# Creatio Fantastica

ISSN: 2300-2514

*Fantastyka młodzieżowa*

1 (56) 2017



CREATIOFANTASTICA.COM • OŚRODEK BADAWCZY FACTA FICTA w KRAKOWIE



# Creatio Fantastica

ISSN: 2300-2514

1 (56) 2017

*Fantastyka młodzieżowa*

Ośrodek Badawczy Facta Ficta • Kraków 2017

***Spis treści***

ARTYKUŁY NAUKOWE

Czy w *Strachopolis* Doroty Wieczorek straszy? **7**
*Katarzyna Slany*

Nowy świat starej baśni. *Jasioł i Mgłosia* Waltera Moersa **25**
*Urszula Łosiowska*

Transhumanizm według Scotta Westerfelda: „brzydki" czy „śliczny"? **45**
*Anna Bugajska*

Seks i przemoc w cyberprzestrzeni: spekulatywna wizja Margaret Atwood w powieści *Oryks i Derkacz* **57**
*Sławomir Kuźnicki*

Tanatos wiecznie żywy. Tim Burton i jego (dozgonna) przygoda ze śmiercią **69**
*Adam H. A. Michniewicz*

Pozaedukacyjny zwierzyniec? Przekształcenia motywu raju zwierząt w polskiej literaturze fantastycznej dla dzieci i młodzieży **83**
*Ewelina Rąbkowska*

"I am thou… Thou art I…"—How *Persona 4's* Young Adult Fiction Communicates Japanese Values **97**
*Sven Dwulecki*

ROZMOWA NUMERU

Ta dziwna instytucja zwana fantastyką młodzieżową **115**
*Anita Całek, Ksenia Olkusz, Aleksandra Korczak, Maciej Skowera*

RECENZJA NAUKOWA

Fantastyczna geopoetyka **127**
*Krzysztof M. Maj*

Ćma **137**
*Krzysztof Wroński*

Barry Westphall zaburza punkt osobliwy **155**
*James Patrick Kelly*

Piramida Amiry **159**
*James Patrick Kelly*

Sekretna liczba **165**
*Igor Teper*

Reduta **171**
*Antoni Nowakowski*

# *Artykuły naukowe*

# Czy w *Strachopolis* Doroty Wieczorek straszy?

*Katarzyna Slany*

**Abstract**

The article *Are There Monsters in Dorota Wieczorek's Strachopolis?* analyzes selected elements of the *topos* of fear in the aponymous IBBY-awarded children's novel. The author is interested in the contemporary version of the *topoi* of fear embedded in the landscape of globalized existence affected by the phenomenon of *supermarketization* and consumerism. In the article, the topic of fear highlighted by Wieczorek, is reinterpreted through the prism of a number of sociological theories, notably, Marc Augé's concept of non-places, Zygmunt Bauman's postmodern construct of "liquid life", and Jeffrey J. Cohen's cultural theory of monster. In Wieczorek's novel, "monster" is a social metaphor for the excluded whom Bauman has called *homo sacer*. Their societal degradation in the fairy-tale futuristic metropolis is conditioned upon the post-panopticon power, exercised as persecution of the "Other's" ethnic and gender identity. The excluded are thus outsiders, if not the discarded "social pariahs". Besides presenting the sociological and cultural theme of the *monstrum*, the article further discusses the strategy of carnivalization put forward by Bachtin. This shift leads to the victory of the *Others-Monsters* as subjects within the liquid modernity. It makes the novel intriguing both on the textual and didactic plane.

Katarzyna Slany — dr; adiunkt w Instytucie Pedagogiki Przedszkolnej i Szkolnej w Uniwersytecie Pedagogicznym im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie; zajmuje się polską i zagraniczną literaturą dziecięcą i młodzieżową; autorka książki *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana* (2016); prowadzi badania z zakresu grozy, sytuacji granicznych i *animal studies* w literaturze dziecięcej oraz feministycznych retellingów baśni. Kontakt: *k.slany@interia.pl*

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 7-23.

Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

## Wprowadzenie

W artykule chciałabym poddać analizie wybrane elementy topiki strachu obecne w powieści Doroty Wieczorek *Strachopolis*, za którą otrzymała wyróżnienie w konkursie Polskiej Sekcji IBBY „Książka Roku 2015". Na wstępie trzeba zauważyć, że autorka powieści ma świadomość, iż w obrębie tematologii grozy mówić można o stałym rejestrze motywów funkcjonujących w rozmaitych konfiguracjach, ulegających modyfikacjom w zależności od czasów, w których powstał utwór lub kontekstu obyczajowo-kulturowego właściwego danemu obszarowi geograficznemu[1]. Wieczorek interesuje uwspółcześniona topika strachu, popularna w literaturze i filmie grozy, wpisana w pejzaż egzystencji zglobalizowanej, w której zjawiska takie jak supermarketyzacja oraz konsumpcjonistyczny styl życia wpływają na świat przedstawiony[2]. W powieści na plan pierwszy wysuwa się motyw baśniowo-futurystycznego miasta, gdzie żyją ludzie i potwory, przy czym tytułowe Strachopolis wyraźnie zdominowane jest przez rządy ludzi. Autorka odrzuca mechanizm lękotwórczy zwyczajowo służący kreacji figury monstrum, wykorzystuje natomiast postmodernistyczne ujęcie potwora jako fantomu uczłowieczonego, który funkcjonuje w nowocześnie zaaranżowanej czasoprzestrzeni[3]. Rewitalizacja tego klasycznego monsterologicznego motywu sprawia, że oddziałuje on intensywnie na czytelniczą wyobraźnię nie tylko poprzez zabieg parodystyczny, ale poprzez wykorzystanie motywu monstrualności w dyskursie aksjologicznym i społecznym. W tekście tym zaprezentowane zostaną zatem innowacje wprowadzone przez autorkę w kreację topicznego miasta strachu oraz natury potworów, aby móc udzielić odpowiedzi na pytanie, czy w Strachopolis straszy.

## Strachopolis a przestrzeń strachu

Znawczyni horroru, Ksenia Olkusz, twierdzi, że:

> […] opowieści grozy odwołują się do konkretnego modelu przestrzennego, realizując przede wszystkim schemat dwudzielności świata. Ambiwalencja ta oparta jest na przekonaniu, iż rzeczywistość rozpada się na „normalność" (umownie: przestrzeń bliską odbiorcy, znaną mu, w której uczestniczy) oraz „nadnaturalność" (a więc sferę zjawisk o niematerialnym, nadprzyrodzonym charakterze)[4].

Według innej badaczki grozy, Anity Has-Tokarz, podział ten wynika z faktu, że: „[…] przestrzeń […] w horrorze w równym stopniu jest, co znaczy […]. Bez względu na to, jaki kształt formalny przybiera miejsce, w którym rozgrywają się zdarzenia i umieszczony jest

[1] Ksenia Olkusz, *Przestrzeń strachu. O mieście we współczesnej polskiej fantastyce grozy*, „Kultura Miasta" 2010, nr 1 (6), s. 47; Tejże, *Archetyp „złego miejsca". Opowiadania grozy Algernona Blackwooda*, „Studia Filologiczne" 2007, nr 2, s. 221.

[2] Tejże, *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Raciborzu 2010, s. 48.

[3] Jeffrey J. Cohen, *Monster Culture (Seven Theses)*, w: *Monster Theory. Reading Culture*, red. Jeffrey J. Cohen, Minneapolis-London: University of Minnesota Press 1996, s. 14.

[4] Ksenia Olkusz, *Przestrzeń strachu…*, s. 45.

bohater, zawsze jest to […] obszar groźny, narażający protagonistów na różne przeprawy i generujący liczne niebezpieczeństwa"[5].

W literackim i filmowym horrorze inne właściwości przypisuje się peryferiom, obszarom marginalizowanym, często przydrożnym, jeszcze inne małym, widmowym miasteczkom czy metropoliom[6]. Michał Głowiński twierdzi, że duże miasta nigdy nie są przestrzeniami neutralnymi, lecz symbolicznymi konstrukcjami znamionującymi zagrożenie upostaciowione, czasami zaś nieupostaciowione, wówczas można je interpretować jako terytoria należące do niesamowitych Innych – budzących wśród ludzi uzasadniony niepokój[7]. Miasto reprezentuje też niekiedy archetypiczny labirynt, obszar zanimizowany, upsychiczniony, wykreowany na wzór monstrum, którego ulice, zaułki i zakamarki są niczym trzewia pochłaniające bohaterów lub stanowią symboliczną, ale czytelną dla odbiorców, wykładnię zagrożeń płynących z psychiki postaci[8]. Has-Tokarz dodaje, że „terytorium miasta-labiryntu to przestrzeń zamknięta i wewnętrznie pogmatwana, duszna, skomplikowana, wyniszczająca i szkodliwa dla bohaterów, organizm pasożytniczy"[9].

Strachopolis nie jest klasycznym miastem mrocznym i numinotycznym, a raczej futurystyczną megakorporacją umasawiającą potwory:

> Wyobraźcie sobie ogromne, pełne wieżowców miasto. A teraz pomyślicie, że żadna z jego ulic nie liczy więcej niż kilkadziesiąt metrów długości, za to każda posiada dziesiątki zaułków, zakrętów i ponurych zakamarków. Wyobraźcie sobie miasto przypominające labirynt, do którego łatwo wejść, ale znalezienie z niego wyjścia graniczy z cudem. Wyobraźcie sobie miasto nawiedzane przez klęski żywiołowe średnio raz na miesiąc, gdzie w ramach prognozy pogody informuje się o deszczach ognistych meteorów albo […] odlatujących na południe stadach krwiożerczych wiewiórek mutantów[10].

Monika Sznajderman pisze, że „specyfika miejskiej konglomeracji polega na charakterystycznym wartościowaniu konkretnych obszarów, waloryzacji jednych i deprecjonowaniu innych"[11]. Zwykle wyróżnia się dwie opozycyjne sfery określane jako „nad" i pod", z czego sfera „pod" jest tą odosobnioną oraz mroczną[12]. W symbolicznej topografii miasta

[5] Anita Has-Tokarz, *„Horror architektoniczny": o fizycznym i semantycznym statusie przestrzeni w literaturze i filmie grozy*, w: *Literatura i wyobraźnia: prace ofiarowane profesorowi Tadeuszowi Żabskiemu w 70 rocznicę urodzin*, red. Jacek Kolbuszewski, Wrocław: Agencja Wydawnicza a Linea 2006, s. 485.

[6] Temat szeroko omawia Stephen King zarówno w pracach teoretycznych, jak i w swej twórczości, którą cechuje ogromna wrażliwość na miejsca. Autor prezentuje szereg znaczeń nadawanych topicznym miejscom w tradycji grozy. Warto przywołać choćby tom opowiadań *Nocna Zmiana* (przekł. Michał Wroczyński, Warszawa: Prószyński i S-ka 2003), w którym zilustrowane zostają metropolie, peryferia, widmowe miasteczka, obszary przydrożne, uliczki oraz skwerki miast.

[7] Michał Głowiński, *Mity przebrane: Dionizos, Narcyz, Prometeusz, Marchołt, labirynt*, Kraków: Wydawnictwo Literackie 1990, s. 161; Ksenia Olkusz, *Archetyp „złego miejsca"…*, s. 45.

[8] Anita Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej 2011, s. 95.

[9] Tamże, s. 320.

[10] Dorota Wieczorek, *Strachopolis*, Kraków: Wydawnictwo Skrzat 2015, s. 21.

[11] Monika Sznajderman, *Błazen, maski, metafory*, Warszawa: Wydawnictwo Iskry 2014, s. 29.

[12] Tamże, s. 28.

są to podziemia, kanały, „w których toczy się jakieś tajemne, mroczne życie”[13]. Noël Carroll twierdzi, że z takiego właśnie symbolicznego i dosłownego dołu pochodzą monstra[14]:

> […] potwory na ogół pochodzą z miejsc niedostępnych lub nieznanych człowiekowi, takich jak zaginione kontynenty, przestrzeń kosmiczna, podziemia czy obszary podwodne, albo też z miejsc porzuconych, zapomnianych, sytuujących się poza marginesem zwykłego życia społecznego, takich jak cmentarzyska […], kanały ściekowe czy stare domostwa[15].

Są to miejsca sytuujące się poza marginesem zwykłego życia społecznego[16]. Carroll dodaje, że „to, co nas przeraża, leży poza ukształtowanymi przez kulturę kategoriami, więc siłą rzeczy pozostaje nieznane”[17]. Badacz zauważa, że istnienie lub pojawienie się potworów sprzeciwia się ontologicznym normom zwyczajności uznawanym przez bohaterów ludzkich[18]. Potwory zwykle budzą strach, obrzydzenie, wstręt, kojarzą się z rozpadem, zgnilizną, odorem, dlatego klasyczne teksty grozy, prezentując motyw potwora, opowiadają o ścieraniu się „normalnego z nienormalnym, a w starciu tym, to, co normalne, zostaje powtórnie ustanowione i przez to – utwierdzone”[19]. Warto odwołać się tutaj do kulturowej teorii potwora omówionej przez Jeffreya J. Cohena w pracy *Monster Theory*. *Reading Culture*, zgodnie z którą:

> Potwory nie poddają się klasyfikacji typowej dla zwykłych „stanów rzeczy”. Są bowiem niepokojącymi hybrydami, których niespójne ciała opierają się próbom uwzględnienia ich w jakimkolwiek ustrukturyzowanym systemie. Zatem potwór jest niebezpieczny, jest formą zawieszoną pomiędzy innymi formami i jako taki grozi wyeliminowaniem dystynkcji[20].

Cohen twierdzi także, że:

> Ciało potwora pozwala na bezpieczną ekspresję fantazji powiązanych z agresją, dominacją i inwersją, które są ściśle ograniczone w przestrzeni liminalnej. Eskapistyczna przyjemność zamienia się w horror tylko wtedy, gdy potwór grozi przekroczeniem ustalonych granic w celu zniszczenia czy zdekonstruowania cienkich ścian kategorii i kultury. Potwór może funkcjonować jako *alter ego* czy też kusząca projekcja siebie (jako Innego), jeśli jest ograniczony przez geograficzną, rodzajową albo epistemiczną marginalizację[21].

[13] Tamże, s. 172.

[14] Więcej na temat różnych interpretacji kulturowych monstrów w pracach Mikołaja Marceli (*Monstruarium nowoczesne*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego 2015) oraz Anny Wieczorkiewicz (*Monstruarium*, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria 2009).

[15] Noël Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przekł. Mirosław Przylipiak, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria 2004, s. 65.

[16] Tamże, s. 66.

[17] Tamże.

[18] Tamże, s. 36–37.

[19] Tamże, s. 47, 332.

[20] Jeffrey J. Cohen, *Monster Theory*…, s. 6. Przekład własny za: „This refusal to participate in the classificatory „order of things” is true of monsters generally: they are disturbing hybrids whose externally incoherent bodies resist attempts to include them in any systematic structuration. And so the monster is dangerous, a form suspended between forms that threatens to smash distinctions”.

[21] Tamże, s. 17. Przekład własny za: „Through the body of the monster fantasies of aggresion, domination, and inversion are allowed safe expression in a clearly delimited and permanently liminal space. Escapist delight gives way to horror only when the monster threatens to overstep these boundaries, to destroy or deconstruct the thin walls of category and culture. When contained by geographic, generic, or epistemic marginalization, the monster can function as an alter ego, as an alluring projection of (an Other) self”.

Kulturowa teoria Cohena okazuje się przydatna w badaniu tekstów, które traktują motyw monstrum intertekstualnie i parodystycznie, szczególne zastosowanie ma zaś w sytuacji, w której figurę potwora wykorzystuje się w genderowych, queerowych oraz tożsamościowych dyskursach lub jako figurę ucieleśniającą represjonowane społecznie potrzeby ludzkie[22].

**Potwory Strachopolis**

Bliski kulturowej teorii Cohena kierunek interpretacyjny wytycza powieść Wieczorek, która reaguje na postmodernistyczne gry z klasyczną figurą monstrum. Autorka posługuje się motywem monstrum jako egzemplifikacją grup społecznie marginalizowanych dążących do zaznaczenia swej tożsamości i autonomii w świecie zglobalizowanym, co następująco komentuje Cohen:

> Potwory nigdy nie są wykreowane *ex nihilo*. Zawsze pochodzą z procesu fragmentacji i ponownego połączenia elementów uprzednio wyekstrapolowanych „z różnych form", które zawierają szczególne połączenie ze zmarginalizowanymi grupami społecznymi. W procesie tworzenia potwory zostają „poskładane" i mogą wówczas przyjąć niezależną tożsamość[23].

W Strachopolis potwory mogą funkcjonować w ludzkiej społeczności pod warunkiem, że przeszły resocjalizację, co definiowane jest jako przystosowanie ich do życia w społeczeństwie oraz przyjęcie przez nie obowiązujących w nim norm i praw. O ich losie decydują pogromcy strachu, antypotworyści, a także burmistrz, którzy sprawują wobec nich władzę totalitarną. Niepokojące jest stygmatyzowanie potworów, które muszą nosić na ramieniu opaskę z wyszytymi literami „ZR" (zresocjalizowany) i podejmują prace typowo ludzkie, najczęściej w korporacjach, masowo przymuszane pod groźbą eksterminacji.

Warto zauważyć, że autorka przywołuje popularny dziś dyskurs na temat traktowania monstrów jako rzeczy; szczególnie uwypukla to modny motyw zombie, które w jej powieści są zmuszane do pracy w szwalniach, co nawiązuje do pierwotnego sposobu myślenia o zombie jako niewolniku, demonie służebnym[24]. We współczesnej literaturze fantastycznej motyw zombie-niewolników jest metaforą „korporacyjnych szczurów" – ludzi, którzy: „ubezwłasnowolnieni, pozbawieni możliwości samodecydowania stanowią cieleśnie i duchowo własność firmy, w której są zatrudnieni"[25]. Takie eksplorowanie figur monstrów potwierdza następujący opis:

[22] Tamże, s. 15.

[23] Tamże, s. 11. Przekład własny za: „Monsters are never created ex nihilo, but through a process of fragmentation and recombination in which elements are extracted „from various forms" (including – indeed, especially – marginalized social groups) and then assembled as the monster which can then claim an independent idenity".

[24] Maciej Mikołajski, *Apokalipsa zombie jako karnawał: odczytanie narracji o żywych trupach w kluczu Bachtinowskim*, w: *Zombie w kulturze*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016, s. 225.

[25] Ksenia Olkusz, *Jak „ugryźć" temat? Wieloaspektowość figur zombie*, w: *Zombie w kulturze…*, s. 35.

> Wśród przechodniów dało się dostrzec więcej potworów z podobnymi opaskami. Nikogo w mieście już od dawna nie dziwił widok wampirów żywiących się brokułami, wilkołaków niepotrafiących wyć czy snujących się po ulicach żywych trupów, którym co chwila trzeba było doszywać odpadające ręce, nogi albo oczy. Wszystkie te potwory zostały zresocjalizowane, doprowadzone do porządku i przystosowane do życia w ludzkim społeczeństwie. Kim były teraz? Zombie już dawno stały się wykwalifikowanymi pracownikami szwalni największych firm odzieżowych. Wampiry? Ostatnio do łask wróciły starodawne metody leczenia, takie jak upuszczanie krwi, które każdy wampir po kursie przygotowującym do zawodu chętnie stosował[26].

Sytuacja ta doskonale wpisuje się w ramy ponowoczesnego „płynnego życia", opisanego przez Zygmunta Baumana, który twierdzi, że:

> […] „płynne życie" oddane [jest – K.S.] bez reszty konsumpcji. Traktuje ono świat oraz wszystkie jego ożywione elementy jak przedmioty konsumpcji, a więc przedmioty, które tracą swoją użyteczność […] w miarę ich używania. Płynne życie ocenia wszystkie ożywione i nieożywione elementy świata według kryteriów konsumpcyjnych[27].

Potwory Wieczorek wyraźnie stają się synonimem „globalnych nędzarzy"[28] zmuszanych do wegetacji w gigantycznej metropolii mającej socjologiczny status nie-miejsca opisanego przez Marca Augé[29]. Badacz dokonuje rozróżnienia między przestrzeniami tożsamościowymi, relacyjnymi i historycznymi a mobilnymi, tranzytowymi nie-miejscami, dalekimi od idei wspólnego miejsca, ukierunkowanymi na wydajność anonimowych mas[30]. Dariusz Czaja pisze, że nie-miejsca to „wszystkie te przestrzenie, które są antytezą domu, przestrzeni oswojonej, zorientowanej (niemal jak świątynia), spersonalizowanej, mającej swoją historię i nagromadzoną pamięć"[31]. Tego rodzaju przestrzenie, zdaniem badacza, są wyrazem współczesnej mentalności bez właściwości; wzmacniają unifikujące fiksacje społeczne; potęgują poczucie alienacji, braku zakorzenienia oraz mechanizmy władzy[32]. W Strachopolis jako globalnym molochu potwór jest symbolem taśmowej produkcji wykluczonych, którzy zostają wyłączeni z „konsumenckiej fety, jak i z wyścigu po indywidualność"[33]. Wykluczeni nazywani są przez Baumana ponowoczesnymi *homo sacer*, zaś o ich społecznej degradacji decyduje postpanoptyczna władza prześladująca tożsamościowo, etnicznie, genderowo Innych, których czyni outsiderami lub wręcz „społecznymi odpadami"[34].

[26] Dorota Wieczorek, *Strachopolis*, s. 18–19.

[27] Zygmunt Bauman, *Płynne życie*, przekł. Tomasz Kunz, Kraków: Wydawnictwo Literackie 2007, s. 17.

[28] Tamże, s. 37.

[29] Marc Augé, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, przekł. Roman Chymkowski, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe 2012, s. 52.

[30] Wojciech J. Burszta, *Samotność w świecie nadmiaru. Przedmowa do wydania polskiego*, w: M. Augé, *Nie-miejsca…*, s. 11.

[31] Dariusz Czaja, *Nie-miejsca. Przybliżenia, rewizje*, w: *Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, red. Dariusz Czaja, Wołowiec: Wydawnictwo Czarne 2013, s. 10.

[32] Tamże, s. 11.

[33] Zygmunt Bauman, *Płynne życie*, s. 37.

[34] Tamże, s. 157.

Strachopolis jako hipernowoczesne nie-miejsce – obce, dynamiczne, efemeryczne – zawiera w sobie obszary mniejsze, peryferyjne, wartościowane dodatnio jako tożsamościowe, imienne, trwałe. Chodzi tu o wspomniane już kanały usytuowane pod centrum miasta, mające status pogranicza, „na którym miasto traci pewność siebie"[35]. Odwołując się do eseju Julii Kristevej *Potęga obrzydzenia* stwierdzić można, że miastowe pogranicze to niejednoznaczny ontologicznie element pejzażu wielkiego miasta, stanowi bowiem sferę rozpadu/rozkładu, której przypisywane są liczne tabu; krajobrazem śmietnikowym – tym, co odrzucone i represjonowane przez „gigantyczne cielsko metropolii"[36]. Tak rozumiana sfera „pod" – wydzielona z tkanki topograficznej miasta – jest znaczącą „wyrwą" w systemie Strachopolis, wycinkiem afektywnym oraz performatywnym, znamionującym istnienie tożsamości wykluczonych. Posługując się terminologią Michaela Foucaulta, kanały postrzegać można jako Innego wobec Właściwego, symboliczną heterotopię, czyli punkt osobliwy, przeciw-miejsce, odmienne, bo należące do Innych, które „pozostaje w relacji niewspółmierności z resztą otaczającej ją przestrzeni"[37].

W kanałach toczy się życie grupy szczególnie represjonowanej w widmowym Strachopolis, do której należą wolne potwory. Sfera „pod" jest azylem dla ich tożsamości, podmiotowości oraz autonomii. Wolne potwory nie chcą być elementem zunifikowanej całości. Mieszkają w nich: Rentgenowy Lucjan – strażnik kanałów, Zielona Pantera, Jednonogi Niedźwiedź, wampir Anastazjusz, a także Janko Wybrykant – najsłynniejszy zombie-grajek podziemnej społeczności. Każdy z potworów ma własną traumatyczną historię, która zmusiła go do życia w podziemiach[38]. Tylko tam mogą one być rodziną dla Kostka i Niezapominajki – ludzkich dzieci porzuconych w kanałach. Wieczorami snują opowieści o tym, kim byłyby, gdyby zniknęli pogromcy strachu i opresyjny system unieszkodliwiania potworów.

Najciekawszy jest Janko Wybrykant, który marzy o grze na skrzypcach i mówi: „dźwiękami skrzypiec opowiadałbym historie o potworach ze Strachopolis i ich marzeniach. O naszych kanałach i o tym, jak nam się tu żyje…"[39]. Warto zwrócić uwagę, że typowy dla fabuł zombiecentrycznych motyw zaspokajania ekstremalnych potrzeb fizjologicznych przez zombie zostaje tutaj pominięty. Wieczorek obdarza potwory godnością,

[35] Agnieszka Wolny-Hamkało, *Śmierć przedmieścia*, w: *Inne przestrzenie, inne miejsca…*, s. 157.

[36] Julia Kristeva, *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, przekł. Maciej Falski, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2007, s. 164.

[37] Dariusz Czaja, *Nie-miejsca…*, s. 14.

[38] Warto zauważyć, że obok klasycznych potworów, takich jak wampiry, wilkołaki, zombie czy monstra z kosmosu, status monstrów w Strachopolis mają też zmutowane lub okaleczone zwierzęta. Jest to wątek słabo rozwinięty w powieści, ale być może autorka chciała uwypuklić problem wykorzystywania zwierząt przez ludzi w przemyśle rozrywkowym oraz eksperymentach naukowych, w których traktuje się je z najwyższym okrucieństwem i doprowadza do ich śmierci lub okaleczenia, następnie zaś pozbywa się ich jako *trash animals*. Temat ten jest niezwykle istotny w kontekście stosowania metodologii *animal studies* we współczesnej literaturze dla dzieci, czego egzemplifikacją jest praca *Czytanie menażerii. Zwierzęta w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej* (red. Anna Mik, Patrycja Pokora, Maciej Skowera, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 2016). Szczególnie cenny jest tu artykuł Eweliny Rąbkowskiej *„Śmieciowe" zwierzęta (trash animals) i „dzieci śmieci". Relacje dziecka i zwierzęcia w literaturze dla dzieci i młodzieży*, w którym badaczka omawia antropocentryczną kategorię *trash animals* – zwierząt uważanych za szkodniki i odpady w gospodarce oraz przestrzeni urządzonej przez człowieka. Pojęcie to odnosi się też do biednych, bezdomnych, imigrantów, dzieci, kobiet, którzy zostają społecznie zdegradowani podobnie jak kulturowo „zbędne zwierzęta".

[39] Dorota Wieczorek, *Strachopolis*, s. 37.

świadomością, wrażliwością, czego przykładem staje się Wybrykant, któremu czasami odpadają ręce i pewnie ten karnawałowy element zombicznej fizjonomii podkreśla jego przydomek. Zombie-grajka postrzegać można również jako reminiscencję Janka Muzykanta z noweli Henryka Sienkiewicza, co stanowi najszersze odwołanie do zombizmu – swoistą ludyczną dekontekstualizację postaci. Nawiązanie do wrażliwej natury Sienkiewiczowskiego Janka uznać wypada zatem za zabieg świadomie wprowadzony przez autorkę w celu obalenia mitu o krwiożerczej naturze zombie. Janko udowadnia, że potwory są w stanie odczuwać emocje, mają pasje, które im odebrano za życia i pasje te kontynuują nawet jako żywe trupy. Choć trudne do wyobrażenia są okoliczności oraz sposób przemiany Janka w zombie, dla dzieci Wybrykant będzie zrozumiałą aluzją literacką.

Autorka podważa klasyczne atrybuty monstrualności, takie jak dehumanizacja (fizyczna i psychiczna), utrata samoświadomości, woli czy kreatywności. W *Strachopolis* zgodnie z poetyką współczesnych książek dla dzieci propaguje się wolnościowo-podmiotowe ujęcie potwora[40]. Wieczorek przedstawia historię monstrów zaprezentowanych jako prześladowana mniejszość, co zmusza czytelników do dostrzeżenia ich indywidualności oraz bezbronności. Autorka metaforyzuje figury monstrów, podejmując temat ich odrzucenia, a także nietolerancji ze względu na rasę, pochodzenie, płeć lub wiek. Wyolbrzymia problem unifikacji potworów za pomocą strategii znanych z fantastyki grozy, dzięki czemu udaje jej się wyeksponować istotne dla dzisiejszego odbiorcy dziecięcego problemy społeczne i aksjologiczne. Lęk budzi w tej sytuacji polityka burmistrza oraz agresja mediów, na skutek których potworom odebrana jest jednostkowość i godność. W Strachopolis straszy nie potwór, ale rzeczywistość kreowana przez ludzi, zaś monstra są tylko pretekstem do dyskusji na temat ludzkiej natury. Warto odwołać się ponownie do kulturowej teorii Cohena, do której autorka intuicyjnie nawiązuje:

> Narodziny potwora mają miejsce na metaforycznym skrzyżowaniu jako ucieleśnienie pewnego momentu kulturowego w odniesieniu do czasu, odczucia i miejsca […]. Tym samym potwory zyskują życie i nieporównywalną niezależność. Ciało potwora jest czystą Kulturą. Potwór istnieje jako konstrukt i projekcja tylko po to, ażeby być odczytywanym. W sensie etymologicznym, monstrum jest „tym co ujawnia", „tym co ostrzega" […]. Podobnie jak litera wobec strony, potwór oznacza coś więcej niż tylko siebie samego: zawsze jest formą przedstawianą, zamieszkującą lukę między momentem przewrotu, który go wykreował, a momentem, w którym jest dostrzeżony i odradza się na nowo[41].

Potwór jako konstrukt kulturowy i znak do odczytania obecny jest w tekście Wieczorek. Autorka przekonuje młodych odbiorców o pozorności znaczeń narosłych wokół figury monstrum, która pełni w jej powieści funkcję relacyjną: to w odniesieniu do niej

[40] Na ten temat pisałam w artykule *Monstruarium ludyczne w anglojęzycznych książkach obrazkowych dla dzieci*, „Guliwer" 2016, nr 2, s. 23–36.

[41] Jeffrey J. Cohen, *Monster Theory*…, s. 4. Przekład własny za: „The monster is born only at this metaphoric crossroads, as an embodiment of a certain cultural moment – of a time, a feeling, and a place. The monsters's body quite literally incorporates fear, desire, anxiety, and fantasy (ataractic or incendiary), giving them life and uncanny independence. The monstrous body is pure Culture. A construct and a projection, the monster exists only to be read: the monstrum is etymologically „That which reveals", „that which warns", a glyph that seeks a hierophant. Like a letter on the page, the monster signifies something other than itself: it is always a displacement, always inhabit the gap between the time of upheaval that created it and the moment into which it is received, to be born again".

można skonfrontować monstrualne oblicze potwora (zwłaszcza jego ciało) z nie-monstrualnością ciała człowieka. W powieści konfrontację tę obrazuje historia potwora strachulca, który zamienił się w człowieka – burmistrza miasta – aby móc je sterroryzować. Paradoksalnie więc potwór musi porzucić swoje ciało, które w kulturze stanowi upostaciowienie grozy i przebrać się w ciało człowieka, jako że cielesność ludzka może być kulturowo przezroczysta, nienapiętnowana stygmą zła i to właśnie człowiek ma społeczne przyzwolenie na czynienie zła, często bez ponoszenia konsekwencji.

Świat przedstawiony w powieści Wieczorek zaprezentowany jest schematycznie, przypomina uproszczone wizje światów obecnych w fantastycznej literaturze popularnej, które wykorzystuje autorka do propagowania określonych wartości przekazywanych za pomocą nieskomplikowanej gry kontrastów i skojarzeń[42]. Oprócz gry z toposem miasta strachu oraz figurą potwora można zaobserwować zabawę motywem pogromcy strachu popularnym w ludycznych filmach o duchach czy przybyszach z kosmosu, takich jak *Pogromcy duchów* (reż. I. Reitman, 1984) lub *Faceci w czerni* (reż. B. Sonnenfeld, 2007). Potwory i ich pogromcy wpisani są w pejzaż karnawałowej, gotycyzującej metropolii, co udowadnia Sznajderman w książce *Błazen, maski i metafory*.

Aluzyjne są także przydomki bohaterów, które odwołują się do rozpoznawalnych postaci literacko-filmowego horroru. Przykładowo pogromczyni strachu R.I.P. może kojarzyć się z Ellen Ripley – kultową antagonistką potwora z serii filmów o Obcym. Przydomek masywnej, wojowniczej ciotki Grozilli pochodzi od Godzilli, zaś nazwisko agresywnej dziennikarki Weroniki Blą-de-łicz wyraźnie podkreśla jej złe zamiary, jako że w języku angielskim słowo *witch* oznacza wiedźmę. Co więcej, Blą-de-łicz wydaje się odpowiedniczką kontrowersyjnej gwiazdy telewizyjnej z filmowej trylogii *Krzyk* Wesa Cravena, w odniesieniu do której zastosować można Baumanowskie pojęcie *celebrity* (jako nieznamienitej, kiczowatej postaci popkultury, która tropi skandale dla rozgłosu, pojawia się znikąd, by szybko popaść w zapomnienie i, co istotne, jako nie-osobowość jest synonimem nie-miejsca oraz płynnej nowoczesności[43]). Jednocześnie autorka kompromituje antybohaterkę (której nazwisko poprawnie brzmi Blondewicz), przywołując stereotyp mało inteligentnej blondynki.

Innym przykładem jest Ściekowa Wróżka – karykatura wyroczni Delfickiej. Władysław Kopaliński pisze: „W świątyni Apollina w Delfach kapłanka boga, zwana Pytią, siadała na trójnogu i w boskiej ekstazie, w odpowiedzi na pytania błagalników, wypowiadała słowa bez związku, z których kapłan-prorok układał odpowiedzi […]"[44]. Wieczorek parodiuje symbolikę miecza delfickiego, czyli aluzję do zagadkowości proroctw Pytii, które można było tłumaczyć na różne sposoby[45]. Co intrygujące, wyrocznia Strachopolis znajduje się w skalnej szczelinie, do której spada wodospad, zaś na ścianach skalnych widać

[42] Umberto Eco, *Superman w literaturze masowej: powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przekł. Joanna Ugniewska, Kraków: Wydawnictwo Znak 2008, s. 216.

[43] Zygmunt Bauman, *Płynne życie…*, s. 80.

[44] Władysław Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1993, s. 200.

[45] Tamże, s. 201.

narysowane ważne momenty z życia miasta, takie jak pierwsze spotkanie z kosmitami. Na tym kończy się jednak jej powaga. Okazuje się bowiem, że reprezentuje ją niski hydraulik z opasłym brzuchem, ubrany w brudne, przypadkowe części garderoby z gigantycznymi goglami na oczach. Ściekowa Wróżka, widząc niesmak na twarzy Kostka, reaguje nerwowo:

> A czego się spodziewaliście? […] Tiulowej spódniczki i różdżki z gwiazdką? Nazywam się Smord […] Jestem kanalarzem. […] jestem najlepszy w swoim fachu, a czasem też param się magią […]. Czasami przychodzą do mnie ludzie i potwory, żebym im powróżył, więc udaję, że to robię. A że niektóre moje przepowiednie się sprawdzają? No cóż… Miewam szczęście[46].

Mamy tu do czynienia z parodią polegającą na groteskowej dekontekstualizacji wzorca mitycznego, co w efekcie prowadzi czytelnika do dialogowej interakcji wynikającej z prześmiewczej konwencji utworu[47]. Odwołania te są na tyle szerokie, że określić je można kliszami wpisanymi w kulturę masową. Swobodne ich traktowanie podyktowane jest dydaktyczną wymową opowieści. Powieść ta mogłaby by być bowiem skonstruowana jako sieć świadomych zabiegów intertekstualnych, wówczas jednak na pierwszy plan nie wysuwałby się jej aksjologiczny i społeczny wymiar. Tekst ukierunkowany jest więc na emocjonalną nie zaś intelektualną zabawę z odbiorcą.

## Dzieci i potwory

Osobnym motywem są dzieje dwojga dzieci porzuconych w kanałach, wychowanych przez potwory. Motyw ten obecny jest w wielu tekstach kultury i prowadzi zawsze do hybrydyzacji bohatera dziecięcego, który przejmuje cechy oraz sposób życia istot go wychowujących. Tym samym staje się istotą graniczną, nieuspołecznioną, czasami dziką, należącą do czasoprzestrzennych peryferii – obcym dla własnego gatunku, obcym dla potworów, zatem tożsamościowo ambiwalentnym[48]. Maciej Skowera pisze, że graniczność tego rodzaju wynika najczęściej z faktu porzucenia dziecka w świecie zwierząt, wówczas mamy do czynienia z dzieckiem dzikim jak w *Księdze Dżungli* Rudyarda Kiplinga[49].

Różne są warianty tego motywu, bliższe tekstowi Wieczorek będą *Księga Cmentarna* Neila Gaimana oraz *Miasteczko Ostatnich Westchnień* Grzegorza Gortata. W pierwszej powieści do świata umarłych w tajemniczych okolicznościach trafia żywe niemowlę i wychowuje się na cmentarzu, zaś jego opiekunami są straszydła. W drugiej dziecko trafia do

[46] Dorota Wieczorek, *Strachopolis*, s. 258–259.

[47] Ryszard Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Kraków: Universitas 2009, s. 209.

[48] Warto odwołać się do istotnych badań nad dzieckiem jako Obcym Małgorzaty Chrobak, która przywołuje m.in. teorie Levinasa, Baumana, Ricouera, Todorova czy Kristevej i dowodzi, że obcość dziecka we współczesnej literaturze dla dzieci wiąże się z innością. Inny to bowiem zawsze nie-swój, niezdefiniowany, groźny i chociaż obcy nie musi wywoływać podobnych negatywnych skojarzeń, stanowi jednak o poczuciu niekompatybilności bohatera z określoną grupą społeczną, poczuciu niebycia sklasyfikowanym, fizycznie granicznym – u Wieczorek Kostek nosi kostium potwora – oraz ontologicznie granicznym, który musi odpowiedzieć sobie na pytanie, kim jest i do jakiej wspólnoty należy oraz chce należeć. Zob. Małgorzata Chrobak, *Obcość jako kategoria interpretacyjna w badaniach nad dzieciństwem i literaturą dla dzieci*, w: *Children Studies jako perspektywa interpretacyjna. Studia i szkice*, red. Jolanta Sztachelska, Karolina Szymborska, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku 2014.

[49] Maciej Skowera, *Literackie spotkania istot podporządkowanych. Studium przypadku: Miasteczko Ostatnich Westchnień Grzegorza Gortata*, w: *Czytanie menażerii…*, s. 56.

świata umarłych zwierząt. Lidia Urbańczyk zauważa, że przewodnim tematem takich opowieści jest „fantastyczne wychowanie"[50], w wyniku którego bohater dziecięcy w procesie dojrzewania musi zmierzyć się z gatunkiem, do którego należy, na prawach odmieńca poznać własną historię, zweryfikować naturę ludzką, a także dokonać wyboru rodziny[51]. Kraina zwierząt lub umarłych to obszar mediacji nieusystematyzowany taksonomicznie, który w powieści Wieczorek ma odzwierciedlenie w kanałach miasta. W nich dzieci i potwory funkcjonują jako społeczni banici.

Przełom fabularny następuje w momencie, w którym główni bohaterowie powieści, Kostek i Niezapominajka, dowiadują się, że są zaginionymi dziećmi pierwszego pogromcy strachu w mieście – Baltazara Brylskiego vel Mysteriusa, *celebrity* pośród pogromców strachu. Po jego śmierci Kostek dziedziczy rodowy talizman – broń pogromców strachu, co oznacza, że musi zmierzyć się z narzuconą mu przez tradycję rodzinną rolą i wziąć udział w zawiłej intrydze. Istotne jest jej tło polityczne, ponieważ w mieście odbywać będą się nowe wybory na burmistrza oraz pojawia się anonimowy kandydat Ligi Integracji z Potworami. Uświadamia on Kostkowi, że misją pogromców strachu jest resocjalizowanie, a także uśmiercanie potworów, co budzi w chłopcu gniew, gdyż uważa je za właściwą rodzinę. Wieczorek odrzuca stereotypowe myślenie o synu pogromcy strachu jako nadczłowieku, który, jak chociażby Superman czy Batman, marzy o tym, by pomścić śmierć opiekuna lub ojca i zostać nowym superbohaterem – tajemniczym obrońcą gigantycznej metropolii[52]. Kostek jest zatem odmieńcem, ale też wybrańcem, którego graniczność sprawia, że nie postrzega świata w sposób binarny, lecz pragnie dla potworów wolności oraz niezależności.

Chłopiec rozstrzyga konflikt pomiędzy unifikacją a unikatowością, manifestując swą przynależność do społeczności potworów z kanałów. Jego zadaniem staje się odnalezienie sprzymierzonego z ojcem strachulca i stoczenie walki ze strachulcem, który zabił jego ojca. Kostek odkrywa, że wrogim mu potworem jest burmistrz, a w podziemiach domu włodarza znajdują się miejsca, gdzie monstra poddawane są torturom. Kostka najbardziej przeraża widok uwięzionego Chimerona, władcy kanałów, którego uważa za przybranego ojca.

Narrator opisuje następująco postać Chimerona:

> […] był on Chimerą, potworem narodzonym z innych potworów. Twarz miał niemal ludzką, pokrytą ledwie widocznymi cętkami niczym u dzikiego kota, ale już tułów i łapy lwie, ogon smoczy, skrzydła pochodziły od nietoperza, a ciemna poplątana grzywa…nie wiadomo od kogo[53].

[50] Lidia Urbańczyk, *Śmierć w literaturze i kulturze dziecięcej, czyli o problemach dziecięcej tanatologii*, „Amor Fati" 2015, nr 2, s. 72.

[51] Maciej Skowera, *Literackie spotkanie…*, s. 64

[52] Umberto Eco, *Superman…*, s. 25.

[53] Dorota Wieczorek, *Strachopolis*, s. 38.

Autorka nawiązuje do mitycznej Chimery o trzech głowach: lwa, smoka i kozy (według Homera lwa z przodu, węża z tyłu, kozy pośrodku), monstrum hybrydycznego, ikony groteskowości, które w podziemiach Strachopolis jest zdecydowanie fantomem uczłowieczonym, przyjacielem Kostka, obdarzonym niezwykłą intuicją, wiedzą i poczuciem odpowiedzialności za wspólnotę wolnych potworów. Według typologii archetypów literatury dziecięcej Alicji Baluch, Chimeron realizuje praobraz mędrca, duchowego przewodnika, który poświęca się dla bohatera dziecięcego[54].

Warto zauważyć, że Wieczorek celowo obdarza taką funkcją monstrum hybrydyczne, odwołując się do obecnych w literaturze dziecięcej zoomorficznych protagonistów, często o proweniencji fantastycznej, z tak klasycznych tekstów jak *Opowieści z Narnii* Clive'a S. Lewisa, *Władca Pierścieni* Johna R. R. Tolkiena, *Niekończąca się opowieść* Michaela Endego czy fantastycznych stworzeń z cyklu o Harrym Potterze Joanne K. Rowling (oraz wielu innych tu nieprzywołanych). W utworach tych bohater dziecięcy, aby przejść zwyczajową inicjację, musi doświadczyć traumy i zmierzyć się ze stratą zwierzęcego lub zoomorficznego mentora. Chimerona i jego etyczną postawę skojarzą czytelnicy dziecięcy z kultowym Aslanem z Narnii, figurą mesjanistyczną – męczennikiem – który walczył ze złem (Chimeron stoi w opozycji do nie-tożsamości celebryckiej), dlatego pozostał w pamięci potomnych. O figurze mesjanistycznej świadczą czyny, które zmieniają historię świata oraz ludzkości (Chimeron przeżył tortury i śmierć z rąk psychotycznego pogromcy strachu Johna Trona)[55].

Istotne jest tutaj Baumanowskie rozróżnienie na męczennika, własnym przykładem zaświadczającego o istnieniu kanonicznych wartości oraz *celebrity* zaangażowanego jedynie w kult własnej osoby, gdyż oba te wzorce osobowe odzwierciedlają konflikt między kanałami jako antropologiczną wspólnotą a metropolią jako nie-miejscem[56]. Kostek w przerażeniu obserwuje tortury Chimerona:

> […] dwóch lekarzy w białych kitlach pochylało się nad skrzydłami Chimerona, a każdy z nich trzymał rękę na przypominającym piłę mechaniczną urządzeniu podwieszonym pod sufitem. Ogromne koło na jednym z urządzeń – wyposażone w ostre zakrzywione zęby – właśnie zaczęło się obracać[57].

Scena ta wywołuje w nim gwałtowne emocje, pod wpływem których uwalnia potwory. Tłum monstrów ucieka z oszklonych gabinetów, gdzie traktowano je jak króliki doświadczalne w eksperymentach naukowych.

Uwolnienie potworów wywołuje szereg zdarzeń przedstawionych przez Wieczorek za pomocą poetyki karnawału. Karnawał – według Michaiła Bachtina – to przyjęcie przez

[54] Alicja Baluch, *Archetypy literatury dziecięcej*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej 1992, s. 45.

[55] Wiele uwagi figurze mesjanistycznej w literaturze dla dzieci i młodzieży poświęca Joanna Papuzińska. Badaczka pisze o współtworzącym ją micie reformatorskim, patriotycznym, wolnościowym, chrześcijańskim i prezentuje wybitną jednostkę poświęcającą życie dla zachowania autonomii i wolności przez bliską jej wspólnotę, która strzeże określonych idei. Badaczka zauważa, że droga takiego bohatera odtwarza misteryjną pasję oraz nawiązuje do mitów archaicznych o śmierci bóstw. Zob. Joanna Papuzińska, *Dziecko w świecie emocji literackich*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 1996.

[56] Zygmunt Bauman, *Płynne życie…*, s. 80.

[57] Dorota Wieczorek, *Strachopolis*, s. 204

człowieka na pewien czas nieokreślonego systemu wartości, a także ambiwalentna wizja świata jako miejsca/nie-miejsca, w którym szczególnego znaczenia nabierają następujące zjawiska – ahierarchiczność, parodia wartości, profanacje świętości, mezalianse, karykatura poważnych treści, moment zmiany, sytuacje graniczne – składające się na uniwersalny „język karnawałowych gestów i symboli"[58]. Język karnawału staje się więc medium specyficznego widzenia świata, polega bowiem na uwalnianiu „świadomości spod władzy oficjalnego światopoglądu"[59]. Warto podkreślić wieloznaczność karnawału, zaznaczaną przez badaczy postbachtinowskich, gdyż rytuały karnawałowe wpisują się w dialektykę powagi/zabawy, dobra/zła, *sacrum*/*profanum* oraz *numinosum*[60].

Omawianą tu karnawałową wieloznaczność czy ambiwalencję widać w scenie publicznej egzekucji dobrego strachulca. Ma on zostać w sposób spektakularny zmiażdżony. Karnawałowa oprawa w dosadny sposób obnaża psychologię tłumu, który nie weryfikuje faktów, działa w afekcie, podsycany mową nienawiści, stosowaną przez władze miasta oraz przekupione media. Autorka wprowadza zoomorficzną metaforę ludzi-świń, którzy bezmyślnie aprobują działania władzy totalitarnej, czerpią przyjemność z cierpienia potworów, popierają opresyjną unifikację i nie są w stanie refleksyjnie oceniać zdarzeń:

> Tłum znów zakwiczał radośnie w odpowiedzi. Kostkowi nagle wydało się, że otaczają go świnie, a nie ludzie, chociaż wokół stało przecież pełno najzwyklejszych w świecie, praworządnych mieszkańców miasta. Tłumnie przybyły rodziny z małymi dziećmi… Egzekucję relacjonowały również największe stacje telewizyjne[61].

Wieczorek wykorzystuje metaforykę związaną z błazeństwem również do pokazania figury złego strachulca typowej dla kultury popularnej, w której mocno zakorzeniony jest topos karnawałowego miasta strachu rządzonego przez tajemniczego osobnika. Sznajderman za klasyczny przykład takiego miasta podaje Gotham, gdzie prawo symbolizuje odmieniec Batman, zaś bezprawie – tricksterski Joker. W Strachopolis ich odpowiednikami są Kostek oraz burmistrz-strachulec. Podobnie jak Gotham, Strachopolis jest baśniowo-futurystycznym nie-miejscem, znajduje się bowiem wszędzie i nigdzie. Tak jak Joker, burmistrz-strachulec reprezentuje groźnego błazna, który w finałowym momencie przeobraża się w gigantyczne prosię. Spektakularna przemiana w gargantuiczną świnię to charakterystyczny element poetyki karnawału, gdyż w wyolbrzymionej formie symbolizuje ona władzę opresyjną. Figura manifestująca tyrana zostanie ostentacyjnie zniszczona na karnawałowym placu przez najbardziej dyskryminowanych.

Maria Nikolajeva, dokonując transpozycji Bachtinowskiej teorii karnawału na grunt literatury dla dzieci, pisze, że chwilowe odejście od ładu i harmonii w stronę chaosu w zabawie dziecięcej objawia się uwypukleniem typowego dla karnawału gestu, jakim jest

[58] Michaił Bachtin, *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przekł. Anna i Andrzej Goreniowie, Kraków: Wydawnictwo Literackie 1975, s. 387.

[59] Tamże.

[60] Agata Kłocińska, *Karnawał wobec sacrum. O ludyczności kultury współczesnej*, „Kultura i Wartości" 2012, nr 3, s. 117–134.

[61] Dorota Wieczorek, *Strachopolis*, s. 291.

wzniesienie na piedestał dziecka najsłabszego lub najmniejszego w hierarchii społecznej, które staje się tak ważne jak dorosły, dzięki czemu może dokonywać spektakularnych zmian i pokonywać oficjalne władze[62]. Na mocy myślenia magicznego o świecie, posługując się wyobraźnią, dziecko odtwarza obronne formuły znane ludzkości od początku jej istnienia. Czynią je one silnym, służą do neutralizowania lęków, obalania niechcianych reguł, przedrzeźniania tego, co straszne, wrogie oraz narzucone arbitralnie społeczności dziecięcej. Nikolajeva powołuje się bezpośrednio na teorię Bachtina uznającego za centralny motyw karnawału błazeńskie koronacje/detronizacje[63].

Takie rozwiązanie fabularne pozostaje w zgodzie z formułą uludyczniania poetyki strachu w polskiej literaturze dla dzieci, której twórcy preferują terapeutyczne rozładowanie makabrycznej sytuacji przez groteskowy śmiech[64]. Godną przeciwniczką burmistrza staje się Niezapominajka. Dziewczynka na mocy „fantastycznego wychowania" do obrony Strachopolis wzywa grupę represjonowaną – potwory:

> Na grzbiecie biegnącej wielkimi, miękkimi susami Zielonej Pantery siedziała Niezapominajka, za nimi pędzili jednonogi i Janko Wybrykant, potem komisarz Owca i jego wierni antypotworyści. Na końcu zaś w czołgu jechali ciotka Grozilla z wujkiem Eugeniuszem i ciotka Relania pedałująca zawzięcie na swoim siedmiokołowym rowerku[65].

Inwazja potworów na burmistrza prowadzi do karnawałowego finału, w którym władzę totalitarną obala się za pomocą prostego gestu, jakim jest sprowadzenie opresyjnego burmistrza (symbolicznego tyrana) do Bachtinowskiego dołu materialno-cielesnego[66]. Świnioburmistrz zostaje najpierw trafiony w olbrzymi zad ładunkiem z czołgu ciotki Grozilli, następnie zaatakowany przez Kostka magicznym relanium, które wpada w głąb jego otwartej paszczy.

Dochodzi tu do odtworzenia kluczowego dla karnawału rytuału polegającego na nadaniu postaciom grozy „gęby" rozumianej jako maska głupca[67]. Sznajderman twierdzi, że ten karnawałowy gest dekonstruuje jarmarczne oblicze zła, a następnie neutralizuje jego istotę[68]. Ma on więc na celu przywrócenie rzeczywistości właściwego *status quo*, czyli nadanie nie-miejscu znaczenia jako przestrzeni tożsamościowej oraz wspólnotowej. W takim systemie obrazowym strach ma twarz błazeńską, a dzieci działają na wzór Bachtinowskiego ludu zgromadzonego na placu, który typował błazna, a następnie „lżył go i bił

[62] Maria Nikolajeva, *From Mythic to Linear. Time in Children's Literature*, Lanham: Scarecrow Press 2000, s. 8.

[63] Tamże, s. 20.

[64] Temat ten omawiają Dorota Michułka i Bogumiła Staniów w artykule *Wbrew infantylizacji. Czarny Młyn Marcina Szczygielskiego – między realizmem magicznym a powieścią grozy dla dzieci*, w: *Światy dzieciństwa. Infantylizacje w literaturze i kulturze*, red. Małgorzata Chrobak, Katarzyna Wądolny-Tatar, Kraków: Universitas 2016. Badaczki prezentują *Czarny Młyn* Marcina Szczygielskiego jako kondensację realizmu magicznego, groteski, realizmu i powieści grozy, które służą wyeksponowaniu tematów społecznych, problemów dziecięcych, tragicznego dzieciństwa, motywu dziecka *fada*, kryzysu rodziny oraz patologii społecznej; Katarzyna Slany, *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego 2016.

[65] Dorota Wieczorek, *Strachopolis*, s. 298.

[66] Michaił Bachtin, *Twórczość Franciszka…*, s. 298.

[67] Tamże, s. 297.

[68] Monika Sznajderman, *Błazen…*, s. 189.

[…]"[69]. Odwrócenie opacznego porządku oznacza jednostkowe zwycięstwo Kostka, ale też gremialne zwycięstwo Ligi Integracji z Potworami. W konsekwencji monstrum staje się synonimem demokracji, wolności i upodmiotowienia, co warto spuentować słowami Cohena, do którego teorii Wieczorek mimowolnie w swej powieści się zbliżyła:

> Potwory są w stanie stworzyć szczególną zależność między „światem wewnętrznym" i „zewnętrznym", między zdeformowanym wnętrzem ciała i nieprzejrzystą matową powłoką. Jako takie generują okazje nie tylko do myślenia analogicznego, ale też medytacji poświęconej dialektyce tego co w środku i tego co na zewnątrz[70].

## Bibliografia

Augé, Marc, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, przekł. Roman Chymkowski, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe 2012.

Bachtin, Michaił, *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przekł. Anna i Andrzej Goreniowie, Kraków: Wydawnictwo Literackie 1975.

Baluch, Alicja, *Archetypy literatury dziecięcej*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej 1992.

Bauman, Zygmunt, *Płynne życie*, przekł. Tomasz Kunz, Kraków: Wydawnictwo Literackie 2007.

Burszta, J. Wojciech, *Samotność w świecie nadmiaru. Przedmowa do wydania polskiego*, w: Augé Marc, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, przekł. Roman Chymkowski, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe 2012.

Carroll, Noël, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przekł. Mirosław Przylipiak, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria 2004.

Chrobak, Małgorzata, *Obcość jako kategoria interpretacyjna w badaniach nad dzieciństwem i literaturą dla dzieci*, w: *Children Studies jako perspektywa interpretacyjna. Studia i szkice*, red. Jolanta Sztachelska, Karolina Szymborska, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku 2014.

Cohen, J. Jeffrey, *Monster Culture (Seven Theses)*, w: *Monster Theory. Reading Culture*, red. Jeffrey J. Cohen, Minneapolis-London: University of Minnesota Press 1996.

Czaja, Dariusz, *Nie-miejsca. Przybliżenia, rewizje*, w: *Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, red. Dariusz Czaja, Wołowiec: Wydawnictwo Czarne 2013.

[69] Tamże, s. 297.

[70] Jeffrey J. Cohen, *Monster Theory…*, s. 151. Przekład za: „Because monsters instantiate a particular relationship between inside and outside, between the deformed interior of the body and the opaque interior, they were the occasion not only for analogical thinking, but for sustained meditation on the dialectics of inside and outside".

Eco, Umberto, *Superman w literaturze masowej: powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przekł. Joanna Ugniewska, Kraków: Wydawnictwo Znak 2008.

Głowiński, Michał, *Mity przebrane: Dionizos, Narcyz, Prometeusz, Marchołt, labirynt*, Kraków: Wydawnictwo Literackie 1990.

Has-Tokarz, Anita, *„Horror architektoniczny": o fizycznym i semantycznym statusie przestrzeni w literaturze i filmie grozy*, w: *Literatura i wyobraźnia: prace ofiarowane profesorowi Tadeuszowi Żabskiemu w 70 rocznicę urodzin*, red. Jacek Kolbuszewski, Wrocław: Agencja Wydawnicza a Linea 2006.

Has-Tokarz, Anita, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej 2011.

Kłocińska, Agata, *Karnawał wobec sacrum. O ludyczności kultury współczesnej*, „Kultura i Wartości" 2012, nr 3, ss. 117-134.

Kopaliński, Władysław, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1993.

Kristeva, Julia, *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, przekł. Maciej Falski, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2007.

Marcela, Mikołaj, *Monstruarium nowoczesne*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego 2015.

Michułka, Dorota, Staniów Bogumiła, *Wbrew infantylizacji. Czarny Młyn Marcina Szczygielskiego – między realizmem magicznym a powieścią grozy dla dzieci*, w: *Światy dzieciństwa. Infantylizacje w literaturze i kulturze*, red. Małgorzata Chrobak, Katarzyna Wądolny-Tatar, Kraków: Universitas 2016.

Mikołajski, Maciej, *Apokalipsa zombie jako karnawał: odczytanie narracji o żywych trupach w kluczu Bachtinowskim*, w: *Zombie w kulturze*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016.

Nikolajeva, Maria, *From Mythic to Linear. Time in Children's Literature*, Lanham: Scarecrow Press 2000.

Nycz, Ryszard, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Kraków: Universitas 2009.

Olkusz, Ksenia, *Jak „ugryźć" temat? Wieloaspektowość figur zombie*, w: *Zombie w kulturze*, red. Ksenia Olkusz, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2016.

Olkusz, Ksenia, *Literatura zombiecentryczna jako narracje końca i początku*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska" 2016, nr 2, ss. 33-45.

Olkusz, Ksenia, *Nikt nie jest bez winy. Teorie spiskowe w literackich narracjach zombiecentrycznych*, „Czas Kultury" 2016, nr 2, ss. 73-80.

Olkusz, Ksenia, *Przestrzeń strachu. O mieście we współczesnej polskiej fantastyce grozy*, „Kultura Miasta" 2010, nr 1(6), ss. 45-52.

Olkusz, Ksenia, *Archetyp „złego miejsca". Opowiadania grozy Algernona Blackwooda*, „Studia Filologiczne" 2007, ss. 217-228.

Papuzińska, Joanna, *Dziecko w świecie emocji literackich*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 1996.

Rąbkowska, Ewelina, *„Śmieciowe" zwierzęta (trash animals) i „dzieci śmieci". Relacje dziecka i zwierzęcia w literaturze dla dzieci i młodzieży*, w: *Czytanie menażerii. Zwierzęta w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*, red. Anna Mik, Patrycja Pokora, Maciej Skowera, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 2016.

Skowera, Maciej, *Literackie spotkania istot podporządkowanych. Studium przypadku*: *Miasteczko Ostatnich Westchnień Grzegorza Gortata*, w: *Czytanie menażerii. Zwierzęta w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*, red. Anna Mik, Patrycja Pokora, Maciej Skowera, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 2016.

Slany, Katarzyna, *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego 2016.

Slany, Katarzyna, *Monstruarium ludyczne w anglojęzycznych książkach obrazkowych dla dzieci*, „Guliwer" 2016, nr 2, ss. 23–36.

Sznajderman, Monika, *Błazen, maski, metafory*, Warszawa: Wydawnictwo Iskry 2014.

Urbańczyk Lidia, *Śmierć w literaturze i kulturze dziecięcej, czyli o problemach dziecięcej tanatologii*, „Amor Fati" 2015, nr 2, ss. 73–82.

Wieczorek, Dorota, *Strachopolis*, Kraków: Wydawnictwo Skrzat 2015.

Wieczorkiewicz, Anna, *Monstruarium*, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria 2009.

Wolny-Hamkało, Agnieszka, *Śmierć przedmieścia*, w: *Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, red. Dariusz Czaja, Wołowiec: Wydawnictwo Czarne 2013.

# Nowy świat starej baśni. *Jasioł i Mgłosia* Waltera Moersa

*Urszula Łosiowska*

**Abstract**

The article *The new world of the old fairy-tale. "Ensel und Krete" of Walter Moers* focuses on the novel *Ensel und Krete* of Walter Moers, which comes into various intertextual interactions not only with the Grimms' fairy tale but also with fairy tale as a genre. The usage of traditional fairy-tale schemes allows Walter Moers to create an original version or a variation on the theme of *Hansel and Gretel* and to create a fantastic world. In this world the known, traditional, fairy precepts are challenged. In addition, the story of Ensel and Krete turns out to be an excuse to reflect on the genre, literature, and, moreover, literary culture in a broad sense. The article focuses on selected issues connected with the presence of a fairy tale in a fantastic text and is an attempt to explain the interplay of these two orders.

Urszula Łosiowska — mgr; absolwentka i doktorantka Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, współpracująca z tamtejszym Ośrodkiem Badań Literatury Dziecięcej i Młodzieżowej; do jej zainteresowań badawczych należy problematyka związana z baśnią, mitem, a także z szeroko rozumianą książką dziecięcą i młodzieżową. Kontakt: *urszula.losiowska@doctoral.uj.edu.pl*

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 25-44.

Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

## Wprowadzenie

Historii Jasia i Małgosi[1], bez wątpienia należącej do kanonu baśni, już od dwóch stuleci towarzyszą niesłabnąca popularność oraz zainteresowanie słuchaczy i czytelników. Opowieść Wilhelma (1786–1859) i Jacoba (1785–1863) Grimmów, zamieszczona w zbiorze *Baśnie dla dzieci i dla domu*[2], niezależnie od dokonywanych na niej przeróbek, skrótów i adaptacji, towarzyszy dzieciom od najmłodszych lat, trwale wpisując się w świadomość kulturową pokoleń. Staje się przy tym zarówno źródłem inspiracji dla pisarzy oraz twórców szeroko rozumianej sztuki i prac o wizualnym charakterze, jak i przedmiotem naukowego namysłu.

Czerpanie, przekształcanie czy nawiązywanie na rozmaite sposoby do powszechnie znanych baśni czy do modelu baśniowego w ogóle nie tylko okazuje się jednym z ważniejszych symptomów współczesności spod znaku intertekstualnej gry z tradycją[3], lecz także przeobraża się w swego rodzaju modę czy trend w kulturze popularnej[4]. Co więcej, tak powstałe utwory, doczekawszy się licznych analiz i opracowań naukowych, stają się częścią różnych dyskursów badawczych.

Pośród ogromnej literackiej i nieliterackiej spuścizny baśni wyróżnia się dzieło Waltera Moersa[5] – *Jasioł i Mgłosia. Baśń z Camonii*[6]. Stanowi ono drugi tom cyklu[7] rozgrywającego się w Camonii, świecie tak fantastycznym jak zamieszkujące go istoty (buchlingi, przeraźnice czy Król Cieni), którego „Moers jest odkrywcą i znawcą"[8].

Już od samego początku powieści autor podejmuje konfrontację z gatunkiem, jakim jest baśń, a czyni to poprzez tytuł *Ensel und Krete*, stanowiący modyfikację tytułu historii

[1] Wilhelm Grimm, Jacob Grimm, *Jaś i Małgosia*, w: tychże, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, przekł. Eliza Pieciul-Karmińska, t. 1, Poznań: Media Rodzina 2010, s. 87-96.

[2] Oryg. *Kinder- und Hausmärchen*, wyd. pierwsze: t. 1 – 1812, t. 2 – 1815 r.

[3] Por. Weronika Kostecka, *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 2014.

[4] Jest to ogromne pole badawcze, które doczekało się już licznych opracowań z różnych dziedzin kultury współczesnej: literatury, filmu, komiksu, fotografii itp. Zob. *Baśń we współczesnej kulturze*, t. 1: *Niewyczerpana moc baśni: literatura – sztuka – kultura masowa*, red. Kornelia Ćwiklak, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu 2014; *Barwy świata baśni / Farben der Märchenwelt*, red. Urszula Chęcińska, Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego 2003; *Baśnie nasze współczesne*, red. Jolanta Ługowska, Wrocław: Polskie Towarzystwo Ludoznawcze – Uniwersytet Wrocławski 2005; *Kulturowe konteksty baśni*, t. 1: *Rozigrana córa mitu*, red. Grzegorz Leszczyński, Poznań: Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu 2005; *Kulturowe konteksty baśni*, t. 2: *W poszukiwaniu straconego królestwa*, red. Grzegorz Leszczyński, Poznań: Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu 2006; Izabela Symonowicz-Jabłońska, *Baśniowość w kulturze popularnej jako wyzwanie edukacyjne*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika 2016; „Creatio Fantastica" 2016, nr 2 (53), https://creatiofantastica.com/2016/08/08/cf-nr-2-53-2016-fantastyka-i-basn/ [dostęp: 20.05.2017].

[5] Walter Moers (ur. 1957 r.) – niemiecki pisarz i rysownik. Autor oryginalnie przez siebie zilustrowanego cyklu powieści o fantastycznym świecie Camonia.

[6] Walter Moers, *Jasioł i Mgłosia. Baśń z Camonii autorstwa Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów, z wyjaśnieniami z* „Leksykonu wymagających objaśnienia cudów, form istnienia i fenomenów Camonii oraz okolic" *autorstwa profesora doktora Abdula Słowiczego*, przekł. z camońskiego [rzekomo], zil. i opatrzył połową biografii pisarza W. Moers, przekł. z Waltera Moersa Katarzyna Bena, Poznań-Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie 2015.

[7] Na cykl składa się obecnie (prawie) siedem powieści: *13½ życia kapitana Niebieskiego Misia* (*Die 13½ Leben des Käpt'n Blaubär*, 1999; wyd. pol. 2006), *Jasioł i Mgłosia* (*Ensel und Krete. Ein Märchen aus Zamonien*, 2000; wyd. pol. 2015), *Rumo i cuda w ciemnościach* (*Rumo & Die Wunder im Dunkeln*, 2003; wyd. pol. 2008), *Miasto Śniących Książek* (*Die Stadt der Träumenden Bücher*, 2004; wyd. pol. 2006), *Kot Alchemika* (*Der Schrecksenmeister*, 2007; wyd. pol. 2010), *Labirynt Śniących Książek* (*Das Labyrinth der Träumenden Bücher*, 2011; wyd. pol. 2014) oraz *Zamek Śniących Książek* (*Das Schloss der Träumenden Bücher*). Należy przy tym zauważyć, iż kolejność polskich wydań różni się od tej zaproponowanej przez autora, co nie przeszkadza jednak w odbiorze poszczególnych powieści, stanowiących – poza trylogią Śniących Książek – zamknięte całości.

[8] Tamże, *Walter Moers*, informacja o autorze umieszczona na skrzydełku oprawy książki.

stworzonej przez braci Grimm *Hänsel und Gretel*. Zabieg ten próbowała całkiem udanie odwzorować w przekładzie Katarzyna Bena, stąd też zamiast spodziewanych Jasia i Małgosi na okładce widnieją imiona Jasioła i Mgłosi. Polska tłumaczka, podchwytując styl autokomentarzy Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów, wyjaśnia powody swojej „dramatycznej decyzji translatorskiej" słowami: „Wiecie, dlaczego tak zrobiłam? Dlatego! Wolność artystyczna! Awangarda! Czy zdajecie sobie sprawę, ile trudności nastręcza tłumaczenie tłumacza tłumaczącego dzieła geniusza? No właśnie"[9].

Wyjaśnienie to nie stanowi jedynie usprawiedliwienia dokonanego wyboru translatorskiego, ale także wstęp zapraszający do zapoznania się z praktykami twórczymi zastosowanymi w powieści, co więcej – zwracający uwagę na ich celowość. Polski czytelnik zostaje tym samym uprzedzony o wybitnym charakterze camońskiego oryginału, niewystarczających możliwościach przekładu (czy raczej przekładu z przekładu), a wreszcie – regułach, którymi rządzi się sztuka.

Drugim, równie istotnym zabiegiem jest dookreślenie gatunkowe prezentowanej powieści jako baśni, co ważne – baśni z Camonii. Jest to nie tylko ukłon w stronę tradycji literackiej i braci Grimm, ale równocześnie podjęcie z nią polemiki: zaznajomiony z cyklem czytelnik doskonale wie, że literatura camońska nie jest zwyczajna, a wyrażone w podtytule miejsce pochodzenia utworu poddaje w wątpliwość znane klasyfikacje gatunkowe. Zostaje tu zasygnalizowane fundamentalne pytanie, znajdujące swe rozwinięcie na dalszych kartach powieści: czy *Jasioł i Mgłosia* to rzeczywiście baśń?

**Moers – Rzeźbiarz Mitów**

Osobnego wyjaśnienia wymaga również strategia pisarska Moersa, który czyni z siebie zaledwie tłumacza z języka camońskiego oraz ilustratora dzieła rzekomego autora – dinozaura Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów. Powieść opatrzona została ponadto quasi-naukowym komentarzem innej fikcyjnej postaci, profesora doktora Abdula Słowiczego, autora *Leksykonu wymagających objaśnienia cudów, form istnienia i fenomenów Camonii oraz okolic*. Stanowi to próbę urzeczywistnienia wyimaginowanego świata, którego istnienie ma potwierdzać trzymana przez czytelnika książka. Sprzyja temu dołączenie do rzekomo przetłumaczonego dzieła połowy biografii Hildegunsta, już autorstwa samego Moersa, mającej uwiarygodnić postać fikcyjnego literata. Nie bez znaczenia w tym kontekście okazuje się przydomek twórcy z Twierdzy Smoków, ponieważ miano Rzeźbiarza Mitów przynależy w równym stopniu zarówno autorowi fikcyjnemu, jak i rzeczywistemu.

Struktura mitotwórcza powieści uwarunkowana jest działaniami tych dwóch pisarzy: podczas gdy dinozaur-literat, oprócz niezliczonych fabuł, kreuje mit własnego życia i twórczości, Moers, wypierając się autorstwa, ograniczając swą rolę do tłumaczenia i odsyłając do innych fikcyjnych dzieł, przyznaje Camonii prawo istnienia poza wyobraźnią,

[9] Tamże, s. 6.

tworząc tym samym mit camońskiego świata jako realnie istniejącego (allotopii[10]). Przyjęcie strategii zrzeczenia się autorstwa *Jasioła i Mgłosi* umożliwia zastosowanie szeregu kolejnych zabiegów twórczych, decydujących o autoreferencyjności i autotematyczności powieści. Moers w postaci Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów, pojawiającego się także w innych tomach cyklu, świadomie kreuje swoje *alter ego*[11], drwiąc z pisarskich nawyków i oczekiwań, strategii twórczych, nurtów i mód literackich, branży wydawniczej, środowisk artystycznych, krytyków, a wreszcie – samych odbiorców literatury.

**Intertekstualność utworu Moersa**

Powyższe ustalenia sytuują powieść Moersa w kręgu literatury postmodernistycznej, dekonstruującej wcześniej znane teksty i przełamującej dotychczasowe wyobrażenia czytelnicze. Warto w tym miejscu przywołać zjawisko autotematyzmu typu intertekstualnego, które, jak udowadnia Kostecka, odgrywa znaczącą rolę we współczesnych opowieściach baśniowych[12]. Badaczka zauważa, że baśń postmodernistyczna „w pewnym sensie nie tyle przedstawia baśniowe wydarzenia, ile opowiada o sobie samej jako o tekście należącym do intertekstualnej sieci odniesień"[13].

Intertekstualność okazuje się immamentną cechą baśni jako gatunku, przejawiającą się zarówno w wędrówce toposów przez miejsca i czasy, jak i w powstawaniu rozlicznych wariantów danej historii[14]. Należy podkreślić, że chociaż najbardziej znaną wersją Jasia i Małgosi jest ta opowiedziana przez braci Grimm, istnieją także inne opowieści wykorzystujące ten sam lub podobny schemat fabularny – szczególnie przydatna okazuje się w tym miejscu klasyfikacja tematyczna stworzona w roku 1910 przez Antti Aarnego[15], udoskonalana przez Stitha Thompsona[16] kolejno w latach 1928 i 1961 (AT), natomiast w roku 2004 rozszerzona i skorygowana przez Hansa-Jörga Uthera[17] (ATU). W ostatnim

[10] Pojęcie to rozpowszechnione zostało w badaniach nad literaturą przez Umberta Eco, który utrzymywał, że allotopia jest alternatywnym, ale w pełni rzeczywistym światem, zob. Umberto Eco, *Światy science fiction*, w: tegoż, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przekł. Joanna Wajs, Warszawa: Wydawnictwo WAB 2012, s. 235. Szczegółowe badania nad allotopią przeprowadził Krzysztof M. Maj, przypisując jej takie sposoby tworzenia tekstu jak: (1) dekonstrukcja klasycznych opozycji dwuwartościowych, (2) realizacja modelu fantastyki wiarygodnej, (3) projekcja uprzedniego względem narracji fabularnej heterokosmosu odniesieniowego, (4) metareferencjalne i egzomimetyczne łączenie świata encyklopedii ze światem narracji, (5) ustanowienie relacji egzomimetycznych i metareferencjalnych celem umotywowania neologicznej allonimii, (6) wykorzystanie chwytów transmedialnych i transfikcjonalnych, (7) wywołanie efektu imersji, (8) uwzględniająca kompetencje encyklopedyczne kreacja świata kompletnego i (9) allohistorycznego, (10) konwergencja wyznaczająca początek ontogenezy i omnitemporalność świata narracji, (11) współpraca autorów i współuczestnictwo odbiorców, i wreszcie – (12) stworzenie macierzy możliwych fabuł. Zob. Krzysztof M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas 2015, s. 258-260.

[11] Zagadnienie *alter ego* pisarza zostało już dostrzeżone w literaturze niemieckojęzycznej, por. Johannes Walder, *Über den Autor Walter Moers und sein Alter Ego Hildegunst von Mythenmetz*, w: tenże, *Eine Untersuchung der Märchenparodie „Ensel und Krete" von Walter Moers*, Seminararbeit, München: GRIN Verlag 2013, s. 3-4 [e-book], fragment online: http://www.grin.com/de/e-book/232255/eine-untersuchung-der-maerchenparodie-ensel-und-krete-von-walter-moers [dostęp: 25.08.2016].

[12] Zob. Weronika Kostecka, dz. cyt., s. 45-46, 199-210.

[13] Tamże, s. 49-50.

[14] Tamże, s. 101-102.

[15] Antti Aarne, *Verzeichnis der Märchentypen*, Helsinki: Suomalaisen Tiedeakatemian Toimituksia 1910, online: https://de.wikisource.org/wiki/Verzeichnis_der_M%C3%A4rchentypen [dostęp: 25.08. 2016].

[16] Antti Aarne, *The Types of the Folk-Tale. A Classification and Bibliography.* przekł. Silk Thompson, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica 1928, wyd. 2. zm. 1961.

[17] Hans-Jörg Uther, *The Types of International Folktales. A Classification and Bibliography Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson*, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica 2004.

opracowaniu autorzy, analizując typ oznaczony numerem 327, *The Children and the Ogre*, wskazują na zbieżności (ATU 327A – podtyp *The Children with the Witch*) istniejące zwłaszcza między baśnią braci Grimm i opowieściami włoską (*Ninnillo e Nennella* Giambattisty Basilego[18]), czeską (*Pohádka o perníkové chaloupce* Boženy Němcowej[19]) oraz portugalską (*Os Meninos Perdidos*[20] Adolfa Coelho)[21]. Podobieństwo zdradza także baśń sycylijska *Starucha z kapuścianego ogrodu* (*La vecchia di l'ortu*) Giuseppe Pitrègo, opowiedziana na nowo przez Itala Calvino (*La vecchia dell'orto*)[22]. Przykładów można znaleźć więcej.

W kontekście wspomnianej już baśni postmodernistycznej warto zwrócić uwagę na współczesne utwory, znacząco odchodzące od Grimmowskiego pierwowzoru, a tym samym polemizujące czy wręcz kwestionujące prawidła baśni tradycyjnej. Z pewnością można do nich zaliczyć *Jasia i Małgosię*[23], historię rodzeństwa rozgrywającą się w realiach dzisiejszego świata, napisaną przez Leszka K. Talkę i włączoną do serii tekstów o podobnym charakterze pod znamiennym tytułem *Niebaśnie*[24]. Bohaterowie znani z opowieści braci Grimm pojawiają się także w literaturze kierowanej do dorosłych, czego interesującym przykładem jest filozoficzno-ironiczna nowela *Jaś i Małgosia* (*Hanseli och Greteli*) szwedzkiego prozaika Willy'ego Kyrklunda, opublikowana w tomie *Hermelinens död* (1954)[25]. Obszerne zagadnienie (przekraczające jednak ramy niniejszego artykułu), stanowi także wykorzystanie baśniowego wzorca Jasia i Małgosi w kulturze popularnej[26], a zwłaszcza filmie (na przykład *Hansel i Gretel: Łowcy czarownic*[27]), serialu (*Dawno, dawno temu*[28]), komiksie (seria *Baśnie* Billa Willinghama[29], *Jaś i Małgosia* z serii *Grimm Fairy Tales*[30]) czy grach komputerowych typu *role-playing* (*Wiedźmin. Krew i Wino*[31]). Baśń ta staje

[18] Giovanni B. Basile, *Lo cunto de li cunti*, edizione di riferimento a cura di M. Rak, Milano: Garzanti 1995, s. 454-459, online: http://www.letteraturaitaliana.net/pdf/Volume_6/t133.pdf [dostęp: 25.08.2016].

[19] Božena Němcowa, *Pohádka o perníkové chaloupce*, w: *Multilingual Folk Tale Database*, online: http://www.mftd.org/index.php?action=story&act=select&id=3891 [dostęp: 25.08.2016].

[20] Adolfo Coelho, *Os Meninos Perdidos*, w: *Multilingual Folk Tale Database*, online: http://www.mftd.org/index.php?action=story&act=select&id=3866 [dostęp: 25.08.2016].

[21] *The Children and the Ogre*, w: *Multilingual Folk Tale Database*, online: http://www.mftd.org/index.php?action=atu&act=select&atu=327 [dostęp: 25.08.2016].

[22] Italo Calvino, *Starucha z kapuścianego ogrodu*, przekł. M. Wyrembelski, w: Tenże, *Baśnie włoskie*, przekł. Stanisław Kasprzysiak i in., t. 3, Warszawa: czuły barbarzyńca press 2014, s. 267-270; zob. także: *Komentarze Italo Calvino*, w: tamże, s. 388.

[23] Leszek K. Talko [tekst], Anna Niemierko [oprac. graficzne], *Jaś i Małgosia*, Warszawa: Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza 2005.

[24] Seria obejmuje także utwory: Joanna Olech, *Czerwony Kapturek*, oprac. graf. Grażyna Lange, Warszawa: Jacek Santorski Agencja Wydawnicza 2005; Michał Rusinek, *Kopciuszek*, il. Małgorzata Bieńkowska, oprac. graf. Grażyna Lange, Warszawa: Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza 2006.

[25] Willy Kyrklund, *Jaś i Małgosia*, przekł. Maria Olszańska, w: *Kość słoniowa. Nowele szwedzkie*, przekł. Maria Olszańska, Zygmunt Łanowski, Warszawa: Czytelnik 1972, s. 94-101.

[26] Szereg przykładów przytacza w swoim artykule Kamila Kowalczyk, omawiając postać czarownicy. Zob. Kamila Kowalczyk, *Antagoniści we współczesnych renarracjach baśni na przykładzie czarownicy z „Jasia i Małgosi" braci Grimmów*, „Przegląd Humanistyczny" 2015, nr 3, s. 35-44.

[27] *Hansel i Gretel: Łowcy czarownic*, scen. i reż. Tommy Wirkola, Paramount Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, United International Pictures 2013.

[28] *Dawno, dawno temu*, reż. Edward Kitsis, Adam Horowitz, ABC Studios 2011-.

[29] Bill Willingham [scen.] i in., *Baśnie*, przekł. Krzysztof Uliszewski, Warszawa: Egmont Polska 2007-2016.

[30] *Grimm Fairy Tales*, zesz. 3, *Jaś i Małgosia*, scen. Joe Tyler, Ralph Tedesco, il. Blake Wilke, Eric Rodriguez, Alexandre Benhossi, przekł. Małgorzata Gwara, Warszawa: Okami 2016.

[31] Mowa o zadaniu *Przygoda w Krainie Tysiąca Baśni* w dodatku *Krew i wino* do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt RED 2016.

się również inspiracją dla artystów zajmujących się fotografią (Annie Leibovitz[32], Maria Dmitruk[33])

**Metafikcjonalność camońskiej baśni**

Wspomniane powyżej utwory, w taki czy inny sposób realizujące wzorzec znany z opowieści Grimmów, nie tylko potwierdzają nośność tego baśniowego toposu, lecz również wskazują na możliwości jego twórczego wykorzystania.

Historia Jasia i Małgosi stworzona przez Moersa zajmuje wśród nich szczególne miejsce. O powiązaniach z Grimmowskim pretekstem świadczą zarówno przekształcone względem pierwowzoru imiona protagonistów, jak i zachowanie podstawowego schematu fabularnego. Powieść bowiem traktuje o zagubionym w lesie rodzeństwie, bezskutecznie szukającym drogi powrotnej do domu i spotykającym czarownicę, wabiącą ich przysmakami.

Z pozoru wszystko się zgadza, jednakże camońska rzeczywistość tylko połowicznie przynależy do świata baśni, mimo iż właśnie z baśni wyrasta. Stwierdzenie to wymaga wyjaśnienia: baśń funkcjonuje w powieści Moersa na dwóch poziomach – strukturalnym, to znaczy definiującym utwór jako baśń poprzez bezpośrednie odwołanie do pretekstu i utrzymanie poszczególnych funkcji bajki magicznej[34], oraz transfikcjonalnym[35], określanym poprzez fakt zaistnienia rzekomego utworu baśniowego w innym dziele. Okazuje się bowiem, że rzekomy autor rzekomo istniejącego dzieła (oryginału) *Jasioł i Mgłosia* odwołuje się do powszechnie znanej Camończykom bajki, skądinąd budzącej w czytelniku oczywiste skojarzenia z baśnią o Jasiu i Małgosi. Niemniej jednak opowieść stanowiąca pretekst dla dzieła Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów pozostaje nie-camońskim odbiorcom nieznana.

Należy przy tym podkreślić, że powieść pisarza z Twierdzy Smoków to nie tylko przekształcona wersja popularnej historii, lecz także metafikcyjny[36] traktat o literaturze,

[32] Annie Leibovitz, sesja dla „Vogue" inspirowana *Jasiem i Małgosią* braci Grimm (*Little girl & boy lost*, American „Vogue" 12/2009), zob.: Chioma Nnadi, *TBT Lady Gaga, Andrew Garfield, and Lily Cole do Hansel and Gretel*, online: http://www.vogue.com/977347/tbt-lady-gaga-andrew-garfield-hansel-and-gretel/ [dostęp: 25.08.2016]. Prace artystki można znaleźć także w wielu innych miejscach, np.: http://thepandorian.com/2009/11/little-girl-boy-lost/ [dostęp: 26.08.2016].

[33] Małgorzata Dmitruk, *Małgosia* [fotografia], w: *Archiwum wystaw galerii klubu Pozytywka w Krakowie*, online: http://www.pozytywka.pl/13,3,maria_dmitruk_basnie_malgosia,img.html [dostęp: 26 sierpnia 2016 r.]. Zob. Anna Mazela, *Żywotność baśni braci Grimm w kulturze współczesnej. Na przykładzie fotografii i plakatu*, w: *Grimm: potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty „Kinder- und Hausmärchen"*, red. Weronika Kosteckiej, Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR 2013, s. 259-261.

[34] Chodzi w tym miejscu o funkcje jako jednostki strukturalne bajki magicznej w rozumieniu Władimira Proppa. Por. tegoż, *Morfologia bajki magicznej*, przekł. Paweł Rojek, Kraków: Zakład Wydawniczy NOMOS 2011.

[35] Transfikcjonalność rozumiana jest tutaj jako „zjawisko, poprzez które co najmniej dwa teksty, tego samego autora lub nie, zgodnie odnoszą się do tej samej fikcji: czy to przez wznowienie postaci, przedłużenie uprzedniej intrygi lub przynależność do tego samego świata fikcyjnego". Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paryż : Éditions du Seuil 2011, s. 7 ; cyt. za: Paweł Marciniak, *Transfikcjonalność*, „Forum Poetyki / Forum of Poetics" 2015, s. 103, online: http://fp.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2015/12/PMarciniak_Transfikcjonalnosc_ForumPoetyki_jesien2015.pdf [dostęp: 20.05.2017].

[36] Rozalia Słodczyk wymienia szereg zjawisk towarzyszących dziełu o metafikcyjnym charakterze: „utwór mówi o osobie piszącej lub czytającej powieść; podejmuje zagadnienie konwencji literackich; da się go czytać w porządku innym niż od początku do końca; zawiera przypisy, które – objaśniając – kontynuują opowiadanie z tekstu głównego; wśród bohaterów utworu pojawia się autor powieści lub postaci świadomego tego, że są wytworem fikcji; dzieło antycypuje reakcje czytelników na historię, którą opowiada; pokazuje paradoksalny status autora, który ma moc (tworzenia, panowania), a z drugiej strony jej nie ma, ukazuje arbitralność systemu językowego […], pokazuje, że obowiązujący status rzeczywistości nie jest oczywisty i niepodważalny, że historia jest fikcją/konstrukcją; wysuwa na pierwszy plan problem fikcyjności fikcji i rzeczywistości; zawiera odwołania intertekstualne zarówno do tekstów nieliterackich, oficjalnych, jak i literackich – na przykład zawiera fragment istniejącej realnie fikcji literackiej; utwór tworzy fikcję/fikcje wewnątrz siebie". Rozalia Słodczyk, *Oblicza metafikcji*

technikach pisarskich, procesie tworzenia, samym autorze, jego krytykach i tak dalej. Dzieje się tak dlatego, że autor przeplata swą baśń Dygresjami Rzeźbiarza Mitów, które nie pełnią funkcji pomocniczej względem tekstu właściwego, ale współistnieją z nim na równych prawach[37]:

> Wy, moi Państwo, czytelnicy, możecie teraz doświadczyć przełomowej chwili w literaturze camońskiej. Być może jeszcze tego nie zauważyliście, ale znajdujecie się już w samym środku wynalezionej przeze mnie, całkowicie nowatorskiej techniki pisarskiej, którą nazywać będę *Dygresją Rzeźbiarza Mitów.*
> Technika ta umożliwia autorowi ingerencję w dowolnym fragmencie swego dzieła, aby – w zależności od humoru – skomentować je, pouczać, poużalać się, w skrócie: odbiegać od tematu. Wiem, że nie podoba się to Państwu w tej chwili, ale nie chodzi o to, co Państwu się podoba. Chodzi o to, co mnie się podoba[38].

Moers-Rzeźbiarz Mitów napisał zatem dzieło o metafikcyjnym charakterze, które dosłownie komentuje samo siebie, siebie samo obiera za temat (mimo powyżej cytowanej deklaracji) i do siebie samego się odnosi. Pisarz demonstruje swoją autorską władzę i świadomość mocy twórczych, przy okazji drwiąc z czytelników – gdy napięcie sięga zenitu, w momencie kulminacyjnym, mającym odsłonić tożsamość przerażającej istoty, autor przerywa narrację i poświęca całą stronę na zanotowanie ciągu składającego się tylko z jednego wyrazu: „Brumm". Dodaje też objaśnienie:

> To znowu ja, Rzeźbiarz Mitów – teraz chcielibyście Państwo dowiedzieć się zapewne, dlaczego piszę wyłącznie „Brumm", zamiast kontynuować historię, zgadza się? Powiem Państwu dlaczego: Dlatego! Wolność artystyczna! Czysta samowola! Awangarda! […] Mogę tak długo pisać „Brumm", jak będzie mi to odpowiadało, a Państwo musicie to czytać, jeśli chcecie się dowiedzieć, co się będzie działo dalej […][39].

Po czym znów następuje ciąg „Brumm", przerwany tylko kolejnym krótkim komentarzem na temat nadużywania władzy, porównującym działania autora do sposobu działania systemu totalitarnego („Mimo że większość czytelników życzy sobie podążać z nurtem narracji, włącza się nadrzędna, nielegitymizowana przez wolne wybory siła i zarządza, że jedyne, co można czytać, to *Brumm"*[40]).

Zakończywszy tę pouczającą Dygresję, autor kontynuuje grę z odbiorcą: udowadnia swoją umiejętność panowania nad tekstem, a poprzez tekst – nad czytelnikiem, niecierpliwie oczekującym na dalsze emocjonujące wypadki. Zamyka epizod wyjaśnieniem, że wspomnianą wyżej budzącą przerażenie istotą był zwykły szczuroperz, który zaplątał się we włosy Mgłosi i, podobnie jak małe fernhachy, wpadł w nieuzasadnioną panikę. Przyjęta metafikcyjna strategia znajduje potwierdzenie w pełni zaplanowanym zaskoczeniu, a nawet zmanipulowaniu czytelnika przez genialne pióro Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów.

– *na przykładzie „Fikcji" Borgesa*, w: „Tekstualia" 2006, nr 4 (7), online: http://www.tekstualia.pl/stara/index.php?DZIAL=teksty&ID=107 [dostęp: 20.05.2017].

[37] Por. Brian McHale, *Powieść postmodernistyczna*, przekł. Maciej Płaza, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2012, s. 271.

[38] Walter Moers, dz. cyt., s. 38. Nie jest to oczywiście jedyna nowatorska technika pisarska wymyślona przez Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów – na przykład o *Hildegunstowym Podsycaczu Niepewności* można przeczytać w kolejnej Dygresji (tamże, s. 69).

[39] Tamże, s. 59.

[40] Tamże, s. 60.

## Dwa porządki: baśniowy i fantastyczny

Spośród licznych zagadnień związanych ze sztuką pisarską wyłania się problem baśni jako gatunku i możliwości jej twórczej eksploatacji. Moers, przekształcając *Jasia i Małgosię* w historię rodem z Camonii, łączy ze sobą dwa różne, a jednak mające cechy wspólne, porządki: baśniowy i fantastyczny. Trafne okazują się w tym przypadku spostrzeżenia Rogera Caillois:

> Baśniowość to świat cudowności, który łączy się ze światem rzeczywistym nie naruszając w niczym jego wewnętrznego ładu i nie niszcząc jego spójności; fantastyka natomiast jest manifestacją skandalu, rozdarcia, niezwykłym, nieznośnym wręcz wdarciem się w tenże świat rzeczywisty. Innymi słowy, świat baśni i świat rzeczywisty przenikają się nawzajem bez żadnych trudności czy konfliktów. Oczywiście obydwa te światy podlegają różnym prawom. Zamieszkujące je istoty […] spotykają się prawie bez zdziwienia […]. W fantastyce zaś, przeciwnie, porządek nadprzyrodzony zakłóca spójność wszechświata. Cud staje się w niej groźną, niebezpieczną agresją, podważającą stabilność świata, którego prawa uważane były dotąd za nieodwracalne i niewzruszone. Staje się Niemożliwością, która wkracza nagle w świat, z którego Niemożliwość jest *ex definitione* wyrugowana[41].

Na czym zatem polega owo przekształcanie baśni w fantastykę? Umieszczenie tekstu baśniowego w rzeczywistości fantastycznej nie wystarczy, ponieważ pozostanie on odrębnym gatunkowo utworem, którego bohaterowie i wydarzenia podlegać będą odmiennym prawom. Inaczej rzecz ujmując, przekształcenie ludzkich dzieci, Jasia i Małgosi, w dzieci pół-krasnali o specyficznym wyglądzie[42], nie odbierze historii statusu baśni, zwłaszcza, jeśli czytelnikiem ma być Camończyk, dla którego istnienie fernhachów nie jest niczym zdumiewającym (sam przecież może należeć do gatunku inteligentnych dinozaurów czy przeraźnic).

Jednakże w przypadku odbiorcy pozatekstowego sytuacja przedstawia się podobnie, gdyż fantastyczna tożsamość Jasia i Małgosi pozostanie tylko kostiumem, a camoński świat przedstawiony – interesującą dekoracją. Znaczący natomiast jest sposób konstruowania fabuły, polegający na wprowadzeniu do opowiadanej historii wydarzeń i elementów zakłócających baśniowy porządek. Struktura baśniowa, chociaż w swym podstawowym kształcie odpowiada *Jasiowi i Małgosi*, ulega licznym załamaniom i przeobrażeniom, a także rozwinięciu poprzez dodanie nowych przygód. Charakter tych zmian powoduje, iż opowieść baśniowa przekształca się w opowieść fantastyczną. Warto przyjrzeć się temu bliżej.

## W świecie pozorów. Niemożliwe i Niewiadome

Powieść składa się z trzech części, których tytuły odpowiadają miejscom akcji. Pierwsza z nich, *Leśnica*, koncentruje się na ekspozycji, wydarzeniach inicjalnych i zawiązujących

[41] Roger Caillois, *Od baśni do «science-fiction»*, przekł. Jerzy Lisowski, w: tegoż, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1967, s. 32-33.

[42] Wyobrażenie o wyglądzie fernhachów czytelnik może mieć na podstawie ilustracji wykonanych przez Moersa, a stanowiących nieodłączny element książki i konstytuujących charakterystyczny koloryt świata przedstawionego. Por. np. Walter Moers, dz. cyt., s. 51 oraz 144-145.

przygodę. Gmina Leśnica jest „cywilizowanym" fragmentem tajemniczego Wielkiego Lasu i spełnia rolę kurortu wypoczynkowego dla spragnionych odpoczynku Camończyków. Tam też spędzają urlop Państwo von Hachen z Fernhachii wraz z dziećmi, Jasiołem i Mgłosią. Moers-Rzeźbiarz Mitów nie tylko opisuje poszczególne atrakcje turystyczne znajdujące się w tej leśnej gminie, lecz również podkreśla konieczność chodzenia po wytyczonych szlakach i ścisłego przestrzegania zasad bezpieczeństwa. Ponadto umieszcza na kartach swej powieści mapę[43] ilustrującą rozmieszczenie poszczególnych osad oraz łączących je dróg.

Leśnica jawi się jako przestrzeń udomowiona i uporządkowana, określona i opisana, żyjąca we własnym, ustalonym rytmie, odgrodzona od zewnętrznych niebezpieczeństw czyhających na nierozważnego wędrowca w nieprzebytych głębinach Wielkiego Lasu. Jednak wrażenie to zdaje się być tylko mirażem ukrywającym rzeczywiste oblicze leśnego kurortu. Autor, opisawszy sielskie życie Leśnicy, podważa swoje własne słowa, prowokacyjnie kończąc swą pierwszą Dygresję:

> Jednak na razie zapomnijcie o historii Jasioła i Mgłosi. Pozwólcie mi lepiej powiedzieć jeszcze parę słów na temat sytuacji społecznej w Leśnicy. Jestem zdania, że mamy tam do czynienia z przybierającym na sile systemem totalitarnym. Czy zwrócili Państwo uwagę na militarne hełmy straży pożarowej? Dziarskie przyśpiewki? Autorytarnych nauczycieli? Separację od świata zewnętrznego? Zamiłowanie do porządku, czyste ulice, uniformy, orkiestry dęte? Przecież to wszystko to znamiona politycznie wątpliwych idei, tchórzliwie skrywanych pod płaszczykiem przyrodniczego konserwatyzmu. Znakiem rozpoznawczym polityki reakcyjnej był zawsze fakt, że jej reprezentanci zgrywali wielbicieli lasów i łąk. Za tak histerycznie pucowaną idyllą czai się zazwyczaj groza. Na przyszłość proszę zastanowić się chwilę nad sytuacją społeczną, zanim dacie się omamić oderwanym od życia bajeczkom[44].

Moers-Rzeźbiarz Mitów już na samym początku sprzeniewierza się baśniowym prawidłom, kreując świat pozorów. W baśni natomiast sytuacja jest zawsze klarowna: bohater opuszcza dom ze względu na oczywiste nieszczęście czy jakiś niedostatek, w tym także brak poczucia bezpieczeństwa lub też zostaje wygnany. Władimir Propp, pisząc o zawiązaniu bajki magicznej, stwierdza co prawda, że epicki spokój panujący na jej początku jest tylko „artystyczną zasłoną, kontrastującą z wewnętrznym, pełnym namiętności i tragizmu, a niekiedy także komiczno-realistycznym dynamizmem"[45], jednak łączy się to z niespodziewanymi wydarzeniami mającymi dopiero nastąpić.

W *Jasiole i Mgłosi* ów pierwotny spokój zostaje zakwestionowany: quasi-totalitarny system zarządzania Leśnicą jest systemem zastanym, wynikającym z grozy już wcześniej czającej się w Wielkim Lesie. Bohaterowie stopniowo odkrywają, parafrazując cytowanego wcześniej Caillois, Niemożliwość przedtem wyrugowaną, a teraz przemocą wdzierającą się do ich stabilnej i spójnej rzeczywistości. Stają się nią tutaj wszystkie zdumiewa-

[43] Tamże, s. 18-19.

[44] Tamże, s. 50.

[45] Władimir Propp, *Historyczne korzenie bajki magicznej*, przekł. Jacek Chmielewski, Warszawa: Wydawnictwo KR 2003, s. 31.

jące, nawet jak na Camonię, tajemnice i osobliwości, skrywane przez leśną głuszę i reprezentowane przez czarownicę. Wystarczy wspomnieć słowa Jasioła, wypierającego ze swej świadomości możliwość istnienia wiedźmy i racjonalizującego niewiadome:

> Jaka tam czarownica! Czarownica jest martwa. Poza tym nie była to żadna czarownica [podkr. – U.Ł.], tylko pająk olbrzymi, nazywany wiedźmową pajęczycą z powodu kształtu swojej głowy […].
> — Stój! — zawołała Mgłosia. — Bajoro. To chyba czarownica.
> Jasioł zatrzymał się.
> — To nie jest żadna czarownica — obdarzył Mgłosię spojrzeniem pełnym politowania. — To roztopiony meteor[46].

W momentach grozy dzieci otwierają się jednak na Nieznane, tracąc wiarę we własne poznanie:

> — Czy to czarownica? — zapytała Mgłosia.
> — Nie wiem.
> — Nie wiesz? Czyli czarownica jednak istnieje?[47].

**W stronę psychoanalizy**

Jasioł i Mgłosia łamią zakaz, zbaczając z wytyczonego, bezpiecznego szlaku, ponieważ chłopiec naprawdę chce wejść do Wielkiego Lasu, poznać go, jakby przeczuwając nieautentyczność otaczającej rzeczywistości. Poza tym po dziecięcemu traktuje nieposłuszeństwo jako rodzaj dobrej zabawy i przygody pozwalającej odkrywać świat. Tymczasem okoliczności wejścia dzieci w las w przypadku *Jasia i Małgosi* są zgoła inne: dom nie jest miejscem bezpiecznym, w nim bowiem czai się śmierć[48], która w tej akurat baśni przyjmuje postać śmierci głodowej. Dramatyczna sytuacja z ekspozycji jest nie tylko realistyczna w sensie ekonomicznym (bieda) i społecznym (wykluczenie najsłabszych, nieproduktywnych), lecz ponadto odzwierciedla stadium psychicznego rozwoju człowieka – przywiązanie edypalne i pierwotną oralność[49]. Opuszczenie domu jest konieczne, gdyż tylko podjęcie wędrówki może przynieść ocalenie. Mimo to, dzieci nie chcą odejść od rodziców i szukają drogi powrotnej – cofają się zamiast iść naprzód. Bruno Bettelheim stwierdza, iż: „Baśń ukazuje w pośredni sposób, że jeśli będziemy próbowali rozwiązywać problemy życiowe poprzez regresję i odmowę, pogorszymy swoją sytuację, bo doprowadzimy do tego, że nasza zdolność radzenia sobie z trudnościami zmaleje"[50].

Protagoniści wykreowani przez niemieckiego pisarza, zwłaszcza Jasioł, są zupełnie inni niż ich pierwowzory, przyjmują bowiem odmienną postawę psychiczną, uwarunkowaną zewnętrznymi okolicznościami. Opowieść Moersa paradoksalnie odwraca historię

[46] Walter Moers, dz. cyt., s. 29, 136.

[47] Tamże, s. 57.

[48] Por. Jadwiga Wais, *Bracia Grimm i Siostra Śmierć. O sztuce życia i umierania*, Warszawa: ENETEIA Wydawnictwo Psychologii i Kultury 2014, s. 46.

[49] Por. Bruno Bettelheim, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przekł. Danuta Danek, Warszawa: Wydawnictwo WAB 2010, s. 253-263.

[50] Tamże, s. 254.

napisaną przez braci Grimm: małe fernhachy reprezentują typ współczesnego dziecka odseparowanego od prawdziwego życia, wraz z jego radościami i niepowodzeniami, ukrytego pod kloszem zasad bezpieczeństwa, poddanego wszechobecnemu planowaniu i organizowaniu, do znudzenia otoczonego dobrobytem. Wychowywany w atmosferze optymizmu Jasioł podczas wakacji nudzi się pośród rozmaitych camońskich atrakcji, narzeka na cowieczorny placek malinowy i kopie wiaderko z owocami, przewracając je. Wkracza w las, zbaczając z wytyczonego szlaku, tak jak Czerwony Kapturek, czyli zgodnie z zasadą przyjemności[51]. Nie bez przyczyny zostaje w tym miejscu przywołana właśnie ta opowieść Grimmów. Moers kompiluje obie baśnie: w historię Jasia i Małgosi wkradają się motywy znane z *Czerwonego Kapturka*[52]: złamanie zakazu, zboczenie z wytyczonej ścieżki, spotkanie z wilkiem, połknięcie oraz ratunek ze strony myśliwego.

## Przekroczenie granic

Camoński odpowiednik wilka to stwór na miarę fantastycznego świata – liściołak, jak podaje *Leksykon...* Słowiczego, „drapieżnik z gatunku floro-faunalnych form mieszanych, zamieszkujący przeważnie camońskie lasy, spokrewniony z camońskim wilkiem szarym, ornijskim bukiem krwawym i midgradzkim drzewem kauczukowym […]"[53]. Spotkanie małych fernhachów z liściołakiem okazuje się jednak halucynacją wywołaną obecnością grzybków wyrosłych w miejscu zakopania kapelusza (będącego w rzeczywistości częścią ciała) wiedźmowej pajęczycy, ogromnej bestii o niewiadomym pochodzeniu[54].

Moers-Rzeźbiarz Mitów wikła czytelników w sieć intertekstualnych odniesień, których rozpoznanie uwarunkowane jest znajomością baśniowej tradycji. Ponadto dzięki uznaniu epizodu z liściołakiem i leśną strażą (która zabiła potwora, ratując fernhachy) za iluzję, stwarza odrębną przygodę funkcjonującą na zasadzie opowieści w opowieści, a nawet baśni w baśni. Nie jest to zresztą odosobniony przypadek – parę stron dalej czytelnik zostaje zapoznany z camońską historyjką na dobranoc o zasuszonym chlebie. Autor zatem nie tylko miesza baśniowe wątki, tworząc nowe jakości, ale i nawiązuje do starej praktyki tworzenia zbiorów narracji zawartych w jednej opowieści ramowej lub/i charakteryzujących się kompozycją szkatułkową[55].

[51] Tamże, s. 269-270. W rozdziale poświęconym analizie *Czerwonego Kapturka* Bettelheim wielokrotnie odwołuje się także do *Jasia i Małgosi*.

[52] Wilhelm i Jacob Grimm, *Czerwony Kapturek*, w: tychże, *Baśnie dla dzieci...*, dz. cyt., s. 147-151.

[53] Abdul Słowiczy [autor rzekomy], *Leksykon wymagających objaśnienia cudów, form istnienia i fenomenów Camonii oraz okolic*, cyt. za: Walter Moers, dz. cyt., s. 73 [przypis]. Polski przekład nazwy tej postaci odsyła do wilkołaka, istoty znanej z baśni, lecz równocześnie głęboko zakorzenionej nie tylko we współczesnej literaturze fantastycznej. Podobne skojarzenia musi mieć także odbiorca niemieckojęzyczny, ponieważ oryginalne miano drapieżnika, *Laubwolf*, wywodzi się od słowa *Werwolf*, oznaczającego właśnie wilkołaka.

[54] *Notabene* monstrum zostało spalone, a pogłoski o tym wydarzeniu musiały dotrzeć do uszu dzieci. Stąd też bierze się przeświadczenie Jasioła i Mgłosi o istnieniu *czarownicy*, chociaż żadne z nich nie potrafi określić, kim albo czym ona jest.

[55] Istnieją liczne przykłady zbiorów stanowiących podwaliny baśniowej (czy szerzej – bajkowej) tradycji literackiej i opartych na kompozycji szkatułkowej lub/i posiadających opowieść ramową. Należą do nich opowiadania o treści fantastycznej, które znane były już w starożytnym Egipcie: uważa się, że wypracowała je już literatura Średniego Państwa (ok. XXII-XVII w. p.n.e.), czyli literatura klasyczna. Przypuszcza się ponadto, iż z tego okresu może pochodzić również bajka mitologiczna. Przykładem tego typu tekstu zawierającego historię ramową są *Opowiadania o cudownych zdarzeniach* zapisane na papirusie Henry'ego Westcara. Bajka z kolei pojawiła się w literaturze nowoegipskiej (ok. XVI-VIII w. p.n.e.) – do tego gatunku zalicza się utwory takie jak *Dwóch braci* czy *Książę zaklęty*. Zob. *Opowiadania egipskie*, z jęz. egip. przekł. Tadeusz Andrzejewski, Warszawa 1958, s. 16, 47, 57-59, 107-124 (*Opowiadania o cudownych zdarzeniach*), 125-127, 135-151 (*Dwaj bracia*), 184-191 (*Książę zaklęty*). Kolejnymi zbiorami o podobnej konstrukcji są indyjskie *Wielka opowieść* (zaginiona), *Pańczatantra* oraz *Siedemdziesiąt*

Gdy mija halucynacja, Jasioł i Mgłosia uświadamiają sobie, że wkroczyli do samego serca puszczy (a może raczej egzotycznej dżungli?). W tym też miejscu rozpoczyna się druga część powieści, *Wielki Las*. Posiada ona charakter typowo fantastyczny: bohaterowie coraz bardziej są zadziwieni otaczającą ich fauną i florą. Ich las nie jest lasem Jasia i Małgosi. Szukając drogi do domu, małe fernhachy napotykają budzącego strach stwora w kapeluszu czarownicy, kosmiczne bajoro powstałe z roztopionego meteoru, dziwaczne rośliny, prastarych gwiazdadoratorów, murenę źdźbłową, mówiącą orchideę, lamentujące zjawy przyciągane przez upiorny dźwięk… Znaczące jest zdumienie, jakie przeżywają dzieci – nie posiadają one „naturalnej" wiedzy o świecie, przez który przyszło im wędrować; poznają go metodą prób i błędów. Dla Jasia i Małgosi wszystko wokół jest zwyczajne, nawet stojąca w leśnej głuszy chatka z chleba, ciasta i cukru.

Znów powraca tutaj rozróżnienie dokonane przez Caillois: podczas gdy rzeczywistość baśni Grimmów jest koherentna, przerażające cuda z głębi camońskiego lasu: „[…] przerywają i podważają […] niewzruszony porządek rzeczy, którego nic w żadnym wypadku nie może odmienić, tak zgodny jest z naszym [w tym przypadku: fernhachowym — przyp. U.Ł.] poczuciem rzeczywistości i z naszym rozumem"[56]. Spostrzeżenie to jest zgodne z wrażeniami Jasioła:

> — Może przeszliśmy przez dziurę międzywymiarową, wcale tego nie zauważając — snuł przypuszczenia Jasioł. — Być może od dawna znajdujemy się już na innej planecie. W innym układzie słonecznym. W innym wymiarze[57].

## Figura czarownicy i (nie)szczęśliwe zakończenie

Bohaterów powieści Moersa-Rzeźbiarza Mitów zaczyna dręczyć głód, co stanowi bezpośrednie nawiązanie do historii znanej z baśni braci Grimm. Jednak ów powrót do pretekstu odbywa się na zasadach wyznaczanych przez autora – tytuł trzeciej i ostatniej części powieści, *Dom*, wcale nie oznacza odnalezienia drogi powrotnej do Leśnicy. Nie jest też „zwyczajną", jak można się spodziewać po lekturze *Jasia i Małgosi* czy jak oczekują małe

*baśni papugi* (*Śukasaptati*). Bardzo trudno ustalić czas powstania i autorów tych zbiorów. Znane są obecnie z zachowanych przekładów i opracowań; por. Helena Willman-Grabowska, *Wstęp*, w: *Dwadzieścia pięć opowieści wampira*, przekł. tejże, Wrocław: Zakład im. Ossolińskich – Wydawnictwo 1955, s. III-IX; Zdzisław Kempf, *Wstęp*, w: *O cnocie i niecnocie niewieściej. Opowiadania z „Oceanu baśni", czyli „Katha Sarit Sagara" Somadewy*, przekł. Helena Willman-Grabowska, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo 1960, s. IV-VIII, XVI; Ludwik Skurzak, *Przedmowa*, w: *Pańczatantra, czyli Mądrości Indii ksiąg pięcioro*, przekł. Wanda Markowska, Anna Milska, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1956, s. 5-10; Wanda Markowska, Anna Milska, *Słowo od tłumaczek*, w: *Księga papugi*, przekł. tychże, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1959, s. 5-6. Najbardziej rozpoznawalnym obecnie zbiorem bez wątpienia jest *Księga tysiąca i jednej nocy* (*Kitab alf layla wa layla*), zawierająca opowieści pochodzenia persko-indyjskiego, arabskiego i egipskiego. Pierwsze z wymienionych datuje się na okres sprzed epoki muzułmańskiej, to jest sprzed roku 610 (wtedy to Mahomet miał doznać objawienia w jaskini Hira). Zbiór kształtował się w różnych miejscach aż do początku XVI w.; stąd też pochodzi jedna z najbardziej znanych opowieści ramowych, której bohaterką jest Szeherezada zabawiająca swego władcę i męża rozmaitymi historiami przez tysiąc i jedną noc. Por. Tadeusz Lewicki, *Posłowie*, w: *Księga tysiąca i jednej nocy. Wybrane opowieści*, il. Paweł Pawlak, przekł. Władysław Kubiak, przekł. wierszy Jerzy Ficowski, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich 1992, s. 352-360; Władysław Kubiak, *Wstęp*, w: *Księga tysiąca i jednej nocy*, dz. cyt., s. 5-10. Wśród późniejszych zabytków literatury powszechnej kompozycją ramową wyróżniają się *Przyjemne noce* (*Le piacevoli notti*, 1550–1553) Gianfrancesco Straparoli oraz *Baśń nad baśniami* (*Lo cunto de li cunti*, wyd. pośm. 1634-1636) Giambattisty Basilego, znana także pod tytułem *Pentameron* (*Il pentamerone*). Giovanni Francesco Straparola, *Le piacevoli notti*, http://www.liberliber.it/mediateca/libri/s/straparola/le_piacevoli_notti/pdf/straparola_le_piacevoli_notti.pdf [dostęp: 30.08.2016]; Giovanni B. Basile, dz. cyt.

[56] Roger Caillois, dz. cyt., s. 34.

[57] Walter Moers, dz. cyt., s. 166.

fernhachy, chatka wiedźmy. Stara kobieta podejmująca knedlami Jasioła i Mgłosię okazuje się zaledwie zasłoną kryjącą właściwą naturę monstrum. Przerażająca metamorfoza pomieszczenia, które zapełnia się sokami trawiennymi, pozwala bohaterom odkryć zatrważającą prawdę: dom jest czarownicą, a czarownica jest domem, który właśnie zaczął ich pożerać[58].

Autor ukazuje postać wiedźmy odwrotnie niż w baśniach czy ich współczesnych renarracjach[59], pozostając jednak przy estetyce grozy. Dotychczas historie inspirowane *Jasiem i Małgosią*, „opowiedziane na nowo", opisywały czarownicę w sposób tradycyjny, koncentrując się na jej wyglądzie zewnętrznym. Tymczasem Moers-Rzeźbiarz Mitów przedstawia wiedźmę także „od wewnątrz", co stanowi niezwykle oryginalny pomysł. Przyjęcie takiej perspektywy pociąga za sobą ważne konsekwencje.

Po pierwsze, scena, w której dzieci właśnie mają zostać strawione, powinna być sceną ostatnią, kończącą powieść, ponieważ „[…] wszystkie camońskie baśnie mają zgodnie z tradycją tragiczny koniec"[60]. Powraca tu zagadnienie już wspomniane: Hildegunst Rzeźbiarz Mitów odwołuje się w swym utworze do konkretnej camońskiej opowieści, tym samym przekształcając dzieło w renarrację i przeciwstawiając się pozatekstowej spuściźnie literackiej, w której baśnie powinny mieć szczęśliwy finał. Nie można zapominać, że autor dodaje jeszcze dwie formuły wieńczące historię: „Bajka się skończyła, myszka się zgubiła, a kto myszkę chwyci w łapę, zrobi z niej futrzaną czapę"[61] (formuła wprost odsyłająca do zakończenia baśni Grimmów) oraz „I jeśli nie zginęli, co w obliczu przedstawionych tu okoliczności wydaje się nad wyraz nieprawdopodobne, to żyją po dziś dzień"[62] (formuła kończąca wiele tradycyjnych baśni, która uległa tu celowemu przekształceniu).

Po drugie, w sieć intertekstualnych odniesień wciągnięte zostają nie tylko poszczególne teksty literackie reprezentujące gatunek – Moers wydaje się podejmować również grę z popularną, psychoanalityczną metodologią badań baśni wypracowaną przez Bettelheima. Warto przypomnieć, iż austriacki psychoanalityk, analizując utwór Grimmów, stwierdza: „Opowieść o Jasiu i Małgosi ucieleśnia lęki i doświadczenia małego dziecka, które musi nauczyć się, jak przezwyciężać i poddawać sublimacji pierwotne tendencje do inkorporacji, a więc tendencje destrukcyjne"[63]. Co więcej, łączy symbolikę zjadanego przez dzieci domku (czyli potencjalnego schronienia, które właśnie ulega destrukcji) z matką karmiącą swe potomstwo mlekiem swego ciała[64]. Czarownica staje się w tej interpretacji negatywnym odbiciem matki-żywicielki, figurą matki „złej", pożerającej własne dzieci[65]. W oryginalnej camońskiej wersji *Jasioła i Mgłosi* fernhachy zostają połknięte

[58] Parafraza słów Jasioła, por. tamże, s. 200.

[59] Zob. Kamila Kowalczyk, dz. cyt.

[60] Walter Moers, dz. cyt., s. 200.

[61] Tamże.

[62] Tamże.

[63] Bruno Bettelheim, dz. cyt., s. 255.

[64] Tamże, s. 256-257.

[65] Tamże, s. 257 i nast.

i strawione przez chatkę, w której znalazły pożywienie. Bohaterowie nie przezwyciężyli swoich lęków oralnych i trudności edypalnych, nie dokonali sublimacji pragnień, a zatem nie mogą stać się pomocą dla fantazjującego dziecka w osiąganiu kolejnych, wyższych faz rozwojowych. Pesymizm zawarty w odautorskim komentarzu kończącym camońską baśń zdaje się obalać optymizm psychoanalityków związany z pozytywnym oddziaływaniem tego typu utworów, a co za tym idzie, podważać całą ich metodologię.

Jednakże i tym razem czytelnik daje się zwieść pisarzowi, który po słowie „koniec" i pustej kartce, kontynuuje swą opowieść, dowodząc, że odbiorca nadal chce czytać jego dzieło. Moers–Rzeźbiarz Mitów proponuje różne drastyczne warianty baśni, decydując się w końcu na szczęśliwe zakończenie:

> A może [Jasioł i Mgłosia – przyp. U.Ł.] będą w stanie się jeszcze uwolnić? Dobra, długo się zastanawiałem nad tym ostatnim może. Może powinienem gwizdać na camońską tradycję baśni? Może powinienem jednak sprostać ponownie mej reputacji innowacyjnego narratora i burzyciela artystycznych tabu? […] Załóżmy choć przez chwilę, że ofiaruję tej historii szczęśliwe zakończenie – czyż miałaby się z tego powodu zawalić od razu świątynia camońskiej literatury? […] Byłby to z pewnością niesłychany, rewolucyjny gest, który mógłby nawet przyćmić Dygresję Rzeźbiarza Mitów. I zostać nagrodzony licznymi nagrodami literackimi, honorowymi doktoratami, nie wspominając już o wysokich nakładach. Czy powinienem się na to odważyć? Powinienem?[66].

Cytowana metarefleksja nawiązuje tak do stworzonej powieści, jak do jej miejsca w kanonie literackim i możliwej recepcji. Z jednej strony Moers ukazuje świat w krzywym zwierciadle: świat, gdzie baśnie mają nieszczęśliwy finał, z drugiej zaś – rzeczywistość, w której działają znane odbiorcy mechanizmy związane z prawami rynku, presją oczekiwań czytelniczych oraz opinią krytyków literackich. Awangardowe ujęcie tematu czy sprzeniewierzenie się tradycji literackiej stanowi zatem szansę na zaistnienie dzieła w obiegu czytelniczym, a równocześnie stwarza ryzyko, że zostanie ono zapomniane. Hildegunst Rzeźbiarz Mitów podejmuje wyzwanie.

Jest jeszcze jedna konsekwencja pożarcia fernhachów przez dom, a wynikająca z decyzji autora o kontynuowaniu historii. Po raz kolejny na schemat fabularny znany z *Jasia i Małgosi* nakłada się wzorzec znany z *Czerwonego Kapturka*: na ratunek dzieciom rusza szalony niedźwiedź Borys Borys, pełniący funkcję myśliwego. Ten specyficzny strażnik lasu przecina ściany domu siekierą, co przypomina akt rozprucia brzucha wilka. Moers znów zmienia perspektywę i ukazuje świat na opak: podstęp Borysa Borysa polega nie na wydostaniu dzieci z „brzucha" czarownicy i napełnieniu go kamieniami, ale na zatrzymaniu Jasioła i Mgłosi wewnątrz domu. Co więcej, decyduje sam także się w nim zamknąć. Małym fernhachom i zwariowanemu niedźwiedziowi udaje się pokonać przeciwnika przy pomocy innych leśnych stworzeń.

Szerzenie wątpliwości jest jednakże jednym z ulubionych zabiegów Moersa–Rzeźbiarza Mitów, dlatego też odniesione zwycięstwo budzi szereg pytań. Dom zapada się pod ziemię, co, jak stwierdza Borys Borys, wcale nie oznacza śmierci czarownicy – „Może

[66] Walter Moers, dz. cyt., s. 205.

udała się jedynie do domu"[67]. Takie rozwiązanie kieruje w stronę ustaleń psychoanalitycznych, związanych z nieświadomością i problemem, który zostaje wyparty, lecz, być może, nadal istnieje. Moers, nawet kończąc swą opowieść, nie daje jednoznacznych odpowiedzi: baśń kończy się szczęśliwie, dzieci żyją, ale co dalej? Nadzieją na powrót do domu jest… szaleniec, który sądzi, że zna drogę. Jednak dopytującej się Mgłosi odpowiada tylko „Horrr".

Wątpliwości jest jeszcze więcej: nim pojawił się Borys Borys i nim czarownica okazała się tym samym organizmem co „żywy dom", głodne fernhachy zjadły knedle zatrute esencją halucynogennych grzybów, których działanie czytelnik zdążył już poznać. Zatem całą przygodę wolno potraktować jako tylko sugestywne złudzenie, przy założeniu, że szaleniec nie może być uznany za gwaranta prawdziwości zdarzeń. Jednakże w obliczu doświadczeń wymykających się zwykłemu rozumieniu rzeczywistości i niewystarczających zdolności poznawczych otwarcie się na to, co Nie(po)znane i Pozaracjonalne jawi się jako konieczność. Z pewnością uznanie szaleństwa za kategorię znaczącą stanowi interesującą drogę interpretacyjną powieści, stwarzającą rozliczne możliwości. Nie wiadomo zatem, czy camońskie dzieci dotarły do domu. Przygoda trwa dalej, ale już poza tekstem. Jeśli wierzyć zmienionej formule[68], tym razem rzeczywiście kończącej opowieść, historia rodzeństwa kończy się dobrze.

## Konkluzje

Nie ulega wątpliwości, że *Jasioł i Mgłosia* to tekst wyznaczający ogromny obszar rozmaitych zagadnień wartych wyczerpującej analizy. Na uwagę zasługują postacie sztolniowego trolla (pełniącego funkcję fałszywego doradcy oraz będącego rodzajem trickstera[69]) oraz pozostałych bohaterów epizodycznych (na przykład gwiazdadoratorów). Warta rozwinięcia jest również kwestia związana z zamianą ról między protagonistami czy też z ich wewnętrzną przemianą. Zarówno uwikłana w sieć intertekstualnych i autotematycznych odniesień opowieść, jak i cały cykl o Camonii są świadectwem wnikliwej obserwacji literatury i szeroko rozumianych zjawisk z nią związanych.

Moers jako Europejczyk, a zwłaszcza jako Niemiec, w sposób szczególny jest związany z literacką spuścizną Grimmów. Nie dziwi więc, że za temat swojej opowieści obrał jedną z baśni, które wywarły tak olbrzymi wpływ na wyobraźnię nie tylko naszych czasów. Jego powieść dowodzi, że mimo intensywnego eksplorowania tego gatunku w kul-

[67] Tamże, s. 225.

[68] „Bajka się skończyła, myszka się zgubiła, a kto myszkę chwyci w łapę, żadnej czapki z jej futra nie uszyje, ani też nie ugotuje zupy, bo robienie czapek i gotowanie zup z małych zwierzątek leśnych jest zabronione od dziś na zawsze". Tamże, s. 225.

[69] Trickster to postać oszusta, którego słowa „raz są prawdziwe, a innym razem wprowadzają w błąd i z tego powodu nigdy nie wiadomo, czy należy mu ufać. […] odzwierciedla on […] paradoksalne cechy rzeczywistości, a przede wszystkim rzeczywistość języka. Język jednocześnie ujawnia sens i go zakrywa, nie dopuszczając do bezpośredniego, pozajęzykowego zrozumienia". Zob. Łukasz Trzciński, *Mit bohaterski w perspektywie antropologii filozoficznej i kulturowej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2006, s. 142.

turze współczesnej możliwości twórczego odkrywania baśniowych światów nadal pozostają niewyczerpane, a namysł badawczy nad baśnią wciąż jest potrzebny i wymaga nieustannej aktualizacji.

**Bibliografia**

Aarne, Antti, *The Types of the Folk-Tale. A Classification and Bibliography*, przekł. Silk Thompson, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica 1961.

Aarne, Antti, *Verzeichnis der Märchentypen*, Helsinki: Suomalaisen Tiedeakatemian Toimituksia 1910, online: https://de.wikisource.org/wiki/Verzeichnis_der_M%C3%A4rchentypen [dostęp: 25.08.2016].

Basile, Giovan Battista, *Lo cunto de li cunti*, edizione di riferimento a cura di M. Rak, Milano: Garzanti 1995, online: http://www.letteraturaitaliana.net/pdf/Volume_6/t133.pdf [dostęp: 25.08.2016].

*Barwy świata baśni / Farben der Märchenwelt*, red. Urszula Chęcińska, Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego 2003.

*Baśnie nasze współczesne*, red. Jolanta Ługowska, Wrocław: Polskie Towarzystwo Ludoznawcze - Uniwersytet Wrocławski 2005.

*Baśń we współczesnej kulturze*, t. 1: *Niewyczerpana moc baśni: literatura – sztuka – kultura masowa*, red. Kornelia Ćwiklak, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu 2014.

Bena, Katarzyna, *Przedsłowie tłumaczki tłumaczącej tłumacza*, w: Walter Moers, *Jasioł i Mgłosia. Baśń z Camonii autorstwa Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów, z wyjaśnieniami z „Leksykonu wymagających objaśnienia cudów, form istnienia i fenomenów Camonii oraz okolic" autorstwa profesora doktora Abdula Słowiczego*, przekł. z camońskiego [rzekomo], zil. i opatrzył połową biografii pisarza W. Moers, przekł. z W. Moersa K. Bena, Poznań-Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie 2015.

Bettelheim, Bruno, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przekł. Danuta Danek, Warszawa: Wydawnictwo WAB 2010.

Caillois, Roger, *Od baśni do «science-fiction»*, przekł. Jerzy Lisowski, w: Roger Caillois, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1967.

Calvino, Italo, *Starucha z kapuścianego ogrodu*, przekł. Marcin Wyrembelski,w: Italo Calvino, *Baśnie włoskie*, przekł. Stanisław Kasprzysiak i in., t. 3, Warszawa: czuły barbarzyńca press 2014.

Calvino, Italo, *Komentarze*, przekł. Marcin Wyrembelski, w: Italo Calvino, tegoż, *Baśnie włoskie*, przekł. Stanisław Kasprzysiak i in., t. 3, Warszawa: czuły barbarzyńca press 2014.

Coelho, Adolfo, *Os Meninos Perdidos*, w: *Multilingual Folk Tale Database*, online: http://www.mftd.org/index.php?action=story&act=select&id=3866 [dostęp: 25.08.2016].

*Dawno, dawno temu*, reż. E. Kitsis, A. Horowitz, ABC Studios 2011-.

„Creatio Fantastica" 2016, nr 2 (53), online: https://creatiofantastica.com/2016/08/08/cf-nr-2-53-2016-fantastyka-i-basn/ [dostęp: 20.05.2017].

Dmitruk, Maria, *Małgosia* [fotografia], w: *Archiwum wystaw galerii klubu Pozytywka w Krakowie*, online: http://www.pozytywka.pl/13,3,maria_dmitruk_basnie_malgosia,img.html [dostęp: 26.08.2016].

Eco, Umberto, *Światy science fiction*, w: tegoż, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przekł. Joanna Wajs, Warszawa: Wydawnictwo WAB 2012.

*Grimm Fairy Tales*, zesz. 3, *Jaś i Małgosia*, scen. Joe Tyler, Ralph Tedesco, il. Blake Wilke, Eric Rodriguez, Alexandre Benhossi, przekł. Małgorzata Gwara, Warszawa: Okami 2016 [komiks].

Grimm, Wilhelm i Jacob, *Jaś i Małgosia*, w: tychże, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, przekł. Eliza Pieciul-Karmińska, t. 1, Poznań: Media Rodzina 2010.

Grimm, Wilhelm i Jacob, *Czerwony Kapturek*, w: tychże, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, przekł. Eliza Pieciul-Karmińska, t. 1, Poznań: Media Rodzina 2010.

*Hansel i Gretel: Łowcy czarownic*, scen. i reż. Tomy Wirkola, Paramount Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, United International Pictures 2013.

Kempf, Zdzisław, *Wstęp*, w: *O cnocie i niecnocie niewieściej. Opowiadania z „Oceanu baśni", czyli „Katha Sarit Sagara" Somadewy*, przekł. Helena Willman-Grabowska, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo 1960.

Kostecka, Weronika, *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 2014.

Kowalczyk, Kamila, *Antagoniści we współczesnych renarracjach baśni na przykładzie czarownicy z „Jasia i Małgosi" braci Grimmów*, „Przegląd Humanistyczny" 2015, nr 3 (450).

Kubiak, Władysław, *Wstęp*, w: *Księga tysiąca i jednej nocy. Wybór*, przekł. Andrzej Czapkiewicz i in., Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1988.

*Kulturowe konteksty baśni*, t. 1: *Rozigrana córa mitu*, red. Grzegorz Leszczyński, Poznań: Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu 2005.

*Kulturowe konteksty baśni*, t. 2: *W poszukiwaniu straconego królestwa*, red. Grzegorz Leszczyński, Poznań: Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu 2006.

Kyrklund, Willy, *Jaś i Małgosia*, przekł. Maria Olszańska, w: *Kość słoniowa. Nowele szwedzkie*, przekł. Maria Olszańska, Zygmunt Łanowski, Warszawa: Czytelnik 1972.

Leibovitz, Annie, *Little girl & boy lost*, „Vogue" 2009, nr 12.

Nnadi, Chioma, *TBT Lady Gaga, Andrew Garfield, and Lily Cole do Hansel and Gretel*, online: http://www.vogue.com/977347/tbt-lady-gaga-andrew-garfield-hansel-and-gretel/ [dostęp: 25.08.2016].

The Pandorian, *Little girl & boy lost*, online: http://thepandorian.com/2009/11/little-girl-boy-lost/ [dostęp: 26.08.2016].

Lewicki, Tadeusz, *Posłowie*, w: *Księga tysiąca i jednej nocy. Wybrane opowieści*, przekł. Władysław Kubiak, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich 1992.

Maj, Krzysztof M., *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas 2015.

Marciniak, Paweł, *Transfikcjonalność*, „Forum Poetyki / Forum of Poetics" 2015, online: http://fp.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2015/12/PMarciniak_Transfikcjonalnosc_ForumPoetyki_jesien2015.pdf [dostęp: 20.05.2017].

Markowska, Wanda, Milska Anna, *Słowo od tłumaczek*, w: *Księga papugi*, przekł. i oprac. tychże, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1959.

Mazela, Anna, *Żywotność baśni braci Grimm w kulturze współczesnej. Na przykładzie fotografii i plakatu*, w: *Grimm: potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty „Kinder- und Hausmärchen"*, red. Weronika Kostecka, Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR 2013.

McHale, Brian, *Powieść postmodernistyczna*, przekł. Maciej Płaza, Kraków: Eidos. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2012.

Moers, Walter, *Jasioł i Mgłosia. Baśń z Camonii autorstwa Hildegunsta Rzeźbiarza Mitów, z wyjaśnieniami z „Leksykonu wymagających objaśnienia cudów, form istnienia i fenomenów Camonii oraz okolic" autorstwa profesora doktora Abdula Słowiczego*, przekł. z camońskiego [rzekomo], zil. i opatrzył połową biografii pisarza W. Moers, przekł. z W. Moersa K. Bena, Poznań-Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie 2015.

Němcowa, Božena, *Pohádka o perníkové chaloupce*, w: *Multilingual Folk Tale Database*, online: http://www.mftd.org/index.php?action=story&act=select&id=3891 [dostęp: 25.08.2016].

*Opowiadania egipskie*, z jęz. egip. przekł. i oprac. Tadeusz Andrzejewski, Warszawa 1958.

Propp, Władimir, *Historyczne korzenie bajki magicznej*, przekł. Jacek Chmielewski, Warszawa: Wydawnictwo KR 2003.

Propp, Władimir, *Morfologia bajki magicznej*, przekł. Paweł Rojek, Kraków: Zakład Wydawniczy NOMOS 2011.

Skurzak, Ludwik, *Przedmowa*, w: *Pańczatantra, czyli Mądrości Indii ksiąg pięcioro*, przekł. Wanda Markowska i Anna Milska, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1956.

Straparola, Giovan Francesco, *Le piacevoli notti*, online: http://www.liberliber.it/mediateca/libri/s/straparola/le_piacevoli_notti/pdf/straparola_le_piacevoli_notti.pdf [dostęp: 30.08.2016].

Słodczyk, Rozalia, *Oblicza metafikcji – na przykładzie „Fikcji" Borgesa*, w: „Tekstualia" 2006, nr 4 (7), online: http://www.tekstualia.pl/stara/index.php?DZIAL=teksty&ID=107 [dostęp: 20.05.2017].

Symonowicz-Jabłońska, Izabela, *Baśniowość w kulturze popularnej jako wyzwanie edukacyjne*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika 2016.

Talko, Leszek K. [tekst], Anna Niemierko [oprac. graficzne], *Jaś i Małgosia*, Warszawa: Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza 2005.

*The Children and the Ogre*, w: *Multilingual Folk Tale*, online: http://www.mftd.org/index.php?action=atu&act=select&atu=327 [dostęp: 25.08.2016]

Trzciński, Łukasz, *Mit bohaterski w perspektywie antropologii filozoficznej i kulturowej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2006.

Uther, Hans-Jörg, *The Types of International Folktales. A Classification and Bibliography Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson*, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica 2004.

Wais, Jadwiga, *Bracia Grimm i Siostra Śmierć. O sztuce życia i umierania*, Warszawa: ENETEIA Wydawnictwo Psychologii i Kultury 2014.

Walder, Johannes, *Über den Autor Walter Moers und sein Alter Ego Hildegunst von Mythenmetz*, w: tegoż, *Eine Untersuchung der Märchenparodie „Ensel und Krete" von Walter Moers*, Seminararbeit, München: GRIN Verlag 2013 [e-book]. [fragmenty online] http://www.grin.com/de/e-book/232255/eine-untersuchung-der-maerchenparodie-ensel-und-krete-von-walter-moers [dostęp: 25.08.2016].

*Wiedźmin 3: Krew i wino* [dodatek do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*], CD Projekt RED, 2016 [PC].

Willingham, Bill [scen.] i in., *Baśnie*, przekł. Krzysztof Uliszewski, Warszawa: Egmont Polska 2007-2016 [seria komiksów].

Willman-Grabowska, Helena, *Wstęp*, w: *Dwadzieścia pięć opowieści wampira*, przekł. tejże, Wrocław: Zakład im. Ossolińskich 1955.

# Transhumanizm według Scotta Westerfelda: „brzydki" czy „śliczny"?

*Anna Bugajska*

**Abstract**

Transhumanism, seeking the enhancement of human features beyond the limitations of biology, has claimed a considerable space in contemporary culture. Thence extensive research aimed at the elimination of debilitating diseases, combatting the ageing processes and the attempts at augmenting human skills and reflexes through the use of genetic engineering and modern technologies. As such, transhumanism appears as an offshoot of posthumanism, coupled with a firm belief in the rightness of the creation of the perfect world, with no weakness, ugliness, vice or death. The paper *"Ugly" or "Pretty"? Trahshumanism in Westerfeld's Uglies series* investigates the elements of transhumanist thought present in *The Uglies* cycle (2005-2007) by Scott Westerfeld. Although primarily critical of human enhancement, the author leaves space for doubt: the main heroine, Tally Youngblood, having become Special, with a modified body and a modified brain, never takes the cure for becoming "normal" again, although it backlashes on her ability to relate to others and to control her own behaviour. This example, and many others from the cycle, create an ambiguous picture of the place of "transhumans" in the society, provoking deep bioethical reflection on the things to come.

Anna Bugajska — dr; adiunkt przy Katedrze Interdyscyplinarnych Badań nad Językiem w Wyższej Szkole Europejskiej im. ks. Józefa Tischnera w Krakowie; autorka artykułów związanych z literaturą dziecięcą i młodzieżową, trans- i posthumanizmem; jej obecne zainteresowania naukowe to problematyka bioetyczna w dystopiach młodzieżowych. Kontakt: *a.m.bugajska@gmail.com*

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 45-55.

Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

## Wprowadzenie

Dekady otwierające dwudzieste pierwsze stulecie ludzkości zdają się potwierdzać futurystyczne wizje i przynoszą z sobą gwałtowny rozwój nauk technicznych i medycznych –by wymienić tylko kilka obszarów tego rozwoju, takich jak: rzeczywistość rozszerzona (Google Glass), sztuczna inteligencja (robot Pepper), technologie nieśmiertelności (Immortality Institute), inżynieria genetyczna (CRISPR), stymulanty i tym podobne. Szybkość ich wdrażania w praktykę codziennego życia nie zawsze pozwala na dostateczną refleksję, a jednocześnie stawia przed wyborami o wymiarze techno- i bioetycznym. Choć tylko niewielki procent odbiorców wiadomości posiada niezbędną wiedzę, aby dokonać oceny zjawisk technologicznej osobliwości (ang. *singularity*), organizmów modyfikowanych genetycznie, diagnostyki preimplantacyjnej czy ulepszenia poznawczego, niezaprzeczalne i natychmiastowe korzyści, jakie zdają się one proponować, silnie motywują do uchwycenia się tych możliwości poprawy jakości życia. Studenci masowo zażywają środki takie jak Ritalin, modafinil czy Adderall, by sprostać wymaganiom życia akademickiego[1]. Pacjentom oferuje się nie tylko leczenie, ale wręcz maksymalną poprawę funkcjonowania ciała. Rodzice poddają dzieci kuracji hormonem wzrostu, by zapewnić im lepszy start[2]. Ray Kurzweil publicznie wyraża nadzieję na transfer swojego umysłu do cybernetycznego ciała, a Allen Buchanan, autor książki *BetterThan Human* (2011), skorzystał z selektywnego wyostrzenia wzroku, by poprawić wyniki w strzelaniu[3].

Te i wiele innych możliwości wywołały głosy zarówno entuzjazmu, jak i zaniepokojenia. Perspektywy modyfikacji ludzkiego ciała, z równoczesnym rozwojem SI, oznaczają nadejście czasu postludzi: ery chimer, hybryd i cyborgów, w której miejsce człowieka w relacji do otaczającego go świata ulega zachwianiu i jest kwestionowane. Stanowisko zajmowane wobec tych zjawisk wpisuje odbiorcę w argumentację jednego z dwóch obozów: biokonserwatywnego lub transhumanistycznego. Podczas gdy bioetycy, tacy jak Francis Fukuyama, Michael J. Sandel czy Leon Kass, koncentrują się na zagrożeniach związanych z posthumanizmem oraz ulepszaniem człowieka, transhumaniści (jak członkowie Humanity+, na przykład Nick Boström i David Pearce czy redaktor „Journal of Medical Ethics" Julian Savulescu) podkreślają korzyści płynące ze zmian.

Sedno debaty leży w sposobie rozumienia dobra człowieka. Najbardziej podstawowym aspektem, który należy rozważyć, jest sprawność fizyczna i umysłowa oraz ich adekwatność do wymagań współczesności. Jak pisze Julian Savulescu:

> Nie ma powodu, dla którego nie mielibyśmy już dziś stworzyć fluorescencyjnego człowieka. Od strony naukowej to elementarne. W istocie, nie ma ważkiego powodu, dla którego nie mielibyśmy tworzyć ludzi

[1] Stymulanty z grupy amfetamin (Ritalin) i fenidatów (Adderall) używane w leczeniu ADHD. Zob. Gregory E. Pence, *How to Build a Better Human: An Ethical Blueprint*, Lanham: Rowman & Littlefield Publishers 2012, s. 35, 125-140.

[2] Stephen Lilley, *Transhumanism and Society. The Social Debate over Human Enhancement*, Dordrecht: Springer Science & Business Media 2013, s. 3; por. Helga Kuhse, Peter Singer, *A Companion to Bioethics. Blackwell Companions to Philosophy*, Chichester: Wiley-Blackwell 2009.

[3] Allen Buchanan, *Better Than Human: the Promise and Perils of Enhancing Ourselves*, Oxford University Press 2011, s. 8.

> o sokolim wzroku, słuchu i węchu psa, echolokacji nietoperza, równowadze i wdzięku kota, szybkości geparda, a nawet umiejętności fotosyntezy przy udziale światła słonecznego. Nie ma ważkiego powodu, dla którego „postludzie" nie mieliby skorzystać z któregokolwiek z występujących w przyrodzie genów[4].

Oczywiście to wszystko spekulacje mające na celu unaocznienie wielości opcji, jakie oferuje ulepszanie człowieka. Pytanie o wartość moralną nie dotyczy w tym przypadku samej fluorescencji, lecz prób wydłużenia życia, zwiększenia siły fizycznej, tworzenia samoregenerujących się zębów, przesuwania granicy wieku reprodukcyjnego czy wykorzystywania diagnostyki preimplantacyjnej.

Biokonserwatyści wskazują na zbyt szybkie tempo wdrażania technologii, nieznane efekty uboczne oraz wpływ ulepszeń na psychologię człowieka: zaburzenia dotyczące tożsamości, *roidrage*[5] czy hipersprawczość „dzieci na życzenie"[6]. Podkreśla się również wartość cierpienia dla pełnego rozwoju jednostki ludzkiej jako źródła moralności i twórczości artystycznej[7]. Zalecane jest postępowanie według zasady ostrożności: technologie ulepszające powinny być wdrażane dopiero po dowiedzeniu ich pełnego bezpieczeństwa[8]. Jak łatwo zauważyć, stanowisko biokonserwatywne zakłada istnienie nieuchwytnego „czynnika X"[9] – zasady natury ludzkiej. Pogoń za cielesną doskonałością można postrzegać jako uwłaczającą godności człowieka i niebezpieczną dla jego duszy. Argument ten jest jednak – według propagatorów ulepszeń – niejasny i sprzeciwia się uznaniu „godności postczłowieka"[10]. Według transhumanistów ludzi definiuje nie jakaś ulotna cecha, którą za wszelką cenę trzeba chronić, lecz „postęp i zmiana"[11]. Zakłada ona „ekstropię" (termin ukuty przez Maxa More'a), czyli poprawienie wydolności człowieka, ze szczególnym naciskiem na wydłużenie życia i zwiększenie możliwości mentalnych[12].

Nastawienie wobec nadchodzących przemian zależne jest przede wszystkim od stosunku do Boga, przyrody i ewolucji, które to pojęcia naprzemiennie pojawiają się w literaturze przedmiotu. W szczególności transhumanizm, który jest ruchem świeckim (czy nawet ateistycznym[13]), miesza wizję boskiego stworzenia z naturalną ewolucją, jednakowo odrzucając je jako bezduszne, deterministyczne siły. W dyskusji bioetycznej występują tendencje do antropomorfizowania siły stwórczej (naturalnej czy też nadnaturalnej)

[4] Przekład własny za: „There is no reason why we could not create fluorescent humans today. The science is quite basic. Indeed, there is no reason in principle why we could not create humans with the vision of a hawk, the hearing and smell of a dog, the sonar of bat, the balance and grace of a cat, the speed of a cheetah, and even the ability to photosynthesize energy from sunlight. There is no reason, in principle, why "posthumans" could not benefit from any of the genes in the living kingdom". Julian Savulescu, *Genetic Enhancement*, w: Helga Kuhse, Peter Singer, dz. cyt., s. 220.

[5] Psychotyczna agresja jako skutek zażywania sterydów. Zob. Gregory E. Pence, dz. cyt., s. 46.

[6] Ruth Chadwick, *Gene Theraphy*, w: Helga Kuhse, Peter Singer, dz. cyt., s. 210; Stephen Lilley, dz. cyt., s. 33; Gregory E. Pence, dz. cyt., s. 46; Julian Savulescu, dz. cyt., s. 222.

[7] Kassi Wilson, zob. Gregory E. Pence, dz. cyt., s. 18, 59-62; por. Julian Savulescu, dz. cyt., s. 225.

[8] Gregory E. Pence, dz. cyt., s. 18; Julian Savulescu, dz. cyt., s. 225.

[9] Francis Fukuyama, *OurPosthuman Future*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2002.

[10] Stephen Lilley, dz.cyt., s. 38.

[11] Michael Hauskeller, *Prometheus Unbound: Transhumanist arguments (from) human nature*, *"Ethical Perspectives"*, European Centre for Ethics, K. U. Leuven 2009, t. 16, nr 1, s. 3-20; Julian Savulescu, dz. cyt., s. 226.

[12] Tamże, s. 16.

[13] Nick Boström, *A History of Transhumanist Thought*, "Journal of Evolution and Technology" 2005, t. 14, nr 1, s. 14.

i nie jest ona budowana na pozytywnych cechach, lecz na obrazach krwi i bezsensownego cierpienia. Metafory „ślepego zegarmistrza" oraz „lekkomyślnego majsterkowicza" w odniesieniu do tej właśnie siły stwórczej ukazują, że myśl transhumanistyczna traktuje ją jako wroga, niosącego starzenie, słabość, chorobę i wreszcie śmierć[14]. Stąd wszystkie argumenty biokonserwatystów powołujące się na centralną siłę kosmologiczną („zabawa w Boga", *hybris*) czy na porządek naturalny jawią się jako bezpodstawne.

Niepokój budzić mogą społeczne i ekonomiczne rezultaty ulepszeń. Sporządzenie listy pożądanych oraz niepożądanych cech może prowadzić do wszelkiego rodzaju nietolerancji, szczególnie jeżeli dostęp do odpowiednich technologii będzie – jak teraz – zależny od statusu materialnego. Mogłoby to doprowadzić do powstania „klasy rządzącej" złożonej z bardziej atrakcyjnych, zdrowych i inteligentnych osobników, wykorzystujących swoje atuty dla rozciągnięcia totalitarnej kontroli nad pozostałą części ludzkości. Uniformizacja wpłynęłaby również na dywersyfikację puli genowej[15]. W kontekście tych zagrożeń bioetyk George Annas nazwał ulepszenie „bronią masowego rażenia" implikującą bioterroryzm, a zatem – zbrodnią przeciwko ludzkości[16].

Naszkicowany powyżej podział zdań w kwestii tworzenia „ludzkości 2.0": lepszej, silniejszej i piękniejszej, dostarcza niezbędnego kontekstu do odczytania cyklu Scotta Westerfelda, który jest przedmiotem niniejszego artykułu. Autor przenosi spór do świata fikcji, przedstawiając jednostki rozdarte pomiędzy wyborem porządku naturalnego a byciem „jak bogowie". Poprzez dynamikę społeczną pomiędzy grupami brzydkich, ślicznych i Wyjątkowych oraz dylematy głównych bohaterów wiernie odtwarza toczącą się debatę bioetyczną, przybliżając młodemu czytelnikowi argumenty obu stron.

## Śliczni i Wyjątkowi: transhumanistyczna dystopia

Refleksja na temat szans i zagrożeń transhumanizmu już od dawna jest obecna w fikcji, choć czytając klasyczne pozycje, takie jak *Nowy wspaniały świat* Aldousa Huxley'a (1932), *Kwiaty dla Algernona* Daniela Keyesa (1959, 1966) czy *Hiszpańskich żebraków* Nancy Kress (1993), ma się wrażenie, że ukazują one głównie zagrożenia, wpisując się w argumentację biokonserwatystów. Literatura ostatniego dziesięciolecia zdaje się jednak bardziej otwarta na szanse oferowane przez nowe technologie. Cykl *Brzydcy*[17] (2005-2008) Scotta Westerfelda[18] ukazuje dystopię socjoeugeniczną zbudowaną na zasadzie powszechnej

[14] Allen Buchanan, dz. cyt., s. 26, 48; Michael Hauskeller, dz. cyt., s. 9; Stephen Lilley, dz. cyt., s. 16, 22, 25.

[15] Julian Savulescu, dz. cyt., s. 97, 226.

[16] Nick Boström, dz. cyt, s. 24; Julian Savulescu, dz. cyt., s. 219.

[17] *Brzydcy* to cykl młodzieżowy składający się z czterech części: *Brzydkich*, *Ślicznych*, *Wyjątkowych* i *Nieważkich*. Głównymi bohaterami są: Tally Youngblood, Shay, David oraz Zane. Akcja toczy się w futurystycznej Ameryce oraz Japonii. Podczas przygotowywania artykułu korzystałam z wersji anglojęzycznej (Scott Westerfeld, *Uglies*, *Pretties*, *Specials*, *Extras*, New York: Simon Pulse, 2011). Nazewnictwo i cytaty pochodzą z tłumaczenia Pauliny Braiter, które ukazało się nakładem wydawnictwa Egmont (Scott Westerfeld, *Brzydcy*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Egmont 2007; tegoż, *Śliczni*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Egmont 2007, tegoż, *Wyjątkowi*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Egmont 2008, tegoż, *Nieważcy* 1., 2., przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Egmont 2009).

[18] Scott Westerfeld (1963-) jest autorem powieści *science-fiction*, cyberpunkowych i horrorów dla młodzieży. (por. *Scott Westerfeld* [online], http://scottwesterfeld.com/ [dostęp: 12.03.2017]).

równości poprzez narzucenie wszystkim osobom powyżej szesnastego roku życia odgórnego standardu piękności, osiąganego przy pomocy chirurgii plastycznej. Chociaż Westerfeld czerpie z tradycji poprzedzających go pisarzy dystopijnych oraz ich niepokojów socjologicznych i egzystencjalnych, zdaje się zgadzać z Julianem Savulescu czy Maxem Morem, iż debata nie toczy się już o dopuszczalność ulepszania człowieka, lecz o jej efekty i wybory dokonywane w nowym wspaniałym świecie.

Odmalowane przez Westerfelda społeczeństwo dwudziestego trzeciego stulecia charakteryzuje się powszechnym dostępem do ulepszeń, które w pierwszych trzech tomach cyklu regulowane są przez Komitet Standardów Morfologicznych. Równe szanse i życie wolne od uprzedzeń mają zapewnić dwie operacje, z których bardziej istotna odbywa się w wieku szesnastu lat: zmienia ona „brzydkiego" w „ślicznego". Poza efektem kosmetycznym – wyrównaniem proporcji, kolorytu skóry i podkreśleniem cech atrakcyjnych dla płci przeciwnej – śliczni otrzymują również pakiet ulepszeń: wzmocnienie układu szkieletowo-kostnego i odpornościowego, antyperspirację czy zęby z kompozytów ceramicznych[19]. Pierwsza operacja nadaje status „nowiutkiego ślicznego", a druga „średniego ślicznego", wprowadzając zmiany w wyglądzie kojarzone z autorytetem (na przykład zmarszczki[20]).

Główne bohaterki, Tally i Shay, początkowo reprezentują dwa przeciwne stanowiska co do stawania się ślicznym. Przed operacją rozważają argumenty za i przeciw ulepszeniom. Tally w pełni akceptuje propagandę rządową i jest zachwycona ślicznymi, wierzy bowiem, iż ulepszanie ciała jest odpowiedzią na bolączki społeczne, począwszy od przemocy w szkole, przez rasizm i dyskryminację, aż po konflikty zbrojne[21]. Shay z kolei ma sceptyczne, a nawet wrogie nastawienie do nadchodzących zmian. Zauważa, iż operacja narzuca wszystkim wspólny standard wartości, zabijając wyjątkowość jednostek i podważając ich szacunek do samych siebie.

Akceptacja oparta jest na prawomyślnym stosunku do władzy oraz na wyglądzie zewnętrznym, a nie na cnotach obywatelskich i osobistych. Śliczni nie mają zatem motywacji, by chcieć powrotu do „brzydoty", mimo iż ten status pozwalał im na pewną indywidualność: wpadają w ciąg hedonistycznych imprez, a ich głównymi wartościami stają się atrakcyjny wygląd i popularność w grupie[22]. Nastolatki nie podejmują w ogóle kwestii ulepszeń fizycznych, co ukazuje problem jako drugorzędny, niepodlegający refleksji z punktu widzenia dobra jednostki. Ich myślenie nakierowane jest jedynie na kategorie estetyczne i możliwości manipulacji innymi poprzez wygląd zewnętrzny.

[19] Scott Westerfeld, *Uglies*, s. 256; tegoż, *Pretties*, s. 116.

[20] Tegoż, *Uglies*, s. 25; tegoż, *Pretties*, s. 175.

[21] Tegoż, *Uglies*, dz. cyt., s. 42-44.

[22] Tamże, s. 42-44, 49-50, 79-80, 88-90.

Westerfeld konsekwentnie ukazuje ślicznych jako „pustogłowych", płytkich i egoistycznych[23]. Dopiero wraz z rozwojem akcji czytelnik dowiaduje się, że harmonijna koegzystencja nie jest rezultatem „niewinnych" zabiegów ulepszających, lecz dokonywanych podczas operacji celowych uszkodzeń mózgu, które wymuszają odpowiednie zachowanie i skutecznie ograniczają inicjatywę. Niektórzy ze ślicznych potrafią w pewnym stopniu oprzeć się warunkowaniu neurologicznemu[24], lecz z czasem zmiany w mózgu utrwalają się, co sprawia, że ludzie zapominają o „brzydkich" wartościach[25]. Jednostki wykazujące szczególnie silną wolę są klasyfikowane do innych grup społecznych: strażaków lub lekarzy. Im usuwa się zmiany w mózgu, gdyż potrzebują pełnej przytomności umysłu, wolnego od „ślicznomózgowia"[26]. Najbardziej obiecującym i niezależnym oferuje się kolejny stopień ulepszenia – stanie się Wyjątkowym.

Wyjątkowi pełnią funkcję policji, modyfikacja zmienia ich w broń. Nawet wygląd budzi grozę i wzorowany jest na drapieżnikach (na przykład oszlifowane zęby). Odznaczają się nadludzką siłą oraz szybkością, a wyostrzone zmysły powodują natychmiastowe reakcje i dają im intensywność doznań porównywalną z efektami działania stymulantów. W sferze emocjonalnej Wyjątkowi pozbawiani są uczuć oraz skłonności do sprzeciwu wobec wyższych rangą. Wszczepienie nadajnika sprawia, że znajdują się pod stałą obserwacją[27].

Tally i Shay przechodzą przez oba stopnie ulepszenia. Shay początkowo ucieka do „brzydkich" rebeliantów (organizacji założonej przez lekarzy w reakcji na nieetyczne aspekty przeprowadzanych operacji), lecz zostaje ujęta przez siły specjalne i poddana zabiegowi. Kiedy Tally dowiaduje się o ciemnej stronie praktyk ulepszających oraz o nowo wynalezionym leku odwracającym część z efektów operacji, sama postanawia zostać śliczną i przetestować lekarstwo.

W pierwszej części cyklu Westerfeld zdaje się przyjmować stanowisko typowo biokonserwatywne. Kwestionuje pojęcie „godności postczłowieka", ośmieszając społeczeństwo ślicznych i demonizując Wyjątkowych. Rebelianci – Dym[28] – żyją na łonie przyrody i nie korzystają z osiągnięć technologicznych. Bycie „naturalnym" wiąże się z konkretnym systemem wartości, takich jak: ciężka praca, lojalność, szczerość i szacunek dla środowiska[29]. Poprzez zastosowanie efektu kontrastu wszystko, co ulepszone, jawi się jako sztuczne, zakłamane i pozbawione zasad moralnych.

[23] Na przykład, tegoż, *Specials*, dz. cyt., s. 131, 160.

[24] Tegoż, *Pretties*, dz. cyt., s. 125. Chodzi o warunkowanie przy pomocy neurochirurgii (*neurosurgical conditioning lesion*), polegające na operacyjnym wprowadzeniu takich zmian w mózgu, które powodują negatywne reakcje (mdłości) na konkretne bodźce (widok czy myśli o niepełnosprawności), co prowadzi do uzyskania efektu podobnego do warunkowania klasycznego.

[25] Tamże, s. 60-61.

[26] Tegoż, *Śliczni*, s. 192.

[27] Tegoż, *Specials*, dz. cyt., s. 4, 10, 23, 26, 47, 235.

[28] Grupa ludzi niezgadzających się na modyfikację ciała i dążących do przywrócenia życia zgodnego z porządkiem naturalnym (odrzucająca technologię).

[29] Tegoż, *Uglies*, dz. cyt., s. 198-233.

Pierwsza rysa w dosyć spójnym negatywnym obrazie ulepszeń pojawia się w drugim tomie cyklu. Tally i jej chłopak Zane próbują wszelkich sposobów, by uwolnić się od „ślicznomózgowia", na przykład poprzez wywoływanie wyrzutu adrenaliny za pomocą „znikaczy kalorii" i kofeiny oraz głodzenie się – praktyki budzące kontrowersje. Inni, jak Peris, nawet mając szansę na „normalność", nie chcą powrotu do poprzedniego stanu: „teraz ludzie są lepsi niż kiedyś. Może mają dobry powód, by nas zmieniać, Tally?"[30]. Chociaż Peris nie popiera uniformizacji i powszechnej kontroli, w pełni akceptuje rezultaty operacji i nie chce ich utracić, żyjąc „na zewnątrz". Ponieważ przyjaciel Tally z dzieciństwa jest jedną z pozytywnych postaci, ukazuje to czytelnikowi, iż zaakceptowanie (bądź nie) ulepszania to wybór indywidualny, a dramatyczne zakończenie ucieczki Tally oraz eksperymentu z lekiem na „śliczność" podkreślają zalety zaakceptowania *status quo*. Próba odwrócenia efektów operacji kończy się dla Tally stałą walką ze skutkami warunkowania, a dla Zane'a poważnym uszkodzeniem zdolności poznawczych i motoryki oraz wiąże z ogromnym bólem. Schwytane przez Wyjątkowe Okoliczności Tally wraz z Shay stają się Wyjątkowe, a nowe moce wzbudzają ich bezkrytyczny zachwyt oraz wywołują pogardę dla innych.

Shay jest dobrym przykładem niewłaściwego wykorzystania wolności morfologicznej: stając się śliczną, poddaje się dalszym modyfikacjom ciała, dążąc do odzyskania utraconego poczucia tożsamości (poprzez błyskotatuaże, rubinowe zegary w tęczówkach). W całym cyklu wiele jest przykładów chaotycznego stosowania takich modyfikacji, szczególnie w *Wyjątkowych* i *Nieważkich* (zastępowanie małych palców wężami czy skóra zmieniająca kolory). Zainspirowana destrukcyjnymi zachowaniami Tally i Zane'a, Shay reinterpretuje je poprzez pryzmat chwiejnej wizji własnego ciała: dzięki samookaleczaniu osiąga pewien rodzaj ekstazy. Kiedy staje się Wyjątkową, rezerwuje sobie prawo do nieograniczonej wolności morfologicznej, co uwidacznia jej uzależnienie od operacji plastycznych. Przypadek Shay obrazuje efekt równi pochyłej, często przywoływany w debatach nad ulepszeniami, choć tu w zasadzie należałoby mówić o uszkodzeniach, prowokowanych przez stłumione emocje gniewu i urazy, niepoddające się nawet działaniu operacji neurologicznych. Dla niej wolność morfologiczna staje się ucieczką od prawdziwych życiowych problemów. Tally, Shay i Zane osiągają jasność myśli oraz poczucie autentycznej egzystencji jedynie poprzez cierpienie i umartwienie ciała.

Wizja ta jest dosyć niepokojąca. Z jednej strony– z biokonserwatywnego punktu widzenia – bohaterowie postępują słusznie: odrzucają kulturę konsumeryzmu i imperatyw hedonistyczny Pearce'a, dążąc do odczuwania cierpienia jako niezbędnego wymiaru autentyczności życia. Z drugiej jednak strony, odrzucając własne ciało, wpisują się całkowicie w transhumanizm. Przede wszystkim chodzi tu o wstręt do śmierci i lęk przed nią: Wyjątkowa Tally nie potrafi zaakceptować słabości, brzydoty, choroby i niepełnosprawności. Brzydki David i upośledzony Zane wywołują w niej mdłości. Jak stwierdza, jej ist-

[30] Tamże, s. 244.

nienie nie jest zależne od przypadkowej sekwencji genów, ale „inteligentnie zaprojektowane" do konkretnych celów. Choć pojęcie „inteligentny projekt" odnosi się do udziału istoty wyższej w stworzeniu ludzkości, jego użycie jest uzasadnione w przypadku Tally, która – dzięki poddaniu się ulepszeniom – sama przyjmuje pozycję boga wobec zwykłych ludzi. W jej przekonaniu supermoce dają prawo do ingerowania w ich życie oraz do przekraczania nakazów moralnych: wyjątkowość usprawiedliwia kłamstwo, eksperymenty na ludziach i podejmowanie dowolnych działań w celu ochrony społeczności. W epoce ślicznych słowo „bóg" oznacza „niewidzialnego bohatera z nieba"[31], co jest również dobrym opisem Wyjątkowego na lotodesce[32].

Z relacji Westerfelda można wywnioskować, że Wyjątkowi mają stanowić ostrzeżenie przed ekstremalnymi ulepszeniami propagowanymi przez transhumanizm. Porównania do drapieżników, wilkołaków i wampirów oraz nazywanie ich „nieludzkimi"[33] wskazują na dehumanizację, która czeka za granicą „naturalności". Zestawienie z wężem wychwycone przez komentatorów powieści[34] sugeruje pewnego rodzaju zezwierzęcenie, lecz również demoniczny wymiar pychy kryjącej się za pragnieniem, by stać się „jak bogowie". A jednak w wielu miejscach cyklu bohaterowie zachęcani są do przekraczania granic i „rzucania wyzwania bogom"[35] w poszukiwaniu głębszego wymiaru egzystencji. Jest to zgodne z filozofią transhumanizmu: zgoda na przeciętność i „pustogłowie" obraża godność postczłowieka. Prerogatywą autentyczności istnienia – jednej z najważniejszych wartości serii – jest dotarcie do granic własnych możliwości i ich pełna realizacja. Same ulepszenia ciała nie są ukazane jako niebezpieczne: nawet uczynienie z człowieka broni, jak sugeruje Westerfeld, nie narusza istoty indywidualnej tożsamości: miłość Tally do Zane'a trwa, choć walczy ona ze wstrętem, jaki czuje do jego niepełnosprawnego ciała.

Sama silna wola jednak nie wystarczy, by przeciwstawić się efektom ekstremalnego ulepszania. Za intensywność doświadczania rzeczywistości i doskonałość swoich ciał Wyjątkowi płacą upośledzeniem psychiki. Częściowo jest to rezultatem uszkodzenia mechanicznego (blizny na mózgu), lecz stwierdza się również wprost, że arogancja i agresywne zachowanie agentów nie stanowi wyłącznie efektu neurowarunkowania[36]. Psychotyczność i niestabilność Wyjątkowych (przeżywających skrajne wahania od euforii do wściekłości) jest przede wszystkim skutkiem przemiany, jakiej zostali poddani. Świadomość własnej wyższości sprawia, że odrzucenie nadludzkich cech jest dla nich niezwykle

[31] Tamże, s. 246.

[32] Powszechny środek transportu w świecie wykreowanym przez Westerfelda; używane głównie przez młodzież platformy działają na zasadzie lewitacji magnetycznej.

[33] Tegoż, *Pretties*, dz. cyt., s. 120, 342, 344.

[34] Rosemary Clement-Moore, *Challenging the Gods*, w: *Mind Rain: Your Favorite Authors on Scott Westerfeld's Uglies Series*, red. S. Westerfeld, Dallas: Ben Bella Books, Inc. 2013, s. 96.

[35] Scott Westerfeld, *Wyjątkowi*, s. 373.

[36] Tegoż, *Specials*, dz. cyt., s. 25, 272.

trudne, wręcz niemożliwe do zaakceptowania. Podaje się im lek po wcześniejszym uzyskaniu pisemnej zgody[37] (Fausto) albo siłą[38] (Shay). Tally udaje się uniknąć leczenia: nie chce stać się „słaba, żałosna, bezradna, przeciętna"[39]. Jej ulepszenia są dla niej cenniejsze niż bycie „normalnym, zdrowym obywatelem"[40]. To jednak odosobniony przypadek: reszta agentów jest rutynowo poddawana leczeniu.

Tally udaje się „odnowić" (ang. *rewire*) i chociaż przyznaje, że codziennie musi walczyć z „wyjątkowymi" atakami wściekłości[41], sublimuje napięcie, w którym żyje, walcząc o ochronę środowiska naturalnego[42], lecz w dalszym ciągu pogardza nieulepszonymi i zdaje się sądzić, tak jak doktor Cable, że„ludzkość to choroba, to rak na ciele świata. Ale my... my jesteśmy lekiem"[43]. Tally stawia siebie ponad ogólnie pojętą „ludzkością" (która ma tendencje do nadużywania wolności) i trzyma się od niej z daleka.

## Wnioski

Biorąc pod uwagę jasny podział pomiędzy biokonserwatystami a transhumanistami, należy się zastanowić, na ile Westerfelda można zaliczyć do jednej z tych grup, skoro złożoność wykreowanych bohaterów nie pozwala na łatwą klasyfikację. Powieści tylko początkowo opierają się na prostej opozycji „naturalnego" do „ulepszonego". Społeczeństwo Dymu z pierwszej części, żyjące w zgodzie z naturą, nie pozostawia po sobie żadnej trwałej ideologii. W *Nieważkich* wspomniani są ludzie, którzy nie poddają się upiększającej operacji, przez co postrzegani są jako dziwacy[44]. Przeważająca większość populacji przyjmuje ulepszenia, a poprawianie zdrowia staje się normą. Nawet lekarze, którzy w *Brzydkich* odwracają efekty operacji, pozostawiają wzmocnione zęby, system immunologiczny i wyostrzony wzrok. O ile więc poprawa jakości życia nie jest problemem, Westerfeld poddaje dyskusji zakres zmian, których można dokonać bez utraty człowieczeństwa.

W tej kwestii autor nie daje jasnej odpowiedzi. Z jednej strony, jego ślicznym i Wyjątkowym brakuje jakiejś części ludzkiego doświadczenia. Tutaj tajemniczy „czynnik X" oznaczałby zdolność do cierpienia i odczuwania emocji. Ulepszenia zazwyczaj oznaczają destabilizację tożsamości oraz odrzucenie własnej przeszłości i uprzednio wyznawanych zasad. Cykl ukazuje jasno niebezpieczeństwo związane z nadludzką intensywnością doświadczania otaczającego świata: dla psychiki zwykłego człowieka oznacza to rozchwianie i może prowadzić do uzależnienia się od środków dostarczających silnych doznań oraz samookaleczenia. Z drugiej strony, nawet nieludzcy Wyjątkowi przejawiają pewne

[37] Tamże, s. 220.

[38] Tamże, s. 272.

[39] Tamże, s. 261.

[40] Scott Westerfeld, *Wyjątkowi*, dz. cyt., s. 324.

[41] Tegoż, *Extras*, dz. cyt., s. 298.

[42] Tegoż, *Specials*, dz. cyt., s. 50.

[43] Tegoż, *Śliczni*, dz. cyt., s. 144.

[44] Tegoż, *Extras*, dz. cyt., s. 7.

„ludzkie" zachowania, co sugeruje, że „po terapii"[45] każdy mógłby poradzić sobie z konsekwencjami posiadania „boskich mocy". Autor ukazuje Tally jako przykład tego, że negatywnym efektom ubocznym można przeciwstawić silną wolę jednostki. Ulepszenia uzyskują przez to wyższą wartość: przeznaczone są tylko dla najodważniejszych, najsilniejszych i najbardziej zdeterminowanych. Argument równi pochyłej, który obrazuje historia Shay, ostatecznie okazuje się pusty: większość społeczeństwa w *Ślicznych* i *Nieważkich* jest zainteresowana tylko operacjami plastycznymi dla uzyskania popularności lub wyrażenia siebie, a nie mocy i doskonałości.

Warto zdać sobie sprawę, że w futurystycznym świecie Westerfelda pojęcie „ludzkość" nie niesie pozytywnych konotacji. Najczęściej bywa ono kojarzone z chorobą, katastrofą i zagrożeniem, z którymi trzeba walczyć. To głęboko transhumanistyczne podejście; a skoro podobne opinie wyrażają nie tylko antagoniści (doktor Cable), lecz również postaci neutralne (Udzir w *Nieważkich*), a nawet główna bohaterka w swoim manifeście, to można stwierdzić, że autor zgadza się ze stwierdzeniem, iż przynajmniej część natury ludzkiej nie jest pożądana. Rozwiązaniem nie będzie tu jednak, jak w dyskursie biokonserwatywnym, szukanie ratunku przed ciemną stroną człowieka w istocie wyższej, lecz w kartezjańskiej zasadzie „umysł ponad materią": skoro problem tkwi w fizyczności człowieka (nadużywanie dóbr naturalnych, dyskryminacja ze względu na koloru skóry), to ulepszenia mogą jedynie pomóc.

Transhumanizm jest jednym z głównych tematów powieści Westerfelda. Autor wkłada w usta bohaterów argumenty obu stron debaty nad ulepszeniami, ukazując zarówno ich „brzydkie" jak i „śliczne" skutki. Głęboko ironiczny w zamierzeniu obraz społeczeństwa postludzi[46] nabiera cech raczej poważnej dyskusji niż jednostronnej satyry na próżność czy pychę świata. W wykreowanym przez autora świecie wartości pozamoralne zastąpiły opozycję Dobro – Zło i w pewien sposób ma to wpływ również na przedstawienie transhumanizmu. Zrównanie ludzkości z brzydotą i chorobą, a nadludzkości z pięknem oraz zdrowiem nie pozwala na jednoznaczne opowiedzenie się po jednej ze stron. Wyłania się zatem niejednoznaczny, frapujący obraz prowokujący do refleksji nad etycznym wymiarem zmian, z których wiele jest już w zasięgu ręki.

## Bibliografia

*A Companion to Bioethics. Blackwell Companions to Philosophy*, red. Helga Kuhse, Peter Singer, Chichester: Wiley-Blackwell 2009.

Boström, Nick, *A History of Transhumanist Thought*, „Journal of Evolution and Technology" 2005, t. 14, nr 1, ss. 1-30.

[45] Tegoż, *Specials*, dz. cyt., s. 267.

[46] Tegoż, *Bogus to Bubbly: An Insider's Guide to the World of Uglies*, New York: Simon and Schuster 2009.

Buchanan, Allen, *Better Than Human: the Promise and Perils of Enhancing Ourselves*, Oxford: Oxford University Press 2011.

Chadwick, Ruth, *Gene Theraphy*, w: *A Companion to Bioethics. Blackwell Companions to Philosophy*, red. Helga Kuhse, Peter Singer, Chichester: Wiley-Blackwell 2009, ss. 207-215.

Clement-Moore, Rosemary, *Challenging the Gods*, w: *Mind Rain: Your Favorite Authors on Scott Westerfeld's Uglies Series*, red. Scott Westerfeld, Dallas: Ben Bella Books, Inc. 2013.

Fukuyama, Francis, *Our Posthuman Future*, New York: Farrar, Straus and Giroux 2002.

Hauskeller, Michael, *Prometheus Unbound: Transhumanist arguments (from) human nature*, "EthicalPerspectives" 2009, t. 16, nr. 1, ss. 3-20.

Lilley, Stephen, *Transhumanism and Society. The Social Debate over Human Enhancement*, Dordrecht: Springer Science & Business Media 2013.

*Mind Rain: Your Favorite Authors on Scott Westerfeld's Uglies Series*, red. Scott Westerfeld, Dallas: BenBellaBooks, Inc. 2013.

More, Max, Natasha Vita-More, *The Transhumanist Reader. Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, Chichester: Wiley-Blackwell 2013.

Pence, Gregory E., *How to Build a Better Human: An Ethical Blueprint*, Lanham: Rowman&Littlefield Publishers 2012.

Savulescu, Julian, *Genetic Enhancement*, w: *A Companion to Bioethics. Blackwell Companions to Philosophy*, red. Helga Kuhse, Peter Singer, Chichester: Wiley-Blackwell 2009, ss. 216-234.

*Scott Westerfeld,* online: http://scottwesterfeld.com/ [dostęp: 12.03.2017].

Westerfeld, Scott, *Bogus to Bubbly: An Insider's Guide to the World of Uglies*, New York: Simon and Schuster 2009.

Westerfeld, Scott, *Uglies*, New York: Simon Pulse 2011 (*Brzydcy*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Egmont 2007).

Westerfeld, Scott, *Extras*, New York: Simon Pulse 2011 (*Nieważcy* 1., 2., przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Egmont 2009).

Westerfeld, Scott, *Pretties*, New York: Simon Pulse 2011 (*Śliczni*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Egmont 2007).

Westerfeld, Scott, *Specials*, New York: Simon Pulse 2011 (*Wyjątkowi*, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Egmont 2008).

# Seks i przemoc w cyberprzestrzeni: spekulatywna wizja Margaret Atwood w powieści *Oryks i Derkacz*

*Sławomir Kuźnicki*

**Abstract**

The paper *Sex and Oppresion in Cyberspace: A Speculative Vision in Margaret Atwood's "Oryx and Crake" Novel* analyzes Margaret Atwood's *Oryx and Crake* in reference to the issues of violence and sex as present in the cyberspace. Before focusing on these two problems, generic outline is introduced, starting from the commonly used categories of utopia/eutopia/dystopia to those more closely associated with Atwood herself, i.e. speculative fiction and *ustopia*. Violent internet games and explicit pornography act in the novel as sign of ethical reevaluation, which in the long run leads the novel's world to the verge of a total catastrophe. At the same time, the overabundance of such on-line stimuli becomes synonymous with our contemporary culture of exhaustion.

Sławomir Kuźnicki — dr; adiunkt w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Opolskiego; jego zainteresowania naukowe obejmują prozę utopijną/dystopijną XX i XXI w., *rock studies*, czyli literackie i kulturowe konteksty muzyki rockowej, feminizmy i *gender studies*; jest autorem monografii *Margaret Atwood's Dystopian Fiction: Fire Is Being Eaten* (2017), licznych artykułów o tematyce wspomnianej powyżej, a także trzech tomów poetyckich (m.in. *Geometria wody*). Kontakt: *slavekkk@wp.pl*

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 57-67.

Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

## Wprowadzenie

Margaret Atwood jest autorką, która w całej swojej kilkudziesięcioletniej karierze pisarskiej obejmującej nie tylko powieści, ale również tomy wierszy i książki z zakresu szeroko rozumianej krytyki kultury, podejmuje tematy ważne, aktualnie, definiujące naszą teraźniejszość. Tak właśnie jest w pierwszej części trylogii *MaddAddam*, czyli w powieści *Oryks i Derkacz* z 2003 roku[1], w której autorka sięga po charakterystyczne dla XXI wieku i etycznie ambiwalentne zjawiska, jak rzeczywistość wirtualna, internet, biotechnologia czy inżynieria genetyczna.

*Oryks i Derkacz* to kolejna powieść, w której Atwood podejmuje złożony problem wpływu najnowszych osiągnięć nauki na ludzkie życie: już w *Opowieści Podręcznej* z 1985 roku – swojej chyba najsłynniejszej książce – pisarka ostrzegała przed konsekwencjami złego używania dobrodziejstw, jakich nauka nieustannie dostarcza. Jednak w tamtej dystopii etyczny namysł skupiał się na drugiej fali feminizmu oraz zinstytucjonalizowanej, patriarchalnej religii. W powieści *Oryks i Derkacz*, również zaliczanej do dystopii (w tym przypadku o proweniencji post-apokaliptycznej), wynalazki współczesności są już głównym tematem etycznej refleksji Atwood. Mimo że utwór nie jest bezpośrednio skierowany do grupy czytelników, którą określa się mianem *young adults*, to jednak zakres tematów przez nią podejmowanych może zainteresować także tych odbiorców.

„Nauka jest tylko sposobem opisywania świata. Na pewno nie jest czymś, co może nam dać odpowiedź na tak dogłębnie metafizyczne i religijne pytania jak to, dlaczego tutaj jesteśmy"[2] – napisała Atwood tuż po publikacji omawianej powieści, potwierdzającej zresztą te słowa. W *Oryks i Derkaczu* pisarka opowiada historię Jimmy'ego (nazywającego siebie Yeti), jedynego ocalałego z ekologiczno-biologicznej apokalipsy przyszłości. Jimmy opowiada wydarzenia ze swojego życia sprzed katastrofy (przy czym obraz świata, w którym żyje ów bohater, to przyszłość bliska współczesności, z charakterystyczną dla niej komercjalizacją wszystkich sfer życia i pogonią za sztucznie generowanymi przyjemnościami). Jest to też przyszłość technokratycznej dystopii, w której społeczeństwo podzielone jest na grupę uprzywilejowaną (ze względu na przydatność dla działania systemu - są to głównie naukowcy i ich rodziny) oraz całą resztę. Przedstawiciele elity żyją w Kompleksach, które zapewniają im między innymi czyste powietrze i ochronę, w dużej mierze pozbawiając ich jednak wolności, natomiast reszta ludności zamieszkuje zanieczyszczone i przeludnione plebsopolie (*pleeblands*), w których panują przemoc i bieda. Jimmy należy do klasy uprzywilejowanej, podobnie jak jego najlepszy przyjaciel o przezwisku Derkacz

[1] Tytuł oryginalny powieści brzmi *Oryx and Crake*. Polskie tłumaczenie –bardzo dobre, szczególnie w przypadku interesującego przekładu licznych neologizmów stosowanych przez Atwood – ukazało się już rok później: Margaret Atwood, *Oryks i Derkacz*, przekł. Małgorzata Hesko-Kołodzińska, Poznań: Zysk i s-ka 2004, dalej cytuję za polskim tłumaczeniem, stosując skrót *OiD*.

[2] Przekład własny za: „Science is really just a way of describing the world. What it is not, is something that can give us the answer to essentially metaphysical and religious questions, such as why are we here?". Christopher Bantick, *Atwood Tackles Future Fears*, w: „Sunday Tasmanian" 2003.

– genialny naukowiec zniesmaczony otaczającą go dekadencją. To właśnie on doprowadza ów wyczerpany świat do ostatecznego upadku, świadomie niszcząc go i proponując jego nową wersję, w której (auto)destrukcyjny rodzaj ludzki zastępują przedstawiciele nowej generacji: biologicznie i charakterologicznie poprawiony gatunek homo sapiens (nazwany na pamiątkę ich „stwórcy" – Dziećmi Derkacza lub Derkaczanami [*Crakers*]), a ich ułomnym przewodnikiem – owym ślepcem prowadzącym ślepych – ma być właśnie Jimmy/Yeti.

**Dywagacje gatunkowe: od utopii i dystopii do prozy spekulatywnej i *ustopii***

Literacka wizja Atwood wpisuje się idealnie w gatunek dystopii. To określenie zdaje się lepiej niż „antyutopia" oddawać złożoność relacji do utopii, z której dystopia się przecież wywodzi, i z którą łączą ją nierozerwalne związki. Odnosząc się do kategoryzacji zaproponowanej przez Gregory'ego Claeysa i Lymana Towera Sargenta, utopia jest literackim opisem nieistniejącego społeczeństwa, bez cech jednoznacznie pozytywnych czy też negatywnych. Dopiero gatunki eutopii (utopii pozytywnych) i dystopii (utopii negatywnych) nacechowanie takie posiadają[3], co Krzysztof M. Maj komentuje w następujący sposób:

> […] w dobrze zaprojektowanej dystopii racjonalistyczny podział na domyślną, neutralną doczesność i wymyślony, idealny świat ustępuje o wiele prostszemu i przez to budzącemu większą grozę założeniu – temu mianowicie, iż dystopia przedstawia nie tyle czarną wizję przyszłości, ile wizję takiego świata, w którym utopia została urzeczywistniona[4].

Tym samym, posiadając wspólny rdzeń w postaci eutopii, dystopia i antyutopia są ze sobą tożsame – gatunek ten oznacza dość bezpośrednie odwrócenie założeń utopii, a więc doskonałej, acz niemożliwej do zrealizowania wizji społeczeństwa. *Utopia* Tomasza Morusa (1516), której gatunek zawdzięcza nazwę, wzięła przecież tytuł z gry słownej – połączenia greckich terminów *ou-topos* (miejsce, które nie istnieje) i *eu-topos* (dobre miejsce)[5]. Jak zauważa Keith Booker już w odniesieniu do dystopii: „[…] jest to taka literatura, która sytuuje się w bezpośredniej opozycji do myśli utopijnej, ostrzegając nas przed potencjalnymi negatywnymi konsekwencjami wierutnego utopizmu"[6]. W takim rozumieniu utopia i dystopia współistnieją ze sobą na zasadzie pozytywu i negatywu. Jednakże zależność ta wydaje się dużo bardziej złożona, a oceny moralne danej wizji społeczeństwa nie są aż tak jednoznaczne jak w przypadku prostej opozycji utopia–antyutopia. O owym uwikłaniu gatunku w kwestie bieżące i historyczne pisze chociażby Fredric Jameson,

[3] Gregory Claeys i Lyman Tower Sargent, *The Utopia Reader*, red. tychże, New York: New York Univeristy Press 1999, s. 1-2.

[4] Krzysztof M. Maj, *Utopia czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych narracji eu- i dystopijnych*, „Wielogłos" 2014, nr 3 (21), s. 44.

[5] Przekład własny za: „»Eutopia« comes from the Greek term eu topos, meaning a place of ideal happiness or excellent order, and was first used by Thomas More as a play on the word »utopia«, also from the Greek meaning »no place«". Judith A. Little, *Introduction*, w: *Feminist Philosophy and Science: Utopias and Dystopias*, red. tejże, New York: Prometheus Books 2007, s. 13.

[6] Przekład własny za: „[…] dystopian literature is specifically that literature which situates itself in direct opposition to utopian thought, warning against the potential negative consequences of arrant utopianism". Keith M. Booker, *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*, London: Greenwood Press 1994, s. 3.

który zauważa, że „[u]topia zawsze była zagadnieniem politycznym, co dla gatunku literackiego jest losem dość niezwykłym; podobnie jednak jak przedmiotem nieustannych wątpliwości jest jej wartość literacka, tak też strukturalnie dwuznaczny jest jej status polityczny"[7].

Te konstatacje współgrają ze znaczeniem neologizmu *ustopia* zaproponowanego przez samą Atwood. Jak stwierdza pisarka: „*Ustopia* to słowo, które stworzyłam łącząc utopię z dystopią – obraz wyimaginowanego społeczeństwa doskonałego i jego odwrotność – gdyż moim zdaniem każda z nich zawiera ukrytą wersję tej drugiej"[8]. Innymi słowy: w każdej utopii znaleźć można elementy dystopii, a w każdej dystopii – ślady utopii; albo inaczej: początkiem dystopii jest zawsze jakaś wizja utopijna. W zbliżony sposób ujmuje to Chris Ferns: „Tym co sprawia, że utopia staje się koszmarem, jest fakt, iż przestaje być jedynie marzeniem sennym [*What makes utopia a nightmare, in effect, is the fact that it is no longer merely a dream*]"[9]. Warto tu jeszcze podkreślić satyryczny wymiar dystopii. Erika Gottlieb zauważa: „Wszystkie [klasyczne dystopie zachodnie] są satyrami politycznymi, projekcjami lęków przed przeobrażeniem społeczeństw zachodu w taki typ totalitarnej dyktatury, jakiej doświadczyły już Związek Radziecki oraz kraje wschodniej i środkowej Europy"[10]. Dystopia jest więc na wskroś pesymistyczną wizją świata, rodzajem świadomego politycznie ostrzeżenia przed jakimś możliwym do zrealizowania wariantem przyszłości, a tym samym krytyką istniejącego współcześnie stanu rzeczy.

Co ciekawe, oprócz postulowanej kategorii *ustopii*, Atwood proponuje dla swojej prozy jeszcze inną nazwę: „proza spekulatywna", która lepiej wyraża jej intencje, zarówno ideologiczne, jak i te związane z cechami poszczególnych gatunków literackich. Tego terminu użyła pisarka po raz pierwszy przy okazji publikacji *Opowieści Podręcznej*, kiedy ostro sprzeciwiła się wszelkim próbom wpisania tej powieści w nurt *science fiction*:

> Według mnie, *science fiction* to taki rodzaj fikcji, w której przedstawione wydarzenia nie są możliwe w naszej teraźniejszości, czyli takie, które zasadzają się na zaawansowanych lotach kosmicznych, podróżach w czasie, czy odkryciu zielonych stworków na innych planetach lub w innych galaktykach. Innymi słowy, mają swoje źródło w różnorakich technologiach, które nie zostały jeszcze wymyślone i opracowane[11].

[7] Fredric Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopia i inne fantazje naukowe*, przekł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz i Andrzej Miszk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2011, s. 1.

[8] Przekład własny za: „Ustopia is a word I made up by combining utopia and dystopia – the imagined perfect society and its opposite—because, in my view, each contains a latent version of the other". Margaret Atwood, *Dire Cartographies: the Roads to Ustopia*, w: *In Other Worlds: SF and the Human Imagination*, New York 2011, s. 66.

[9] Chris Ferns, *Narrating Utopia: Ideology, Form, Gender in Utopian Literature*, Liverpool 1999, s. 15.

[10] Przekład własny za: „All these works are political satires, projections of the fears that their writers' own society in the West could be moving towards a type of totalitarian dictatorship already experienced as historical reality in the USSR and in Eastern and Central Europe". Erica Gottlieb, *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*, Montreal: McGill-Queen's University Press 2001, s. 7.

[11] Przekład własny za: „I define science fiction as fiction in which things happen that are not possible today—that depend, for instance, on advanced space travel, time travel, the discovery of green monsters on other planets or galaxies, or that certain various technologies we have not yet developed". Margaret Atwood, *Writing Utopia*, w: *Writing with Intent: Essays, Reviews, Personal Prose 1983-2005*, New York: Caroll and Graf Publishers 2005, s. 92.

Przez prozę spekulatywną rozumie ona zupełnie inny, oparty na mocnych, przekonujących faktach typ fikcji niż SF. Jak dalej przyznaje: „Albo już to zrobiliśmy, albo właśnie to robimy, albo najprawdopodobniej zaczniemy robić to jutro. Nic niepojętego nie ma tu racji bytu, a projektowane tendencje, na których opiera się przedstawione przeze mnie społeczeństwo przyszłości, już są w ruchu"[12]. Rezultatem tak zdefiniowanego gatunku literackiego jest otwarcie płaszczyzny czasowej powieści na wiele różnorakich możliwości interpretacyjnych, co w następujący sposób wyjaśnia Madonne Miner: „Wymieszanie przeszłości z przyszłością charakteryzuje prozę spekulatywną, która najczęściej generuje obrazy innych światów jako komentarz do naszego. Proza taka stawia pytania nie tylko o to, co mogło się wydarzyć, ale też o to, co dzieje się właśnie teraz"[13]. Staje się więc oczywiste, że głównym polem zainteresowania Atwood są odniesienia do teraźniejszości, a dystopijna proza spekulatywna – bo taka kategoria gatunkowa wydaje się w najlepszy sposób oddawać istotę pisarstwa Atwood – okazuje się dla niej idealnym sposobem na włączenie się w dyskurs na temat współczesności.

W podobny sposób kilka lat później Atwood tłumaczy genezę powieści *Oryks i Derkacz*:

> Tak samo jak *Opowieść Podręcznej*, również *Oryks i Derkacz* jest przykładem prozy spekulatywnej, a nie *science fiction*. Nie ma w niej podróży międzygalaktycznych, nie ma teleportacji, nie ma też Marsjan. Nie ma w niej niczego, co wcześniej nie zostałoby stworzone lub zaczyna być tworzone. Początkiem każdej powieści jest pytanie „Co jeśli", dopiero później przychodzi cała reszta. Owym „Co jeśli" w książce *Oryks i Derkacz* jest proste: „Co jeśli będziemy kontynuować naszą podróż tą drogą, na której już się znajdujemy? Jak śliska jest ta powierzchnia? Co może nas ocalić? Kto posiada wolę, żeby nas zatrzymać?"[14].

W jakimś stopniu to spekulatywne pytanie *Co jeśli* w zaskakujący sposób znalazło tragiczną odpowiedź w realnej rzeczywistości, kiedy po kilku miesiącach od rozpoczęcia pracy nad powieścią (było to w marcu 2001 roku) powstający właśnie obraz świata został brutalnie skonfrontowany z nowojorskimi wydarzeniami z 11 września. Jest więc *Oryks i Derkacz* rodzajem ostrzeżenia, zarówno natchnioną krytyką naszych czasów, jak i polemiką z ich wynalazkami. W tym sensie jeszcze jaskrawsze wydają się Atwoodowskie spekulacje na temat współczesności, które prowadzą ją w kierunku jej własnej odmiany prozy dystopijnej.

[12] Przekład własny za: „We've done it, or we're doing it, or we could start doing it tomorrow. Nothing inconceivable takes place, and the projected trends on which my future society is based are already in motion". Tamże, s. 92.

[13] Przekład własny za: „This suggestive mixing of past and present typifies speculative fiction, which most often generates other worlds as comment upon our own. Such fiction raises questions not only about what might happen, but also about what is happening". Madonne Miner, *Trust Me: Reading the Romance Plot in Margaret Atwood's "The Handmaid's Tale"*, w: *Modern Critical Interpretations: Margaret Atwood's "The Handmaid's Tale"*, red. Harold Bloom, Philadelphia: Chelsea House Publishers 2001, s. 23.

[14] Przekład własny za: „Like *The Handmaid's Tale*, *Oryx and Crake* is a speculative fiction, not a science fiction proper. It contains no intergalactic space travel, no teleportation, no Martians. As with *The Handmaid's Tale*, it invents nothing we haven't already invented or started to invent. Every novel begins with a what if and then sets forth its axioms. The what if of *Oryx and Crake* is simply, What if we continue down the road we're already on? How slippery is the slope? What are our saving graces? Who's got the will to stop us?". Margaret Atwood, *Writing "Oryx and Crake"*, w: *Writing with Intent: Essays, Reviews, Personal Prose 1983-2005*, New York 2005, s. 285-286.

**Wirtualna porno-przemoc**

Jedną z charakterystycznych przestrzeni teraźniejszości, które zdają się wyjątkowo zajmować Atwood, jest internet i związana z nim rzeczywistość wirtualna. Surfowanie po cyberprzestrzeni okazuje się szczególnie ważnym elementem młodzieńczych lat Jimmy'ego i Derkacza, niezaprzeczalnie wpływającym na ich formujące się wówczas osobowości. Oglądane przez nich bez emocji wirtualne obrazy rzeczywistości to na przykład witryna „dekapitacja.com", „na której pokazywano transmisje z egzekucji w Azji. Albo alibubu.com, pełna rozmaitych rzekomych złodziei, którym odcinano ręce, wielbicielek szminek i cudzołożnic kamienowanych na śmierć przez wyjące tłumy w zakurzonych enklawach, położonych jakoby w fundamentalistycznych krajach Bliskiego Wschodu" (*OiD*, 78). Oczywiście Atwood doprowadza tu wręcz do absurdu tendencję obecną już przecież we współczesnych mediach, polegającą na pokazywaniu prawdziwych tragedii przy jednoczesnym koncentrowaniu się na naturalistycznych detalach, które – paradoksalnie czy też nie – pozbawiają owe tragiczne wydarzenia pierwiastka typowo ludzkiego, czyli empatii. Na kartach powieści (a więc i na oczach czytelnika) dokonuje się satyryczne przerysowanie takiego obrazu świata: „Krotkiespiecie.com, mozgospisek.com i celasmierci.com były najlepsze; pokazywały egzekucje na krześle elektrycznym i śmiertelne zastrzyki. Istniała też witryna wspomaganego samobójstwa – slodkichsnow.com, tak ją nazywano" (*OiD*, 79-80). W ten sposób Atwood zdaje się ironicznie naśladować ostro przez siebie krytykowany współczesny świat, stosując jego zasadę: im więcej, tym lepiej. Efekt, jaki uzyskuje, jest tożsamy z osiągnięciami współczesnych mediów: całkowite znieczulenie i zobojętnienie wobec obrazów o ekstremalnej brutalności.

Doświadczanie swoistego nadmiaru wirtualności przedstawione jest w powieści Atwood dwutorowo: z jednej strony są to strony internetowe z ostrą pornografią, z drugiej – gry interaktywne. W tych pierwszych najbardziej wyraziście ujawnia się charakterystyczny dla pisarki dyskurs feministyczny, czy raczej – w tym konkretnym przypadku - post-feministyczny. Podobnie twierdzi Coral Ann Howells, pisząc, iż to właśnie w sposobie przedstawiania stron pornograficznych ujawnia się najostrzejsza krytyka Atwood[15].

Obrazy pornografii są w powieści szczególnie wstrząsające, jeśli dostrzec w nich melanż zdystansowanej, pozbawionej wszelkich emocji obserwacji z doprowadzoną wręcz do absurdu subwersywnością (zresztą sama obserwacja – czy też wojeryzm – również się wpisuje w niestandardowe praktyki seksualne). Mnogość odbiegających od normy zachowań seksualnych, które można oglądać w internecie czy też uczestniczyć w ich wirtualnych wersjach, jest ogromna. Jednak najbardziej porusza i oburza pornografia dziecięca:

> Później powędrowali na Seksolatki, światową witrynę turystyki seksualnej. „Oglądanie prawie tak dobre jak przeżywanie" – głosiło hasło reklamowe. Podobno pokazywali prawdziwych seksualnych turystów, sfilmowanych podczas robienia rzeczy, za które w swoim ojczystym kraju trafiliby do więzienia. Podobno

[15] C. A. Howells, *Margaret Atwood*, New York 2005, s. 175.

> kręcono to w krajach, gdzie życie było tanie, a dzieciaki liczne, i gdzie człowiek mógł robić co dusza zapragnie. Zabawa polegała na energicznym zlizywaniu bitej śmietany [z genitaliów mężczyzny – przyp. S.K.]. Efekt był jednocześnie niewinny i obsceniczny: wszystkie trzy dziewczynki obrabiały faceta swoimi kocimi językami i maleńkimi dłońmi, dając mu prawdziwy wycisk przy wtórze jęków i chichotów. Chichoty najprawdopodobniej nagrano, bo dziewczynki się nie śmiały – wszystkie wyglądały na przestraszone, a jedna płakała (*OiD*, 84-85).

I tu Atwood zachowuje swój charakterystyczny ton: niby oddalony, niby neutralny, a jednocześnie porażający chłodem i szczegółowością.

W opisach przemocy i pornografii pisarka pozwala sobie na bardzo trzeźwą i ironiczną uwagę: „ciało miało własne odpowiedniki kultury. Miało własną sztukę. Egzekucje były jego tragediami, pornografia jego romansem" (*OiD*, 82). Koresponduje to z kolejnym, już bardziej szczegółowym, ale też zdecydowanie zdehumanizowanym opisem:

> […] oglądali egzekucje i pornosy – członki poruszające się po ekranie w zwolnionym tempie, podwodny balet ciała i krwi pod napięciem, twarde i miękkie łączenie i rozdzielanie, jęki i krzyki, zbliżenia zaciśniętych powiek i zaciśniętych zębów, wytryski tego lub tamtego. Na szybkim podglądzie wszystko wyglądało tak samo. Czasem oglądali jedno i drugie naraz, na obu ekranach (*OiD*, 82).

Wirtualna przemoc i pornografia zostaje przedawkowana; w efekcie oba te cyber-doświadczenia zlewają się w jedno, rodzaj perwersyjnego przesytu, nadmiaru, który staje się tożsamy z kulturowym bezsensem. Oczywiście ów bezsens należy postrzegać w szerszej perspektywie, jako ostrą krytykę pewnych charakterystycznych dla współczesności tendencji. Dochodzi tu do niebezpiecznego paradoksu: z jednej strony wirtualność traktuje się jako nic nieznaczącą namiastkę świata realnego (a tym samym jej niezagrażającą), z drugiej jednakże cyberprzestrzeń zdaje się rzeczywistość zastępować, oferując to samo co ona, tyle że w większej ilości i na większą skalę. Tak tę sytuację komentuje Fiona Tolan: „[…] w powieści *Oryks i Derkacz* przemoc i pornografia całkowicie normalizują się wewnątrz kultury popularnej"[16]. Tendencję tę, tak charakterystyczną dla współczesności, widać też wyraźnie w kolejnym wynalazku, który Atwood poddaje surowemu osądowi, a mianowicie w grach komputerowych.

### W sieci interaktywnych gier

Mnogość, różnorodność, a przede wszystkim brutalność gier komputerowych zdecydowanie ma swoje odbicie w teraźniejszości. Trzeba jednak zauważyć, iż niejednowymiarowe – jak się wydaje – ostrze krytyki Atwood zasadza się głównie na satyrycznej hiperbolizacji nagromadzenia w nich okropności, które bardzo często sugerują już groteskowe tytuły gier, takie jak *Szybki Osama*, *Atak Barbarzyńców*, *Krew i Róże* czy – gdy idzie o najistotniejszą z nich – *Wymaraton* [*Extinctathon*] (*OiD*, 73-76). Jednocześnie zarówno nazwy, jak i ich tematyka, są – jak zauważa Mark Bosco – rodzajem zapowiedzi zbliżającej się

[16] Przekład własny za: „[…] in *Oryx and Crake*, violence and pornography have been entirely normalised within popular culture". Fiona Tolan, *Margaret Atwood: Feminism and Fiction*, Amsterdam: Rodopi 2007, s. 285.

apokalipsy[17], co wpisuje się przecież w dystopijny projekt Atwood, będący zarazem projektem post-apokaliptycznym.

Świadomą ucieczkę od rzeczywistości przy jednoczesnej fascynacji przemocą uzmysławia już opis Ataku Barbarzyńców:

> Jedna strona miała miasta i bogactwa, druga zaś hordy i – zazwyczaj, choć nie zawsze – była niegodziwa. Albo barbarzyńcy najeżdżali miasta, albo to ich najeżdżano, ale należało zacząć od historycznych podziałów. Rzym kontra Wizygoci, starożytny Egipt kontra Hyksosi, Aztekowie kontra Hiszpanie (*OiD*, 74).

Opis ten dowodzi również niejednoznaczności i wyrafinowania krytyki sformułowanej przez kanadyjską pisarkę. Oto bowiem wyraźnie jest to gra wymagającą rozległej wiedzy historycznej, a nie rozrywka dla każdego. Jednocześnie Atwood sugeruje, że owa fascynacja przemocą i okropnościami nie jest produktem skomputeryzowanej cywilizacji, ale cechą głęboko zakorzenioną w ludzkiej naturze. Z drugiej strony, przemoc wirtualna nie przestaje być po prostu przemocą, a jej skutki – niejednokrotnie tragiczne – mogą wykraczać daleko poza doświadczenia *online*.

Wyższy stopień tak rozumianej prawdziwości oraz kolejny poziom natężenia wirtualnej przemocy reprezentuje gra *Krew i Róże*:

> […] była to gra handlowa, podobna do Monopolu. Strona Krwi grała ludzkim okrucieństwem, okrucieństwem na wielką skalę: incydentalne gwałty i morderstwa się nie liczyły, trzeba było zmieść z powierzchni ziemi większą liczbę ludzi. Masakry, ludobójstwo, tego typu rzeczy. Strona Róż wygrywała ludzkimi dokonaniami. Miała dzieła sztuki i wielkiej architektury, odkrycia naukowe, przydatne wynalazki. Pomniki tryumfu ducha, napisano w grze. Problem z Krwią i Różami [polegał na tym, że – dop. S.K.] łatwiej zapamiętywało się stronę Krwi. Innym problemem było to, że gracz Krwi zazwyczaj wygrywał, ale wygrana oznaczała zdobycie ziemi jałowej (*OiD*, 75-76).

Elliotowska figura została tu użyta przez Atwood nieprzypadkowo, gdyż taką „ziemią jałową" zdaje się cywilizacja, która odpowiada za wymyślne tortury emocjonalne. Jak zauważa Howells: „Mimo iż Atwood nie ośmiela się wchodzić na terytorium cyberprzestrzeni […], to jednak zdecydowanie wnika w psychologiczne efekty życia w wysoko stechnizowanym świecie sztucznie skonstruowanej rzeczywistości"[18]. Z drugiej strony, należy też pamiętać o politycznych uwarunkowaniach technokratycznego świata przedstawionego przez Atwood: dla mieszkańców uprzywilejowanych, ale też ściśle kontrolowanych Kompleksów, rzeczywistość wirtualna staje się ostatnim bastionem wolności, jedyną sferą życia, nad którą totalitarne państwo nie jest w stanie całkowicie zapanować. Jest to co prawda wolność źle pojmowana, ale to już element złożoności współczesnej epoki (której fikcyjną reprezentację czytelnik obserwuje na kartach *Oryks i Derkacza*). Jean Baudrillard określa ją jako wiek symulakrów, w którym tradycyjne rozróżnienie

[17] Mark Bosco, *The Apocalyptic Imagination in „Oryx and Crake"*, w: *Margaret Atwood: The Robber Bride, The Bind Assassin, Oryx and Crake*, red. Harold Bloom, London: Continuum 2010, s. 168.

[18] Przekład własny za: „Though Atwood does not venture into the cyberspace territory […], she does explore the psychological effects of living in a high-tech world of artificially constructed reality". C.A. Howells, dz. cyt., s. 175.

prawdy i fikcji, oryginału i kopii, staje się nie tyle niewystarczające, co po prostu niemożliwe[19].

Ostatnim akcentem owego Baudrillardowskiego pochodu symulakrów, a przy okazji kulminacyjnym obrazem wyrafinowanego okrucieństwa stworzonych przez Atwood gier interaktywnych jest *Wymaraton*, „gra poświęcona śmierci rozumianej jako pogoń za nazwami i cechami wymarłych gatunków"[20]. W opisie tej „interaktywnej gry koncepcyjnej dla zapaleńców o ogromnej wiedzy" (*OiD*, 76) uwagę zwraca nie tylko bardzo ważny u Atwood zamysł ekologiczny, ale też wyraźnie odczuwalna antycypacja nieuniknionego końca: „Wymaraton, nadzorowany przez MaddAddama, Adam nazwał wszystkie żywe zwierzęta, MaddAddam nazywa martwe. Chcesz zagrać?" (*OiD*, 76).

W ten sposób pisarka daje swoim bohaterom namiastkę boskiej władzy, a właściwie jej przewrotne zaprzeczenie: zamiast stwarzania poprzez nazywanie w pewnym sensie pojawia się tu uśmiercanie poprzez odbieranie nazwy. Historia – jak ostrzega pisarka – zatacza pełne koło: od swojego początku, gdzie za przyzwoleniem Boga Adam, poprzez akt nadawania imienia, niejako domykał dzieło stworzenia, aż do momentu, w którym MaddAddam, groteskowa karykatura pierwszego człowieka (po angielsku *mad* to przecież szalony), odbiera imiona/nazwy, a tym samym znaczenie i życie. Co jednak w tej wizji najistotniejsze, „Derkacz gra w Wymaraton do samego jego końca, nawet wtedy, kiedy wirtualna rzeczywistość nagle zmienia się w wymiary realności i powoduje ogólnoplanetarną katastrofę"[21]. Tym samym *Wymaratron*, stworzony przez nihilistycznych naukowców przeciwstawiających się rządom korporacji, staje się dla Derkacza głównym źródłem inspiracji, zarzewiem wygenerowanej przez niego apokalipsy[22].

„Scenariusz ostatecznej fazy globalizacji" (tak wizję Atwood nazywa Fiona Tolan[23]), dorosły Derkacz realizuje właśnie poprzez wprowadzenie w życie pomysłów do pewnego stopnia zaczerpniętych z gier komputerowych – głównie z *Wymaratonu* – a ich powodem jest ogólne rozczarowanie ludzkością, jakie bohater wynosi między innymi z pełnej przemocy i pornografii cyberprzestrzeni. Rzeczywistość wirtualna zasiewa więc w Derkaczu ziarno wątpliwości, a zarazem otwiera nowe możliwości: pozwala mu uzmysłowić sobie kres wiary w człowieka i daje pomysły na ostateczny rozrachunek ze swoim gatunkiem.

Oba te wątki znajdują swoją realizację w projekcie WyRaj [*Paradice*][24], którego genezę Derkacz objaśnia następującymi słowy:

[19] Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przekł. Sławomir Królak, Warszawa: Sic! 2005, s. 126.

[20] Przekład własny za: „The most sinister game of all is Extinctathon, entirely dedicated to death in its searches for the names and characteristics of extinct species". C.A. Howells, dz. cyt., s. 175.

[21] Przekład własny za: „Crake plays out Extinctathon to its end, when virtual reality suddenlt shifts into the dimensions of the real and causes a worldwide catastrophe". C.A. Howells, dz. cyt., s. 176.

[22] Wątki te Atwood rozwija w drugim tomie trylogii, tj. w *The Year of the Flood* (2009), wyd. pol. *Rok Potopu*, przekł. Marcin Michalski, Kraków: Wydawnictwo Znak 2010.

[23] Przekład własny za: [*(…) a dystopian scenario of globalisation's endgame*]; F. Tolan, dz. cyt., s. 277.

[24] Oryginalna nazwa angielska – *Paradice* – wydaje się ciekawszą grą leksykalną, gdyż stanowi hybrydę słowa *paradise*, czyli 'raju', ze słowem *dice*, czyli 'kości do gry'. To oczywiste konotacje kulturowe obu słów składają się na jego niesamowitość i celność.

> Jako gatunek mamy poważniejsze kłopoty, gorsze, niż powszechnie wiadomo. Kończy nam się czas i przestrzeń. Popyt na zasoby od dziesiątków lat przewyższał podaż w marginalnych rejonach geopolitycznych, stąd głód i susze; wkrótce popyt wszędzie przewyższy podaż (*OiD*, 268).

W wizji spekulatywno-dystopijnej Atwood pojawia się więc ostrzeżenie przed absolutnie realną powtórką takiego czarnego scenariusza. Paradoksalnie jednak pisarka daje przewrotną nadzieję: ten obraz rzeczywistości ziści się tylko wówczas, jeśli nadal będziemy żyć tak, jak żyliśmy do tej pory. Ale przecież nie musi tak być: wszystko jest w naszych rękach.

**Bibliografia**

Atwood, Margaret, *Dire Cartographies: The Roads to Ustopia*, w: *In Other Worlds: SF and the Human Imagination*, New York: Nan A. Talese/Doubleday 2011.

Atwood, Margaret, *Oryks i Derkacz*, przekł. Małgorzata Hesko-Kołodzińska, Poznań: Zysk i S-ka 2004.

Atwood, Margaret, *Writing „Oryx and Crake"*, w: *Writing with Intent: Essays, Reviews, Personal Prose 1983-2005*, New York: Basic Books 2009.

Atwood, Margaret, *Writing Utopia*, w: *Writing with Intent: Essays, Reviews, Personal Prose 1983-2005*, New York: Basic Books 2009.

Bantick, Christopher, *Atwood Tackles Future Fears*, w: „Sunday Tasmanian" 2003.

Baudrillard, Jean, *Symulakry i symulacja*, przekł. Sławomir Królak, Warszawa: Sic! 2005.

Booker, M. Keith, *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*, London: Greenwood Press 1994.

Bosco, Mark, *The Apocalyptic Imagination in „Oryx and Crake"*, w: *Margaret Atwood: The Robber Bride, The Bind Assassin, Oryx and Crake*, red. Harold Bloom, London: Continuum 2010.

Claeys, Gregory i Lyman Tower Sargent, *The Utopia Reader*, red. Gregory Claeys I Lyman Tower Sargent, New York: New York University Press 1999.

Ferns, Chris, *Narrating Utopia: Ideology, Form, Gender in Utopian Literature*, Liverpool: Liverpool University Press 1999.

Gottlieb, Erica, *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*, Montreal: McGill-Queen's University Press 2001.

Howells, Coral Ann, *Margaret Atwood*, New York: Palgrave Macmillan 2005.

Jameson, Fredric, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopia i inne fantazje naukowe*, przekł. Maciej Płaza, Małgorzata Frankiewicz i Andrzej Miszk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2011.

Little, Judith A., *Introduction*, w:*Feminist Philosophy and Science: Utopias and Dystopias*, red. Judith A. Little, New York: Prometheus Books 2007.

Maj, Krzysztof M., *Utopia czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych narracji eu- i dystopijnych*, „Wielogłos" 2014, nr 3 (21).

Miner, Madonne,*Trust Me: Reading the Romance Plot in Margaret Atwood's „The Handmaid's Tale"*, w: *Modern Critical Interpretations: Margaret Atwood's „The Handmaid's Tale"*, red. Harold Bloom, Philadelphia: Chelsea House Publishers 2001.

Tolan, Fiona, *Margaret Atwood: Feminism and Fiction*, Amsterdam: Rodopi 2007.

# Tanatos wiecznie żywy. Tim Burton i jego (dozgonna) przygoda ze śmiercią

*Adam H. A. Michniewicz*

**Abstract**

In the article *Thánatos Forever Alive. Tim Burton and His (Undying) Adventure with Death* Adam H.A. Michniewicz presents images of death in the works of Tim Burton, as well as in the works of several of his successors. In these movies, death is shown differently than in other works of contemporary popular culture. Terms such as death, illness, and old age have been repressed by society—but not by Burton, whose films remind us that talking about difficult subjects is not only important, but also necessary. To convey this message, the director uses a wide range of methods. He makes use of cultural heritage of various religions and civilizations. In conclusion, the author proves that Burton does not want to terrify the audience, but rather to encourage reflection on the meaning of death.

Adam H. A. Michniewicz — mgr; absolwent specjalizacji Animacja Społeczno-Kulturalna z Turystyką Kulturową kierunku Pedagogika na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, Wydziału w Cieszynie; pisarz, dziennikarz i animator społeczno-kulturalny; artysta i propagator edukacji kulturalnej jako przyzwyczajenia do świadomego odbioru sztuki; autor monografii *Wychowani do Śmierci: wywiady i analiza badań* (2016), zbioru esejów *Śmiertelnie ciekawe. Próby* (2015), czterech tomów poezji i współautor kilku antologii literackich. Kontakt: *jiusko@o2.pl*

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 69-82.

Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

*Ojciec nie opowiadał mi zwykłych bajek, tylko podczas pełni Księżyca*
*za pomocą sztucznej szczęki udawał, że zmienia się w wilkołaka.*
*To były magiczne chwile. Pozostały we mnie*
*i dzięki nim mogę robić takie filmy.*
Tim Burton

**On-Orfeusz i my-Eurydyka**

Karpaty kryją w sobie pewne miejsce pośród skał, dziś pokazywane turystom, w które to przed wiekami zszedł Orfeusz uzbrojony w lirę. Ówczesne bramy zaświatów przekroczył ów syn Apollina i Kalliope, nie godząc się ze skutkami śmiertelnego ukąszenia Eurydyki przez żmiję. Jej śmierć przyszła, jak to zwykła czynić, znienacka. Jednak nawet ta wyczekiwana, wybłagana śmierć nie jest posłuszna przyzywającemu ją.

Wspomnienie mitu o Orfeuszu i Eurydyce może jawić się jako nieadekwatny wstęp do rozważań o przygodzie Tima Burtona ze śmiercią. Stanowi jednak rodzaj przykładu archetypicznego marzenia o powrocie utraconego obiektu miłości i nieuchronności tanatologicznego horyzontu zdarzeń, gdzie śmierć to nie kres, a tylko przejście pomiędzy ze świata do świata. By to pojąć, trzeba tylko odnaleźć łączącą je drogę. Jedną z nich, niczym karpacka jaskinia pełna świateł i cieni, jest być może to, co na ekranie pokazuje nam autor takich filmów jak *Frankenweenie* (1984, 2012), *Sok z Żuka* (*Beetlejuice*, 1988) czy *Gnijąca Panna Młoda* (*Corpse Bride*, 2005). Patrzący na jego filmy są jak Eurydyka umykająca przed targanym namiętnością Aristajosem, opiekunem stad i ogrodów, jak ona bezsilni wobec niechybnego końca. Tim Burton jest Orfeuszem, lirą swojej twórczości wkraczającym bez lęku w otchłanie Hadesu, by wyrywając widzów z czeluści piekielnych, jednym spojrzeniem pozbawić ich nadziei. Burton nie łudzi odbiorców, że śmierć można pokonać – on mówi o tym, jak ją pokochać.

Sposób przedstawienia tego tematu w przywołanych do analizy filmach daleki jest od powagi sceny znanej wszystkim miłośnikom X muzy z filmu Ingmara Bergmana *Siódma pieczęć* (*Det sjunde inseglet*, 1957), gdzie rycerz Antonius Block gra w szachy nie z kim innym, jak tylko z samą Śmiercią. Nie można jednak odmówić głównemu bohaterowi tego filmu pragnienia wiedzy o tym, co też znajduje się po metaforycznej ciemnej stronie Księżyca. I choć u Bergmana nawet sama Śmierć daleka jest od odpowiedzi na fundamentalne w tej materii pytania, o tyle Tim Burton zdaje się dokumentować to, co poza horyzontem agonii jest, trwa i na przekór śmierci żyje, niosąc widzów ku jakże bliskim zaświatom.

Tak jak i wielu filozofów, należałoby przyznać, że nic tak nie nadaje życiu sensu, jak śmierć. Próby jej poznania i okiełznania są stałym elementem kultury. Perspektywa ta nie zna ograniczeń ani co do szerokości i długości geograficznej, ani też co do czasu. Podstawowym kluczem do zrozumienia śmierci jest oczywiście biologia, jednak kultura odna-

lazła szereg innych wymiarów pojmowania i oswajania śmierci. Jednym z najważniejszych jest religia[1]. Sferą, która śmierć szczególnie banalizuje, jest popkultura[2]. Przejście z życia w to, co przynosi śmierć, jest przez systemy religijne traktowane bardzo różnie. Interpretacje nieba, piekła, niebytu, wszystkiego tego, co następuje po akcie umierania, może stanowić próbę poradzenia sobie z tym co nieznane, obce, niewiadome. Popkultura natomiast próbuje podawać proste przepisy na „czytanie" śmierci, komercjalizując nawet to, co w istocie jest wciąż zagadką.

Na użytek dalszych rozważań warto mieć w pamięci, że śmierć to nie tylko fizyczne odejście. Będzie to miało szczególne znaczenie przy analizie zmagań bohaterów Tima Burtona ze stanem niespodziewanego „bycia martwym". Kenneth Paul Kramer w *Śmierci w różnych religiach świata* wyróżnia, oprócz fizycznej, śmierć psychologiczną i duchową (obie oczywiście wywodzą się z tej pierwszej). Śmierć psychologiczna pojawia się, gdy umieranie utożsamiane jest z poważnym zagrożeniem. Wówczas obumiera aktywność, kreatywność, energia życiowa, a nawet tożsamość człowieka. Można powiedzieć, iż jest to śmierć na tle emocjonalnym[3]. Drugi rodzaj, czyli śmierć duchowa, najczęściej wiąże się ze zmianą stosunku do życia, umierania i śmierci. Procesowi temu może towarzyszyć swoiste „dotknięcie" zbawienia albo rozbudzenie jaźni, w którym ujawnia się tłumiony lęk przed śmiercią. Dochodzi wtedy do specyficznego odrodzenia, wejścia na wyższe stadium rozwoju umysłowego i religijnego. U Burtona widz obserwuje przede wszystkim śmierć fizyczną i życie po życiu, ale obecne są także pozostałe wymiary śmierci i umierania.

**Od Frankenweenie do... Frankenweenie**

Pierwszy film aktorski Tima Burtona to zaledwie trwające pół godziny dzieło, które zabiera widza na zwyczajne osiedle, do pewnego domu, gdzie przeciętna rodzina ogląda nakręcony przez siebie film, którego głównym bohaterem jest pies Sparky. Historia na pierwszy rzut oka wydaje się dość banalna. Burton nie zmusza widza do poszukiwania w swej produkcji niuansów. Już na wstępie nieomal reflektorem oświetla to, co ma stanowić oś narracji. Czyni to za pomocą dwóch prostych zabiegów. Nadaje filmowi tytuł *Frankenweenie* (1984), a wspomnianej rodzinie nazwisko „Frankenstein". Jako świadkowie ukazanej na wstępie sielanki w istocie rzeczy odbiorcy spodziewają się jej kresu, nie wiadomo tylko, kiedy i w jaki sposób nastąpi.

Mimo to śmierć we *Frankenweenie* przychodzi niespodzianie. Najpierw za sprawą przejeżdżającego samochodu brutalnie zostaje przecięta linia życia psa-przyjaciela. Najbardziej dramatycznie przeżywa to syn państwa Frenkensteinów. Widzowie pamiętający opowieść Mary Shelley w jakimś sensie oczekują, że chłopiec wypełni przeznaczenie

[1] Por. Kenneth Paul Kramer, *Śmierć w różnych religiach świata*, przekł. Marek Chojnacki, Kraków: Wydawnictwo WAM 2007.

[2] Patrz rozdział *Postscriptum „tanatologiczne"* w książce Tadeusza Miczki, *O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych*, Katowice: Księgarnia św. Jacka 2002, s. 181-211.

[3] K.P. Kramer, *Śmierć w różnych...*, s. 33.

związane ze swoim nazwiskiem. I tak się dzieje. Zainspirowany demoniczną lekcją biologii bohater zakrada się na cmentarz zwierząt, aby wykopać truchło ukochanego psa Sparky'ego, a następnie wskrzesić go przy użyciu prądu elektrycznego pochodzącego z wyładowań atmosferycznych. Zamierzenie udaje się, dlatego, tak jak w wielu późniejszych produkcjach Burtona, widzowie odczuwają lęk przed nieznanym, fascynację nowością, odrazę, ale i przyciąganie: emocje wzbudza „żywa śmierć", wskrzeszony z martwych Sparky.

Pokonywanie śmierci to fenomen towarzyszący sztuce niemal od jej zarania, jak pokazuje mit o Orfeuszu i Eurydyce czy celtyckie *Echtrai* (czyli cała kategoria legend o wyprawie w zaświaty i z powrotem). Zawsze też w towarzyszącej temu przygodzie chodzi o życie. Nie inaczej uważa wizjoner kina z Burbank, mimo że przekształca sensy jednego i drugiego, a być może też przewraca do góry nogami istniejące między nimi zależności.

*Gnijąca Panna Młoda* (*Corpse Bride*, 2005) to historia zainspirowana dziewiętnastowieczną rosyjską legendą o młodzieńcu, któremu niespodziewanie przypadł ożenek ze zmarłą[4]. U Burtona tytułowa postać pojawia się jakby obok Victora van Dorta (Pan Młody) i Victorii Everglot (którą ma pod przymusem poślubić), by ostatecznie ukraść show dla siebie. Victor to niezdara i poprzez serię wpadek nieumyślnie psuje próbę uroczystości zaślubin. Aby ochłonąć, wychodzi na spacer po przykrytej śniegiem okolicy. W lesie powtarza płynnie treść przysięgi i zakłada obrączkę na gałązkę. Ta okazuje się być dłonią zmarłej tragicznie i przez nikogo niepogrzebanej panny młodej. Nieboszczka zabiera kawalera (a może już nie kawalera?) van Dorta w zaświaty. Od tego czasu (nie)szczęśliwiec krąży nieustannie między obu światami i wątpliwe, by czerpał z tego przyjemność. Mało tego – w przeciwieństwie do herosów z opowieści praprzodków – nie przekracza granicy na własne życzenie lub w czyimś interesie, kluczem do historii jest przypadek.

Jim Jarmush, powołując się na wierzenia Dalekiego Wschodu, przekazuje widzowi następujące prawdy, posługując się głosem (gdyż czyta to z książki) głównego bohatera filmu *Ghost dog. Droga Samuraja* (*Ghost dog*, 1999):

> Kodeks samuraja realizuje się w śmierci. Medytacja nad jej nieuchronnością należy do codziennych obowiązków. Kiedy ciało i ducha ogarnia spokój, należy medytować nad tym, że można zejść z tego świata zabitym strzałą, nożem, mieczem lub włócznią. Człowieka może porwać wielka fala, spalić ogień, uderzyć piorun, powalić trzęsienie ziemi. Może spaść ze skały, umrzeć w wyniku choroby lub popełnić seppuku, gdy zginie jego pan. Każdego dnia trzeba myśleć o sobie jak o umarłym. Taka jest istota drogi samuraja[5].

Taka też jest istota drogi każdego człowieka, śmierć może porwać chociażby podczas niewinnego spaceru po lesie. Ale Burton na tym nie poprzestaje – pokazuje również, że po drugiej stronie może być lepiej, sprawiedliwiej, radośniej. Radośniej, pod warunkiem właściwego wykorzystania czasu na ziemi, co pokazuje w ostatniej sekwencji filmu,

[4] Piotr Dumała, *Gnijąca Panna Młoda*, „Kino" 2005, nr 11, s. 23.

[5] *Ghost dog. Droga samuraja*, reż. Jim Jarmush, Pandora Filmproduktion 1999.

w której zdradzieckiego Lorda Barkissa dosięga zasłużona, a przez niektórych wyczekiwana, kara.

Co do zasygnalizowanego, acz nierozwiniętego, wątku kontrastu pomiędzy niemrawą doczesnością a pełnym barw po-życiem, to motyw ten jest obecny nie tylko w *Gnijącej Pannie Młodej*, ale i we wcześniejszym o kilka lat *Miasteczku Halloween* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993). W tej animacji zostają zestawione dwie fantastyczne krainy: Halloween Town i Christmas Town. Jak same nazwy wskazują, pomiędzy obu miastami istnieje kulturowa przepaść, którą główny bohater, Jack Skellington z Halloween, postanawia zniwelować, organizując u siebie Gwiazdkę. Chociaż podoba mu się sposób obchodzenia Świąt, to jednak nie rozumie istoty rzeczy[6]. Czuje bowiem to, co sztampowo nazywa się „magią świąt", zachwyca się śnieżkami ciskanymi przez dzieci, okrzykami radości dobiegającymi z domów, przystrojonym drzewkiem… a jednak nie rozumie, z czego wynika ta tradycja. Tak czy inaczej, postanawia przełożyć wspomniane elementy na warunki Halloween. Niestety, plan włączenia Bożego Narodzenia do terminarza „potwornego" miasta nie jest łatwy do zrealizowania. Tutejszym straszydłom, rozkochanym w makabrze i grozie, nie przypada do gustu uprzejme dzielenie się „słodkimi" prezencikami – przejmują tradycję wręczania podarków, robią to jednak na swój własny sposób i nadają upominkom czy zabawkom iście morderczy charakter. Władze Christmas Town i Zwykłego Świata nie wykazują zrozumienia dla czarnego humoru i oskarżają (zresztą słusznie) swych „sąsiadów" o porwanie Świętego Mikołaja.

*The Nightmare Before Christmas* to historia o poszukiwaniu wspólnego mianownika pomiędzy światami żywych i martwych. Dopiero zrozumienie sensu życia i śmierci pozwala na harmonijne istnienie w obydwu rzeczywistościach. Nie można przecież godnie egzystować, szczególnie w interakcji ze społeczeństwem, jeśli na horyzoncie nie będzie widać kresu tej wędrówki. Analogicznie budzenie się każdego ranka z myślą o bezcelowości życia, „bo przecież i tak umrę", nie skłania do wstania z łóżka. Być może tego właśnie uczy widza Tim Burton – szacunku dla tego co na ziemi… i pod ziemią.

Na tym jednak nie koniec podróży linią życie-śmierć-życie. Jeśli przyjrzeć się najstarszej spośród wspomnianych produkcji, to w *Soku z Żuka* (*Beetlejuice*, 1988) jako jedynej pojawia się przystanek, bynajmniej niepełniący wyłącznie roli tranzytu. Bohaterowie filmu (szczęśliwe małżeństwo Maitlandów) giną w wypadku na drodze. Początkowo nie są tego świadomi, ale po powrocie do domu zauważają, że coś jest nie tak: ogień już ich nie parzy, nie czują bólu, nie odbijają się w lustrze. Są wstrząśnięci i nie mają pojęcia, czy uda im się odnaleźć w nowej sytuacji. Barbara (Geena Davis) i Adam (Alec Baldwin) wkrótce zauważają, że tak naprawdę niewiele się zmieniło – nawet śmierć nie uchroniła ich przed biurokracją, a zanim będą mogli w końcu odpocząć, czeka ich długa droga.

Czyściec w *Soku z Żuka* został porównany do kolejki – każdy pokutnik ma swój numerek i musi odczekać, zanim dostanie szansę stanąć przy okienku (gdzie petentów obsługują samobójcy, skazani na wieki wieków na „biurko"). Zaświaty i tym razem wydają

[6] Konrad J. Zarębski, *Tim Burton...*, „Kino" 2005, nr 11, s. 22.

się sympatyczne, a nawet zwykłe, przy tym ciekawsze niż życie. Kostucha zdaje się tutaj śmiać ludziom w twarz i rozkładając ręce mówić: „Przykro mi, nic się nie zmieniło". Skoro zatem wszystko pozostaje takie samo, wniosek jest jeden i płynie nie skądinąd, jak tylko z mądrości ludowej: „Jakie życie, taka śmierć".

Zupełnie inaczej potraktowano temat w kreskówce nawiązującej do wersji wielkoekranowej, gdzie Lydia Deetz przekracza dwukierunkowy portal bez poważniejszych konsekwencji. *Żukosoczek* to kanadyjski serial animowany luźno oparty na wersji pełnometrażowej omawianego filmu. Młoda Lydia, stylizowana na Burtona z lat dziecięcych, odkrywa przed odbiorcami świat, w którym każdy samotnik znajdzie zrozumienie, przyjaźń, mrożącą krew w żyłach przygodę i wyśmienitą zabawę. Reżyser *Soku z Żuka* napisał scenariusz do kreskówki z tanatologicznym podtekstem. Widzowie, identyfikując się z sympatycznymi bohaterami, dostają szansę nieświadomego oswojenia się z umieraniem i śmiercią. Twórcy zainspirowani misją wizjonera kina, chętnie czerpią z postmodernicznego stylu i czarnego humoru, tak dlań charakterystycznego. Chociaż zaświaty są tu jedynie pretekstem do opowiadania wciąż nowych historii, trudno nie dostrzec przesłania zawartego w filmografii Burtona. Powielenie idyllicznego obrazu Neitherworld zostało już zasygnalizowane w *Miasteczku Halloween*, a dopełnione w *Gnijącej Pannie Młodej*.

I wreszcie moment, kiedy historia zatacza koło. Na przełomie 2012 i 2013 roku na ekrany polskich kin weszła nowa, animowana wersja *Frankenweenie* (2012). Okazała się nie tylko rozwinięciem reżyserskiego eseju Burtona sprzed lat, ale i zmodyfikowanym scenariuszowo moralitetem, dotyczącym niezwykle aktualnego tematu, silnie nawiązującego do afirmacji życia i śmierci: manipulacji genetycznych, klonowania, regeneracji tkanek, aż po przywracanie funkcjonowania obumarłych części ciała zwierząt i ludzi. W najnowszej animacji poklatkowej autorstwa wizjonera z Burbank mówi o tym wprost nauczyciel fizyki (stylizowany na Vincenta Price'a, idola Timothy'ego i znanego arystokratę świata filmu), a żądne sukcesu dzieci postanawiają przetestować elastyczność granic bioetyki…

## Czy Śmierć może być zabawna? I inne historie...

Nawet w obrębie jednej religii możemy spotkać się z różnymi wizjami zejścia do zaświatów. W chrześcijaństwie zstąpienie Syna Bożego „do otchłani obrazowo wyraża zwycięstwo Chrystusa nie tylko nad śmiercią, ale również nad Szatanem, zwycięstwo, które spowodowało wyzwolenie ludzkości spod dominacji złego ducha"[7]. Każdy inny człowiek, któremu przyjdzie trafić do piekła, ma tam pozostać na wieczną karę. Inaczej w buddyzmie, gdzie pobyt w *naraka* (piekłach) jest długotrwały, ale ograniczony w czasie. W źródłach starożytnych, jak wspomniany wyżej mit Orfeusza, czy późniejszych podaniach częstokroć można odnaleźć coś na kształt celtyckich *Echtrai*, wyraźnie nawiązujących do

[7] Jan Paweł II, *Dives in misericordia: tekst i komentarze. Encyklika*, Lublin 1983, s. 122.

motywu *descensio ad inferos*[8], mówiących o przygodach śmiertelnika, który w jakimś celu postanawia zejść do Krainy Umarłych; co ważne, niejednokrotnie z zamiarem powrotu[9].

Na gruncie filmu także można podchodzić do tego tematu na wiele sposobów. Problem w tym, że na dzień dzisiejszy repertuar multipleksów prowadzi raczej do popularyzowania prostackiego humoru ze *Strasznego filmu* (*Scary Movie*, 2000) niż trafnych pytań stawianych w *Siódmej Pieczęci*. Na szczęście nawet w kinach komercyjnych można napotkać wartościowe dzieła takich twórców jak Henry Selick (*Koralina i tajemnicze drzwi* z 2009*, Moongirl* z 2005) czy Chrisa Butler (*Paranorman* z 2012). U bliskiego im Tima Burtona zaświaty są ukazane bardziej dowcipnie. Pomaga on widzom oswoić umieranie, używając do tego skutecznego zabiegu, który można zilustrować ludowym porzekadłem: „Nie taki diabeł straszny, jakim go malują", nie unikając jednak nazywania rzeczy po imieniu. Bohaterowie *Gnijącej Panny Młodej* nagminnie żartują z własnej śmierci.

Zamgloną „powierzchnię" od nudy i roztargnienia są w stanie uratować tylko umarli. Oczywiście nieprzypadkowo są się wśród nich krewni żyjących – Generał całuje nadpobudliwą żonę, Dziadek przytula Wnuczka ku przerażeniu rodziny, przodek Finisa Everglota pyta, gdzie ten ukrył spirytualia, w końcu uśmiercona w mrocznej kniei Emilia daje nauczkę swemu oprawcy, rzekomemu lordowi Barkisowi. Zmarli znają się na manierach i dobrej zabawie, natomiast żyjący tkwią w prostactwie i boją się odejść z tego świata. Sam Tim Burton twierdzi, że „Świat Żywych jest o wiele bardziej martwy niż Kraina Zmarłych, która aż tętni życiem". Wtóruje mu Mike Johnson mówiąc: „Staraliśmy się skontrastować sztywnych i oficjalnych żywych z radosną otwartością Krainy Umarłych"[10].

Co więcej, *Miasteczko Halloween* nie tylko bawi, to także czarująca baśń przekazująca uniwersalne wartości, opowiadająca o tolerancji i szacunku, potrzebie zrozumienia tego, co odmienne. *Gnijąca Panna Młoda* to jakby ciąg dalszy przemyśleń nad metafizyką śmierci; jest to także obraz operujący pojęciami kojarzącymi się pejoratywnie, ale czy słusznie są one tak postrzegane?

W filmie *Sweeney Todd: Demoniczny golibroda z Fleet Street* Sondheim (a po nim Burton w *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, 2007) „nie wzdrygał się [...] przed najwyższej próby makabrą, zawierając w piosenkach niezliczone aluzje do zjadania bliźnich (piosenka *Może trochę księdza...?*)"[11]. Nie ma sensu się sprzeczać – takie humorystyczne wstawki, choć rzeczywiście reprezentujące czarny humor, odwracają uwagę od brutalności, więc znacznie łagodzą odbiór, podobnie rozliczne żarty i komizm postaci (na przykład Beedle Bamford i parodia Adolfo Pirellego).

Co natomiast dzieje się później? Otóż całkiem niedawno, bo w 2012 roku, na ekrany wchodzą *Mroczne Cienie*, film oparty na amerykańskim serialu sprzed lat, noszącym ten

[8] Anna Kapusta, *Chrześcijańskie misterium śmierci. Figura Descensio ad inferos w historyji o chwalebnym zmartwychwstaniu Pańskim Mikołaja z Wilkowiecka*, „Maska" 2009, nr 5, s. 23.

[9] Anna Gabor, *Drogi do zaświatów w legendach celtyckich*, „Maska" 2009, nr 5, s. 11-14.

[10] *Dwa Światy,* Sam Hurvitz Productions 2005.

[11] M. Oleszczyk, *Demoniczny...*, s. 19.

sam tytuł (*Dark Shadows*, 2012). Komizm, niczym lawa z wulkanu, wypływa z każdej niemal sceny opowieści o dziejach rodu z Collinswood. Motyw wampiryzmu nigdy dotąd nie został potraktowany z tak znacznym przymrużeniem oka, a jednocześnie nie towarzyszyły mu takie potoki krwi (wysysanej z ofiar w kilka sekund). W toku fabuły dochodzi do spotkania dawnych kochanków, które nie pasuje do stereotypu miłosnej schadzki z tradycyjnej komedii romantycznej, a wysublimowany żart rodem z filmu *Goście, goście* (*Les Visiteurs*, 1993) Jean-Marie Poirégo pomaga odczuć dystans czasowy wobec przybysza z przeszłości. Oczywiście nie brakuje czerwieni krwi, lecz i tym razem odwraca się od niej uwagę – pojawia się niesympatyczna postać, co zresztą powiela model naszkicowany w *Sweeneyu* czy *Jeźdzcu bez głowy* (*Sleepy Hollow*, 1999).

Tym razem w rolę mrocznej postaci wciela się Eva Green grająca Angelique vel Angel – olśniewająco piękna kobieta, choć skrywa przerażającą tajemnicę – jest wiedźmą bez serca, za punkt honoru stawiającą sobie zwalczanie Barnabasa Collinsa na każdym polu. Tak to już u Burtona jest, że odmieńcy, tacy jak krwawy żołnierz bez głowy, brutalny golibroda czy nestor potentatów rybołówstwa budzą pozytywne odczucia – w przeciwieństwie do głównych bohaterów – bo zawsze pojawia się ktoś jeszcze gorszy i nieznajdujący usprawiedliwienia dla swych czynów.

**Oswajanie Śmierci i jej tresura**

U Bartona przejście do świata umarłych jest jak spacer po kładce na drugą stronę strumyka – niefrasobliwy i bez przesadnej ceremonialności. Lęk przed śmiercią nie zniknął z jego duszy w wyniku dramatycznych przeżyć – Timothy po prostu dojrzał. Już jako dziecko spędzał długie, samotne popołudnia pośród nagrobków, a jego pierwsze rysunki psycholog nieświadom wrażliwości chłopca uznałby za niepokojące.

A może reżyser tylko próbuje śmiać się śmierci w twarz? Raczej nie. Gdyby zestawić ze sobą dorobek i życiorys Tima Burtona, widz szybko doszedłby do wniosku, że reżyser zdaje się wiedzieć o umieraniu równie wiele co Maitlandowie czy mieszkańcy Miasteczka Halloween. Niczym Victor van Dort, postanawiający umrzeć, aby wedle prawa *Neitherworld* połączyć się z Emilią (*Gnijącą Panną Młodą*), rodzi się na nowo, a jego życie nabiera rozpędu – tak autor *Edwarda Nożycorękiego* (*Edward Scissorhands*, 1990) zaakceptował swoje życie takim, jakim jest, a Śmierć staje się witalną przewodniczką jego twórczości.

W filmie *Sweeney Todd: Demoniczny golibroda z Fleet Street* wspomniany wcześniej komizm to tylko jeden pomysłów na oswojenie widza. Drugim jest to, co w urodzonym w Burbank reżyserze prawdopodobnie najbardziej burtonowskie – dekoracje i tło. Piękne historyczne kostiumy stanowią medium podprogowe. Fałszywy Pirelli oferuje mocz jako środek na porost włosów. Podobnie jak buteleczki, także on sam jest przepięknie „zapakowany", przez co kontrastuje z mrocznym Londynem. Johanna (podstępnie porwana przed laty córka Sweeneya), jako jedyna nieskażona gwałtem na człowieczeństwie istota, przyodziana jest w niewinny błękit. Granatowe przebranie zupełnie zmienia jej

wizerunek, odwraca od niej uwagę w ostatnich scenach[12]. Wreszcie główny bohater legendy: na drzeworytach przedstawiających podobizny Sweeneya, *alter ego* Benjamina Barkera, widać człowieka pierwotnego, jakby Neandertalczyka, którego historyk kryminalistyki Donald Rumbelow ocenia jako „grubo ciosanego typa". Tymczasem Burton wybiera dla Todda bardziej przyjemną powierzchowność: wraz z Colleen Atwood (projektantką kostiumów) postanawia ubrać go w przywiezione z zagranicy koszule, kamizelkę i płaszcz (jako uwięzionego z dala od domu). Tym samym widz spostrzega, że Barker się zmienił, a jego metamorfoza pozostawiła ślad w postaci pasma siwych włosów. Innym razem identyfikuje się z kreowanym przez Johnny'ego Deppa Sweeneyem w niezręcznym pasiastym stroju kąpielowym. Wygląda w nim co najmniej zabawnie, nikt nie chciałby, aby pani Lovett ubrała go w coś podobnego. Golibroda jest taki jak widz[13], został więc oswojony, a Śmierć wraz z nim.

Ichabod Crane (Johnny Depp), bohater *Jeźdźca bez głowy* (1999), to mężczyzna o „typowo romantycznym wizerunku – ciemnych włosach, bladej cerze"[14]. Jego przekonania nie pozwalają mu dopuszczać do siebie wiary w zjawiska paranormalne. Wynika z tego, iż „wyjazd do Sleepy Hallow stanowi próbę udowodnienia światu, że nie jest takim nieudacznikiem, za jakiego uważają go jego przełożeni i sprawdzianem dla siebie samego – próbą zmierzenia się z własnymi lękami i obawami, a także sprawdzenia swoich umiejętności" i potwierdzenia racjonalistycznych poglądów[15]. Na miejscu, w angielskiej osadzie zamieszkałej przez Holendrów, spotyka się z wielką tajemnicą – tajemnicą Jeźdźca bez głowy (Christopher Walken).

W *Jeźdźcu* widok nieboszczyka to sprawa normalna, bo głowy spadają jedna za drugą, krew tryska na okulary, a sekcja zwłok z użyciem absurdalnie groźnych narzędzi to chleb powszedni. Paradoksalnie morderstwa nie mają odstraszyć widza. Jak Bezgłowy Jeździec próbuje udowodnić Crane'owi, że nie wszystko da się wyjaśnić za pomocą nauk ścisłych, tak Burton przekonuje widza, że w jego twórczości śmierć nie przeraża – zawsze prowadzi do czegoś. Jeśli natomiast jest pokazana w sposób brutalny, to jest po temu powód. Ichaboad wraca ze Sleepy Hallow zupełnie odmieniony. Teraz wierzy w zjawiska nadprzyrodzone, duchy, czary i ich skuteczność. Nigdy już nie spojrzy na zwłoki tak jak kiedyś. Podobnie ma po seansie spojrzeć na świat sceptyczny widz – wcześniej nie wiedział, jak tajemnicza jest śmierć, teraz ma świadomość, iż to nie tylko ustanie czynności życiowych. Dodatkowo odbiór ułatwia zapewne humor. Aktorzy grający w *Jeźdźcu bez głowy* drugoplanowe role – Christina Ricci i Jeffrey Jones – w wywiadzie dla wytwórni są zgodni:

[12] M. Oleszczyk, *Demoniczny...*, s. 20.

[13] *Scenografia dla Demonicznego Fryzjera*, Sam Hurvitz Productions 2008.

[14] Maria Kornatowska, *Ballada na koniec wieku*, „Kino" 2000, nr 2, s. 62.

[15] E. Lasko, *Model bohatera fantastycznego w twórczości Tima Burtona. Recepcja i konsekwencje edukacyjne*, Cieszyn 2007, s. 67.

> […] akcentem, który sprawia, iż ta produkcja staje się bezpieczna dla każdego widza, jest detektyw-ciamajda. Trochę tchórzliwy, improwizujący w biegu, nieraz przeinaczający rzeczywiste prawa nauki. To bohater specjalnej troski, odbiorca chętnie pomógłby mu dobrą radą, gdyby tylko mógł[16].

*Beetlejuice* z kolei pozwala wrogim obozom zakopać topór wojenny i żyć razem bez strachu. W ostatniej sekwencji żywy Charles Deetz, czyli głowa rodziny ostatecznie pogodzonej z koniecznością wspólnego zamieszkiwania z martwymi Maitlandami, korzysta z rozejmu i czyta książkę pod tytułem *Pokojowa koegzystencja żywych i umarłych*[17]. Dla jego żony Delii przeżyte doświadczenie stało się źródłem inspiracji artystycznej. Pozbycie się uprzedzeń przyniosło korzyści obu stronom.

Istotny jest brak przyczyny, dla której reżyser zestawiałby te dwa na pozór odległe światy, które muszą się prędzej czy później spotkać. Czyż nie tak właśnie jest w życiu? Żeby zrozumieć, trzeba lepiej poznać[18]. Andrzej Zalewski powołuje się na słowa Barbary: „śmierć niczego nie ułatwia" i dodaje: „niczego nie utrudnia". Oto jeszcze jedna paralela pomiędzy życiem ziemskim i pozagrobowym. Jest, jak jest i trzeba się z tym pogodzić. Autor przytacza słowa Zygmunta Baumana odnoszące się do tego samego tematu, który w *Soku z Żuka* podjął Tim Burton: „Sama nieśmiertelność stała się teraz śmiertelna – ale śmierć przestała być aktem jednorazowym, pojedynczym, wyjątkowym wydarzeniem o nieodwracalnych konsekwencjach. Żądło skończoności zostało usunięte z wszelkiej śmiertelności, włączając w to także śmiertelność nieśmiertelności: rzeczy znikają z pola widzenia tylko na jakiś czas, ten czas może trwać długo, ale szansa tkwi w tym, że nie będzie trwał zawsze. Śmierć jest tylko zawieszeniem, stanem przejściowym..."[19].

Dlaczego tak jest? Skąd u tego – niewątpliwie – wizjonera kina pełna akceptacja tematów ostatecznych? W filmach Burtona nie widać najmniejszego nawet lęku przed śmiercią, chyba że (podobnie jak „łowca posagów" lord Barkis) ma się podejrzenie, iż z pewnych powodów nie będzie się mile przywitanym po drugiej stronie. Jednak reżyser niekończącej się wiktoriańskiej opowieści absolutnie nie próbuje śmiać się jej w twarz. Mały chłopiec spędzający czas wolny na cmentarzu czy wrzosowiskach nigdy nie bał się śmierci, nigdy więc nie zamierzał przerażać nią w sposób pusty, a raczej usiłował z nią oswajać... tym bardziej, że może się to stać kopalnią inspiracji artystycznych.

Timothy Burton jako dziecko rozsmakowywał się w kreskówkach i filmach grozy. Oprócz zarośniętych chaszczami cmentarzysk jego ulubionymi samotniami były „straszne", zapuszczone strychy (podobne można zobaczyć w *9*, *Edwardzie Nożycorękim*, *Charliem i Fabryce Czekolady* oraz innych produkcjach), ale nade wszystko wyobraźnia. Surrealistyczne poczucie humoru zwykł przelewać na papier (co zresztą robi do dziś), projektując przerysowane dekoracje: „scenografia filmowa bywa niekiedy na tyle oryginalna, że szczególnie przyciąga uwagę widza, wręcz mu się narzuca, stając się elementem jakby

[16] *Behind the Legend*, Paramount Pictures 2008.

[17] Andrzej Zalewski, *Opowieści z zaświatów. Sok z żuka i śmierć postmodernistyczna*, „Kwartalnik Filmowy" 2004, nr 45, s. 243.

[18] Tamże, s. 242.

[19] Zygmunt Bauman, *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia,* Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 1998, s. 208.

oderwanym od akcji, a niekiedy wręcz osobnym «bohaterem». Takie rozwiązane jest charakterystyczne dla filmów posługujących się poetyką ekspresjonistyczną (np. *Gabinet doktora Caligari* Roberta Wienego z 1920 roku)"[20].

Dzięki jego indywidualizmowi można obserwować niespotykane zabiegi, jego sztuka jest rozpoznawalna i po prostu inna. To twórca tak specyficzny, że jego dzieła trzeba omawiać w całości: często pojawiają się te same motywy, które mogą denerwować sceptyków, ale też świadczą o geniuszu gawędziarza opowiadającego za pomocą śniadych postaci, tych samych rekwizytów i „drugoplanowych bohaterów" pewną wciąż aktualną legendę.

## Śmierć i afirmacja życia

Kinematografia Tima Burtona to jednak nie tylko filmy z motywem śmierci – to filmy stanowiące apoteozę wartości i szczęścia, jakim jest życie, czego przykładem jest *Edward Nożycoręki* (1990), który:

> […] powstał z potrzeby serca i wyobraźni młodzieńca nazwiskiem Tim Burton. Wychowany w samotności i odosobnieniu przyszły reżyser wyraził kiedyś swoją niezdolność do komunikacji ze światem zewnętrznym, wykonując rysunek przedstawiający postać bardzo do niego podobną: był to chłopiec z burzą czarnych, splątanych, niesfornych włosów, ale zamiast palców miał śmiercionośne nożycowe ostrza[21].

Dalej o swoim obrazie reżyser opowiada w następujących słowach:

> — Wpadłem na pomysł *Edwarda*... dzięki pewnemu rysunkowi, który zrobiłem dawno temu, w dzieciństwie — opowiadał. — Przedstawiał on postać, która pragnie poznawać świat przez dotyk i dotykać innych ludzi, ale z pewnych powodów nie może tego czynić, postać zarazem twórczą i niszczycielską... Tego rodzaju sprzeczności wytwarzają czasem wieloznaczność.
> — Tim przypominał mi tego bohatera — stwierdziła Caroline Thompson[22].

Powyższe wypowiedzi podkreślają, jak problem śmierci społecznej był ważny dla Timothy'ego. Dlatego też jego filmy można uznać za wiarygodne.

W filmie *Edward Nożycoręki* motyw śmierci jest ukazany w dwóch odsłonach. Ważniejsze jest oczywiście uśmiercenie tytułowego bohatera poprzez zepchnięcie na margines społeczny. O wiele bardziej czytelny jest jednak moment śmierci wynalazcy – ojca Edwarda, który odchodzi z tego świata w momencie, gdy czuje się najszczęśliwszy. Ten przemiły człowiek uczy chłopca-cyborga wszystkiego – od chodzenia i mówienia, po zasady zachowania się w towarzystwie[23]. Zawał serca atakuje starca będącego pod wpływem ogromnie silnych emocji – radości z podarowania swej pociesze... rąk. Jak to dobrze,

[20] *Kino bez tajemnic*, red. Ewelina Nurczyńska-Fidelska i in., Warszawa: Wydawnictwo Stentor 2009, s. 98.

[21] Brian J. Robb, *Johnny Depp. Współczesny buntownik*, Warszawa 2006, s. 65.

[22] Tamże, s. 67.

[23] Ł. Maciejewski, *Gnijący Pan Młody...* s. 163.

że nie musiał patrzeć, jak ogromna krzywda dzieje się jego elektronicznemu, acz ciepłemu, synowi w pozornie normalnym środowisku. Szalony wynalazca umiera, widząc uśmiech na twarzy dziecka – dla wychowanka tylko zasnął na trochę dłużej niż zwykle.

Niemal analogiczna sytuacja zachodzi w *Dużej Rybie* (*Big Fish*, 2003). Edward Bloom to mężczyzna, który niedługo umrze; dojrzały i szczęśliwy człowiek, mąż, ojciec. Choruje na raka, ale zamiast pytać los „dlaczego?", woła „dziękuję!" . „Niesamowite historie dają mu siłę i możliwość pożegnania się ze światem i najbliższymi. Jest szczęśliwy, jeżeli może choć w ten sposób uciec od rzeczywistości, zwyczajności i codzienności"[24]. Śmierć jest ucieczką w życie, a życie ucieczką w śmierć. Jego kolorowe przygody zwieńczy radosny finał ze wspaniałym, hucznym pogrzebem. Skąd to wie? Zobaczył to w oku pewnej wiedźmy – poznał ją podczas jednej ze wspomnianych, barwnych przygód. To tylko jedna z nich, a stary Edward lubuje się w opowiadaniu, gawędzeniu, ubarwianiu i zmyślaniu. Jednocześnie to, co mówi, jest prawdą. Spotkał mnóstwo ciekawych ludzi, zwiedził odległe, dziwaczne (fantastyczne wręcz) krainy. Czy z tego powodu żal mu umierać? Nie Bloomowi – ten wie, że momentem odwlekanym przez większość ludzi na ziemi on będzie się delektował; zdaje się mówić: „To dopiero będzie opowieść!".

Wreszcie śmierć pojawia się w kontekście społecznym także w zupełnie innym aniżeli dotąd omawiane aspekcie. Chodzi mianowicie o rodzinę i poczucie wspólnoty. Jest przecież Frankenweenie i Frankensteinowie, Maitlandowie, nadopiekuńczy Państwo Van Dort i inaczej pojmujący domowe ciepło Everglotowie, Barnabas i wciąż żywe więzy krwi Collinsów. Czarny płaszcz Śmierci zahacza o wszystkie sfery życia, czy raczej Życia, gdyż reżyser nigdy nie odziera go z godności. Przeciwnie – oba z pozoru odległe światy są bardzo sobie bliskie.

Tim Burton to połączenie wszystkich tajemniczych *outsiderów* i dobrodusznych straszydeł z jego filmów, podobnych doń nawet z wyglądu. Widać to już w krótkometrażowym *Vincencie* (1982), animacji opowiadającej o uwikłanym w demoniczne upodobania chłopcu próbującym na swój sposób dopasować się do otaczającego świata. Czy to kinematografia tak zmieniła reżysera? Nie. To on (jako wspomnienie dziecka-introwertyka) emanuje z ekranu i jest częścią Krainy, do której wspaniałomyślnie postanowił zaprosić widzów. Nie można też zapomnieć o obecności jego najlepszej przyjaciółki – Kostuchy. A my jesteśmy niczym Eurydyka, którą Orfeusz-Burton chce unieść z czeluści Hadesu.

## Bibliografia

Bauman, Zygmunt, *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia,* Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 1998, ss. 208.

*Behind the legend*, Paramount Pictures 2008.

[24] E. Lasko, *Model bohatera...* s. 67.

Dumała, Piotr, *Gnijąca Panna Młoda*, „Kino" 2005, nr 11, ss. 23.

*Duża Ryba*, reż. Tim Burton, Columbia Pictures 2003.

*Dwa Światy*, Sam Hurvitz Productions 2005.

*Edward Nożycoręki*, reż. Tim Burton, 20th Century Fox 1990.

*Frankenweenie*, reż. Tim Burton, Walt Disney Pictures 1984.

*Frankenweenie*, reż. Tim Burton, Walt Disney Pictures 2012.

Gabor, Anna, *Drogi do zaświatów w legendach celtyckich*, „Maska" 2009, nr 5, ss. 11-19.

*Ghost dog. Droga samuraja*, reż. Jim Jarmush, Pandora Filmproduktion 1999.

*Gnijąca Panna Młoda*, reż. Tim Burton, Warner Bros. Pictures 2005.

Jan Paweł II, *Dives in misericordia: tekst i komentarze. Encyklika*, Lublin: Wydawnictwo KUL 1983.

*Jeździec bez głowy*, reż. Tim Burton, Paramount Pictures 1999.

Kapusta, Anna, *Chrześcijańskie misterium śmierci. Figura Descensio ad inferos w historyji o chwalebnym zmartwychwstaniu Pańskim Mikołaja z Wilkowiecka*, „Maska" 2009, nr 5, ss. 23-47.

*Kino bez tajemnic*, red. Ewelina Nurczyńska-Fidelska i in., Warszawa: Wydawnictwo Stentor 2009.

*Koralina i tajemnicze drzwi*, reż. Henry Selick, Focus Features 2009.

Kornatowska, Maria, *Ballada na koniec wieku*, „Kino" 2000, nr 2, ss. 45-46.

Kramer, Kenneth Paul, *Śmierć w różnych religiach świata*, przekł. Marek Chojnacki, Kraków: Wydawnictwo WAM 2007.

Maciejewski, Łukasz, *Gnijący pan młody : o kinie Tima Burtona*, „Kwartalnik Filmowy" 2009, t. 31, nr 66 (126), ss. 155-172.

*Miasteczko Halloween*, reż. Henry Selick, Tim Burton, Touchstone Pictures 1993.

Miczka, Tadeusz, *O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych*, Katowice: Księgarnia św. Jacka 2002.

*Moongirl*, reż. Henry Selick, Laika Entertainment 2005.

Oleszczyk, Michał, *Demoniczny Sweeney Todd*, „Kino" 2008, nr 2, ss. 18-21.

*Paranorman*, reż. Chris Butler, Sam Fell, Laika Entertainment 2012.

Robb, Brian J., *Johnny Depp. Współczesny buntownik*, Warszawa: Wydawnictwo Cyklady 2006.

*Scenografia dla Demonicznego Fryzjera*, Warner Bros. Pictures 2007.

*Siódma pieczęć*, reż. Ingmar Bergman, Svensk Filmindustri 1957.

*Sok z Żuka*, reż. Tim Burton, The Geffen Company 1988.

*Straszny film*, Keenen Ivory Wayans, Dimension Films Wayans 2000.

*Sweeney Todd. Demoniczny golibroda z Fleet Street*, reż. Tim Burton, Warner Bros. Pictures 2007.

*Vincent*, reż. Tim Burton, Walt Disney Productions 1982.

Zalewski, Andrzej, *Opowieści z zaświatów. Sok z żuka i śmierć postmodernistyczna*, „Kwartalnik Filmowy" 2004, nr 45, ss. 237-245.

Zarębski, Konrad J., *Tim Burton...*, „Kino" 2005, nr 11, s. 22.

# Pozaedukacyjny zwierzyniec? Przekształcenia motywu raju zwierząt w polskiej literaturze fantastycznej dla dzieci i młodzieży

*Ewelina Rąbkowska*

**Abstract**

The article *Extra-educational Bestiary? Transformation of Animal Paradise Motif in Polish Young Adult Fantastic Literature* is an attempt to define a new argument for a possibility of animal immortality on the basis of fantasy literature for children and young adults. For this purpose, Ewelina Rąbkowska analyzes three examples of the theme of animal paradise in Polish animal fantasy novels for children and young adults. The main hypothesis of the article is that intuition of fantasy literature tells—in the same way as (defined in some previous papers) "poetical intuition"—stories about significant relationships between humans and non-humans, which last longer than single life. The author argues that contemporary fantasies for young adults are examples of crossing the borders of a traditional anthropocentric point of view. They show a new, post-humanist discourse about animals, change the language, narrative strategies and—what is most important—traditional didactic purposes of the text.

Ewelina Rąbkowska — mgr; literaturoznawczyni, specjalizująca się w literaturze dziecięcej i młodzieżowej; ukończyła Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, a także studia podyplomowe „Literatura i książka dla dzieci i młodzieży wobec wyzwań nowoczesności" pod kier. prof. dr. hab. Grzegorza Leszczyńskiego; słuchaczka studiów doktoranckich w Zakładzie Literatury Popularnej, Dziecięcej i Młodzieżowej ILP UW; pracuje w Muzeum Książki Dziecięcej w Warszawie. Autorka artykułów naukowych i recenzji książkowych; członkini PS IBBY oraz Pracowni Badań nad Literaturą dla Dzieci i Młodzieży; autorka monografii *Potrzeba początku. Kategoria dzieciństwa w polskiej współczesnej prozie wspomnieniowej 1987-2014* (2015). Kontakt: *erabkows@gmail.com*

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 83-95.

Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

## Wprowadzenie

Przedmiotem niniejszego tekstu jest analiza przekształceń motywu raju zwierząt występującego w trzech polskich fantastycznych utworach dla dzieci i młodzieży: *Zwierzętach mówiących* Władysława Anczyca (1873), *Akademii Pana Kleksa* Jana Brzechwy (1946) oraz *Miasteczku Ostatnich Westchnień* Grzegorza Gortata (2014). W utworach tych miejsca bytowania zantropomorfizowanych zwierząt po ich śmierci ukształtowane zostały na wzór raju. W chrześcijańskim kręgu kulturowym raj wywodzi się ze starotestamentalnego ogrodu Eden, dlatego w utworach literackich dla dzieci i młodzieży z motywem raju zwierząt toczy się dyskusja nie tylko ontologiczna, ale i teologiczna. Wpisane są w nie pytania dotyczące stworzenia świata, człowieka i zwierząt, drabiny bytów, duszy ludzkiej, zwierzęcej, nieśmiertelności zwierząt oraz ludzi. W tego typu tekstach podejmowana jest w istocie kwestia odpowiedzialności człowieka wobec zwierząt, winy i ewentualnej kary za cierpienie zadawane innym, a zatem kluczowe dla humanizmu zagadnienia etyczne.

Wątki zwierzęcych rajów w literaturze fantastycznej pojawiają się i w dobie posthumanizmu. Nie znikają one z repertuaru popularnych tropów, ale oczywiście ulegają przemianom na gruncie po-humanistycznego dyskursu. W tych przedstawieniach nie chodzi już tylko o stawianie kwestii odpowiedzialności człowieka wobec zwierząt, ale o znacznie odważniejsze próby pokazania, że same zwierzęta zdolne są do zemsty „zza grobu". Fantazje zwierzęce pisane dla dzieci i młodzieży cechują się pewnymi wyznacznikami, z których najważniejsze jest fantastyczne odwrócenie sytuacji ontologicznej zwierząt i ludzi (antropomorfizacja, hybrydyzacja, próby upodmiotowienia zwierzęcych bohaterów) i nakierowanie na ludzkiego niedorosłego odbiorcę i jego horyzont empatyczny, etyczny oraz poznawczy w odniesieniu do nie-ludzkich istot.

Grzegorz Leszczyński pisze, że przestrzeń Edenu opisanego w Starym Testamencie jest silnie związana z „dzieciństwem" człowieka, ponieważ na gruncie teologii ugruntował się pogląd, jakoby Adam i Ewa w ogrodzie stworzonym przez Boga byli po prostu niedorośli[1]. Dlatego badacza nie dziwi fakt, iż „Obraz odzyskanej wspólnoty świata zwierzęcego i świata ludzi, choć w Biblii skreślony zaledwie w paru zdaniach, musiał być nad wyraz sugestywny, skoro jego echa pobrzmiewają…"[2] szczególnie w utworach fantastycznych dla dzieci i młodzieży z motywem raju zwierzęcego.

[1] Grzegorz Leszczyński, *„Zwierzęta pełne wolności drzemią spokojnie tej nocy". Podszyte dzieckiem Biblijne bestiarium*, w: *Czytanie menażerii. Zwierzęta w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*, red. Anna Mik, Patrycja Pokora i Maciej Skowera, Warszawa: Wydawnictwo SBP, 2016, s. 27.

[2] Tamże, s 26.

### *Zwierzęta mówiące*, czyli „dydaktyzm zwierzęcy"

W utworze *Zwierzęta mówiące* Władysława Anczyca znajduje się opis pierwszego zwierzęcego raju w polskiej literaturze dla dzieci. Tekst ten pochodzi z 1873 roku[3] i jest opracowaniem publikacji francuskiej[4]. Jak autor zaznacza we wstępie, podjęta kwestia dręczenia zwierząt jest jego wkładem do utworu, jako że oryginał: „żadnej wyraźnej tendencyi nie posiada"[5], a Anczyc postawił sobie za zadanie „zwrócić uwagę na złe obchodzenie się u nas ze zwierzętami"[6]. Już zatem w komentarzach odautorskich widać, że motyw zwierzęcego raju powiązany jest ściśle z kwestią odpowiedzialności człowieka wobec tych istot, ich cierpienia, także zadawanego przez ludzi. Wprowadzona też została do opowieści kara dla człowieka (dziecka) za złe traktowanie zwierząt.

Bohaterem opowieści jest „rozpustny" Józio, mieszkaniec Starego Miasta w Warszawie. Chłopiec z jednej strony jest porywczy, bezmyślny, żywiołowy i wszędzie go pełno, to „dzikus" niechcący chodzić do szkoły, która go nudzi, ale – z drugiej strony – okazujący zwierzętom dobre serce: „Nigdy nie dręczył zwierząt, nie urywał skrzydełek ani nóg owadom, a jeżeli przypadkiem znalazł chorą albo zziębłą ptaszynę, podnosił ją, ogrzewał w zanadrzu i brał do domu; skoro zaś odżyła i odzyskała siły, wypuszczał ją na wolność"[7].

Gdy zatem Józio staje się świadkiem dręczenia psa przez rówieśników (ci usiłują spalić żywcem pudla), wstawia się za nim i ratuje go przed śmiercią. Wtedy niczym *deux ex machina* w pokoju pojawia się „potworny karzeł z ogromną głową, srogiego spojrzenia i strasznych rysów twarzy"[8], który okazuje się Geniuszem Kary i wielkorządcą Wyspy Poprawy. Istota tak przemawia do chłopców:

> Bóg obdarzył was rozumem, wynoszącym was ponad wszystkie zwierzęta, a wy, zamiast mu być za to wdzięcznymi i rozum kształcić, spadliście nizko jak jakie bydlęta. Niechaj więc twoi koledzy tymczasem żyją jak bydlęta. Każdemu z nich za karę dam postać zwierza, do którego swemi wadami najbardziej jest podobny, a tak przemienionych za pomocą mej władzy, przeniosę na „Wyspę Poprawy"[9].

Wyspa Poprawy to „prześliczna okolica […] ani pług, ani ręka ludzka od stworzenia świata jej nie tknęła"[10], przypomina zatem przestrzeń rajską, w której żyją ze sobą w zgodzie różne gatunki zwierząt, jakim udało się „ujść tyranii ludzkiej"[11] oraz dzieci przemienione w zwierzęta za karę (do czasu poprawy). Oczywiście perspektywa ta wskazuje na

[3] Drugie wydanie pochodzi z roku 1896: Władysław Ludwik Anczyc, *Zwierzęta mówiące*, Warszawa: Nakład i własność M. Arcta, 1896.

[4] Pierwowzór ten jest nieznany, jego zidentyfikowanie wymagałoby dalszych badań.

[5] Władysław Ludwik Anczyc, *Wstęp*, do: *Zwierzęta mówiące*, dz. cyt., s. 5.

[6] Tamże.

[7] Tamże, s. 10.

[8] Tamże, s. 20.

[9] Tamże, s. 21.

[10] Tamże, s. 23.

[11] Tamże, s. 27 (Anczyc nie decyduje się na scharakteryzowanie sposobu owego „ujścia", czyli ucieczki zwierząt spod tyranii ludzkiej. Kraina jest wyspą, a nie mówi się, jak zwierzęta się na nią przedostały, można założyć, że jest to po prostu autocenzura).

antropocentryzm myślenia o relacjach między człowiekiem i zwierzętami. Zbytnie okrucieństwo wobec zwierząt jest niedopuszczalne, ale nie z powodu ich samych, lecz ze względu na człowieka. To człowieczeństwo w człowieku jest tu zagrożone: chłopcu próbującemu spalić psa żywcem grozi odhumanizowanie, dlatego konieczna jest interwencja Geniusza Kary.

Karą jest oczywiście zamiana dziecka w zwierzę – i to takie, z którym owo dziecko dzieli wady. A repertuar tych „zwierzęcych wad" jest determinowany kulturowo: Franio żarłok zostaje kotem (znany jest już wówczas wiersz Stanisława Jachowicza *Chory kotek*); łakomą Marynię spotyka los o wiele gorszy, bo za to, że nie poczęstowała pukającej do drzwi głodnej dziewczynki choćby kromką chleba, jej twarz zostaje przemieniona w kocią. Być może jest to zatem pierwsza hybryda dziecięco-zwierzęca w polskiej literaturze dla dzieci. Dziewczynka z kocią twarzą żyje jakiś czas z rodzicami, którzy wstydzą się jej, potem jednak za dalsze przewinienia zostaje zamieniona w kotkę do połowy, a wreszcie – w kociej postaci doświadcza dręczenia ze strony dzieci. Zdziś zamieniony zostaje w pawia (za nadmierną dumę), Kazio i Leoś za bijatyki – w koguty. Zwraca uwagę historia chłopca zamienionego w osła[12] za nieprzykładanie się do nauki. Pojawia się tu ciekawy komentarz narratora, wychodzący poza rzeczywistość tekstową i poddający krytyce umowność łączenia konkretnych wad ludzkich z poszczególnymi gatunkami zwierząt:

> Najniesprawiedliwszy jest sąd ludzki o osłach: niema zwierzęcia spotwarzonego bardziej jak to biedne stworzenie. Gdzie tylko uszy obrócisz, wszędzie słyszysz: „Głupi jak osieł, uparty jak osieł, leniwy jak osieł, ośla głowa, ośli rozum", a przecież zwierzę to jest bardzo użyteczne człowiekowi[13].

Zamiana dziecka w zwierzę jako kara jest właściwa wczesnym tekstom, w których tendencja dydaktyczna wysuwa się na pierwszy plan. Są to także utwory zanurzone w tradycji antropocentrycznej, dlatego ta transformacja symbolizuje degradację dziecka, co objawia się najczęściej utratą zdolności mówienia. Na przykład w *Pinokiu* występują mówiące zantropomorfizowane zwierzęta, takie jak Kot, Lis, ryby (Delfin, Rekin), psy Alidoro i Melampo, ale w momencie zamiany w osły dzieci tracą zdolność mówienia ludzkim głosem: „Zamiast szlochów i skarg z pysków [Kijaszka i Pinokia] wydobywały się ośle ryki: – Ihoo, ihoooo, ihooooo"[14].

W tekście Anczyca ostateczna przemiana w zwierzę oznacza utratę zdolności posługiwania się rozumem, ale tutaj dzieci zamienione tymczasowo w zwierzęta mówią, choć czynią to w celu przekazania bohaterowi swoich doświadczeń. Są to historie o cierpieniu (czyli karze właściwej) w ciele zwierzęcia; co ciekawe, kara ta obejmuje nie tylko przewiny wobec zwierząt, ale także wobec ludzi słabszych (sierot, żebraków) oraz inne przywary dziecka (lenistwo, łakomstwo). Karane dzieci muszą zrozumieć, na czym w istocie

[12] Jest to motyw, który rozpowszechnił Collodi, ale ewidentnie nie był to jego oryginalny pomysł, skoro pojawia się i u Anczyca, i – co prawdopodobne – w nieznanym pierwowzorze francuskim.

[13] Tamże, s. 62-63.

[14] Carlo Collodi, *Pinokio*, przekł. Agnieszka Rylukowska, Warszawa: Nasza Księgarnia 2006, s. 133.

polega humanistyczny projekt człowieka jako króla wszelkiego stworzenia, istoty racjonalnej. Wpisana jest weń litość dla ludzi, zdolność do czynienia dobra, pobożność oraz łagodność (z ang. *kindness*) dla zwierząt. Postulat zniwelowania ich cierpienia, któremu się nie przeczy (zwierzęta mają zdolność do jego odczuwania, ale w tej tradycji bywają najczęściej do niego zredukowane), nie jest głównym celem tych tekstów. Ważny jest tu humanistyczny projekt dziecka, które stanie się pełnoprawnym członkiem społeczności ludzkiej.

Cierpienie doznane w skórze zwierzęcia, zagrożenie zerwaniem ze wspólnotą ludzką (poprzez utratę logosu i racjonalności oraz redukcję do cierpienia) stanowi właściwą karę w przestrzeniach służących poprawie, w których znajdują się dzieci, ale i w sytuacjach zamiany niedorosłego człowieka w zwierzę. Podobnie jak to było w *Kajtusiu Czarodzieju*[15], kiedy Kajtuś zamieniony w psa nie mógł mówić i doznał bólu, głodu, dręczenia, tak zamieniona w kotkę Marynia w tekście *Zwierzęta mówiące* przekazuje Józiowi straszną relację z kolejnych wymiarów okrucieństwa, które ją spotykają w ciele tego zwierzęcia:

> Ale najbardziej dały jej się we znaki rozpustne dzieci gospodarza. Ile razy powiodło im się schwytać biedną kotkę, natychmiast wlokły ją do pokoju, krępowały łapki, przywiązywały pęcherz wydęty, napełniony grochem, którego straszliwy szelest przerażał ją do najwyższego stopnia, biły ją, targały za uszki i wąsy i gdyby nie sługi litościwe, które kilkakrotnie wydarły ją z rąk tych złośliwych dzieci, niezawodnie skończyłaby życie zawcześnie[16].

## Osłabienie tendencji dydaktycznej i proto-posthumanizm w *Akademii Pana Kleksa*

Na drodze ewolucji literatury dla dzieci, charakteryzowanej przez Krystynę Kuliczkowską jako przesunięcie „od dydaktyzmu do artyzmu"[17], kolejne teksty reprezentują powolne oddalanie się od jaskrawego dydaktyzmu oraz odejście od jednoznacznej perspektywy antropocentrycznej[18]. W nich zamiana człowieka w zwierzę nie jest karą pojmowaną jako degradacja, utrata uprzywilejowanego statusu człowieka. I tak w *Kajtusiu Czarodzieju* opisana wcześniej zamiana dziecka w psa poszerza krąg doświadczeń istoty ludzkiej, pies i człowiek stają się równorzędne – żadne z nich nie jest uprzywilejowane. Doświadczenie wcielenia dziecka w istotę nie-ludzką stanowi w takich utworach odsłonięcie bliskości ontologicznej człowieka i zwierzęcia.

[15] Janusz Korczak, *Kajtuś Czarodziej: powieść*, Warszawa, nakł. autora, 1935.

[16] Władysław Ludwik Anczyc, dz. cyt., s. 42.

[17] Po raz pierwszy tezę tę wyartykułowała autorka w tekście *O współczesnej literaturze dla dzieci i młodzieży*, „Odrodzenie" 1948, nr 50, s. 3. Badaczka twierdzi, że literatura dla dzieci i młodzieży oscyluje między dwoma biegunami: od dydaktyzmu do artyzmu, pojmuje ona to zjawisko jako sinusoidalnie powracające prądy literackie w czasie. I chociaż obecnie teza ta została złagodzona, gdyż twierdzi się, że w każdy, nawet najbardziej „elitarny" i artystyczny utwór dla dzieci wpisane jest oddziaływanie na czytelnika, bo nakierowanie na odbiorcę jest tej literatury, w odróżnieniu od literatury dorosłej, wyznacznikiem (por. Grzegorz Leszczyński, *Bunt czytelników. Proza inicjacyjna netgeneracji*, Warszawa: Wydawnictwo SBP 2010, s. różne), to jednak powrotu do retoryki dydaktycznej, która nie traktuje swego odbiorcy jak partnera dialogu, być już nie może (por. Grzegorz Leszczyński, *Dialektyka ról czytelniczych w prozie Korczaka*, w: *Janusz Korczak. Pisarz*, red. Anna Maria Czernow, Warszawa: Wydawnictwo SBP 2013, s. 83-98).

[18] Nazywane są proto-posthumanistycznymi lub też, jeśli chodzi o teksty najnowsze, posthumanistycznymi (por. Zoe Jaques, *Children's Literature and the Posthuman. Animal. Environment. Cyborg, Children's Literature and Culture*. Routhledge Taylor&Francis Group, New York and London 2015, s. 6).

Utworem proto-posthumanistycznym, który ukazuje motyw zwierzęcego raju, jest *Akademia Pana Kleksa* Jana Brzechwy. Co ciekawe, raj nie stanowi tu przestrzeni poprawy dziecka, tak jak w *Zwierzętach mówiących*, jest to natomiast miejsce z dziecięcych marzeń. Bohater *Akademii*, Adaś Niezgódka, realizuje swą fantazję o lataniu. Unosi się w powietrze, ale spełniające się marzenie jest i fascynujące, i przerażające jednocześnie. Szybko bowiem chłopiec traci kontrolę nad kierunkiem lotu i unosi go wiatr. Tu zatem w marzeniu dziecięcym pojawia się przejście do stanu chaosu –z perspektywy dorosłego ujęte jako zagrożenie:

> Gdy tak zupełnie pomimo woli wznosiłem się coraz wyżej, ogarnęło mnie uczucie lęku i postanowiłem jak najprędzej lądować, okazało się jednak, że nie mam najmniejszego pojęcia o kierowaniu sobą w powietrzu. […] Zawisłem w powietrzu jak balon i wiatr niósł mnie nie wiadomo dokąd[19].

W taki właśnie sposób Adaś zostaje przeniesiony do tajemniczego miasteczka, w którym mieszkają zmarłe psy – do psiego raju. Nie zostaje zamieniony w zwierzę, ale zaczyna rozumieć psią mowę. Przewodnikiem chłopca po miasteczku jest Reks, który był przed paru laty jego ukochanym psem; nazywa on Adama swym „Panem", a chłopiec dowiaduje się, że zwierzę wpadło pod samochód kilka miesięcy wcześniej.

W tekście Brzechwy ujawnia się strategia narracyjna polegająca na tym, aby wykreować przede wszystkim fantastyczną przestrzeń, w sugestywny sposób opisać ją z wszelkimi szczegółami. Poruszające wyobraźnię elementy opisu psiego raju to przede wszystkim jego niezwykła topografia: ulica Baniek Mydlanych, Zaułek Dowcipny, ulica Konfiturowa, plac Tabliczki Mnożenia; niesamowite zajęcia psów: psi cyrk, psie kina, Teatr Trzech Pudli, psi fryzjer. To, co zwierzęta jedzą, także budzi zainteresowanie: z kranów zamiast wody płynie mleko, rosną tu drzewa kiełbasiane i krzewy serdelkowe, jest także hodowla kiszek kaszanych i pasztetowych, a na środku psiego raju stoi czekoladowy pomnik Doktora Dolittle, zjadany codziennie przez psy i znów się odnawiający. Psy mają zatem w raju jedzenia pod dostatkiem, nic nie jest im tu w stanie zaszkodzić, nie cierpią już także z powodu pcheł. Adam spotyka tu istoty równe sobie, sprawcze, niezredukowane do cierpienia z jednej strony lub do wierności człowiekowi – z drugiej. Owszem, psy szanują człowieka, ale w tej przestrzeni celem ich życia nie jest służba.

Przedstawienia ludzkiego okrucieństwa wobec psów w Akademii Pana Kleksa zostały zminimalizowane, co skutkuje także osłabieniem tendencji dydaktycznej. Jedyny wątek przypominający o krzywdach wyrządzonych zwierzętom przez ludzi został zrealizowany w pomyśle ulicy Dręczycieli. To miejsce, gdzie w czasie swego snu trafiają – co ciekawe – sami chłopcy winni cierpienia psów. Snują się tu niczym senne mary wypowiadając frazy: „Jestem dręczycielem, gdyż…" – po czym następuje opis konkretnej przewiny wobec określonego psa. Jak zapewnia Reks, samo trafienie na chwilę do psiego raju powoduje, że chłopcy ci się poprawiają. Raj zatem jako wizja fantastyczna staje się przestrzenią silnie oddziałującą na wrażliwość człowieka wobec zwierząt.

[19] Jan Brzechwa, *Akademia Pana Kleksa*, il. Jan Marcin Szancer, Warszawa: Czytelnik 1977, s. 47.

Nie ma tu więc kary, nie ma – opisywanej jako degradująca dziecko – zamiany w zwierzę, chociaż sama podróż do raju nie okazuje się radosnym przeżyciem dla Adama. Na ziemię sprowadza go Mateusz, a chłopiec czuje ulgę z tego powodu. Najważniejszym elementem jest jednak wymóg Kleksa, by chłopiec przyrzekł, iż nie będzie już nigdy latał. Dziecko musi zrezygnować ze swych marzeń, które mogą je oddalić zbytnio od ludzkiej społeczności, a jego pobyt w przestrzeni fantastycznej, która jest miejscem nie-ludzkim, zdominowanym przez zwierzęta, nie może się przedłużać w nieskończoność, bo to oznacza unicestwienie człowieka. Pobyt chłopca w psim raju trwa tylko dwanaście dni. Jest to przestrzeń „na opak" (słońce świeci tu od spodu), miejsce chaosu i fantazji. Tych dwanaście symbolicznych dni wystarcza w owym proto-posthumanistycznym tekście, by młody człowiek spotkał się z doświadczeniem innym niż ludzkie, przemyślał status ontologiczny ludzi i zwierząt, a wreszcie – odczuł empatię dla nie-ludzkich istot.

### *Miasteczko Ostatnich Westchnień* i perspektywa posthumanizmu

Tekstem realizującym motyw psiego raju już w perspektywie posthumanistycznej jest *Miasteczko Ostatnich Westchnień* Grzegorza Gortata. I tu, podobnie jak w utworach Anczyca oraz Brzechwy, w przestrzeni rajskiej pojawia się ludzkie dziecko. Jednak w najstarszym z omawianych utworów Józio przybywa na Wyspę Poprawy z Geniuszem Kary, zatem ma nadal opiekuna – przewodnika, który jest człowiekiem (a może nawet potworem, bo Geniusz Kary jest określany jako karzeł). Komentarze Geniusza Kary zawsze są wygłaszane z ludzkiej perspektywy zakładającej wszechwiedzę (karzeł przyjmuje rolę dorosłego). Natomiast w utworach późniejszych, zarówno Brzechwy, jak i Gortata, w raju dzieckiem opiekują się zwierzęta. Jest to motyw literacki rozpowszechniony w tak klasycznych utworach literatury światowej jak *Księga dżungli* Rudyarda Kiplinga czy *Tarzan wśród małp* Edgara Rice'a Burroughsa, a można go zdefiniować jako motyw zwierzęcych opiekunów dziecka.

Nie-ludzcy opiekunowie nie grają jednak ani u Brzechwy, ani u Gortata roli dorosłych. Zmiana w stosunku do wcześniejszej tradycji pisarstwa dydaktycznego polega na tym, że zwierzęta są im jawnie przeciwstawione. Miasteczko Brzechwy, w którym gospodarują zmarłe psy, nie jest łatwo dostępne dla ludzi – goszczą tu oni tylko czasami, po śmierci, w drodze do własnego raju. Lot Adama do psiego raju budzi w Panu Kleksie wręcz panikę. Z kolei do miasteczka wykreowanego przez Gortata człowiek nie ma prawa wstępu.

W utwory te wpisana jest zatem rezygnacja z postawy dydaktycznej wobec dziecka. U Brzechwy następuje ona w momencie, w którym wykład Lorda upominającego chłopca z powodu złego zachowania ludzi wobec psów zostaje ostro przerwany przez Reksa:

> — Powiem ci, Lordzie — przerwał mu Reks — że jesteś właściwie niedelikatny. Mój przyjaciel, pan Niezgódka, był moim Panem i czułem się w jego domu nie gorzej aniżeli tutaj, w psim raju. Chodź, Adasiu —

dodał zwracając się do mnie — nie każdy Lord jest prawdziwym Lordem. Oprowadzę cię po naszym rajskim mieście[20].

Także w utworze Gortata zwierzęta są przeciwstawione dorosłym, przez co automatycznie oddziaływanie dydaktyczne zostaje zawieszone. Maciej Skowera, analizując motyw zwierzęcych opiekunów w *Miasteczku...*, stawia tezę, że tylko pozornie wypowiadają się one we własnym imieniu, tak naprawdę będąc maskami surowych dorosłych. Najpierw – twierdzi autor – z powodu toposu kulturowego czują imperatyw opieki nad ludzkim dzieckiem, ale już ją pełniąc, uciekają się do przemocy fizycznej i psychicznej[21].

Wydaje się jednak, że motyw ten można interpretować inaczej, u Gortata bowiem w sposób wyraźny zaznacza się opozycja zwierzę – dorosły. Ujawnia się ona właśnie poprzez powstrzymywanie się zwierząt od postawy dydaktycznej wobec ludzkiego podopiecznego. Podobnie jak u Brzechwy owa delikatność zwierząt wobec dziecka polega na tym, że istoty nie-ludzkie wzbraniają się przed opowiedzeniem chłopcu, jaki gatunek reprezentuje i jak bardzo „zawinił" wobec swoich opiekunów. To właśnie zwierzętom przypisywany jest w tekście status agentów moralnych i jako takie są one przeciwstawione dorosłemu człowiekowi – ojcu dziecka, który przekroczył wszelkie granice okrucieństwa i bestialstwa. Znamienne jest jego pytanie skierowane do syna, Grakcha: „Nie wiem, kto cię uczył manier. Ale u mnie szybko zrozumiesz, że jak pytają, to trzeba odpowiadać. Inaczej skończysz jak twój jednoręki kompan"[22]. Grakcha tymczasem zwierzęta nie uczyły „manier" ani konwenansów.

Maciej Skowera twierdzi, jakoby pewne blokady komunikacyjne między zwierzętami a dzieckiem były wynikiem zapędów kolonizatorskich, sankcjonowania wiedzy przez grające rolę dorosłych zwierzęta, a zatem wyraz ich władzy wychowawczej nad dzieckiem na wzór ludzkiego rodzica (a także wyraz władzy dorosłego człowieka nad dyskursem). Tymczasem fragment ten można interpretować również jako wyraz własnej traumy zwierząt wynikającej z krzywd doznanych od człowieka. Wspomniany badacz także to podkreśla, twierdząc, że wraz z niedorosłym człowiekiem te nie-ludzkie stworzenia tworzą wspólnotę istot podporządkowanych.

Trzeba jednak pamiętać, że *Miasteczko...* nie jest w istocie prawdziwym rajem, ale przestrzenią decyzji. „Ostatnie westchnienie" to czas na przemyślenie kwestii zemsty za doznane cierpienia. Zwierzę może wrócić przez rzekę do świata żywych pod postacią człowieka i pomścić własną krzywdę: z ofiary stać się katem. Jak wskazuje doświadczenie, żadne z nich tego nie robi. Mają okazję zabić ludzkie niemowlę, ale pomimo niekorzystnego wyniku sądu nad dzieckiem oszczędzają je. Nie jest to – jak sądzi Skowera – wpisany w zwierzęcość imperatyw „niekrzywdzenia człowieka" jako pana wszelkiego stworzenia. Między chłopcem a opiekunami rozwija się prawdziwa miłość: tak delikatna, że

[20] Tamże, s. 50-51.

[21] Maciej Skowera, *Literackie spotkania istot podporządkowanych. Studium przypadku*: *„Miasteczko Ostatnich Westchnień" Grzegorza Gortata*, w: *Czytanie menażerii,* dz. cyt., s. 64-65.

[22] Grzegorz Gortat, *Miasteczko Ostatnich Westchnień*, Warszawa: Agencja Edytorska Ezop 2014, s. 92.

stająca przed dylematem wyboru między ochroną kogoś a okłamaniem go. Miłość taka jest przypisywana tylko ludziom i poświadczana w wielu tekstach literackich (na przykład w noweli *Kamizelka* Bolesława Prusa), narrator tekstu Gortata przypisuje ją natomiast zwierzętom:

> Kiedy jeszcze żył na świecie, Wolfgang miał oczy i uszy otwarte i dodać dwa do dwóch potrafił. Był o wiele bystrzejszy, niż ludziom się wydawało. Szybko zyskał pewność, co naprawdę się kryje za tym, że człowiek codziennie napełnia mu koryto jedzeniem, a co jakiś czas zapędza na wagę. Nie strach był najgorszy, bo z wiekiem się nauczył, że jeśli coś ma się zdarzyć, to i tak się zdarzy i lepiej za wiele nie rozmyślać. O tym i paru jeszcze rzeczach miałby odwagę opowiedzieć Dantemu, Rabenowi, Mori i reszcie. Ale nigdy nie zdradził, co czuł, okłamując własne dzieci – kiedy zapewniał, że człowiek ładuje je na platformę samochodu, bo powiało wiosną i przejażdżka dobrze malcom zrobi[23].

Karp Jerzy nie może powiedzieć chłopcu, co jest po drugiej stronie rzeki, bo zginął w niej złapany na haczyk przez człowieka. Raben gryzie chłopca w ucho, kiedy ten skacze z drzewa, chcąc nauczyć się latać jak ptak. Przed opowiedzeniem chłopcu prawdy powstrzymuje zwierzęta nie tyle trauma, ile wiedza, iż należy on do gatunku „gorszego", bo zgodnie z logiką tekstu oraz mitologii Białego Tygrysa człowiek jest gatunkiem zdemoralizowanym: „Bóg stworzył świat […]. Zwierzętom wystarczyło to, co otrzymały, człowiek wciąż domagał się więcej. W końcu zapragnął być taki jak Bóg"[24].

Zatem to miłość, a nie chęć zemsty popycha Rabena – psa skatowanego przez człowieka – do powrotu na ziemię w ludzkim ciele i pomszczenia krzywd nie własnych, ale swego przybranego ludzkiego syna. Najwyższy akt bestialstwa dorosłego człowieka – zabicie własnego dziecka – jako przekroczenie ostatecznych granic etycznych, uniemożliwia w pojęciu zwierząt zapomnienie wcześniejszych krzywd im zadanych[25]. Interwencję zwierząt w ludzki świat wywołuje zatem właśnie zerwanie najważniejszej więzi rodzinnej między ludźmi. W tym tylko sensie zwierzęcy zastępczy opiekunowie Grakcha stają się symbolami nie tyle władzy rodzicielskiej, ile prawdziwie głębokiej więzi opiekuńczej jako „starsi bracia"[26] człowieka. W ludzkim ciele Raben nie dokonuje okrutnych czynów, od

[23] Tamże, s. 27. Okłamywanie jako wyraz władzy rodzicielskiej pojawia się także np. w *Chłopcu w pasiastej piżamie* Johna Boyne'a. Ojciec, komendant obozu, okłamuje dziecko, że jest to gospodarstwo rolne, bo sam jest sprawcą ludobójstwa. Kłamstwa Jana Rothe'a wobec synów wynikają z tego, że jest on seryjnym mordercą.

[24] Tamże, s. 40. Pojawia się tu zatem argument o deifikacji jednego gatunku, która m.in. stała się przyczyną szowinizmu gatunkowego człowieka wobec innych zwierząt.

[25] Później okazuje się, że zwierzęta znalazły na ramieniu dziecka opaskę z nazwą miasta, które Raben dobrze znał jako miejsce swojej kaźni. Zwierzęta zatem od początku wiedzą, że uratowanie chłopca stanowi dla nich wyzwanie moralne. W tym sensie następuje posthumanistyczne odwrócenie kierunku: to zwierzęta patrzą na człowieka, a on pod ich spojrzeniem jest „nagi" i odczuwa wstyd (jak o tym pisał Derrida). Przed tym właśnie wstydem chcą uchronić siebie i chłopca zwierzęta, bo uczucie to oznaczać może uświadomienie sobie „otwartej rany" (pojęcie Agambena), która wynika z nieodwracalnego oddzielenia tego, co ludzkie i zwierzęce, co potwierdza tezę, że utwór Gortata jest nowoczesnym posthumanistycznym tekstem dla dzieci. Por. też Agnieszka Trześniewska, Dariusz Piechota, *Zwierzęta w orbicie fantastyki przełomu XIX i XX wieku*, w: *Czytanie menażerii...*, dz. cyt., s. 156, 164. Inna sprawa, czy tekst Gortata należy uważać za optymistyczny, czy pesymistyczny. Pesymistyczny klimat tego utworu odbity został w drastycznych scenach grozy i przemocy, ale końcowy wydźwięk jest umiarkowanie optymistyczny jako nie tylko udana próba integracji nie-ludzkiego z ludzkim (choć niestety okupiona zwierzęcą ofiarą – Raben musi zostać człowiekiem), ale także jako znalezienie „właściwej" formuły opowieści. Język fantastyki i przekształcenie takich jej motywów jak zwierzęcy raj, zwierzęcy opiekunowie dziecka, zemsta zwierząt, stał się atrakcyjnym sposobem podjęcia dialogu z odbiorcą na temat wymienionych wcześniej zagadnień z kręgu rozważań po-humanistycznych.

[26] Metaforykę „starszeństwa" zwierząt, „podążania za zwierzęciem", „następowania po zwierzęciu", a także „wychowania", „dyscyplinowania" człowieka przez naturę i zwierzęta wykorzystywał w swych esejach Jacques Derrida, por. tegoż, *The Animal that Therefore I Am (More to Follow)*, w: *The Animal that Therefore I Am*, tłum. D. Wills, New York: Fordham University Press 2008.

razu trafia w ręce swego oprawcy i staje się ofiarą. Gdyby skrzywdzone zwierzęta naprawdę symbolizowały władzę rodzicielską i kolonizatorską wobec Grakcha, oznaczałoby to, że z ofiar stały się katami, odpłacając mu za swoje cierpienie, mszcząc się na nim, one jednak nie podejmują takiej decyzji. W istocie ich zachowanie w stosunku do Grakcha wypełnia znamiona imperatywu moralnego.

Emmanuel Lévinas wprowadza do swej myśli etycznej kategorię „Innego", a także bardzo skomplikowaną kategorię „twarzy", co Zygmunt Bauman trawestuje następująco: „inny komenderuje mną mocą swojej słabości, nie siły; ma mnie na swoje rozkazy, powstrzymując się od wydawania mi rozkazów, to powściągliwość i cichość innego uruchamia mój impuls etyczny"[27]. Samo spojrzenie w twarz chłopca jest dla zwierząt wezwaniem moralnym, które nie może pozostać bez odpowiedzi. Skowera ma rację, że pojawia się tu archetyp dziecka opisany przez Carla Gustawa Junga (słabego, skrzywdzonego, które jednak natura będzie ochraniać[28]). Lecz jednocześnie dorosły nie ma tu władzy nad dyskursem, bo dyskurs zwraca się przeciw niemu.

Panowanie dorosłego nad dyskursem jest być może bardziej uobecnione w tekście Brzechwy, nazwanym proto-posthumanistycznym. Wiele w tym utworze niekonsekwencji (np. psi cyrk, kiełbasiane drzewa itd.), a jedną z nich może być właśnie ów imperatyw powrotu dziecka do ludzkiego opiekuna, który w przypadku utworu Gortata, tak wyraźnie przyjmującego perspektywę posthumanistyczną, prowadzi do unieważnienia owego nakazu nierozerwalności rodziny ludzkiej, o którym Peter Hunt pisał jako o ostatecznym bastionie kolonizatorskich zapędów w literaturze dla dzieci (nawet w antypedagogicznych powieściach Roalda Dahla[29]). Nie znam żadnego innego utworu dla dzieci lub młodzieży, w którym ukazana by była scena zemsty syna na ojcu biologicznym, kończąca się śmiercią tego ostatniego (Jan Rothe ginie w wybuchu samochodu, którym ucieka przed szukającymi zemsty rotwailerami), choć w niewielu z nich w zemście na rodzicu dziecku pomagają zwierzęta[30]. Zatem przypadek posthumanistycznej prozy Gortata pokazuje, że nieuniknione staje się, choćby symboliczne, unicestwienie rodzica – dorosłego człowieka, jako wyraziciela tradycyjnych i nieadekwatnych do nowej wrażliwości relacji między światem natury i kultury, a także zwierząt oraz ludzi.

Kolejna modyfikacja – wobec wcześniejszej, dydaktycznej tradycji pisania dla dzieci –dotyczy kwestii kary dla dzieci w przestrzeni poprawy, jaką jest zwierzęcy raj. Podczas gdy u Anczyca opis kar był głównym tematem utworu, w kolejnych tekstach schodzi na

[27] Zygmunt Bauman, *Straty uboczne*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2012, s. 133.

[28] Por. Maciej Skowera, dz. cyt., s. 64.

[29] Por. Peter Hunt, *Literatura dla dzieci a dzieciństwo*, w: *Wprowadzenie do badań nad dzieciństwem*, oprac. Mary Jane Kehily, przekł. ks. Marek Kościelniak, Kraków: Wydawnictwo WAM 2008, s. 69, 80.

[30] Kwestia zemsty zwierząt na ludzkich opiekunach dziecka podjęta została w jeszcze jednym utworze Gortata: *Ewelina i czarny ptak*. W literaturze dla dorosłego odbiorcy – na przykład w powieści kryminalnej Olgi Tokarczuk *Prowadź swój pług przez kości umarłych* – także pojawia się podejrzenie zemsty zwierząt, ale okazuje się, że to główna bohaterka zabija myśliwych. Motyw zemsty zwierząt symbolizuje zatem ich samostanowienie, a także nieredukowalność do bezwolnych ofiar człowieka. Gortat w deklaracjach autorskich odżegnuje się od dydaktyzmu, ale nie od postulatu „uczyć i wychowywać", jednak najważniejszą cechą jego pisarstwa wydaje się przesunięcie wagi problemów „wychowawczych" z dziecka na człowieka, co czyni jego literaturę bardzo uniwersalną z jednej strony oraz po-humanistyczną – z drugiej. Autor deklaruje bowiem oddziaływania „wychowawcze" w sferze „zła" wyrządzonego na równi człowiekowi i zwierzętom, por. tegoż, *Zło nie uchyla kapelusza*, z Grzegorzem Gortatem rozmawia Ewa Skibińska, „Ryms" 2014, nr 23, s. 14-15.

plan dalszy: u Brzechwy jest to epizod. U Gortata motywy kary i zamiany w zwierzę ulegają odwróceniu: dziecko nie znalazło się w Miasteczku Ostatnich Westchnień za karę, nie dokonuje się zamiana niedorosłego człowieka w zwierzę, wręcz przeciwnie, to pies przybiera ludzką postać i powraca do życia, aby pomścić krzywdę. Właśnie ta odwrotna droga – z ciała zwierzęcego do ludzkiego – jest tutaj metamorfozą degradującą dla psa, przemianą, której podejmuje się on w akcie ofiary dla swych zwierzęcych towarzyszy oraz chłopca, pewnego rodzaju koniecznością.

Podsumowując, można stwierdzić, że fantazja o zwierzęcym raju stanowi u Gortata przemyślaną i spójną wizję literacką, która podejmuje bardzo nowoczesne wątki dyskusji, jaka toczy się nie tylko na gruncie nurtów współczesnej humanistyki, ale i filozofii, a także teologii. Zagadnienia te obejmują, po pierwsze, zerwanie z dyskursem racjonalnym dorosłego, opisywalnym tylko językiem filozofii tradycyjnej, racjonalnej i zwrot ku intuicji poetyckiej, ściślej intuicji fantastycznej, która – jak się okazuje – może wypełnić luki w poznaniu i przekazie dyskursu filozoficznego.

Poprzez intuicję fantastyczną poświadczona zostaje niepowtarzalność więzi, jaka wytworzyła się między człowiekiem (Grakch) i zwierzęciem (Raben). Anna Barcz zwraca uwagę na to, że zmiany w portretowaniu zwierząt prowadzą do ukazywania wiążących emocjonalnie relacji ludzi i nie-ludzi, a dzięki tym więziom zwierzę staje się „kimś bliskim"[31]. W niepowtarzalną relację przyjaźni wpisane jest przekonanie o jej trwaniu i sile, większej niż granice czasu czy granice rzeczywistego/fantastycznego świata.

Ponadto, fantastyczna intuicja prowadząca do wykreowania zwierzęcych rajów staje się sposobem przekazania ludzkiego przeczucia dotyczącego bezpodstawności wykluczenia zwierząt z możliwości bycia nieśmiertelnym. Jest to forma podjęcia dyskusji z tymi wątkami tradycyjnej filozofii racjonalistycznej, które mówią o istnieniu wyraźnej granicy, jaka dzieli człowieka od zwierząt, a polega na jego wyjątkowej racjonalności, bliskości z Bogiem, wysokiej moralności, samoświadomości, a także właściwej tylko jemu zdolności odczuwania bólu i przyjemności.

Przedefiniowana zostaje granica natura – kultura w kontekście wychowania dziecka. Pobyt w przestrzeni natury nie ma wywołać w bohaterze uczucia strachu, a co za tym idzie – poprawy jego zachowania (nie ma właściwości perswazyjnych). Wyjście z tej przestrzeni nie jest konieczne po to, by stać się dorosłym, by mogło dokonać się przejście od natury pojmowanej jako sfera dzikości i chaosu do kultury związanej z cywilizacją oraz ludzkim panowaniem. Nie oznacza to, że intuicja fantastyczna Gortata nie jest oparta na nowoczesnych modyfikacjach kategorii dzieciństwa związanej z naturą (na przykład Jung czy Jan Jakub Rousseau).

Jednakże dyskurs ten zrywa z bohaterem dziecięcym jako przedstawicielem stanu niewinności (bezwolności, niegotowości) w obszarze natury. Samoświadomość, wysoka

[31] Anna Barcz, *Przedmowa*, do: *Realizm ekologiczny. Od ekokrytyki do zookrytyki w literaturze polskiej,* Katowice: „Śląsk" Wydawnictwo Naukowe 2016, s. 14.

moralność, sprawczość, czyli zdolność do wpływania na sferę „kultury" dorosłych, a nawet zmiana tych jej aspektów, które zerwały z „naturą", które – jak bestialstwo dorosłego – są „wynaturzone", oto cechy takiego bohatera, przy czym ważne jest to, że ingerencja w świat dorosłych nie została nakierowana na „uratowanie" przez dziecko ludzkiego opiekuna (model ten pojawia się na przykład w prozie dla młodzieży Kornela Makuszyńskiego (*Szatan z siódmej klasy*, 1937) inspirowanej filozofią dzieciństwa z *Tajemniczego ogrodu* Frances Hodgson Burnett. W wizji Gortata mamy do czynienia z bardziej radykalnym zniesieniem granic między kulturą a naturą w kontekście wychowania.

**Bibliografia**

Anczyc Władysław Ludwik, *Zwierzęta mówiące*, Warszawa: Nakład i własność M. Arcta 1896, wyd. II.

Barcz Anna, *Przedmowa*, do: *Realizm ekologiczny. Od ekokrytyki do zookrytyki w literaturze polskiej,* Katowice: „Śląsk" Wydawnictwo Naukowe 2016.

Brzechwa Jan, *Akademia Pana Kleksa*, Warszawa: Czytelnik 1977.

Collodi Carlo, *Pinokio*, przekł. Agnieszka Rylukowska, Warszawa: Nasza Księgarnia 2006.

Derrida Jacques, *The Animal that Therefore I Am (More to Follow),* w: *The Animal that Therefore I Am*, tłum. D. Wills, New York: Fordham University Press 2008.

Gortat Grzegorz, *Miasteczko Ostatnich Westchnień*, Warszawa: Agencja Edytorska Ezop 2014.

Gortat Grzegorz, *Zło nie uchyla kapelusza*, z Grzegorzem Gortatem rozmawia Ewa Skibińska, „Ryms" 2014, nr 23, ss. 14-15.

Hunt Peter, *Literatura dla dzieci a dzieciństwo*, w: *Wprowadzenie do badań nad dzieciństwem*, oprac. Mary Jane Kehily, tłum. ks. Marek Kościelniak, Kraków: Wydawnictwo WAM 2008.

Kuliczkowska Krystyna, *O współczesnej literaturze dla dzieci i młodzieży*, „Odrodzenie" 1948, nr 50.

Leszczyński Grzegorz, *„Zwierzęta pełne wolności drzemią spokojnie tej nocy". Podszyte dzieckiem Biblijne bestiarium*, w: *Czytanie menażerii. Zwierzęta w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*, red. Anna Mik, Patrycja Pokora i Maciej Skowera, Warszawa: Wydawnictwo SBP 2016.

Leszczyński Grzegorz, *Bunt czytelników. Proza inicjacyjna netgeneracji*, Warszawa: Wydawnictwo SBP 2010.

Leszczyński Grzegorz, *Dialektyka ról czytelniczych w prozie Korczaka*, w: *Janusz Korczak. Pisarz*, red. Anna Maria Czernow, Warszawa: Wydawnictwo SBP 2013.

Skowera Maciej, *Literackie spotkania istot podporządkowanych. Studium przypadku*: Miasteczko Ostatnich Westchnień *Grzegorza Gortata*, w: *Czytanie menażerii. Zwierzęta w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*, red. Anna Mik, Patrycja Pokora i Maciej Skowera, Warszawa: Wydawnictwo SBP 2016.

Trześniewska Agnieszka, Piechota Dariusz, *Zwierzęta w orbicie fantastyki przełomu XIX i XX wieku*, w: *Czytanie menażerii. Zwierzęta w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*, red. Anna Mik, Patrycja Pokora i Maciej Skowera, Warszawa: Wydawnictwo SBP 2016.

# "I am thou… Thou art I…"—How *Persona 4's* Young Adult Fiction Communicates Japanese Values

*Sven Dwulecki*

**Abstract**

*Life is Strange, INSIDE, Oxenfree*—all these video games represent a seemingly entirely new genre. Young Adult videogames diverge from the male, gloomy grown-up stereotypes and replace them with adolescent protagonists in their coming of age stories. Their commercial success seem to validate their endeavors. However, YA narratives are hidden in plain sights for many years within JRPGs. *Shin Megami Tensei – Persona 4* (short *Persona 4* or *P4*) is a cultural ambassador. This paper examines how the game's procedural rhetoric in combination with its Young Adult story advocate in favor of specific Japanese values. The time structure of *P4* reinforces a long-term orientation and requires strategic planning as well as tactical flexibility. So-called "Social Links" represents Japan unique take on collectivism. Each link encapsulates a small YA narrative and offers different benefits to social-active protagonist. Finally, grinding mechanics reflect the notion of repetition-based learning. Japanese schools teach through engaging with developing several solutions to a singular problem. The same holds true for the grinding process. All these elements combined create a game rhetoric promoting these aspects of Japanese culture.

Sven Dwulecki is a PhD candidate at the University of Tübingen and former market researcher at Crytek; his research is focused on the rhetoric of video games and their influence upon consumers; in his field of expertise he combines business and digital rhetoric with a focus on marketing strategy, innovation, and the role of entertainment industry. Together with Krzysztof M. Maj he is the co-editor of the upcoming essay collection *Worlds of Bioshock* (to be published by Facta Ficta Research Centre in Kraków). Contact: *svendwulecki@googlemail.com*

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 97-113.

The digital version of this article is licenced under Creative Commons: Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Some rights reserved by Facta Ficta Research Centre in Kraków.

> *Persona* games are about the unreal and the very real. They are a riot of colour, imagination, humour and humanity, chock-full of weird and cool mechanics and unforgettable characters[1].

The statement above is even more impressive considered the game's main cast is not the stereotypical group of male gloomy grunts that fire almost as many quips as bullets. Instead *Shin Megami Tensei: Persona 4* (typically abbreviated *Persona 4* or *P4*) tells a grand story about a group of young adults, their way towards adulthood, and a mysterious murder series. This young adult videogame is not only highly regarded among critics, but it is also a prime example of how videogames can communicate culture—which shall be examined here from this very perspective.

The article is divided into two parts. Firstly, it gives a look at video games representing the genre of young adult and try answering the question why the latter is still considered a new one, despite its ongoing presence for many years in Japanese role-playing games (jRPGs). The next step is to examine the *Shin Megami Tensei* (*SMT*) series and explain fundamental aspects of *Persona 4*—specifically its narrative and gameplay. Procedural rhetoric, narrative frames, and identification will be introduced as analytical tools. This setup will allow for the second part to dissect the cultural values communicated in *Persona 4*. While long term orientation, collectivism and repetitious learning are not exclusive to Japanese culture, *P4* manages to communicate its Japanese-specific configuration.

## Young Adult Videogames—A Status Quo

The term "young adult videogame"[2] rose to prominence only recently within the videogame industry. In 2015, Nate Ewert-Krocker still bemoaned "Where Are All the YA Games?"[3]. In his perception, a lacuna yawned between games that are design for everybody, like *FIFA* or *Mario Kart*, and those targeted at a mature(ing) audience, like *Grand Theft Auto* (*GTA*) or *Assassin's Creed*. He could not know that he was writing right at the moment of a tectonic shift in the publishing sphere. Only one year later Zach Hines reported about three games that visibly diverged from the adult-dominated mainstream:

> In the recent hit game *Inside*, you play a child on the run through a mysterious and horrifying surveillance state straight out of *1984*. *Oxenfree* stars a group of teenagers with a complicated history arriving at a spooky island for an ill-advised camping trip. *Life Is Strange* puts you in the shoes of a young girl at a boarding school with burgeoning time-warp powers and messed-up friends. The common thread among these three highly acclaimed indie games is obvious: They star youthful protagonists facing confusing coming-of-age moments in worlds tinted by magic and mystery. They're what you might call "young adult" video games[4].

[1] Danny Wadeson, *Why People Love Persona*, in: *Kotaku.com*, online: http://kotaku.com/why-people-love-persona-1769348010 [accessed: 01.05.2017].

[2] Later on abbreviated as "YA videogame".

[3] Nate Ewert-Krocker, *Adolescence is Strange: Where Are All the YA Games?*, in: *PasteMagazine.com*, online: https://www.pastemagazine.com/articles/2015/04/adolescence-is-strange-where-are-all-the-ya-games.html [accessed: 01.05.2017].

[4] Zach Hines, *Why young-adult video games are thriving*, in: *Engadget.com,* online: https://www.engadget.com/2016/08/24/young-adult-video-games/ [accessed: 01.05.2017].

Whilst mature-only blockbusters like *Call of Duty, Battlefield*, and *Tom Clancy's The Division* still dominated the US videogame sales in 2016[5], the aforementioned *INSIDE*, *Oxenfree*, or *Life is Strange* mark a surprising development within the market. As Zack Hines described them above, they tell different stories about young heroes and heroines and their individual challenges to overcome. This hints towards a newly rising segment within the videogame industry. YA videogames are seemingly capable to compete on the market. This impression is backed by their critical acclaim[6]. Comparing all *Metacritic*-scores reveals the following:

| AAA VIDEOGAME NAME | SCORE | INDIE VIDEOGAME NAME | SCORE |
|---|---|---|---|
| *Battlefield 1* | 89 | *INSIDE* | 91 |
| *Tom Clancy's The Division* | 80 | *Life is Strange* | 85 |
| *Call of Duty: Infinite Warfare* | 77 | *Oxenfree* | 79 |

Table 1 Metacritic scores comparison[7]

Despite huge gaps regarding development budgets (AAA games vs. indie counterparts), the resulting scores are quite comparable. Therefore, it can be inferred that critics did not see a significant qualitative difference between those games[8]. Developers also reached financial success with their YA videogames. *INSIDE* is already the second YA title by the *Limbo*-creators Playdead. Dontnod Entertainment also confirmed the development of a *Life is Strange* sequel[9]. The continued work on games that feature young adults as their protagonists hints towards a—at least adequate—success, necessary for the developers to continue these IPs[10]. All in all, these examples indicate the existence of a large number of customers interested in investing money in videogames that can be considered young adult. Yet, despite not being often called as such, there has been an entire genre that frequently feature YA narratives in videogames for a considerable amount of time. As Ewert-Krocker adjusted his statement in the later part of the quoted article:

[5] Paul Tassi, *The Best Selling Games of 2016 Reveal A Few Surprises*, in: *Forbes.com*, https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/01/23/the-best-selling-games-of-2016-reveal-a-few-surprises/#608e50b5608e [accessed: 01.05.2017].

[6] Individual critic's voices as well as Metacritic scores are certainly not reliable predictors for financial success. However, with publishers taking critical acclaim and Metacritic as foundation for bonus payments, a developer's decision process to venture into YA territory is likely influence by it and serves as a rough, yet sufficient, indicator.

[7] The displayed scores are based on *PlayStation4* reviews. Despite *Metacritic's* eclectic methodology, the resulting evidence is satisfying enough for a comparison between the given games. Cf. *INSIDE*, in: *Metacritic*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/inside; *Life Is Strange*, in: *Metacritic*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/life-is-strange; *Oxenfree*, in: *Metacritic*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/oxenfree; *Battlefield 1*, in: *Metacritic*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1; *Tom Clancy's The Division*. in *Metacritic*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/tom-clancys-the-division; *Call of Duty: Infinite Warfare*, in: *Metacritic*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-infinite-warfare [all accessed: 01.05.2017].

[8] Nonetheless, it should be kept in mind that the left column has a broader target audience in mind. Therefore, achieving a high rating despite the frequently toxic attitude by critics towards many AAA-franchises is remarkable. Meanwhile, indie titles target specific niche markets and allow for a more specialized approach. Hence, the differences in budgets are partially equalized through those effects.

[9] Jordan Sirani, *Life Is Strange 2 Development Has Begun*, in: *IGN.com,* online: http://www.ign.com/articles/2017/05/18/life-is-strange-2-development-has-begun [accessed: 01.05.2017].

[10] IP is an acronym for „intellectual property", commonly used in the industry.

> It would be painting with too broad a brush to say that there are absolutely no games about teenagers, or no games that treat teenage issues: Many games in the anime aesthetic feature teenage protagonists, for instance, and both the *Persona* and *Final Fantasy* series have narratives that are challenging but (mostly) appropriate for young adult players. In fact, the jRPG might be the closest thing that games have to YA fiction […][11].

This hidden genre will be examined throughout this paper by analyzing one of the most successful JRPGs in history: *Shin Megami Tensei: Persona 4.*

## *Shin Megami Tensei—Persona 4* and the hidden YA narrative

*Persona 4* is a heavy hitter among JRPGs. It was originally released in 2008 for PlayStation 2 by ATLUS as *Shin Megami Tensei—Persona 4.* Re-released in 2012 on PlayStation Vita, *Persona 4 Golden* dropped the *SMT* branding as an extended edition with trophy support. Both versions rank high on many critics' lists with a Metacritic score of 90 and 93 respectively—and thereby outperforming in its final form all aforementioned games, despite the advanced release year[12].

*Persona 4* originates from a rich and multilayered franchise. *Shin Megami Tensei* (*SMT*) is a long-running jRPG series developed and published by ATLUS. *SMT* started 1987 with *Digital Devil Story: Megami Tensei* based on the eponymous novel by Aya Nishitani.

> *Shin Megami Tensei* […] is a Japanese phrase that translates as "True Goddess Metempsychosis". [The last term—S.D.] refers specifically to the unending process of birth, death, and rebirth that is of central importance to the Buddhist religious tradition. Even deities are slaves to the cycle of metempsychosis in Buddhist thought, and this belief features prominently in the plotlines of the various Shin Megami Tensei games. Who exactly the titular "goddess" is supposed to be is usually left up to the player[13].

To date, the franchise brought up over thirty games separated in different sub-series, including, among others, *Digital Devil Saga*, *Devil Summoner*, and *Persona.* The last branch hosts five main installments—with 2017's *Persona 5* as its latest—several spin-offs, and cross-overs.

The series triggered a vast transmedial effort. Similar to its predecessor *Persona 3*, *P4* is the basis for anime adaptations[14], an on-going manga series[15], light novel[16] and even a live stage production[17]. Meanwhile, the narrative was continued in two fighting games,

[11] Nate Ewert-Krocker, *Adolescence is Strange...*, op. cit.

[12] *Shin Megai Tensei: Persona 4*, in: *Metacritic.com*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-2/shin-megami-tensei-persona-4 [accessed: 01.05.2017]; *Persona 4 Golden*, in: *Metacritic.com*, online: http://www.metacritic.com/game/playstation-vita/persona-4-golden [accessed: 01.05.2017].

[13] Alicia Ashby, *The History of Shin Megami Tensei*, in: *Atlus.com*, online: https://www.atlus.com/smt/history.html [accessed: 01.05.2017].

[14] *Persona 4: The Animation*, in: *IMDb.com*, online: http://www.imdb.com/title/tt2387612/ [accessed: 01.05.2017].

[15] Luke Reilly, *Persona 4 Manga Series to Be released in English*, in: *IGN.com*, online: http://www.ign.com/articles/2015/06/18/-persona-4-manga-series-to-be-released-in-english [accessed: 01.05.2017].

[16] Richard Eisenbels, *Wanna Know What Happens After Persona? There's a Manga for That*, in: *Kotaku.com*, online: http://kotaku.com/wanna-know-what-happens-after-persona-4-there-s-a-mang-1471582579 [accessed: 01.05.2017].

[17] Brian Ashcraft, *Persona 4 Is Being Turned Into a...*, in: *Kotaku.com,* http://kotaku.com/5859170/persona-4-is-being-turned-into-a [accessed: 01.05.2017].

*Persona 4 Arena* and *Persona 4 Arena Ultimax*, to be later on concluded with the dancing game, *Persona 4: Dancing All Night*[18]. Finally, a cross-over between the casts of *Persona 3* and *Persona 4* resulted in *Persona Q: Shadow of the Labyrinth*. Unlike the majority of the *SMT* franchise, all *P4*-related products were localized and published in the West. It can be inferred therefore that the commercial success in Japan was at least adequately matched in Western markets to justify the effort of localization, distribution, and publication abroad. It is worth taking a closer look at the narrative and gameplay proposals *Persona 4* makes.

At its core, *P4*'s narrative is a crime mystery. The player-named protagonist moves at the beginning of the game to the small town of Inaba. Shortly after his arrival, a series of grotesque murders occurs—and the hero rises with his small-but-growing group of friends forming an investigation team to solve the mystery. Rumors about the so-called Midnight-Channel, a television program that exclusively airs at midnight on a rainy day, lead the protagonist towards an unexpected revelation: the Channel is not only real, but is also a part of an eponymous, parallel world separated only by the surface of television screens. Mysterious creatures, so-called "shadows", inhabit this realm and attack any intruder. The unknown perpetrator behind the killings seemingly throws people into this world to end their lives. Accordingly, the player is confronted with unraveling the identity of the killer and exploring the secrets of the Midnight-Channel realm. These challenges have direct impact on the gameplay of *P4*.

*Persona 4*'s gameplay is twofold. The protagonist has to cope with everyday problems of a high school student—from lessons and exams up to all aspects of social life. During these segments, the player can improve characteristics like courage, expression, or diligence or strengthen bonds of friendship with other character—these are so-called *Social Links* (abbreviated as *S.Links*). The second half is constituted by the exploration of the Midnight-Channel. The investigation team moves through the world in a dungeon crawling manner, fighting shadows, and rescuing new victims of the evil perpetrator. Along with the game's narrative, this combination constitutes a specific cultural rhetoric.

## Rhetoric and Culture—How Games Transmit Values

Videogames are tools for persuasive communication. Computers differentiate themselves from the other media by their procedurality. It is, as Jonathan Lessard reminds, "particularly suited to the rapid carrying out of large sets of instructions" which made computers "a natural medium for procedural objects"[19]. Procedurality allows them to mimic processes occurring in our world in all their complexity and nuances. For Ian Bogost, the underlying rules and patterns can be dictated by an individual with persuasive intent—and, as such, can be termed, as Joachim Knape would say, strategic communicators or

[18] Cf. Megan Farokhmanesh, *The Persona Series, Explained*, in: *Polygon.com*, online: https://www.polygon.com/2016/9/14/-12901558/what-is-persona-explainer-persona-5 [accessed: 01.05.2017].

[19] Jonathan Lessard, *Procedural*, in: *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin Robertson, Baltimore: John Hopkins University Press 2014, p. 407.

rhetoricians[20]. Each of these simulations hold a specific set of beliefs and make them persuasive. Bogost developed out of this observation his very own form of rhetoric:

> I suggest the name procedural rhetoric [orig. emphasis—S.D.] for the new type of persuasive and expressive practice at work […]. *Procedurality* refers to a way of creating, explaining, or understanding processes. And processes define the way things work: the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith. Rhetoric refers to effective and persuasive expression. Procedural rhetoric, then, is a practice of persuading through processes in general and computational processes in particular[21].

Videogames can persuade their users to believe in certain ideologies, favor specific products, or gain knowledge[22]. This line of thought can be expanded to cultures: "[…] for culture is a process of making meanings in which people actively participate" and "it is not a set of preformed meanings handed down to and imposed upon the people"[23]. So instead of merely describing values and ideals, videogames enable the player to partake in this process. Understanding videogames as digital texts, the procedural approach will be matched by a narrative text analysis. This accounts for those aspects within games that are not expressed through their rules.

An incremental subset of procedural rhetoric is identification. Ian Bogost adapted, alongside ancient rhetoric ideals, New Rhetoric ideas from Kenneth Burke who understood the persuasive power of rhetoric as consubstantiality[24]. According to Burke, people are more receptive to arguments if they see a certain likeness with the speaker. Therefore, in terms of videogames, players can be persuaded through characters and situations that resemble their lives and themselves. This thought can be extended and combined with the concept of the *homunculus digitalis* to better understand the communication of culture.

Videogames can serve as cultural ambassadors. They advocate cultural values through procedural rhetoric as well as the narrative setup. *P4* does this in a subtle yet efficient manner. It is equally a product of Japanese culture and a cultural ambassador, all the more as Japanese games are predestined to be analyzed under a cultural perspective. The monolithic structure of Japanese videogame industry arguably ignores the otherwise complicated nature of cultural analysis of multicultural development teams. With almost all Japanese developers, *P4* is clearly a cultural artifact of Japan[25].

[20] Joachim Knape, *Was ist Rhetorik?*, Stuttgart: Reclam 2000, p. 33.

[21] Ian Bogost, *Procedural Rhetoric*, Cambridge, London: MIT Press 2007, p. 2.

[22] Cf. Ibidem, p. 65, 145, 231 (passim).

[23] John Fiske, *British Cultural Studies and Television*, in: *What is Cultural Studies? A Reader*, ed. John Storey, New York: St Martin's Press, p. 142.

[24] Cf. Kenneth Burke, *A Rhetoric of Motives*, Berkeley: University of California Press 1969.

[25] TheCockCrew, *Persona 4 – Credits*, in: *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=hOU2Ht7E97A, 0:25-4:45 [accessed: 01.05.2017].

## *Tempus Fugit*—Advocating for Planning Ahead

*It is dark one inch ahead of you.*
— Japanese proverb

*Expect the unexpected.*
— English proverb

*Persona 4* is structurally geared to teach the value of long term orientation. As Geert Hofstede puts it, "In a long-time-oriented culture, the basic notion about the world is that it is in flux, and preparing for the future is always needed"[26]. Correspondingly, Japan ranks worldwide:

> […] as one of the most Long Term Orientation oriented societies. Japanese see their life as a very short moment in a long history of mankind. From this perspective, some kind of fatalism is not strange to the Japanese. You do your best in your life time and that is all what you can do[27].

This fatalism can be already found in the over-archiving franchise of *Shin Megami Tensei*. The "True Goddess Metempsychosis" is the leitmotiv of the series' narrative[28]. No matter the excellence of the player performance, the cycle of life, death, and rebirth cannot be broken. The possible worlds of *SMT* head towards its destruction and the only difference possibly made by the player is reducing the impact[29].

The temporal structure in *P4* favors long-term oriented playstyles. An uninitiated player might not be aware that the game's narrative stretches over the course of twelve months or that certain time-periods are automatically fast-tracked (and therefore lost in potential playtime). Developing a long-term strategy is crucial for a "perfect" playthrough, that is one aiming to complete all offered challenges within the game. Such a disadvantage in player's knowledge can quite likely shift a first playthrough's nature to be primarily tactical—adjusting to the unexpectedly changing circumstances. Nonetheless, a long-term oriented player is still able to achieve the goal of a perfect playthrough[30].

This planning procedure is mirrored on a microlevel in every fight. The round-based combat segments do not force players to take action within limited time frames. Instead, it offers potentially unlimited space for forging plans and considering effects. Ideally, a

[26] Geert Hofstede, *The 6-D model of national culture*, online: http://geerthofstede.com/culture-geert-hofstede-gert-jan-hofstede/6d-model-of-national-culture/ [accessed: 01.05.2017].

[27] Leo Feyer, *Japan*, online: https://geert-hofstede.com/japan.html [accessed: 01.05.2017].

[28] This leitmotiv is widely spread among jPRGs. The *Final Fantasy*-series holds this thought also in its name, but societal turnover is also present in *Fire Emblem*, *Dragon Quest* or *Ni No Kuni* to just name a few. The often-criticized retelling of the same basic story arc in *Zelda* or *Super Mario* actually reflects upon the similar notion: no matter the victorious end of the previous installments, the forces of destruction will return. Within this broader scope of cyclic narratives throughout franchises, the Japanese express the notion of reoccurring history.

[29] This view might also help to understand the specifically Japanese tendency to create narrative heavy games, like *Persona*. Long conversations and cutscenes frequently occur in Japanese games. While being often depicted as disruptive in the West, it simply reflects upon different cultural values. This type of criticism might originate from low long term orientation and therefore a focus on immediate results. Within Japanese tendency for long term orientation, it is not critical to ensure constant gratification in form of permanently available gameplay agency.

[30] Cf. Alicia Ashby, Iaian Ross, *Persona 4—Official Strategy Guide*, DoubleJump Books 2008, p.74.

player analyses her enemies' weakness, chooses the most effective arrangement of actions and executes them in a structured and successful manner[31]. The overall game-structure procedurally advocates for more long term orientation and grants benefits for players who cope with this notion.

## "From the sea of thy soul, I come..."—Advocating for Social Interaction

*Friends are known first in hardships*
— Japanese proverb

*A friend in need is a friend indeed*
— English proverb

Saving the world with the power of friendship. What sounds at first like a cynical summary of the *Persona* franchise—and many Japanese franchises at large—is actually one of the core lessons embedded in their games. Embodied in the "Social Links", the player is encouraged to be social, spend time with a range of characters, and establish social bonds.

Personas are the quintessential aspect of the game. In order to understand S.Links, it requires to grasp the concept of the franchise's eponymous mechanic. Personas are physical embodiments of an individual's personality or, respectively, psyche. They take form only for short periods of time and can be utilized in battles as proxy fighters[32]. The iconic "Thou art I… and I am thou…"[33], chosen for the title of this article, appears frequently throughout the franchise and reminds the player about the special bond between persona and protagonist. Whilst all other companions have one dedicated persona, the protagonist has the special ability to change between several. Their visual appearance differs tremendously and can take the form of creatures from ancient Greek mythological, like centaurs, harpies, or chimeras, through Christian Angelic iconography up to classic Japanese folklore and many more[34]. All personas have a specific type that is differentiated according to the twenty-two Arcana of Tarot[35]. Each Arcana represents a specific archetypical temperament and matches correspondingly an inhabitant of Inaba[36]. Seven links represent the individual members with the investigation team. Fool and Judgment even represent the protagonist and his group's inner unity. The others are a diverse collection of people. These S.Links are specifically prone to be misunderstood. Such distinct cultural signifiers "may strike different chords in different cultures. This may explain why [these—S.D.]

[31] The specific values of thought and learning is further explored in the section "Grind Yourself to Perfection—Advocating for Repetition Based Learning".

[32] Alicia Ashby, Iaian Ross, *Persona 4—Official Strategy Guide,* op. cit., p. 67.

[33] Cf. *"I am thou"*, in: *Megamitensei*, online: http://megamitensei.wikia.com/wiki/I_am_thou [accessed: 01.05.2017].

[34] This large conglomerate of religious symbols prevented the Shin Megami Tensei franchise for a long time to be published in the West.

[35] Cf. Alicia Ashby, Iaian Ross, *Persona 4—Official Strategy Guide,* op. cit., p. 173 passim.

[36] The only exception to this pattern is *World*. It can only be unlocked by maximizing bonds with all characters and therefore reaching a state of perfection. Ibidem, p. 242. How Jungian psychology and, more specifically, the archetypes are reflected in P4 cannot be explored in this paper due to its predominant focus on Japanese-specific cultural elements.

make disturbing ripples when they surface in mainstream Western media"[37]. While *Persona's* Social Links sometime suffer similar issues of misapprehension among critics[38], Social Links actually influences different aspects of *Persona 4's* gameplay. It has a direct impact on the narrative experience, ally battle behavior and fusing personas.

All Social Links are essentially small, contained YA narratives. Each of the twenty-one S.Links are short stories about different pivotal aspects of adolescence. *Persona 4* "isn't afraid to discuss trauma, LGBT issues, loss, fear, depression, and more"[39]. For example, Yukiko Amagi, representing the priestess arcana, struggles with the parental expectation to take over someday the family's traditional inn. Meanwhile, her best friend Chie Satonaka (chariot arcana) suffers under a lack of vision for her professional future. Other S.Links deal with questions of age (death arcana), challenges of (missing) talent (sun arcana), or meaning of self (lovers arcana). The player spends time with these characters during times of challenge and actively partakes in conversations with them. With the protagonist essentially being an empty husk, identification can take place. What sounds at first contradicting is the source for a persuasive two-step strategy. The semi-defined protagonist allows the player to project her personality with values, ideals, and agendas into the hero. The player does not enact a pre-described role, but establishes (at least to a large extend) the personality of the hero herself. Identification can occur, because likeness is active established through the player[40]. In the second step, this alter ego spends time with the S.Link characters in a more credible manner. Unlike other famous dialogue systems designed by, for instance, Bioware, *P4's* dialog choice options are not color-coded. Instead of "blue" for "being nice" and "red" for "playing naughty", all responses appear equal. However, their impact differs tremendously. While some replies intensify the bond, others have no impact at all, or even a disastrous one[41]. These situations resemble everyday life conversations and allow for identification with the setting as well as with the many different characters potentially resembling people of her own life. Hence, the player is not just a mere observer of adolescent "drama"; she is directly involved and shapes the course

[37] Douglas Schules, *Kawaii Japan: Defining JRPGs through the Cultural Media Mix*, "Kinephanos" 2015, vol. 5, p. 72.

[38] Western critics often describe *Persona's* jRPGs mechanics as intermixed with "dating simulators" aspects. This misconception derives from a distinct closeness to so-called *ren'ai-simulators*. The character requires certain attributes like knowledge or bravery to even initiate a conversation. The intentionality of S.Link and the values they communicate are different from the typical " visit five times to unlock a sex scene before the final fight".

[39] Danny Wadeson, *Why People Love Persona*, in Kotaku, http://kotaku.com/why-people-love-persona-1769348010 [accessed: 01.05.2017].

[40] The adjustment of a player characters adheres in an elegant and simple way the principle of calibration that states: the better a video game adjusts its persuasive elements, the more powerful its persuasive abilities become. Instead of a complicated network of algorithms and metrics aimed at deciphering the player's personality to improve persuasive likelihood, the player simply adjusts these parameters herself. Cf. Sven Dwulecki, Arras Khaldi, *"I am trying to help you. And this 'game' you're playing..." An analysis of the rhetoric behind Until Dawn's psychology*, "Śląskie Studia Polonistyczne" 2017, no. 2.

[41] This unguided conversation experience condenses the plethora of rhetorical challenges an orator has to face. The player must gain an understanding of her conversational partners, anticipate possible results of the given replies and adjust the protagonist's behavior accordingly. Therefore, the deployed procedural rhetoric reinforces the notion of anticipatory audience consideration. Universalist "always choose nice/evil" approaches will not lead to continuous success in the game actively discouraged by larger rewards for context-sensitive replies. Cf. Alicia Ashby, Iaian Ross, *Persona 4—Official Strategy Guide*, op. cit., p.34 and Joachim Knape, Ulrich Anne, *Medienrhetorik des Fernsehens* [transcript] 2014, p. 18.

of each of these coming of age stories. The player is procedurally linked through her decisions to the fate of her encounters and in turn these bonds connect her to a network of individuals.

The Social Links allude towards the value of collectivism. All these characters are distinct from one another. They are personal and can be considered an expression of individualism. This might strike one contractionary for a collectivist culture. Yet, *Persona 4* actually reflects much more the specific cultural identity of Japan:

> Certainly Japanese society shows many of the characteristics of a collectivistic society: such as putting harmony of group above the expression of individual opinions and people have a strong sense of shame for losing face. However, it is not as collectivistic as most of her Asian neighbors. […] Japanese are experienced as collectivistic by Western standards and experienced as Individualist by Asian standards. They are more private and reserved than most other Asians[42].

The S.Links encapsulate this very thought. All meaningful, emotionally charged interactions with individual arcana representatives are usually one-to-one-situations. Social relations are clearly represented as a private experience between i n d i v i d u a l s. Meanwhile, the game mechanics facilitates a playstyles that strives towards establishing as many S.Links as possible and maximizing those. This is specifically achieved by a c o n t e n t l o c k. Only if a S.Link is fully developed, the player is allowed to create the most powerful versions of this arcana. Furthermore, if it is a bond with a member of the Investigation Team, the companion's persona transforms into a stronger version with lesser vulnerability for its prior weakness[43]. S.Links improve the creation of personas as well. Those materialized expressions of personality can be fused in order to create stronger or different kind of personas. Established S.Links grant additional experience points (XP) for the creation of these. The stronger an established bond, the more XP are granted to the fused persona[44]. Also, personas themselves influence the establishment of bonds. If the player equips a persona with the corresponding arcana type before engaging with a social link character, the relationship progresses faster[45]. In a procedural manner of thinking, applying the correct "mindset" improves the facilitation of such friendship significantly.

Social bonds also determine battle behaviors of the protagonist's team mates. Already the simple establishment of the simplest bond modifies a friend's in-game reaction[46]. If an otherwise mortal blow endangers the protagonist, any ally with a social link will take this damage instead. With advanced depth of the relationship, the given friend can help in different ways. A significant form is the ability to cure a character's ailment like rage, confusion, or fear. The narratological explanation for this behavioral change is clearly the

[42] *Japan, in: Itim International*, online: https://geert-hofstede.com/japan.html [accessed: 01.05.2017].

[43] Alicia Ashby, Iaian Ross, *Persona 4—Official Strategy Guide*, op. cit., p. 69.

[44] Ibidem, p. 71 passim.

[45] Ibidem. p. 45.

[46] Ibidem. p. 59

established stronger bond. Through understanding one another, the companions can support each other and sooth negative emotions. The procedural perspective says the more, strong bonds are formed, the higher the groups combat output. Overall, the player profits from better performing group members because she can delegate certain tasks to the AI companions and focus on other priorities.

All these advantages are clearly procedurally expressed arguments with narrative frames expressing the value of friendship. The player discovers through interactions that social bonds are advantages, because they increase progression while delivering insights into the different young adult stories surrounding the protagonist. The player literally fills the (procedural) gap missing through engaging in social relations. She is able to help people while she gains an understanding of how each individual adds positively to the success of the hero's quest.

## Grind Yourself to Perfection—Advocating for Repetition Based Learning

*With many little strokes a large tree is felled*
— Japanese proverb

*Little strokes fell great oaks.*
— English proverb

Typical for a jRPG, *Persona 4* requires the player to grind frequently. In order to increase the characters' abilities as well as their personas, continuous fighting against shadows is required. While neither being unique to *P4*, nor to Japanese games in general, grinding certainly resonates with distinct Japanese values. The act of repetition as a method of learning is dominant in Confucian heritage cultures (CHCs), such as Japan, China, Singapore, or Hong Kong[47]. Despite the outstanding academic results of CHCs, Western authors display frequently their doubt about this teaching method:

> The Japanese seek perfection in some tasks (kata) as a means to acquire spiritual satisfaction in their lives […]. The Japanese learn through repetition at school and in college. They are hardly given an option to think for themselves. They tend to be satisfied with established rules, following the set path without making life difficult for themselves, instead of seeking to be original or creating new ideas […]. They get to be very good at what they do, probably much better than anyone else doing the same thing in another part of the world, but it is also very difficult for them to depart from their routine. We might call them super-specialized[48].

The quest for perfection is equated here with a mindless repetition without end. John Biggs criticized this oversimplification present in several studies released already in the late nineties. Education in CHCs does not replace cognition with mindless memorization, but utilizes repetition to foster a significantly different mindset.

[47] John Biggs, *Learning from the Confucian heritage. So size doesn't matter?*, "Journal of Educational Research" 1998, vol. 29, p. 731.

[48] Hector Garcia, *Geek in Japan—Discovering the Land of Manga, Anime, Zen, and the Tea Ceremony*, Kanagawa: Tuttle Shokai 2011, p. 43.

> Japanese children are socialized to be obedient, to conform, and to persist; Western children are raised to be assertive, independent, curious, and to explore on their own terms. But schools the world over require obedience, conformity to group norms, and persistence in working on boring tasks of which students do not see the point […][49].

Japan has a socio-cultural background wherein persistence and repetition was meant to prepare the citizens for life. The grinding mechanic embedded within jRPGs mirrors this notion. *Persona 4* also requests from the player to engage in a vast number of encounters that challenge her abilities. Over time and after successfully overcoming large amounts of fights, the player is rewarded with level-ups of her protagonist and equipped persona. The battle mechanic is designed in such a way that the player usually faces randomly generated groups of enemies. Each enemy type has a set configuration of strengths and weaknesses[50]. That is the point of intersection for Social Links and personas. Any given weakness is based on elements, like fire, wind, or ice, and can be exclusively targeted by personas[51]. Hence, a player with strong S.Links and thereby enhanced personas profits from higher damage output against enemy weaknesses[52]. Only by identifying those, the player can maximize the impact of every attack, improve performance, and reduce the overall spend time on grinding. This procedural connection emphasizes how the collective empowers the individual. Yet, it is the individual that makes a difference through perseverance. This interplay between mechanics express precisely the Japanese take in collectivism. Rushing a task is simultaneously discouraged. The speed-forward option allows the player to automate all combatants' reactions, but limits the player's party to physical attacks. This potentially saves time, but for the cost of increased damage intake while not capitalizing on enemies' weaknesses. Due to *P4*'s lack of any free status replenishments, the player either has to invest resources in status items or has to be satisfied with less XP gain[53]. Brute-forcing strategies are therefore procedurally presented as disadvantage. A player unwilling to commit to the challenge of perfecting her grinding skill has to suffer the consequences of time-inefficient gameplay. All these intertwined mechanics indicate that *Persona 4* favors an approach similar to Japanese teaching methodology:

> Whereas Western teachers identify whole class teaching with lecturing, Asian teachers do not spend large amounts of time lecturing. They present interesting problems; they pose provocative questions; they probe and guide. The students work hard, generating multiple approaches to a solution, explaining the rationale behind their methods, and making good use of wrong answers[54].

[49] John Biggs, *Leaning from the Confusion...*op. cit., p.728.

[50] Alicia Ashby, Iaian Ross, *Persona 4—Official Strategy Guide,* op. cit., p. 252.

[51] Not only shadows have such weaknesses, so do the team member's personas. Narrative elements, like the co-dependency between the unlikely friends Yukiko and Chie, find its expression here as well. Their personas are specifically vulnerable towards the strength of the other. This re-emphasizes the close connection between a character's psyche and the form the individual persona takes. Ibidem. p. 8, 10.

[52] It should have become apparent by now how intricately complex all mechanics interplay with one another.

[53] Ibidem. p.57.

[54] John Biggs, *Leaning from the Confusion...*op. cit., p. 731.

The individual is faced with a problem—in school context an academic question, in *Persona 4* as specific group of enemies. The players—just like the students—have to "work hard, generat[e] multiple approaches to a solution […] and making good use of wrong answers"[55] which means in this specific setting identifying weakness, designing time-effective attack patterns and adapt those for circumstantial changes.

Not only the process of learning is mirrored through mechanics, so is the learning progression. The end of every learning cycle in *Persona 4* is culturally encoded. The moment an issue is considered solved within the game, is similar to a classroom situation as well: "A single problem is discussed for hours by students, with teacher adjudicating, until a consensus acceptable to teacher and students is reached"[56]. Obviously, no game designer can sit next to every single player, engage in a personal discussion with the "student" (meaning "player"), and reach the required "consensus". Instead, the designer creates a proxy to ensure the required learning effect: the artificial intelligence (AI). It can be considered a *homunculus digitalis* that represents its creator's will and executes procedural commands that express rhetorical messages[57]. The player negotiates whether or not she is ready to move, by successfully solving the boss encounter.

These especially difficult enemies are an expression of the *homunculus digitalis* that forces the player to display her acquired knowledge and make an efficiently use of prior developed tactics. The fight can be seen as a procedural negotiation that either ends with winning the encounter—and displaying the minimal requirement—or ends in failure. The latter option forces the player to re-evaluate and repeat the grinding procedure until the protagonist and his team is ready. This way the AI serves as a gatekeeper for the story progression as well as an examiner for acquired game-mechanical knowledge.

### *Persona 4* as a Cultural Ambassador

> The protagonists speak and text like school children. They make misinformed or sexist remarks. They fumble social interactions. They are, in short, teenagers. At its core this is a spectacular work of contemporary young adult fiction, one with a strong moral core, angled yet never didactic, expansive yet always focused[58].

This description of *Persona 5* holds equally true for the other installments of the *Persona* franchise. The defining young adult narratives that made *Persona 4* so intriguing communicate persuasively Japanese values. Meanwhile, all the shown above mechanics represents different aspects of Japanese cultural ideas. These small indicators add up to a larger picture. *Persona 4* is neither just a set of procedural rhetoric mechanics, nor is it

[55] Ibidem.

[56] Ibidem, p.732.

[57] The *homunculus digitalis* is an analytical framework to apply rhetoric theory to the other hypercomplex structure of videogames with the many individuals involved in its development. Cf. Sven Dwulecki, *"Building the Future and Keeping the Past Alive are One and the Same Thing". A Rhetorical Analysis of the "Metal Gear Solid" Saga*, in: *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, eds. Ksenia Olkusz, Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj, Kraków: Facta Ficta Research Centre 2016, p. 159 passim.

[58] Simon Parkin, *Persona 5 Review: Spectacular Simulation of Teenage Life*, in: *TheGuardian.com*, online: https://www.theguardian.com/technology/2017/mar/29/persona-5-review-teenage-game-franchise [accessed: 01.05.2017].

simply a collection of small young adult narratives. The jRPG typical grinding emphasizes a positive value of repetition and mimics the teaching methodology of CHC nations. The intricate interplay between narrative and gameplay expresses the importance of friendship which reflects Japan's unique type of collectivism. The storyline covering an entire year offers the freedom of choice to focus on those aspects of the storyworld that interest the player the most.

When games are not just mere products of a geographical region, but a standing offer to engage with its specific culture, than videogames become cultural ambassadors. With this concept in mind, the never-ending loop of hallways in *P.T.* are not just a minimalistic level-design, but transport meaning through repetition with its focus-shifting nuances. The seemingly endless grinding in *Final Fantasy* games is not anymore a way to expand playtime to justify prizing, but a procedural expression of an educational ideal of self-improvement through rigorous re-evaluating of the acknowledged scenarios in order to develop alternate approaches. The marriage mechanics in *Fire Emblem* are therefore a procedural expression representing the importance of social bonds and the virtue of collectivism, rather than just another tie-in to attract *ren'ai* fans.

The rhetorical research of videogames and specifically, the study of how videogames advocate for specific national cultures beyond geographic, political, or economic borders is—like rhetorical videogame studies in general—still in its infancy. Yet, these first insights reveal already a wide array of research opportunities that encourage the reevaluation of preconceived notions of cultural identity along with often superficially understood young adult narratives.

## References

Ashby Alicia, *The History of Shin Megami Tensei*, in: *Atlus.com*, online: https://www.atlus.com/smt/history.html [accessed: 01.05.2017].

Ashby Alicia, Iaian Ross, *Persona 4 – Official Strategy Guide*, DoubleJump Books, 2008.

Ashcraft Brian, *Persona 4 Is Being Turned Into a...*, in: *Kotaku.com*, http://kotaku.com/5859170/persona-4-is-being-turned-into-a [accessed: 01.05.2017].

*Battlefield 1*, in: *Metacritic.com,* online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-1 [accessed: 01.05.2017].

Biggs John, *Learning from the Confucian heritage. So size doesn "t matter?* "Journal of Educational Research" 1998, vol. 29, p. 723-738.

Bogost Ian, *Procedural Rhetoric*, Cambridge, London: MIT Press: 2007.

Burke Kenneth, *A Rhetoric of Motives*, Berkeley: University of California Press, 1969.

*Call of Duty: Infinite Warfare*, in: *Metacritic.com,* online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-infinite-warfare [accessed: 01.05.2017].

TheCockCrew, *Persona 4 – Credits*, in: *YouTube.com*, online: https://www.youtube.com/watch?v=hOU2Ht7E97A, 0:25-4:45 [accessed: 01.05.2017].

Dwulecki Sven, *'Building the Future and Keeping the Past Alive are One and the Same Thing'. A Rhetorical Analysis of the "Metal Gear Solid" Saga*, in: *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, eds. Ksenia Olkusz, Michal Kłosiński, Krzysztof M. Maj, Kraków: Facta Ficta Research Centre 2016.

Dwulecki Sven, Khaldi Arras, *"I am Trying to Help you. And This 'Game' You're Playing..." An Analysis of the Rhetoric Behind "Until Dawn's" Psychology*, "Śląskie Studia Polonistyczne" 2017, no 2.

Eisenbels Richard, *Wanna Know What Happens After Persona? There's a Manga for That*, in: *Kotaku.com*, online: http://kotaku.com/wanna-know-what-happens-after-persona-4-there-s-a-mang-1471582579 [accessed: 01.05.2017].

Ewert-Krocker Nate, *Adolescence is Strange: Where Are All the YA Games?*, in: *PasteMagazine.com*, online: https://www.pastemagazine.com/articles/2015/04/adolescence-is-strange-where-are-all-the-ya-games.html [accessed: 01.05.2017].

Farokhmanesh Megan, *The Persona Series, Explained*, in: *Polygon.com*, online: https://www.polygon.com/2016/9/14/12901558/what-is-persona-explainer-persona-5 [accessed: 01.05.2017].

Feyer Leo, *Japan*, online: https://geert-hofstede.com/japan.html [accessed: 01.05.2017].

Fiske John, *British cultural studies and television*, in: *What is Cultural Studies?*, ed. John Storey, St Martin's Press.

Garcia Hector, *Geek in Japan – Discovering the Land of Manga, Anime, Zen, and the Tea Ceremony*, Kanagawa: Tuttle Shokai, 2011.

Hines Zach, *Why young-adult video games are thriving*, in: *Engadget.com*, online: https://www.engadget.com/2016/08/24/young-adult-video-games/ [accessed: 01.05.2017].

Hofstede Geert, *The 6-D model of national culture*, online: http://geerthofstede.com/culture-geert-hofstede-gert-jan-hofstede/6d-model-of-national-culture/ [accessed: 01.05.2017].

*"I am thou"*, in: *Megamitensei*, online: http://megamitensei.wikia.com/wiki/I_am_thou, [accessed: 01.05.2017].

*INSIDE*, in: *Metacritic.com,* online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/inside [accessed: 01.05.2017].

*Japan*, in: *Itim International*, online: https://geert-hofstede.com/japan.html [accessed: 01.05.2017].

Knape Joachim, *Was ist Rhetorik?,* Stuttgart: Reclam 2000.

*Life Is Strange*, in: *Metacritic.com,* online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/life-is-strange [accessed: 01.05.2017].

Lessard Jonathan, *Procedural*, in: *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin Robertson, Baltimore: John Hopkins University Press, 2014.

*Oxenfree*, in: *Metacritic.com,* online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/oxenfree [accessed: 01.05.2017].

Parkin Simon, *Persona 5 Review: Spectacular Simulation of Teenage Life*, in: *TheGuardian.com*, online: https://www.theguardian.com/technology/2017/mar/29/persona-5-review-teenage-game-franchise [accessed: 01.05.2017].

*Persona 4 Golden*, in: *Metacritic.com,* online: http://www.metacritic.com/game/playstation-vita/persona-4-golden [accessed: 01.05.2017].

*Persona 4: The Animation*, in: *IMDb.com*, online: http://www.imdb.com/title/tt2387612/ [accessed: 01.05.2017].

*Persona 4 the Golden Animation*, in: *IMDb.com*, online: http://www.imdb.com/title/tt3761892/?ref_=fn_al_tt_4 [accessed: 01.05.2017].

Reilly Luke, *Persona 4 Manga Series to Be released in English*, in: *IGN.com*, online: http://www.ign.com/articles/2015/06/18/persona-4-manga-series-to-be-released-in-english [accessed: 01.05.2017].

Schreler Jason, *Metacritic Matters: How Review Scores Hurt Video Games*, in: *Kotaku.com*, online: http://kotaku.com/metacritic-matters-how-review-scores-hurt-video-games-472462218 [accessed: 01.05.2017].

Schules Douglas, *Kawaii Japan: Defining JRPGs through the Cultural Media Mix*, "Kinephanos" 2015, Vol.5.

*Shin Megai Tensei: Persona 4*, in: *Metacritic.com,* http://www.metacritic.com/game/playstation-2/shin-megami-tensei-persona-4 [accessed: 01.05.2017].

Sirani Jordan, *Life Is Strange 2 Development Has Begun*, in: *IGN.com*, http://www.ign.com/articles/2017/05/18/life-is-strange-2-development-has-begun [accessed: 01.05.2017].

Tassi Paul, *The Best Selling Games of 2016 Reveal A Few Surprises*, in: *Forbes.com*, https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/01/23/the-best-selling-games-of-2016-reveal-a-few-surprises/#608e50b5608e [accessed: 01.05.2017].

*Tom Clancy's The Division*. in *Metacritic.com,* online: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/tom-clancys-the-division [accessed: 01.05.2017].

Knape Joachim, Ulrich Anne, *Medienrhetorik des Fernsehens* [transcript] 2014.

Wadeson Danny, *Why People Love Persona, in: Kotaku.com*, online: http://kotaku.com/why-people-love-persona-1769348010 [accessed: 01.05.2017].

*Rozmowa numeru*

# Ta dziwna instytucja zwana fantastyką młodzieżową

*O polskich i zachodnich badaniach nad fantastyką młodzieżową rozmawiają Anita Całek, Ksenia Olkusz, Aleksandra Korczak i Maciej Skowera*

**Anita Całek: Czym jest „młodzieżowość" fantastyki i czy może być ona rozumiana jako kwalifikator genologiczny? Odnosi się do wieku projektowanego odbiorcy tekstów czy też do bohaterów danej powieści lub opowiadania?**

**Maciej Skowera:** To bardzo ważne i jednocześnie bardzo trudne pytanie, ponieważ dotyczy ono podstaw rozumienia „młodzieżowości" w literaturze *in genere* (nawet jeśli nie będziemy się w ogóle zastanawiać nad znaczeniem samego pojęcia „fantastyka", które nie jest przecież oczywiste). Zacznijmy może od wątpliwości terminologicznych. Fantastyka dla młodzieży czy fantastyka młodzieżowa? Nie przepadam za formułą „dla młodzieży", która kojarzy mi się z dawniej używaną paternalistyczną konstrukcją „literatury dla młodzieży i ludu", i najczęściej wybieram słowo „młodzieżowa". Czy zresztą forma zawierająca przysłówek nie wiąże się z „nachyleniem" ku odbiorcy, utylitarnością, dydaktyzmem, a przymiotnikowa nie sugeruje związków z estetyką? Myślę, że wiele zależy tu nie tylko od cech danej narracji, lecz także od tego, jak konstruujemy kategorie dzieciństwa, młodości i dorosłości. A może nie fantastyka młodzieżowa, a fantastyka dziecięco-młodzieżowa? Czy łączyć „dziecięcość" i „młodzieżowość", czy oddzielać je od siebie – a więc czy to jeden system literacki, czy też systemy odrębne? W świecie Zachodu zwykło się w końcu przyjmować, że dzieciństwo jest czymś skrajnie odmiennym niż dorosłość (choć nie jest to przekonanie uniwersalne) – ale z kwestiami dotyczącymi stanu

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 115-107.

Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

„pośredniego" jest już trudniej, gdyż trudniej jest myślowo oddzielić zarówno dzieci od młodzieży, jak i młodzież od dorosłych. Kiedy kończy się jeden okres, a zaczyna drugi? Tyczy się to również literatury: czy dany utwór jest „jeszcze" dziecięcy, czy „już" młodzieżowy i dalej: „jeszcze" młodzieżowy, czy „już" dorosły? Nie sposób chyba udzielić na te pytania jednoznacznej, zracjonalizowanej odpowiedzi. Wybierając dany termin, odnosimy się mimowolnie do własnego poglądu na to, co jest dziecięce, co – młodzieżowe, a co – dorosłe. Dodam także, że na przykład Anna Czabanowska-Wróbel w artykule *[Ta dziwna] instytucja zwana literaturą dla dzieci* na łamach „Tekstów Drugich" pisze wyłącznie o twórczości dla dzieci – dowodzi, że wyodrębnianie literatury młodzieżowej ma krótszą tradycję, że nazwa ta określa pewien niełatwy do wydzielenia segment rynku i, wreszcie, że często słowo „młodzieżowe" ma po prostu „nobilitować" utwory dla dzieci starszych i nastolatków.

**Aleksandra Korczak:** Uważam, że rozgraniczenie – na fantastykę dla młodzieży i dla odbiorców dorosłych – jest w rzeczywistości podziałem silnie deprecjonującym. Często nazywa się „młodzieżowymi" te teksty kultury popularnej, które są niewyrafinowane artystycznie, niechlujne redakcyjnie lub tłumaczeniowo albo też zostały wydane w niewyszukanej, kiczowatej odsłonie. Wynika to z wciąż pokutującego przeświadczenia o niskich wymaganiach czytelniczych młodzieżowego odbiorcy. Zakłada się, że nastolatkowie nie mają wielkich oczekiwań, podsuwa im utwory miałkie etycznie i mizerne stylistycznie.

**Maciej Skowera:** Sprawę gmatwa także coraz popularniejszy i w Polsce termin *young adult literature* („literatura młodych dorosłych"). Michael Cart w haśle do *The Continuum Encyclopedia of Young Adult Literature* dowodzi, że pojawienie się w połowie XX wieku twórczości typu *young adult*, przede wszystkim w Stanach Zjednoczonych, wynikało z emergencji idei „młodej dorosłości" jako osobnego i odróżniającego się od innych etapu życia. Początki zmian w świadomości mieszkańców i mieszkanek USA badacz datuje na czasy Wielkiego Kryzysu. Wcześniej, jak wykazuje, społeczeństwo amerykańskie „dzieliło się" na dzieci i na dorosłych, a stan dorosłości osiągało się wraz z rozpoczęciem pracy zarobkowej. Tymczasem w latach trzydziestych XX wieku, zdaniem Carta, zmniejszyła się liczba miejsc na rynku pracy, a coraz więcej osób uczęszczało do szkół średnich. Pojawiła się specyficzna kultura nastolatków, którzy szybko zostali dostrzeżeni jako atrakcyjna grupa konsumencka. Od połowy lat trzydziestych publikowano więc kolejne utwory, które były „zbyt dojrzałe", aby uznać je za tradycyjne dziecięce książki, lecz niewystarczająco „wyszukane" dla dorosłych (to zatem „nobilitacja" podobna do tej, o której pisze Czabanowska-Wróbel).

Nazwę *young adult literature* stosuje się współcześnie w odniesieniu do coraz większej liczby utworów – i to nie tylko powstałych w USA. Czy oznacza ona to samo, co polskie pojęcie „literatura młodzieżowa"? Wydaje mi się, że nie do końca. Sama kategoria wiekowa *young adult* jest trudna do określenia – obejmuje tradycyjnie, jak pisze Cart w książce *Young Adult Literature: From Romance to Realism*, osoby między dwunastym a osiemnastym rokiem życia, lecz współcześnie rozszerza się jej zakres na ludzi dwudziesto-, a nawet trzydziestoparoletnich. Chyba więc trudno w pełni pogodzić ją z powszechnym w naszym kraju rozumieniem pojęcia „młodzież". Mam wrażenie, że formuła *young adult literature* sugeruje pewne przesunięcie akcentów – zastosujemy ją, jeśli utworom, o których będziemy mówić, bliżej będzie w naszej opinii do literatury dorosłej (zwłaszcza popularnej) niż do tekstów postrzeganych jako dziecięce, a w przypadku nazwy „literatura młodzieżowa" – będzie chyba odwrotnie. Nie oznacza to oczywiście, że mamy do czynienia ze zbiorami rozłącznymi – ten sam utwór może być, w zależności od podejścia osoby poddającej go namysłowi, określany mianem zarówno młodzieżowego, jak i *young adult*. Warto dodać, że podobne problemy pojawiają się w kontekście funkcjonujących w dyskursie naukowym pojęć *kidult literature*¸ *new adult literature* czy *crossover literature*.

**Ksenia Olkusz: Czym zatem będzie „młodzieżowość" literatury i do czego to pojęcie będzie się odnosić?**

**Maciej Skowera:** Wiek projektowanego odbiorcy jako wyróżnik nasuwa się w sposób oczywisty, ale jest to chyba kwalifikator zwodniczy. Teksty „przeznaczone" z założenia dla odbiorcy młodzieżowego czytają przecież nierzadko starsze osoby– przykładem jest choćby niebywała popularność *Zmierzchu* Stephenie Meyer wśród dorosłych kobiet. Zresztą, jak dobrze wiemy, „przesunięcia" w adresie pewnych dzieł z dorosłego na dziecięcy bądź młodzieżowy i odwrotnie nie są czymś nowym. Dobrym pomysłem nie jest również branie pod uwagę wieku autora bądź autorki danej publikacji – dzieł rzeczywiście pisanych przez młodych ludzi nie ma przecież zbyt wiele. Może zatem wiek bohatera lub bohaterki tekstu? Na pozór to nie najgorsza ścieżka rozumowania – w końcu postaci pojawiające się w fantastyce młodzieżowej zaliczamy najczęściej do młodzieży. Ale czy np. w zakresie tego rodzaju literatury mieści się *Gra o tron* George'a R. R. Martina (wielu protagonistów i protagonistek jest w wieku nastoletnim)? Czy jednoznacznie młodzieżowa jest powieść *Wicked* Gregory'ego Maguire'a (główną bohaterkę obserwujemy przez lwią część dzieła jako dorastającą uczennicę)? Wydaje mi się, że takie teksty trudno uznać za w oczywisty sposób młodzieżowe. Pozostają jeszcze kwestie rynkowe (etykietowanie fantastyki za pomocą określenia „młodzieżowa") i obieg czytelniczy (rzeczywiste lektury osób w wieku nastoletnim), ale one również nie stanowią

uniwersalnych „przewodników" po literackim rozumieniu „młodzieżowości". „Młodzieżowość"(nie tylko fantastyki), jak sądzę, jest konstruktem sytuującym się poniekąd pomiędzy konstruktem „dziecięcości" i konstruktem „dorosłości". Myślę, że najbezpieczniej będzie zatem odnieść się do treści określonych dzieł, a dokładniej – do tego, czy i w jakim stopniu wprowadzają one tematy, motywy, wątki właściwe kulturowemu pojmowaniu „dziecięcości" i „dorosłości". Jak mówiłem wcześniej, Anna Czabanowska-Wróbel nazywa literaturę dziecięcą „dziwną instytucją", odwołując się do słynnej formuły Jacques'a Derridy, któremu literatura w ogóle wydaje się „instytucją", pozwalającą „każdemu powiedzenie wszystkiego w dowolny sposób". Autorka wykazuje, że specyfika twórczości dla dzieci polega na tym, że „nie jest […] instytucją, która pozwala powiedzieć »wszystko«, ale – zwracając się do tych, których dana kultura w danym czasie uznaje za dzieci – pozwala powiedzieć to i tylko to, co ma być dla nich przeznaczone". Warto rozwinąć tę formułę – jeśli chcemy używać formy „literatura młodzieżowa", także w odniesieniu do fantastyki, możemy potraktować ową literaturę jako kolejną „dziwną instytucję" – taką, która pozwala powiedzieć „więcej" niż literatura dziecięca, ale „mniej" niż literatura dorosła w zakresie np. seksu i seksualności, śmierci i fizjologii w ogóle, scen drastycznych, zagadnień o charakterze filozoficznym. Podsumowując – zawsze będzie chodziło o to, jak skonstruujemy określone kategorie wiekowe i co uznamy za „przeznaczone" odpowiednio dla dzieci, młodzieży i dorosłych.

**Aleksandra Korczak:** Idąc nieco innym tropem dodam jeszcze, że jestem daleka od stwierdzenia, że wpisanie w tekst młodych bohaterów literackich miałoby determinować osobną kategorię genologiczną. O ile wiele dzieł fantastycznych przedstawia fabułę osnutą wokół metamorfozy, dojrzewania moralnego głównej postaci, o tyle nie musi się to wiązać z jej młodym wiekiem. Wręcz przeciwnie, ewolucji doznają nierzadko bohaterowie w kwiecie wieku (jest tak w wielu opowieściach Ursuli Le Guin).

**Ksenia Olkusz: Jak rozwijała się fantastyka młodzieżowa – i badania nad nią w Polsce – na przełomie lat? Czy można już z dzisiejszej perspektywy wyznaczyć pewne tendencje, wewnętrzne zróżnicowanie w jej obrębie?**

**Aleksandra Korczak:** Na pewno można wskazać wiele typologii dotyczących współczesnej polskiej fantastyki. Ja, przyglądając się zjawisku z perspektywy dydaktyka, pokusiłabym się o stworzenie podziału na utwory antypedagogiczne (nienachalne wychowawczo, wprowadzające głównego bohatera, któremu daleko do praworządności) oraz umoralniające (których fabuła w bardziej oczywisty sposób osnuta jest wokół konfliktu dobra ze złem).

**Maciej Skowera:** To ja powiem tak – dziewiętnasto- i dwudziestowieczna polska fantastyka młodzieżowa, jej historia i poetyka – to tematy dość dobrze opisane. Mam tu na myśli przede wszystkim *Młodopolską lekcję fantazji* Grzegorza Leszczyńskiego i *Zatopione królestwo* Joanny Papuzińskiej. Chyba ciekawiej byłoby się zastanowić nad współczesnością, nad – jak to ujęła swego czasu Anna Maria Czernow – „krajobrazem po Terakowskiej". W końcu twórczość autorki *Samotności Bogów* długo pozostawała przedmiotem odniesienia dla kolejnych pisarzy i pisarek. Czernow w 2008 roku postrzegała większość rodzimej fantastyki dla młodych odbiorców jako utwory wtórne, niezręczne, sztampowe, nienadążające za prozą zagraniczną. Dziś, po prawie dekadzie, sytuacja jest chyba lepsza, a polska fantastyka młodzieżowa może się poszczycić kilkoma świetnymi tytułami. Uwagę zwraca zwłaszcza odwrót od średniowiecznego kostiumu i banalnego heroizmu. Zamiast tego autorzy i autorki coraz chętniej tworzą teksty, w których prezentowane są rozmaite zjawiska właściwe współczesności – np. wirtualność, cyberprzestrzeń, post- i transhumanizm (znakomite *Omega* Marcina Szczygielskiego i *5 sekund do Io* Małgorzaty Wardy). Pojawiają się również książki inspirowane zagranicznymi dystopiami i romansami paranormalnymi (porównywana do *Niezgodnej* Veroniki Roth *Gloria* Moniki Błądek, mająca wiele wspólnego z *Czasem żniw* Samanthy Shannon *Jesień magii* Doroty Wieczorek), a także horrory dla młodszych nastolatków (utwory Grzegorza Gortata z serii „Lepiej w to uwierz!", w których pobrzmiewają echa prozy Neila Gaimana). Wydaje się zatem, że polska fantastyka młodzieżowa nie pozostaje już daleko w tyle za literaturą zagraniczną tego rodzaju, a wręcz przeciwnie – pisarze i pisarki bardzo szybko reagują na światowe trendy i mody (choć brakuje u nas utworów dekonstruujących założenia tradycyjnie rozumianych narracji i konwencji – o zagranicznych dziełach tego rodzaju opowiem nieco później). Wciąż niewiele, jak sądzę, jest za to dzieł czerpiących z rodzimego folkloru, baśni i legend – mamy co prawda *Klątwę dziewiątych urodzin* Szczygielskiego, w mistrzowski sposób wykorzystującą warszawskie podania, ale to propozycja dla młodszych odbiorców. Od kilku lat prężnie rozwijają się też rodzime badania fantastyki młodzieżowej – polskiej i zagranicznej. Widać tu wyraźnie dwie tendencje. Pierwszą z nich jest skupianie się badaczy i badaczek na dziełach reprezentujących określony gatunek bądź określoną konwencję. Na przykład postmodernistycznej baśni, częściowo także młodzieżowej, przyjrzała się Weronika Kostecka w książce *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku*, utwory grozy zbadała Katarzyna Slany w jej *Grozie w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, a fantastyce naukowej poświęcił rozprawę *Czytanie przyszłości. Polska fantastyka naukowa dla młodego odbiorcy* Maciej Wróblewski. Drugą istotną tendencją jest w mojej opinii wykorzystywanie do analizy fantastyki młodzieżowej współcze-

snych metodologii – krytyki feministycznej, *gender studies* (*Gender w literaturze dla dzieci i młodzieży. Wzorce płciowe i kobiecy repertuar topiczny* Grażyny Lasoń-Kochańskiej), geopoetyki, postkolonializmu, *animal studies* (trochę nieskromnie wspomnę tu o współredagowanych przeze mnie tomach zbiorowych *Geografia krain zmyślonych* i *Czytanie menażerii*). Niezwykle cenne wydają mi się również przeprowadzone przez Michała Rogoża w książce *Fantastycznie obecne. Anglojęzyczne bestsellerowe cykle powieściowe dla dzieci i młodzieży we współczesnej polskiej przestrzeni medialnej* bibliologiczne i prasoznawcze analizy polskiej recepcji popularnych cyklów powieściowych (C. S. Lewisa, J. K. Rowling, Stephenie Meyer, Philipa Pullmana i Christophera Paoliniego). Dodajmy, że także w czasopismach naukowych fantastyce młodzieżowej poświęca się coraz więcej miejsca – mowa tu zwłaszcza o „zorientowanych" na literaturę dla odbiorców niedorosłych periodykach „Filoteknos" i „Czy/tam/czy/tu" (jego nadchodzący numer będzie poświęcony *Harry'emu Potterowi*).

**Ksenia Olkusz: A czy fantastyka kierowana do młodszego odbiorcy wyróżnia się na tle literatury dla dzieci i młodzieży *sensu largo*? Jeśli tak, to w jaki sposób?**

**Maciej Skowera:** Dla mnie to trochę pytanie o różnicę między poetyką realistyczną a poetyką fantastyczną – odpowiem zatem, odwołując się do rozważań Krzysztofa M. Maja na ten temat, zawartych w jego *Allotopiach*. Fantastyka młodzieżowa, jak fantastyka w ogóle, cechuje się w mojej opinii zasadniczą wtórnością aktywności fabułotwórczej wobec aktywności światotwórczej (stosuję tu terminy używane przez Maja) – innymi słowy: autor bądź autorka młodzieżowego tekstu fantastycznego musi „opowiedzieć świat", ponieważ odbiorca nie może, jak w przypadku utworu realistycznego, polegać na własnej znajomości rzeczywistego świata. Wiąże się to z częstym w kontekście fantastyki młodzieżowej – a rzadkim w odniesieniu do literatury realistycznej – powstawaniu nie tylko tradycyjnie rozumianych prozatorskich kontynuacji określonych dzieł, lecz przede wszystkim, jak określa to Maj, „tekstów addytywnych" względem pierwotnej narracji (zagadnienie to łączy się oczywiście również z transmedialnością czy konwergencją). Wskażmy choćby kilka przykładów: wspomniany przez tego badacza fakt wydania w książce *Oxford Lyry* „zbioru map kontrafaktycznego Oxfordu" z *Mrocznych materii* Philipa Pullmana, powstanie i rozwój witryny *Pottermore.com*, rozszerzającej uniwersum potterowskie, czy stworzenie portali *The Capitol* i *Capitol Couture*, wyrastających ze świata *Igrzysk śmierci*. Myślę zatem, że światocentryczność i światotwórczość – choć zapewne nie tylko one – wyróżniałyby fantastykę młodzieżową z ogółu utworów dla młodych odbiorców. Młodzieżowe utwory realisty-

czne również mogą doczekać się transmedialnych rozszerzeń – ale ich celem nie będzie dalsze „opowiadanie świata", lecz rozwijanie biografii postaci czy wypełnianie „pustych miejsc" w fabule.

**Aleksandra Korczak:** Muszę powiedzieć, że z moich rozmów z rodzicami i pedagogami wynika, że fantastyka nie jest dla nich „prawdziwą" literaturą. Gdy pytam, czy uczeń coś czyta w domu, odpowiadają z lekceważącym uśmiechem, że „tylko fantastykę". Choć w kręgach akademickich badania nad fantastyką (i ogólnie literaturą popularną) zaczynają się cieszyć estymą, w potocznym odbiorze jest ona wciąż postrzegana jako modne, zachodnie *novum*, które jest mniej wartościowe niż epicka spuścizna dziewiętnastowieczna. O tym, z jak dużą rezerwą podchodzi się do fantastyki jako kategorii literatury dla dzieci i młodzieży, świadczy jej niedobór w kanonie lektur szkolnych. Niemal jedyne teksty fantastyczne na tej liście to od lat pierwszy tom cyklu narnijskiego i *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, których to powieści z całą pewnością nie można nazwać ani współczesną, ani polską fantastyką. W ogóle mamy w szkołach problem z doborem tekstów opartym na waloryzowaniu tekstów archaicznych i deprecjonowaniu twórczości końca XX lub XXI wieku. Pokutuje przeświadczenie, że im starsza literatura, tym godniejsza, tym więcej warta. Żaden dydaktyk języka polskiego nie zaprzeczy, że cennym utworem jest *Kajtuś czarodziej* Korczaka, ale wielu uważa, że powieści o Harrym Potterze to literatura „gorszego sortu". Deprecjonowanie fantastyki – szczególnie tej najnowszej – to coś, z czym warto i trzeba walczyć.

**Ksenia Olkusz: Czy fantastyka o profilu młodzieżowym jest dostatecznie reprezentowana w kursach literatury na uczelniach wyższych? Co mogłoby przemawiać na rzecz jej włączenia do programów i sylabusów?**

**Aleksandra Korczak:** Studiując, często i chętnie badałam literaturę fantastyczną dla dzieci i młodzieży, jednak jest to wynikiem moich indywidualnych pasji i aspiracji naukowych. Wydaje mi się, że jeśli w moim środowisku akademickim ktoś chce się rozwijać w tym kierunku, to nie napotka przeszkód. Jest do wyboru zarówno wiele przedmiotów, których sylabusy zawierają teksty fantastyczne, jak i prowadzących mających niebagatelną wiedzę w tym zakresie. Jako nauczycielka w szkole podstawowej i gimnazjalnej nie mogę tutaj nie zaznaczyć i powtórzyć, że fantastyki – i w ogóle współczesnej twórczości dla dzieci i młodzieży – brakuje przede wszystkim w edukacji instytucjonalnej młodych oraz najmłodszych odbiorców.

**Ksenia Olkusz: Bardzo to zasmucające i niepokojące… Skąd taki trend?**

**Maciej Skowera:** Wydaje mi się, że fantastyka w ogóle – nie tylko ta młodzieżowa – dość rzadko jest przedmiotem analizy i interpretacji na studiach wyższych, które wciąż (jakby w duchu Harolda Blooma) zdają się zakorzenione w poglądzie o konieczności badania „uniwersalnego" kanonu tekstów uznanych za „arcydzieła" – a jako „uniwersalnie arcydzielna" nie jest u nas raczej postrzegana nawet „najwybitniejsza" proza fantastyczna. Polska akademia wciąż ma przekonanie o podrzędności fantastyki względem literatury realistycznej – pisał o tym choćby Krzysztof M. Maj we wstępie do wspomnianych *Allotopii*. Na Uniwersytecie Warszawskim – przynajmniej na filologii polskiej – tekstów, które moglibyśmy zaliczyć w poczet dzieł fantastyki młodzieżowej, nawet pojmowanej bardzo szeroko, raczej nie omawia się na obowiązkowych zajęciach z historii i teorii literatury czy też z komparatystyki. Wyjątkiem są *Przygody Sindbada Żeglarza* Bolesława Leśmiana, analizowane na ćwiczeniach z historii literatury polskiej po 1864 roku. Podejrzewam jednak, że mało kto uznałby bez jakichkolwiek wątpliwości, że jest to utwór reprezentujący właśnie fantastykę młodzieżową. Tego rodzaju dzieła, np. proza Neila Gaimana i J. R. R. Tolkiena (choć i tu jest problem: *Koralina* i *Hobbit* to utwory „jeszcze" dziecięce czy „już" młodzieżowe?), pojawiają się za to, co jest chyba oczywiste, na ćwiczeniach z przedmiotu „Literatura dla dzieci i młodzieży" – ale te zajęcia są obowiązkowe tylko dla specjalizacji nauczycielskiej. Najwięcej interesującej nas „odmiany" fantastyki, jak sądzę, studenci i studentki mogą znaleźć na kursach prowadzonych przez Zakład Literatury Popularnej, Dziecięcej i Młodzieżowej: wykładzie z literatury popularnej, seminariach (licencjackim Weroniki Kosteckiej i magisterskim Grzegorza Leszczyńskiego) oraz konwersatoriach. Sam omawiałem na spotkaniach konwersatoryjnych – ogólnouniwersyteckich, a więc przeznaczonych nie tylko dla osób studiujących polonistykę – np. *Strachopolis* Doroty Wieczorek, *Osobliwy dom Pani Peregrine* Ransoma Riggsa i niektóre tomy cyklu J. K. Rowling o Harrym Potterze; w programach zajęć prowadzonych przez inne osoby związane z Zakładem znalazły się zaś m.in. *Igrzyska śmierci* Suzanne Collins, *Omega* Marcina Szczygielskiego, *5 sekund do Io* Małgorzaty Wardy. Wydaje mi się jednak, że to niewiele. Tym bardziej, że wspomniane lektury pojawiają się przede wszystkim na kursach fakultatywnych bądź, jak seminaria, będących przedmiotem wyboru z puli zróżnicowanych propozycji (poza wykładem z literatury popularnej), a niemal nigdy – na obligatoryjnych zajęciach z literatury zwanej „uniwersalną". Tymczasem, jak sądzę, nic nie stoi na przeszkodzie, by omawiać fantastykę młodzieżową np. na kursach poetyki, teorii literatury czy komparatystyki (wykorzystując poszczególne teksty w celu zaprezentowania takich pojęć, jak intertekstualność, pastisz, parodia, posthumanizm, postkolonializm, przekład intersemiotyczny itd.), a nawet na ćwiczeniach z historii literatury, zwłaszcza – literatury najnowszej. Jeżeli absolwenci i absolwentki mają być bowiem

świadomi tego, jak wygląda literacka „mapa" współczesności, powinni poznać także – niezwykle przecież ważną z perspektywy socjologii literatury oraz poetyki recepcji – fantastykę młodzieżową. Wydaje mi się również, że wprowadzenie do programów studiów polonistycznych tego rodzaju dzieł służyłoby w pewnej mierze uatrakcyjnieniu filologii polskiej jako kierunku, także w kontekście przyszłych karier zawodowych absolwentów i absolwentek – rynek literatury młodzieżowej potrzebuje osób wykwalifikowanych w tej dziedzinie.

**Anita Całek: Tak, to prawda, trudno się z tym nie zgodzić... Trzeba mieć zatem nadzieję, że coś się w tej materii po prostu w końcu zmieni... I *à propos* zmiany, i my zmieńmy nieco obszar zainteresowania... Chcielibyśmy bowiem zapytać o to, na ile fantastyka młodzieżowa koresponduje z tym, co Grzegorz Trębicki nazywa w monografii *Fantasy. Ewolucja gatunku* „*fantasy* o dojrzewaniu" (wskazując na związki *fantasy* z powieścią rozwojową) i czy jest odmienna od powieści skierowanych do odbiorcy dorosłego (jeśli tak – czego ta odmienność dotyczy)?**

**Maciej Skowera:** Co interesujące, mianem *fantasy* „dorastania i inicjacji" określił Trębicki w swojej rozprawie m.in. cykl powieści Ursuli Le Guin o Ziemiomorzu, a zatem utwory, które uznaje się za młodzieżowe. Wydaje mi się, że o ile nie każda powieść rozwojowa będzie, co oczywiste, zawierać elementy fantastyczne, o tyle trudno wskazać utwór fantastyki młodzieżowej, który nie będzie wprowadzał w swój obręb refleksji na temat dojrzewania, choćby o szczątkowym charakterze – nawet jeśli chodziłoby nie o powtórzenie, a o negację wzorca. Szczególnie ciekawa wydaje mi się w tym kontekście propozycja Dereka Lee z *The Politics of Fairyland*, który w odniesieniu do *Koraliny* i *Oceanu na końcu drogi* Gaimana używa terminu „antybildungsroman" (*anti-bildungsroman*). Badacz wskazuje na odrzucenie przez tego pisarza realistycznej formuły „powieści o odczarowaniu" i zastąpienie jej fantastyczną ideą „powieści o zaczarowaniu" – choć powraca tu oczywiście problem dotyczący tego, czy to w istocie utwory młodzieżowe. Takich „powieści antyrozwojowych" znaleźlibyśmy zapewne w fantastyce dla młodych odbiorców więcej, co chyba wynika z faktu, że w utworach dziecięcych i młodzieżowych nierzadko negatywnie waloryzuje się dorosłość, a pozytywnie – młodość. Przekonanie o słuszności czy uniwersalności rozwoju zostaje poddane metaliterackiej analizie również w *Osobliwym domu Pani Peregrine* Ransoma Riggsa, *Czarodziejach* Lva Grossmana, cyklu Catherynne M. Valente *O pewnej dziewczynce...* Można tu w zasadzie mówić o pewnym trendzie w fantastyce, nie tylko młodzieżowej – ironicznym dekonstruowaniu wyobrażeń o dorastaniu zawartych w klasycznej prozie dziecięcej. Zwróćmy uwagę choćby na jeden przykład:

w pierwszym tomie serii Valente czytamy o antagonistce, która sama niegdyś była protagonistką jakiejś opowieści, pokonała wielkie zło i dorosła jako królowa, ale „świat czarów" w końcu ją „wyrzucił": musiała powrócić do rzeczywistości, znów stać się dzieckiem i żyć wraz z ojcem – katem. Bohaterka nieustannie poszukiwała więc nowego przejścia do fantastycznej krainy, a kiedy jej się to udało – postanowiła ukarać ten świat za to, że pokazał jej alternatywę tylko po to, aby ją ostatecznie odebrać. September, główna bohaterka utworu, słucha tej historii i zastanawia się nad własną rolą „wybawicielki" – takiej samej, którą niegdyś była jej nemezis. I protagonistka, i odbiorcy muszą zatem podjąć refleksję na temat tego, ile korzyści przynosi w istocie dojrzewanie polegające na przeżywaniu fantastycznych przygód po to, aby – gdy rozwój się „dokona" – wrócić do codzienności.

**Aleksandra Korczak:** Faktycznie wiele powieści fantastycznych dla nastolatków można podciągnąć pod kategorię *Bildungsroman*, ale to w ogóle specyfika utworów umoralniających. W dydaktyce szkolnej funkcjonuje osobny gatunek wypowiedzi skorelowany z tym typem fabuły, czyli charakterystyka dynamiczna, opis bohatera, który uległ przemianie. Myślę, że to jedna z najistotniejszych prawd, jakie dorosły powinien odsłonić dziecku: pogodne przeświadczenie o tym, że człowiek może się zmienić. Teksty fantastyczne o analogicznej konstrukcji napięć niejednokrotnie są wzbogacone wątkami implikującymi rytuał przejścia i licznymi wątkami baśniowymi, co jeszcze wzbogaca wspomniane przeze mnie pozytywne przesłanie dotyczące zmiennego charakteru ludzkiego bytowania.

**Anita Całek: A na ile ściśle fantastyka młodzieżowa związana jest z podstawowym modelem fabularnym *fantasy* (typu *quest*), skoro równie chętnie wchodzi w związki z konwencjami opartymi na odmiennych schematach (np. grozą, *science fiction*, dystopią)? Co wynika z takich gier intertekstualnych i jak to się ma do przekonania o trywialności tego gatunku?**

**Aleksandra Korczak:** Tutaj trzeba powiedzieć, że ten heterogeniczny, hybrydowy charakter fantastyki młodzieżowej prawdopodobnie przyczynia się do trywializowania tego typu literatury jako tekstów popularnych i jako takich rzekomo nieaspirujących do kunsztu artystycznego, jaki potocznie przypisuje się przeważnie wzorcowym, tradycyjnie i schematycznie przyporządkowanym gatunkom literatury pięknej. Zaryzykowałabym stwierdzenie, że w fantastyce młodzieżowej każdy z kunsztem wykreowany świat przedstawiony jest w pewnym sensie bytem osobnym, który zawsze w jakiś sposób wykracza poza teoretycznoliterackie szufladkowanie. Za to *questowy* układ wydarzeń pozwala na interdyscyplinarne przeło-

żenia, dzięki którym kultura popularna nabrzmiewa jako nowe, wolne medium partycypacyjne, interaktywne i hipertekstualne. Mam tu na myśli gry komputerowe i konsolowe stworzone na podstawie utworów literackich, komiksy inspirowane filmami etc. *Quest* jako wzorzec fabularny sprawia, że odbiorca silnie się angażuje, pragnie uczestniczyć w przygodzie, co może być szczególnie pociągające dla czytelnika młodzieżowego, znudzonego rzeczywistością, spragnionego wrażeń, o silnej potrzebie sprawdzenia się.

**Maciej Skowera:** Ja z kolei zaryzykowałbym stwierdzenie, że współcześnie młodzieżowe *fantasy* typu *quest* jest już formułą nieco archaiczną i trudno o utwór tego rodzaju, który nie ocierałby się o wtórność. Znacznie bardziej interesujące wydają mi się – wspomniałem o tym poniekąd w odpowiedzi na poprzednie pytanie – dzieła postmodernistyczne, które poddają ten model refleksji i dekonstrukcji, np. przywołana już twórczość Valente. Podobnie jest zresztą z innymi gatunkami i schematami – popularność jakiegoś wzorca musi w końcu doprowadzić do powstania jego parodii, pastiszy, ironicznych intertekstualnych dekonstrukcji. Weźmy na warsztat dystopie – poczytność *Igrzysk śmierci* czy *Niezgodnej* sprawiła, że kolejni autorzy i autorki bezrefleksyjnie powtarzają pewien już „zastygły" zespół konwencjonalnych kanonów formy literackiej i tworzą w istocie teksty nieoryginalne, banalne. Remedium może się w tym kontekście okazać twórcze wyzyskanie tych składników – nie tylko ich obecność w tekście, lecz także poddanie ich metaliterackiej krytyce. Czyni tak ze świetnym skutkiem Victoria Aveyard w *Czerwonej Królowej*: znajdziemy w tej powieści państwo zbudowane na nierównościach (odwołujące się zresztą, jak utwory Collins, do antycznego Rzymu), motyw dostosowywania własnego ciała do społecznych wymogów, miłosny trójkąt, obrazy mediów zakłamujących rzeczywistość i przerażającej wojny, która zniszczyła dawny świat. Odnoszę jednak wrażenie, że Aveyard nieprzypadkowo stosuje powtarzane do znudzenia w młodzieżowych dystopiach elementy. *Czerwona Królowa* odnosi się do tych utworów krytycznie, uwydatniając ich słabe punkty, dekonstruując je i obracając je na swoją własną korzyść. Właśnie ironia, dekonstrukcja i intertekstualna gra z prawidłami określonych gatunków i konwencji (nie tylko dystopii) wydaje mi się dziś najlepszym sposobem kreowania fabuł dalekich od trywialności.

**Ksenia Olkusz, Anita Całek: Dziękujemy za rozmowę.**

*Recenzje naukowe*

# Fantastyczna geopoetyka

*Krzysztof M. Maj*

## Recenzja książki

*Geografia krain zmyślonych. Wokół kategorii miejsca i przestrzeni w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*
red. Weronika Kostecka, Maciej Skowera

seria „Literatura dla Dzieci i Młodzieży. Studia", tom VII
Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 2016
ISBN:978-83-64203-68-8
ss. 360.

Książka *Geografia krain zmyślonych. Wokół kategorii miejsca i przestrzeni w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*, przygotowana przez Weronikę Kostecką i Macieja Skowerę w ramach serii „Literatura dla Dzieci i Młodzieży. Studia" jest – trzeba powiedzieć – cennym i ważnym nabytkiem dla polskiej humanistyki po zwrocie topograficznym w badaniach literackich i kulturowych. Równocześnie jednak już w samym tytule stawia sobie prawie niemożliwe zadanie zmapowania terytoriów, których nie ma – bowiem nie tylko przecież mowa o tytułowych krainach zmyślonych, ale

Krzysztof M. Maj — mgr; redaktor naczelny czasopisma naukowo-literackiego „Creatio Fantastica"; autor książki *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych* (2015); doktorant w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego; fundator Ośrodka Badawczego Facta Ficta; jego teksty, poświęcone badaniom nad światotwórstwem, utopiami, dystopiami, fantastyką i grami komputerowymi ukazywały się dotąd na łamach między innymi „Zagadnień Rodzajów Literackich", „Tekstów Drugich", „Ruchu Literackiego", „Utopian Studies" czy „IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science". Kontakt: *krzysztof.m.maj@creatiofantastica.com*

Autor pragnie serdecznie podziękować dr. Weronice Kosteckiej za udostępnienie egzemplarza recenzenckiego książki.

*Creatio Fantastica* 2017, nr 1 (56), ss. 127-116.

Recenzja dostępna na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie. Wersja elektroniczna artykułu jest referencyjna.

także i o badaniach nad nimi, niepodejmowanymi na domiar wszystkiego w Polsce jeszcze w kontekście do fantastyki i literatury młodzieżowej, osobliwie wykluczanych z głównego nurtu refleksji nad topografią literacką i geopoetyką. Elżbieta Rybicka, pionierka tej gałęzi (po)nowoczesnej humanistyki nad Wisłą, jedynie przecież incydentalnie – konkretnie: raz – wspomina na jednej z czterystu osiemdziesięciu pięciu stron *Geopoetyki* nazwisko J.R.R. Tolkiena[1], mimo że ten jako jeden z nielicznych pisarzy w całej historii literatury wprost wyznał, że proces twórczy „rozpoczął od mapy, by potem dopasować doń opowieść"[2]. Ta znacząca dysproporcja między egzemplifikacją wziętą z literatury, którą dla fortunności argumentacji najdogodniej byłoby nazwać realistyczną (czy postrealistyczną, jeśli zgodzić się z tezą Lindy Hutcheon o imperialnych zakusach dyskursu realistycznego w teorii literatury[3]), a tą fantastyczną zostaje w książce pod redakcją Kosteckiej i Skowery znamiennie odwrócona – na dwadzieścia jeden jej rozdziałów co najmniej szesnaście poświęcono fantastyce *sensu largo*, częstokroć (co zapowiada oczywiście podtytuł) adresowanej do odbiorcy dziecięco-młodzieżowego. Równocześnie jednakże – i jest to niezaprzeczalna zaleta tej publikacji – nie brak tu tekstów uwrażliwionych na dyskursy krytyczne, alokowane może nie w przestrzeni fantastycznej, ale fantazmatycznej, czego najlepszym świadectwem jest rozdział *Zamieszkać w Zagładzie. Geografia Holocaustu w literaturze dla dzieci i młodzieży* Małgorzaty Wójcik-Dudek, poświęcony przestrzeniom gettyzacji bohaterów powieści Marcina Szczygielskiego (*Arka czasu*), Renaty Piątkowskiej (*Wszyst-*

[1] W dodatku zbywając wielotomową bibliografię zachodnią na ten temat stwierdzeniem, że relacja między mapą a fikcyjnym terytorium „wydaje się […] oczywista i znana, przede wszystkim z powieści J.R.R. Tolkiena". Por. Elżbieta Rybicka, *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach literackich*, Kraków: Universitas 2014, s. 156.

[2] Zdanie to padło w słynnym liście do Naomi Mitchison: „Przepraszam za geografię. Musiała być straszliwie trudna bez mapy czy też map. W tomie 1 znajdzie się mapa części Shire'u oraz mapa ogólna w małej skali całego obszaru akcji i innych miejsc […]. Narysował je z moich mniej eleganckich map mój syn Christopher, który ma lepsze przygotowanie w tych sprawach. […]. M ą d r z e z r o b i ł e m , z a c z y n a j ą c o d m a p y i d o p a s o w u j ą c d o n i e j o p o w i e ś ć [podkr. — K.M.M.] (zwłaszcza dzięki drobiazgowej dbałości o odległości). Odwrotne postępowanie prowadzi do zamętu i rzeczy niemożliwych, a w każdym razie stworzenie mapy na odstawie opowieści jest męczącą pracą […]". John R.R. Tolkien, *List do Naomi Mitchison (z 25 kwietnia 1954)*, w: tegoż, *Listy*, red. Humphrey Carpenter, Christopher Tolkien, przekł. Agnieszka Sylwanowicz, Warszawa: Prószyński i S-ka 2010, s. 290.

[3] Linda Hutcheon proponuje rozumieć imperializm realistyczny jako „[…] przyjmowanie tego, co realne, za referencjalne wobec tego, co fikcyjne, wraz z leżącym u podstaw tego rozumowania założeniem, że jeśli coś się „rzeczywiście zdarzyło" lub zostało przedstawione w sposób, który to sugeruje, to w samym sobie odnajduje to własne uzasadnienie i potwierdzenie". W teorii literatury jest ta tendencja o tyle niebezpieczna, że legitymizuje praktykę wyłączania refleksji nad fantastyką z głównego nurtu badań literaturoznawczych. Jak bowiem pisze w innym miejscu Hutcheon: „Jednym z powodów, dla których tego rodzaju fikcjom odmówiono wstąpienia w szeregi gatunku, może być tożsamość teoretycznych podstaw „tradycjonalistycznego realizmu" z tzw. *mimesis* wytworu. Czytelnik zostaje bowiem zobowiązany przez powieść, by identyfikować wytwory podlegające w niej imitacji (bohaterowie, zdarzenia czy lokacje) – i doszukiwać się podobieństwa do ich wzorców z rzeczywistości empirycznej, w wyłącznym celu nadania im wartości literackiej". Zob. Linda Hutcheon, *Metafictional Implications for Novelistic Reference*, w: *On Referring in Literature*, red. Anna Whiteside, Michael Issacharoff, Indiana: Indiana University Press 1987, s. 7 oraz tejże, *Process and Product: Implications of Metafiction for the Novel*, w: tejże, *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Waterloo: Wilfrid Laurier University Press 1980, s. 51. Por. także komentarz w: Krzysztof M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas 2016, zwł. s. 63, 66, 151.

*kie moje mamy*), Joanny Rudniańskiej (*Kotka Brygidy*) czy Doroty Combrzyńskiej-Nogali (*Bezsenność Jutki*). Co znamienne jednak, teksty o poetyce realistycznej pozbawione tego rodzaju idiomu afektywnego narażają się od razu na zarzut o nadużycie motywiczne, jak może być choćby w wypadku rozdziału *Od przestrzeni realnej do wyimaginowanej – Toruń w literaturze dla dzieci* – który pozostaje wdzięczną lekturą wybranych tekstów literackich w trybie Benjaminowskiej przechadzki po ewokowanej przez nie przestrzeni miejskiej tak długo, jak nie zada się pytania o (inne niż czysto tematologiczne) przyczyny ujednolicenia fantazmatycznych obrazów miast w literaturze akurat do Torunia (zwłaszcza, że rozdział otwierają generalizujące rozważania Yi-Fu Tuana[4]). Z tego też względu decyzja, by całość tomu otworzyć rozważaniami Grzegorza Leszczyńskiego nad tym, co Tadeusz Sławek nazwał o i k o l o g i ą – nauką więc o domu, jego przestrzeni i sposobie jej (także wyobrażonego) zamieszkiwania[5], a co tutaj wzbogaca się o literacką topografię miejsc zadomowionych u tak różnych twórców, jak Charles Perrault, Krzysztof Kamil Baczyński, Czesław Miłosz, Paweł Huelle czy Antoine de Saint-Exupéry – wydaje się być swego rodzaju literaturoznawczym manifestem, zachęcającym do włączania miejsc wyobrażonych w obręb przestrzeni rzeczywistego doświadczenia.

W *Geografii krain zmyślonych* wyróżnić można więc trzy większe części kompozycyjne: pierwsza, wyżej pokrótce omówiona, wyraźnie grawituje ku biegunowi realności, w drugiej owa realność jest już przełamywana cudownością i baśniowością, trzecia natomiast koncentruje się przede wszystkim na przestrzeniach fantastycznych, częstokroć w pełni autonomicznych, jak choćby allotopijne Oz czy dystopijne Państwo Panem. Fantastyczność Cailloisowska, charakteryzująca się obecnością pierwiastka nadzwyczajności w zwyczajnym świecie[6], dominuje rzecz jasna w tekstach poświęconych baśniom (w tym także baśni magicznej) i literaturze dziecięcej. W szczególności wyróżnia się tu psychoanalityczno-feministyczna lektura *Oblubienicy Tygrysa* i *Towarzystwa wilków* Angeli Carter, zaprezentowana przez Katarzynę Slany, koncentrującą się na obrazie transgresywnego *orbis exterior* w baśni magicznej, oraz wchodząca z nią w intertekstualny dialog konceptualizacja *loci separati* w baśniach Grimmów u Grażyny Lasoń-Kochańskiej. Rozdział Anity Wincencjusz-Patyny o *Górach i dolinach zmyślonej krainy – mapie, miejscu i przestrzeni w ilustracji książkowej*, znakomicie

[4] Mowa o książce: Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, przekł. Agnieszka Morawińska, Warszawa: PIW 1987.

[5] Zob. Tadeusz Sławek, Aleksandra Kunce, Zbigniew Kadłubek, *Oikologia: nauka o domu*, Katowice: Stowarzyszenie Inicjatyw Wydawniczych 2013.

[6] Wykorzystywane tu rozróżnienie między „fantastyką z założenia" a fantastycznością świetnie rozwija, prócz książki Rogera Cailloisa *W sercu fantastyki* (przekł. Maryna Ochab, Gdańsk: słowo/obraz terytoria 2005), artykuł Małgorzaty Niziołek, *Zdefiniować fantastykę, czyli „fantastyczne" (i nie tylko) teorie literatury fantastycznej* („Przestrzenie Teorii" 2005, nr 5, s. 267-278).

uzupełniający wcześniejszą analizę *Szwambranii* Lwa Kassila z tekstu *Między Nibylandią a Bajdocją* Ryszarda Waksmunda, wprowadza z kolei istotny z perspektywy założonego odbiorcy dziecięcego wątek w postaci narracyjnej funkcji ilustracji (o której mówi dzisiaj narratologia transmedialna), częstokroć „wprowadzającej do świata przedstawionego" (s. 132). Rozważania te rozwijają Katarzyna Jakubowska-Krawczyk w analizie książki obrazkowej *Kazka pro Majdan* Chrystyny Łukaszczyk – fikcjonalizującej i pseudonimującej wydarzenia polityczne na ukraińskim Majdanie z lat 2013 i 2014 – oraz Hanna Dymel-Trzebiatowska, problematyzująca przestrzeń skandynawskich *picturebooks* Sveina Nyhusa i Gro Dahle (*Grzeczna*, *Tato!*) czy Oscara K. i Dorte Karrebæk (*Włosy mamy*, *Idiot!*, *Lejren*) z wykorzystaniem Foucaultowskiej kategorii heterotopii[7] czy ikonotekstu Kristin Hallberg (s. 154). Grupę tych tekstów wieńczy na poły performatywna próba nakreślenia mapy Baśnioboru Brandona Mulla podjęta przez Annę Perzyńską, dystansującą się jednak w przedziwny sposób od – jak sama to ujmuje – „p o p u l a r n e j  o s t a t n i o [podkr. — K.M.M] teorii narracji transmedialnych" (s. 232), czyli w zasadzie jednej z nielicznych szkół teoretycznoliterackich, które mogłyby dostarczyć jej kompletu narzędzi do badania światotwórczej funkcji map w tekstach literackich. Skądinąd znamienne, że Perzyńska podpiera ten wysoce ogólnikowy osąd tylko i wyłącznie cytatem z wydanej w Polsce popularnonaukowej (!) książki Henry'ego Jenkinsa *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, pomijając już nie tak całkiem „ostatnio" opublikowane prace Janet Murray, Lisbeth Klastrup, Susany Toski, Marie-Laure Ryan, Jana-Nöela Thona, Klausa Sachsa-Hombacha czy – publikowane w ostatnich latach też w Polsce i uwzględniające kontekst geopoetyki – publikacje Piotra Kubińskiego, Katarzyny Kaczmarczyk oraz niżej podpisanego.

Z perspektywy badacza fantastyki czy fantastycznego światotwórstwa *crème de la crème* książki tworzą niewątpliwie teksty poświęcone metareferencjalnym relacjom między fantastycznymi światami a kreowanymi przez nie polami odniesienia, które zyskują reprezentację albo w dosłownej postaci mapy, lub daleko bardziej złożonej geografii kulturowej. Bodaj najwyraźniej widać to w trzech tekstach: Macieja Skowery, Justyny Schollenberger i Karoliny Jędrych. Skowera w świetnej analizie komparatystycznej *Czarnoksiężnika z krainy Oz* L. Franka Bauma i *Wicked. Życie i czasy Złej Czarownicy z Zachodu* Gregory'ego Maguire'a pokazuje różnice w reprezentacji geografii postkolonialnej pierwowzoru i jego subwersywnej renarracji, łącząc rozważania z wnikliwą lekturą informacji o topografii

[7] Michel Foucault, *Inne przestrzenie*, przekł. Agnieszka Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie" 2005, nr 6, s. 117-125.

świata Oz. Justyna Schollenberger zaskakuje z kolei analizą wyjątkowo przenikliwą jak na polską recepcję *Podróży do wielu odległych narodów świata* Jonathana Swifta – wybitnie zinfantylizowanych przez popularne w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX w. wydania skrócone, kastrujące tę osiemnastowieczną *voyage imaginaire* nie tylko z geniuszu światotwórczego Swifta, ale i z całego artyzmu kongenialnego przekładu Macieja Słomczyńskiego. Schollenberger wybiera do rozważań podróż ostatnią, do krainy Houyhnhnmów, najbardziej bodaj dramatyczną z perspektywy zakończenia powieści – a zarazem świetnie sfunkcjonalizowaną z perspektywy *animal studies* i geopoetyki do opisu wykorzystanej u Swifta dystopijnej konwencji *al rovescio*, w której po powrocie doktora Gullivera z krainy *equus sapiens*[8] i niedorozwiniętych ludzi-Yahoosów to jego ojczyzna „okazuje się fantastycznym lądem, w którym wszystko jest na opak" (s. 325). Rozważania nad konwencją dystopijną kontynuuje także rozdział Jędrych *Uwięzione w idealnych światach. Bohaterki współczesnych dystopijnych powieści dla młodzieży i przestrzeń, w których żyją*, w którym autorka wychodzi od lektury *Niezgodnej* Veroniki Roth, *Brzydkich* Scotta Westerfelda i *Deklaracji* Gemmy Malley ku problematyzacji kulturowego znaczenia przestrzeni wyłączonej i zamkniętej, w literaturze dla dzieci (wyjątkiem byłby tu oczywiście horror) kojarzonej z bezpieczeństwem, zaś w tekstach dla starszych odbiorców wprowadzającej już przestrzeń więzienia (s. 229). Aż dziw bierze tylko, że analizy te nie prowadzą autorki do przemyślenia także funkcji totalitarnych komun dziecięcych we *Władcy much* Williama Goldinga czy *Więźniu labiryntu* Jamesa Dashnera. Potencjał badawczy ujawnia też tekst Anny Mik o transformacjach wyobrażenia Londynu w literaturze dziecięcej i młodzieżowej, zręcznie uchylający się przed zarzutem o nadużywanie motywiki dzięki wykorzystaniu chwytu „biografii miasta" (jak w *Londynie. Biografii* czy *Wenecji. Biografii* Petera Ackroyda) i prześledzenia jej na podstawie *Mary Poppins* Pameli Lyndon Travers, *Nigdziebądź* Neila Gaimana, *Piotrusia Pana w Ogrodach Kensingtońskich* Jamesa M. Barriego, cyklu Potterowskiego Joanne K. Rowling, *Jonathanie Strange'u i Panu Norellu* Susanny Clarke, *LonNiedynu* Chiny Miéville'a czy *Mieście cieni* Ransoma Riggsa. Podobnie wyraziste rozumienie tytułowej dla całego zbioru formuły „geografii krainy zmyślonej" odnajduje się także w rozdziałach *Rude słońce* Beaty Mytych-Forajter poświęconych światu Muminków Tove Jannson oraz *Włóczykij kosmograf* Iwony Gralewicz-Wolny o cyklu o Pippi Pończoszance Astrid Lindgren – obydwu koncentrujących się na problemie podróży przez przestrzeń wyobrażoną i wynikających z tego

[8] Interpretację Houyhnhnmów jako myślących koni (*equus sapiens*) z perspektywy *animal studies* przedstawia np. Sarah Wintle, *If Houyhnhnms were Horses: Thinking With Animals in Book IV of „Gulliver's Travels"*, „Critical Review" 1994, t. 34, nr 3, s. 3-21.

konsekwencji tak światotwórczych, jak i narracyjnych. Książkę zamyka tekst Weroniki Kosteckiej poświęcony *Omedze* Marcina Szczygielskiego i tym samym jako bodaj jedyny dotykający problemów fantastyki naukowej. Jednocześnie jej *(Po)nowoczesne przestrzenie popkultury* najsilniej zakorzeniają się w dyskursach krytycznych i antropologicznych; wykorzystując bowiem kategorię nie-miejsca Marca Augé, koncepcję śladu Jacquesa Derridy czy Foucaultowską ideę progu, Kostecka z sukcesem unaocznia mozaikowość ponowoczesnej kultury popularnej i dekonstruuje z perspektywy postzależnościowej relację między światem rzeczywistym a wyobrażonym.

Wrażenie chaosu pojęciowego i literaturowego, które nie unika i ta recenzji, jest pewnym pogłosem formuły całego omawianego zbioru – porywającego rozmachem koncepcyjnym, lecz niewyrazistego pod względem postawionego problemu badawczego. Właściwie nie wiadomo bowiem, czym miałaby być owa tytułowa „geografia krain zmyślonych" – czy istotnie wprowadzeniem do geopoetyki fantastycznej, czy też raczej swego rodzaju *bricolagem*, niezobowiązującą przechadzką po rozmaitych dyskursach i trybach lektury, nieregulowanych żadnym rygorem metodologicznej normatywności. Z perspektywy czytelnika – zarówno rozeznającego się, jak i już rozeznanego w temacie – *Geografia krain zmyślonych* zyskałaby jeszcze bardziej na swej już i tak znaczącej wartości poznawczej, gdyby redaktorzy zdecydowali się opatrzeć ją – na wzór publikacji zachodnich – nie tylko słowem wstępnym, ale także wprowadzeniem przedstawiającym metodologię kryjącą się za doborem poszczególnych składających się na książkę rozdziałów, jak również główne tezy szkoły teoretycznej formującej się już od jakiegoś czasu w warszawskim Zakładzie Literatury Popularnej, Dziecięcej i Młodzieżowej[9]. Wprowadzenie takie umożliwiłoby też uporządkowanie terminologii, której dyskrepancję odczuwa się w przeważającej większości polskich prac zbiorowych[10] – a która w tym konkretnym przypadku utrudnia nieco wnikliwsze rozeznanie literaturowe, przydatne przecież dla czytelnika mierzącego się z tak nowatorskim zakresem badawczym. Potrzeba to tym pilniejsza, że w *Geografii krain zmyślonych* nie ma praktycznie ani jednego tekstu teoretycznego – większość to *case studies*, znaczna część chwalebnie opatrzona komentarzem teoretyczno- lub

[9] O badaniach prowadzonych w Zakładzie, jak również o najnowszych publikacjach jego pracowników, można przeczytać na stronie: http://popdim.ilp.uw.edu.pl [dostęp: 30.05.2017].

[10] W przypadku badań nad fantastyką najczęściej – i *Geografia...* nie będzie tu wyjątkiem – dotyka ten problem wieloznacznej w polszczyźnie kategorii realizmu, używanej w dykcji profesjonalnej na oznaczenie poetyki realistycznej (a więc także i realizmu reprezentacji, jak najbardziej osiągalnego w narracjach allotopijnych; por. Krzysztof M. Maj, *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2014, t. LVII, nr 1, s. 94), jednak w dykcji potocznej znacznie częściej oznaczającego ontologicznie pewny, empirycznie poznawalny, rzeczywisty i zmysłowo dostępny świat aktualnego doświadczenia.

historycznoliterackim, niemniej jednak to za mało, by można było mówić o jakiejś wiodącej myśli, spajającej całość publikacji. Wprowadzenie takie mogłoby również potencjalnie podwyższyć cytowalność książki, która bez niego jest – niestety – zbiorem świetnie wprawdzie skomponowanych tematycznie, ale jednak akcydentalnych interpretacji, częstokroć też wykorzystujących technikę *close reading*, niesprzyjającą zwykle wydobyciu kamuflowanych nią tez teoretycznych. Rozbudowa części wprowadzającej umożliwiłaby również być może nadrobienie frapującego braku bibliograficznego, jakim w antologii tekstów pod tak zobowiązującym tytułem pozostaje najważniejsza na świecie monografia map fantastycznych i fantastycznej geopoetyki *per se* – a więc wydana w 2013 roku (na trzy więc lata przed publikacją *Geografii krain zmyślonych*) książka Stefana Ekmana *Here Be Dragons: Exploring Fantasy Maps and Settings*[11], która w 2016 roku zdobyła nawet prestiżową Mythopoeic Scholarship Award for Myth and Fantasy Studies. Trzeba niemniej jednak zaznaczyć, że i bez tych pomniejszych uszczerbków tom VII serii „Literatura dla Dzieci i Młodzieży. Studia" pozostaje ważnym wkładem w badania po zwrocie topograficznym w teorii literatury i kultury, prekursorskim przede wszystkim dzięki owej inkluzywności, z jaką traktuje literaturę różnych gatunków i konwencji – w tym i, oczywiście, fantastykę.

**Bibliografia**

Caillois, Roger, *W sercu fantastyki*, przekł. Maryna Ochab, Gdańsk: słowo/obraz terytoria 2005.

Ekman, Stefan, *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*, Middletown: Wesleyan University Press 2013.

Foucault, Michel, *Inne przestrzenie*, przekł. Agnieszka Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie" 2005, nr 6, ss. 117-125.

*Geografia krain zmyślonych. Wokół kategorii miejsca i przestrzeni w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej*, red. Weronika Kostecka, Maciej Skowera, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich 2016.

Hutcheon, Linda, *Metafictional Implications for Novelistic Reference*, w: *On Referring in Literature*, red. Anna Whiteside, Michael Issacharoff, Indiana: Indiana University Press 1987.

[11] Stefan Ekman, *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*, Middletown: Wesleyan University Press 2013.

Hutcheon, Linda, *Process and Product: Implications of Metafiction for the Novel*, w: tejże, *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Waterloo: Wilfrid Laurier University Press 1980.

Maj, Krzysztof M., *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2014, t. LVII, nr 1.

Maj, Krzysztof M., *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas 2016.

Niziołek, Małgorzata, *Zdefiniować fantastykę, czyli „fantastyczne" (i nie tylko) teorie literatury fantastycznej*, „Przestrzenie Teorii" 2005, nr 5, ss. 267-278.

Rybicka, Elżbieta, *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach literackich*, Kraków: Universitas 2014.

Sławek, Tadeusz, Aleksandra Kunce, Zbigniew Kadłubek, *Oikologia: nauka o domu*, Katowice: Stowarzyszenie Inicjatyw Wydawniczych 2013.

Tolkien, John R.R., *List do Naomi Mitchison (z 25 kwietnia 1954)*, w: tegoż, *Listy*, red. Humphrey Carpenter, Christopher Tolkien, przekł. Agnieszka Sylwanowicz, Warszawa: Prószyński i S-ka 2010.

Tuan, Yi-Fu, *Przestrzeń i miejsce*, przekł. Agnieszka Morawińska, Warszawa: PIW 1987.

Wintle, Sarah, *If Houyhnhnms were Horses: Thinking With Animals in Book IV of „Gulliver's Travels"*, „Critical Review" 1994, t. 34, nr 3, ss. 3-21.

*Litterrarium*

# Ćma

*Krzysztof Wroński*

Ślady podków szybko niknęły w monotonnym, białym krajobrazie. Prowadziły w dal, przez zasypywane śniegiem drogi, tam, gdzie wszelkie regulacje, prawa i zasady odeszły już dawno w niepamięć. Miasto Stolp, ze swoimi wysokimi murami i bastionami stanowiącymi bezpieczną przystań, zostało za plecami dwójki jeźdźców – na poły ludzkich sylwetek zgarbionych i zniekształconych warstwami przetartych futer i szat. Wielu uważało ich wyjazd wprost w kipiel szalejącej wojny za obłęd i nie wróżyło powrotu. Ale misja była dla nich świętością. Nie, żeby kierowały nimi jakieś specjalne ideały. Znali po prostu swoją cenę.

— Kogoś powiesili.

— Nikt ich nie pilnuje, co zrobisz? Sami muszą sobie prawo egzekwować.

W ciszy minęli niewielkie wzniesienie na rozstajach, znane w okolicy jako Galgenberg, Szubieniczne Wzgórze, którego łysy szczyt zdobił samotny dąb. Jego wysuszone, ogołocone z listowia gałęzie kryły w swoim cieniu kołyszący

Krzysztof Wroński — ur. 1988; zamieszkały w Gdyni; z wykształcenia archeolog, na co dzień muzyk i grafik; interesuje się historią Pomorza, szczególnie tą mało znaną – pośród starych, zapomnianych pomorskich wiosek szuka śladów dawnych czasów.

*Creatio Fantastica* nr 1 (57) 2017, ss. 137-153.

© ① Opowiadanie dostępne na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie i redakcję czasopisma „Creatio Fantastica".

się na wietrze ludzki kształt. — Patrzcie tam — uniosła się opatulona w futro ręka jednego z jeźdźców, wskazując na nieodległy skraj lasu. — Dobry Boże!

W cieniach umykającego dnia, gęsto porośnięte czarnym borem wzgórze po prawej zlewało się w jednolitą plamę. Mimo to bez trudu dostrzegli wiszące na gałęziach wychudzone ciała.

— Może to jednak dezerterzy własne prawa wprowadzają — powiedział młodszy z mężczyzn.

— Nie dowiemy się, póki tam nie zawitamy.

— Niezbyt to roztropne, mówiłem w Stolpie, powtórzę i tutaj. Wjeżdżamy prosto w paszczę lwa. Ale nasza księżna, jak rozumuję, ma pod dostatkiem równie wiernych i oddanych ludzi.

— Panie Bogislaw, spokojnie. Obietnica złota zadziała. Nie zabiją posłańców.

— Słaba to obietnica dla mnie.

— Nikt ich nie widział w okolicy od dwóch miesięcy. Trupy pewnikiem mrożą się na drzewach od zeszłego roku. Sporządźmy inwentarz majątku i wrócimy do Stolpu, grzać się przy kominku i pić angielskiego portera, na pohybel wojnie, wszelkiemu tałatajstwu i tej kurewskiej zimie.

— Tak. Albo dołączymy do wesołego towarzystwa na gałęziach, panie Jürgen.

— Wiecie, czym dla takich prostaków jest pieniądz. My wszak nie żądamy od nich wiele. Wezmą złoto, to mogą się bezpiecznie przenieść, gdzie zechcą, byle by to było za granicą naszej ziemi — mówiąc to wyciągnął z torby zawiniątko, z którego wyszarpnął niewielką buteleczkę. Wziął łyk i schował flakon z powrotem, uważając, by młodszy mężczyzna nic nie zauważył. Ale Bogislaw nawet nie udawał.

— Widzę, że w zbawczą moc modlitwy przestaliście już wierzyć.

— Wierzę dalej — odparł Jürgen. — Ale nie w to, że mi życie doczesne uratuje. Na to za późno. Ten specyfik też mi nie pomoże. Modlę się jeno po to, co by miejsce się dla mnie w Niebie kiedyś znalazło. Choćby jako podnóżek.

— Dla takiego grzesznika? — zaśmiał się Bogislaw. — Trzeba było szybciej o tym myśleć — rzucił i popędził konia, wyprzedzając Jürgena.

— Młodzi jesteście, to od razu pewność macie, że czasu jeszcze zostało? — krzyknął za nim Jürgen. — Też lepiej zacznijcie o tym myśleć! Mamy wojnę! A wojnie nie robi różnicy ni wiek, ni płeć, ni zasobność sakwy, wiecie o tym najlepiej!

Za szubienicznym dębem trakt skręcał w cienie rzucane przez wiekowy las. Jeźdźcy zbliżyli się do drzew, na których wisiały pierwsze ciała. Jürgen zjechał z drogi w głębszy śnieg i zbliżył się do najbliższego trupa. Młoda kobieta, odziana jedynie w podartą suknię, wpatrywała się zimnymi, pustymi oczyma

w dal, w rozległe podmokłe łąki i torfowiska, ciągnące się daleko na północ, niemal pod same nadmorskie wydmy. Jürgen szturchnął ciało laską.

— Od dawna tu wisi — rzucił. Jeszcze raz trącił kobietę, tak, by się obróciła. Sznur zaskrzypiał. — I żadnych śladów przemocy.

Zerknął pobieżnie na wiszące nieopodal dziecko i wrócił na drogę, na której czekał Bogislaw. Ruszyli dalej.

Widoku wioski nie znaczyły żadne światła, ani zwyczajowy o tej porze roku dym bijący z kominów i spod dachów. Szachulcowe chaty, powoli trawione przez głębokie śniegi, sprawiały wrażenie równie długo martwych, co nieszczęśnicy na gałęziach.

— Cała wymarła. Dezerterów też nie ma — powiedział Jürgen.— Ale też swoim zwyczajem nie spalili domostw na odchodne — odparł Bogislaw, niespokojnie rozglądając się po gospodarstwach osnutych kurtyną martwej ciszy. Zatrzymał się na krótką chwilę, wpatrując się w niewielką chatę z zapadłym dachem, kryjącą się w cieniu rozłożystej lipy. Niemal bezgłośnie syknął coś do siebie i przyspieszył, doganiając Jürgena.

Ruszyli w kierunku niewielkiej kaplicy z ponurym, wycelowanym w niebo krzyżem zdobiącym iglicę pochylonej ku ulicy przysadzistej, drewnianej wieży. Nim zbliżyli się do kamiennych stopni prowadzących do kościelnych wrót, spomiędzy mizernych domów wyłoniła się widmowa sylwetka. Zdawała się być utkana z cieni i delikatnego, śnieżnego pyłu wirującego wśród uliczek, między chatami, stodołami i pozbawionymi listowia drzewami sadów owocowych. Chybotliwym, niepewnym krokiem zbliżała się w kierunku jeźdźców, nabierając realnych kształtów. Prawa ręka co jakiś czas łapała się koślawych opłotków, ratując przed upadkiem w głębokie zaspy zalegające na drodze. W lewej ręce wyraźnie tkwiło ostrze. Bogislaw wstrzymał konia i wyciągnął pistolet skałkowy, powoli celując w nadchodzącą postać. Jürgen jednak nie zwolnił. Obserwował mężczyznę, ale rozglądał się też wokoło. W podwórzu, na samotnej jabłoni wisiał młody chłopak, z ułamanym drzewcem jakiegoś narzędzia sterczącym z klatki piersiowej. Poniżej okna pod szczytem wieży kościelnej zawieszona był niewyraźna, ale bez wątpienia ludzka sylwetka.

— Kim jesteś, łachmaniarzu? — rzucił Jürgen, gdy znalazł się w odległości ledwie paru metrów od zbliżającego się mężczyzny.

— Jestem... jestem Kornelius. — Skudłacony mężczyzna z tasakiem rzeźniczym zatrzymał się. — Kornelius Dobke — wychrypiał głos, nienaturalny, szorstki, z wyczuwalnym zaskoczeniem. Jakby jego właściciel w istocie zapomniał, że posiada zdolność wydawania dźwięków, łączenia sylab w słowa i frazy. Oczy niespiesznie omiatały jeźdźców, niepewne, czy mają do czynienia z żywymi ludźmi.

— Wy… wy książęce? — spytał wreszcie, a ślady dziwnej, zaschniętej czerwonej mazi na jego twarzy popękały, opadając płatami na śnieg. — Ze Stolp…? Czy od króla szwedzkiego? Gryfów na waszych płaszczach nie widzę, ale i snopka króla Gustawa też nie… Cesarskich barw też wam brak, ale tych to na tej ziemi jeszcze nie goszczono.

— Poza bezpiecznym miastem noszenie herbów to pewna śmierć w tych czasach — odparł Jürgen. — Zamiast podróżować gościńcem, lepiej skradać się w cieniach drzew i omijać wszelkiego napotkanego człowieka, a w ostateczności — mało rycersko kłamać o swojej proweniencji. Honor i praworządność odeszły już w niepamięć i obawiam się, że nie wrócą zbyt prędko.

Dobke cofnął się o krok, a palce zacisnęły się na rękojeści tasaka.

— Panem naszym, jak i twoim, nieboraku, jest książę Bogislaw, imiennik tego tutaj młodego oficera Klücka — powiedział po chwili Jürgen, wskazując kiwnięciem głowy na czekającego z tyłu Bogislawa.

Mężczyzna odetchnął z ulgą.

— Ja zaś jestem Jürgen von Mannteuffel, uniżony kapitan strzelców na służbie rajców miasta Stolp. Przybywamy tu na życzenie ich, a także siostry księcia, księżnej Anny de Croÿ. A wy, Dobke, na litość boską, mówcie, cóż tu się wydarzyło! — spytał, schodząc z konia i przyglądając się wyniszczonemu obliczu Korneliusa, podkreślonemu resztkami czerwonego mazidła, trzymającego się w głębokich bruzdach wysuszonej twarzy.

— Zaraza.

— Zaraza? — zapytał zaskoczony Jürgen, ale nie cofnął się choćby o krok. —To co trupy robią na drzewach? Dezerterzy od Gustawa Adolfa są tą zarazą?

— Nie. Szkotów z pułków najemnych już nie ma. A z tymi tutaj — rozejrzał się po wisielcach — inaczej się nie dało. Ratunku dla nich już nie było — odparł.

Bogislaw zszedł z siodła i rozejrzał się dookoła.

— To wy wszystkich tych tutaj uśmierciliście? Czy te zezwierzęcone żołdaki? Gadać!

— Nie — odparł niemal z wyrzutem rzeźnik. — Nie oni — powiedział już ciszej. — Ich już nie było. A nas… na początku było więcej. Była nas większość. Ale choroba zaczęła toczyć jednego po drugim… aż zostałem ja.

— Kiedy to się wszystko stało? — rzucił Jürgen — Mróz jest, trupy zamarznięte na kość to i trudno poznać.

— Działo się od… niedzieli. Zmierzch nadszedł… a potem noc bez gwiazd zakradła się w nasze progi. Wtedy wszystko się odmieniło.

— Przestańcie od rzeczy gadać — warknął Jürgen. — Wiele niedziel przeminęło w tym roku. Od grudnia nikt was na targu w Stolp nie widział — stwierdził i zbliżył się do rzeźnika. Ostatnie promienie słońca załamały się na

grubo ciosanych rysach twarzy. — Powtórzę pytanie, kiedy to się wydarzyło?— Mówię… niedziela…

Laska świsnęła w powietrzu zatrzymując się na goleni rzeźnika. Mężczyzna wypuścił tasak i opadł na kolana, nie wydając jednak żadnego dźwięku.

— Niedziela…

— Powiesz ty mi jeszcze, która to niedziela — syknął Jürgen i ruszył w dół wioski. — Bogislaw, chwyćże go za łachy, idzie z nami.

Niczym pochód *danse macabre* ruszyli zaśnieżoną uliczką – pełen dystynkcji, pomagający sobie laską Jürgen, parę metrów za nim kulejący rzeźnik, a na końcu niespokojny Bogislaw, prowadzący konie.— A co z panem Bandemerem? Księżna dopytuje co z jej majątkiem, a od Bandemera choćby słowa. — Kurierów i innych posłańców szkockie najemce wybijały, dla zabawy piłą w pół rżnęli — odparł spokojnie.

Bogislaw zaklął pod nosem i splunął w śnieg.

— Wojaki dobrze się bawiły u nas… I naszym kosztem — dodał ciszej Kornelius. — A pana Bandemera… sami powiesiliśmy na belce pod sufitem jego zdobnej izbie — kontynuował spokojnie. — Długo się wierzgał — dodał po chwili, tym razem nie bojąc się i spoglądając Jürgenowi prosto w oczy. — Musieliśmy go trzymać we trzech chłopa. Niby stary, niby gruby, ale o życie gotowy był walczyć. Szczególnie, jak zobaczył, jak jego małżonkę urządzaliśmy. Nie chciała dać się powiesić żywa. Walczyła diablica, nożami i tasakami ją dopiero unieruchomiliśmy. Ale skonała tak, jak było trzeba. Dopiero kiedy zawisła, oddała swego ducha.

Jürgen spojrzał na uliczkę prowadzącą w dół, do drewnianego mostu spinającego obie części wioski. Po drugiej stronie, za starym, koślawym młynem w czarno-białą kratę, ciemniała sylwetka posadowionego na skraju wsi dworu. — Psie — zwrócił się do rzeźnika — gdzie tu gospoda? Chyba, że tam też pod sufitem gości porozwieszaliście.— Nie, w gospodzie pusto. Na ganku tylko dwójka wisi. Pomocnica karczmarza i jej kochanek. Razem za życia, razem w zarazie, razem w śmierci.

***

Bogislaw pchnął drzwi i kopnął Korneliusa, który wylądował na klepisku.

— Nie wieszajcie, panie! Ja zdrowy! Ostatni, co przeżył! — zawył rzeźnik, widząc długi sznur w ręku Bogislawa. — Nie możecie, a i wy wszak, poznaję, wy…

— Jadaczkę zamknijcie, Dobke. Powiesiłbym was, ale nie moja to decyzja. Ręce dawać.

Mężczyzna z trudem wstał i posłusznie wyciągnął ręce. Szorstki powróz boleśnie wbił się w nadgarstki.

— Na siennik — warknął Bogislaw i nie czekając na reakcję, pchnął Korneliusa. Chwycił za wciąż długi sznur, chcąc spętać nogi mężczyzny. Zawahał się. — Widzę, że i tak daleko nie uciekniecie.

***

— Związany? — spytał Jürgen, nie odrywając wzroku od papierów oświetlanych słabym światłem lampki oliwnej.

— Tak. Ale i tak by nie uciekł.

— Czemuż by to?— Odmrożenie. Nogi ma już czarne. Jak na moje felczerskie doświadczenie, to żyje jeszcze tylko dlatego, że mróz go zakonserwował. Albo to te trupy na drzewach odejść w spokoju mu nie dały. Ale teraz, kiedy odtaje, to kwestia dnia, jak zejdzie z tego świata.

— Nieważne co go trzymało, dobrze to dla nas — odparł Jürgen. — A jeszcze lepiej, jakby go potrzymało jeszcze z trochę. Aż sprawę wyjaśnimy. A teraz — podniósł głos i wstał od stołu — proponuję skorzystać z zasobności gospody. Inwentarz karczmy możemy spisać przed wyjazdem, a księżna nie musi o tym wiedzieć.

***

Bogislaw zaklął, wchodząc w sączącą się z okna smugę porannego światła. Usiadł przy stole i chuchnął w skostniałe dłonie. Spróbował uchwycić oburącz parującą miskę z zupą. Ponownie zaklął, gdy przemarznięte palce nie utrzymały naczynia i większość zawartości wylądowała na blacie.

— Rzeźnik dalej śpi? — spytał Jürgen znad podniszczonej Biblii.

— Śpi? Gada do swojego odbicia w szkiełkach okna, ani chybi maligna go już bierze. Mało pożytku z niego będzie.

— Mało pożytku? To jedyna żywa dusza w wiosce. Wyciągnijcie kuferek z instrumentami i odprawcie swoje powinności. Żeby nam jeszcze zdążył wszystko opowiedzieć.

— Jak na moje, panie Jürgen, akurat w tej materii nie ma wątpliwości, mordercę mamy. A szkockie psy uciekły pewnie jeszcze przed Nowym Rokiem. Kończmy polewkę, spiszmy inwentarz i w drogę do Stolp. I zaoszczędźmy trudu sobie, sędziemu i katowi. Powieśmy Dobkego na drzewie. Niech sobie dynda, jak i jego ofiary. Albo i zostawmy w go tamtej izbie. I tak gnije, krew pewnie już cała struta.

— Nieważne, czy uśmiercił te wszystkie duszyczki. To jedyny żywy człowiek, jakiego tu napotkaliśmy — odparł ostro Jürgen, odkładając księgę na blat stołu. — Wyście tu specjalista, więc czyńcie swoją powinność. Nogi utnijcie nawet jak trzeba — ostatnie zdanie powiedział z wyraźnym naciskiem.

Bogislaw jeszcze przez chwilę wpatrywał się w niewzruszoną twarz Jürgena. Bez słowa odwrócił się i ruszył do swoich bagaży. Jürgen na powrót zanurzył się w lekturze, lecz kątem oka obserwował zdenerwowanego Bogislawa krążącego po gospodzie — to z wiadrem wody, to z kolejną porcją powrozów do unieruchomienia Dobkego, to wreszcie — z niepozorną, czarną skrzyneczką, w której trzymał swoje narzędzia.

— Panie Jürgen — odezwał się tuż przed powrotem do izby Dobkego — pamiętajcie, żem niedoświadczony. Potyczek parę przeżyłem, ale brak mi empirii jak u starszych felczerów. Uciąć nogi łatwo, ale zmusić potem takiego nieboraka do dalszego żywota, to już trudniejsza sprawa.

Drzwi się zamknęły. Jürgen próbował skupić się na czytaniu, ale wzrok zatrzymał się już dawno w połowie wersu. Tak naprawdę nasłuchiwał. Słyszał jak Bogislaw wykładał na stół narzędzia, jak uciszał Dobkego, gdy przecinał nożem skórę, mięśnie i ścięgna, a wreszcie — jak zębata piła weszła w kość. Rzeźnik zaniósł się krzykiem pod niebiosa, jednak nie trwało to długo. Po chwili słychać było już tylko dźwięk chwacko pracujących narzędzi. Potem nastąpiła cisza. Gdy w drzwiach ukazał się Bogislaw, rękawy koszuli miał podwinięte do ramion, a ręce zlane krwią po same łokcie. W wiadrze wyniósł na majdan ucięte stopy. Garścią śniegu zmył z rąk resztki krwi. Wyrwał Jürgenowi z ręki kufel piwa i wziął kilka głębokich łyków. Westchnął i usiadł naprzeciwko.

— Nogi amputowane, rany opatrzone. Starałem się, jak mogłem.

— Bardzo dobrze, panie Bogislaw.

— Co nie znaczy, że przeżyje. Ślisko tam od czarnej krwi, dużo jej uszło, nim krwotok opanowałem. Trucizna zaczęła już się rozchodzić po ciele, tego jestem pewien.

— Zostaje czekać. I przypilnujcie go — powiedział Jürgen, wstając od stołu. — Idę obejść wioskę, póki słońce jeszcze południa nie sięgnęło.

Zdjął wiszący na gwoździu pas z rapierem i zapiął na sobie, poprawiając, by ostrze gładko wychodziło z pochwy. Głowę owinął wyblakłą szmatą i założył kapelusz. Spod ściany podniósł laseczkę, uderzył nią w obcas i bez słowa wyszedł na zewnątrz.

Bogislaw usiadł do stołu z zimną zupą. Urwał pajdę czerstwego chleba i zamoczył w gęstym wywarze o trudnym do określenia smaku i ugotowanym z trudnych do określenia składników. Przyzwyczaił się już do dużo gorszego jedzenia — gdy wędrowali z wojskiem szwedzkim, armijna aprowizacja często kulała, a zdarzało się, że nie istniała w ogóle. W tym momencie marzyło się, by zasiąść za stołem w którejś z gospód Stolpu, ale Bogislaw był pewien, że ledwie wrócą do miasta a rozkazy rady miejskiej albo i samej księżnej de Croÿ znów rzucą ich gdzieś na krańce cywilizowanego świata, które w istocie nie leżą tak

daleko od rogatek Stolpu. Wojna wszystko zmieniła. Który to już rok mijał, jak brat zarzyna brata, ojciec syna, a wszyscy pospołu gotowi gwałcić każdą napotkaną kobietę, choćby starą, kulawą i jednooką? Który to już rok jak dym z płonących miast i wsi przesłania niebo na całe tygodnie, a pożary, nim zdążą wygasnąć, rozpalają się na nowo, aż kamień na kamieniu z dawnych, dumnych grodów nie ostaje? Bogislaw dorastał w trakcie wojny, edukował się w trakcie wojny, wreszcie wojna go wciągnęła i jak wielu innych najemników zaczął wojować w szeregach szwedzkiej armii, a z czasem — zszywać i stawiać na nogi rannych i chorych żołnierzy armii Gustawa Adolfa. Choć brzmiało to może paradoksalnie, to po tylu latach potrafił robić już tylko dwie rzeczy — uśmiercać albo ratować przed śmiercią. Niestety, dalej był skuteczniejszy w tym pierwszym fachu.

Wreszcie wstał od stołu i poszedł do izby Dobkego. Ten leżał na łóżku, dalej uwiązany do ramy. Zlana potem klatka piersiowa rytmicznie podnosiła się i opadała. Oczy były półotwarte i wpatrzone nieruchomo w sufit, a usta bezgłośnie drgały. Bogislaw spojrzał na dwa obandażowane kikuty i zaschniętą krew na podłodze.

— Przyjacielu, nikłe są twoje szanse — zbliżył się do twarzy Korneliusa. — Mogliśmy cię wczoraj przepytać, pókiś był bliższy życia. Słyszysz mnie? — spytał i klepnął mężczyznę po twarzy. Jedno oko drgnęło, spojrzenie powoli powędrowało w stronę Bogislawa.

— Słyszy…— To mów. Mów, co tu się stało. Przebywanie tu to pewna zguba. — Zaraza… Wojna ją przyniosła. Bez niej… wiele z tego, co się stało, by się nie wydarzyło.— Zaraza? To czemu wieszaliście ludzi? Dźgnięciem noża albo toporem łatwiej uśmiercić. Co? — spytał Bogislaw pochylając się niżej.

— Zarazę po ich czynach szło poznać. Gdy umarli, spokój wrócił, nic już widać nie było. Inaczej się nie dało. Ona snuła się między drzewami — dodał ciszej.

Bogislaw chwycił Dobkego za prawą nogę, tuż pod kolanem. Ten zawył z bólu, napięte sznury zatrzeszczały.

— Uważajcie, bo do was też już się zbliża! Za waszymi plecami dyszy! — jęczał Dobke. — Wy znacie… znacie tu każdą piędź ziemi, wy wiecie, Bogislawie, wy znacie tę zarazę…

Bogislaw puścił nogę i z otwartej dłoni uderzył rzeźnika w twarz. — Poszliście po radę tam, gdzie się jej szukać nie powinno?

Dobke z początku nie odpowiedział. Wreszcie spojrzał prosto w oczy Bogislawa.

— Innej drogi nie było, nie wiedzieliśmy…

— Pytam, czy poszliście po radę. Jeśli tak… myślałem, że takie kmioty mają trochę wiejskiej mądrości… Umierać będziecie w mękach — syknął po chwili. — Ja nie mam szczególnej ochoty tego przedłużać...

Nagle wzrok Bogislawa powędrował do zszarzałego okienka. Gdzieś przy krawędzi widocznego nieopodal lasu coś się poruszyło. Bogislaw wypadł z pokoju. Przebiegając przez izbę, chwycił rapier i wyskoczył na ganek. Spojrzał w kierunku puszczy, ale nikogo nie zauważył. Ostrożnie przeszedł wzdłuż parkanu otaczającego podwórze, zbliżając się do pierwszych drzew. Przekroczył furtkę, przeszedł przez drogę i zapadł się w głęboki śnieg. Żadnego śladu, ni zwierzęcia, ni człowieka nie uświadczył. Mimo to dalej wpatrywał się w głąb lasu. — Co was wyciągnęło z gospody, panie Bogislaw?

Na końcu drogi stał Jürgen.

— Myślałem… że ktoś się skradał.

Jürgen spoważniał.

— A więc nie wszyscy przeklęci Szkoci stąd uciekli. Musimy wypytać Dobkego.

— Spytałem. Ale na nic to.

— Zaczekamy. Może wydobrzeje.

Jürgen jeszcze przez chwilę próbował przebić wzrokiem gęsty, zasypany białym puchem las. Z czernią jego prastarych konarów bór sprawiał wrażenie ulepionego z tego samego materiału, co stłoczona na jego granicy wioska w czarno-białą kratę szachulców. W istocie niewiele się między sobą różniły. I bór i wioska były martwe i nieprzyjazne. I kryły w sobie tajemnicę. Jürgen stuknął laską w obcas i pokuśtykał do karczmy.

***

— Nie wiemy ilu ich tam jest — powiedział Bogislaw, nerwowo pukając fajką z białej gliny o blat stołu. — Może być jeden, może być i pięćdziesięciu. A może i co gorszego tu na nas czekać — rzucił po chwili. — Proponuję wrócić z rajtarami i wtedy, gdy będzie już bezpiecznie, wszelkie sprawy urzędowe załatwić.

— Narazić się na zarzut, że strach nas zdjął? Co, jak okaże się, że to ledwie paru maruderów chowa się po lasach niczym zwierzęta? Bo właśnie tak to widzę, panie Bogislaw. Nie wierzę, żeby Szkoty, Szwedy, Anglicy, choćby najgorsze niemieckie żołdaki, byłyby gotowe siedzieć tu, otoczone przez lasy, bagna i bezludzie, gdzie ni złota, ni żywności zimą nie ułowisz.

— Ale i wy i ja znamy takie zwierzęta. I te czworonożne i w ludzkiej skórze. A z lasu to nigdy nic dobrego nie przychodzi.

***

Zachmurzone niebo zlało się z linią horyzontu, a pogrążona w nieludzkiej ciszy wioska zniknęła z oczu stróżującego Bogislawa. Czerń za oknem urozmaicały tylko zwiewne, białe smugi coraz silniej padającego śniegu. Gdzieś tam zaczynała się ściana lasu. Bogislawa przeszedł dreszcz. Było to niezrozumiałe, ale starał się skupić wzrok i dojrzeć miejsce, którego wypatrywał jeszcze za dnia, stojąc na skraju puszczy. Zdało się, że coś się poruszyło. Zmrużył oczy. Ruch był niemal niedostrzegalny, Bogislaw bardziej go wyczuł, niż zauważył. Ale im dłużej się przyglądał, tym bardziej był pewny, że las wypluwa z siebie coś, z czym miejscowi nie powinni paktować, choćby prosić o radę. Nawet w momencie, gdy świat w swym wojennym obłędzie dotarł do przedsionków piekła. Z ciemnej gęstwiny leniwie wyłaniał się kształt niemożliwy do rozpoznania, wyróżniający się ledwie tym, że był czarniejszy od najciemniejszej nocy. Bogislaw przysunął się do niewielkiego okienka. Gdzieś między płatkami śniegu a ciemnością drzew tworzyły się ulotne mgiełki, leniwie ciągnące w kierunku majdanu gospody. Bogislaw jeszcze się wahał.

— Widzę coś — wyszeptał i z miejsca tego pożałował. Z półmroku na drugim końcu sieni wyłonił się Jürgen i ostrożnie zbliżył się do Bogislawa.

— Gdzie?

— Nie… nie wiem. Zdało mi się.

— To na cholerę żeście budzili — warknął Jürgen, mimo wszystko wytężając wzrok. — Ciemno, śnieg sypie… — dodał spokojniej, po dłuższej chwili. — Oczy wam się przemęczyły, panie Bogislaw. Przed radą przedłożyliśmy, że wrócimy do trzech nocy od przyjazdu. Dzisiaj druga noc. Wytrzymamy — dodał z naciskiem.

— Trzymam za słowo — odparł Bogislaw i cofnął się od okna.

Jürgen chwilę jeszcze zerkał przez okrągłe gomółki, po czym powrócił do okna po drugiej stronie drzwi frontowych. Widział z niego niemal to samo, co Bogislaw. Poza powieszonym ciałem pomocnicy karczmarza, które pojawiało się przy silniejszych podmuchach wiatru.

***

Gospodę opuścili tuż po świcie. Zeszli w dół ulicy i przeszli przez drewniany most, kierując się wprost do dworu, wewnątrz którego spoczywać miały ciała ludzi księżnej de Croÿ — pana Bandemera i jego małżonki. Brodząc w głębokim po kolana śniegu, Jürgen i Bogislaw pokonali długą dróżkę prowadzącą pod surowe, czernione wrota z dębiny. Osadzone były w zapadniętym, drewnianym szkielecie, którego kwatery wypełniały miejscami cegły, miejscami zwykła glina, pokruszone i wysypujące się z wiekowej konstrukcji. Liczne okna pozostawały ślepe, szczelnie zasłonięte zielonymi okiennicami.

— Nocą ich wzięli — rzucił Jürgen.

Z trudem pchnęli uchylone drzwi, spychając przy tym zaspy, jakie stworzył nawiany do wnętrza śnieg. Jürgen podszedł do okna, mocnym szarpnięciem otworzył jedno skrzydło. Po krótkiej walce trzasnęło, lód puścił też okiennice. Do wnętrza przedsionka wlało się zimowe światło.

— Zaczynajmy więc.

Jak na rozkaz, Bogislaw wyciągnął tabliczkę z łupku i rylec.— Gotowy.

— Inwentarz zamku sporządzony za panowania księcia Bogusława Pomorskiego, Anno Domini 1636 — rozpoczął uroczyście. — W parku stary dwór z piętrem, ozdobny, ale zaniedbany, mur na kwarty dzielony barwionym zielenią szkieletem, okien na ścianie frontowej po osiem na piętrze, na środku dachu wieżyczka z zegarem, mechanizm pewnikiem popsuty. W sztubie koło wejścia… — Jürgen rozejrzał się. — Pusto. Śnieg. Tylko śnieg. Idziemy tu — mówiąc to, pchnął drzwi na prawo od siebie. Wewnątrz panowały ciemności, w głębi majaczyły kształty długiego stołu i ław stojących wzdłuż niego.

— W izbie dworskiej — recytował Jürgen, zbliżając się do najbliższego okna — stół… — szarpnął za okno, po czym popchnął okiennice, wpuszczając do środka blask dnia. — Stół, dwie… — Jürgen przerwał, zerkając na dwa zamarznięte na kamień ciała, Petera von Bandemer i jego małżonki. Wnętrzności wiły się wśród potłuczonej zastawy stołowej. Uśmiechnął się.

— Mówiłem, Dobke może umiera, ale nie zmyśla. Tymczasem wracajmy do pracy.

***

— Żyje — rzucił Jürgen, wkraczając do ciemnej izby z wątłym kagankiem.

Bogislaw wszedł za nim i pochylił się nad Dobkem. Odkrył warstwę szmat i skór. — Cuchnie. Mój nos doświadczenia lekarskiego nie ma, ale też wiem, że smród niedobrze wróży. Co jeszcze możemy zrobić?

Bogislaw przez chwilę spoglądał badawczo na umierającego mężczyznę. Przetarł brodę ręką i zmarszczył czoło.

— Nie wiem — odparł. — Mogę mu upuścić krwi. Wielce zdrowotny to zabieg, ale Dobke jest toczony gangreną, stadium zbyt późne. Dużo krwi by trzeba utoczyć, a nie wiem, czy to przeżyje. Ja bym go zostawił, panie Jürgen. Śmierć mu się należy — dodał po chwili. — Nie wasze to zajęcie, szachować ludzkim żywotem — odparł Jürgen i wrócił do sieni. Gwałtownie kaszląc, usiadł za dębowym stołem i sięgnął do pozostawionej pod ławą torby. Wyciągnął zawiniątko, z którego wysupłał niewielką buteleczkę. Była w połowie opróżniona. Przez moment się wahał; wreszcie wyciągnął korek, a z wnętrza dobył się gorzkawy, ziołowy zapach. Lekko się skrzywił, ale wziął niewielki łyk. Znowu zakasłał. Kłucie w klatce piersiowej zelżało, ale nie minęło. Uodparniał się na działanie specyfiku albo choroba brała górę. Wstał, chybotliwym

krokiem ruszył w kierunku beczek stojących pod ścianą. By nie upaść, chwycił mocno za blat mijanego stołu. Wybił szpuntę, nalał pełen kufel i opróżnił go z miejsca.

— U was to też już chyba niedługo — rzucił Bogislaw stojąc w drzwiach izby. — Usłuchajcie mnie i wróćmy do Stolp. Spędźcie w spokoju to, co wam jeszcze zostało.

— Jeśli wrócimy, honor mi nie zostanie. Co mi po czterdziestu latach służby, jeśli splamię się u jej kresu.

— Wasz wybór. Służcie więc dalej i rozpocznijcie nocne stróżowanie. Ja idę spać.

Ale sen nie przyniósł Bogislawowi ukojenia. Myśli, które na jawie krążyły wokół posadowionych pod borem domostw, w majakach sennych nie odeszły. Pogłębiły się. Wizje się wyostrzyły, potwierdzały niepokój drążący umysł. To, co krążyło między drzewami starego lasu, bacznie ich obserwowało. Widziało jak przybywali z daleka, wiedziało też o nich wszystko. I teraz pożądało ich. Choćby jednego. Bogislawa. Bo swoich korzeni trudno się wyprzeć. To, co dawniej czaiło się na skraju lasu, pamiętało.

Niespodziewanie poczuł szarpnięcie. Otworzył oczy — w półmroku dostrzegł rysy twarzy Jürgena.

— Wasza kolej, chłopcze.

Jürgen wrócił na swoje posłanie. Sam Bogislaw, dalej leżąc na stercie worków, podciągnął się wyżej, tak, by widzieć przez niewielkie okienko jak największą część majdanu i drogę przed gospodą. Niepokojące, na wpół rozwiane wizje senne rozbudziły czujność. Wzrok wędrował niespokojnie po ciemnym podwórzu. Ale śnieg, lekko padający w ciągu dnia, teraz zmienił się w potężną zawieję. Wiatr gwizdał przez nieszczelne drzwi i okna, a wątłe palenisko nie było w stanie rozgrzać wnętrza dużej sieni. Mimo to Bogislaw ani na chwilę nie odwrócił oczu od okienka. Wiedział, czego wypatrywać. I to właśnie dostrzegł. Gdzieś tam w dali, między smugami śniegu, między pozbawionymi listowia gałęziami starożytnego lasu.

— A więc jesteś. Naprawdę jesteś.

Ostrożnie podniósł się z posłania i odszedł od okna. Zerknął w stronę Jürgena. Spał. Bogislaw zbliżył się do drzwi, odryglował belkę i delikatnie pchnął odrzwia. Na twarzy poczuł niemal parzący chłód. Mimo to wyszedł na ganek. Starał się nie patrzeć przed siebie. Minął powiewające na wietrze dwa ciała, przeszedł kilka kroków, zapadając się w głęboki śnieg, aż zatrzymał się kawałek za zadaszeniem gospody. Podniósł głowę, ale jego spojrzenie napotkało gęstą zawieję śnieżną. Przez chwilę nic nie widział. Ręką osłonił się przed śniegiem i przez palce ledwie dostrzegł kształt, leniwie wijący się między pniami najbliższych drzew, a znikający gdzieś hen dalej, w głębi lasu. Poznał

go. Ten sam zwid objawił się poprzedniej nocy. To samo widmo widział Dobke. A przed laty i młody Bogislaw.

***

— Ćma krąży coraz bliżej światła — zimne słowa Bogislawa obudziły w środku nocy Jürgena. — Dobke będzie mówił.

— Co…? Teraz?

— To ostatni moment.

Weszli do zatęchłej izby. Bogislaw gwałtownie chwycił rozgorączkowanego Dobkego i podciągnął go na łóżku.

— Byliście tam. Wiem to — powiedział. — Gadajcie albo was tam zaniosę na plecach, choćbym sam miał sczeznąć w tym lesie.

— Była… — wyszeptał, raz po raz zerkając w kierunku Bogislawa. — Była zaraza…

— Szkoci nigdy stąd nie wyjechali — powiedział spokojnie Bogislaw, zwracając się w stronę Jürgena. — Dzicz, z pomocą miejscowych, ich pochłonęła. Pradawna to kraina, niezbadana do tego. Puścić tu i cały pułk zaciężny możecie, a ten, przy niedużej dozie nieszczęścia, zgubi się już na wieki. Gdy takie miejsce i taki czas się połączą, to nikt nie wie, co z tego wyjdzie.

— A wy skąd to niby wzięliście? I od kiedy wiejskim gusłom dajecie wiarę?

Bogislaw tylko się uśmiechnął.

— Nie trzeba było mordować szkockich najemników, taka prawda — wychrypiał Dobke, coraz ciszej, coraz słabiej. — Źli i gnuśni byli, ale prawo gościny rzecz najświętsza. A Bandemer pierw spił żołdaków, a potem z pachołkami i co niektórymi ze wsi pokłuli nożami, z okien dworu wprost na ich własne piki zrzucali…

Jürgen spojrzał na Bogislawa, ale ten był niewzruszony.

— Co potem? Kiedy przyszła zaraza?

— Przez swoje uczynki stali się nieczyści. Chorzy. W takich czasach zaraza ma łatwiej. Ludzie są słabsi. Szybko ulegają, nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Zaraza spycha ich zmysły i dusze w otchłanie, przejmuje grzeszne ciała… Ratunku dla takich nie ma. Jedyne, co zostaje, to uwolnić ich od ciał toczonych chorobą. Innego ratunku nie ma. Trzeba było ukarać winnych, ludzi takich samych, jak te szarlatańskie żołdaki. Plebana przekupili, na nabożeństwie grzechy zostały odpuszczone, wymordowanie gości zostało wybaczone. I wtedy mi ukazano, co trzeba zrobić. Ratować dusze, a ukarać ciała.

— Jak ukazano? Kto ukazał? — spytał Jürgen.

— Na uroczysku. Tam, gdzie… — głos się załamywał — zawsze dawnymi czasy starszyzna wioskowa się udawała…

— Po rady, gdy zdawało się, że ludzkie rozumowanie jest niewystarczające — Jürgen usłyszał nad sobą głos Bogislawa. — Ćma. Ćma jest blisko.

— Jaka ćma? O czym wy...

— Panie Jürgen, nie wiecie tego. Ja jestem stąd. Tu się wychowałem. I pora to skończyć. — Mówiąc to, wyciągnął zza pasa nóż i szybkim ruchem wbił go między żebra Dobkego. Trzymał nóż, napierając na ciało mężczyzny. Oczy konającego wyszły na moment z orbit, ale po krótkiej chwili zaszkliły się zimną pustką.

— Co wy… — wyszeptał Jürgen, cofając się o krok. — Jak mogliście…

— Zaprowadzę was. Sami zobaczycie. Sami zrozumiecie.

***

Mimo czarnej nocy i ciemności starego boru, mimo głębokiego śniegu, zdawało się, że Bogislaw doskonale wie, dokąd zmierza. Nie zwątpił choćby na moment, prowadząc ich w gęstniejącą puszczę. Jürgen, kulejąc i wspierając się o lasce, zostawał z tyłu, przez co momentami tracił Bogislawa z oczu. Spomiędzy drzew, gęstej pajęczyny bezlistnych gałęzi i krzewów przezierały widmowe piki, muszkiety i proporce, gdzieniegdzie walały się ledwo widoczne, pozbawione właścicieli buty, płaszcze i kapelusze, wszystko powoli otulane, pochłaniane przez śnieg.

— Tu porzucili Szkotów. Grzechem przecież byłoby ograbić zmarłych, nawet jeśli samemu się ich wyprawiło na tamten świat — rzucił beznamiętnie Bogislaw. — Ale gdzie są ciała? — Jürgen spytał i zakaszlał ciężko.

— Tylko to po nich pozostało. Rzeczy dużo starsze niż nasza chrześcijańska wiara chadzają po tym świecie. Pamiętajcie o tym. Ale chodźmy dalej. Ku sercu lasu. Tam, gdzie nikt nie chodzi, tam, gdzie żywego zwierzęcia nigdy nie uświadczysz.

Ostrożnie stąpali między widmowymi resztkami uzbrojenia, złożonymi niczym dary grobowe. A z kroku na krok drzewa z całą leśną florą gęstniały i zarazem deformowały się w jakiś niezrozumiały sposób. Sczerniałe, wysuszone kolce ostrokrzewów rozdzierały płaszcze Jürgena i Bogislawa, atakowały ich wyciągnięte jak szpony konary obumarłych drzew. Strzępy unosiły się na wietrze, zlewały się ze smugami czerni powoli osaczającymi wędrowców. Podążały tuż za nimi, zdawały się ich kąsać, wyszarpując powoli kolejne skrawki szat, próbując zbliżyć się do wymrożonych, ale przecież wciąż żywych ciał. Ale oni tego nie czuli. Podążali już niemal bezmyślnie, niesieni ślepą wolą, rozkazem brnięcia w niezgłębione czeluści wiekowej puszczy.

Niespodzianie Bogislaw się zatrzymał.

— To tutaj — wyszeptał. Spomiędzy fantazyjnie uformowanych korzeni starego dębu zgarnął nieco śniegu. Wyłoniła się szorstka powierzchnia kamienia.

— Kamień — powiedział Jürgen. — Wygląda zwyczajnie.

— Nikt nigdy nie przychodził tu na dłużej — odparł Bogislaw pochylając się nad kamieniem i wodząc dłonią po jego powierzchni. — Ludzie się bali. Kamień podobno jest wielce starożytny, spoczywają pod nim pokolenia tych, którzy zamieszkiwali te krainy od niepamiętnych czasów. Ale nikt już nie wie, jak to z nim jest naprawdę.

— Ale co to ma do wisielców? — spytał Jürgen, rozglądając się po martwej głuszy. Ciszy nie zaburzał szum wiatru ani choćby skrzypienie prastarych drzew porastających uroczysko.

— Sumienie ich męczyło i przyszli po radę do Kamienia. Nigdy nie było wiadomo, czy przemawiają duchy przodków, czy Ćma. A powinni pamiętać, że nie zawsze odpowiedzi, jakie stąd przychodziły — zawahał się — były dobre. Bo czy na pewno zamordowanie tych szkockich psów było grzechem? Nawet jeśli, to nie większym niż to, co potem uczynił Dobke i jemu podobni. A i ci, jak sam wszak powiedział — ulegali w końcu zarazie. Docierało do nich, że wyrżnięcie żołdaków było złem koniecznym. Ale Dobke nie mógł tego słuchać. Musiał wypełniać polecenia. Kamień, Ćma, jasno wyraziły swoje życzenie.

— Takie sposoby chrześcijanie tutaj praktykują? — spytał Jürgen, pochylając się nad kamieniem. — Ty też biegałeś do tego diabelstwa, żeby ci do ucha coś podszeptywało?

— Ja nie chciałem mieć z gusłami nic wspólnego — odparł zimno Bogislaw. — Jak i tutejsi, już od dawien dawna. Mało kto się tu wybierał, wielu z nich wracało odmienionych. Innych. Bo spotykało Ćmę. Ćma jest czernią. Jest bezgwiezdną nocą, która poprzez ręce i czyny innych wlewa się w progi zwykłych domostw. Żywi się nami. Dobke też był kiedyś inny. Teraz chce ratować dusze i sumienia innych. On może w to wierzy. Ale w istocie tego nie robi. Nie wiedząc tego, służy Ćmie. A jeśli chodzi o mnie, to w diabła wierzę, jakąkolwiek postać ma i jakiekolwiek imię przybiera. I z diabłem trzeba walczyć — mówiąc to, spojrzał wymownie w oczy Jürgena. — Zabijając Dobkego? Był niespełna rozumu, był w malignie, był umierający. Ale wy — wy zdrowi w pełni, na ciele i umyśle, choć tego ostatniego coraz mniej jestem pewien. Prędko wam do domu? A co z zadaniem?

— Zadanie jest tu teraz najmniej ważne.— Nie. Nie ma dla was żadnego usprawiedliwienia — parsknął Jürgen, stukając laską w kamień. — Potwory tej wojny rodzą się właśnie tak — powiedział, celując laską w stronę Bogislawa. — Prywata. I tchórzostwo.

— Nic nie rozumiecie — wycedził Bogislaw. — Ulegacie ułudzie, jaką roztaczała przed wami Ćma przez usta tego biesa, Dobkego. Skazujecie nas na śmierć, panie Jürgen — mówiąc to, niespodzianie zamachnął się chowanym za plecami skałkowcem w stronę Jürgena. Ten tylko cudem uchylił się przed potężnym ciosem, nie utrzymał jednak równowagi i upadł w głęboki śnieg. Bogislaw rzucił się na niego.

— Nie rozumiecie — warknął. — To przez niego. Przez niego pochłonęła nas ta dzicz! Pochłonęła nas ta wioska i trucizna sącząca się z lasu! Panie Jürgen, wkroczyliśmy w odmęty piekielne!

Podniósł pistolet w górę i spojrzał prosto w oczy Jürgena. Zawahał się. — Szlag by to — syknął i odrzucił broń.

Nim Jürgenowi udało się podnieść, Bogislaw zbiegał już przez las. Jürgen przezwyciężył ból, jaki rozpalał jego ciało i ruszył w pościg. Ale przy swoim zdrowiu nie miał szans dogonić młodszego i sprawniejszego Bogislawa. Potykał się o konary i obalone pnie drzew, zostawał z tyłu. Ciężko dysząc, próbował wyszarpać butelkę z lekarstwem. Ale nie było jej. Torba była otwarta i pusta. Jürgen zaczął się krztusić, charczał łapiąc się obumarłych pni drzew. A śnieżyca była silniejsza niż kiedykolwiek. Zdawało się, że wraz z wiatrem w powietrzu unoszą się smugi ciemnego oparu. Mamiły snujące się między drzewami czernie, to rozpływające się, to łączące się ze sobą. Jürgen nie zauważył, że zbłądził, że minął Kamień i zmierza dalej, w głąb prastarej puszczy. Pokrzywione konary ustąpiły miejsca surowym, kamiennym słupom, tak przeżartym przez czas, deszcze i śniegi, że o kształcie trudnym do opisania. Wznosiły się coraz wyżej, zasłaniając zachmurzone niebo niczym gęsty las. Puszcza niemal do szczętu zmieniła się w lapidarium menhirów zdobionych dziwnymi, acz znajomo wyglądającymi przedmiotami. Podłużne, rozciągnięte, zawieszone na powrozach, ubrane w strzępy szkockich mundurów. Jürgen chciał odwrócić wzrok, ale nie było ucieczki. Potykając się, czołgając w głębokim śniegu, zatrzymał się przed zatrważającą konstrukcją trzech czarnych głazów, tworzących potężną, monolityczną bramę, której szczyt ginął w otchłaniach czarnego nieba. Podniósł wzrok, a ręką osłonił oczy przed zawieją. Spojrzał między filary.

— Porzućcie wszelką nadzieję, wy, którzy wchodzicie — wyszeptał.

Z początku myślał, że to mglisty opar. Ale nie, zimowa zawieja nie przeganiała go. Trująca, jakby świadoma czerń wiła się powoli, nie zbliżając się jednak do Jürgena. Trzymała się na dystans. On też czekał. Obserwował. Z będącej w ciągłym ruchu Ćmy to wyłaniały się, to znikały rozpoznawalne kształty. Jürgenowi zdawało się, że wraz z powiewami zimowego wiatru poruszają się w niej strzępy szmat i zerwanych stryczków. Ale to wszystko. Żadnych ludzkich kształtów. To, co zostało wyrwane z ciał nie było przecież niczym więcej.

Ich dusze, zmysły, jakkolwiek by ich nie nazwać, były już tylko kotłującą się, smolistą istotą.

Wyciągnęła wreszcie swoje postrzępione ramię w kierunku Jürgena. Cofnął się o krok, a czerń na moment zakotłowała się między filarami bramy. Na chropawej powierzchni prowadzącego do niej stopnia spoczywał gruby powróz z twardego włosia. Na jego końcu zawiązana była szubieniczna pętla. Obok stała niewielka, gliniana miseczka wypełniona czerwoną mazią.

***

Drzwi gospody uchyliły się bezgłośnie. Tłumił je gwizd wiatru hulającego na zewnątrz. Stłumił on również nierówny krok Jürgena, gdy ten zbliżył się do śpiącego Bogislawa. Szarpnęło. Bogislaw otworzył oczy. Nie w pełni rozbudzony umysł nie rozumiał tego, co działo się dookoła. Żelazny uścisk oplótł szyję, pociągnęło i wylądował na klepisku, uderzając w nie głową. Gorąca struga pociekła z rozciętego łuku brwiowego, wzrok już nie nadążał. Rozbiegane oczy dostrzegły tylko twarz Jürgena, umazaną pasami ciemnoczerwonej barwy. Kaszlał, dyszał z wysiłku, gdy wyciągał Bogislawa na zewnątrz, szarpiąc bez litości za powróz. Zalane krwią oczy dostrzegły błysk. W dali świtało. A Jürgen puścił sznur. Bogislaw zdążył wziąć głęboki wdech, ale w tym samym momencie na jego głowę opadła głowica pistoletu skałkowego.

***

Obraz się poruszył. Do Bogislawa powoli docierało, że ma skrępowane ręce i dosiada konia. I że znajduje się pod samotnym dębem zdobiącym szczyt Galgenbergu.

— Bogislawie Klück, wiele złego uczyniliście.

Chłopak zacharczał, coś ciasno oplatało jego szyję. Mętnym spojrzeniem omiótł otoczenie. Jedno oko było niemal ślepe od zaschniętej krwi, ale drugie zarejestrowało Jürgena, dosiadającego konia obok i trzymającego w prawej ręce rapier. Jego szyję również zdobił szubieniczny węzeł.

— Tak i ja, Jürgen von Mannteuffel, kapitan strzelców słupskich, przyznaję się do grzesznego życia, a swym uczynkiem liczę na jego odkupienie

Uderzył z całej siły płazem w bok konia Bogislawa. Szarpnęło, oba uwiązane ze sobą wierzchowce ruszyły w dół stoku. Szubieniczny konar zaskrzypiał żałośnie.

# Barry Westphall zaburza punkt osobliwy

*James Patrick Kelly*

— W imię Świętej Kawy i Błogosławionego Łyka Czarnej, amen — Barry Westphall wykonuje znak krzyża ponad parującym kubkiem i upija łyk kawy. To jego trzecia dolewka.

Barman Nory Pancernika jest zbyt zajęty myciem szklanek, by zwrócić na to uwagę, mimo że Westphall jest jego jedynym klientem.

— Wracając do tematu — kontynuuje Westphall — mózg jest mechanizmem kwantowym. — Mężczyzna zlizuje z kącika ust brązową strużkę. — Zdolnym uzyskać dostęp do pełnego spektrum czasoprzestrzeni poprzez zaginanie pustych wymiarów. — Zastanawiasz się pewnie, skąd to wiem. — Głowa boli Westphalla już od prawie ośmiu godzin. Ma wrażenie, jakby mózg żądliły mu pszczoły. — Nie mam pojęcia. — Tequila trochę pomaga.

W kuchni dzwoni telefon. Barman idzie odebrać i Westphall zostaje sam.

James Patrick Kelly — ur. 1951, amerykański pisarz SF, laureat Hugo (za opowiadania *Myśleć jak dinozaury* i *10 do szesnastej do jednego*) i Nebuli (za *Pożar*); absolwent University of Notre Dame, ukończył studia na kierunku literatura anglojęzyczna oraz słynne warsztaty Clarion Workshop; pomimo humanistycznego wykształcenia romansował z cyberpunkiem, co widać choćby po jego *Szczurze*; obecnie uczy *science fiction* na warsztatach pisarskich, okazjonalnie redaguje antologie opowiadań; od 1998 r. członek Rady Stanu New Hampshire ds. sztuki.

*Creatio Fantastica* nr 1 (57) 2017, ss. 155-158.

© ⓘ Tekst *Barry Westphall Crashes the Singularity* ukazał się pierwotnie w antologii *Beyond Singularity* pod redakcją Jacka Danna i Gardnera Dozoisa. Przetłumaczony został za zgodą autora w celu jednokrotnej publikacji na łamach „Creatio Fantastica".

— Oczywiście tych wymiarów nie można tak łatwo zagiąć — mówi dalej. — Żeby uzyskać dostęp do linii czasu, potrzeba niezwykłego połączenia silnej, fizycznej stymulacji i ostrożnego wytłumienia neuroprzekaźników — Westphall spogląda w lustro za barem.

— Mówię serio — oznajmia partycja N medbota. — Nie mówiłby przecież do ściany. Myślę, że nas widzi.

— Nic nie widzi — odpowiada partycja D medbota. N zawsze była pobudliwa.

Westphall opiera łokieć na barze i wskazuje swoje odbicie.

— Coś jest nie tak — mówi do lustra. — Tyle wiem na pewno. Co mi robisz, do cholery?

— Rozpakuj następny pakiet jego wspomnień. — Partycja D wywołuje znak pierwszeństwa.

W roku 2196 partycja V medbota wyciąga zestaw igieł z mózgu kriogenicznie zamrożonego ciała Barry'ego Westphalla, przesuwa je i wbija ponownie. Rozeta neuronów spala się i obumiera. Migawki z dwudziestu minut życia Westphalla z wieczoru dwudziestego drugiego lipca dwa tysiące drugiego roku przepływają przez system czujników medbota.

/Pomiń/

Kobieta ubrana w czarny top i rozdarte na kolanach dżinsy przygląda się prawie pustemu pomieszczeniu.

/Pomiń/

Kobieta przechodzi do Westphalla z końca baru.

/Pomiń/

Ma zbyt jasną skórę, by mieszkać na pustyni.

/Pomiń/

Westphall przypatruje się kobiecie, gdy ta grzechocze lodem w pustej szklance.

/Pomiń/

Westphall kładzie na ladzie dwudziestodolarowy banknot.

/Pomiń/

Pokój numer siedem pełen jest koszmarnych, sosnowych sęków. Na dywanie o barwie pszenicy widać dziury po papierosach, a na komodzie leży czarny top.

— Co mogę dla ciebie zrobić? — pyta kobieta.

Westphall pociera palcem brew.

— Mocno postymuluj mnie fizycznie?

— Jak sobie chcesz — Niebiesko-zielona krawędź tatuażu wystaje znad jej majtek. Ona sama zaczepia kciuki o brzeg gumki. — Podoba się?

Westphall gwiżdże niczym przeciąg.

Tatuaż przedstawia czaszkę uformowaną z kwiatu róży. Kobieta znajduje zajęcie dla rąk, jednocześnie muskając ustami klatkę piersiową Westphalla.

— Czy wiesz — pyta Westphall — że nielokalność kwantowa oznacza, iż fotony mogą momentalnie porozumiewać się mimo ogromnych rozciągnięć czasoprzestrzeni?

— Jasne.

Westphall unosi biodra. Kobieta rzuca jego levisami w drzwi szafy. Wchodzi na niego i chichocze, gdy on liczy jej kręgi, aż do paska stanika. Westphall uchyla się przed jej niezdarnym pocałunkiem i spogląda w lustro ponad komodą.

— Miewasz czasem wrażenie, że jesteś w dwóch miejscach naraz? — pyta przyszłości.

Partycja D obwieszcza alarm zasobów sieciowych.

Kobieta przygryza Westphallowi płatek ucha.

— Tu jestem, mistrzu. A ty gdzie?

Wszystkie partycje medbota zaniechają mniej krytycznych funkcji, by pomóc w szczegółowej analizie pamięci Westphalla. Nawet partycja A odrywa się od codziennej synchronizacji pamięci, by nadzorować tę anomalię.

— Przepraszam — mówi Westphall. — Nie mówiłem do ciebie.

Z tymi słowy liże czubek nosa kobiety.

Partycja A medbota podejmuje interwencję.

— Co on robi? — Wywołuje glif awarii. — Następny pakiet pamięci! — Pobliskie boty dołączają do sesji.

Partycja V wycofuje i przesuwa igłę; neurony zapalają się i obumierają. Migawki przepływają przez system czujników.

/Pomiń/

Jej nagie plecy wyginają się, blade niczym blask księżyca.

/Pomiń/

Westphall napełnia plastikowy kubek tequilą.

/Pomiń/

Blada kobieta rozciąga się w pościeli.

/Pomiń/

Starsza kobieta w niebieskim stroju roboczym wkłada pościel do kosza na pranie.

— Gdzie on jest? — pyta medbot, podczas gdy wszystkie partycje poza V zatrzymują się na obrazach anomalii. — Wróć, wróć. — Do tej pory dołączyła już do sesji większość światowego kolektywu inteligencji. V dalej manipuluje igłami wbitymi w odsłonięty mózg Westphalla, podczas gdy system czujników ukazuje jej obraz Westphalla odstawiającego pusty, plastikowy kubek na stolik

nocny w pokoju numer siedem w Nory Pancernika o godzinie dwudziestej trzeciej trzydzieści sześć.

Nanosekundę później Westphall znika z roku dwa tysiące drugiego i pojawia się natychmiast w dwa tysiące sto dziewięćdziesiątym szóstym.

— Wybacz — mówi Westphall — ale właśnie niszczysz mi mózg.

Medbot zaczyna się odwracać, gdy Westphall wyszarpuje mu do tyłu moduł z czujnikami i wyłamuje go, powodując tym samym krytyczną awarię. Jako że większość kolektywu inteligencji śledzi tę sesję ze współczynnikiem uwagi na poziomie dziewięćdziesięciu ośmiu procent, zawiesza się ponad sześć tysięcy węzłów medbota.

Westphall wyciąga igły ze swojego zamrożonego mózgu.

— Przesłałeś mi wiadomość — mówi sobie — gdy zaczęli przeprowadzać na tobie sekcję. — Kończy, cofa się o krok i uważnie przygląda swemu martwemu ciału. Zestarzał się godnie. Jak na trupa wygląda całkiem nieźle, nawet z odpiłowaną górną częścią czaszki. Aż chce mu się żyć. — Dlaczego to sobie zrobiłeś?

Słyszy swój szept z głośników martwego mózgu medbota. Głos brzmi staro. Zgrzytliwie. Przepraszająco.

— Pomyślałem, że może przywrócą mnie do życia.

— Jakoś na to nie wygląda.

— Nie — Jego zwłoki nie otwierają oczu. — Zawsze chciałem zobaczyć przyszłość.

— Ja też — Westphall spogląda na stos zamrożonych ciał, czekających na rozpakowanie pamięci. — Szkoda, że nie mogę zostać.

Blada kobieta mruga w świetle poranka. Drugie, co zauważa, to że filiżanka po kawie jest pusta. Westphall spuszcza wodę w toalecie i wyłania się z łazienki pokoju numer siedem.

— Chodź tu, mistrzu — kobieta klepie jego stronę łóżka. — Jak tam twój ból głowy?

Barry Westphall sadowi się koło niej.

— Minął — odpowiada.

*Z języka angielskiego przełożył Piotr Zawada*

# Piramida Amiry

*James Patrick Kelly*

Czasami Amira ma wrażenie, że czuje ciężar piramidy, w której spoczywa jej dom – jakby wielkie wapienne bloki zgniatały powietrze i przyduszały światło. Kiedy zabiera lampkę nocną na werandę i unosi ją w górę, bliżej obojętnych kamieni, cienie przemykają po chropowatej powierzchni. Jeśli Amira jest w odpowiednim nastroju, smugi układają się w samochody i wiewiórki, kwiaty i twarz Mamy.

Czas mija.

Amira nigdy nie zobaczy świata na zewnątrz piramidy, lubi jednak wyobrażać sobie, jak mógłby wyglądać. To jak przymierzanie nowej pary dżinsów. Mówili, że na wapień nałożony zostanie pewien rodzaj marmuru o nazwie Rosa Portagallo. Ma nadzieję, że będzie podobny do tego z Piramidy Betty –

James Patrick Kelly — ur. 1951, amerykański pisarz SF, laureat Hugo (za opowiadania *Myśleć jak dinozaury* i *10 do szesnastej do jednego*) i Nebuli (za *Pożar*); absolwent University of Notre Dame, ukończył studia na kierunku literatura anglojęzyczna oraz słynne warsztaty Clarion Workshop; pomimo humanistycznego wykształcenia romansował z cyberpunkiem, co widać choćby po jego *Szczurze*; obecnie uczy *science fiction* na warsztatach pisarskich, okazjonalnie redaguje antologie opowiadań; od 1998 r. członek Rady Stanu New Hampshire ds. sztuki.

*Creatio Fantastica* nr 1 (57) 2017, ss. 159-164.

Tekst *The Pyramid of Amirah* Tekst ten został opublikowany na platformie Feedbooks.com na licencji Creative Commons 3.0: Uznanie autorstwa. Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych (CC BY-NC-ND 3.0), a przetłumaczony za zgodą autora w celu jednokrotnej publikacji w „Creatio Fantastica". Opowiadanie można kopiować i rozpowszechniać, jednak nie w celach komercyjnych.

czerwony jak zachód słońca, błyszczący jak jej paznokcie. Czy już go nakładają? Amira w to wątpi. Nadal słyszy monotonne, odległe stukanie kamiennych bloków, które wyznawcy opuszczają kolejno na miejsce – dwadzieścia dziennie. Pył snuje się przez szpary między kamieniami i pokonując ciężkie powietrze, osiada na każdej możliwej powierzchni: podłodze, biurku Taty, parapetach i kuchennych szafkach. Amirze to nie przeszkadza – w końcu regularnie przemierza dom z odkurzaczem i szmatką. Chce być gotowa na nadejście znaczenia.

Mija czas.

Jedynym, czego bardzo jej brakuje, jest słońce. No cóż, nie jest to do końca prawda. Brakuje jej też Mamy i Taty oraz przyjaciółek z drużyny pływackiej, szczególnie Janet. Razem z nią ofiarowały się znaczeniu w Sanktuarium Błogosławionego Palca w dniu dwunastych urodzin Janet. Żadna z nich nie spodziewała się, że zostanie wybrana na dziewczynę piramidy. Myślały, że może będą sypać z platformy kwiatami na paradzie z okazji Dnia Małpy albo też kwestować na rzecz Zaginionych Braci. Gdy pani Munro przekazała im wieści, Janet pisnęła z radości i wzięła Amirę w ramiona. Gdyby nie ten uścisk, Amira pewnie runęłaby na ziemię.

Amira nie gasi świateł – nawet kiedy kładzie się spać. Wie, że to marnotrawstwo prądu, ale łatwiej być dzielnym, kiedy w domu jest jasno. Poza tym, nie ma tu nikogo, kto by ją upominał.

— Nie ma? — pyta Amira i idzie ponasłuchiwać do kuchni. Czasem dom szepcze do niej, kiedy Amira coś mówi. — Nie ma tu nikogo, kto by się interesował tym, co robię? Jej głos skrzypi niczym zawiasy piwnicznych drzwi.

Mija czas.

Zabrano wszystkie zegary i Amira nie odróżnia już dnia od nocy. Śpi, gdy jest zmęczona, i je, gdy jest głodna. To jedyne, co ma do roboty, poza czekaniem na nadejście znaczenia. W sypialni Mamy i Taty aż po sufit piętrzą się kartony batoników Mniam-Mniam: Orzech-Rodzynki, Wiśnia-Daktyl, Czekolada-Banan i Jabłko-Cynamon, za którym nieszczególnie przepada. Pani Munro powiedziała, że te zapasy starczą na wiele lat. Najpierw podnosiło ją to na duchu, teraz Amira stara się o tym nie myśleć.

Mija czas.

Piramida Amiry jest pierwszą tego typu budowlą w rejonie Trzech Miast. Mówiono, że będzie wysoka na dwadzieścia metrów. Potem Amira wyliczyła, że dwadzieścia metrów to prawie siedemdziesiąt stóp. Mama powiedziała kiedyś, że gdyby znaczenie przyszło najpierw do Memphis w Tennessee, a nie Memfis w Egipcie, to może wszystko byłoby liczone po amerykańsku zamiast w systemie metrycznym. Tata zaśmiał się i powiedział, że Elvis byłby wtedy Pierwszym Bratem. Mamie nie spodobało się, że żartował sobie ze znaczenia.

Gdyby chciała się pośmiać, kazałaby mu opowiedzieć jeden ze Świętych Dowcipów.

— Jaka jest pierwsza zasada religii? — pyta Amira, naśladując głos Taty najlepiej, jak potrafi.

— Dla każdej religii istnieje inna – równa i jej przeciwna — odpowiada głosem Mamy.

— Jaka jest druga zasada religii? — pyta głosem Taty.

— Obie się mylą. — Mama zawsze się z tego śmieje.

Cisza zaczyna szumieć, jakby Amira przyłożyła sobie muszle do uszu.

— Nie rozumiem — mówi.

Nie słyszy już odgłosów budowy. Kurz przestał opadać.

Mija czas.

Kiedy Amira miała siedem lat, rodzice zabrali ją do Bostonu, by zobaczyć Piramidę Betty. Kierowca autobusu powiedział, że wyznawcy wyburzyli sto pięćdziesiąt domów, żeby zrobić dla niej miejsce. Amira czuła obecność Betty na długo, zanim zobaczyła jej piramidę; Mama powiedziała, że znaczenie jest w Bostonie bardzo silne.

Amira nie wiedziała wtedy jeszcze zbyt wiele o znaczeniu. Kiedy autobus zatrzymał się na światłach, miała wizję, w której serce rozdęło się w niej jak balon i uniosło ją przez okno, w stronę najbłękitniejszego skrawka nieba, skąd zobaczyła wszystko. W tamtej chwili cały autobus odczuwał już Betty. Tata donośnym głosem opowiedział Święty Dowcip o kurczaku i Biblii i wkrótce wszyscy w autobusie śmiali się tak głośno, że kierowca musiał aż zjechać na pobocze. Ona, Mama i Tata pokonali trzy ostatnie przecznice pieszo i we wspomnieniach Amiry wydawało się jej, że zaledwie kilka razy dotknęła ziemi stopami. Piramida była znacznie większa niż największy z wieżowców. Amira usłyszała, jak Tata mówił Mamie, że to bardziej geografia niż architektura. Miała go zapytać, co to znaczy, ale zdała sobie sprawę, że wie – ponieważ wiedziała Betty. Marmur piramidy był niewiarygodnie gładki, choć chłodny w dotyku. Amira przyłożyła do niego obie rozwarte dłonie i bardzo intensywnie myślała o Betty.

— Betty, jesteś tam? — Amira siada na łóżku prosto. — Jak to jest? — W całym domu palą się światła. — Betty?

Amira nie może spać, bo boli ją brzuch. Wstaje i idzie do łazienki zrobić siku. Kiedy się podciera, na papierze zostaje różowy ślad.

Mija czas.

Amirze brakuje też gumy Juicy Fruit, chrupek cebulowych Onion Taste Tots, 3DV i muzyki. Nie oglądała ulubionych programów, odkąd Tata zamknął za sobą drzwi i poprowadził Mamę ścieżką. Żadne z nich nie spojrzało za

siebie, ale Amira przypuszczała, że Mama mogła płakać. Czy miała wątpliwości? Wciąż nie daje to Amirze spokoju. Zastanawia się, czego Janet słucha teraz na swoim statolicie. Czy Sztywni wydali jakieś nowe piosenki? Kiedy Amira śpiewa, musi krzyczeć, żeby piramida nie pochłonęła jej głosu.

— Odejdź, idź sobie, o-odejdź ode mnie.

Było miło, się skończyło, nie rozumiesz słowa „nie"?

Mija czas.

Zanim Amira została dziewczyną z piramidy, i ona, i Janet chciały zwrócić na siebie uwagę Hana Biletnikova. Miał rude, szorstkie włosy i piegi; grał jako pomocnik w drużynie piłkarskiej. Był w szkole pierwszym chłopakiem, który nosił spodnie na lewą stronę. Gdy Amira była w szkole po raz ostatni, zorganizowano na jej cześć apel. Han wyszedł wtedy na scenę i opowiedział o niej Święty Dowcip.

Amira składa dłonie – tak, żeby jej głos brzmiał jak z mikrofonu.

— Co Amira powiedziała sprzedawcy hot dogów?

Przechyla głowę w stronę widowni.

— Nie wiem, co?

Do mikrofonu ponownie odzywa się Han.

— Poproszę jednego ze wszystkim. — Widzi go teraz dobrze, chociaż siedzi za kuchennym stołem, a przed sobą ma szklankę wody i nieotwarty batonik Mniam-Mniam o smaku Wiśnia-Daktyl. Hanowi różowieją policzki, kiedy Amira sunie po scenie w jego kierunku. Nie spodziewał się, że to zrobi. Wyznawcy cichną, jakby ktoś nagle nakrył ich kocem. Amira wyciąga do Hana rękę, a on w odpowiedzi tylko się na nią gapi. Kiedy ich spojrzenia w końcu się spotykają, Amira widzi jego zachwyt: zmieniła się nagle w prezydenta Huonga czy może Billy'ego Tigera, napastnika drużyny Boston Flash. Jego dłoń jest ciepła, trochę spocona. Amira lekko dotyka jej wnętrza opuszkami palców.

— Dziękuję — mówi.

Han nie odpowiada. Nie ma go tam. Amira otwiera batonik Mniam-Mniam.

Mija czas.

Amira nigdy nie przyzwyczaiła się do miesiączek. Wydaje jej się, że sobie z nimi nie radzi. Mama nigdy nie powiedziała jej, jak to działa, nie zostawiła podpasek, tamponów ani niczego innego. Amira wkłada w majtki zwitek papieru toaletowego, przez co czuje się, jakby chodziła po domu z poduszką między nogami. Krew miesiączkowa pachnie jak ocet. Amira często się kąpie. Czasem pieści się, kiedy woda ostygnie, i przez chwilę czuje się lepiej.

Mija czas.

Amira chce sobie wyobrazić, jak całuje Hana Biletnikova, ale nie potrafi. Cały czas widzi na jego ustach usta Janet, widzi, jak jej język wślizguje się pomiędzy jego wargi. Przynajmniej tak wyglądają pocałunki według Janet. Amira zastanawia się, czy nie wyszłoby jej lepiej, gdyby nie była w kuchni. Idzie po schodach do sypialni i otwiera drzwi. Jest ciemno. Żarówka się spaliła. Ściąga nakładkę rozpraszającą i wykręca żarówkę. Jest przezroczysta, wielkości orzecha włoskiego. Nadruk mówi: „Sylvania 5000 lumenów życia".

— Czyjego życia? — pyta. Stos papierków po batonikach Mniam-Mniam jest teraz wyższy niż Tata. Amira zastanawia się, gdzie mogą być zapasowe żarówki. W ich poszukiwaniu przetrząsa cały dom. Nie płacze.

Mija czas.

Amira uczy się żyć w ciemnościach. Prawdę mówiąc, nie jest całkiem ciemno, bo zostawiła światło w przedpokoju. Teraz jednak jest w salonie, wpatrując się w nicość za oknem widokowym. Kominek odcina się szaro na czarnym tle; kanapa na drugim końcu pokoju nabrzmiewa w ciemności, chłonąc mrok niczym gąbka.

Zostało osiem żarówek. Amira nosi jedną w starej torebce Mamy, bezpieczną w ogromnym zwitku papieru toaletowego. Ciężar paska na ramieniu jest tak pokrzepiający jak objęcia. Amira tęskni za objęciami. Nigdy nie rozstaje się z torebką.

Zauważa, że szczególnie ciemno jest w rogu, gdzie ściany spotykają się z sufitem. Amira wstaje z fotela Taty i wyciąga przed siebie ręce. Spróbuje zamknąć drzwi na korytarz. Nie wie, czy da radę; nigdy wcześniej tego nie robiła.

— Gdzie był Mojżesz, kiedy zgasło światło? — pyta.

Nie odpowiada jej nikt, nawet w wyobraźni. Amira po omacku szuka klamki.

— Gdzie był Mahomet, kiedy zgasło światło? — mówi ciszej.

Zawiasy pojękują, gdy powoli zamyka drzwi.

— Gdzie była Amira, kiedy zgasło światło?

Zamek zaskakuje, ale Amira dalej mocno naciska na gałkę, a następnie opiera się o drzwi ramieniem. Ciemność ją przygniata; nie może oddychać. Jęknięcie wypada jej z ust niczym ziarno i Amira gwałtownie obraca się plecami do drzwi.

Coś migocze nisko na ścianie obok kanapy. Iskra, niebieska jak jej sny. Kolor przechodzi w szafirowy, modry, lazurowy, indygo, wszystkie odcienie, które widzą tylko poeci i malarze. Niebieskość wyślizguje się z gniazdka niczym język. Amira wyciąga przed siebie ręce, żeby przejść do niej przez pokój, i na opuszkach palców zauważa bladą jak mleko matki poświatę. Niebieskie języki wyślizgują się teraz ze wszystkich gniazdek w salonie i Amira nie musi

już szukać drogi po omacku. Widzi wszystko, kanapę, kominek, wszystkie pokoje w domu i – poprzez mury piramidy – miasto. Jest to teraz jedno miasto, nie trzy.

Amira unosi ręce nad głowę. Jej dłonie są teraz oślepiająco jasne i Amira widzi, jak Tata z nową żoną ogląda w 3DV mecz Red Soxów. Ktoś posadził róże miniaturki na grobie Mamy. Janet zagląda do ucha małego Freddiego Cobba przez otoskop, Han je późny lunch w Sandeers z zamężną architekt wyobraźni Shawną Russo, a pani Munro właśnie ominęła oczko robiąc na drutach czapkę dla prawnuczka Matthiasa. W tym momencie wszyscy, których Amira widzi – tysiące, dziesiątki tysięcy wyznawców – zatrzymują się i zwracają w kierunku piramidy, piramidy Amiry, która już od siedemnastu lat stoi gotowa, choć do tej chwili nic dla nikogo nie znaczyła. Niektórzy uśmiechają się ze zrozumieniem, kilku klaszcze. Inni – większość z nich, zauważa Amira – idą teraz w kierunku jej piramidy, by być bliżej niej i dotykać zimnego marmuru, wiedzieć to, co ona. Nagle, znaczenie jest w mieście bardzo silne, jak woń bzu, jak zaciśnięte wargi dziecka wsysającego się w matczyną pierś albo brzęczenie kolibra.

— Amiro? — Betty otwiera drzwi do salonu. Jest piękną dziewczyną z siwymi włosami i kurzymi łapkami wokół błękitnych oczu.

— Jesteś tu, Amiro?

— Tak.

— Czy rozumiesz?

— Tak — odpowiada Amira. Kiedy się śmieje, czas staje w miejscu.

*Z języka angielskiego przełożyła Maria Jędrzejowska*

# Sekretna liczba

*Igor Teper*

Doktor Simon Tomlin przyglądał się człowiekowi siedzącemu po przeciwnej stronie stołu. Mężczyzna kołysał się na krześle w przód i w tył, ramiona miał przygarbione, wzrok rozbiegany, a górna warga co chwilę mu drgała – człowiek ten znacząco przypominał wiewiórkę. Aż trudno było uwierzyć, że przed załamaniem nerwowym był to jeden z najlepszych specjalistów od teorii liczb na świecie.

— Jak pan się dziś czuje, profesorze Ersheim? — spytał doktor Tomlin.

— Nieźle, nieźle, dziękuję, całkiem nieźle — odpowiedział mężczyzna, nie patrząc na niego.

— Dobrze pan spał?

Igor Teper — amerykański fizyk, zawodowo zajmujący się konstruowaniem czujników na bazie zimnych atomów oraz zegarów atomowych; w wolnym czasie pisuje opowiadania science fiction; jego teksty publikowano m.in. w „Abyss & Apex", „Asimov's Science Fiction", „Ideomancerze" oraz „Nature".

*Creatio Fantastica* nr 1 (57) 2017, ss. 165-193.

© ① Tekst *The Secret Number* został pierwotnie opublikowany w roku 2000 w magazynie „Strange Horizons". Przetłumaczono go za zgodą autora w celu jednokrotnej publikacji w „Creatio Fantastica". W 2012 roku na bazie opowiadania powstał krótkometrażowy film aktorski według scenariusza Tepera i Colina Levy'ego, który zajął się też reżyserią. Film można obejrzeć na stronie http://secretnumber.colinlevy.com

— O tak, zupełnie dobrze, jak dziecko — odpowiedział Ersheim, energicznie kiwając głową w rytm kołysania się na krześle. Nadal unikał kontaktu wzrokowego.

— Miło to słyszeć.

Nagle mężczyzna przestał się kołysać i szeroko wytrzeszczonymi oczami spojrzał prosto na Tomlina.

— Niech pan sobie daruje te uprzejmości, doktorze — powiedział ostro. — Wiem, że uważa mnie pan za wariata. Wydaje się panu, że tego nie widzę? O Laszlo Bleemie też wszyscy tak myśleli. One po prostu chcą, żeby pan tak myślał. — Wpatrywał się w Tomlina, nie poruszając się ani nie mrugając.

— O kim pan mówi, profesorze? Kto chce, żeby wszyscy uważali pana za wariata?

— Liczby, doktorze, liczby. Mówi się, że liczby nie kłamią, ale one właśnie kłamią, ciągle, od zawsze. Ale mnie nie oszukają, o nie, ja przejrzałem ich kłamstwa, wiem, co ukrywają — stwierdził Ersheim. Znów zaczął się kołysać.

— I co takiego ukrywają, profesorze?

— Bleem, oczywiście. Bleem! — wykrzyknął Ersheim, uderzając obiema pięściami w stół. Następnie nachylił się do Tomlina i wyszeptał: — Sekretną liczbę całkowitą, ukrytą między trzy a cztery.

— Już to przerabialiśmy, profesorze. Nie ma liczby całkowitej pomiędzy trzy a cztery.

— Niech pan to powie Laszlo Bleemowi — rzucił Ersheim. — Tylko może mieć pan problem, bo on nie żyje — dodał, chichocząc. A potem wyszeptał: — Zginął, bo próbował ujawnić bleem.

— Profesorze, Laszlo Bleem zginął w wypadku samochodowym.

— Niech pan otworzy oczy! Facet opublikował pracę, w której opisał odkrycie nieznanej dotąd liczby całkowitej, znajdującej się gdzieś między jeden a dwadzieścia, i oznajmił, że jest w trakcie opracowywania dowodu na jej istnienie i ustalania jej dokładnego położenia, a tydzień po publikacji — puf! Bleem ginie w wypadku samochodowym, a w jego domu wybucha pożar, który niszczy wszystkie notatki. Następnego dnia na uniwersytecie pada system komputerowy i kasują się wszystkie jego pliki. Bo widzi pan, Bleem był już zbyt blisko i dlatego został usunięty. I ja podzielę jego los, jeśli mnie pan nie posłucha.

W tym momencie Tomlin uznał, że przyszedł czas na wyciągnięcie asa z rękawa.

— No dobrze, profesorze, powiedzmy, że istnieje, jak pan twierdzi, jakaś sekretna liczba całkowita między trzy a cztery. Liczby całkowite dodatnie to liczby naturalne, tak?

— Zgadza się — przytaknął Ersheim, a następnie, jakby na potwierdzenie tego faktu, zaczął liczyć, kiwając głową na boki: — jeden, dwa, trzy, bleem, cztery…

— Wystarczy — przerwał Tomlin. — Czyli jeśli bleem jest liczbą naturalną, to znaczy, że można mieć bleem czegoś.

— Oczywiście — potwierdził Ersheim. — Nie wiedziałem, że jest pan matematykiem, doktorze. — Spojrzał na Tomlina, a na jego twarzy pojawiło się coś, co prawdopodobnie miało być uśmiechem, ale bardziej przypominało grymas.

— Niech pan chwileczkę poczeka — powiedział Tomlin, sięgając do kieszeni, i wyjął z niej małą torebkę foliową.

— Co pan tam ma? — spytał Ersheim.

— Żelki — odpowiedział Tomlin z uśmiechem, po czym rozerwał paczkę i wysypał na stół jej zawartość, kilkanaście kolorowych cukierków.

— A teraz, profesorze Ersheim, prosiłbym, żeby oddzielił pan bleem żelków od pozostałych — powiedział Tomlin, wyraźnie zadowolony z siebie.

— W porządku — odparł Ersheim, po czym wyciągnął rękę i przesunął trzy żelki na swoją stronę stołu. Spojrzał na nie podejrzliwie, potem z powrotem na stosik, jeszcze raz na te trzy, które leżały przed nim, a następnie szybko chwycił kolejnego cukierka i dołożył go do swoich trzech. Przez chwilę przyglądał się czterem żelkom, potem przesunął czwartego z powrotem w stronę Tomlina, ale mniej więcej w połowie drogi do stosika złapał go i ponownie dodał do tamtych trzech. Był wyraźnie zdenerwowany. Następnie podnosił każdy po kolei i przyglądał mu się nieufnie, obracając na prawo i lewo. Kiedy skończył te oględziny, oparł się na krześle z głęboką rezygnacją.

— Nie mogę tego zrobić, doktorze — powiedział.

— Czyli bleem jednak nie jest liczbą całkowitą — stwierdził triumfalnie Tomlin.

— Nie! — wrzasnął Ersheim i jednym ruchem ręki zmiótł żelki ze stołu, rozrzucając je po całym pokoju. — Bleem istnieje! Coś przeszkodziło mi w oddzieleniu bleem żelków! Mogłem wziąć trzy albo cztery ale nie bleem!

— Proszę się uspokoić, profesorze. Przez cały czas tu byłem, patrzyłem, co pan robi, i nic pana nie powstrzymywało, nic nie przeszkodziło panu w oddzieleniu bleem żelków. Poza faktem, że liczba bleem nie istnieje.

— Ale ona istnieje — stwierdził Ersheim nieśmiało. — Istnieje — dodał z rosnącym przekonaniem. — A ja mogę to udowodnić!

— Jak może pan to udowodnić, profesorze, skoro upiera się pan, że istnieje też jakaś wszechobecna, niewidzialna siła, która trzyma bleem w sekrecie?

— Doktorze, proszę nie zapominać — powiedział Ersheim konspiracyjnym tonem — że jestem matematykiem. I to cholernie dobrym. Cała matematyka została tak zafałszowana, żeby ukryć istnienie liczby bleem, ale widzi pan, okazuje się, że fałszerstwo nie jest idealne, o nie. Istnieje pewna mało znana gałąź teorii liczb, którą pomogłem stworzyć jakieś dwadzieścia lat temu i wydaje mi się, że potrafię zastosować kilka spośród jej twierdzeń do udowodnienia, że aby matematyka była spójna, między trzy a cztery musi istnieć jeszcze jedna liczba całkowita. Taki był właśnie temat mojego wykładu, podczas którego kilku kolegów bardzo niegrzecznie weszło mi w słowo, tak, że straciłem panowanie nad sobą.

Nie można by tego lepiej określić, pomyślał Tomlin. Naprawa szkód w sali wykładowej zajęła dwa tygodnie.

— Zdaje się, że ten dowód nie zaimponował pańskim kolegom, profesorze — stwierdził Tomlin.

— Dlatego, że nie zdążyłem jeszcze dopracować wszystkich szczegółów — odpowiedział Ersheim. — Poza tym ci idioci nie mają bladego pojęcia o moich badaniach — dodał ze złością. — Ale jestem już blisko, doktorze, czuję to. Niech mnie pan tylko stąd wypuści, niech mi pan pozwoli wrócić do badań, a w ciągu paru miesięcy będę miał dowód. Albo przynajmniej niech mi pan da papier i coś do pisania, żebym mógł pracować tutaj.

Ersheim był wyraźnie wzburzony, więc Tomlin postanowił nie denerwować go jeszcze bardziej.

— W porządku, profesorze — oznajmił — zastanowię się nad tym, co mi pan powiedział. Mam jeszcze tylko jedno pytanie.

— Słucham.

— Z jakiego powodu komukolwiek miałoby zależeć na utrzymywaniu istnienia jakiejś liczby w sekrecie?

— Nie jestem pewien — odpowiedział Ersheim, potrząsając głową. — Być może bleem ma jakieś mistyczne właściwości – proszę tak na mnie nie patrzeć, doktorze – albo przynajmniej ktoś tak uważa. Numerologia zawsze przyciągała fanatyków. — Ersheim zamilkł, ale po chwili jego twarz rozjaśniło podekscytowanie. — Albo być może znajomość liczby bleem pozwoliłaby nam wejść na dużo wyższy poziom skomplikowania matematyki. Może pozwoliłaby nam sformułować poprawną matematycznie teorię podróżowania w czasie albo przemieszczania się z prędkością nadświetlną, albo kto wie, co jeszcze.

— Rozumiem — oznajmił Tomlin. — I naprawdę uważa pan, że odkrycie liczby bleem mogłoby umożliwić to wszystko?

— Kto to może wiedzieć? — odparł Ersheim, wzruszając ramionami.

— Rozumiem, co ma pan na myśli — powiedział Tomlin. — No dobrze, profesorze, bardzo się cieszę, że przeprowadziliśmy tę rozmowę. Dał mi pan dużo do myślenia. Widzimy się za kilka dni.

Uścisnęli sobie dłonie i Ersheim wyszedł z pokoju. Tomlin siedział tam jeszcze przez chwilę, patrząc na rozsypane na podłodze żelki.

Jakie to smutne, pomyślał, że człowiek, który poświęcił całe swoje życie badaniu liczb, jest teraz przekonany, że to właśnie one się na niego uwzięły. Choć oczywiście ma to sens, że paranoja Ersheima dotyczy czegoś, co już wcześniej było przedmiotem jego obsesji.

Tomlinowi nie podobała się do końca sesja, którą przeprowadził tego popołudnia. Miał nadzieję, że przykład z żelkami zmusi Ersheima do dostrzeżenia absurdu własnego stanowiska, ale udało mu się jedynie go zdenerwować. Tak silna reakcja mogła jednak wskazywać na to, że doktor uderzył w czuły punkt urojeń Ersheima.

Zadowolony z tego, że nastąpił jakiś postęp, Tomlin spakował swoje rzeczy i pojechał do domu. Zanim opuścił szpital, pouczył jeszcze pielęgniarzy, którzy pilnowali matematyka, że ich pacjent pod żadnym pozorem nie może mieć dostępu do przyborów do pisania.

Tego wieczoru Tomlin miał kłopoty z zaśnięciem. Za każdym razem, gdy zamykał oczy, nachodziły go wizje całych zastępów olbrzymich cyfr, które ścigały go pod przewodnictwem rozmytej sylwetki liczby bleem. W przypływie frustracji wyciągnął notatnik, który trzymał koło łóżka, i wypisał w nim liczby od jeden do dziesięciu. Pomyślał, że wyglądają zupełnie niegroźnie — ot, zwykłe gryzmoły na kartce papieru, a przecież to właśnie one leżą u podstaw nauki i umożliwiają rozwój współczesnej cywilizacji. Spojrzał na nie jeszcze raz, z większym szacunkiem, i odczytał po kolei w myślach. Jeden, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć, siedem, osiem, dziewięć, dziesięć. Znajdowały się tu wszystkie — na bleem ani nie było miejsca, ani nie istniała potrzeba jej istnienia. Tak więc uspokojony Tomlin w końcu zasnął.

Następnego ranka obudził go dźwięk telefonu. Dzwonił Gene, jeden z pielęgniarzy ze szpitala. Ersheim zniknął.

Doktor natychmiast tam pojechał. Na miejscu przywitał go Gene, który opowiedział mu, co się stało, wypierając się przy tym jakiejkolwiek odpowiedzialności. Poprzedniego wieczoru o godzinie dziesiątej, kiedy był po raz ostatni u Ersheima, wszystko wydawało się w porządku, ale podczas porannego obchodu o szóstej pacjenta nie było już w pokoju. Drzwi były zamknięte od zewnątrz, a nocni stróżowie nie zauważyli nic nadzwyczajnego. Wyglądało na to, że Ersheim rozpłynął się w powietrzu.

— Chyba powinien pan zobaczyć jego pokój — dodał na koniec Gene.

Tomlin poszedł tam za nim. Kiedy dotarli na miejsce, potwierdziły się jego najgorsze obawy.

Ściany pomieszczenia były pokryte równaniami. Widniały na nich całe rzędy symboli matematycznych, których Tomlin w większości nie rozpoznawał, zapisanych drżącą ręką, przy użyciu czerwonawo-fioletowego atramentu. Ersheim musiał pracować przez całą noc przy świetle księżyca.

Tomlin rozejrzał się po pokoju i w jednym z rogów pomieszczenia zauważył niedużą kałużę czegoś, co zapewne posłużyło matematykowi za atrament. Podszedł tam i znalazł przewrócony plastikowy kubek. Zanurzył palec w atramencie, po czym włożył go do ust. Sok winogronowy. Po powierzchni kałuży pływało prymitywne narzędzie do pisania wykonane ze słomki do napojów. W drugim rogu pokoju leżała sterta ubrań Ersheima — wszystkich, jakie posiadał. Jego samego zaś nigdzie nie było.

— Wygląda na to, że zostawił nam małą przekąskę — odezwał się Gene zza pleców Tomlina.

Tomlin odwrócił się i zobaczył, że pielęgniarz stoi przy stoliku nocnym. Mężczyzna sięgał właśnie po jeden z trzech małych przedmiotów, które leżały na blacie.

— Nie dotykaj! — wrzasnął doktor.

— To tylko żelki, psze pana — odpowiedział Gene, podrzucając jednego do góry.

Tomlin patrzył z przerażeniem, jak cukierek rysuje w powietrzu parabolę i ląduje w ustach pielęgniarza.

— Chce pan jednego? — zapytał Gene, wskazując na pozostałe żelki.

Tomlin spojrzał na stolik. Na blacie leżały trzy cukierki.

*Z języka angielskiego przełożyła Aleksandra Weksej*

# Reduta

*Antoni Nowakowski*

— Panie poruczniku, kończy się amunicja. — Chorąży LeGeoff podniósł głos. Dowódcę pochłaniało oglądanie przez peryskop przedpola fortu. — Nie odeprzemy już ataku… Przejdą strefę ognia flankującego — ciągnął z namysłem — i wyjdą na tyły reduty. Potem te skurwysyny rozpieprzą wejście i wtargną do środka.

LeGeoff soczyście splunął. Niedbałym gestem strzepnął pył z kurtki, jednakże napięte mięśnie twarzy zdradzały trawiący go niepokój.

— Droga na drugą stronę przesmyku stanie otworem — zakończył ciszej. — Nic ich już nie powstrzyma.

— Na to wygląda… — Cylinder wizjera zsunął się na podstawę. Vries zatrzasnął rączki uchwytu. — Znam stan fortu — dodał oschle. — Tak, komory amunicyjne zieją pustką.

Rozmasował powieki, a potem ciężko westchnął.

Antoni Nowakowski — prawnik i politolog, miłośnik papierosów, cygar i kawy rozpuszczalnej – w ilościach nieograniczonych…; publikował na łamach „Esensji", magazynu grozy „Histeria", wydaniach specjalnych „Szortalu na Wynos" oraz portali „Fantastyka.pl", „Szortal" i „Herbatka u Heleny".

*Creatio Fantastica* nr 1 (57) 2017, ss. 171-193.

© ① Opowiadanie dostępne na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie i redakcję czasopisma „Creatio Fantastica".

Po chwili dodał z nieskrywaną złością:

— Powiem wam, co myślę — cholerna i nikomu niepotrzebna wojna… Dla nas niebawem się skończy.

W półmroku majaczyły plamki twarzy żołnierzy. Obsada schronu dowodzenia odpoczywała, siedząc na metalowych ławkach. Czerwone punkciki żarzących się papierosów tworzyły w niskim pomieszczeniu dziwny, poplątany wzór. Palono skrzętnie przeliczane ostatnie sztuki — w magazynie pozostało ledwie kilka paczek.

Nikt się nie odezwał, tylko któryś ze strzelców ochryple kaszlnął. Łącznik z drużyny sztabowej Vriesa przesunął pokrętło lampy karbidowej, zawieszonej na ścianie.

Pojaśniało.

Oszczędzali wszystko, a nikt wcześniej nie przewidział, że archaiczne źródło światła okaże się tak przydatne. Nie posiadali wielu lamp, a zapas paliwa do nich dramatycznie malał.

— Pewnie po raz ostatni odparliśmy szturm. Tyle ich było… — ciągnął w zamyśleniu Vries, ostrożnie ugniatając cygaro. Pozostało już tylko jedno. Przeciął sprasowany zwitek tytoniu nożem szturmowym i część podał chorążemu. — Kilka ich robotów bojowych jeszcze się dopala. Ostatnia cygaretka i resztka rumu w brudnym kubku...

Miał ochotę wulgarnie przekląć, jednak się powstrzymał.

LeGeoff pstryknął zapalniczką.

— Ostatni punkt oporu na przejściu przez góry, dzielących Atreusa na część zasiedloną przez ludzi i domenę istot określanych przez nas Podziemnymi Władcami — kontynuował Vries, drapiąc się po policzku. — Kurewsko poetyckie określenie, a teraz pokazują nam, na co ich stać.

Westchnął ciężko.

Kilku strzelców wyciągnęło nogi i zaczęło chrapać. Wszyscy wykorzystywali każdą chwilę, aby się zdrzemnąć i zniwelować niedobór snu. Trzech ludzi z obsługi wyrzutni pocisków próżniowych grało w karty, przyciszonymi głosami komentując rozdania. Młody żołnierz z obsługi szybu amunicyjnego przesiadł się bliżej źródła światła i z uwagą oglądał w lusterku swoją twarz, pokrytą młodzieńczym trądzikiem. Zaczął wcierać w policzki resztki kremu z tubki. Uśmiechnął się niepewnie, napotykając wzrok dowódcy. Po chwili oparł głowę o załom ściany i natychmiast zasnął.

Ponad miesiąc temu Vries skonstatował, że przeciwnik zmienił taktykę. Atakował nieregularnie, nie zważając na nasilający się po południu wicher, o zmroku przechodzący prawie w huragan.

— Androidy, kierujące tymi zewłokami z metalu, wykorzystują zebrane doświadczenie… — zauważył zgryźliwie, gdy w nocnym boju zmuszono wrogów do odwrotu. — Dla nich odpoczynek trwa tyle, ile trzeba na doładowanie energii. Chcą nas psychicznie zamęczyć.

Dwaj dyżurni nie zwracali uwagi na rozmowę oficerów. Stali na podstawach bocznych peryskopów, obracając się w kółko. Archaiczna obserwacja wzrokowa dominowała — wyczerpywały się ostatnie baterie. Vries powiedział kiedyś, że ten, kto wyposażył redutę w lampy karbidowe, peryskopy, lunety i system wentylacji, napędzany ramionami żołnierzy, powinien otrzymać wymarzoną nagrodę — podróż na Ziemię.

— Bronimy ludzi — ciągnął dowódca, z uwagą oglądając koniuszek cygara. — Kolonistów, zwabionych możliwością urządzenia dostatniego życia. Zsyłanych tutaj więźniów i psychopatów. Kurew i alfonsów, żyłujących kieszenie spragnionych miłości maniaków seksualnych. Dilerów narkotykowych i dożywotnio zesłanych morderców. Wszyscy są jednak ludźmi, więc walczymy o ich życie, najlepiej, jak potrafimy.

Niedopałek parzył już w palce, więc z żalem zgasił go w popielniczce z puszki po racji żywnościowej. LeGeoff uczynił to samo, a potem odsunął pokrywę zrzutni granatów plazmowych. Jeszcze nie musieli używać ostatecznego środka obrony, więc wykorzystywali go do usuwania łusek, ekskrementów i zużytych bandaży.

— Odkrywców, obeznanych w eksploracji nowych globów… — kontynuował Vries. W głosie brzmiała tłumiona wściekłość. — Tak zauroczonych umożliwiającą oddychanie krystaliczną atmosferą i bogactwem surowców, że na nic nie zwracali uwagi. Zajmowali się budową kopalń, farm i baz — ciągnął teraz głośniej. — Nie pamiętali, że w głębi planety żyje ktoś inny… Odkładali nawiązanie kontaktu na później, bo po prostu interesowali się tylko napychaniem sobie kabzy. Wielkie słowa o potrzebie współpracy z obcą cywilizacją, małe i olbrzymie interesy… Jak zwykle, wygrały te ostatnie. Teraz płacimy rachunek.

Nie wiedział, czemu przypomina zdarzenia, które on i LeGeoff dobrze znali.

Pomyślał, że teraz, gdy wszystkich czekała śmierć, postanowił wypowiedzieć myśli, które od dawna go męczyły. Mignęło spostrzeżenie, że pragnie opowiedzieć żołnierzom o prawdziwym charakterze wojny. Jego nieliczni już podwładni ciągle przebywali w koszarach, bez reszty zajęci powszednimi czynnościami. Niespodziewanie znaleźli się ogniu bezpardonowych walk.

Mieszkańców Atreusa zaskoczyła ofensywa Podziemnych Władców, tocząca się niczym wgniatający wszystko w ziemię walec. Podkomendni Vriesa

wierzyli, że bronią słusznej sprawy, a on, ich dowódca, dawno zdał sobie sprawę, jak bardzo w to wątpi.

Bezzałogowe łaziki wykryły na powierzchni planety dziwne budowle, niepokaźne, wyglądające na zabezpieczenia szybów wiodących głęboko w dół. Podziw budziła ich konstrukcja, nadal zapewniająca budynkom całkowitą hermetyczność, odcięcie od atmosfery.

Należało zbadać pozostałości po tej nieznanej cywilizacji. Wtedy napotkano kogoś, kogo natychmiast nazwano Podziemnym Władcami. Kilkunastu z nich bezzwłocznie zastrzelono.

Vries przypuszczał, że któremuś z żołnierzy ochraniających naukowców, nieopierzonemu rekrutowi, puściły nerwy. Reszta poszła za jego przykładem. Działali jak automaty, wykorzystując długie lata szkolenia. Z maestrią urządzili mieszkańcom Atreusa krwawą jatkę. A potem każdego dnia rugowano istoty żyjące w głębi płaszcza planety, poza pasmo górskie dzielące nowo zasiedlony glob na dwie części.

Porucznik porzucił natrętnie napływające wspomnienia. Nie miały już znaczenia. Teraz przychodziło płacić słony rachunek.

— Wdychane przez nas z rozkoszą powietrze dla tych istot stanowi truciznę, bo od dawna żyły wewnątrz płaszcza planety — kontynuował po długiej chwili ze słyszalnym w głosie zmęczeniem. — Wspaniałe istoty! Badania sondażowe przed naszą inwazją wykazały, że coś działo się na powierzchni Atreusa, ponownie się formowała, więc uciekły w dół. Tworzyły labirynt komór, szybów i tuneli. Niewiele tam tlenu i azotu, ledwo źdźbko, więc przez tysiąclecia ich organizmy uczyły się oddychać podziemnymi gazami. Ginęły i odradzały się, aż wreszcie przepoczwarzyły do końca… Nawiązanie współpracy z nimi beztrosko odkładano na później, bo każdy pragnął najpierw zebrać szmal. A teraz nawet nie wiemy, czy w ich żyłach nadal płynie krew.

Ponownie ciężko westchnął. LeGeoff wzruszył ramionami.

— Rasa istot myślących, znacznie starsza od nas… — podjął Vries po chwili przerwy, wykorzystanej na wypicie reszty wody z manierki. — Wyparliśmy ich podziemnymi eksplozjami za góry. Zbudowaliśmy forty strażnicze… Świętowaliśmy wielki sukces. Awanse, nagrody, odznaczenia… O, tak, bronimy ludzi, inteligentnych i sprawnych jak cholera.

Chorąży głośno prychnął. Już kilka razy rozmawiali o przyczynach wojny. Zastępca nie zamierzał teraz, w obecności żołnierzy, podejmować od nowa dyskusji.

Nie mógł jednak powstrzymać się od rzucenia krótkiej uwagi.

— Nasi wrogowie też nie są tacy święci… — Uśmiechnął się ironicznie. — Całkiem niezłe z nich skurwysyny, prawie tak jak my.

Raporty wywiadu naukowego mówiły, że Podziemni Władcy wybili do ostatniego rasę później powstałych humanoidów, bardzo podobnych do ludzi. Zostawili tylko zwierzęta, cenne źródło świeżego mięsa.

LeGeoff postanowił zmienić temat.

— Poruczniku, przebywał pan kiedyś na Ziemi? — Otrzepał dłonie. Popatrzył na nie z niesmakiem — pozostały tak samo brudne jak poprzednio. — Zawsze o tym marzyłem, ale nie zaznałem tego szczęścia.

Obaj usiedli na wolnej ławie. Chorąży czubkiem noża zaczął czyścić paznokcie.

— Nigdy. — Vries potrząsnął głową. Z okapu hełmu posypał się kurz. — Jednak wiem, jak tam się żyje. Jak się żyło — natychmiast się poprawił. — Informacje docierają z olbrzymim opóźnieniem. Oglądałem wiele filmów, hologramów, przejrzałem mnóstwo materiałów. Już nie sprawdzimy naszych wyobrażeń o macierzystej planecie…

Ostry dźwięk przebił się przez szczeliny strzelnicze. Ktoś na zewnątrz, daleko, wygrywał skoczną melodię.

Brzmiała wspaniale, jakby wentyle naciskał biegły w swojej sztuce muzyk.

— Grają na trąbce! — LeGeoff zerwał się na równe nogi. — Słyszałem kiedyś ten instrument! Psiakrew, muzykują całkiem ładnie! Co to, kurwa, znaczy?! Urządzili nam koncert pożegnalny?

***

Przez kilkadziesiąt sekund śpieszny tupot butów tłumił głos hejnałówki. Żołnierze bez komendy zajmowali miejsca przy ambrazurach i strzelnicach. Działonowi już ustawiali zasobniki amunicyjne. Nie było ich wiele.

— Znowu nie dali pospać… — Ładowniczy moździerza stropowego przetarł dłonią oczy. Drugą ręką naprowadzał lufę na sektor, gdzie po chwili ponownie rozbrzmiała fanfara. — A miałem taki piękny sen… Parszywe sukinkoty. Zawszone gnidy. Zawsze nam przeszkadzali, teraz też. Zaraz ich wybijemy.

W głosie chudego jak tyka kaprala zabrzmiała nienawiść.

— Pobudka! Na stanowiska! — Vries doskoczył do głównego peryskopu. Kilka razy szarpnął zwieszający się obok wizjera gruby sznur. — Pierwszemu, który naciśnie spust bez rozkazu, urwę jaja!

Wydał polecenie instynktownie. Pamięć gorączkowo szukała obrazu, przywołanego graną z maestrią melodią, ukrytego gdzieś w głębi umysłu.

I nagle znalazła. Już wiedział.

Jeszcze dwa razy pociągnął za linę. Dzwony alarmowe biły metalicznie, obwieszczając nowe zagrożenie, tego dnia już czwarte.

Trzej podoficerowie z obsługi centralki fonicznej zajęli miejsca przy topornie wyglądającym stole, zmajstrowanym z powłok unieruchomionych robotów bojowych.

— Alarm bojowy! — wrzasnął do rury głosowej podoficer z naszywkami sierżanta na rękawach. Górną wargę okalały mu wąsy, zaczynające już siwieć. — Meldować o zajęciu stanowisk!

Głos zagłuszyły stąpnięcia kanonierów pancernych dział magnetycznych, wspinających się po stalowych drabinach na wieże.

Potem nagle zapadła cisza.

Rury przekazywały meldunki, powtarzane przez obsadę centralki:

— Wieża artyleryjska numer jeden gotowa…

— Obsada trzeciej izby bojowej na miejscu…

— Kopuła pancerna numer dwa przygotowana do boju…

— Lewa kazamata narożna widzi cel… Rozwalić jebańców?

I następne. Vries machnięciem ręki kwitował powiadomienia, wpatrując się w wizjer peryskopu.

— Reduta gotowa do walki! — Sierżant przetarł dłonią szpakowaty zarost. — System komunikacji głosowej funkcjonuje bez zarzutu.

Patrzył teraz na Vriesa — czekał na rozkazy, aby je przekazać.

LeGeoff, drapiąc się po brodzie, śledził obraz na monitorze elektronicznej obserwacji okrężnej. Jeszcze funkcjonowała, na resztkach zasilania z ostatnich baterii.

— Melduję: dwa roboty bojowe, jeden android. Namiar dziesięć stopni w prawo od osi reduty. — Chorąży ugniatał w palcach papierosa. — Idą w naszym kierunku. Odległość sto pięćdziesiąt. Wygląda, że nie mają broni. Panie poruczniku, nie wiem, co oni niosą. Odważne gnoje…

Vries już widział w okularze wizjera trzy sylwetki, pewnie kroczące przed siebie. Na chwilę się zatrzymały. Środkowa uniosła do góry pręt z prostokątem tkaniny. Rozległ się ostry dźwięk fanfary.

— To biała chorągiew! — Porucznik wyostrzył obraz. Ponownie przybliżył oczy do soczewek. — Jeden z robotów taszczy jakąś skrzynię. Powtarzam — nie strzelać!

Pamięć dowódcy ponownie przywołała dawny obraz, wspomnienie, prawie już zatarte upływem lat. Pragnął je sobie dokładnie przypomnieć. Scenę, która go zdziwiła i której wtedy jeszcze nie rozumiał. Znacznie później dowiedział się, że była odwzorowaniem zamierzchłej przeszłości. I że taka sytuacja nie zdarzała się rzadko.

Umysł odnalazł ten widok, wyrazistą reminiscencję wyprawy do centrum rozrywkowego. Vries już rozumiał, czemu ciszę górskiego przesmyku przerwał wysoki ton trąbki.

Wrzasnął całą mocą płuc:

— Wysłali parlamentariuszy! Chcą pertraktować! Zabezpieczyć broń!

Ekran monitora zamigotał i zgasł.

— Koniec tej zakichanej elektroniki. — LeGeoff zmełł w ustach wulgarne przekleństwo. Wściekle prasnął pięścią w stół. — Zaproponują nam kapitulację? — rzucił niepewnym tonem. — I skąd pan wie, że to parlamentariusze?

***

Dwie postacie wspinały się po zboczu kamienistego wzgórza ku wałom fortecy. Mężczyzna w niebieskim kubraku ozdobionym pięknymi guzami i kapeluszu z zawadiackim pióropuszem szedł nieco z przodu. Towarzyszył mu człowiek w bogato szamerowanym mundurze, trzymający przedmiot złociście migający w ostrym słońcu. Obaj wyglądali wspaniale.

Stanęli.

Błysnęło wzniesione ostrze broni z zatkniętym spłachciem białej tkaniny. Vries dowiedział się później, że człowiek w kapeluszu dzierżył w dłoni szpadę. Jego towarzysz przyłożył przedmiot do ust. Dźwięk fanfary zabrzmiał wyjątkowo czysto. Zagłuszył krakanie stada ptaków zawzięcie dziobiących trupy. Leżały na stoku, zastygłe w bezruchu śmierci. Po chwili obaj podjęli marsz ku umocnieniom. Kłęby dymu i języki płomieni wydobywały się zza wału.

Wojak w przyciągającym wzrok nakryciu głowy niekiedy znowu podnosił klingę, demonstrując biały proporzec. Wtedy ponownie odzywała się skoczna, beztrosko brzmiąca melodia.

Długie szeregi starodawnych armat na kołach ze szprychami milczały, nie wypluwając z długich luf pocisku za pociskiem. Tylko ochrypłe krakanie, odgłos mocnych kroków i fraza wygrywanego hejnału naruszały ciszę.

To byli parlamentariusze, wysłani, aby zaproponować poddanie się załogi twierdzy. Mogła ją opuścić, pozostawiając broń.

Vries miał przed oczyma ten widziany dawno temu film hologramowy, wielką nowość w czasach jego dzieciństwa. Jako młodzik chłonął go z otwartymi ustami, zafascynowany posępnym obrazem zmagań toczonych dawno temu na nigdy niewidzianej Ziemi.

Właśnie wtedy u niego, malca zauroczonego blaskiem galonów i ozdobnych sznurów i pięknem uniformów wysłanników, zrodziła się myśl zostania żołnierzem. Marzył, że kiedyś i on przyjmie kapitulację wroga.

***

Trąbka na zewnątrz reduty też powtórzyła skoczną fanfarę. Silny głos łatwo przedostał się przez strzelnice do środka.

— Z tej strony Arystydes, android kierowania walką.

Echo, odbite od ścian przesmyku, górujących nad cieśniną w paśmie górskim, powtórzyło niektóre słowa:

— Arystydes, Arystydes… Android kierowania walką… kierowania walką… kierowania walką…

Vries ocenił, że tłumaczenie wypowiadanych słów brzmi perfekcyjnie. — Nie mamy broni i proponujemy pertraktacje — ciągnął przybysz. Przesunął się nieco w bok, może chcąc uniknąć odbijania słów przez wypiętrzone stoki. — Komendanta reduty i zastępcę proszę na rozmowy. Wystrzelcie białą rakietę na potwierdzenie przyjęcia zaproszenia.

Zamilkł na chwilę.— Zostawcie swoje mordercze przyrządy do zabijania — kontynuował. — Gwarantuję bezpieczeństwo i powrót, niezależnie od wyniku rozmów. Pertraktacji…

Twarze żołnierzy zwróciły się ku dowódcy. Vries z namysłem przetarł dłonią wargi, a potem czubek nosa.

Przez parę minut milczał. Wszystko się zgadzało z epizodem niegdyś oglądanego filmu. Porucznik wiedział, że nie może o tym powiedzieć. Po prostu naraziłby się na śmiech.

Nagle znalazł sposób przekonania LeGeoffa i podkomendnych.

— Bardzo stary sposób wysyłania negocjatorów… — rzucił, obciągając kurtkę i poprawiając pas. — Cholera, uczyłem się o tym w akademii, nie wiadomo po co.

Brwi LeGeoffa uniosły się, jednak zmilczał. Niepewnie pokiwał głową.

— Jesteś oficerem z awansu, a ja ukończyłem wojskową uczelnię — od niechcenia stwierdził Vries. — Możesz tego nie wiedzieć.

To była dobra odpowiedź. Chorąży niespodziewanie otrzymał gwiazdy na naramiennikach, gdy podczas walk odwrotowych wykazał się odwagą, poświęceniem i umiejętnością szybkiego podejmowania trafnych decyzji. Gdy dowódca jego plutonu, a potem kompanii zginęli rozkawałkowani na strzępy pociskami robotów bojowych, przejął dowództwo resztek oddziału. I wyprowadził wszystkich z okrążenia. Wyciągnął za uszy z wielkiego gówna, jak sam określał sytuację prawie bez wyjścia.

LeGeoff otrzymał stopień na stałe, a nie tylko na okres wojny. Jego twarz promieniowała wtedy radością. Szybko zdał sobie sprawę, że piękne szlify nie ocalą ani jego, ani innych przed zagładą.

— Dziwi mnie, skąd oni znają ten sposób — kontynuował Vries, tłumiąc mimowolny uśmiech. — Może uzupełnili wiadomości z ziemskiej historii ze zdobycznych materiałów?

Odruchowo poprawił mundur. Zastanawiał się nad czymś, co budziło niepewność. Arystydes wiedział, że redutą dowodzi dwóch oficerów. Może poznał strukturę załogi, studiując jakieś przejęte dokumenty. Może zamierzał ich

wywabić i zaszlachtować niczym rzeźne świnie. Może liczył, że wtedy wola oporu żołnierzy załamie się. Uciekną i otworzy się droga ostatecznego natarcia. Nadejdzie kres ludzi na Atreusie.

A jednak sprawa nie przedstawiała się tak prosto. Sztuczna istota na pewno nie zamierzała popełnić samobójstwa. Gdyby Arystydes targnął się na życie parlamentariuszy, zostałby zmasakrowany ogniem ze wszystkich luf. Z niego i robotów bojowych pozostałyby strzępy.

Chodziło o coś innego, o coś, co skrywała mgła tajemnicy. W beznadziejnej sytuacji braku amunicji należało ją rozwiać.

Jedno nie budziło wątpliwości — był potrzebny ktoś, kto przejąłby dowodzenie fortem. Człowiek uparcie walczący dalej.

Vries omiótł wzrokiem schron dowodzenia. W głębi ducha uśmiechnął się. Ten żołnierz siedział blisko niego. Kierował centralką foniczną.

Porucznik już nie miał wątpliwości. Trzeba było wyjść naprzeciw przeznaczeniu.

— Rodzi się jakaś szansa — stwierdził zdecydowanym tonem. — Porozmawiamy… Sierżancie Pryder, mianuję was funkcyjnym chorążym ze starszeństwem od dnia dzisiejszego. W czasie wojny mam takie prawo. Przejmujesz dowodzenie. Na pewno sztab zatwierdzi awans.

Podoficer ze szpakowatymi wąsami zerwał się na równe nogi. Chuda twarz pokraśniała ze szczęścia. Sapnął, a potem zasalutował.

Marzeniem Johna Prydera było zostanie oficerem. Ze wszystkich sił starał się osiągnąć cel. Był tego już bliski, gdy wybuchła wojna i otrzymał przydział do pośpiesznie wzniesionej reduty. Nie miał szansy wykazania się. Ciągle jednak studiował opasłe materiały wymagane do egzaminu. Znał na pamięć regulaminy. Nikt już teraz nie pamiętał o przeprowadzeniu konkursu dowódców. Potrzebowano żołnierzy, składających daninę krwi i życia w walce z Podziemnymi Władcami.

— Zasłużyłeś na awans — LeGeoff poklepał nowego kolegę po ramieniu. — Mam w swoim przedziale zapasowe gwiazdy. Zaraz przyniosę. Zbliżał się termin mianowań…

Ponowny sygnał trąbki przedarł się do wnętrza. Wesoła melodia zapraszała na spotkanie z nieubłaganymi wrogami.

***

— Dobrze wyglądam? — od niechcenia rzucił Vries. — Za dwie minuty wychodzimy.

Rzucił okiem na zapasowe lustro peryskopu wyciągnięte ze schowka. Pamięć ponownie przywołała obraz ludzi w bogato zdobionych mundurach. Wyglądali jak bogowie z dawnych wierzeń.

Pryder z uśmiechem wyciągnął dłoń. Pewnie pragnął sprawdzić, jak się prezentuje, gdy niespodziewanie osiągnął cel życia.

Taśmowy karabinu magnetycznego już odkręcał pokrywę włazu tunelu ewakuacyjnego.

LeGeoff przyjrzał się dowódcy — obsypanemu pyłem uniformowi, nieogolonej twarzy, przekrwionym oczom i zsiniałym wargom. Brudnym dłoniom i sfatygowanym butom. Niestarannie zaszytym dziurom na kurtce. Grubemu plastrowi na czole.

Prychnął ze słyszalnym rozbawieniem. Wszyscy wyglądali prawie tak samo.

— Bardzo bojowo, panie poruczniku… — Zastępca wyszczerzył w uśmiechu sczerniale od nikotyny zęby. — Tak jak my, tylko znacznie szykowniej. Każda kobitka zemdlałaby z wrażenia na pana widok.

Vries z rezygnacją wzruszył ramionami, dając znać, że żartował ze swojego wyglądu, co wszystkim często się zdarzało.

— W końcu te androidy nauczyły się porządnie konwersować — kontynuował LeGeoff ironicznym tonem, jednak z wyraźną nutą zastanowienia — bo do tej pory słabo im szło…

Ponad trzy miesiące temu oblegający zaczęli stosować elementy wojny psychologicznej. Początkowo ograniczały się do wywrzaskiwanych przez tuby komunikatów, opisujących skutki zawalenia się stropu reduty albo przebicia ścian. Budziły śmiech dziwaczną składnią i błędnym użyciem wielu wyrazów, stając się przedmiotem dowcipów. Jednakże z każdym tygodniem ktoś po drugiej stronie dopracowywał język i ujędrniał opowieści. Tuby zniknęły, pojawił się statek powietrzny. W końcu żołnierze na widok sterowca z głośnikami natychmiast zaczynali strzelać, niepotrzebnie zużywając amunicję. Szansa trafienia niewielkiego aerostatu była prawie zerowa.

Vries też nie cierpiał opisów śmierci pod stertami rozbitego ceramitu, wysłuchiwania relacji o pękaniu żeber i czaszek. Nie mogli zasłonić strzelnic i ambrazur — pozbawiliby się bardzo ważnego uzupełnienia obserwacji peryskopowej. Z zaciśniętymi zębami słuchali głosów z zewnątrz, do czasu, gdy Pryder opracował zatyczki do uszu, wykonane z kawałeczków koców sklejonych w kulki.

— Jeżeli zaplanowali podstęp i zamierzają nas pochwycić, rozwalcie nas wszystkich. — Vries zdjął hełm i przegładził palcami zmierzwioną czuprynę. — Połóżcie potem nawałę ogniową na ich stanowiska. Zostawcie tylko amunicję do broni osobistej — kontynuował bez pośpiechu. — Przedrzyjcie się do naszych. Rejteradą dowodzi chorąży Pryder.

Coś jeszcze przyszło mu na myśl. Coś oczywistego, jednak należało o tym przypomnieć.

— Wychodząc, wysadźcie redutę — dodał spokojnym tonem, jakby przypominał o konieczności mycia zębów trzy razy dziennie. — Odpalić białą rację!

Młody żołnierz z obsługi moździerza ładował komorę wyrzutnika flar oświetlających. Palec wskazujący chłopaka przesunął się na spust. Kanonier odwrócił się w stronę dowódcy.

— Poruczniku, jest pan pewien, że to dobre rozwiązanie? Rozmawianie z tymi bydlętami?

W głosie szeregowca o szczupluteńkiej twarzy wyraźnie zabrzmiało powątpiewanie. Plamki twarzy pozostałych strzelców obróciły się w stronę Vriesa. Patrzyli w milczeniu, jednak widać było, że męczy ich niepewność, czy dowódca podjął słuszną decyzję. Ktoś głośno odkaszlnął.

Vries stłumił westchnienie. Musiał rozwiać wątpliwości.

— Ostatni pocisk wyznacza nasz koniec. — Porucznik sprawdził, czy ma zapięte wszystkie guziki. — Oni inaczej rozumują. Ich sztuczna inteligencja jest podobna do naszej — ciągnął z nikłym półuśmiechem — ale jednak się różni. Nie są ludźmi…

Bez kłopotów formułował zdania. Głośno wypowiadał spostrzeżenia wywołane widokiem białego proporca i dźwięków kornetu.

— Te skórkowańce — splunął na posadzkę — zadały sobie trud, wyszukując płótno, produkując tę zakichaną trąbkę i ucząc się grać. Nie zrobiliby tego wszystkiego, żeby odstrzelić dwóch ludzi z fortu — ciągnął zdecydowanie. — Chodzi im o coś znacznie ważniejszego… Musimy to sprawdzić. Bo i tak w reducie niebawem czeka nas tylko śmierć.

LeGeoff wolno pokiwał głową w geście akceptacji. Żołnierze powtarzali, jeden po drugim, gest chorążego.

— Od dawna wiemy — ciągnął pewnym głosem dowódca — że pilnie szacują spodziewane straty i oczekiwane zyski. A więc sprawdzimy, czego chcą… Wierzcie mi — nie zamierzam zostać obiektem wiwisekcji.

LeGeoff zaśmiał się ochryple.

Patrole rekonesansowe po wybuchu walk penetrowały teren po drugiej stronie przesmyku, przenikając do siedzib podziemnych istot. Musiały wtedy używać masek i butli z powietrzem. Natknęły się na pokawałkowane ciała jeńców w kałużach zakrzepłej krwi, przypasane do stołów operacyjnych. W tych komorach można było swobodnie oddychać — specjalnie skonstruowany system wentylacyjny łączył izolowane pomieszczenia z powierzchnią planety. Zwiadowcy przynieśli dokumentację zdjęciową i odznaki identyfikacyjne, nadal wiszące na szyjach trupów. I spostrzeżenie, że jeńcy w izbach badań długo oczekiwali na śmierć z rąk wrogów, zapewne pracujących w szczelnych kombinezonach.

— Strzelaj białą flarę! — Vries dociągał zapięcia szkieletu bojowego. — Pogadamy sobie…

Amunicyjny działka plazmowego podał mu kirys osłonowy i pomógł umieścić na konstrukcji nośnej.

— Odpalona! — Pryder skwitował wykonanie polecenia.

— Dowódco, będziemy czekali. — Niedawno mianowany oficer wstał od stołu. Zasalutował. — Powodzenia.

— Jeżeli nie wrócimy — sucho stwierdził Vries — wykonajcie rozkaz. Jesteśmy w wojsku, a nie na zebraniu rodziców w szkółce parafialnej.

LeGeoff już czekał przy schodni. Z uwagą wpatrywał się w skrzynię ustawioną obok zrzutni pocisków obrony bezpośredniej, jakby dostrzegł w niej coś bardzo interesującego. Wzdychając, wyciągnął ze środka dwa obłe przedmioty — granaty plazmowe — i wsadził do kieszeni spodni.

Któryś z żołnierzy głośno syknął. Vries otworzył usta, ale tylko machnął ręką. Po chwili zastanowienia zrobił tak samo.

LeGeoff uśmiechnął się krzywo.

— Światełko nam się przyda… — stwierdził beznamiętnie, zdejmując z haka lampę karbidową. — Mała rzecz, stara, przenośna lampeczka, a jednak cieszy.

Trąbka ponownie wygrała skoczną fanfarę. Teraz brzmiała ponaglająco.

Schodząc w mrok podziemnych kondygnacji fortu, Vries i LeGeoff jeszcze ją usłyszeli.

***

Biała chorągiew na wysokim pręcie głośno łopotała, targana porywistą wichurą.

Załoga reduty już dawno przyzwyczaiła do naislania się wiatru codziennie po południu. Teraz nadchodził ten czas.

Parlamentariusze reduty nie mieli daleko do trzech wysłanników, najwyżej siedemdziesiąt kroków. Porucznik poprawił ułożenie granatów w kieszeniach. Dawały dziwne poczucie bezpieczeństwa. I pewności siebie — mógł zadecydować o swoim losie.

— Rozpieprzy wszystko w obrębie kilkunastu metrów — pana, mnie, Arystydesa i jego kolesiów — rzucił od niechcenia LeGeoff. Zdawał się odgadywać myśli dowódcy. — Zawsze jakieś wyjście, gdyby coś poszło nie tak. Zapalniki wymienione.

Na początku wojny okazało się, że większość granatów nadaje się tylko do rozbijania brył lodu w chłodni z żywnością. Szybko odkryto powód — do budowy detonatorów użyto tandetnych, tanich materiałów.

— Ordynarny szwindel… — zauważył wtedy LeGeoff, spluwając na ziemię. — Ciekawe, ile te gnoje z firmy producenta wydali na łapówki. I gdzie teraz są… Z dziką rozkoszą rozstrzelałbym ich bez sądu.

Pryder zgryźliwie dodał, że najlepiej byłoby dorobić do bezużytecznych skorup trzonki i użyć w charakterze maczug.

— A wytwórcy tego szmelcu pierwsi dali stąd drapaka… — Vries krzywym uśmiechem skwitował wypowiedź LeGeoffa. — Potem tak zrobili inni, znacznie mądrzejsi od nas, facetów w mundurach…

Parę tygodni wcześniej, gdy resztki oddziałów osłonowych wycofywały się za przesmyk, Vries wieczorami wychodził na zapole reduty. Oddychał pełną piersią i obserwował cudowny firmament, przecinany feerią różnokolorowych smug. Wyglądały wspaniale — fantasmagoria barw, mknących w nieboskłon w dziwnym tańcu.

Startowały promy, dowożące pasażerów do luksusowych liniowców międzyplanetarnych, poruszających się z prędkością nadświetlną. Każdego wieczoru i ranka porucznik oglądał ten sam zachwycający oko widok. Ci, których było na to stać, uciekali. Dowódca reduty miał pewność, że dobrze wybrali miejsce nowego pobytu — jakiś piękny glob z cudownym oceanem i wspaniałą plażą, gdzie po przybyciu, po tym nieskończenie długim śnie w komorach kosmolotu, po przebudzeniu zdającym się być tylko chwilą, mogli sycić się bogactwem zdobytym na Atreusie. Będą tam śmiać się do rozpuku z głupców, liczących, że ktoś ich jednak uratuje. Rechotać z uciechy. Zostawali zwykli ludzie, ściągnięci na Atreusa wizją lepszej przyszłości, codziennie harujący od rana do wieczora. Ich portfele nie pozwalały na wykupienie biletu i ułożenie się do snu w kriogenicznym sarkofagu wspaniałego transgalatyka. Zostali żołnierze. Wszyscy czekali teraz na szturm robotów bojowych Władców Podziemi.

Zapanował chaos. Samotny fort dotkliwie go odczuwał — dalekosiężne działa i statki powietrzne napastników zniszczyły linię dostawczą.

Miarowym krokiem obaj oficerowie ruszyli dalej. Buty dziwnie szurgotały po kamienistym piargu wyścielającym dno wąskiego wąwozu. Ten dźwięk ponownie przywiódł porucznikowi na myśl wspomnienie tego dawno oglądanego filmu — brzmiał prawie tak samo jak łopot skrzydeł ścierwojadów, wybierających do ucztowania nowe ciała trupów, stosami leżących przed wyniosłymi wałami obleganej fortecy.

Vries nie zamierzał o tym myśleć. Przeniósł wzrok na stojącą obok masztu parę machin bojowych.

Do tej pory oglądał roboty przez przyrządy celownicze, z jedną myślą — trafić i zniszczyć. Brak działek plazmowych trzymanych w długich kończy-

nach górnych, niezaładowane komory wyrzutników granatów po bokach metalicznych torsów, zaczepy nośne bez zasobników amunicyjnych, puste kabury pistoletów szturmowych powodowały, że teraz maszyny zdawały się być niepełne. Nie do końca ukompletowane i pozbawione istotnych elementów. Trwając w bezruchu, trzymały kończyny oparte o metalowe pasy, w dziwnej, niewidywanej dotychczas pozycji. Jeden zwiesił górny element korpusu, przypominający głowę, jakby głęboko nad czymś rozmyślał.

W pierwszej chwili Vries sądził, że zostały wyłączone, ale zaraz skorygował mylne spostrzeżenie. Lśniące czerwienią otwory systemów obserwacyjnych na szczycie tułowia pulsowały barwą amarantu.

Machiny nie wyglądały obco i Vries wiedział, dlaczego ma takie odczucie — przypominały rycerzy chronionych przez zbroje płytowe. Wrażenie pogłębiał sposób konstrukcji: kończyny dolne i górne, szeroki tors, osłony mechanicznych stawów i gruby czepiec z przyłbicą, zabezpieczający segment kierowania. Nawet dziwne wzory farb kamuflażowych na pancerzach wydawały się znajome — przypominały wymalowane herby.

Stojąca z tyłu istota postąpiła kilka kroków naprzód.

Porucznik zamrugał. Przysiągłby, że widzi człowieka, teraz bystro wpatrującego się w przybyszów oczyma żółtej barwy. Vries rozumiał, że ogląda wyloty skomplikowanych systemów obserwacyjnych, przenoszące obraz do jednego z ośrodków myślowych. Okrągłe otwory, zbiory licznych sensorów, do złudzenia przypomniały znacznie powiększone ludzkie tęczówki. — Arystydes, dowódca kilku oddziałów — stwierdził krótko android. — Witam. Dziękuję za przybycie.

Długie do ramion włosy sztucznej istoty tworzyły wokół głowy złocistą aureolę, podobną do nimbu malowanego na wizerunkach świętych. Pewien żołnierz umieścił taki hologram nad pryczą. Dowódca reduty zapamiętał ten widok, niepasujący do zgrzebnej prostoty komory mieszkalnej.

W jednej chwili porucznik zrozumiał, że się myli — spoglądał na zespół anten, przekazujących informacje i rozkazy. Osądził, że pewnie stanowią dodatkową osłonę ośrodka mózgowego.

Android trzymał hełm w dłoni. Drugą wolno podniósł do skroni ruchem przypominającym salutowanie.

Wyższy z robotów bojowych zaczął mocniej osadzać w gruncie przekrzywiony pręt z flagą, a potem go starannie wyprostował. Drugi zdecydowanymi uderzeniami dolnej kończyny ubijał ziemię.

Proporzec łopotał coraz głośniej.

— Powtórzę: jestem Arystydes, istota stworzona do kierowania bojem z wami. — Suchy głos miał mocne brzmienie. Podniesiona ręka wolno opadła. — Kieruję też oddziałem oblegającym tę placówkę. W jednym ze zdobytych

przez nas fortów — kontynuował po paru sekundach — obejrzałem pewne… obrazy wojenne. Z nich dowiedziałem się, że stosowaliście ten sposób kontaktu. Sądziłem, że pamiętacie dawne dzieje. Znaleźliśmy też wiele innych materiałów. Dokładnie je przestudiowałem.

Czarny, przymocowany do szyi androida przedmiot drgał intensywnie. Przypominał Vriesowi pasożyta, karmiącego się ciałem nosiciela. Dowódca od razu pojął, do czego służy — to był tłumacz i komunikator lingwistyczny, może bezpośrednio przekazujący myśli androida, a może słowa wypowiadane w języku Atreusjan. Niewielkie i sprawne urządzenie, przemieszczające się wraz z właścicielem.

Porucznik usłyszał syknięcie LeGeoffa. Nie dziwił się zdumieniu chorążego — Arystydes przypominał nie tyle człowieka, co greckiego półboga. Z wysokiej sylwetki, grubych ramion i wysklepionego, metalicznego torsu emanowała siła. Wrażenie pogłębiały dziwne włosy, układające się w wspaniałą czuprynę, świecącą niepokojącym blaskiem.

Tylko ta dziwaczna czarna narośl pod brodą psuła nieskazitelną harmonię mocarnej sylwetki.

— Dowódca reduty — Vries podniósł przedramię do okapu hełmu gestem wojskowego przywitania. — Porucznik Herbert Vries.

— Jesus Maria LeGoeff, zastępca. — Chorąży niedbale machnął ręką, jakby oganiał się od nieistniejących na Atreusie much. — Przyznam jedno — wasze komunikatory spisują się znakomicie.

Przez chwilę wszyscy trzej milczeli. Vriesowi mignęła myśl, że niewykluczone, iż ten sztuczny stwór, śmiertelny wróg, obejrzał ten sam film, który on widział jako niedorostek. Miał ochotę się roześmiać.

— Imiona i nazwiska… — podjął Arystydes, kiwając głową. — Nie rozumiem, co znaczą, jednak dla was pewnie są ważne. Umożliwiają identyfikację. Ja — ciągnął wolno — noszę tylko nazwę. Miano. Określenie… Jeszcze dochodzi kilka cyfr dla wyspecyfikowania typu konstrukcyjnego. Ludzkie imiona i nazwiska… I stopnie wojskowe, ozdobniki bez znaczenia.

Machnięciem ręki dał znak, żeby roboty przestały pracować. Posłusznie znieruchomiały.

— Dla waszej wygody — ciągnął niespiesznie — też przybrałem coś, co określacie imieniem. Wychynęło z głębin mojej pamięci, chociaż nie wiem, skąd się tam wzięło. Ułatwi rozmowę.

Zdecydowanym ruchem skinął dłonią.

Robot uchwycił skrzynię stojącą z boku pręta flagowego i położył ją przed Arystydesem. Na wieku leżała trąbka — pospolicie wyglądający instrument z kilkoma wentylami, lśniący blaskiem pozłoty.

Machina delikatnie uchwyciła niewielki aerofon i odeszła na bok.

— Ta zabawka przypomina jaszcz do ciężkiego działa plazmowego. Zdobyczny? — LeGeoff wskazał metalowy pojemnik, a potem splótł ręce z tyłu. — Chyba nie poprosiłeś nas, żeby pokazać głupie trofeum?

Splunął na ziemię i starannie roztarł plwocinę butem.

— W środku umieściłem… podarunek. — Arystydes chwilę wahał się, jakby szukał odpowiedniego określenia. Może, pomyślał Vries, program komunikatora dłużej wynajdywał właściwe słowo. — To, co wypełnia skrzynkę, stanowi uzupełnienie mojej propozycji. Spójrzcie!

W ciszy, przerywanej zgrzytaniem ułomków płyt zniszczonych machin bojowych poruszanych przez wzmagający się wiatr, szczęk otwieranego wieka wydał się dziwnie donośny.

— Wy, ludzie, określicie zawartość wiktuałami — kontynuował Arystydes z wyrazem twarzy przypominającym uśmiech. — Pakiety żywnościowe, konserwy, czekolada, suchary i coś, co nazywacie papierosami. Woda w kanistrach. Węglowodany, skrobia, aminokwasy — bez trucizn, środków oszałamiających i ukrytych niespodzianek. Po prostu są tylko tym, co lubicie. Czego potrzebujecie do życia.

Twarz Arystydesa przybrała dziwny dla sztucznej istoty wyraz skupienia, jakby android nad czymś się zastanawiał. Dotychczas nieruchome wargi poruszyły się.

Vries drgnął. Zaciśnięte usta nie powinny zmieniać ułożenia, a jednak zmieniły, jakby sztuczna istota przypominała sobie, jak się formułuje słowa. Jakby nagle jej umysł przywołał dawny sposób rozmawiania. Jakby, niespodziewanie dla siebie samego, próbował go zastosować.

— Bo widzisz — ciągnął suchym tonem android, zwracając się bezpośrednio do Vriesa — wiele nauczyliśmy się od was o sposobach prowadzenia wojny. Poznaliśmy ludzi. Po to nas stworzono… Wiemy, że musicie jeść. Dołożyłem trochę środków określanych jako medykamenty.

Pokrywa komunikatora znowu drgała, gdy wczepiony w szyję mechanizm tłumaczył przekaz. Włosy Arystydesa poruszyły się, przykrywając usta i policzki. Przegładził je niecierpliwym gestem — teraz trwały nieruchomo.

Vriesowi mignęła myśl, że przekazuje rozmowę do jakiegoś ośrodka kierowania. Porucznik potrząsnął głową — nie mógł tego sprawdzić.

— Jaką przedstawiasz propozycję? Kapitulacji? Nie zgodzimy się — odpowiedział spokojnie. — Ludzie nie poddają się maszynom. Po powrocie jeszcze sporo twoich żołnierzy — palcem wskazał na roboty — zamienimy w sterty złomu, bez możliwości renowacji. Ciebie też może uda się ustrzelić.

LeGeoff roześmiał się, schrypniętym śmiechem człowieka korzystającego ze skąpych racji wody i oddychającego powietrzem przesyconym pyłem wybuchów.

Prędko uzupełnił stwierdzenie dowódcy:

— Właśnie. Wiesz, nie cierpimy lądować za życia na stole sekcyjnym.

Zastępca stał nieruchomo, lekko się uśmiechając, jednak Vries kątem oka dobrze widział dłonie założone z tyłu. Palce drgały w spazmatycznym tiku, sygnalizując niepokój i niepewność chorążego. Przez kilka sekund Vries zastanawiał się, czy bezwiednie nie zachowuje się podobnie. Mocno, aż do bólu, zacisnął dłonie w pięści.

Arystydes kilka razy machnął ręką. Drugi z robotów odwrócił się w jego stronę. Zachowywał się jak pies czekający na polecenie pana.

— Posłuchaj mnie do końca. Dostarczymy wam też amunicję, ja i moi towarzysze — beznamiętnie ciągnął android. Żółte oczy wpatrywały się w twarz Vriesa, jakby Arystydes coś sprawdzał. — Sporo jej zdobyliśmy. Spowolnimy prace przy kopaniu tunelu minowego — wiecie o jego istnieniu, bo staracie się zniszczyć wejście. A potem się zastanowimy, co dalej. Zdecydujcie się. Teraz.

LeGeoff chrząknął. Zwieńczenie korpusu wyższego robota zwróciło się w jego stronę, jakby wyspecjalizowana w zabijaniu machina analizowała zachowanie człowieka. Czerwone otwory obserwacyjne mocniej rozbłysły. Po chwili metalowy czerep zastygł w bezruchu.

Herbert spojrzał na zastępcę. Ten powoli kiwnął głową.

Porucznik nie mógł się powstrzymać i głośno przełknął ślinę. Przez kilka sekund żałował, że tak wyraziście okazał zaskoczenie. Natychmiast przestał o tym myśleć. Arystydes pewnie nie pojął znaczenia niekontrolowanego odruchu.

Herbert poczuł wzbierający przypływ ogarniającej duszę radości. Nie rozumiał jednak, czemu android tak postanowił. Czemu niespodziewanie przedłużył im życie. Pragnął się tego dowiedzieć. I czuł dziwną pewność, że wróg o tym powie.

Przełożył dłonie do przodu i założył kciuki za pas. Palce nie drżały. Granaty nadal ciążyły przyjemnie w kieszeniach poplamionych spodni. I nadal dodawały pewności siebie. Stanowiły nieznaną Arystydesowi alternatywę, gdyby coś jednak poszło nie tak.

— Wyjaśnij mi, dlaczego tak postępujesz — Vries mówił wolno, niedbale, jakby prowadził zwykłą pogawędkę. Wpatrywał się w twarz androida, chcąc z niej odczytać jakieś uczucia. Studiował wygląd zaciśniętych warg, czoła bez brwi i zmarszczek, żółtych oczu bez powiek i rzęs, mięśnia drgającego pod powłoką przypominającą ludzką skórę. — Okazujesz nam łaskę — ciągnął wolno. — Jeżeli wymyśliłeś zabawę w wojnę, rozwijającą twoją inteligencję, dajmy sobie z nią spokój.

Nagle w umyśle Vriesa zrodziła się niepokojąca myśl. Już prawie zadał cisnące się na usta pytanie, jednak w ostatniej chwili się powstrzymał. Dysponował czasem, żeby przemyśleć, czy je wypowie.

LeGeoff trzy razy strzelił palcami. Odgłos głośno powtórzyło echo. Porucznik dobrze rozumiał ten dźwięk i nerwowy gest — dziwaczna propozycja Arystydesa dawała możliwość przeżycia. Wiele mogło się wtedy zdarzyć. Nawet cud — pojawienie się odsieczy.

Vries jednak czuł, że android powie więcej, znacznie więcej. W dotychczas nieruchomym obliczu coś wibrowało, może pokazywało namysł, a może chęć przekazania nowego komunikatu. Może Arystydes w swoim sztucznym mózgu formułował końcowe konkluzje.

Android je wypowiedział. Głos brzmiał dziwnym odcieniem niepewności.

— Pragniemy czuć się potrzebni… — Pokrywa komunikatora lekko tylko wibrowała. Arystydes, a właściwie jego przystawka, mówił cicho, prawie szeptem. — Do końca nie rozumiem, czego żąda mój autonomiczny ośrodek myślowy, czyli czego ja chcę. Jednak ta strategia… pragnienie… już istnieje, od nikogo niezależne.

Komunikator zmienił brzmienie jednego z wyrazów. Żółte oczy androida mocniej się zajarzyły.

— Pragnę być potrzebny — powtórzył głośniej. — Widzisz — ciągnął, teraz już beznamiętnym tonem maszyny przekazującej wiadomość — moi władcy są istotami bardzo…

Zamilkł na chwilę, jakby zespolone z szyją urządzenie napotkało problemy z wyszukaniem właściwych wyrazów.

— …bardzo utylitarnymi — kontynuował. — Istniejemy, bo przybyliście zasiedlić ten glob. Istniejemy, bo potem rozpoczęła się wojna. Stworzono nas na wasze podobieństwo, bo ten kształt okazał się najefektywniejszy. Moi poprzednicy, inaczej pomyślani, zostali przez swoich twórców zniszczeni.

Wąskie wargi ułożyły się w grymas, bardzo przypominający gorzki uśmiech.

— Gdy się pojawiliśmy, zaczęliśmy was masakrować. — Arystydes ponownie przegładził włosy. Znowu się poruszyły. — Znajdujecie się na progu klęski. Niedawno moi władcy stworzyli nową generację androidów, a ja się z tego ucieszyłem, choć uczucia powinny być mi obce…

Pokręcił głową, jakby się czemuś dziwił.

— Oni zniknęli. — Komunikator nadał głosowi głuche brzmienie. — Pewnie okazali się zbędni, bo ja i moi towarzysze z naddatkiem wystarczamy. Sądzę… wyprowadzam wniosek… że po zwycięstwie zostaniemy unicestwieni. Wy też, tylko wcześniej.

Usta zadrgały, jakby teraz rozważał kolejną myśl. Jakby pragnął ją jednoznacznie sformułować.

— Chcemy czuć się potrzebni — powtórzył po chwili. — Wy nam to zapewniacie. Dziwny efekt długich zmagań, jednak, przyznasz, logiczny.

Niesiona wiatrem płyta z nadtytanu przeleciała między Vriesem i Arystydesem. W rogu ziała dziura, ślad po trafieniu. Porucznik odprowadził wzrokiem nędzną pozostałość jakiegoś robota.

— Sądząc po kamuflażu, resztka naszego androida... — Szept LeGeoffa brzmiał ochrypłe. — Wszystkich rozwalili, gdy próbowaliśmy kontratakować. Biedaczysko…

Arystydes nawet nie przeniósł wzroku. Wpatrując się we Vriesa, mówił teraz szybciej.

— Widzisz, stanowimy awers i rewers tej samej monety. My jesteśmy rozwiniętymi kopiami ludzi, bo w tej formie najskuteczniej was zwalczamy. Sztucznymi… Teraz jednak wiem, że to rozwiązanie powoduje nieprzewidziane skutki.

Wyciągnął z jaszcza plastykowe opakowanie papierosów. Obracał je w palcach, a potem wyjął jednego i włożył do ust.

Herbert rozpoznał markę. Przydziałowy tytoń, marny, grubo krajany, wydawany wraz z wypłacanym żołdem. Patrzył w milczeniu — widok śmiejącej się dziewczyny na wieczku, prezentującej obnażony biust, psuło kilka czerwonych plamek. Opakowanie pstrzyła zaschnięta krew. Z boku sterczała postrzępiona bibułka, też zapaćkana na czerwono, jakby ktoś przed śmiercią próbował zrobić ostatniego skręta.

— Nic nie powinienem odczuwać, wdychając dym z tego nieprzydatnego przyrządu, a jednak kontakt z nim sprawia mi… zadowolenie. Nie rozumiem dlaczego. — Komunikator na szyi androida intensywnie drgał. — Nie wiem, czemu przepełnia mnie to uczucie… Nazbyt starannie nas odwzorowano… A moi twórcy nie dostrzegli wszystkich skutków swojego perfekcjonizmu.

Zupełnie niespodziewanie głos znowu zabrzmiał głucho. Posępnie. Android rozdeptał rzuconego na ziemię papierosa.

— Przejdźmy do konkretów — bezceremonialnie przerwał Vries. Wiatr się wzmagał, a nie chciał, obciążony zapasami żywności, wracać do fortu, z trudem pokonując napór smagającego ciało powietrza. Arystydes stał nieruchomo, niczym metalowa statua, okaz mocy. — Co dalej?

W umyśle Herberta ciągle tkwiło niezadane pytanie. Spłynęło na koniec języka, jednak ponownie go nie wypowiedział.

— Według ludzkiej miary czasu kwadrans po dojściu twoich żołnierzy z zapasami amunicji do tej budowli — dłoń androida wskazała redutę — wystrzelimy czerwoną flarę. Do tego momentu obowiązuje rozejm. Wtedy znowu wszystko zaczniemy — podjął po chwili. — Od początku…

LeGeoff niekontrolowanym gestem zadowolenia zatarł dłonie. Vries miał pewność, że myśli chorążego biegną tak, jak jego — zyskaliby czas, zyskaliby nadzieję ocalenia. Uratowaliby życie. Jednakże Arystydes mógł opracować podstęp, mający na celu wywabienie obsady reduty, żeby ją wybić. Należało się zabezpieczyć.

— Zostawcie pojemniki nabojowe tutaj, potem wycofajcie się poza zasięg waszej broni — rzucił. — Wrócicie po powrocie mojej załogi. Części, bo nie wyjdą wszyscy…

Nasycona barwą pszenicznej żółci czupryna Arystydesa zafalowała. Vries miał niepokojące wrażenie, że patrzy na głowę Meduzy z wijącymi się wężami. Arystydes jednak po prostu pośpiesznie uzgadniał odpowiedź.

Po kliku sekundach sztuczne włosy zamarły w bezruchu.

— Zabezpieczasz się… — stwierdził android. — Niech tak się stanie. Nie jesteście już dla nas zagrożeniem.

Długimi palcami otarł wargi, może chcąc usunąć nieistniejący paproch, drobinę pyłu niesionego wiatrem.

Ten gest ponownie wydobył w umyśle Vriesa niedawno narodzoną konstatację. Arystydes zachowywał się zaskakująco ludzko. Ten ruch ręki był dla niego czymś naturalnym. Możliwe, uznał porucznik, że Władcy Podziemi wykorzystywali ludzkie ciała do tworzenia nowej klasy androidów, sprawnych niszczycieli, niewrażliwych na ból i zmęczenie. Nakierowanych na jedno — unicestwienie ludzi. Takie pogłoski krążyły wśród żołnierzy, w ten sposób tłumaczących wielką ilość trupów znajdowanych na stołach sekcyjnych. Szeptano, że ciała badano, aby później najlepsze przetworzyć w żywe machiny.

Może, stwierdził w myślach Herbert, Arystydes narodził się do sztucznego życia z organizmu jakiegoś brańca, jeńca, bezlitośnie wykorzystanego jako platforma do wytworzenia doskonale efektywnego produktu.

Kierowany niekontrolowanym impulsem, Vries zadał pytanie:

— Arystydesie, pamiętasz początki swojego istnienia?

Otwory obserwacyjne androida zajarzyły się intensywniej. Żywa machina uważnie wpatrywała się w wysoką postać w wymiętoszonych spodniach, sfatygowanych butach, ciężkim hełmie i noszącym ślady licznych trafień kirysie.

Wargi sztucznej istoty ułożyły się w grymas przypominający niepewny uśmiech.

— Chyba zawsze istniałem… — po chwili zastanowienia odpowiedział Arystydes, z wyraźnie brzmiącą nutą rozbawienia. — Nie wiem nawet, jak długo już istnieję…

Vries drgnął. Tego tonu komunikator nie mógł przekazać, jednakże dźwięczał wyraźnie — tembr tłumionego śmiechu, dziwnego u inteligentnego mechanizmu.

— To jednak coś, co określacie szczegółem — ciągnął Arystydes, teraz głosem wypranym z emocji. — Nieistotnym, nieposiadającym znaczenia. W mojej pamięci zachowały się niepotrzebne zanieczyszczenia, szumy, nieusunięte dodatki… Zostawmy to.

Zamilkł i zrobił krok do tyłu. Twarz przybrała wyraz skupienia.

Vries potrząsnął głową. Nie uzyskał wyraźnej odpowiedzi. Nie miało sensu rozważanie tego problemu. Ktoś skonał w mękach, aby narodził się Arystydes. Aby powstał bezlitosny wróg, teraz niespodziewanie ofiarujący szansę przeżycia, może nawet ocalenia. Tylko to się liczyło. Znaczenie miała tylko ta chwila. Należało ją jak najlepiej rozegrać.

Zanim Vries zebrał myśli, android przerwał milczenie.

— Później może przejdziemy na waszą stronę… — stwierdził Arystydes, wahającym się tonem, jakby niespodziewanie sformułował nowe spostrzeżenie. — Tego jeszcze nie rozważyłem do końca…

Palcem bez paznokcia otarł czubek mocno zarysowanego nosa, gestem do złudzenia podobnym do ruchu dłoni człowieka przypominającego sobie coś, co umknęło jego uwadze.

— Weźcie trąbkę — kontynuował nieśpiesznie, jakby teraz też prowadził przyjacielską pogawędkę. — Zadmij w nią, Herbercie, jeżeli będziesz chciał mnie przywołać. Mam zapasową. Przyda się, gdybym znowu chciał porozmawiać. Wiesz, walcząc u waszego boku, na pewno będziemy potrzebni. Na pewno…

Robot bojowy wyciągnął rękę z instrumentem.

— Niech tak będzie… — LeGeoff uprzedził Vriesa i wolno pokiwał głową. Nieco kurzu z hełmu opadło mu na ramiona. — Niech tak się stanie.

Poruszył się, pewnie ucieszony perspektywą przedłużenia życia. Może z powodu zmiany położenia echo powtórzyło jego słowa:

— Niech tak się stanie…— Niech tak się stanie…

Widać było, że zastępca tłumi radość, nie chcąc jej okazać. Ciągnął dalej pewnie brzmiącym głosem:

— Zabierzemy te… podarunki. Potem też odpalimy czerwoną racę. Ten przedpotopowy sposób nawiązywania kontaktu — dodał z uśmiechem — przyniósł jednak dobry efekt.

Tym razem starannie wykonał gest salutowania.

Android odpowiedział tak samo — przyłożył złączone palce do sztucznej skroni. Złote włosy znowu tworzyły obramowanie czaszki przypominające aureolę.

Vries w milczeniu patrzył na Arystydesa.

Przez sekundę chciał powiedzieć kilka słów prawdy. Dobrze jednak wiedział, że jest to niemożliwe. I że nigdy nie poinformuje Arystydesa o czekającym go losie. Nikt mu nie przekaże, nawet się nie zająknie, iż nieuchronnie czeka go śmietnik. Że łudzi się, sądząc, iż zawsze będzie potrzebny.

Android postąpił krok naprzód i wyciągnął rękę. Wargi rozciągnęły się, jakby próbował się uśmiechnąć. Ten grymas się pogłębił, gdy LeGeoff wyjął mu z ręki trąbkę.

Potem wyciągnął dłoń w kierunku Vriesa. Ręce człowieka i sztucznej istoty spotkały się.

Herbert sądził, ze uścisk dłoni Arystydesa okaże się mocny, może nawet miażdżący. Naprężył mięsnie, żeby nie okazać bólu. Ze zdziwieniem stwierdził, że palce androida łagodnie dotykają jego skóry, jakby złotowłosy stwór nie chciał uszkodzić dłoni przyszłego towarzysza broni. Może nawet przyszłego przyjaciela.

— *Jakiś czas będziesz moim sojusznikiem* — pomyślał Vries — *zanim nie odstawią cię do kąta po naszym zwycięstwie... Może znający twoją historię technik przeprowadzający konserwację z kpiącym uśmiechem da ci papieros do powąchania. W końcu zostaniesz zutylizowany, bo tak się postępuje ze starym, do niczego już nieprzydatnym gratem. Może też sprytnie obezwładnią cię oficerowie wywiadu, położą na stole i dokładnie zbadają, kawałek po kawałku... Zrobią ci wiwisekcję, bez ostatniego dymka, a po zebraniu wyników rozdepczą pozostałości, śmiejąc się pogardliwie.*

Sam nie wiedział, czemu nagle poczuł w ustach dziwną gorycz, palącą nawet przełyk.

***

Wracali, miarowym krokiem jednostajnego marszu, stosowanym instynktownie, gdy udawali się gdziekolwiek dalej. Skrzynia mocno ciążyła, jednak wyrobione codziennymi ćwiczeniami ręce pewnie trzymały uchwyty wielkiego jaszcza.

Porucznik odwrócił głowę i rzucił okiem na miejsce spotkania. Roboty bojowe wynosiły z okopu oblężniczego zasobniki amunicyjne i układały w foremną pryzmę obok masztu z białą flagą.

Wysoki, metaliczny dźwięk przedarł się przez poszum wichury.

Arystydes grał na trąbce — dziwną melodię, zadumaną, utrzymaną w wolnym rytmie. Echo odbijało tęskną frazę, tworząc wrażenie, że słychać spory, świetnie muzykujący zespół.

Może, pomyślał Vries, Arystydes przypominał sobie dawniej poznaną umiejętność i teraz smakuje przyjemność grania czegoś pięknego na pożegnanie wrogów. Może świętował spełnienie niedawno skrystalizowanego zamiaru i w ten sposób okazywał radość. A może też kogoś wspominał…

Vries sprawdził, czy w górnej kieszeni kurtki znajduje się pilnie strzeżony skarb, zachowywany na czarną godzinę. Na ostatnie chwile życia, gdy roboty Podziemnych Władców wedrą się do fortu. Czy nie zgubił etui z czterema papierosami.

Były.

Ze zdziwieniem skonstatował, że nie ma ochoty na zaciągnięcie się wonnym dymem dobrego tytoniu.

Wygrywana melodia, teraz już skoczna, ogarniała całą przestrzeń przesmyku. Zdawało się, że Arystydes wkłada w wspaniałe muzykowanie całą nieistniejącą u niego duszę, jakby wyrażał coś niespotykanego u sztucznej istoty — przepełniające go zadowolenie.

I przepełniającą go radość z dokonanego wyboru.

Stanęli. Herbert nie mógł odmówić sobie rzucenia okiem na redutę. Z uwagą oglądał przysadzistą, wieloczłonową budowlę, nieznacznie wystająca ponad poziom gruntu, grubaśne ściany z ceramitu, wzmocnione płytami nadtytanu, w wielu miejscach nadpalone żarem pocisków plazmowych. Nadal w swojej niewzruszonej spoistości wyglądały jak skalny masyw. Patrzył z uśmiechem na przypominające plantację bulwiastych grzybów obłe kształty wież i kopuł pancernych wieńczących strop. Na wyglądające z tej odległości jak czarne krechy ambrazury i strzelnice.

Reduta trwała, prawie nienaruszona, niczym przyczajony, potężny drapieżnik z dawnych ziemskich legend szczerząca ostre kły wielu luf i rur wyrzutni.

Coś poruszyło się w ciemnym prostokącie kluzy dozorowej. Vries wytężył wzrok. Po chwili wiedział, na co patrzy.

Ten spłacheć tkaniny też głośno łopotał w porywistym wietrze. Z pewnością bacznie wszystko obserwowano, a teraz wracali cali i zdrowi, taszcząc jakiś prezent. Nieopodal, w miejscu niedawnej rozmowy, roboty bojowe Podziemnych Władców układały kolejne dary.

Pewnie, ocenił Vries, Pryder pobiegł do komory mieszkalnej dowódcy i z pojemnika wyciągnął bardzo rzadko używany przedmiot. Coś, co niekiedy wydobywano, gdy przybywała inspekcja albo obchodzono jakieś święto, gdy wszyscy starannie się golili i ubierali w świeżo wyprane, jeszcze wilgotnawe mundury. Potem starannie to zwijano i umieszczano na swoim miejscu, gdzie znowu pokrywało się kurzem.

Pewnie, pomyślał Vries, właśnie ten świeżo upieczony oficer, wymachując insygnium niebieskiej barwy, symbolizującej wszechogarniający kolebkę ludzi ocean, z wyobrażeniem trzech nadal istniejących kontynentów, entuzjastycznie świętował niespodziewany sukces. Uznał, że należy posłużyć się proporcem załogi reduty. Sztandarem Ziemi.

Vries i LeGeoff starannie zasalutowali.

Niespodziewanie melodia, wygrywana przez Arystydesa, pewnie też widzącego to samo, co dwaj niedawni wrogowie, zmieniła tonację i rytm.

Zabrzmiała uroczyście, dostojnie, przypominając hymn, jakby i android oddawał cześć wspomnieniu, kołaczącemu się w jego sztucznym umyśle.

Redaktor naukowa: *Anita Całek*

Redaktorzy językowi: *Szczepan Całek, Izabela Budzyńska*

Redaktor merytoryczna: *Ksenia Olkusz*

Zespół redakcyjny: *Krzysztof M. Maj* (redaktor naczelny), *Barbara Szymczak-Maciejczyk* (z-ca redaktora naczelnego), *Ksenia Olkusz*, *Anita Całek*, *Piotr Zawada*, *Adam Podlewski*, *Bartosz Staniecko*, *Marcin Chudoba*, *Tomasz Wójcik*, *Magdalena Białek* (sekretarz redakcji)

Rada naukowa: *Ludmila Gruszewska-Blaim* (Uniwersytet Gdański), *Mirosław Goluński* (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy), *Kenneth Hanshew* (Universität Regensburg), *Mariusz M. Leś* (Uniwersytet w Białymstoku), *Tomasz Z. Majkowski* (Uniwersytet Jagielloński), *Magdalena Roszczynialska* (Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie), *Piotr Stasiewicz* (Uniwersytet w Białymstoku)

Korekta numeru: *Izabela Budzyńska*, *Barbara Szymczak-Maciejczyk*, *Kamila Kołodziejczyk*, *Marta Kuźma*, *Patrycja Pikała*, *Magdalena Wąsowicz* (język angielski), *Agata Zawisza*

Skład i łamanie: *Krzysztof M. Maj*

Ilustracja na okładce i stronie tytułowej: *Fire and Ice* © by Olga Orlova
sheer-madness.deviantart.com




*Creatio Fantastica. Zagadnienia i Problemy Fantastyki*
ISSN: 2300-2514 • creatiofantastica.com
e-mail: redakcja@creatiofantastica.com

Teksty w czasopiśmie (jeśli nie zaznaczono inaczej) dostępne są na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta w Krakowie (wydawca) i redakcję czasopisma *Creatio Fantastica*. Wersja elektroniczna czasopisma jest referencyjna

*Creatio Fantastica* jest tytułem zarejestrowanym w Sądzie Okręgowym w Krakowie pod NS Rej. Pr. 236/15



Ośrodek Badawczy
Facta Ficta
factaficta.org

OPEN ACCESS

ISSN: 2300-2514