1992.
- Colier P., Horowitz D., *Destructive Generation. Second Thoughts about the Sixties*, Summit Books, New York 1989. Przedruk fragmentu w: „Nagłos” 1993, nr 9–10 (34–35), luty–marzec.
- Czubaj M., *Biodra Elvise Presleya. Od paleoherosów do neofanów*, Warszawa 2007.
- Czubaj M., *Etnolog w mieście grzechu. Powieść kryminalna jako świadectwo antropologiczne*, Gdańsk 2010.
- Czubaj M., *KRRRwawe dymki i zadymy*, „Polityka” 2003, nr 15.
- Czubaj M., *Likwidator klasykiem*, „Polityka” 2007, nr 22.
- Czubaj M., *Miasto ukryte*, „Polityka” 2006, nr 34.
- Czubaj M., *Nie dla idiotów*, „Polityka” 2009, nr 13.
- Czubaj M., *Trzech komisarzy i milicjantka*, „Polityka” 2007, nr 22.
- Dajnowski M., *Groteska w twórczości Stanisława Lema*, Gdańsk 2005.
- Darska B., *Śledztwo i pięć. O bohaterkach powieści kryminalnych*, Olsztyn 2011.
- Delumeau J., *Strach w kulturze Zachodu XIV–XVII w.*, przekł. A. Szymanowski, Warszawa 1986.

- Dębek P., *Heroiczna tożsamość Bourne'a. Struktury archetypowo-mityczne w literaturze popularnej*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna”, t. 5, red. T. Żabski, Wrocław 1996.
- Dmitruk K., *Tendencje rozwojowe literatury popularnej*, w: *Polska Popularna Kultura Artystyczna*, Wrocław 1977.
- Docker J., *Postmodernizm and Popular Culture. A Cultural History*, Cambridge University Press, Cambridge 1994.
- Duncan R., Smith M. J., *Encoding: Encapsulation*, w: *The Power of Comics. History, Form & Culture*, New York 2009.
- Duriez C., *Tolkien i C. S. Lewis — historia niezwyklej przyjaźni*, przekł. A. Rudnik, Kraków 2011.
- Eco U., *Interpretacja i nadinterpretacja*, przekł. T. Bieroń, Kraków 1996.
- Eco U., *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przekł. J. Ugniewska, Warszawa 1996.
- Eskeleinen M., *The Gaming Situation*, „Game Studies” 2001, 1.
- Estren M. J., *A History of Underground Comics*, Berkeley 1993.
- Evangelista N., *Zorro*, w: *The Encyclopedia of the Sword*, Greenwood Press, Westport 1995.
- Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2009.
- Fiske J., *Zrozumieć kulturę popularną*, przekł. K. Sawicka, Kraków 2010.
- Flirty tradycji z popkulturą. Dziedzictwo kulturowe w późnej nowoczesności*, red. A. Czerner, E. Nieroba, M. S. Szczepański, Warszawa 2010.
- Ford P., *Companion to Narnia: Revised Edition*, HarperCollins, San Francisco 2005.
- Franklin H. B., *Robert A. Heinlein. America as Science Fiction*, Oxford University Press, Oxford 1980.
- Gans H. J., *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste*, Basic Books, New York 1999.
- Gasset J. Ortega y, *Bunt mas*, przekł. P. Niklewicz, R. Woźniakowski, Warszawa 2002.
- Gemra A., „Kwiaty zła” na miejskim bruku. O powieści zeszytowej XIX i XX wieku, Wrocław 1998.
- Gemra A., *Od gotycyzmu do horroru: wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008.
- Gemra A., *Słowo wstępne*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna”, t. 17, red. A. Gemra, Wrocław 2011.
- Genette G., *Discours du recit*, Edition du Seuil, collection Points Essais, Paris 2007.
- Genette G., *Narrative Discourse*, przekł. J. E. Levin, Blackwell, Oxford 1980.

- Gizicki D., *Obrazki, kontekst, narracja. Próba zaktualizowania i dookreślenia definicji komiksu*, w: *Komiks w dobie postmodernizmu. O tendencjach tematycznych i formalnych we współczesnych komiksach. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2005.
- Greenland C., *The Entropy Exhibition: Michael Moorcock and the British New Wave in Science Fiction*, Routledge, 1983.
- Gross R., *Dlaczego czerwień jest barwą miłości*, przekł. A. Porębska, Warszawa 1990.
- Haut W., *Pulp Culture. Hardboiled Fiction and the Cold War*, London 1995.
- Hopfinger M., *W laboratorium sztuki XX wieku. O roli słowa i obrazu*, Warszawa 1983.
- Hrebenda S., *Mitologia społeczna w literaturze fantastycznonaukowej*, Katowice 2000.
- Hutcheon L., *Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność historii*, przekł. J. Margański, „Pamiętnik Literacki” 1991, z. 4.
- Isserman M., Kazin M., *America Divided: The Civil War of the 1960s*, Oxford University Press, 1999.
- Jankowska K., *Delimitacja tekstu w cyklu opowiadań*, „Pamiętnik Literacki” 1993, z. 2.
- Jameson F., *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przekł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Miszk, Kraków 2011.
- Janion M., *Wampir*, Gdańsk 2002.
- Jarzębski J., *Wszechświat Lema*, Kraków 2003.
- Jefferson M., *On Writers and Writing; Murder in a Cold Climate*, „The New York Times” 2002, 14 April.
- Jędrzejczak M., *Dick Philip Kindred: żywotowość: studium postaci w powieściach*, Warszawa 2008.
- Jones R., Lubow J., *Where is the Head of Zorro*, w: *Myths and Mysteries of California: True Stories of the Unsolved and Unexplained*, Globe Pequot, Guilford 2011.
- Juul J., *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*, „Game Studies” 2001, 1, i na stronie internetowej: www.gamestudies.org.
- Kiczosfery współczesności*, red. W. J. Burszta, E. A. Sekuła, Warszawa 2008.
- King S., *Danse macabre*, przekł. P. Braitner, P. Ziemkiewicz, Warszawa 1995.
- Kłopotowski A., *Komiks znad doliny Rospudy*, „Gazeta w Białymstoku”, dodatek lokalny do „Gazety Wyborczej” 2007, 10 sierpnia.
- Kłopotowski A., *Likwidacja trwa. Sprzątanie Polski*, „Gazeta w Białymstoku”, dodatek lokalny do „Gazety Wyborczej” 2009, 4 maja.
- Kokot J., *Kronikarz z Baker Street: strategie narracyjne w utworach Arthura Conan Doye’a o Sherlocku Holmesie*, Olsztyn 1999.
- Kończ B., *Kicz*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.

- Kołodzyński A., *Seans z wampirem*, Warszawa 1986.
- Kontrkultura: co nam z tamtych lat?*, red. W. Burszta, M. Czubaj, M. Rychlewski, Warszawa 2005.
- Kowalewska D., *Harry i czary-mary czyli o wartościach edukacyjnych w cyklu powieści „Harry Potter” J. K. Rowling*, Kraków 2005.
- Kowalski P., *Popkultura i humaniści. Daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*, Kraków 2004.
- Krajewski M., *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2005.
- Krywak P., *Fantastyka Lema: droga do „Fiaska”*, Kraków 1994.
- Kuby G., *Harry Potter — dobry czy zły?*, przekł. D. i W. Muszyńscy, Radom 2006.
- Kulik-Jęsiak A., *Symboliczny wymiar „Władcy pierścieni” Johna Ronalda Reuela Tolkiena*, w: *Wokół źródeł fantasy*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2009.
- Kultura masowa* (Biblioteka „Kultury”, t. 41), przekł. i oprac. Cz. Miłosz, Paryż 1959.
- Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, seria „Język–kultura–komunikacja”, nr 1, Poznań 2007.
- Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Z. Szeja, seria „Język–kultura–komunikacja”, nr 2, Poznań 2007.
- Kurc B., *Komiks. Opowiadanie obrazem*, Łódź 2003.
- Lankiewicz H. A., *Śmiech w machinie wszechświata: humor według Philipa K. Dicka*, Piła 2008.
- Lem S., *Fantastyka i futurologia*, t. 1 i 2, Kraków 1989.
- Lem S., *Philip K. Dick: A Visionary Among the Charlatans*, „Science Fiction Studies”, SFS #5, March 1975.
- Leś M., *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*, Białystok 2008.
- Leś M., *Stanisław Lem wobec utopii*, Białystok 1998.
- Lewis C. S., Martindale W., Root J., *The Quotable Lewis*, Tyndale House Publishers, 1989.
- Majewski P., *Między zwierzęciem a maszyną: utopia technologiczna Stanisława Lema*, Wrocław 2007.
- Martuszevska A., *Krajobrazy sprawiedliwości*, w: *Ta trzecia. Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997.
- Martuszevska A., *Kryminalna powieść i nowela*, w: *Słownik literatury polskiej XX wieku*, red. A. Brodzka, Wrocław 1995.
- Martuszevska A., *Niektóre właściwości struktury polskiej współczesnej powieści kryminalnej*, w: *Formy literatury popularnej: studia*, red. A. Okopień-Sławińska, Wrocław 1973.
- Martuszevska A., *Powieść kryminalna*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.

- Mazurkiewicz A., *Opolskiej literaturze fantastycznonaukowej lat 1990–2004*, Łódź 2007.
- Mazurkiewicz A., *Uładzone grymasy zbuntowanych dzieci. Skandalizująca fantastyka naukowa w najnowszej literaturze polskiej*, w: *Antynomie wartości. Problematyka aksjologiczna w literaturze i dydaktyce*, red. A. Morawiec, R. Jagodzińska, A. Klepaczek, Łódź 2006.
- McCloud S., *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York 1993.
- Mianecki A., *Kto „gra z czytelnikiem”? O powieściach Macieja Słomczyńskiego*, w: *Gra z czytelnikiem. Między konwencją a strategią*, red. M. Jakitowicz, R. Moczko, Toruń 2001.
- Misiroglu G., hasło: *Zorro*, w: *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*, Visible Ink Press, Canton 2012.
- Moles A., *Kicz, czyli sztuka szczęścia*, przekł. A. Szczepańska, E. Wende, Warszawa 1978.
- Mortensen T., *Playing with Players: Potential Methodologies for MUD's*, „Game Studies” 2002, 2.
- Mrowczyk E., *Klasyczna powieść detektywistyczna jako odmiana gatunkowa*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna”, t. 4, red. T. Żabski, Wrocław 1997.
- Mrozik A., *Detektyw Blomkwist i Salander w służbie równości*, „Trybuna” 2009, nr 27.
- Nawrocki R., *Literatura, nauka, herezja. Snerg*, Gdańsk 2011.
- Niedyskretny urok kiczu. Problemy filmowej kultury popularnej*, red. G. Stachówna, Kraków 1997.
- O'Reilly Ch., *Post-colonial Literature*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.
- Od kontestacji do konsumpcji: szkice o przeobrażeniach współczesnej kultury*, red. M. Kempny, K. Kiciński, E. Zakrzewska, Warszawa 2004.
- Od kontrkultury do popkultury*, red. M. Golek, Poznań 2002.
- Od subkultury do kultury alternatywnej: wprowadzenie do subkultur młodzieżowych*, red. M. Filipiak, Lublin 2003.
- Oziewicz M., *Magiczny urok Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii” C. S. Lewisa*, Kraków 2005.
- Paczoska E., *Za co (nie) lubimy Harry'ego Pottera?*, w: *Kultura literacka dzieci i młodzieży u progu XXI stulecia*, red. J. Papuzińska, G. Leszczyński, Warszawa 2002.
- Palmer C., *Philip K. Dick: Exhilaration and Terror of the Postmodern*, Liverpool University Press, 2003.
- Pastoureau M., *Diabelska materia. Historia pasków i tkanin w paski*, przekł. M. Ochab, Warszawa 2004.

- Patterson W., Thornton A., *The Martian Named Smith: Critical Perspectives on Robert A. Heinlein's Stranger in a Strange Land*, Nitrosyncretic Press, Sacramento 2001.
- Philip K. Dick: *Contemporary Critical Interpretations*, red. S. J. Umland, Greenwood Press, 1995.
- Piętowski T., *Przestrzeń i czas w Mikropolis*, „Zeszyty Komiksowe” 2007, nr 6.
- Plaza M., *O poznaniu w twórczości Stanisława Lema*, Wrocław 2006.
- Poe E. A., *Zabójstwo przy Rue Morgue*, w: *Opowiadania*, t. 1, wybór i przedmowa W. Kopaliński, przekł. S. Wyrzykowski, Warszawa 1989.
- Poprzęcka M., *O zlejsztuce*, Warszawa 1998.
- Prince G., *A Dictionary of Narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln 1987.
- Przybylski R., *Słowo i obraz w komiksie*, w: *Pogranicza i korespondencje sztuk*, red. T. Cieślukowska, J. Sławiński, Warszawa 1980.
- Pustowaruk M., *Od Tolkiena do Pratchetta: potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.
- Renton J., *The story behind the Potter legend*, „Sydney Morning Herald” 2006, 10 October.
- Roberts T. J., *An Aesthetics of Junk Fiction*, The University of Georgia Press, Georgia 1990.
- Rosenkranz P., *Rebel Vision: The Underground Comix Revolution 1963–1975*, Seattle 2002.
- Ryan M.-L., *Computer Games as Narrative*, w: *Avatars of Story, Electronic Mediations Series*, Vol. 17, University of Minnesota Press, 2006.
- Rzepińska M., *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, Kraków 1983.
- Sabin R., *Going underground*, w: *Comics, Comix & Graphic Novels. A history of comic Art*, London 1996.
- Samuelson P. A., Nordhaus W. D., *Ekonomia*, t. 1, przekł. H. i K. Hagemajer, J. Czekaj, Warszawa 1997.
- Sapkowski A., *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*, Warszawa 2001.
- Schick L., *Heroic Worlds: A History and Guide to Role Playing Games*, Prometheus Books, New York 1991.
- Siewierski J., *Powieść kryminalna*, Warszawa 1979.
- Skinn D., *Comix. The Underground Revolution*, New York 2004.
- Skrzypczyk K., *Komiks jako medium w kulturze współczesnej. Wstęp do charakterystyki zagadnienia*, „Giełda Komiksów” 2002, nr 8.
- Skrzypczyk K., *Przeciw trywializacji medium — audiowizualność komiksu*, w: *Komiks w dobie postmodernizmu. O tendencjach tematycznych i formalnych we współczesnych komiksach*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2005.
- Smuszkiewicz A., *Stanisław Lem*, Poznań 1995.

- Special Issue: Philip K. Dick*, „Science Fiction Studies”, SFS #45, July 1988.
- Special Issue: The Science Fiction of Philip K. Dick*, „Science Fiction Studies”, SFS #5, March 1975.
- Stableford B. M., *Science fact and science fiction: an encyclopedia*, Routledge, New York 2006.
- Stachówna G., *Roman Polański i jego filmy*, Kraków 1994.
- Stasięńko J., *Alien vs. Predator?*, *Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.
- Stasiewicz P., *Interpretacyjne konsekwencje pierwszoosobowej narracji w powieściach Adama Wiśniewskiego-Snerga („Robot”, „Według lotra”, „Nagi cel”)*, w: *Świat przez pryzmat „ja”*, t. 2, *Studia i interpretacje*, red. B. Gontarz, M. Krakowiak, Katowice 2006.
- Stasiewicz P., *Krytyka dwudziestowiecznej nauki w powieściach i rozprawach Stanisława Lema*, w: *Wzorce postrzegania rzeczywistości w nauce i społeczeństwie*, red. B. Płonka-Syroka, Wrocław 2008.
- Sterna-Wachowiak S., *Komiks jako język. Próba analizy semiotycznej*, „Literatura Ludowa” 1979, nr 1–3.
- Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przekł. W. J. Burszta, Poznań 1998.
- Szacki J., *Tradycja*, Warszawa 2011.
- Szczerba J., *Kryminalna mapa Polski*, „Gazeta Wyborcza” 2007, nr 183.
- Szybowicz E., Warkocki B., *Mock w mieście potworów*, „Krytyka Polityczna” 2010, nr 20–21.
- Szylak J., *Komiks*, Kraków 2000.
- Szylak J., *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998.
- Szylak J., *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk 1999.
- Szylak J., *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.
- Thomson I., *True Crime*, „Guardian” 2003, 1 listopada.
- Toeplitz K. T., *Mieszkańcy masowej wyobraźni*, Warszawa 1970.
- Toeplitz K. T., *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985.
- Toynbee P., *Narnia represents everything that is most hateful about religion*, „The Guardian” 2005, 5 grudnia, <http://www.guardian.co.uk/books/2005/dec/05/cslewis.booksforchildrenandteenagers>.
- Tradycja dla współczesności: ciągłość i zmiana*, t. 1–2, red. J. Adamowski, J. Styka, Lublin 2009.
- Tradycja i nowoczesność*, red. J. Kurczewska, J. Szacki, Warszawa 1984.
- Trzynadłowski J., *Kompozycja cyklu literackiego*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Prace Literackie IX” 1967, nr 67.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.

- Wallis M., *Sztuki i znaki. Pisma semiotyczne*, Warszawa 1983.
- Warrick P. S., Philip K. Dick's *Answers to the Eternal Riddles*, w: *The Transcendent Adventure: Studies of Religion in Science Fiction/Fantasy*, Greenwood 1985.
- Wasyłak K., *Cudowność i fantastyczność w „Mrocznych materiach” Philipa Pullmana*, w: *Wokół źródeł fantastyki*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2009.
- Wertham F., *Seduction of the Innocent*, Main Road Books, London 2004.
- Wojciechowska D., *Wpływ fantastyki baśniowej na kształtowanie się i rozwój osobowości dziecka*, w: *Rozważając fantastykę. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantastyki*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007.
- Wokół źródeł fantastyki*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2009.
- Wolk D., *Reading comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*, Da Capo Press, Cambridge, MA, 2007.
- Wolność w systemie zniewolenia: rozmowy o polskiej kontrkulturze*, red. A. Jawłowska, Z. Dworakowska, Warszawa 2008.
- Wróblewska V., *Tendencje rozwojowe polskiej literatury kryminalnej po 1989 roku*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna”, t. 17, red. A. Gemra, Wrocław 2011.
- Wróblewska V., *Żądza pieniądza w polskiej literaturze kryminalnej po 1989 roku*, w: *Monety, banknoty i inne środki wymiany. Pieniądz w dyskursach kultury*, red. P. Kowalski, „Colloquia Anthropologica et Communicativa”, 2, Wrocław 2010.
- Ziemkiewicz R., *Od autora*, w: *Zero złudzeń*, Białystok 1991.
- Ziemkiewicz R., *Władca szczurów*, Warszawa 1987.
- Žižek S., *Logika powieści detektywistycznej*, „Pamiętnik Literacki” 1990, nr 2.
- Żbikowska M., *Zbrodnia czai się w mieście*, „Kultura Miasta” 2009, nr 4.

Spis ilustracji

- ILUSTRACJA 1. G. Janusz, K. Gawronkiewicz, okładki komiksów: *Esencja*, z serii *Przebiegłe dochodzenie Ottona i Watsona*, Wydawnictwo Mandragora, Warszawa 2005; G. Janusz, K. Gawronkiewicz, *Romantyzm*, z serii *Przebiegłe dochodzenie Ottona i Watsona*, Wydawnictwo Mandragora, Warszawa 2007 59
- ILUSTRACJA 2. Kadry z komiksu: *Romantyzm*, z serii *Przebiegłe dochodzenie Ottona i Watsona*, Wydawnictwo Mandragora, Warszawa 2007, s. 7 i 46 64
- ILUSTRACJA 3. R. Dąbrowski, kadr z komiksu: *Likwidator zebrany*, Wydawnictwo Zielony Front, Białystok 2007, s. 230-231 79
- ILUSTRACJA 4. Kadry z komiksu: *Likwidator zebrany*, Wydawnictwo Zielony Front, Białystok 2007, s. 42 81
- ILUSTRACJA 5. Kadr z komiksu: K. Gawronkiewicz, D. Wojda, *Mikropolis. Moherowe sny*, Wydawnictwo Egmont, Warszawa 2009, s. 33 94
- ILUSTRACJA 6. Kadr z komiksu: K. Gawronkiewicz, D. Wojda, *Mikropolis. Moherowe sny*, Wydawnictwo Egmont, Warszawa 2009, s. 4 94
- ILUSTRACJA 7. Kadry z komiksu: K. Gawronkiewicz, D. Wojda, *Mikropolis. Moherowe sny*, Wydawnictwo Egmont, Warszawa 2009, s. 24 i 46 97

Indeks osobowy

A

Aarseth Espen 161, 162, 163, 164
Abley Mark 144
Adamowski Jan 10
Adorno Theodor W. 7, 8, 77
Akunin Borys 26, 30
Ali Monika 23
Allende Isabel 15, 17, 18, 19, 20, 23, 24
Allende Salvador 16
Alvtegen Karin 42
Anders Jentri 104
Arneron David Lance „Dave” 155
Arnold Jan 42
Arystoteles 159
Ash Timothy Garton 106
Asimov Isaac 108, 134
Attebery Brian 108, 136, 137, 149, 173

B

Bachórz Józef 67
Banach Andrzej 82
Banderas Antonio 16
Baniewicz Artur 27, 30
Barańczak Stanisław 25
Bareja Stanisław 117
Barthes Roland 8, 65

Barton Matt 155
Baudelaire Charles 67
Bechdel Alison 99
Bellagamba Ugo 109
Bendkowski Leszek 119, 173
Benedykt XVI (Joseph Aloisius Ratzinger) 147
Bergman Ingmar 41
Białoszewski Miron 31
Bilal Enka 87
Bisley Simon 82
Blake William 145
Błoński Jan 27
Bolesław I Chrobry (Wielki) 133
Bolesław III Krzywousty 133
Borges Jorge Luis 25
Borowczyk Jerzy 30
Bosch Hieronimus 38
Bradley Marion Zimmer 111
Bratkowska Katarzyna 53
Brodzka Alina 25
Buckingham David 155, 157
Bugajski Leszek 114
Bułhakow Michaił 111
Burn Andrew 155, 157
Burroughs William Seward 111

Burszta Wojciech Jerzy 26, 27, 46, 75, 84, 103

Busch Wilhelm 55

Bush John Ellis „Jeb” 142

Butkiewicz Tomasz 73

Butler Catherine 45, 137, 145

Butor Michel 160

C

Caillois Roger 27

Canales Juan Díaz 69

Card Orson Scott 134

Carr Diane 155, 157, 158, 160, 161

Carroll Lewis 111

Casey Jim 149

Cawelti John G. 26, 32

Chandler Raymond 25, 30, 38, 56, 60

Chatman Seymour 157

Chmielewska-Łuczak Dorota 136

Chmielewski Jerzy 56

Chopin Fryderyk 63

Christa Janusz 56

Christie Agatha 25, 26, 30, 52

Christianson Scott 33, 34

Cieślukowska Teresa 58

Clarke Arthur Charles 108, 134

Clowes Daniel 84, 99

Collier Peter 105

Connelly Michael 38

Coppola Francis Ford 96

Crowley John 149

Crumb Richard 76, 77

Crumb Robert 76

Curtis Sandra S. 17

Czerner Anna 10

D

Dajnowski Maciej 112

Dąbrowski Ryszard 55, 71, 72, 74, 75, 77, 80, 81, 82, 83, 84, 85

Debord Guy 77, 80

Deitch Kim 76

Deszcz-Tryhubczak Justyna 136

Dębek Piotr 36

Dick Philip Kindred 108, 109, 110, 121, 134, 177

Dickson George 111

Docker John 29

Doré Gustaw 55

Dorsett Lyle W. 140

Doyle Artur Conan 26

Duncan Randy 93

Duriez Colin 140

Dworakowska Zofia 103

Dziadek Adam 8

E

Eco Umberto 8

Eisner Will 56

Ekman Kerstin 42

Eskeleinen Markku 163, 157

Estren Mark James 76

Evangelista Nick 16

Evans Arthur B. 107

F

Fairbanks Douglas 16

Filipiak Mirosław 103

Ford Paul 140
Frankiewicz Małgorzata 134
Franklin H. Bruce 109
Frasca Gonzalo 163

G

Gardner John Champlin Jr. 111
Gaulle Charles de 21
Gawronkiewicz Krzysztof 57, 87, 88, 89,
92, 100
Gemra Anna 28, 154, 175
Genette Gerard 157, 158, 159
Gibson Mel Colm-Cille Gerard 141
Gierek Edward 117
Giertych Roman 75
Ginsberg Allen 80
Gleick James 39
Goethe Johann Wolfgang von 67
Gogol Mikołaj 67
Golka Marian 103
Gombrowicz Witold 9
Gontarz Beata 114
Greenberg Cleement 7
Greenland Colin 121
Griffin Rick 76
Grin Irek 37, 42
Gross Rudolf 61, 62, 67
Grossman Lev 136, 138, 148, 149, 150,
151
Grottger Artur 77, 80, 84
Grzegorzewska Gaja 37
Guarnido Juanj 69
Gygax Ernest Gary 155

H

Hammet Dashiell 38
Harny Marek 27, 28, 34, 37
Hatfield Charles 86
Haut Woody 31
Heer Jeet 86
Heinlein Robert Anson 108, 109, 110,
134, 160
Hendricks Sean Q. 155
Hernandez Gilbert 84
Hernandez Jaime 84
Herzog Werner 89
Hitchcock Alfred 98
Hopfinger Maryla 58, 69
Horkheimer Max 8
Horowitz David 105
Hrebenda Szymon 134

I

Isserman Maurice 104
Izzo Jean-Claude 27, 43

J

Jackson Jack 81
Jaggi Maya 146
Jagodzińska R. 127
Jakitowicz Maria 40
James Edward 107, 137, 149
Jameson Fredric 53, 134
Janion Maria 9, 66, 67, 69
Jankowski Jakub 87
Janusz Grzegorz 57
Jaruzelski Wojciech 117, 119, 126
Jarzębski Jerzy 112
Jawłowska Aldona 103

Jaworska Elżbieta 66
Jędrzejczak Marcin 110, 176
Jefferson Margo 42
Jones Ray 16
Joplin Janis 77
Jordan Marta 15
Juul Jesper 157, 163, 164

K

Kazin Michael 104
Kempny Marian 103
Kennedy Robert 21
Kerouac Jack 80
Kiciński Krzysztof 103
Kjos Berit 141
Klepaczko Anna 127
Kłopotowski Andrzej 73
Kłosiński Krzysztof 65
Kochanowski Marek 11, 13, 41
Kokot Joanna 25
Kolcz Bogusław 83
Konatkowski Tomasz 27, 28, 31, 34, 35
Konopnicka Maria 75, 80
Kopaliński Władysław 26
Korolczuk Elżbieta 53
Korotkich Krzysztof 9
Kot Karol 39
Kotowski Krzysztof 27, 28, 35, 36
Kowadło-Przedmojska Irena 41
Kowalczykowska Alina 67
Kowalewska Dagmara 147
Kowalski Piotr 28
Kozłowski Jerzy 20
Krajewski Marek 29, 43
Krakowiak Małgorzata 114

Krywak Piotr 112
Krzemień-Ojak Sław 10
Kuby Gabriele 147
Kuligowski Waldemar 73
Kulik-Jęsiec Agnieszka 140
Kunzuru Hari 23
Kurc Bartosz 76
Kurczewska Joanna 10
Kutyła Julian 53
Kuzniarz Bartosz 52, 53
Kwaśniewski Aleksander 72

L

Lankiewicz Hadrian Aleksander 110,
177
Larsson Stieg 42
Laszuk Anna 53
Le Guin Ursula Kroeber 111, 134, 146
Lem Stanisław 110, 112, 113, 114, 115,
120, 130, 134, 137, 160
Leon Donna 27
Lepper Andrzej 75
Leszczyński Grzegorz 148
Leś Mariusz Maciej 112, 114, 116, 118,
119, 120, 123
Leśniak Tomasz 83
Lewandowski Konrad 28
Lewis Clive Staples 136, 138, 139, 140,
141, 142, 143, 144, 145, 147, 148,
150
Lindh Anna 43
Lindsey Brink 103
Lubow Joe 16
Lynch David 89

Ł

Łaszczyk Michał 75
Ławski Jarosław 9
Łukasiewicz Małgorzata 8

M

Macdonald Dwight 7
MacDonald Ross 25
Maćkowski Krzysztof 28
Majewski Paweł 112
Manara Milo 87
Mandela Nelson 51
Mankell Henning 30, 41, 42, 43, 45, 46,
48, 50, 52
Marcinkówna Anna 41
Marcuse Herbert 7, 77, 80
Marinin Aleksander 26
Marklund Liza 42
Markowski Michał Paweł 65
Martindale Wayne 139
Martuszevska Anna 25, 28, 48
Matejko Jan 63
Mazowiecki Tadeusz 125
Mazurkiewicz Adam 86, 127, 135, 178
McCloud Scott 86
McCulley Johnston 16, 17, 18
McGrane Lorcan 82
McKean Dave 70
McKinley Robin 111
Mendlesohn Farah 107, 137, 149
Mendoza Eduardo 27
Mianecki Adrian 40
Michnik Adam 125
Mickiewicz Adam 63, 66, 67
Miller Frank 69

Milton John 144, 145
Miłosz Czesław 7, 9
Miłoszewski Zygmunt 27, 28, 32
Miodowicz Konstanty 126
Misiroglu Gina 16
Miszk Andrzej 134
Moczkodan Rafał 40
Moebius (właśc. Jean Henri Gaston Gi-
raud) 87
Moles Abraham 74
Moorcock Michael 111, 121
Morawiec Arkadiusz 127
Morrison Grant 69
Mortensen Torill 158
Mozart Wolfgang Amadeus 9, 45, 68
Mrowczyk Ewa 25, 26
Mrozik Agnieszka 52
Murietta Joaquin 17
Muszyńscy Dorota i Wojciech 147

N

Nabokov Vladimir 25, 38
Naipaul Vidiadhar Surajprasad 23
Nawrocki Rafał 114, 178
Nieroba Elżbieta 10
Niklewicz Piotr 7
Nowakowska Katarzyna 53

O

O'Reilly Christopher 23
Ochab Martyna 62
Okopień-Sławińska Aleksandra 25
Oramus Marek 117, 123
Orcza Baronowa 17
Ortega y Gasset José 7

Outcault Richard Felton 55
Oziewicz Marek 136, 138

P

Paczoska Ewa 148
Palme Olof 43
Palmer Christopher 110
Papuzińska Joanna 148
Parowski Maciej 117
Pastoureau Michel 62
Paszkowski Józef 22
Patterson William H. 109
Paza Maciej 112
Peeters Frédéric 9, 84
Petre Jonathan 146
Picholle Eric 109
Piętowski Tomasz 88
Piotrowska Joanna 53
Płaza Maciej 112, 134
Płonka-Syroka Barbara 130
Podbielski Henryk 159
Poe Edgar Allan 25, 26, 33, 38, 67
Poprzęcka Maria 83
Porębska Anna 61
Porębski Mieczysław 63
Prince Gerald 163
Przybylski Ryszard K. 57, 58, 86
Puccini Giacomo 45
Pulitzer Joseph 55
Pullman Philip 136, 138, 141, 143, 144,
145, 146, 148, 151
Pynchon Thomas 25

R

Rakowski Mieczysław 126

Rankin Ian 26
Ranty Ville 84
Ratajczak Tadeusz 140
Reeves Keanu 22
Renton Jenne 138
Roberts Thomas J. 34, 53
Rodriguez „Spain” 76
Romanowska M. 41
Root Jerry 139
Rosenkranz Patrick 75, 80
Roslund Anders 42
Ross Alex 69
Rowling J. K. (Joanne) 136, 137, 138,
146, 147, 148, 149, 150, 151
Rudnik Agnieszka 140
Rushdi Salman 15, 20, 21, 22, 23, 24
Ryan Marie-Laure 152, 153, 163, 164,
169
Rychlewski M. 103
Rydzik Tadeusz 72
Rywin Lew 125
Rzepińska Maria 61

S

Sabin Roger 75
Sansom Ian 16
Sapkowski Andrzej 137
Sayer George 140
Schick Lawrance 155
Schott Gareth 155, 157
Sekula Elżbieta A. 75, 84
Sheckley Robert 111
Shelton Gilbert 76, 77
Sienkiewicz Bill 69
Siewierski Jerzy 25
Silverberg Robert 111

Skarżycki Rafał 83
Skarżyński Jerzy 56
Skinn Derek 76
Skrzypczyk Krzysztof 57, 60, 71, 86
Sławiński Janusz 58
Smith Mathew J. 93
Smith Zadie 23
Smuszkiewicz Antoni 112
Spiegelman Art 9, 56, 76, 77, 99
Spielberg Steven 22
Stableford Brian 107
Stachówna Grażyna 83
Stack Frank 80, 81
Stasienko Jan 152
Stasiewicz Piotr 9, 11, 101, 114, 116,
153
Sterna-Wachowiak Sergiusz 60, 61
Stevenson Robert Louis 56
Stępień Marian 25
Strindberg August 43
Sturgeon Theodor 108
Styka Józef 10
Surdyk Augustyn 152
Swanwick Michael 111
Szacki Jerzy 7, 10
Szaniawska Katarzyna 53
Szczepańska Anita 74
Szczepański Marek S. 10
Szczerba Jacek 29
Szeja Jerzy Z. 152
Szekspir William 8, 22
Szybowicz Eliza 29
Szyłak Jerzy 55, 58, 60, 62, 75, 76, 82,
83, 87

Ś

Świetlicki Marcin 27, 28, 37, 38

T

Tarantino Quentin 74, 75
Theorin Johan 42
Thompson Craig 99
Thomson Ian 41
Thornton Andrew 109
Thylwe Halina 41
Tischner Józef 72, 81
Toeplitz Krzysztof Teodor 20, 57, 64
Tolkien John Ronald Reuel 75, 109, 111,
138, 140, 142, 155
Töpfer Rudolph 55, 87
Toussaint Bernard 57
Toynbee Polly 142, 143
Trocha Bogdan 140
Truściński Przemysław 87
Tyrmand Leopold 32

U

Ugniewska Joanna 8
Umland Samuel J. 110
Urbańska-Galanciak D. 152

V

Vonnegut Kurt Jr. 121

W

Wałaszewski Zbigniew 154
Waid Mark 69
Walc Krystyna 66
Walcott Derek 23

- Walczak-Larsson B. 41
Wallis Mieczysław 57, 64
Wałęsa Lech 72
Ware Chris 99
Warkocki Błażej 29
Warrick Patricia S. 110
Wasa Lech 126
Wasiak Patryk 87
Waskul Denis D. 155
Wasyłak Katarzyna 144
Wende Ewa 74
Wieczorkiewicz Anna 41
Williams Patrick J. 155
Wilson Clay 77
Winkler W. Keith 155
Wiśniewski-Snerg Adam 114, 115, 116,
121
Witkiewicz Stanisław Ignacy „Witkacy”
130
Wnuk-Lipiński Edmund 117, 122, 123
Wojciechowska Dorota 136
Wojda Dennis 88, 89, 92, 100
Wolk Douglas 90
Wolter (François-Marie Arouet) 8
Worcester Kent 86
Wróblewska Violetta 28, 29, 33, 40
Wyrwas-Wiśniewska M. 149
Wyrzykowski Stanisław 26
- Z**
- Zajdel Janusz Andrzej 115, 117, 118, 119,
122, 123, 127, 173
Zakrzewska Elżbieta 103
Zaręba Robert 80
Zelazny Roger 111
Ziemkiewicz Rafał Aleksander 10, 117,
123, 124, 126, 127, 128, 129, 130,
131, 132, 133, 134, 135
Zwierzchowski Piotr 73
Žižek Slavoj 25, 52
- Ż**
- Żabski Tadeusz 25, 36, 83
Żbikowska Marta 28
Żmichowska Narcyza 67
Żurowski Maciej 27
Życińska Ewa 30