

GIGANCI POPKULTURY

pod redakcją
Juliana Jelińskiego
Radosława Pisuli
Michała Wolskiego



GIGANTI POPKULTURY

GIGANCI POPKULTURY

**pod redakcją
Juliana Jelińskiego
Radosława Pisuli
Michała Wolskiego**

**Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”**

Wrocław 2017

recenzja naukowa dr hab. Adam Mazurkiewicz, Uniwersytet Łódzki (art. 2–7)
dr Tomasz Żaglewski, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
(art. 1, 8–10)

redakcja naukowa Julian Jeliński, Radosław Pisula, Michał Wolski
adiustacja Kamila Zielińska
korekta Joanna Płoszaj
korekta tekstów angielskich Jakub Wieczorek
składanie i łamanie Michał Wolski
projekt okładki Michał Wolski
grafika na okładce Hugo Lacasse / 123RF

książkę złożono krojem Minion Pro Roberta Slimbacha 10/13,5 i 8/10,5 oraz Myriad Pro
Condensed Roberta Slimbacha i Carol Twombly 17/18
tytuł złożono zmodyfikowanym krojem Impact Geoffreya Lee 99/83

ISBN 978-83-64863-10-3

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”
ul. Krzywoustego 105/14
51-166 Wrocław



Spis treści

Julian Jeliński, Radosław Pisula, Michał Wolski

O popkulturze inaczej. Wprowadzenie 7

Jędrzej Burszta

Gwiezdnowojenny pejzaż obcości. O problematyce rasy i etniczności w uniwersum „Gwiezdných Wojen” 13

Wojciech Sitek

Ikony popkultury w służbie ideologii. *Top Gun* jako traktat o dojrzewaniu do amerykańskiej hegemonii 25

Dominika Staszenko

Mroczny Rycerz z klocków. Reprezentacja postaci Batmana w transmedialnym systemie rozrywkowym LEGO 43

Rafał Kołsut

Tima Burtona gry z przestrzenią, czyli kto zbudował Gotham City? 55

Marcin M. Chojnacki

***Batman: Arkham Asylum* jako przykład wykorzystania narracji ewokatywnej w grach wideo** 67

Olaf Pajęczkowski

Raistlin i Drizzt – niedorośli herosi? Kreacja postaci w książkach osadzonych w settingach RPG 83

Jakub Skurtys

Gdy „Batman rzuca kością”. Figury Mrocznego Rycerza w polskiej poezji po roku 1989 101

Julian Jeliński

Śmiejąc się z Imperium i mieczy świetlnych. Świat parodii „Gwiezdných Wojen” 125

Michał Wolski

Kosmiczne *Legandy*. Model recepcji literatury popularnej osadzonej w realiach „Gwiezdných Wojen” 143

Alicja Bańczyk

Hollywoodzka superprodukcja kontra francuski sceptycyzm, czyli rzecz o recepcji „Gwiezdných Wojen” we Francji 165

Summaries 173

O popkulturze inaczej. Wprowadzenie

Mimo coraz powszechniejszych i sukcesywnych starań badaczy z różnych ośrodków naukowych w Polsce, akademicka refleksja nad kulturą popularną wciąż odbiega – pod względem statusu, metodologii czy kompleksowości – od osiągnięć badaczy zachodnich. Wynika to z jednej strony z domniemanej niskiej rangi popkultury w stosunku do tzw. kultury „wysokiej”, z drugiej zaś z ogromnego rozproszenia (geograficznego i środowiskowego) efektów badań oraz propozycji metodologicznych. Pewną komplikację stanowi również fakt, że osiągnięcia zachodnich naukowców przez lata docierały do Polski z opóźnieniem i nieregularnie, niejednokrotnie – jak choćby w przypadku badań nad literaturą fantasy¹ – stojąc w niejkiej sprzeczności z rodzimym stanem badań co skutkowało m.in. chaosem terminologicznym.

Dzisiaj sytuacja ta ulega znaczącej poprawie. Obok wszelkiej maści oddolnych inicjatyw naukowych: stowarzyszeń, fundacji, ośrodków i organizacji (do których należy zaliczyć również studenckie i doktoranckie koła naukowe) refleksja nad kulturą popularną pojawia się już wśród zainteresowań poszczególnych przedstawicieli nauki, ale też w programach studiów humanistycznych. Należy tu wyróżnić przede wszystkim działalność olsztyńskiego środowiska zgromadzonego wokół Zakładu Literatury Współczesnej i Teorii Literatury na Uniwersytecie Warmińsko-Mazurskim, a także Pracowni Mitopoetyki i Filozofii Literatury na Uniwersytecie Zielonogórskim. Nie można też zapomnieć o Pracowni Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów na Uniwersytecie Wrocławskim, której działalność – naukowa i wydawnicza – kontynuuje tradycję wrocławskiej

¹ Por. chociażby definicję fantasy podaną w: A. Gemra, E. Rudolf, *Fantasy* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, pod red. T. Żabskiego, wyd. 2 popr. i uzup., Wrocław 2006, s. 149 oraz w: F. Mendelsohn, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown 2008, s. 142.

szoły badania literatury i kultury popularnej zapoczątkowaną w latach 70. xx w. przez prof. Czesława Hernasa² (tradycję, w którą nieśmiało wpisuje się również Stowarzyszenie „Trickster”).

W dalszym ciągu jednak rodzima refleksja nad kulturą popularną wymaga kolejnych studiów, analiz i propozycji metodologicznych. Obok rozważań antropologicznych czy filologicznych warta uwagi jest także perspektywa kulturowa³ – po którą coraz częściej sięgają zwłaszcza młodszy badacze popkultury – w tym również niezwykle istotna dla tego typu twórczości problematyka recepcji⁴. Nie należy zapominać też, że kultura popularna często reaguje – formalnie i treściowo – na współczesną sobie rzeczywistość ekonomiczną, polityczną i społeczną. Aktualność (lub aktualizacja) konkretnych utworów w odniesieniu do danej rzeczywistości pozatekstowej wydaje się nieodłącznym elementem analiz zorientowanych kulturowo. Bardzo ważną – choć często pomijaną – kwestią są również wzajemne relacje literatury i kultury popularnej oraz tzw. kultury „wysokiej”, których podział⁵ coraz częściej bywa przez badaczy znoszony czy też ignorowany⁶. Bez wątpienia warte uwagi są również analizy zjawisk relatywnie nowych i reprezentujących kolejne wyzwania metodologiczne – zwłaszcza gier wideo⁷, opowiadań transmedialnych⁸ oraz supersystemów rozrywko-

2 Por. P. Kowalski, *Refleksje o antropologii mediów*, „Dziennikarstwo i Media” 2010, t. 1, s. 16.

3 Perspektywę tę wyczerpująco przeanalizował Adam Mazurkiewicz w *idem, Blaski i nędze cultural criticism jako sposobu badania tekstów kultury popularnej. Głosa metodologiczna* [w:] J. Z. Lichański, A. Mazurkiewicz, *Metodologia badań literatury i kultury popularnej: propozycje. Retoryka i cultural criticism*, Wrocław 2016, s. 43–92.

4 Zob. M. Czermińska, *Estetyka recepcji – literaturoznawstwo wobec awangard w sztuce xx wieku* [w:] *Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze*, red. W. Bolecki, R. Nycz, Warszawa 2002, s. 74–75.

5 Zob. Cz. Hernas, *Potrzeby i metody badania literatury brukowej* [w:] *O współczesnej kulturze literackiej*, t. 1, red. S. Żółkiewski, M. Hopfinger, Wrocław 1973, s. 16. Podział ten bez wątpienia rozwinęła Anna Martuszevska w: *eadem, „Ta trzecia”. Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997.

6 Efektem są analizy motywów czy zjawisk kulturowych właściwych zarówno tekstom kultury popularnej, jak i „wysokiej”, w których podział ten nie jest w ogóle rozpatrywany. Jednym z najwyrazistszych przykładów takiego podejścia jest: R. Jackson, *Fantasy. The Literature of Subversion*, London – New York 1981. W Polsce taką perspektywę prezentuje choćby M. Janion w monografii *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2008.

7 Nie tylko gier wideo, ale również RPG i planszowych, których badaniem zajmuje się choćby Polskie Towarzystwo Badania Gier (a efekty referowane są w czasopiśmie „Homo Ludens”) czy Laboratorium Gier Wideo przy Uniwersytecie Wrocławskim.

8 H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2006, s. 91.

wych⁹ – a to jedynie przykłady perspektyw badawczych mogących dać wartościowe i cenne rezultaty.

Niniejsza publikacja złożona jest właśnie z analiz ikonicznych tekstów kultury popularnej prezentujących zróżnicowane i nieraz innowacyjne podejście do przedmiotu badań. Artykuły te – będące rezultatem obrad na trzech ogólnopolskich konferencjach naukowych¹⁰ – podzieliliśmy na trzy grupy proponujące odmienne podejścia do klasyki popkultury. Jesteśmy zdania, że przykładając owe metody do szeroko rozpoznawalnych oraz ikonicznych franczyz (Batman, „Gwiezdne Wojny”, *Top Gun* itp.)¹¹ uwypukleniu ulega specyfika poszczególnych perspektyw, która w przypadku innego materiału badawczego mogłaby być mniej wyrazista i precyzyjna.

Monografię otwierają trzy artykuły, których tematyka wiąże się z relatywnie aktualnymi wydarzeniami kulturalnymi i politycznymi. Obsadzenie Johna Boyegi w roli Finna w siódmej części filmowych „Gwiezdných Wojen” – *Przebudzeniu Mocy* (*Star Wars: The Force Awakens*, USA 2015, reż. J. J. Abrams), jak również szeroko zakrojona kampania promocyjna filmu sugerująca, jakoby bohater ten miał być kolejnym kinowym rycerzem Jedi, uruchomiła szereg dyskusji oraz komentarzy dotyczących kwestii rasy w fikcyjnej „odległej galaktyce”, zwracając uwagę na temat mimo wszystko nienowy¹². O problematyce etniczno-rasowej w sześciu starszych częściach sagi „Gwiezdných Wojen” mówi artykuł Jędrzeja Burszty, *Gwiezdnówojenny pejzaż obcości. O problematyce rasy i etniczności w uniwersum „Gwiezdných Wojen”*, otwierający niniejszy tom. Również już rozpoznany zjawiskiem – które jednak ostatnio dało

9 Zob. M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*, Berkeley 1991, s. 122–123. W Polsce zjawisko to analizowali m.in. P. Sitarski (*idem*, *Obcość i dekoracje w systemie rozrywkowym Blade Runner* [w:] *Wokół gotyckich mównic. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Kraków 2002) oraz Z. Wałaszewski (*idem*, *Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy* [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013).

10 Były to: „Kultura Gwiezdných Wojen”, Wrocław 27–29.09.2013; „75 lat Batmana”, Wrocław 21–22.11.2014; „Ikony popkultury”, Wrocław 10–11.07.2015.

11 Tym bardziej, że w polskiej refleksji zasadniczo brak szerszych naukowych ujęć tematu Batmana i filmu *Top Gun*, a literatura dotycząca „Gwiezdných Wojen” – poza monografią *Dawno temu w galaktyce popularnej* (red. nauk. A. Jawłowski, Warszawa 2010) – stanowi przede wszystkim tłumaczenia z języka angielskiego (na uwagę zasługują szczególnie: Ch. Taylor, *Gwiezdne wojny: jak podbiły wszechświat?*, przeł. A. Bukowczan-Rzeszut, wyd. 2 popr., Kraków 2016; O. Denker, *Gwiezdne Wojny. Jak powstała kosmiczna trylogia*, przeł. J. Skórzewska, Poznań 1997).

12 Zwracał na niego uwagę choćby Kevin J. Wetmore w swojej książce *The Empire Triumphant: Race, Religion and Rebellion in the Star Wars Films*, Jefferson 2005.

o sobie znać ze względu na zwycięstwo Donalda Trumpa w wyborach prezydenckich w USA – jest polityka kulturalna Stanów Zjednoczonych, w szczególności w stosunku do projektowanego przez teksty kultury obrazu patriotyzmu; problematykę tę analizuje Wojciech Sitek w artykule *Ikony popkultury w służbie ideologii. Top Gun jako traktat o dojrzewaniu do amerykańskiej hegemonii*. Ze względu na niedawną premierę filmu *LEGO Batman: film* (*The LEGO Batman Movie*, Dania–USA 2017, reż. Ch. McKay) interesujący jest tekst Dominiki Staszenko pt. *Mroczny Rycerz z klocków – reprezentacja postaci Batmana w transmedialnym systemie rozrywkowym LEGO*, analizujący franczyzę „LEGO Batman” z punktu widzenia opowiadania transmedialnego, jak również związków z komiksowym i filmowym wyobrażeniem Człowieka-Nietoperza.

Artykuł Staszenko nawiązuje pod względem metodologii do drugiej części monografii, prezentującej mniej lub bardziej innowacyjne podejścia do analizowanego materiału. Wart uwagi jest z pewnością tekst Rafała Kołsuta, *Tima Burtona gry z przestrzenią, czyli kto zbudował Gotham City?*, który odnosi się do problematyki spacjalnej¹³ oraz urbanistycznej¹⁴ w filmach o Batmanie. Kolejne dwa artykuły podejmują kwestię ludycznych elementów systemów rozrywkowych – Marcin M. Chojnacki w artykule *Batman: Arkham Asylum jako przykład wykorzystania narracji ewokatywnej w grach wideo* analizuje wirtualne aspekty franczyzy Batmana, a Olaf Pajęczkowski tropi w tekście pt. *Raistlin i Drizzt – niedorośli herosi? Kreacja postaci w książkach osadzonych w settingach RPG* związki gier fabularnych z osadzonymi w ich settingach tekstami literackimi, wykorzystując perspektywę personologiczną. Ostatni w tej części jest tekst Jakuba Skurtysa, *Gdy „Batman rzuca kością”: figury Mrocznego Rycerza w polskiej poezji po roku 1989*, w którym autor bada obecność Batmana w nietypowym dla niego kontekście, udowadniając przy tym, że refleksja nad kulturą popularną może objąć również dzieła pozornie niemające z nią nic wspólnego, a ich analiza może prowadzić do nieraz zaskakujących wniosków.

Trzecia część monografii poświęcona jest problematyce recepcji oraz jej form. Julian Jeliński w swoim artykule pt. *Śmiejąc się z Imperium i mieczy świetlnych. Świat parodii „Gwiezdných Wojen”* przygląda się formom parodystycznych opracowań wyobrażeń związanych z „Gwiezdnymi Wojnami” o *stricte* intertekstualnym charakterze¹⁵. Z kolei artykuł Michała Wolskiego, *Kosmiczne Legendy. Model recepcji literatury popu-*

13 Temat, który na gruncie literatury badała chociażby B. Piatti *et al.*, *Mapping Literature: Towards a Geography of Fiction* [w:] *Cartography and Art*, ed. by W. Cartwright, G. Gartner, A. Lehn, Berlin 2009.

14 Zob. choćby P. Gajewski, *Zapisy myśli o przestrzeni*, Kraków 2001.

15 Zob. M. Hendrykowski, *Parodia filmowa*, „Images” 2014, t. 14, nr 23, s. 5.

larnej osadzonej w realiach „Gwiezdnych Wojen”, próbuje przeanalizować sposoby odbioru „gwiezdnowojennych” tekstów literackich przy użyciu metod właściwych badaniom statystycznym¹⁶. Wreszcie Alicja Bańczyk podejmuje się analizy funkcjonowania amerykańskiej franczyzy, jaką są „Gwiezdne Wojny” w realiach europejskich w artykule pt. *Hollywoodzka superprodukcja kontra francuski sceptycyzm, czyli rzecz o recepcji „Gwiezdnych wojen” we Francji*.

Badania nad kulturą popularną przyjmują różnorodne formy i rozwijają się w wielu kierunkach, zarówno sprzecznych, jak i komplementarnych. Mamy nadzieję, że zaprezentowane w niniejszej monografii propozycje oraz efekty poszczególnych analiz przyczynią się nie tylko do poszerzenia wiedzy w zakresie omawianych tematów, ale również skłonią do własnych poszukiwań nowych rozwiązań metodologicznych.

Julian Jeliński
Radosław Pisula
Michał Wolski

¹⁶ Co jest praktykowane w literaturoznawstwie zachodnim, w Polsce jednak wciąż wydaje się metodą eksperymentalną. Zob. K. Augustyn *et al.*, *Metody statystyczne w literaturoznawstwie*, <https://statlit.wikispaces.com> [dostęp: 17.02.2017].

Jędrzej Burszta

Uniwersytet SWPS w Warszawie

Gwiezdn wojenny pejzaż obcości. O problematyce rasy i etniczności w uniwersum „Gwiezdnch Wojen”

Abstrakt

Artykuł poświęcony jest zagadnieniu rasy i etniczności w uniwersum „Gwiezdnch Wojen”. Wymiar etniczno-rasowy obecny w oryginalnej trylogii zbudowany jest na ideologicznym fundamencie odnoszącym się do amerykańskiego kontekstu rasowego. Napięcie pomiędzy przedstawieniem obcych gatunków zamieszkujących galaktykę – symbolicznie reprezentujących „inne” kolory skóry – a głównymi białymi protagonistami filmów w istotny sposób determinuje etniczny krajobraz „Gwiezdnch Wojen”. Z kolei nowa trylogia wprowadza do świata Odległej Galaktyki postaci reprezentujące „inność” poprzez wykorzystanie etnicznych i rasistowskich stereotypów. Artykuł analizuje problem zmieniającej się recepcji tego wymiaru gwiezdnowojennej sagi, proponując kulturoznawczy namysł nad złożonymi relacjami rasowymi w amerykańskiej kulturze, odwołując się również do kontekstu współczesnego kina science fiction, które w konstrukcji wyobrażonych światów przyszłości odzwierciedla debaty i napięcia dotyczące fundamentalnych ideologicznych podstaw charakteryzujących amerykańskie społeczeństwo.

Słowa kluczowe

*rasa ~ rasizm ~ stereotyp
~ mniejszości etniczne
~ reprezentacja ~ figury
obcości*

Gwiezdnowojeenny pejzaż obcości. O problematyce rasy i etniczności w uniwersum „Gwiezdných Wojen”

O „Gwiezdných Wojnach” zwykło się pisać jako o współczesnym tekście mitotwórczym charakteryzującym się uniwersalnym przesłaniem, globalnej baśni i fenomenie przekraczającym ramy dzieła filmowego. W niniejszym tekście chciałbym przyjrzeć się gwiezdnej sadze od innej strony, akcentując umocowanie obu trylogii w kulturze amerykańskiej oraz odpowiadającemu jej klimatowi politycznemu i społecznemu. Interesuje mnie odczytanie etnicznego krajobrazu filmu, a więc tego, jak i czy pojawiają się w nim reprezentacje inności etnicznej czy rasowej, oraz, co istotniejsze, jak wyglądała historia recepcji „Gwiezdných Wojen” w odniesieniu do toczących się w Stanach Zjednoczonych debat nad polityką reprezentacji czy stosunkiem do mniejszości etnicznych. Nie mniej znaczący jest dla mnie kontekst gatunkowy, a więc pozycja filmów George’a Lucasa wśród innych obrazów science fiction tego okresu.

Wymiar etniczno-rasowy obecny w oryginalnej trylogii zbudowany jest na ideologicznym fundamencie odnoszącym się do amerykańskiego kontekstu rasowego. Napięcie pomiędzy przedstawieniem obcych gatunków zamieszkujących galaktykę – symbolicznie reprezentujących „inne” kolory skóry – a głównymi białymi protagonistami filmów w istotny sposób determinuje etniczny krajobraz „Gwiezdných Wojen”. Na gruncie kulturoznawstwa amerykańskiego powstało kilka tekstów podejmujących się interpretacji sagi wedle klucza etnicznego¹. Co istotne, już od czasu premiery pierwszej części wielu krytyków filmowych zarzuciło Lucasowi rasizm. Oskarżenia te powróciły również w odniesieniu do nowej trylogii. Twórca „Gwiezdných Wojen” został posądzony

1 Najważniejsze pozycje omawia w swoim tekście Andrew Howe. Zob. A. Howe, *Star Wars in Black and White. Race and Racism in a Galaxy Not So Far Away* [w:] *Sex, Politics and Religion in Star Wars: An Anthology*, red. D. Brooke i L. Deyneka, Lanham 2012, s. 11–23.

o świadome pomijanie kwestii rasowej w pierwszej trylogii, hołdując jakoby naiwnemu wyobrażeniu o postrasowym uniwersum, w którym reprezentantami prawdziwej „inności” są jedynie droidy i obcy, oraz o powielanie etnicznych i rasistowskich stereotypów w drugiej trylogii. Chciałbym prześledzić oba te wątki w kolejności chronologicznej, próbując znaleźć odpowiedź na pytanie o to, czy w samej konstrukcji fabularnej sagi mamy do czynienia z wyraźną obecnością podtekstów rasistowskich, czy też tego typu interpretacje wiążą się raczej z „wpisywaniem rasy” w treść filmową, charakterystyczną dla współczesnej kultury amerykańskiej?

Pierwsza część serii, *Nowa nadzieja*, nie ukazała się w próżni – poprzedziło ją wiele wcześniejszych filmów fantastycznonaukowych, których wydźwięk ideologiczny wydaje się rzeczywiście problematyczny. W książce *Black Space. Imagining Race in Science Fiction Films* amerykański filmoznawca Adilifu Nama przekonująco dowodzi wzajemnych powiązań pomiędzy znaczącą nieobecnością postaci czarnoskórych w powojennych filmach science fiction a amerykańskim kontekstem historyczno-społecznym i politycznym. Ruch na rzecz praw obywatelskich i związane z nim narodziny czarnego nacjonalizmu, zamieszki na tle rasowym, walka o zniesienie segregacji, czy też „eksplozja” czarnej kultury i jej absorpcja przez *mainstream* – wszystkie te czynniki wzmocniły znaczenie rasy i rasizmu w amerykańskim dyskursie publicznym, czego efektem był m.in. lęk przed naruszeniem obowiązującego podziału rasowego, a także czysto rasistowskie reprezentacje ewolucyjnej niższości Afroamerykanów (których cywilizacyjny prymitywizm nierzadko porównywany był do niższości gatunkowej małp) – poglądy reprodukowane również w wielu filmach science fiction. Nama analizuje kilka zaledwie obrazów, ukazując jednak całe spektrum problemu, a więc to, w jaki sposób kino fantastyczne unikało reprezentowania czarnej mniejszości z jednej strony, a z drugiej – poruszało tę problematykę w planie symbolicznym, tworząc różnego rodzaju „rasistowskie fantazje”. Co ciekawe, tło dla jego obserwacji stanowi kontekst zimnowojenny i powiązane z nim lęki oraz społeczna panika (strach przed wojną nuklearną, Czerwona Panika, Makkartyzm itp.), w znacznym stopniu przenikające do kina fantastycznonaukowego, ale nie wymazujące całkowicie odniesień do wewnętrznych problemów amerykańskiego społeczeństwa, przede wszystkim do wzrastającego z każdym kolejnym rokiem napięcia rasowego². Najbardziej uderzające były te futurystyczne wizje, w których społeczeństwa przyszłości – utopijne bądź dystopijne wspólnoty,

2 A. Nama, *Black Space. Imagining Race in Science Fiction Films*, Austin 2008, s. 13–20.

ale również nieliczni ocalali po przeróżnych kosmicznych kataklizmach – byli całkowicie białe, jak choćby w *When Worlds Collide* (reż. Rudolph Maté, USA, 1951), w którym wizualna nieobecność postaci czarnoskórych stanowi – zdaniem Namy – ostateczne spełnienie marzenia o utrzymaniu segregacji w przestrzeni publicznej, poprzez symboliczne „wymazanie” wszelkich nie-białych obywateli. W adaptacji powieści Herberta George’a Wellsa *Wehikuł czasu* (*The Time Machine*, reż. G. Pal, USA 1960) do klasowej interpretacji dwóch społeczeństw przyszłości doszedł wymiar rasowy – biali Elojowie zestawieni są z humanoidalnymi Morlokami, którzy za sprawą szeregu wizualnych zabiegów symbolicznie konotować mają rasę czarną. Podobnie jak fantastycznonaukowa literatura okresu pulpowego, filmy SF tego okresu adresowane były wyłącznie do białej i męskiej publiczności, stąd też w większości fabuł widz mógł śledzić przygody białych mężczyzn, rozgrywające się w wyobrażonych światach wyrugowanych z różnorodności, a przez to pozbawionych społecznych i kulturowych napięć, które w tym samym czasie rozgrywały się w świecie rzeczywistym.

Istotnym obrazem filmowym o podobnej wymowie, choć od *When World Collide* dzieli go 25 lat, jest *Ucieczka Logana* (*Logan’s Run*, reż. M. Anderson, USA 1976) – film szczególnie interesujący w kontekście rozważań nad reprezentacją inności w „Gwiezdnym Wojnach”, jako że wszedł do kin niecały rok przed premierą *Nowej nadziei*. *Ucieczkę Logana* powszechnie odczytuje się jako film przynależący do konserwatywnego nurtu amerykańskiej science fiction, zwrotu krytycznego wobec polityki czasów kontrkultury, a także w pewnym sensie obraz antycypujący polityczno-obyczajowe przewartościowanie, które nadeszło wraz z wyborem Ronalda Reagana na prezydenta. Jak pisze Nama, film Andersona „odzwierciedla kulturową tęsknotę za powrotem do Ameryki sprzed okresu ruchu na rzecz praw obywatelskich poprzez wyobrażenie sobie świata przyszłości pozbawionego czarnych ludzi i orędując za ideologicznymi ustępstwami powiązanymi z rewolucją lat 60., stosunkami rasowymi i polityczną przyszłością Ameryki [przeł. J. B.]”³. Przedstawione w filmie społeczeństwo XXIII w. żyje w zamkniętych eko-kopułach w pozornie perfekcyjnej harmonii społecznej, utrzymywanej za sprawą rytualnego „usunięcia” obywateli którzy ukończyli 30. rok życia. Pojawiający się w filmie kilkakrotnie slogan „Nigdy nie ufaj nikomu powyżej trzydziestki” (org. *Never trust anyone over thirty*) stanowi wyrażone odniesienie do pokolenia *baby boomers*, lewicowej i kontrkulturowej generacji łączonej z obyczajową rewolucją lat 60.. Dokonując klasycznego dla science fiction zabiegu ekstrapolacji *Ucieczka Logana* ukazuje za-

3 *Ibidem*, s. 22.

grożenie płynące ze zdobyczy poprzedniej dekady: utopijna, młodzieżowa społeczność, w której zniesione zostały wszelkie normy obyczajowe (promiskuityzm przyjmujący formę biseksualnych orgii), stanowi w istocie opresyjny ustrój, z którego należy się wyzwolić, aby móc przywrócić dawny, konserwatywny porządek. W filmie Andersena interesujący nas kontekst rasowy ponownie sprowadza się do znaczącego pominięcia – społeczeństwo żyjące pod kopułą jest całkowicie białe. Film, który z jednej strony rości sobie prawo do komentowania i krytykowania współczesnych struktur społecznych, zgodnie z podziałem przebiegającym wzdłuż linii politycznych, jednocześnie tworzy zafałszowany obraz amerykańskiego społeczeństwa, kuriozalną fantazję polityczną powielającą ideę homogenicznego i monokulturowego wzoru przyszłej amerykańskiej wspólnoty.

Pod wieloma względami nowatorskie dzieło Lucasa kontynuowało tę tradycję, konstruując opowieść o świecie, w którym wszyscy bohaterowie są albo biali, albo innego gatunku bądź mechaniczni. W *Nowej Nadziei* jedynie pustynna planeta Tatooine ukazuje gatunkowe zróżnicowanie galaktyki. Kosmiczny port Mos Eisley, do którego przybywają Luke Skywalker i Obi-Wan Kenobi, to siedlisko obcości, o czym możemy przekonać się już z początkowej sceny przejazdu przez osadę. Szerokie ulice „pirackiego” portu przemierzone są przez przedstawicieli obcych gatunków pochodzących z różnych planet (w odróżnieniu od rdzennych Jawów czy Ludzi Pustyni). Różnorodność galaktyki jest tym bardziej zaskakująca, że w pierwszej chronologicznie części konflikt pomiędzy Imperium a Rebelią, siłami zła i dobra, rozgrywa się wyłącznie pomiędzy przedstawicielami gatunku ludzkiego⁴. O ile wojska imperialne ukrywają swoją tożsamość pod maskami, o tyle finałowa scena *Nowej nadziei*, ukazująca uroczystość odznaczenia bohaterów medalami za zniszczenie Gwiazdy Śmierci, utwierdza ideologiczny porządek filmu: zgromadzeni w wielkiej liczbie Rebelianci to wyłącznie biali mężczyźni. Jedynym „innym” jest Chewbacca, a jedyną kobietą – księżniczka Leia. Trudno nie zgodzić się z uwagą Zuzanny Grębeckiej, że w galaktyce Lucasa to człowiek jest miarą wszechrzeczy, a stosunek do innych galaktycznych stworzeń wpisany jest w paradygmat antropocentryzmu, co sprawia, że zasadnym staje się pytanie o to, „czy w świecie *Gwiezdnych wojen*

⁴ Warto zwrócić uwagę, że Rebelianci zyskują bardziej zróżnicowany gatunkowo wizerunek dopiero w epizodzie szóstym, *Powrocie Jedi*, kiedy w ich siłach zbrojnych pojawiają się przedstawiciele nie-ludzi, m.in. admirał Ackbar, pilot Nien Numb czy również nigdy nie pokazani na ekranie Bothanie, o których poświęceniu dla sprawy Rebelii informuje z przejęciem Mon Mothma: „Many Bothans died to bring us this information”. Bothanie pojawiają się w wielu pozycjach *Expanded Universe*.

panuje rasizm, a ściśle rzecz biorąc »gatunkizm«?⁵. Pozostając przy analizie samego materiału filmowego (ignorując zatem *Expanded Universe*), trudno nie oprzeć się wrażeniu, że galaktyka należy przede wszystkim do ludzi – a przynajmniej to z ich uprzywilejowanej perspektywy na inność spogląda również widz.

Prawdziwe nasycenie obcości przynosi jedna z najsławniejszych scen filmu – wizyta bohaterów w Kantine Mos Eisley. To swoisty spektakl obcości: kamera omiata ciemne wnętrza baru, wcale nieodległego od klasycznego westernowego saloonu czy zadymionej speluny znanej z kina *noir*, ukazując całą plejadę »typków spod ciemnej gwiazdy», a więc obcych różnych gatunków (m.in. Devaronian, Aqualishów, Talzów i Durów). Scena składa się z kilkunastu zbliżeń skupiających się na dziwnych fizjonomiach gości kantyny, w znacznej części dodanych przez Lucasa w późniejszym okresie pracy nad filmem, podczas dokrętek w Hollywood Center Studios. W kontekście całego filmu, który ukazuje Odległą Galaktykę zamieszkałą wyłącznie przez białych ludzi, scena w kantine stanowi przedstawienie symboliczne: ustrukturyzowana nieobecność jakichkolwiek postaci czarnoskórych (czy innego pochodzenia) zostaje przełamana, obcy goście kantyny stają się bowiem symbolicznym reprezentantem czarnej rasy. Rasowa czy etniczna »inność» zostaje sprowadzona do egzotycznego tła, wypełnionego obrazami »kolorowych obcych», którzy odgrywają spektakl obcości zarówno przed białymi protagonistami, jak i widzami. Tym samym *Nowa nadzieja* korzysta z typowego dla klasycznej science fiction zabiegu, zgodnego z historią stosunków rasowych w Stanach Zjednoczonych, jakim jest utożsamienie figury obcego z kimś nie-białym, czy wręcz, mówiąc wprost, kodowania »obcego» jako czarnoskórego. Ten ideologiczny zabieg najefektowniej dokonany został w horrorach SF, przede wszystkim *Obcym – ósmym pasażerze Nostromo* (*Alien*, reż. R. Scott, USA – Wielka Brytania 1979) i *Predatorze* (*Predator*, reż. J. McTiernan, USA 1986)⁶. W odniesieniu do kultury amerykańskiej uniwersalny model antropologicznego obcego, funkcjonujący choćby w kulturze tradycyjnej⁷, charakteryzujący się m.in. przedstawieniami zwierzęcości, brudu, smrodu, bestialkości czy seksualnej rozwiązłości, przyjmuje znacznie bardziej skondensowaną formę: galaktyczny inny jest czarny – i stanowi zagrożenie. Powiązanie obcych z niebezpieczeństwem czy też bezprawiem to stały element starej trylogii »Gwiezdnych Wojen»: nie bez powodu zatrudnieni przez Lorda

5 Z. Grębecka, *Człowiek miarą wszechrzeczy? O rasach i gatunkach w Odległej Galaktyce* [w:] *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. A. Jawłowski, Warszawa 2010, s. 190.

6 A. Roberts, *SF and Race* [w:] *idem, Science Fiction*, London – New York 2006.

7 Na temat różnorodnych figur obcego, zob. Z. Benedyktowicz, *Portrety »obcego»*. *Od stereotypu do symbolu*, Kraków 2000.

Vadera łowcy nagród to w większości nie-ludzie (łącznie ze odhumani-zowanym Bobą Fettem), a świta w pałacu Jabby Hutta składa się prawie wyłącznie z podejrzanych i groźnie wyglądających obcych.

Warto zauważyć, że w *Nowej nadziei* binarna opozycja czerni i bieli nie poddaje się stereotypowym odczytaniom. Lśniący czarny pancerz Dartha Vadera nie współgra przecież z białą uniformą podległych mu szturmowców. Unikając takich upraszczających odczytań, należy ze szczególną uwagą przyjrzeć się samemu Lordowi ciemnej strony Mocy – jedynemu być może symbolicznemu reprezentantowi mniejszości czarnoskórej w filmie mającemu istotny wpływ na jego fabułę. Decydującą rolę pełni głos Vadera; dla amerykańskiego widza niski, barytonowy głos aktora Jamesa Earla Jonesa jednoznacznie kojarzy się z mniejszością Afroamerykanów. W pewnym sensie Vader reprezentuje czarnoskórą mniejszość w filmie, w którym są oni nieobecni w sferze wizualnej. Jak pisze Andrew Howe: „Czarność [org. *blackness*] jest zatem konstruowana jako maska zła, który może zostać przyswojona i odrzucona”⁸. Symbolem odkupienia win w *Powrocie Jedi* jest scena, w której umierający Vader prosi syna o zdjęcie maski, ukazując swoją prawdziwą, przeraźliwie białą twarz.

Imperium kontratakuje wprowadza wreszcie do filmowego świata bohatera o odmiennym kolorze skóry. Lando Calrissian (Billy Dee Williams) to z pewnością postać niejednoznaczna, otwarta na różnorakie interpretacje; co istotne, pojawienie się na scenie dawnego przyjaciela Hana Solo stanowi pod wieloma względami punkt przełomowy dla fabuły piątego epizodu. Można więc powiedzieć, że po kompletnie wypłukanej z etnicznej różnorodności *Nowej nadziei* nakręcony przez Irvina Kershnera *sequel* stara się z naddatkiem odrobić zaciągnięty (choćby u czarnej publiczności) dług. Lando przedstawiony jest jako czarujący dżentelmen, odpowiedzialny biznesmen, a jednocześnie ciąży na nim szmuglerska przeszłość. Okazuje się jednak zdrajcą, kolaborantem (choć niechętnym) Imperium, a jego zdrada doprowadza do uwięzienia Hana Solo. Ostatecznie zarządca Miasta w Chmurach staje po stronie sił dobra, a w kolejnej części odpokutowuje swoje winy po dwakroć – przyczyniając się nie tylko do uratowania Hana z rąk gangstera Jabby, ale też dowodząc rebelianckimi siłami w ataku na drugą Gwiazdę Śmierci.

Pojawienie się w świecie „Gwiezdných Wojen” czarnoskórej postaci Nama tłumaczy m.in. wpływem zmieniającej się polityki wobec mniejszości etnicznych, przede wszystkim publicznej debaty nad wprowadzeniem w życie akcji afirmatywnej (*affirmative action*). Amerykański filmoznawca ponownie szuka zatem interpretacji zgodnej z przeświadczeniem o politycznej naturze filmów science fiction, będących odzwierciedle-

8 A. Howe, *op. cit.*, s. 17.

niem panujących nastrojów. Wedle tego klucza ambiwalentny status Lando, jako zarazem zdrajcy i przyjaciela, obrazuje problem „lojalności wobec rasy”, społeczny dylemat związany z wejściem przedstawicieli czarnej mniejszości w obręb klasy średniej (tzw. *buppies*) przy jednocześnie oskarżeniu o zdradę rasy przez pozostałą część mniejszości⁹. Równocześnie jego obecność podyktowana może być generalną zmianą klimatu w Hollywood, szczególnie jeśli postać Lando potraktuje się jako swego rodzaju uzupełnienie postaci Hana Solo, a zarazem postać bardziej funkcyjną niż prawdziwie „dziki” (bo porozumiewający się niezrozumiałym językiem) Chewbacca. W tym sensie pojawienie się czarnoskórego bohatera to przykład zastosowania zasady tokenizmu, symbolicznego starania się o włączenie przedstawicieli mniejszości w obręb dominującej grupy, skutkujące jedynie fałszywym, bo ograniczonym i niereprezentatywnym, wrażeniem równości¹⁰. Obecność Lando tym samym przekreślać ma wcześniejszą nieobecność postaci nie-białych.

Para dawnych przemytników stanowi również wierne przedstawienie „wątku kumpłowskiego”, spopularyzowanego w latach 80. w podgatunku kina kryminalnego określanego jako *interracial buddy cop movies*, w którym bohaterowie to partnerzy o odmiennym kolorze skóry (najślawniejszy taki duet to Martin Riggs i Roger Murtaugh z serii *Zabójcza Broń* zapoczątkowanej w 1987 r.)¹¹. Międzyrasowa relacja kumpelska, z jaką mamy do czynienia również w przypadku gwiazdnowojennych szmuglerów, ma zatem określoną wymowę ideologiczną, szczególnie jeśli rozszerzymy tę relację o trzeciego aktora – księżniczkę Leię, o której względy w pewnym sensie obaj mężczyźni konkurują. Andrew Howe kładzie szczególny nacisk na seksualny wydźwięk pierwszej sceny spotkania Lando z Leią, który zwraca się do niej słowami „Hello! What have we here?”, lustrując ją wyraźnie pożądliwym wzrokiem, co stanowi

najbardziej niewygodne skrzyżowanie rasy i seksualności w całym filmowym kanonie Lucasa. Obdarowanie Lando hiperseksualnym libido lokuje narrację w obrębie długiej i mętnej historii ukazywania w amerykańskiej fikcji męskich przedstawicieli odmiennej rasy jako obdarzonych ogromnymi możliwościami seksualnymi. Przedstawienie rasowego innego [org. *racial other*] jako hiperseksualnego służy jedynie konstrukcji postaci jako zagrożenia dla białej bohaterki, w tym wypadku wprowadzając kolejnego jeszcze potencjalnego zalotnika w zatłoczonym już salonie [przeł. J. B.]¹².

9 A. Nama, *op. cit.*, s. 32.

10 K. J. Wetmore, *The Empire Triumphant: Race, Religion and Rebellion in the Star Wars Films*, Jefferson 2005, s. 132.

11 E. Durys, *Amerykańskie popularne kino policyjne w latach 1970–2000*, Łódź 2013, s. 260–267, 299–327.

12 A. Howe, *op. cit.*, s. 14.

Nowa trylogia otwiera uniwersum „Gwiezdnych Wojen” na galaktyczny multikulturalizm. W porównaniu z epizodami wcześniejszymi, gros postaci drugoplanowych to obcy, nie stanowiący już tylko i wyłącznie egzotycznego tła dla poczynąń bohaterów ludzkich. Wydaje się, że Lucas wziął sobie do serca wcześniejszą krytykę – choć sam reagował dość agresywnie na wszelkie oskarżenia o rasizm – i począwszy od *Mrocznego widma* stopniowo rozszerzał gwiezdnowojenny pejzaż obcości. Planeta-miasto Coruscant, serce Republiki, jawi się jako faktyczne centrum świata Odległej Galaktyki, kosmopolityczna stolica zamieszkała przez niezliczone rasy humanoidalnych obcych, piastujących istotne funkcje m.in. w galaktycznym Senacie czy w Radzie Jedi. Co ciekawe, nowi obcy posługują się językiem angielskim (zwanym *basic* w świecie „Gwiezdnych Wojen”), w odróżnieniu od większości rozumnych gatunków pojawiających się w starej trylogii porozumiewających się zazwyczaj własnymi narzeczami (np. Ludzie Pustyni, Jawowie, Ewoki, Wookiee itp.). W nowej trylogii obcy posługują się jednak specyficznymi akcentami, dającymi asumpt do tropienia powiązań pomiędzy naszym światem a kosmosem Lucasa. Ku oburzeniu twórcy „Gwiezdnych Wojen”, amerykańscy krytycy prawie jednogłośnie zarzucili mu rasizm – tym razem nie z powodu pominięcia różnorodności, ale budowania wizerunków obcych gatunków w oparciu o jawnie rasistowskie stereotypy i karykatury¹³. Przyjrzyjmy się wysuwany pod kątem nowej trylogii oskarżeniom.

Naczelnymi antagonistami *Mrocznego widma* to Nemoidianie (dowodzeni przez wicekróla Nute’a Gunraya), humanoidalni obcy przemawiający z ciężkim, wschodnioazjatyckim (tajskim) akcentem¹⁴. Ich wygląd i zachowanie kojarzyć się może z karykaturą azjatyckich czarnych charakterów z XX-wiecznej popkultury, przede wszystkim z postacią Fu Manchu, archetypicznego geniusza zbrodni powołanego do życia przez brytyjskiego pisarza Saxa Rohmera, którego postać reprodukowana była w niezliczonych serialach książkowych i filmach. Długie szaty noszone przez Nemoidian, jak również charakterystyczne nakrycia głów, przypominają strój Fu Manchu. Z kolei Watto, handlarz niewolnikami z planety Tatooine, przywołuje stereotyp antysemicki: charakterystyczny wygląd (długi nos, broda, nakrycie głowy), semicki akcent (interpretowany różnie, czasem jako arabski, czasem jako hebrajski) oraz skąpstwo desygnują go wedle krytyków do bycia jawną karykaturą postaci pochodzenia semickiego.

13 D. Chen, *Racism and Ethnic Stereotypes in “Star Wars: The Phantom Menace”*, <http://www.davechen.net/2012/02/racism-stereotypes-phantom-menace-star.html> [dostęp: 30.09.2014].

14 Lucas pozostaje wierny konwencji wprowadzonej w starej trylogii, w której wszyscy oficerowie Imperium grani byli przez aktorów brytyjskich.

Amerykańscy krytycy najwięcej uwagi poświęcili jednak postaci Jar-Jara Binksa, gapowatego i niepoważnego Gunganina, którego uznano za rasistowską figurę wpisującą się w model historycznych reprezentacji Afroamerykanów, rozpowszechnioną w XIX-wiecznej kulturze popularnej Stanów Zjednoczonych. Zdradzać go ma, tak jak w poprzednich przypadkach, język: Jar-Jar mówi z karaibskim akcentem, w zasadzie posługując się pidginem języka angielskiego. Mniej przekonujące wydają się interpretacje jego wyglądu (np. uszy kojarzące się jakoby z dredami), o wiele bardziej jego zachowanie, kodujące go w świadomości widzów jako następcę takich archetypicznych dla amerykańskiej kultury figur jak pocziwy *Uncle Tom*, gruba i matriarchalna *Mammy*, prosty i tchórzliwy *Coon* czy hiperseksualny (i stanowiący zagrożenie) *Buck*. Donald Bogle przeszedł historię tych figur w amerykańskim kinie i telewizji, udowadniając tym samym długie trwanie tej tradycji przedstawiania ludzi czarnoskórych, której korzenie sięgają czasów Rekonstrukcji¹⁵. Nama z kolei określa Jar-Jara jako fantastycznonaukowy wariant figury *Zip Coona*¹⁶. Jego postać pod wieloma względami wpisuje się w te modele interpretacyjne: jest pocziwym, fajtłapowatym towarzyszem białych Rycerzy Jedi, nie ogarniającym tego, co dzieje się wokół niego, wykazując się przy tym prostotą myślenia, serdecznością i bezkrytycznością. W odniesieniu do rodzimej kultury można się pokusić o określenie Gunganina mianem ideologicznego brata sienkiewiczowskiego Kalego, w gwiazdnej sadze pełni bowiem rolę naiwnego, infantylnego sidekicka, co istotne, odpowiedziałnego w *Mrocznym widmie* za przeważającą większość wstawek humorystycznych. Podobnie jak w przypadku wcześniejszych oskarżeń o rasizm w starej trylogii, Lucas zareagował oburzeniem, głośno sprzeciwiając się takim odczytaniom filmu; w tym świetle szczególnie intrygujące są dalsze ekranowe losy Jar-Jara. W kolejnych dwóch częściach odgrywa on już marginalną rolę, pojawiając się zaledwie w kilku scenach, a jednocześnie to za sprawą jego decyzji galaktyczny Senat poddaje pod głosowanie wniosek o zwiększenie uprawnień kanclerza Palpatine'a. W szerszym planie Jar-Jar bezpośrednio przyczynia się zatem do narodzin Imperium.

Z pewnością jednak istotna różnica w przedstawianiu etnicznego zróżnicowania uniwersum „Gwiazdnych Wojen” w starej trylogii oraz w częściach późniejszych jest znacząca – z każdym kolejnym epizodem pojawia się coraz więcej wizerunków „innego”. Uderzająca „białość” *Nowej nadziei* zostaje przełamana pojawieniem się na scenie najpierw

15 Zob. D. Bogle, *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks: An Interpretive History of Blacks in Films*, New York 1973.

16 A. Nama, *op. cit.*, 34.

postaci Lando Calrissiana, a następnie dwóch kolejnych drugoplanowych bohaterów granych przez czarnoskórych aktorów: Kapitana Panakę (Hugh Quarshie), osobistego ochroniarza królowej Amidalii, oraz Mistrza Jedi Mace'a Windu (Samuel L. Jackson), będącego w zasadzie prawą ręką Mistrza Yody¹⁷. W przypadku niektórych postaci nieludzkich Lucasowi udało się sztuka wykreowania obcych, którzy nie mają rzeczywistego związku z jakimikolwiek mniejszościami etnicznymi, jak choćby smukli genetycy z Kamino czy podobni do insektów Geonosianie¹⁸. Ich obecność w filmie przełamuje interpretacyjny schemat kojarzenia poszczególnych obcych z mniejszościami, wskazując również, że spora część owych asocjacji może być skutkiem nie tyle świadomego powielania etnicznych stereotypów, co po prostu bezrefleksyjnym korzystaniem z figur zaczerpniętych z historii amerykańskiej popkultury (wedle tej optyki Nemoidianie jako karykatura czarnych charakterów azjatyckich to ukłon w stronę produktów popkultury okresu po II wojnie światowej, odzwierciedlających tzw. *Yellow Peril*, czyli strach przed azjatycką ekspansją)¹⁹.

Analizowane tu przypadki mogą się wydać nieuprawnionym i zideologizowanym narzucaniem daleko idących interpretacji na dzieło filmowe mające przecież ambicje nie tyle odzwierciedlać naszą kulturę, co oferować eskapistyczną przygodę osadzoną „dawno temu” i w „odległej galaktyce”. Z pewnością nie mała część podobnych zabiegów interpretatorskich analizuje treść dzieła filmowego dość powierzchownie, a przez to ignoruje złożoność kwestii etnicznych i rasowych, optując zamiast tego za prostymi paralelami²⁰. „Gwiezdne Wojny” to jednakże tekst silnie osadzony w kontekście kultury amerykańskiej, w swojej konstrukcji świadomie bądź nie odwołujący się do funkcjonujących powszechnie obrazów, motywów, figur czy wątków mających swoje źródło w różnych odgałęzieniach amerykańskiej popkultury. Nie są zatem tekstem niewinnym w tym sensie, że oddzielnie ideologii i estetyki niesie ze sobą poważne ryzyko ignorowania nie tylko znaczenia wpisanego w tekst,

17 Warto w tym miejscu wspomnieć o intrygującym (i być może sugerującym większy jeszcze potencjał transgresywny) wyróżniku postaci Mace'a Windu: jest to jedyny Rycerz Jedi posługujący się fioletowym mieczem świetlnym.

18 A. Howe, *op. cit.*, 21.

19 Zob. R. Mayer, *Serial Fu Manchu. The Chinese Supervillain and the Spread of Yellow Peril Ideology*, Philadelphia 2013.

20 Do tego typu problematycznych odczytań należy m.in. powiązanie bitwy na Endorze (oraz prymitywnym, mieszkających w lesie Ewoków) z wojną w Wietnamie, doszukiwanie się w postaci Chewbacki symbolicznego reprezentanta kultury meksykańskiej, czy oskarżenia o negatywne przedstawianie mniejszości latynoskiej (w odniesieniu do armii klonów).

ale również tego, jak z gotowym obrazem filmowym mierzą się widowie. W tym kontekście powtarzane powszechnie – i mające naturalnie swoje uzasadnienie choćby w konstrukcji opowieści zgodnej z Campbellowskim monomitem – tezy o uniwersalnym przekazie gwiazdnowojennej sagi zbyt często pomijają problem reprezentacji, a więc to, że nie każdy widz może odnaleźć się, czy też utożsamić, ze światem przedstawionym „Gwiezdnych Wojen”.

Bibliografia

- Benedyktowicz Z., *Portrety „obcego”. Od stereotypu do symbolu*, Kraków 2000.
- Bogle D., *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks: An Interpretive History of Blacks in Films*, New York 1973.
- Chen D., *Racism and Ethnic Stereotypes in “Star Wars: The Phantom Menace”*, <http://www.davechen.net/2012/02/racism-stereotypes-phantom-menace-star.html>.
- Durys E., *Amerykańskie popularne kino policyjne w latach 1970–2000*, Łódź 2013.
- Grębecka Z., *Człowiek miarą wszechrzeczy? O rasach i gatunkach w Odległej Galaktyce [w:] Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. A. Jawłowski, Warszawa 2010.
- Howe A., *Star Wars in Black and White. Race and Racism in a Galaxy Not So Far Away [w:] Sex, Politics and Religion in Star Wars: An Anthology*, red. D. Brooke i L. Deyneka, Lanham 2012.
- Mayer R., *Serial Fu Manchu. The Chinese Supervillain and the Spread of Yellow Peril Ideology*, Philadelphia 2013.
- Nama A., *Black Space. Imagining Race in Science Fiction Films*, Austin 2008.
- Roberts A., *sf and Race [w:] idem, Science Fiction*, London – New York 2006.
- Wetmore K. J., *The Empire Triumphant: Race, Religion and Rebellion in the Star Wars Films*, Jefferson 2005.

Wojciech Sitek

Uniwersytet Śląski

Ikony popkultury w służbie ideologii. *Top Gun* jako traktat o dojrzewaniu do amerykańskiej hegemonii

Abstrakt

Top Gun jako film w pełni realizujący wzorzec współpracy pomiędzy Pentagonem i Hollywood rozpatrywany jest często przez pryzmat propagandowych obrazów rekrutacyjnych, stanowiących pochwałę amerykańskiego systemu politycznego. Okazuje się jednak, że pod atrakcyjną fasadą filmu odnaleźć można metaforyczną opowieść o dojrzewaniu obywateli Stanów Zjednoczonych do roli reprezentantów świata demokratycznego. Odzwierciedlone w *Top Gun* wątki: rehabilitacji figury ojca, akceptacji zwierzchnictwa Ronalda Reagana nad narodem oraz wskrzeszenia podstaw konserwatywnej narracji o kulturze patriarchalnej miały przypomnieć narodowi amerykańskiemu o właściwej mu postawie narodu wybranego.

Słowa kluczowe

ideologia ~ Ronald Reagan
~ reaganomatografia ~ kino
nowego patriotyzmu ~ Top
Gun

Ikony popkultury w służbie ideologii. *Top Gun* jako traktat o dojrzewaniu do amerykańskiej hegemonii

Filmy podlegające politycznym wskazówkom reaganizmu, czyli doktryny politycznej Ronalda Reagana, były realizowane w duchu jawnie propagandowego modelu kina¹. Produkcje te zaoferowały amerykańskiej publiczności w latach 80. falę „kosmicznej gigantomanii”² i ugruntowały przekonanie o militarnym zwierzchnictwie Stanów Zjednoczonych nad światem. Obciążone ideologicznym trybutem kino akcji, odpowiadając na antymilitarystyczne postulaty krytyków imperializmu i zwolenników zmniejszania potencjału wojskowego, stało się remedium na porażki polityki zagranicznej i wewnętrznej³. Przede wszystkim reaganomatografia⁴

1 Jak pisał Rafał Syska, „Reagan potrzebował filmów, które w mniej lub bardziej zawołowany sposób będą promować jego program polityczny”. R. Syska, *Reaganomatoretro, czyli czekając na herosa*, „EKRANY” 2012, nr 9, s. 16.

2 W. Wierzewski, *Panorama kina światowego USA-80: najważniejsze – przemiany obyczaju*, „Kino” 1980, nr 181, s. 40.

3 Zob. D. Kellner, *Film, Politics, and Ideology: Reflections on Hollywood Film in the Age of Reagan*, <http://bit.ly/2oDAZDq>, s. 8 [dostęp: 4.04.2013].

4 Przyjęte w niniejszym artykule rozumienie pojęcia jest tożsame z definicją zaproponowaną przez Piotra Kletowskiego. Autor charakteryzował reaganomatografię jako „nurt w kinie amerykańskim powstały na początku lat 80. z inicjatywy administracji prezydenta R. Reagana, postulującej walkę z wpływami »Imperium zła« – jak Reagan określił Związek Radziecki – oraz defetyzmem wywodzącym się z kontrkultury. Filmy powstałe według wytycznych propagandy republikanów miały przekonać społeczeństwo o zagrożeniach ze strony Bloku Wschodniego [...] i zatrzeć poczucie porażki w wojnie wietnamskiej”. P. Kletowski, *Reaganomatografia* [w:] *Encyklopedia kina*, red. T. Lubelski, Kraków 2010, s. 814. Syska zwracał z kolei uwagę, że można „wyróżnić przynajmniej trzy formy reaganomatografii, w różny sposób upolitycznione i w różny sposób odwołujące się do minionych dekad. Po pierwsze więc, powstał nurt filmów o superbohaterach, zastępujących neurastenicznych policjantów poprzednich dekad; po drugie, rozwinęły się konserwatywne wersje kontestacyjnych »gatunków filmowych« (film drogi, horror młodzieżowy, rockowy film muzyczny), które – ko-

zacierając przykre wspomnienie interwencji wojskowej w Wietnamie. Powstałe w latach 80. filmy tworzyły „iluzję, że wojna ta była jednak przez USA wygrana. Nie dokonywały »autobiczowania«, nie rozliczały z kosztów interwencji”⁵. Przyspieszały natomiast rekonwalescencję „amerykańskiej opinii publicznej, przewyciężającej [...] poczucie winy”⁶. W odniesieniu do sztuki filmowej celem administracji Ronalda Reagana było zastąpienie pesymistycznego kierunku rozliczeniowego nurtem kreującym pozytywny obraz mocarstwa, zgodnie ze strategią przepisywania historii⁷.

Zamiast podejmować próby rozliczania konkretnych decyzji, które doprowadziły do polityczno-wojskowych niepowodzeń, twórcy hollywoodzcy zmienili akcenty w narracji historycznej i zaproponowali widzom wątki fabularne dalekie od sedna problemu. W filmach winą za porażki na arenie międzynarodowej nie obarczano konkretnych polityków, dowódców czy armii, ścierającej się ze znacznie słabszym, północnowietnamskim nieprzyjacielem. Za cele ataków obierano sobie między innymi anonimowych biurokratów, antywojenne nastroje społeczeństwa oraz nadmierną emfazę zaawansowanej technologii⁸. Przepisywanie historii stało się fundamentem bieżącego dyskursu militarystycznego Stanów Zjednoczonych, które za pośrednictwem Hollywood zaczęły eksponować wyobrażenia wojennych sukcesów, a nie porażek (wcześniej podobną strategię zastosowano między innymi podczas realizacji filmu *Zielone berety*, reż. M. LeRoy, J. Wayne, R. Kellogg, USA, 1968)⁹.

rzystając z anarchizujących własności swych protoplastów – stworzyły atrakcyjną fabularnie, ale zachowawczą ideowo specyfikę swych reprezentacji; wreszcie, po trzecie, ogromną popularnością zaczęły się cieszyć filmy dosłownie wskrzeszające dekadę lat 50., wyrosłe z nostalgii *American Graffiti*, ukazujące bohaterów, którzy przemierzali się w czasie do idealizowanych krain młodości swych rodziców”. R. Syska, *op. cit.*, s. 17.

5 M. F. Gawrycki, *Uwikłane obrazy. Hollywoodzki film a stosunki międzynarodowe*, Warszawa 2011, s. 275.

6 m. [właśc. M. Halberda], *Rambo i interpretatorzy*, „Arka” 1987, nr 19, s. 48.

7 Zob. G. Studlar, D. Desser, *Never Having to Say You're Sorry: Rambo's Rewriting of the Vietnam War* [w:] *From Hanoi to Hollywood: the Vietnam War in American Film*, ed. by L. Dittmar, G. Michaud, New Brunswick 1990, s. 101.

8 Zob. M. D. Popowski, *Top Gun* [w:] *Movies in American History*, ed. by P. C. DiMare, Santa Barbara 2011, s. 499. Orientacja antytechnologiczna i niechęć wobec nowych typów uzbrojenia była charakterystyczna dla nurtu postwietnamskiego kina akcji. Rambo niszczy operacyjne biuro Murdocka (*Rambo 2*, reż. G. P. Cosmatos, USA, 1985). Oddział z *Niespotykanego męstwa* (reż. T. Kotcheff, USA, 1983) korzysta ze sfatygowanego sprzętu, pochodzącego z czasów wojny koreańskiej (bezproduktywni agenci CIA są zaś wyposażeni w nowoczesne urządzenia). Z udogodnień technologicznych demonstracyjnie rezygnuje także Braddock, który ufa przede wszystkim własnym umiejętnościom i sprawdzonym narzędziom wojennym (cykl *Zaginiony w akcji*, 1984–1988).

9 Zob. E. Levy, *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*, New York 1999, s. 506.

Analogicznie wobec dążeń Reagana, zmierzającego do zintensyfikowania konfliktu zimnowojennego, filmowy reaganizm miał na celu potwierdzenie amerykańskiej preponderancji w świecie. W ekranowych prognozach eskalacji konfliktu pomiędzy USA i Związkiem Radzieckim, kinematografia potwierdzała moralne prawo Stanów Zjednoczonych do objęcia globalnego przywództwa politycznego. Podejmowane przez Hollywood wysiłki w pełni odzwierciedlił obraz *Top Gun* (reż. T. Scott, USA 1986), w którym manicheistyczny podział świata lansowany przez administrację Reagana (szlachetne Stany Zjednoczone i Imperium zła)¹⁰ objawił się za sprawą plastycznie odzwierciedlonych antynomii politycznych lat 80.¹¹ Podobne hurraoptymistyczne obrazy dokonujące reinterpretacji zdarzeń historycznych nie tylko zacierały pamięć krępujących porażek, ale także przekonywały społeczeństwo amerykańskie o roli USA jako światowego hegemonu, zwierzchnika wolności i demokracji¹². Z tego względu reaganizmowi przypisywano wymiar ideologicznej sanacji, recepty na postępujący kryzys wyznawanych w społeczeństwie wartości. Orędownikiem nowego światopoglądu stało się Hollywood, które przypomniało narodowi amerykańskiemu o właściwej mu postawie narodu wybranego.

Odnowieniu świadomości sukcesorów miały służyć konkretne zabiegi narracyjne i realizacyjne, stanowiące o ideologicznej wymowie kinematografii doby reaganizmu¹³. Reaganomatografia funkcjonowała na zasadach terapii psychoanalitycznej, której celem było odkrycie przyczyn kryzysu amerykańskiej tożsamości. Marazm wiązano przede wszystkim z wydarzeniami, które miały miejsce u schyłku lat 60. i w latach 70. (ilustrację dokonujących się w tym czasie przemian zawarto między innymi w serialu *Cudowne lata*, 1988–1993). W toku analizy autorzy filmowi próbowali dotrzeć do dziecięcej wrażliwości dorosłych widzów; tworzyli „magiczny” nastrój¹⁴, służący powrotowi

10 Zob. D. Kellner, *Media Culture. Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern*, London – New York 2003, s. 75.

11 Zob. M. D. Popowski, *op. cit.*, s. 499.

12 Zob. M. Sturken, *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*, London 1997, s. 86.

13 Zob. R. Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*, New York 2003, s. 147–155. Robin Wood omawiając specyfikę reaganomatografii wskazuje między innymi na: udzielnienie kina (ukierunkowanie na proste opowieści), dbałość o efekty specjalne, związki pomiędzy fantazyjną odtwórczością i potrzebą oryginalności, obawę o przebieg prac nad rozwojem technologii nuklearnej, strach przed faszyzmem, restaurację figury ojca.

14 Wood, pisząc o magicznym charakterze hollywoodzkich realizacji, wskazuje po pierwsze, na cudowne wydarzenia obecne w warstwach fabularnych filmów, po drugie, na czar realizacyjny produkcji, których autorzy wykorzystywali spektakularne efekty specjalne. Zob. *ibidem*, s. 147–148.

do psychicznej równowagi, nienaruszonej przez kompromitujące epizody polityczne; zestawiali wreszcie obrazy współczesności z wyidealizowanymi wspomnieniami z dzieciństwa lub wyobrażeniami czasów młodości rodziców tychże odbiorców (*Peggy Sue wyszła za mąż*, reż. F. F. Coppola, USA, 1986; *Powrót do przyszłości*, reż. R. Zemeckis, USA, 1985)¹⁵. Regres mentalny pomagał w zatarciu poczucia odpowiedzialności za popełnione błędy, które odebrały „niewinność” Stanom Zjednoczonym. Jednocześnie twórcy włączali do fabuł wątki zagrożeń dla tych cenionych wartości; niebezpieczeństw, którym stawić czoła mógł jedynie metaforyczny ojciec narodu – prezydent Reagan. Wprowadzający w mityczny świat konserwatywnych fantazji opiekun, republikański praojciec, miał być przewodnikiem pobudzającym reakcyjne nastroje w społeczeństwie. Figura ojca, niczym metasystem zapewniający stabilność społeczną, objęła swoim zasięgiem niemal wszystkie gatunki filmowe i prądy artystyczne¹⁶.

Wśród manifestowanych przez twórców *Top Gun* aspiracji politycznych najważniejsze było promowanie agresywnego militarystyki, anty-tetycznego względem martyrologicznych conceptów upadku Ameryki¹⁷. W radykalizujących się konserwatywnie Stanach Zjednoczonych dziecięce obawy o przyszłość ojczyzny doprowadziły do ogłoszenia ogólnonarodowej pochwały armii, umocnienia się naiwnej wiary w siły wojskowe i odrodzenia amerykańskiego kultu siły. Będąc wizualnym wskaźnikiem towarzyszącym restauracji triumfalizmu, *Top Gun* zaprezentował sedno doktryny politycznej Ronalda Reagana: antykomunizm, indywidualizm,

15 Zob. *ibidem*, s. 147–155. Podobną funkcję pełnił – pod pewnymi względami – cykl „Gwiezdne Wojny” (1977–1983), którego nostalgiczny wymiar opisywał Fredric Jameson. Teoretyk zwrócił uwagę, że „nie jest to film historyczny o międzygalaktycznej przeszłości”, jednakże kluczowym doświadczeniem kulturowym „dla pokoleń dorastających pomiędzy latami 30. i 50. były sobotnio-popołudniowe serie w rodzaju *Królika Rogera* – łajdacy przybywający z kosmosu, prawdziwi amerykańscy bohaterowie, bohaterki w opałach, promienie śmierci albo śmiercionośna skrzynka, a na koniec zawieszenie akcji, z cudownym rozwiązaniem, które można było zobaczyć w następne sobotnie popołudnie. *Gwiezdne wojny* przywróciły owo doświadczenie pod postacią pastiszu [...], dalekie od bezcelowej satyry na martwe już formy, zaspokajały głębką [...] tęsknotę za powtórnym ich przeżyciem”. F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, przeł. P. Czapliński [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 198.

16 Zob. *ibidem*, s. 152.

17 Ekranowe wizje zmilitaryzowanej Ameryki, które powstały w czasie prezydentury Reagana, przywołują na myśl – obecne w literaturze fantastyczno-naukowej XX w. – wyobrażenia Stanów Zjednoczonych przyszłości, prowadzących ciągłą rywalizację wojenną (*Kawaleria kosmosu* Roberta A. Heinleina).

moralną jednoznaczność, nacjonalizm¹⁸ i gloryfikację – wywodzących się z wyższej klasy średniej – elitarnych grup białych profesjonalistów¹⁹.

Jeśli filmy postwietnamskie, odsłaniając pamięć konfliktu, podejmowały problem wciąż niezagojonych ran, to *Top Gun* stanowił magiczne panaceum rekompensujące haniebną porażkę²⁰. Film wystąpił przeciwko powojennej frustracji i zaproponował atrakcyjne wyobrażenie nowo-czesnych działań zbrojnych, korespondujące z mitem niezwycięzonych Stanów Zjednoczonych²¹. Kinematografia wyszła naprzeciw amerykańskiemu marzeniu o powrocie do czasów dawnej świetności, związanym z potężnym, zaangażowanym wojskiem, działaniami na wielu frontach, adaptacją do najróżniejszych warunków i wysokim morale²². W latach 80. o militarnej potędze stanowiły siły powietrzne, które znosiły konieczność prowadzenia wyczerpującej wojny naziemnej²³. Na powrót zaufaniem obdarzono zatem postęp technologiczny, o którego ożywym trendzie przekonywały produkcje hollywoodzkie (na przykład *Firefox*, reż. C. Eastwood, USA, 1982 i *Pierwszy krok w kosmos*, reż. P. Kaufman, USA 1983)²⁴.

Top Gun okazał się wzorcową manifestacją trendu do zacieśniania współpracy pomiędzy Pentagonem i Hollywood²⁵. Wspólne działania

18 Zob. M.D. Popowski, *op. cit.*, s. 499.

19 Zob. Y. Tzioumakis, S. Lincoln, *The Time of Our Lives: Dirty Dancing and Popular Culture*, Detroit 2013, s. 89.

20 Zob. A.J. Bacevich, *The New American Militarism: How Americans Are Seduced by War*, Oxford 2005, s. 113.

21 Zob. *ibidem*.

22 Narracja ta była wykorzystywana także w filmach wymykających się specyfice reaganomatografii. W zrealizowanym w 1980 roku obrazie *Wielka czerwona jedynka* (reż. S. Fuller), portretującym szlak bojowy żołnierzy 1. Dywizji Piechoty armii Stanów Zjednoczonych podczas II wojny światowej, Amerykanie są zawsze gotowi do walki – niezależnie od tego czy przebywają w północnej Afryce, na Sycylii, na plaży Normandii, w głębi Francji, Belgii czy Niemiec.

23 Zob. R. O'Donnell, *Performing Masculinity: the Star Persona of Tom Cruise*, London 2012, <http://bit.ly/2nXsFGK>, s. 15 [dostęp: 4.04.2013].

24 Sugestywne są statystyki wykazujące, że od momentu premiery *Top Gun*, ilość wniosków młodych ludzi starających się o przyjęcie do szkół lotnictwa marynarki wojennej wzrosła o 500%. Zob. *ibidem*.

25 Więcej o powiązaniach Pentagonu i Hollywood, zob. T. Shaw, *Hollywood's Cold War*, Amherst 2007, za: M.D. Popowski, *op. cit.*, s. 501. Marcin Florian Gawrycki omawiając wskazany wątek zwraca uwagę na fakt, że to właśnie od filmu *Top Gun*, „uważanego za majstersztyk wojskowej propagandy, współpraca Hollywoodu z Pentagonem przybrała bardziej zinstytucjonalizowaną formę”. M.F. Gawrycki, *op. cit.*, s. 93. Choć zatem związki Hollywood z amerykańskimi agencjami rządowymi zachodziły już w drugiej (*Charlie żołnierzem*, reż. Ch. Chaplin, USA, 1918), trzeciej (*Skrzydła*, reż. W.A. Wellman, H. d'Abbadie d'Arrast, USA, 1927; *Łódź podwod-*

obu instytucji były traktowane przez polityczną administrację Reagana jako perspektywiczne inwestycje propagandowe²⁶. Powodzenie realizacji często było zależne od wsparcia Pentagonu²⁷, dlatego wytwórnie filmowe, w zamian za pomoc techniczną i finansową, promowały pozytywny wizerunek wojska. Jednocześnie Departament Obrony także zabiegał o podobne porozumienia, pozwalające na „pozyskanie widowni międzynarodowej [...] i krajowej” oraz zapewniające „stały dopływ rekrutów”²⁸. Z powodu popularyzacji tego modelu współpracy i przez wzgląd na romantyczny obraz marynarki wojennej nakreślony w filmie, *Top Gun* uznawano w pierwszej kolejności za produkcję wspomagającą procesy rekrutacyjne²⁹. Z czasem okazało się, że pod atrakcyjną fasadą kryła się także metaforyczna opowieść o dojrzewaniu obywateli Stanów Zjednoczonych do roli reprezentantów cywilizacji³⁰. Z jednej strony, szkoła *Top Gun*, której personel kierowniczy organizuje wojskowy konkurs szkoleniowy, stanowi oczywistą pochwałę amerykańskiego systemu politycznego, dowodzącego wyższości indywidualizmu i demokracji Stanów Zjednoczonych nad kolektywizmem i totalitaryzmem Związku Radzieckiego. Ośrodek *Top Gun* celebrowa indywidualny heroizm, męstwo wojskowe i konserwatywne, amerykańskie wartości³¹. Z drugiej strony, obecne w warstwie fabularnej liczne wątki młodzieżowej rywalizacji (o kobietę, honor, sukces sportowy i uznanie grupy) sprawiają, że scenariusz *Top Gun* jest „niczym innym jak nową wersją historyjki o trudnym wchodzeniu w wiek męski”³².

Rys fabularny filmu ewokuje powszechny w amerykańskiej popkulturze motyw męskiego dojrzewania w toku szkolnej edukacji³³. W popkul-

na, reż. F. Capra, USA, 1928; *Lotnik*, reż. F. Capra, USA, 1929) i czwartej dekadzie XX w. (*Sterowiec*, reż. F. Capra, USA, 1931), *Top Gun* może być rozpatrywany jako produkcja inicjująca model formalnego partnerstwa. Zob. *ibidem*, s. 88–99.

26 *Ibidem*, s. 95.

27 *Ibidem*, s. 94.

28 *Ibidem*, s. 95.

29 Zob. M.D. Popowski, *op. cit.*, s. 501.

30 Zob. *ibidem*.

31 Zob. D. Kellner, *Media Culture...*, s. 75. Douglas Kellner zwraca uwagę, że film nie jest tak zaciekle antykomunistyczny jak inne produkcje reaganomatograficzne. Wciąż jednak przypomina o naturalnym wrogu Amerykanów i jego licznych sojusznikach (filmowe interwencje dotyczą przede wszystkim obszaru Oceanu Indyjskiego, rosyjskie MiGi muszą być zatem powiązane z lotnikami blisko-wschodnich sprzymierzeńców – m.in. Libanu). Zob. *ibidem*, s. 75.

32 N. Floyd, *Top Gun*, przeł. K. Zarębski, „Film na Świecie” 1987, nr 347/348, s. 129.

33 Warto w tym kontekście zasygnalizować pokrewieństwo kulturowe filmu *Top Gun* z nurtem *Bildungsroman*, które jednak – z uwagi na ograniczenia objętościowe publikacji – nie zostaną szerzej omówione.

turowej wariacji na temat reaganistycznego moralitetu, patos bogoojczyźniany ustąpił miejsca kulturowej fantazji o licealnym czasie dorastania. Gotowości do podjęcia dorosłego życia dowodzą w *Top Gun* (podobnie jak w produkcjach profilowanych *stricte* jako „szkolne”) udane zmagania sportowe z rówieśnikami, pogodzenie się z utratą przyjaciela, zapomnienie uraz żywionych względem ukochanej i pojednanie z rodzicami. Fakt, iż błahe, licealne troski z powodzeniem przeniesiono na grunt historii o szkoleniu elitarnych żołnierzy, zdecydował o tym, że tę hybrydyczną produkcję odczytywano na wiele różnych sposobów. Po pierwsze, *Top Gun* wiązano z filmami skierowanymi do młodej widowni. Po drugie, krytycy wskazywali na wrażenie uczestnictwa w seansie będącym serią wideoklipów³⁴. Niektórzy badacze zwracali zaś uwagę na wizualną ekspozycję, generującą skojarzenia z pop-musicałem³⁵. Po trzecie, w rozważaniach nad obrazem Tony’ego Scotta podejmowano problem pokrewieństwa filmu z formułą afiszów propagandowych³⁶. Nieprzychylnie nastawieni recenzenci mówili o aktorskiej wersji plakatu rekrutacyjnego lub pełnometrażowej wersji reklamy propagandowej „Be All You Can Be”³⁷. Bardziej radykalnie wypowiadała się Pauline Kael, zdaniem której *Top Gun* był intencjonalnie wykreowaną zachętą do podjęcia trudów wojskowej kariery³⁸. Dzięki stworzeniu „urzekająco lśniącej fasady”³⁹ (wizualnej atrakcyjności odnoszonej między innymi do „higienicznego” aspektu filmu), a także – jak pisał Andrew Bacevich – zobrazowaniu uproszczonej konfliktowości (polegającej na monochromatycznym wyobrażeniu sporów politycznych) i wskutek promocji przebojowości i energiczności⁴⁰, film skupiał uwagę niczym plakat, przedmiot wizualnej kontemplacji⁴¹.

W obrębie niniejszej refleksji, rys fabularny *Top Gun* stanie się pretekstem do odczytania filmu przez pryzmat młodzieżowej historii o szkolnej inicjacji. *Top Gun* wyraźnie przewartościowuje bowiem kwestię przygotowań do wojny i szkolenia żołnierzy, którzy mają dostęp do warunków zaburzających stereotypowe wyobrażenie zmagania

34 J. Valot, *Top Gun*, przeł. J. Galewska, „Film na Świecie” 1987, nr 347/348, s. 130.

35 Zob. M.D. Popowski, *op. cit.*, s. 499.

36 Zob. A.J. Bacevich, *op. cit.*, s. 114.

37 Zob. V. Canby, *Vintage Plotting Propels Mach 11 Planes in Top Gun*, „New York Times” 1986, 8 czerwca, R. Kempley, *Cruise in Control*, June „Washington Post” 1986, 16 maja, za: A.J. Bacevich, *op. cit.*, s. 113.

38 Zob. P. Kael, *Top Gun*, „New Yorker” 1986, 16 stycznia, za: A.J. Bacevich, *op. cit.*, s. 114.

39 N. Floyd, *op. cit.*, s. 128.

40 Zob. A.J. Bacevich, *op. cit.*, s. 114–115.

41 Zob. P. Kael, *op. cit.*

wojennych⁴². Sam konflikt zostaje zaś przedstawiony niczym kluczowy etap obrzędu przejścia, w którym rekruci udowadniają swoją gotowość do podjęcia dorosłego życia. Dojrzwanie według jasno określonych zasad (propagowanych w rzeczywistości przez administrację Ronalda Reagana) miałyby pomóc w zanegowaniu kontrkulturowych inklinacji oraz przysłużyć się wskrzeszeniu mitycznych, amerykańskich wartości: patriotyzmu, gotowości do oddania życia za ojczyznę, jasnego podziału na dobro i zło, silnej pozycji mężczyzny jako głowy rodziny, kultu siły, wiary w boskie przeznaczenie amerykańskiego narodu i wielu innych przymiotów, wchodzących w skład konserwatywnej fantazji.

Wymienione „tradycyjne” wartości zostają w *Top Gun* skorelowane ze specyfiką lat 80. i preferowanym wówczas ujęciem cielesności. Bohaterom filmu „od początku zostaje narzucone obsesyjne elitarystyczne *credo*”⁴³, przez co wizualnie bardziej przypominają oni mężczyzn z wybiegu modowego niż gotowych do walki żołnierzy. Pete „Maverick” Mitchell i jego towarzysze nigdy nie rezygnują z posiłków, a spoceni są wyłącznie wtedy, kiedy z upodobaniem oddają się idyllicznym ćwiczeniom fizycznym⁴⁴. Bacevich zwraca uwagę, że oświetleni słońcem Kalifornii rekruci noszą luksusowe okulary Ray-Ban i skórzane kurtki ozdobione wojskowymi łatami, a poruszają się motocyklami i klasycznymi samochodami⁴⁵. Zachodzi w tym względzie fuzja kulturowych motywów właściwych latom 80. oraz specyfiki wcześniejszych dekad. Jak zauważa Nigel Floyd „specjalnie zaprojektowane ubiory lotników, wizualna gładkość filmu i rockowa oprawa muzyczna to [...] lata osiemdziesiąte, ale atawistyczny hurrapatriotyzm, polityka zimnej wojny i zaczesane gładko do tyłu włosy cofają nas do lat pięćdziesiątych”⁴⁶.

42 Wyodrębnione przez Łukasza Plesnara topografie konfliktów (m.in. lokalizacje z grup: „okopy, zasieki z drutu kolczastego, bunkry itp. umocnienia”, „tropikalne krajobrazy południowo-wschodniej Azji i wysp Pacyfiku”, „pustynne pejzaże Sahary” oraz „pływające na powierzchni lub w głębinach wód okręty wojenne, łodzie podwodne i statki transportowe”, a także „myśliwce, bombowce i samoloty transportowe”) są w ramach wyobrażeń kina wojennego ściśle powiązane z brudem i nieczystościami. Ł. Plesnar, *A jak poszedł Johnny na wojnę... czyli o kinie wojennym* [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Kraków 2001, s. 116–117. Ciemne, zatęchłe okopy, bagniste, pełne trupów pola bitew, dokuczliwe owady i gryzonie, wszechobecna krew i ulegające rozkładowi ciała. W klasycznych produkcjach wojennych przygotowaniu do walki towarzyszy stres i niedostatek. Niezależnie od okresu (wojny lub pokoju), żołnierka rozpatrywana jest jako ryzykowny, brudny i dokuczliwy „zawód”, w ramach którego tęsknota do czystości, kąpeli i pełnego posiłku jest powszechna. Zob. A. J. Bacevich, *op. cit.*, s. 114.

43 J. Valot, *op. cit.*, s. 130.

44 Zob. A. J. Bacevich, *op. cit.*, s. 115.

45 Zob. *ibidem*, s. 114–115.

46 N. Floyd, *op. cit.*, s. 129.

Podobnie jak w filmie *Cobra* (reż. G. P. Cosmatos, USA, 1986), w *Top Gun* dokonuje się przemieszanie otoczki ikonograficznej lat 50. z politycznymi nastrojami lat 80. Tony Scott przejmuje liczne tropy kontrkulturowe i interpretuje ich przesłanie w nowym świetle⁴⁷. Skórzana kurtka i motocykl odnoszące widza do mitologizowanego, młodzieżowego buntu lat 50. (wyrażonego między innymi w filmie *Dziki*, reż. L. Benedek, USA, 1953), są prezentowane w charakterze atrybutów reaganizmu⁴⁸. Nostalgicznie rozpatrywanym ikonom przeszłości nadano status symboli reaganowskiego stylu życia⁴⁹. Retrostylizację bohaterów łączy się zaś w paradoksalnym zestawieniu z fetyszystycznym spojrzeniem na nowoczesny, zaawansowany technologicznie sprzęt. W *Top Gun*, atrakcyjny wizerunek armii ma służyć „pochwale sukcesu, egzorcyzmującego wietnamski uraz” oraz apoteozie „współzawodnictwa i zażartej męskiej rywalizacji”⁵⁰. Sztafaż amerykańskiego lotnika: moda, ekstremalne hobby, sposoby spędzania wolnego czasu, eleganckie korpusy samolotów z aseptycznymi kokpitami oraz niebanalne kantyny, w których uczestnicy szkolenia umawiają się z pięknymi kobietami⁵¹, przywołuje więc wyraźne skojarzenia z wyrafinowanymi przymiotami nowobogackiej młodzieży.

Żołnierska rzeczywistość jest upiększana także poprzez uatrakcyjnienie ścieżki rozwoju i trybu życia nowoczesnego kowboja. Jeśli licealne produkcje proponują zwykle kuszącą wizję nauki w elitarnych ośrodkach o kilkusetletnich tradycjach, szkoła *Top Gun* wyraża nowe, charakterystyczne dla Stanów Zjednoczonych w latach 80., podejście do prowadzenia wojny, czerpiące jednak z wielowiekowych zasad. Choć w przeciwieństwie do filmów o samotnie walczących żołnierzach nacisk w *Top Gun* jest kładziony na wiarę w wynalazczość, to wciąż najważniejszym elementem militarnej potęgi USA jest doskonale wyszkolony żołnierz. W *Top Gun* prezentuje się wizję konfliktów, które stanowią oczywiste odwołanie do obrazów średniowiecznych rywalizacji w ramach ceremoniałów rycerskich⁵². Jak zauważa Floyd: „Jednym z głównych celów filmu jest w istocie ocalenie od zapomnienia staroświeckiego heroizmu walk powietrznych »jeden na jednego« i przeciwstawienie ich bezosobowej, nuklearnej megaśmierci”⁵³. Należy jednak zwrócić uwagę,

47 Zob. D. Kellner, *Media Culture...*, s. 81.

48 Zob. *ibidem*.

49 Zob. *ibidem*.

50 J. Valot, *op. cit.*, s. 130. Jak zostało wspomniane wcześniej, film miał także wspomagać procesy rekrutacyjne.

51 Zob. A. J. Bacevich, *op. cit.*, s. 115.

52 Zob. *ibidem*.

53 N. Floyd, *op. cit.*, s. 129.

że w dobie zimnowojennej rywalizacji ludzka siła, odwaga i pomysłowość oraz technologiczna doskonałość nie wystarczają już do zwyciężenia wojny⁵⁴. Wykładowcy z ośrodka Top Gun wyraźnie faworyzują model wspólnotowego mierzenia się z problemami. Wygrana wynika z efektywnej współpracy poszczególnych, wysoko wykwalifikowanych żołnierzy dysponujących nowoczesną bronią⁵⁵. W *Top Gun* Stany Zjednoczone rozporządzają śmiertelnością technologią, jednak wciąż kluczowe jest – zgodne z kulturowanymi, prawicowymi wartościami – szkolenie utalentowanych żołnierzy, wykorzystujących potencjał technologiczny⁵⁶.

Słuszności przyjętego, reaganistycznego programu szkoleniowego dowodzą zreferowane w filmie zmagania z doświadczeniem liminalnym. Protagonistami filmu są mężczyźni, którzy częstokroć poddają się emocjom i stale dążą do rywalizacji. Niedoświadczeni i impulsywni piloci, niczym uczniowie szkoły średniej, spragnieni są zainteresowania i uwagi, zatem chętnie podejmują najbardziej ryzykowne manewry. Specyfika podniebnych zmagających się jednoznacznych wynikami i natychmiastową celebracją zwycięzców⁵⁷ odpowiada nastoletniej potrzebie błyskawicznego wprowadzania idei w czyn. Gorąca krew bohaterów ujawnia się także przy okazji wątków seksualnej frustracji i niezdarnych prób radzenia sobie z pożądaniem. W filmie to technologia militarna zostaje otoczona bogatą, kulturową symboliką męskiej jurności⁵⁸. Militarny trening stanowi więc paralelę dla pożądania, a walka powietrzna jest jednoznaczną metaforą seksu⁵⁹.

Wynikające z powiązania nowoczesnych rozwiązań technologicznych z żywiołowymi i aktywnymi mężczyznami napięcie między Erosem i Tanatosem motywuje bohaterów do wzmożonego współzawodnictwa⁶⁰. Objawami nie tylko wewnątrzgrupowej rywalizacji, ale także zmagających młodych pilotów z seksualnością są lingwistyczne wskazówki

54 Zob. A. J. Bacevich, *op. cit.*, s. 115.

55 Zob. *ibidem*.

56 Zob. *ibidem*. Możliwości nowoczesnych technologii podkreślane są przez dynamiczne kolaże dźwięków i obrazów, wywołujące wrażenie teledyskowości filmu. Za sprawą osiągniętej widowiskowości, *Top Gun* jest, zdaniem Kellnera, nowoczesną reinterpretacją filmu *Triumf woli* (reż. L. Riefenstahl, Niemcy, 1935). Plastyczność, dynamika wydarzeń, monumentalność współczesnej technologii oraz godne naśladownictwa bohaterstwo, honor i odwaga, przedstawione za sprawą żonglerki planami filmowymi (przejścia pomiędzy planami totalnymi i planami wielkimi) oraz szybkiego montażu, generują szereg skojarzeń z produkcjami propagandowymi. Zob. D. Kellner, *Media Culture...*, s. 76.

57 Zob. A. J. Bacevich, *op. cit.*, s. 115.

58 Zob. R. Andersen, *A Century of Media: A Century of War*, New York 2006, s. xx.

59 Zob. *ibidem*.

60 Zob. D. Kellner, *Media Culture...*, s. 77.

obecne w ich przechwałkach. Maverick przekraczając próg baru oświadcza: „To się nazywa zagęszczenie celów w polu rażenia”⁶¹. Jak zauważa James Conlon, stosowane przez pilotów określenia typu „approach”, „engage”, „maneuver”, „target”, „hit”, „shoot” pełne są dwuznaczności⁶². Pojęcia te, mimo swojego militarnego rodowodu, posiadają wyraźne konotacje seksualne⁶³. W efekcie wszelkie konfrontacje albo nabierają wymiaru erotycznego, podobnie jak w języku potocznym miłość często jest wiązana z walką⁶⁴, albo też dotyczą rywalizacji o potencjalną partnerkę seksualną. Przewodni motyw muzyczny filmu, *Danger Zone* (wyk. K. Loggins, 1986)⁶⁵, charakteryzuje nie tylko strefę będącą pod kontrolą nieprzyjaciela, ale także przestrzeń osobistą kobiety i proces nawiązywania relacji⁶⁶.

Poszczególne ujęcia i zabiegi montażowe, dialogi oraz – czerpiący z estetyki MTV⁶⁷ – teledyskowy sposób realizacji filmu służą podkreśleniu seksualności bohaterów⁶⁸. Upodobanie do erotycznej ekspozycji jest początkowo w konflikcie ze sposobem kreowania postaci Charlie, wybranki Mavericka. Kobieta, rozpoznana w barze jako nagroda i obiekt seksualny, okazuje się wykładowniczą, przedstawicielką nauk ścisłych, posiadającą doktorat z astrofizyki⁶⁹. Charlie prezentowana jest w filmie jako feministka która chętnie podejmuje rywalizację ze swoimi uczniami.

61 Zob. R. Andersen, *op. cit.*, s. xx.

62 Zob. J. Conlon, *Making Love, Not War: The Soldier Male in Top Gun and Coming Home*, <http://bit.ly/2oekrTf>, s. 4 [dostęp: 4.04.2013].

63 Zob. R. Andersen, *op. cit.*, s. xx.

64 Zob. J. Conlon, *op. cit.*, s. 4.

65 Należy zwrócić uwagę na fakt, że utwór został skomponowany na potrzeby filmu *Top Gun*. Motyw rywalizacji z wykorzystaniem maszyn odzwierciedla przewodni wątek obrazu. Dodatkowo, nakreślony w treści piosenki związek pomiędzy pojazdem i operatorem ma dwuznaczny charakter, wskazujący na seksualny wymiar relacji. Warto także pamiętać, że mianem „strefy zagrożenia” określa się czasem zachowania, które noszą znamiona wykorzystywania seksualnego.

66 Zob. J. Conlon, *op. cit.*, s. 4.

67 Telewizja muzyczna, jak pisze Mike Featherstone, służąc rozwojowi kultury konsumpcyjnej stała się narzędziem estetyzacji życia codziennego, zaś „MTV istnieje jakby w beczasowej teraźniejszości, a twórcy wideoklipów plądrują gatunki filmowe i kierunki artystyczne różnych epok, aby zamazać historyczne granice i samo poczucie historyczności. Historia zostaje rozbita na cząstki, a estetyczne hierarchie oraz kierunki ulegają zakłóceniu przez mieszanie gatunków i rejestrów – sztuki wysokiej, form popularnych i komercyjnych”. M. Featherstone, *Postmodernizm i estetyzacja życia codziennego*, przeł. P. Czapliński, J. Lang [w:] *Postmodernizm...*, s. 309.

68 Zob. S. Prince, *Visions of Empire. Political Imagery in Contemporary American Film*, New York 1992, s. 67–68.

69 Zob. D. Kellner, *Media Culture...*, s. 78.

Choć reprezentuje wiedzę, spokój i stateczność (w przeciwieństwie do uosabianej przez Mavericka żywiołowości), to jest jednak wyraźnie przewrażliwiona na punkcie swoich kompetencji (praktyczna wiedza Mavericka okazuje się bardziej przydatna niż wykształcenie akademickie)⁷⁰. Rozpatrywana wstępnie jako zagrożenie dla młodych studentów, Charlie w finale filmu kapituluje wobec dojrzałej już męskości Mavericka⁷¹. Pomimo iż to ona inicjuje miłosną grę z Mitchellem, zgodnie z reaganistycznym etosem ostatecznie staje się podległa mężczyźnie. Charlie rezygnuje z prestiżowej posady w Białym Domu by wrócić do Mavericka i oddać mu przewodnią rolę w ich związku⁷².

Próba przywrócenia narodowego zwierzchnictwa kręgowi WASP (białych Anglosasów wyznania protestanckiego) dokonuje się na gruncie problematyki rasowej dominacji białych. Nieodpowiedzialne zachowanie Mavericka wiąże się z ostrą reakcją czarnoskórego członka zespołu. Niezależnie od zasadności krytyki, sytuacja ta przyczynia się do formowania negatywnego wizerunku czarnego żołnierza. Chorobliwie ambitny pilot przypisuje winę za ćwiczeniową porażkę Maverickowi⁷³. Sposób, w jaki czyni treningowemu partnerowi wyrzuty, jego cienki, drażniący głos i wybuchowy temperament sprawiają, że Sundown zajmuje niskie miejsce w hierarchii lotników⁷⁴. Douglas Kellner zwraca uwagę, że na hełmie żołnierza podczas lotu widnieje – negatywnie konotujący jego kolor skóry – pseudonim, jednak po opuszczeniu samolotu przydomek enigmatycznie znika z hełmu, symbolicznie pozbawiając Sundowna osobowości⁷⁵.

Reaganistyczną orientację dopełnia zaprezentowana w filmie postawa życiowa bohaterów. Tony Scott formułuje ideologiczny manifest, w którym wyraża sprzeciw wobec jowialnej polityki Stanów Zjednoczonych z czasów rządów Jimmy'ego Cartera. Maverick i jego towarzysze broni wyzbywają się sceptycyzmu w ocenie słuszności podejmowanych działań⁷⁶. Nie kwestionują decyzji przełożonych i w pełni zawierzają opiekunom, których symbolicznym wzorem jest sam Ronald Reagan. Życie pilota jest zależne od szybkości podejmowania decyzji, co odzwierciedla niejako reaganistyczny trend do bezrefleksyjnego i niezwłocznego popierania prezydenta. Uczniowie szkoły Top Gun w toku instynktownych zmagani bazują zatem na podświadomej umiejętności rozpoznawania

70 Zob. *ibidem*.

71 Zob. R. O'Donnell, *op. cit.*, s. 16.

72 Zob. D. Kellner, *Media Culture...*, s. 82.

73 Zob. *ibidem*, s. 81.

74 Zob. *ibidem*, s. 81–82.

75 Zob. *ibidem*, s. 82.

76 Zob. A.J. Bacevich, *op. cit.*, s. 115.

sojuszników i wrogów⁷⁷. W diegezie filmu amerykańscy piloci są konfrontowani z łatwo identyfikowanymi, wyraźnie stygmatyzowanymi żołnierzami radzieckimi⁷⁸. Receptą na dziecięcą niepewność żołnierzy USA jest więc klarowna wizja świata, w którym dobro i zło zawsze przedstawiane są w barwach bieli i czerni.

Polityczne tropy obecne w *Top Gun* odzwierciedlają reaganomato-graficzną tendencję do trywializowania problematyki relacji międzynarodowych. Pojedynki Mavericka z przedstawicielami Armii Czerwonej przypominają o podstawowym aspekcie zabiegów autoidentyfikacyjnych, związanym z eksponowaniem różnic pomiędzy stronami konfliktu⁷⁹. W *Top Gun* mechanizm ten polega na stereotypowym definiowaniu wizualnych cech radzieckiego oponenta⁸⁰. W trakcie walk powietrznych jasne maszyny F-14 Tomcats pilotowane przez Amerykanów są atakowane przez – wyraźnie z nimi kontrastujące – czarne samoloty MiG-29. Twarze radzieckich pilotów maskowane są ciemnymi filtrami przeciwsłonecznymi, zaś na ich czarnych kaskach widoczne są wyłącznie czerwone gwiazdy⁸¹. Podobnie jak anonimowi Wietnamczycy z rozliczeniowych produkcji wojennych (typu *Rambo* czy *Zaginiony w akcji*, USA, 1984–1988), Rosjanie pozbawieni są zdolności mówienia⁸². Twarze Amerykanów są z kolei wyraźnie wyeksponowane, a na zróżnicowanych kolorystycznie kaskach widnieją pseudonimy pilotów⁸³.

Strategia ta, właściwa prostym przekazom propagandowym, definiuje klarowny układ konfliktowy wynikający z wyodrębnienia grup „naszych” i „innych” żołnierzy⁸⁴. Polityczna mapa świata z lat 80. legitymizowała przecież bipolarny podział – na obszary cywilizowane (USA) i barbarzyńskie (rejon będący pod wpływem ZSRR). Podobnie

⁷⁷ Zob. *ibidem*.

⁷⁸ Zob. *ibidem*.

⁷⁹ Interesującym zagadnieniem, wzbogacającym zasygnalizowane tu wątki, byłoby podjęcie rozważań nad – stosowanymi po drugiej stronie „żelaznej kurtyny” – mechanizmami podporządkowywania kultury popularnej celom ideologicznym.

⁸⁰ Warto zwrócić uwagę, że w porównaniu do prezentowanych z różnych punktów widzenia samolotów F-14, MiGi rejestrowane są wyłącznie z daleka. Zob. M. D. Popowski, *op. cit.*, s. 500. Portretowana ujęciami z wnętrza ciasnego kokpitu powierzchowność antagonistów zostaje zniekształcona poprzez wykorzystanie zabiegu rybiego oka. Barbaryzowanie przeciwnika dokonuje się też za sprawą realizacji zdjęć z niskiego kąta kamery, dehumanizujących pozbawionych twarzy wrogów. Zob. J. Kendrick, *Hollywood Bloodshed: Violence in 1980s American Cinema*, Carbondale 2009, s. 100.

⁸¹ Zob. M. D. Popowski, *op. cit.*, s. 499–500.

⁸² Zob. *ibidem*.

⁸³ Zob. *ibidem*.

⁸⁴ Zob. S. Prince, *op. cit.*, s. 67–68.

jak średniowieczna projekcja geograficzna wiązała strefy niepoznane, tajemnicze i nienazwane ze złem i bezprawiem⁸⁵, tak narracja Reaganistyczna definiowała wszystkie regiony spowite „żelazną kurtyną” jako wroga wolności i demokracji. W *Top Gun* zabiegi depersonalizacji i dehumanizacji przeciwnika, przypominające dziecięce próby kontrastowania postaw moralnych, służą wykreowaniu sytuacji, w której amerykański bohater walczy nie z ludźmi, lecz ze spersonifikowanym złem⁸⁶.

W *Top Gun* człowieczeństwo amerykańskich pilotów eksponowane jest w relacji do maszynowego charakteru ich wrogów⁸⁷. Maverick, nawet podczas najbardziej gorączkowych starć, przejawia predylekcję do zdejmowania swojej maski powietrznej i – w konsekwencji – odsłaniania własnej emocjonalności. Z kolei Rosjanie, zupełnie odczłowieczeni, ujmowani są niczym automaty skoncentrowane wyłącznie na służbie w siłach Imperium zła. Ładunek emocjonalny towarzyszący aktom przemocy wymierzonym w stronę Rosjan nie jest więc równorzędny wobec analogicznych sytuacji, w których życie tracą Amerykanie⁸⁸. Śmierć żołnierza Stanów Zjednoczonych to tragedia całego narodu amerykańskiego, zaś każda porażka pilota ze Związku Radzieckiego jest tonowana wskutek posługiwania się sugestywnymi uproszczeniami⁸⁹, które generują skojarzenia z przebiegiem Baudrillardowskich „wojen wirtualnych”⁹⁰.

Mimo że intuicyjność jest cechą pożądaną wśród pilotów, to Maverick, którego pseudonim *per se* stanowi hołd wobec cenionych, amerykańskich wartości⁹¹, postrzegany jest przez dowódców za żołnierza zbyt niebezpiecznego⁹². Z jego nieokiełzanego indywidualizmu wynika bowiem

85 Zob. *ibidem*.

86 Zob. M. D. Popowski, *op. cit.*, s. 500. Należy zwrócić uwagę, że „w tym najbardziej nostalgicznym okresie na ekranie ożyły postacie z komiksów z lat 30., 40., 50., które – podobnie jak filmy SF z lat 50. – posłużyły twórcom za materiał do wielkobudżetowych realizacji”. M. Kermode, *Lata osiemdziesiąte [w:] Historia Hollywood*, red. D. Castell *et al.* przeł. K. Zarębski, Warszawa 1994, s. 568. W kreśleniu jednoznacznego obrazu świata odwoływano się także do formuły dawnych seriali, takich jak *Buck Rogers*, 1950; *Adventures of Superman*, 1952–1958; *Batman*, 1966–1968, w których superbohaterowie mierzyli się z przerysowanymi antagonistami. Zob. R. Wood, *op. cit.*, s. 146.

87 Zob. W. J. Palmer, *The Films of the Eighties. A Social History*, Carbondale 1993, s. 213.

88 Zob. J. Kendrick, *op. cit.*, s. 116.

89 Zob. *ibidem*.

90 Zob. J. Baudrillard, *Wojny w Zatoce nie było*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006, s. 20.

91 Maverick w języku angielskim może oznaczać: „niezależny” (także „politycznie niezależny”), „nieszablonowy” i określać: „indywidualistę”, „samotnika” lub „outsidera”.

92 Zob. M. D. Popowski, *op. cit.*, s. 500.

nie tylko twórcza odwaga, definiująca pilota doskonałego, ale także całkowita nieprzewidywalność, będąca zagrożeniem dla sojuszników⁹³. Pod wpływem śmierci przyjaciela, radiotelegrafisty Goose'a, pilot temperuje nieco swój indywidualizm, nabywając jednocześnie większej technologicznej biegłości⁹⁴. Pomimo zajęcia drugiego miejsca w konkursie szkoleniowym, Mitchell staje się pilotem kompletnym, zdolnym do rywalizacji z radzieckimi agresorami⁹⁵. Jak zauważa Mark D. Popowski, ratując w finalnej scenie filmu swojego największego szkoleniowego rywala, mechanistycznego Icemana, Mitchell dowodzi, że dopiero alians indywidualizmu i technologicznych kompetencji może przyczynić się do zwycięstwa nad Związkiem Radzieckim, „produkującym” nie ludzi, lecz bezduszne (pozbawione wyobraźni i twórczego spojrzenia na walkę) maszyny⁹⁶.

Przypadek Mavericka przekonuje, że wysoce stechnicyzowane społeczeństwo potrzebuje indywidualistów kierujących się instynktem⁹⁷. Maverick oznajmiając: „Nie ma czasu na myślenie, jeśli zaczniesz myśleć – zginiesz”, kieruje się typowym dla polityki republikańskiej antyintelektualizmem i kultem podświadomości (obecny na przykład już w newage'owskim przesłaniu *Nowej nadziei*, reż. G. Lucas, USA, 1977)⁹⁸. W konserwatywnej fantazji bazującej na doktrynie politycznej Ronalda Reagana intuicja zastępuje racjonalne myślenie⁹⁹. Ikoniczna produkcja filmowego reaganizmu kreuje niesamowity świat, w którym podleganie regulaminom i protokołom jest bezzasadne lub wręcz antyamerykańskie. Piloci USA w obronie globalnego porządku mogą działać emocjonalnie i bez żadnych konsekwencji łamać międzynarodowe postanowienia, zaś ich przeciwnicy nie myślą nawet o wzięciu odwetu¹⁰⁰.

Jak zauważa Ruth O'Donnell, Maverick, będąc postacią pełną wewnętrznych sprzeczności, jest kreowany w sposób niejednoznaczny. Początkowo dojrzałość bohatera może zostać zakwestionowana za sprawą jego niewinnej fizjonomii (wzrost, delikatna twarz i dziecięce, niebieskie oczy) oraz wysokiego głosu. Ostatecznie jednak Mitchell staje się wzorem amerykańskiej tożsamości nowego typu¹⁰¹. Ukończenie szkoły domyka bowiem etap dojrzewania bohatera. Lokujący się już w fazie postliminalnej pilot legitymizuje nowy-stary porządek. Młodzieżowe

93 Zob. *ibidem*.

94 Zob. *ibidem*.

95 Zob. J. Kendrick, *op. cit.*, s. 104

96 Zob. M. D. Popowski, *op. cit.*, s. 500.

97 Zob. D. Kellner, *Media Culture...*, s. 76.

98 Zob. *ibidem*.

99 Zob. S. Prince, *op. cit.*, s. 72.

100 Zob. *ibidem*.

101 Zob. R. O'Donnell, *op. cit.*, s. 53.

skłonności do rywalizacji i trudności w godzeniu się z porażką z czasem ustępują cennym, reaganistycznym przymiotom – w tym przede wszystkim gotowości do podjęcia wspólnej walki w obronie ojczyzny. Konflikt stadium liminalnego zostaje zażegnany w finałowej scenie. Maverick wieńczy swój rytuał dojrzewania w procesie, którego punktem kulminacyjnym jest symboliczne pożegnanie zmarłego przyjaciela (i jednocześnie, dawnego trybu życia). Bohater rezygnuje z odwiedzania nowoczesnego klubu disco o sterylnym wystroju i wybiera mniej prestiżowy, lecz „swojski”, pełny amerykańskich flag, lokal. Protagonista nie pije już wody z lodem, lecz zamawia piwo. Nawet jego głos wreszcie staje się przytłumiony, a wypowiedzane ścisłym tonem słowa wydają się reakcją na kontakt ze spoglądającym ze ściennej fotografii Clintem Eastwoodem.

Przemiana jest następstwem uczczenia pamięci ojca Mitchella, który stracił życie w niejasnych okolicznościach oraz wynikiem rehabilitacji mitycznej figury patriarchy¹⁰². Dotychczasowa, trąca dziecięcym infantyлизmem frustracja Mavericka wynikała z próby udowodnienia towarzyszom własnej wartości, którą podważyła hańba związana ze śmiercią ojca¹⁰³. Młody Mitchell przywykł do buntowania się przeciwko symbolicznej władzy rodziców, która zdeterminowała jego zawodowe losy¹⁰⁴. Na skutek ożywczej polityki Reagana – dążącego do wskrzeszenia konserwatywnej wizji patriarchalnej kultury – wojskowy opiekun Mavericka, rehabilituje w oczach młodego pilota figurę ojca¹⁰⁵. Surowy i rygorystyczny, jednak w kluczowych momentach opiekuńczy Viper nie tylko dostarcza Mitchellowi wsparcia i dobrych wzorców, ale staje się także autorytetem sprzyjającym moralnej odbudowie amerykańskiego społeczeństwa.

¹⁰² Zob. S. Prince, *op. cit.*, s. 69.

¹⁰³ Zob. R. O'Donnell, *op. cit.*, s. 16.

¹⁰⁴ Zob. *ibidem*.

¹⁰⁵ Zob. D. Kellner, *Media Culture...*, s. 79.

Dominika Staszenko

Uniwersytet Łódzki

Mroczny Rycerz z klocków – reprezentacja postaci Batmana w transmedialnym systemie rozrywkowym LEGO

Abstrakt

Niniejszy artykuł został poświęcony zagadnieniu obecności postaci Batmana w transmedialnym systemie rozrywkowym LEGO. Składają się na niego: film animowany, komiks, serial, zestawy klocków oraz gry wideo, w których Batman występuje jako główny protagonista. Bohaterami tekstów z serii LEGO są zazwyczaj postaci funkcjonujące w kulturze popularnej od wielu lat, a tym samym posiadające rzesze fanów. Oczywiście jest więc fakt, że w grach pojawiają się również doskonale rozpoznawalni superbohaterowie. Batman jednak wyróżnia się na ich tle, ponieważ jako jedyny komiksowy heros stał się tytułową postacią gier, filmu oraz serialu wykorzystującego charakterystyczną estetykę duńskich klocków. W tekście badam sposób w jaki wizerunek Batmana został przekształcony i zreinterpretowany w produkcjach sygnowanych marką LEGO, jak bohater ten przedstawiany jest w produkcjach należących do różnego rodzaju medium, a także jak zmieniała się seria gier LEGO Batman na przestrzeni kilku ostatnich lat, ewoluując w stronę samoświadomego cyklu odwołującego się do określonych kompetencji kulturowych.

Słowa kluczowe

*LEGO Batman ~ gry
komputerowe ~ system
transmedialny ~ kultura
popularna*

Mroczny Rycerz z klocków – reprezentacja postaci Batmana w transmedialnym systemie rozrywkowym LEGO

Według Lori Landay markę LEGO można uznać za prekursora kultury remiksu, ponieważ motywacją stojącą za pojawieniem się najśłynniejszych dzisiaj klocków była chęć stworzenia elementów, które można łączyć pomimo odmiennego koloru i kształtu, tak by zabawa nigdy się nie nudziła, a tym samym pobudzała dziecięcą wyobraźnię¹. Od utworzenia firmy i wypuszczenia na rynek pierwszych charakterystycznych zestawów zabawek minęło ponad 60 lat, i choć nadal można odnaleźć ślad pierwotnych idei we współczesnych produktach, to, jak uważa wspomniana badaczka, polityka firmy uległa znaczącej zmianie. Ekspansja towarów oznaczonych znakiem LEGO rozpoczęła się od momentu, w którym Godtfred Christiansen doszedł do wniosku, że zamiast pojedynczych zabawek, powinno się produkować całe systemy, rozwijające kreatywność i wpływające na kulturę².

W LEGO przestano się skupiać jedynie na tworzeniu klocków, ale stopniowo zaczęto przekształcać firmę w wieloplatformowy system transmedialny, oferujący nie tylko zestawy klocków, ale także własne gry cyfrowe przeznaczone na różne urządzenia, filmy i seriale animowane, książki, komiksy i powieści graficzne, magazyny, strony internetowe, gry planszowe, parki rozrywki oraz niemal wszelkie potencjalne gadżety³. Jednak na tym nie kończą się możliwości LEGO, ponieważ, jak za Markiem J. P. Wolfem zauważa Mirosław Filiciak, produkcje firmy przekraczają nie tylko granicę mediów, ale także granicę marek, gdyż w systemie LEGO miejsce znalazły również opowieści o postaciach spod

1 L. Landay, *Myth Blocks: How LEGO Transmedia Configures and Remixes Mythic Structures in the Ninjago and Chima Themes* [w:] *LEGO Studies: Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon*, ed. by M. J. P. Wolf, New York 2014, s. 56.

2 *Ibidem*.

3 *Ibidem*.

znaku Disneya, Warner Bros. oraz innych popularnych systemów rozrywkowych⁴. Uważam, że spośród zaadaptowanych do klockowego uniwersum historii szczególną rolę odgrywa postać Batmana, dlatego też w artykule podejmuję się analizy wizerunku tego bohatera.

Wielość i różnorodność postaci należących do grupy superbohaterów obdarzonych niezwykłymi mocami, zawsze gotowych do ruszenia na ratunek bezbronny, terroryzowanemu przez złoczyńców ludzium sprawia, że każdy fan takich opowieści jest w stanie wskazać bohatera, odznaczającego się odwagą, posiadającego widowiskowe zdolności oraz ciekawe misje do wykonania. Jednakże spośród tego bogactwa interesujących protagonistów w przebraniu jedna postać zdecydowanie wyróżnia się na tle innych – zarówno ze względu na brak nadnaturalnych umiejętności, będących głównymi atrybutami popkulturowych herosów, ale także dokładną i obszerną charakterystykę. Mowa oczywiście o Batmanie, uważanym przez Marka D. White'a i Roberta Arpa za najbardziej złożoną i skomplikowaną postać, jaka kiedykolwiek pojawiła się w komiksach i powieściach graficznych poświęconych superbohaterom⁵. Niesłabnącą od dziesięcioleci popularność Człowieka-Nietoperza autorzy publikacji *Batman i filozofia. Mroczny rycerz nareszcie bez maski* (2013; *Batman and Philosophy: The Dark Night Of The Soul*, 2008) tłumaczą także swoistą przystępnością wynikającą z faktu, że Mroczny Rycerz jest tylko człowiekiem, a więc teoretycznie istotą taką samą jak jego fani⁶. Jednocześnie White i Arp podkreślają, że choć protagonista nie jest obdarzony nadnaturalnymi mocami, a swoją skuteczność zawdzięcza wyłącznie uporowi w dążeniu do celu, inteligencji oraz morderczym treningom doskonalącym jego sprawność fizyczną, czyli cechom dostępnym ludziom, to paradoksalnie w niczym nie przypomina zwykłego człowieka⁷.

Z osobliwością Batmana jako superbohatera łączy się także wyjątkowość uniwersum, ponieważ jak wskazuje Perry Dupre Dantzler, żadna inna marka medialna nie doczekała się tylu tekstów prezentowanych w różnych mediach oraz tak dużego zaangażowania w te historie zarówno ze strony odbiorców, jak i artystów, którzy nieustannie powracają do tematów związanych z bohaterem w przebraniu nietoperza⁸. O Mrocznym Rycerzu opowiadają liczne serie komiksowe wydawane

4 M. Filiciak, *LEGO: Świat w przebudowie*, <http://bit.ly/2vQkQrc> [dostęp: 14.06.2015].

5 M.D. White, R. Arp, *Batman i filozofia. Mroczny rycerz nareszcie bez maski*, Gliwice 2013, s. 1.

6 *Ibidem*.

7 M.D. White, R. Arp, *op. cit.*, s. 1–2.

8 P. D. Dantzler, *Static, Yet Fluctuating: The Evolution of Batman and His Audiences*, „English Theses” 2008, No. 73, s. 2.

od lat 40. XX w. (również spin-offy, rebooty, crossovery serii), kinowe blockbustery, filmy i seriale animowane, a także gry komputerowe, uzupełniające świat Batmana interaktywnymi tekstami, umożliwiającymi użytkownikom wkroczenie do Gotham i zmierzenie się z najsłynniejszymi przeciwnikami herosa. W tych opowieściach Człowiek-Nietoperz jawi się jako samotny strażnik miasta, który wprawdzie korzysta z pomocy Robina, ale nie dopuszcza do siebie niemal nikogo innego, wierząc, że sam musi wymierzyć sprawiedliwość przestępcom oraz zapewnić bezpieczeństwo mieszkańcom Gotham. Głębia charakteru tej postaci wynika także z konieczności ukrywania swojej prawdziwej tożsamości oraz walki z powracającymi demonów przeszłości, zrodzonych z tragicznej śmierci rodziców, której kilkuletni Bruce Wayne był świadkiem.

Batmana cechuje powaga, skuteczność oraz ponadprzeciętna inteligencja. Wszystko to sprawia, że groteskowe, absurdalne i komiczne przedstawienie rozgrywające się chociażby w serialu z Adamem Westem (*Batman*, 1966–1968, reż. m.in. O. Rudolph) odeszło w niepamięć, a Mroczny Rycerz obecnie charakteryzowany jest jako protagonista o poważnej, mrocznej i dwoistej naturze. Według Dantzlera fascynującym zagadnieniem jest sama kwestia tożsamości herosa, pozwalająca na snucie szeregu domysłów i pytań o to jak jeden człowiek może mieć tak skomplikowaną i niejednoznaczną osobowość⁹. Uniwersum tego superbohatera stanowi także przykład na to, jak konkretna postać i związane z nią historie mogą trafić do niemal każdej grupy odbiorców. Badacz zauważa bowiem, że opowieści o przygodach samозwańczego strażnika Gotham City zainteresują odbiorców szukających odmiennych treści – od tych pełnych filozoficznych rozważań, przez teksty o walce z przestępczością i odwiecznym starciu dobra ze złem, aż do dzieł ukazujących głównie rozkład i upadek miasta, w którym szerzą się przemoc i brutalność¹⁰.

Uważam, że potwierdzeniem obserwacji poczynionej przez Dantzlera jest popularność gier i animacji o Batmanie sygnowanych marką LEGO, które ukazują wspomnianego herosa w sposób zupełnie odmienny od tego, do jakiego przyzwyczały nas teksty kultury z ostatnich kilkudziesięciu lat. Jak zasygnalizowałam wcześniej alter ego Bruce'a Wayne'a budzi konotacje dalekie od jakichkolwiek niepoważnych i zabawnych przedstawień, sprawiając, że Człowiek-Nietoperz stał się postacią ponurą i mroczną. Niespodziewanie jednak wizerunek superbohatera został przełamany przez twórców gier komputerowych *LEGO Batman: The Video Game* (Treveller's Tales, Warner Bros. Interactive

⁹ *Ibidem*, s. 1–2.

¹⁰ P.D. Dantzler, *op. cit.*, s. 2.

Entertainment 2008), *LEGO Batman 2: DC Super Heroes* (Treveller's Tales, Warner Bros. Interactive Entertainment 2012) i *LEGO Batman 3: Poza Gotham* (Treveller's Tales, Warner Bros. Interactive Entertainment 2014), którzy zdecydowali się na ryzykowny krok, postanawiając nieco sparodiować Mrocznego Rycerza, czyniąc z niego charakterystyczną, zabawną postać przynależącą do systemu rozrywkowego LEGO.

Premiera pierwszej części z serii o Batmanie (*LEGO Batman: The Video Game*) jest ważna również dlatego, że twórcy zdecydowali się na wydanie oddzielnego tytułu poświęconego w zasadzie tylko jednemu superbohaterowi. Była to odważna decyzja, ponieważ po sukcesie gier z cyklu „Gwiezdne Wojny” zapewne bezpieczniejszą strategią, zapewniającą wysoką sprzedaż, byłoby ponowne sięgnięcie po jakieś złożone i szeroko rozpoznawalne uniwersum. Zamiast tego twórcy wybrali jednak opowieść o współczesnym herosie, co świadczy nie tylko o jego popularności, ale także o uniwersalności, ponieważ posępny i poważny bohater, idealnie sprawdził się w konwencji gier LEGO.

LEGO Batman: The Video Game pod względem fabularnym stanowi nieco chaotyczną wariację na temat tego, co może się wydarzyć, kiedy najgroźniejsi i najsłynniejsi przeciwnicy Mrocznego Rycerza wydostaną się na wolność. Rozgrywka wpasowuje się w zasady obowiązujące we wszystkich grach wyprodukowanych przez Traveller's Tales, zgodnie z którymi zadaniem gracza jest zwiedzanie otoczenia, niszczenie jak największej liczby przedmiotów składających się z charakterystycznych klockowych płytek, a także budowanie nowych obiektów oraz oczywiście rozprawienie się ze złoczyńcami. Warto zauważyć także, iż jednym z ważniejszych i bardziej wyrazistych elementów gry nie jest fabuła, ale właśnie eksploracja świata, umożliwiająca graczowi uczestnictwo w wydarzeniach balansujących na granicy komizmu i powagi. Fabuła ma bowiem charakter umowny i przewidywalny, po to by bez większego trudu można było ją przekazać za pomocą krótkich przerywników fabularnych, w których postaci nie wypowiadają ani jednego słowa. Wówczas w produkcjach LEGO wciąż nie wprowadzono dialogów postaci, a jedynie zabawne pomrukiwania oraz mamrotania, które przy udziale gestów oraz min wykonywanych przez bohaterów brały na siebie ciężar „opowiedzenia”, jaki kontekst mają rozgrywające się na ekranie wydarzenia. W związku z tym przerywniki pomiędzy rozgrywką przypominają bardziej krótkie, slapstickowe gagi z okresu kina niemego niż rozbudowane sceny zawierające istotne informacje¹¹. Obserwacja ta jest szczególnie ważna w kontekście postaci Batmana, który – jako bohater nieskory do

11 I. Sowińska, *Złoty wiek burleski* [w:] *Kino nieme*, red. T. Lubelski, Kraków 2010, s. 548–549.

żartów – nagle znalazł się w wielu komicznych sytuacjach oraz został zmuszony do funkcjonowania w charakterystycznym środowisku LEGO.

Kontrast pomiędzy mrocznym uniwersum DC Comics a zupełnie nowym otoczeniem, w jakim główny bohater został umieszczony, podkreśla także oprawa audiowizualna produkcji. W myśl spostrzeżenia poczynionego przez Enrique Alejandro Péreza Domíngueza, autora artykułu *Game Visuals, A Case Study On Batman Lego*, 2008, który stwierdził, że na atmosferę gry oraz przekazywane informacje czy emocje wpływ mają równie elementy graficzne, chciałabym na chwilę zatrzymać się przy tej kwestii, analizując rolę, jaką odgrywa ona w kontekście omawianego superbohatera¹². Zarówno mechanika jak i grafika gier z serii LEGO jednoznacznie wskazują, że tytuły te kierowane są głównie do młodszych użytkowników. Nieskomplikowana rozgrywka polegająca na dość ograniczonej eksploracji terenu, a także niszczeniu, budowaniu oraz zbieraniu odpowiednich przedmiotów pozornie nie wydaje się właściwa do tego, by pojawiła się w niej postać dojrzałego i skomplikowanego protagonisty, jakim jest Batman. Zwłaszcza że – jak podaje Darry Huskey – premiera tej gry miała miejsce w czasie, w którym w komiksach oraz filmach (np. *Mroczny Rycerz*, reż. Ch. Nolan, USA – Wielka Brytania 2008 oraz seria komiksów *Batman: Death Mask*, aut. Yoshinori Natsume, 2008) bohater portretowany było jako bardzo mroczna, brutalna oraz zmagająca się z własnymi słabościami postać¹³.

Niemniej właśnie ten wspomniany kontrast pozwolił odświeżyć wizerunek Mrocznego Rycerza i ukazać go w innym kontekście niż zazwyczaj. Bohater został przeniesiony do specyficznego świata, w którym połączono elementy charakterystyczne dla uniwersum Batmana oraz obiekty jednoznacznie wskazujące, że użytkownik ma do czynienia z grą z serii „LEGO: Batman”. Twórcom w ciekawy sposób udało się połączyć stylistykę przywodzącą na myśl obraz ponurego miasta Gotham, w którym przestępczość osiąga niepokojąco wysoki poziom, z kolorowymi, bajkowymi przedmiotami zbudowanymi z elektronicznej wersji słynnych duńskich klocków. Jak wskazuje James Charles Mak gotycki wizerunek Gotham zapoczątkowany został przez opublikowany w 1986 r. komiks Franka Millera pt. *Powrót Mrocznego Rycerza* oraz film Tima Burtona (*Batman*, USA – Wielka Brytania 1989)¹⁴. Dzieła te sprawiły, że miasto zyskało kilka atrybutów podkreślających panujące w nich zagro-

12 Zob. E. A. Pérez Domínguez, *Game Visuals. A Case Study On Batman Lego*, <http://bit.ly/2xbJwK6> [dostęp: 9.06.2015].

13 D. Huskey, *A Complete History of Batman Video Games*, <http://bit.ly/2whoWf8> [dostęp: 10.06.2015].

14 J. C. Mark, *In Search for an Urban Dystopia – Gotham City*, <http://bit.ly/2whmogN> [dostęp: 11.06.2015], s. 1.

żenie, strach i terror wprowadzane przez najpotworniejszych złooczyńców. Charakterystycznymi elementami pozwalającymi rozpoznać Gotham stały się więc strzeliste, ciemne budynki, mroczne aleje, nagrobki oraz liczne gargulce na murach¹⁵. W grach „LEGO: Batman” zachowano tę stylistykę poprzez umieszczenie w grze budynków przypominających zniszczone, ciemne i brudne budowle z miasta Bruce’a Wayne’a zaprojektowane tak, by pośród nich tworzyły się place i ulice wypełnione interaktywnymi przedmiotami, będącymi w większości wyznacznikami rozgrywki w „klockowe” gry

Pierwsza część serii osiągnęła ogromny sukces, sprawiając, że *LEGO Batman: The Video Game* został najlepiej sprzedającym się tytułem wszechczasów poświęconym superbohaterskim przygodom. Dane z listopada 2014 r. pokazują, że twórcom udało się sprzedać ponad 12 milionów kopii, dzięki czemu produkcja została najlepiej sprzedającą się grą wideo o superbohaterze. Oszałamiający sukces tej produkcji niewątpliwie miał ogromny wpływ na decyzje o powstaniu kolejnych odsłon historii o herosie z klocków¹⁶. Uważam, że na popularność tego tytułu wpłynąć mogło nie tylko samo pojawienie się Mrocznego Rycerza oraz postaci z jego uniwersum w grze LEGO, ale także nawiązania do lubianych, czasem określanych nawet mianem kultowych, dzieł opowiadających o losach obrońcy Gotham City. Jednym z bardziej czytelnnych odwołań jest wykorzystanie motywów dźwiękowych (autorstwa Danny’ego Elfmana) z filmów Burtona, ale na uwagę zasługuje także nawiązanie do serialu *Batman: The Animated Series* (USA, 1992–1995), objawiające się w wizerunku bohaterów. Otóż atrybuty większości postaci z gry do złudzenia przypominają ich wizerunek z serialu animowanego – takie same stroje, fryzury czy też charakterystyczne postawy obecne w serialu animowanym znalazły swoje miejsce również w grze, kiedy to figurki z klocków zaczęły przypominać bohaterów sprzed lat, co jest czytelne głównie dla starszych odbiorców, dla których produkcje z tej serii również mogą okazać się interesujące ze względu na liczne nawiązania do innych tekstów kultury.

Duża popularność pierwszej części serii gier „LEGO: Batman” sprawiła, że twórcy ze studia Treveller’s Tales zdecydowali się nie tylko na stworzenie kontynuacji opowieści o Człowieku-Nietoperzu w nowym wcieleniu, ale postanowili także rozwinąć i udoskonalić elementy składające się na rozgrywkę. Dzięki temu w kolejnej produkcji z cyklu po raz pierwszy w historii klockowych adaptacji popularnych uniwersów, pojawiły się dialogi.

¹⁵ *Ibidem*, s. 1–2.

¹⁶ K. Lynch, *Lego Batman named best-selling superhero videogame of all time*, <http://bit.ly/2w9B6G8> [dostęp: 11.06.2015].

Umożliwienie bohaterom prowadzenia rozmów w przerywnikach fabularnych dopełniło obrazu komediowego przedstawienia superbohatera, który tym samym wydał się jeszcze bardziej zabawny, a czasem nawet nieporadny. Konwersacje prowadzone pomiędzy alter ego Bruce'a Wayne'a a Robinem uwidoczniły różnicę charakterów postaci, dając jednocześnie graczom do zrozumienia, że z tej pary to właśnie Człowiek-Nietoperz jest bardziej konfliktowy i zarozumiały niż jego wesoły pomocnik.

Oczywiście również superzłoczyńcy zyskali możliwość zabrania głosu dzięki czemu rozgrywka nabrała jeszcze bardziej humorystycznego wydźwięku. Użytkownicy nie tylko mieli szansę obserwować potykających się, wpadających na przedmioty i wywracających się, nieporadnych bohaterów, ale także śledzić ich rozmowy, przeradzające się przeważnie w zabawne utarczki słowne, odzierające z powagi nie tylko Batmana, ale także jego najgroźniejszych przeciwników. Tym samym superbohater został odmitologizowany, ponieważ przestał funkcjonować jedynie jako dzielny i nieustraszony obrońca miasta, ale stał się również niezbyt zgrabną, komiczną figurką z klocków. O niesłabnącej popularności serii o popkulturowym herosie świadczy również fakt, że fabuła drugiej części gry została przeniesiona na duży ekran (*LEGO Batman. Moc superbohaterów D.C.*, reż. J. Burton, USA – Wielka Brytania 2013) niemal w niezmienionej formie. Odbiorcy zaznajomieni z interaktywną opowieścią mogli więc zobaczyć jak rozwija się w innym, a co dość znaczące, starszym medium, ponieważ zazwyczaj to kinowe i telewizyjne produkcje zostają po czasie przystosowane do gier. Natomiast odwrotna sytuacja jest znacznie rzadziej spotykana.

Film *LEGO Batman. Moc superbohaterów D.C.* zawiera również sceny, w których Batman w zabawny sposób pozbawiony zostaje typowej dla tej postaci powagi i braku dystansu do siebie. Szczególnie ważne w tym względzie są fragmenty pokazujące pozbawionego batmobilu superbohatera, usiłującego przedostać się do innej części miasta. Widzowie mogą więc zobaczyć, że Mroczny Rycerz wraz z innymi, zwykłymi ludźmi czeka na autobus lub jak zostaje pochwycony za pelerynę przez Supermana i jak niegrzeczne, kapryśne dziecko, przetransportowany we właściwe miejsce. W ten sposób twórcom udało się także nawiązać do zagadnienia podejmującego temat miejsca superbohaterów w społeczeństwie, zwłaszcza w codziennych chwilach, w których akurat nie są oni zajęci ratowaniem świata.

Rozwój serii o Mrocznym Rycerzu z klocków oczywiście nie skończył się na dodaniu dialogów do drugiej części, ponieważ trzecia i jak na razie ostatnia odsłona gry o superbohaterze jest najbardziej samoświadomą i autotematyczną produkcją z cyklu. *LEGO Batman 3: Poza Gotham* (2014) sprawiło, że choć postać Człowieka-Nietoperza nadal jest w centrum

zainteresowania, to gracze mają szansę spotkać szereg nawiązań do wizerunku protagonisty znanego ze starszych przedstawień. Zaangażowanie do udziału w dubbingowaniu postaci z gry aktorów takich jak Adam West (wcielający się w Batmana w telewizyjnej wersji z lat 60.), czy też Stephen Amell (odgrywający rolę Zielonej Strzały w popularnej telewizyjnej produkcji (*Arrow*, 2012–, reż. m.in. J. Behring), świadczy o uniwersalności systemu LEGO. Ponadto przywołanie odtwórcy postaci superbohatera sprzed lat stanowi kolejne wyjście w kierunku starszego grona odbiorców. Gry spod znaku LEGO stały się nie tylko prostą rozrywką dla dzieci czy też relaksującym rodzinnym tytułem, ale przekształciły się w bardzo świadome produkcje, które przedstawiają nową odsłonę Mrocznego Rycerza oraz innych postaci należących do jego uniwersum. Są także tekstami zapoznającymi najmłodszych ze światem Batmana oraz dziełami, które każdy fan tego superbohatera powinien znać lub przynajmniej mieć świadomość ich istnienia.

Nawiązanie do serialu z Westem jest ważne również z powodu jego komicznego wydrźwięku, omawianego we wcześniejszych akapitach, odgrywającego kluczową rolę w kreacji odświeżonego wizerunku Człowieka-Nietoperza. Nie bez znaczenia pozostaje również to, że w grze pojawiły się nowe postaci wzorowane na osobach mających duży wpływ na kształtowanie się współczesnej amerykańskiej popkultury. Nazwiska takie jak Kevin Smith czy Conan O'Brien dla większości Amerykanów czy Europejczyków nie są anonimowe, wobec czego umieszczenie w grze o Batmanie bohaterów mających ich tożsamość i aparycję, odczytuję jako próbę oderwania produkcji LEGO od skojarzeń o bazowaniu wyłącznie na znanych markach. Zaangażowanie Smitha i O'Briena pozwoliło także na przeprowadzenie dodatkowej akcji promocyjnej, ponieważ sami zainteresowani nie tylko udzielili wizerunku i głosu swoim postaciom, ale także zaangażowali się kampanię marketingową¹⁷. Warto także zauważyć, że choć druga część serii budziła skojarzenia z tytułami przynależącymi do innych mediów, to w trzeciej pojawiły się nawiązania do konkretnej gry komputerowej o Batmanie należącej do młodszej i utrzymanej w zupełnie innej estetyce serii Arkham. Skojarzenia z trzecią częścią wspomnianego cyklu budzą chociażby elementy takie jak wygląd postaci Killer Croca oraz włączenie do rozgrywki tak zwanego trybu detektywa, pozwalającego głównemu bohaterowi tropić ślady przeciwników oraz badać znalezione przedmioty.

Omawiany transmedialny system rozrywkowy to jednak nie tylko gry komputerowe oraz bazujący na nich film, ale także samodzielne

17 A. Taormina, *Conan O'Brien Joins LEGO Batman 3: Beyond Gotham* <http://bit.ly/2oeRiBv/> [dostęp: 18.01.2017].

produkcje kinowe, jak *LEGO Przygoda* (reż. P. Lord, C. Miller, USA–Australia–Dania 2014), krótkometrażowe animacje o superbohaterach z Ligi Sprawiedliwości, a także wiele gadżetów, figurek, zestawów klocków oraz innych zabawek odwołujących się do wspomnianych produkcji, by przyciągnąć i zachęcić do kupna odbiorców, którzy zżyli się z bohaterami gier lub animacji. W filmie *LEGO Przygoda* wyreżyserowanym przez Lorda i Millera Batman nie stanowi centralnej postaci opowieści, ale pomimo tego jest bohaterem charakterystycznym i zapadającym w pamięć. Tym razem został przedstawiony nie jako nieporadny i nieco komiczny superbohater, ale jako niezwykle antypatyczny, samolubny i skupiony jedynie na sobie towarzysz pary protagonistów. Wayne w przebraniu jawi się jako zręczliwy, zaborczy i złośliwy bohater, który znacznie bardziej zainteresowany jest swoimi gadżetami, na czele z luksusowym samochodem, niż udzieleniem bezinteresownej pomocy innym. W analizowanym systemie rozrywkowym portret Mrocznego Rycerza zdecydowanie odbiega od konwencji przyjętej w większości innych dzieł. Również w krótkometrażowym filmie animowanym pt. *LEGO DC Comics: Batman i Liga Sprawiedliwości* (reż. R. Morales, USA 2014) heros daje poznać się z innej strony, ponieważ jako jedyny z protagonistów posiadających niestandardowe umiejętności, nie chce przynależeć do superbohaterkiej grupy o nazwie Liga Sprawiedliwości. Ten dwudziestominutowy film pokazuje alter ego Bruce’a Wayne’a, wytykając wszystkie jego wady i przywary, takie jak egoizm, niezdolność do współpracy z innymi oraz alienacja wynikająca z przeświadczenia, że Batman jest tak inteligentny oraz dobrze wytrenowany, że nie potrzebuje żadnych pomocników. Jednocześnie taka charakterystyka Człowieka-Nietoperza czyni tę postać wyjątkową, bo chociaż w końcowej scenie bohater przyznaje, że działanie w grupie może być korzystne, to jednak przez większą część historii podejmuje akcję w pojedynkę i radzi sobie doskonale, pokonując przeciwników za pomocą sprytu, mądrości oraz licznych gadżetów, które sam zaprojektował.

Pozycja Batmana w uniwersum gier LEGO nie wydaje się zagrożona. Mroczny Rycerz bowiem doskonale sprawdził się w komediowej stylistyce, udowadniając, że pomimo zakorzenionego wizerunku, jest to bogata, złożona i niejednoznaczna postać, którą można dowolnie reinterpretować i stawiać przed nowymi wyzwaniami. System transmedialny LEGO pozwala na poznanie losów oraz przygód bohatera realizujących się w różnych mediach, dzięki czemu zarówno sam Batman, jak i inne postaci należące do jego uniwersum wciąż znajdują swoje miejsce w świadomości odbiorców, również tych najmłodszych, którzy po raz pierwszy spotykają się z Człowiekiem-Nietoperzem dzięki produkcjom spod znaku LEGO.

- Dantzler P.53D., *Static, Yet Fluctuating: The Evolution of Batman and His Audiences*, „English Theses” 2008, nr 73.
- Filiciak M., *LEGO: Świat w przebudowie*, online: <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/5928-lego-swiat-w-przebudowie.html>.
- Huskey D., *A Complete History of Batman Video Games*, online: <http://uk.ign.com/articles/2014/10/08/a-complete-history-of-batman-video-games>.
- Landay L., *Myth Blocks: How LEGO Transmedia Configures and Remixes Mythic Structures in the Ninjago and Chima Themes* [w:] *LEGO Studies: Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon*, ed. by M. J. P. Wolf, New York 2014.
- Lynch K., *Lego Batman named best-selling superhero videogame of all time*, online: <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2014/12/lego-batman-named-best-selling-superhero-videogame-of-all-time-62116>.
- Mark J. C., *In Search for an Urban Dystopia – Gotham City*, Online: <http://www.aaschool.ac.uk/downloads/WritingPrize/2013Shortlist/Jamescmak.pdf>.
- Pérez Domínguez E. A., *Game Visuals, A Case Study On Batman Lego*, Online: <http://www.pancredad.com/batmanlego.pdf>.
- Sowińska I., *Złoty wiek burleski* [w:] *Kino nieme*, red. T. Lubelski, Kraków 2010.
- Taormina A., *Conan O'Brien Joins LEGO Batman 3: Beyond Gotham*, Online: <https://gamerant.com/lego-batman-3-conan-o-brien-trailer>.
- White M. D., Arp R., *Batman i filozofia. Mroczny rycerz nareszcie bez maski*, Gliwice 2013.

Rafał Kołsut

Uniwersytet Jagielloński

Tima Burtona gry z przestrzenią, czyli kto zbudował Gotham City?

Abstrakt

Głównym celem szkicu jest analiza kreacji miasta Gotham w filmowych adaptacjach komiksów o Batmanie w reżyserii Tima Burtona: *Batman* (1989) i *Powrót Batmana* (1992). Sugestywna i innowacyjna wizja fikcyjnej metropolii, zaprezentowana na ekranie, stanowiła kluczowy element estetycznego zwrotu lat 90. w multimedialnych narracjach o Mrocznym Rycerzu. Artykuł skupia się na symbolicznych kontekstach filmowej przestrzeni; nie tylko w perspektywie architektonicznej czy scenograficznej, ale także z uwzględnieniem kulturowych konotacji postaci i ich dramaturgicznej konstrukcji. Podstawę analizy stanowi opis zróżnicowanych struktur psychicznych bohaterów, które rzutują na wszystkie terytoria działania i wraz z nimi ulegają przeobrażeniom.

Słowa kluczowe

Batman ~ Gotham
~ miasto ~ Tim Burton

Tima Burtona gry z przestrzenią, czyli kto zbudował Gotham City?

Gdy w 1989 r., na 50. rocznicę debiutu postaci Człowieka Nietoperza na kartach 27 numeru magazynu „Detective Comics”, w kinach pojawił się *Batman* w reżyserii Tima Burtona, nikt nie przypuszczał, że nowatorska wizja na zawsze zrewolucjonizuje filmowe adaptacje komiksów. Jednym z największych atutów filmów Burtona poświęconych postaci Mrocznego Rycerza jest niezwykle sugestywne przeniesienie na ekran komiksowego Gotham City – miasta, w którym żyje i działa mściciel w pelerynie.

Miasto Nazwa miasta Batmana rodzi wiele skojarzeń. Pierwotnie „Gotham” było angielską miejsciną w hrabstwie Nottingham, której mieszkańcy według legendy w trakcie przemarszu wojsk króla Jana Bez Ziemi mieli udawać głupców, by uniknąć obowiązku ugoszczenia samego władcy, jak i pokrycia kosztów popasu jego świty. Przednia straż królewska zobaczyła zatem próby wylawiania księżycy grabiami ze stawu, topienia węgorza w wodzie czy otaczania płotem kukułki na drzewie. Monika Sznajderman w *Blazen. Maski i metafory* pisze:

wykonywali [...] czynności opaczne w stosunku do logiki codziennego życia, charakterystyczne dla mieszkańców baśniowych zaświatów i dla rytualnych, kulgarskich antyzachowań, których magiczny, symboliczny charakter jest wyrazem obcowania z rzeczywistością innego świata¹.

Anton Furst, projektant scenografii do filmu Burtona *Batman* z 1989 r., zestawiał ze sobą wszystkie istniejące style architektoniczne, łącząc je w zadziwiających kompozycjach i rozmiarach, by stworzyć miejsce odpychające i horrendalne. To nieprawdopodobne nagromadzenie rozmaitych, absolutnie nieprzystających elementów powoduje wrażenie przytłacza-

¹ M. Sznajderman, *Blazen. Maski i metafory*, Gdańsk 2000, s. 133.

jącej ciasnoty. Ogromne zagęszczenie zabudowy, niwelujące jakiekolwiek odstępy pomiędzy budynkami i rozciągająca się pomiędzy ścianami sieć stalowych kładek, szyn i kamiennych łęków tworzą klaustrofobiczny tunel, zamknięty ze wszystkich stron. Znamienny jest fakt, że w Gotham nigdy nie świeci słońce, a na poziomie chodników i jezdni panuje półmrok. Metoda kadrowania sprawia, iż widz ma poczucie, jakby nad dachami nie rozciągało się jakiekolwiek niebo. Perspektywę zawsze ogranicza, niczym pręty kamiennej klatki, ażurowe sklepienie wspomnianego już systemu łączników, przebiegających poprzecznie nad ulicami – ostateczna granica, zamykająca milczące, przelewające się bezwiednie masy ludzkie w ich krętych, mrówczych korytarzach w krainie cienia poniżej.

Burton nie próbuje nadawać Gotham znamion realizmu czy choćby prawdopodobieństwa, wręcz przeciwnie – z rozmysłem i konsekwencją prezentuje metropolię jako twór na wskroś fałszywy. Ujawnia przed widzami pozbawione perspektywicznej głębi konstrukcje, zakrzywia odległości i demontuje płaszczyzny. Nawet prześwitujące pomiędzy budynkami fragmenty nieba sprawiają wrażenie wyłącznie malowanych na rozpiętym płótnie prospektów teatralnych. Odkrywanie przed widzami teatralności świata jest jednak w pełni uzasadnione. Reżyser nie chce bowiem tworzyć miejsca, które miałyby prawo znajdować się gdziekolwiek. Dla Burtona miasto nie jest istniejącą samodzielnie przestrzenią – to scena zbudowana w jednym celu: aby mógł rozegrać się na niej dramat pomiędzy Batmanem i Jokerem.

Pnące się ku niebu wieżowce, połączone pomostami-przyporami, wszechobecne gargulce i kamienne gzymsy oraz strzeliste ogromy katedry, dominującej nad metropolią, jednoznacznie odwołują się do poetyki gotyku; jednak jest to oczywiście gotyk sztuczny (miasto obchodzi zaledwie dwusetlecie swojego istnienia, co stanowi jeden z kluczowych wątków filmu). Jak słusznie zauważa Jerzy Szyłak, tego typu zabieg kieruje skierowaniem widza nie w stronę *stricte* architektury średniowiecza, ale do tradycji gotycyzmu, preromantycznych i romantycznych powieści grozy. „Monumentalna i pełna tajemniczości sceneria stanowi doskonałe tło zarówno dla – będącego idealnym wcieleniem gotyckiego łotra – Jockera², jak i dla romantycznego mściciela, jakim jest Batman”³.

Gotham City jest miastem-labiryntem, który wrażenie zagubienia bohaterów w płataninie kamiennych kanionów ulic i ciemnych zaułków uzyskuje paradoksalnie poprzez bardzo uproszczoną strukturę urbanistyczną i ograniczenie ilości prezentowanych na ekranie lokalizacji.

2 Szyłak w swoim tekście używa innej, starszej formy nazwy karty do gry, a co za tym idzie – imienia samej postaci.

3 J. Szyłak, *Trzy spojrzenia na Batmana* [w:] *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000, s. 43.

Budowa metropolii i rządzące nią prawa są proste: szerokie, niekończące się ulice – prześwity w zwartych strukturach kamienia, stali i betonu – są miejscem życia i pracy obywateli. Jednak za każdym rogiem kryją się wejścia w mroczne tunele zaułków, w których króluje zbrodnia. Zupełnie wyzute z życia, opuszczone i zrujnowane, zaludniane wyłącznie wszelkiej maści przedstawicielami przestępczego półświatka – od najmniejszych złodziejasków po potężnych siepaczy mafii. Już w pierwszej scenie filmu dochodzi do zaburzenia delikatnego *status quo* – nieświadoma tego kruchego porządku świata rodzina myli drogę i zbacza z głównej ulicy, zagłębiając się w mrok. Spotyka ich więc za to natychmiastowa kara – zostają napadnięci przez rabusiów. Przestępcy jednak także naruszają przynależną im płaszczyznę, uciekając na dach, by podzielić łup. Wchodzi na wysokość, na której niepodzielnie króluje Człowiek-Nietoperz.

Góra i dół

Struktura filmowej rzeczywistości jest ukształtowana wertykalnie, z wyraźnym podziałem poziomów, na których funkcjonują poszczególne postaci. Bohaterowie mają swe określone miejsca i strefy oddziaływania w zależności od ich statusu, a ich przekroczenie jest swoistym naruszeniem równowagi – tak jak w pierwszych scenach filmu. Batman niepodzielnie włada zarówno strzelistymi szczytami drapaczy chmur, niedostępnymi dachami, jak i całym niebem nad Gotham. Czy to szybując za pomocą peleryny, czy okrążając miasto niewielkim samolotem w kształcie własnego emblematu, Zamaskowany Mściciel raz za razem pokazuje, że to on znajduje się wyżej od wszystkich – nie tylko poza fizycznym zasięgiem mieszkańców metropolii, policji, prasy czy złoczyńców, ale także w sferze symbolicznej: jest mitem, legendą, koszmarem. Nikt nie może osiągnąć jego tajemnicy. Oczywiście, nie tylko Mroczny Rycerz wznosi się w przestworza – helikopterów używa także Joker lub policja, jednak w ich przypadku w znaczący sposób zmienia się kadrowanie. Kamera nie ukazuje szerokiego planu, nie prezentuje obszaru wokół śmigłowców; maszyny albo zajmują całą przestrzeń ekranu, albo pozostają zamknięte w klatce budynków, zmuszone do lawirowania pomiędzy ścianami betonowych kanionów. Wypełnione trującym gazem balony, za sprawą których Joker w finałowym akcie planuje wymordować całe miasto, chociaż lżejsze od powietrza, gniotą się w ciasnocie zabudowy zaledwie kilka metrów nad poziomem jezdni. Burton konsekwentnie pokazuje Gotham wyłącznie w niewielkich fragmentach, skupiając się na poszczególnych budynkach lub pojedynczych lokacjach – nigdy nie dociera nawet do szczytów najwyższych gmachów, przez co kamienne studnie ulic zdają się nie mieć dna. Pierwszy raz widzimy miasto w całej okazałości dopiero w chwili, gdy zbliża się do niego Batman w swoim latającym wehikule. Jest władcą nocnego nieboskłonu, niekwestiono-

wanym królem przestworzy. Przypieczętowanie swój triumf, przebijając się przez warstwę chmur i na ułamek sekundy zatrzymując samolot dokładnie na tarczy księżycy – tak, by wspólnie tworzyły symbol, który nosi na piersiach.

Batman, walcząc ze zbrodnią, działa wyłącznie na szczycie – w przeciwieństwie do przestępców czy policji nie wchodzi na dachy czy górne kondygnacje budynków: zawsze jest tam wcześniej. Gdy pojawia się w zakładach chemicznych, by powstrzymać uciekających przed stróżami prawa gangsterów, czeka na nich na ostatnim, najwyższym podęście. Ratując fotoreporterkę Vicky Vale z rąk Jokera, wpada do galerii, w której się znajdują, rozbijając wielki świetlik na suficie. Także jego „podpis” na księżycu staje się nabraniem prędkości przed wymierzeniem ostatecznego ciosu czekającemu w dole Jokerowi. Co ciekawe, Batman „schodzi” na niższy poziom wyłącznie za sprawą działań morderczego błazna. Człowiek-Nietoperz walczy na ulicach miasta wyłącznie bezpośrednio po odbiciu Vicky oraz po zestrzeleniu samolotu. Nawet (budząca zdumienie dziennikarki) obecność Bruce’a Wayne’a – alter ego Mrocznego Rycerza – w zaniedbanej części Gotham jest ściśle powiązana z zielonowłosym szaleńcem; miliarder przychodzi bowiem złożyć kwiaty w miejscu, gdzie zginęli jego rodzice. Jak się okaże, zostali oni zamordowani właśnie przez młodego Jacka Napiera, który później stanie się Jokerem. Zresztą bezpośrednio po akcie załoby następuje spotkanie obu antagonistów – pogrążony w apatii Wayne patrzy, jak karnawałowy psychopata zabija burmistrza. Intrygujący jest fakt, że nawet jako Bruce Batman pozostaje wciąż na górnych poziomach. Jedną z krótkich scen, przedstawiających jego randkę z Vicky Vale, rozgrywa się na schodach wiodących na wyższe piętro rezydencji. Lotte H. Eisner w *Ekranie demonicznym* pisze: „czyż nie możemy zaryzykować stwierdzenia, że schody oznaczają [...] proces wznoszenia się, i że stopnie określają poszczególne jego fazy?”⁴. Batman nieustannie przebiega w górę. Dzięki samolotowi wznosi się ponad chmury tuż przed swym ostatecznym zwycięstwem nad Jokerem. W ostatnim ujęciu filmu kamera wędruje w górę po ścianach budynków; na szpicu jednego z nich stoi Mroczny Rycerz, wpatrujący się w blask reflektora, wyświetlającego na nocnym niebie symbol nietoperza – nowy znak nadziei dla mieszkańców Gotham. Ponad nim nie ma już nic. Stał się nie tylko pogromcą złoczyńcy, ale też bohaterem. Dla dziennikarzy przestał być straszylem z prasy brukowej, policja postrzega go jako sprzymierzeńca, a zwykli obywatele widzą w nim herosa. Całe miasto znajduje się – dosłownie – u jego stóp.

4 L. H. Eisner, *Ekran demoniczny*, przeł. K. Eberhardt, Warszawa 1974, s. 94.

Carl Grissom, władca przestępczego świata, żyje na najwyższym poziomie miasta. W doskonale odizolowanym apartamencie na ostatnim piętrze drapacza chmur, do którego dostać się można jedynie za pomocą bezpośredniej windy, wydaje rozkazy, karze i nagradza swoich ludzi. To właśnie tam zapadnie wyrok na Jacka Napiera, który uwiódł kobietę swojego szefa. Także tam pojawi się po raz pierwszy Joker. Jack Napier, gangster na usługach Grissoma, przez lata budował swoją pozycję jako prawej ręki wiekowego mafioza, by pewnego dnia zająć jego miejsce. Teraz, gdy wreszcie znajduje się tam, gdzie zawsze dążył, jest już jednak zupełnie innym człowiekiem. Po zabiciu dawnego chlebowdawcy Joker zwołuje naradę głów pozostałych mafijnych rodzin, ale zamiast poczynienia ustaleń, dotyczących nowego układu sił, w efektowny sposób morduje jednego z zaproszonych gości, burząc nie tylko przestępcze porozumienie, ale także unicestwiając hierarchię świata. Potem tylko raz wróci do apartamentu na szczycie miasta (by nałożyć makijaż, mający przypominać o jego dawnym wyglądzie). Teraz jednak musi udać się na samo dno: do opuszczonych zakładów chemicznych, w których się narodził.

Joker stanowi uosobienie figury trickstera, Boskiego Oszusta, wiecznie niszczącego i wyszydającego kosmiczny porządek, by zastąpić go własnym. Karta do gry, której miano przyjął, wywodzi się (jako jedyna w angielskiej talii pokerowej) bezpośrednio ze średniowiecznego tarota – jej pierwowzorem jest „Le Mat”: Głupiec. Wizerunek z Tarota Marsylskiego przedstawia ubranego w pstrokaty strój błazna, który zmierza z drwiącym uśmiechem prosto w przepaść. Symbolizuje spontaniczne, nieprzemyślane działanie, głupotę, ale także destrukcyjną siłę ludzkiej natury. Jego francuskie miano posiada wspólny źródłosłów z kończącym grę „matem” szachowym, „matadorem” w corridzie – zabijającym byka, zaś w języku staroperskim „mat” oznacza rozkaz śmierci. Joker pragnie jednego: obalenia wszelkiego ładu i postawienia Gotham na głowie. To jedyna postać, która od samego początku zmienia płaszczyznę i krąży pomiędzy poziomami. Jako Jack kontroluje interesy Grissoma w ciemnych zaułkach i opuszczonych uliczkach, a w podniebnym apartamencie swego szefa uwodzi jego kobietę. Jako Joker porzuca dawne marzenie o zajęciu miejsca mocodawcy i przenosi się tam, gdzie dokonała się odrażająca transformacja. Po zestrzeleniu samolotu Batmana, zmusza Zamaskowanego Krzyżowca do pościgu na sam szczyt katedralnej dzwonnicy, by w końcu zginąć, spadając na ulicę. Wyrzucony przez Człowieka-Nietoperza poza krawędź gzymsu, ściąga jego i Vicky za sobą w kamienną przepaść. Odwraca bieguny i kierunki, zamienia górę z dołem. Gdy próbuje uciec helikopterem, nie zauważa, że jedna z jego nóg została przywiązana przez Batmana do kamiennego gargulca, nie pozwalając mu odlecieć ani wspiąć się po drabinie do śmigłowca. Wtedy na krótki moment przestaje być Głupcem, lawirującym nad przepaścią.

Staje się Wisielcem. Karta Wisielca przedstawia wizerunek mężczyzny, powieszonego za lewą nogę, ze sznurem na kostce. Jego skrzyżowane za plecami ręce i twarz, niewyrażająca cierpienia sprawiają, że po odwróceniu karty do góry nogami wydaje się, jakby postać, zamiast bezwładnie zwisać, z gracją tańczyła na linie. „Wisielca ciąży ku ziemi, tancerz wznosi się do nieba”⁵ – pisze Agnieszka Papieska o naturze trickstera. Batmanowi przynależą niebiosy, Jokerowi dno Gotham. Jednak Głupiec/Wisielca ostatecznie sprawia, że Mroczny Rycerz musi zejść na jego poziom, by ratować swą ukochaną. Przed uziemionym Człowiekiem-Nietoperzem ucieka nie na dół, ale w górę; dokonuje zamiany obu biegunów. Odrzucił możliwość zajęcia miejsca Grissoma. Chce być o wiele wyżej. Pragnie perspektywy Batmana. Nie wiadomo jednak, czy chce także odcisnąć swój symbol na niebie (kolorowy śmigłowiec, którym zamierzał uciec, zdobi rysunek jego twarzy), czy to kolejna próba błazeńskiego wykpienia działań mściciela. By powstrzymać pościg, zrzuca ogromny dzwon na drewniane schody, prowadzące na ostatni poziom wieży katedry, a po drodze do siebie – na wypadek, gdyby jego przeciwnik przeżył – rozstawia swoich zabójców. W tym odwróconym dantejskim piekle, by dotrzeć do Szatana, trzeba piąć się w górę.

„It can be truly said that I have a bat in my belfry” („Można powiedzieć, że naprawdę mam nietoperza w swojej dzwonnicy”) – komentuje morderczy błazen pojawienie się Mrocznego Rycerza. Nieprzetłumaczalny na język polski zwrot o „nietoperzach w mojej dzwonnicy” oznacza popadnięcie w obłąd. Szaleństwo, napędzające obu antagonistów, odnajdzie swe ujście właśnie tutaj. Katedra, w której dochodzi do finałowego starcia, dobitnie podkreśla charakter walki Batmana i Jokera swoją symboliczną wymową. Uśmiechnięty psychopata uniemożliwia dotarcie na szczyt komukolwiek poza Człowiekiem-Nietoperzem, zaś bohater po drodze eliminuje członków gangu, by żaden nie przeszkodził mu w walce z mordercą jego rodziców. Wzajemne powiązanie obu postaci jest oczywiste i wprost przedstawione w filmie: to Jack Napier, zabijając Wayne’ów, stworzył mrocznego Mściciela, usiłującego oczyścić miasto ze zbrodni; z kolei Batman, walcząc z gangsterem w zakładach chemicznych, przyczynił się do jego transformacji⁶. Koło się zamknęło. Dobro

5 A.Papieska, *Boski Oszust*, „Twórczość” 2009, nr 8, s. 84.

6 To szczególnie ważna innowacja, jaką wniósł film Burtona do mitologii Mrocznego Rycerza. W wersji komiksowej zabójcą jest przypadkowy rabuś – Joe Chill, który ginie na długo przed pojawieniem się Jokera w Gotham. W filmie nagła możliwość zemsty na mordercy sprawia, że kruczata Batmana przeradza się w osobiste porachunki. Mimo tego jednak po śmierci Jokera Wayne postanawia kontynuować swoją misję walki ze zbrodnią, stawiając potrzebę powszechnej sprawiedliwości i nienawiść do zła jako idei ponad własną satysfakcję z pomszczenia rodziców.

i zło splatają się w wiecznej, nierozstrzygniętej walce na szczycie katedry – miejscu świętym, obwarowanym szatańskimi grymasami gargulców. Jeden z nich ściągnie w dół Jokera. Drugi stanie się punktem zaczepienia dla harpuna, wystrzelonego przez spadającego Batmana. W katedrze nie ma Boga. To niemi widzowie starcia – maskarony – przynoszą śmierć i ocalenie. Wszystkie mają skrzydła nietoperzy.

Wertykalna struktura świata ma szczególne znaczenie także w drugim filmie z serii, *Powrocie Batmana* z 1992 roku. Perspektywa zostaje tu rozszerzona o zupełnie nową płaszczyznę: rozciągające się pod miastem kanały. Następcą Jokera w roli „Karnawałowego Króla”, jak nazwie go Szyłak⁷, dorastał właśnie pod ziemią, wyrzucony przez rodziców – przerażonych jego szpetotą – do ścieku. Odrażający Pingwin, obserwując rozświetlone miasto przez kraty studzienek ściekowych, planuje swój wielki, triumfalny powrót na powierzchnię. Oglądane jego oczami Gotham ogromnieje, chociaż paradoksalnie staje się jeszcze bardziej klaustrofobiczne niż w pierwszej części cyklu. Centralnym punktem, w którym koncentruje się akcja, jest niewielki plac, na którym z okazji świąt Bożego Narodzenia stoi ogromna choinka. Drzewo, chociaż samo w sobie olbrzymie, mieści się pomiędzy dwiema monumentalnymi statuuami, przez co sprawia wrażenie znacznie mniej okazałego. Ludzie, ściśnięci na placu w dziwacznej wnęce pomiędzy stromymi ścianami, zdają się być uwięzieni w dole bez wyjścia.

W drugim filmie zmienia się domena Batmana. Po pokonaniu Jokera i zyskaniu akceptacji społeczeństwa, prasy i policji Mroczny Rycerz schodzi na ulice. Niepodzielnie włada całym Gotham. Reaguje na zamieszki, wywołane przez współpracujących z Pingwinem członków Gangu Cyrkowców nie atakując z góry, ale walcząc na tej samej płaszczyźnie, co przestępcy. Podczas nocnych patroli już nie szybuje po niebie, ale jeździ po mieście swym opancerzonym samochodem – Batmobilem. Interesujące, że w tym filmie Batman wraca na dachy tylko dwa razy – i, podobnie jak wcześniej schodził na dół z powodu działań Jokera, tak teraz pnie się do góry w wyniku machinacji Pingwina. Ten złoczyńca jest kolejnym wcieleciem trickstera – jego rolą jest wieczne odwracanie biegunów i zaburzanie porządku. Przygotowując swoje pojawienie się na powierzchni, inscenizuje porwanie dziecka burmistrza, aby jako bohater, który odbił malca, wyłonić się z kanału. Gdy zbrodnicza natura jego planów zostaje ujawniona, monstrualny przestępca obwieszcza swoją zemstę, wkraczając w eksplozji dymu i ognia przez straskaną szklaną podłogę do sali balowej. Tak jak Batman wpadł przez świetlik z góry, tak Pingwin atakuje od dołu, parodiując gest swego antagonisty. Podobnie podczas pierwszego spotka-

7 Zob. J. Szyłak, *op. cit.*, s. 47.

nia z Zamaskowanym Krzyżowcem człowiek, biorący swe miano od ptaka pozbawionego możliwości latania, unosi się w powietrze za pomocą groteskowego śmigła, ukrytego w jego parasolu. Sunąc pionowo wzdłuż ściany budynku powtarza – w tricksterowskim przerysowaniu – lot Batmana samolotem. Po raz kolejny świat traci swoją spójność i punkty odniesienia. By przywrócić ład, Nietoperz będzie musiał zejść pod ziemię.

Każda z najważniejszych postaci w obu filmach posiada swoje sanktuarium, którego wygląd i specyfika odzwierciedla w niezwykle sugestywny sposób obraz psychiki bohaterów. Jak trafnie zauważa Szylak: „fabryka i dom (a raczej pałac) Wayne’a to dwa labirynty – symbole zagubienia obu bohaterów. Fabryka to miejsce »narodzin« Jockera i jego zbrodniczej działalności. Dom Wayne’a jest zaś taki sam jak jego właściciel – pod zbyt kowną powłoką ukrywa pieczęć Batmana (jest architektonicznym doktorem Jekylllem i mr Hyde’em)”⁸. Rezydencja miliardera jest fasadą, którą odgradza się od ciekawskiego społeczeństwa. Nie jest ona w żadnym wypadku jego domem – to ogromne mauzoleum; pomnik nagrobny zamordowanych rodziców. Olbrzymie, całkowicie puste przestrzenie, obce nawet dla samego gospodarza i przez lata zamknięte. Gdy Bruce je kolację z Vicky, echo ich zdawkowych rozmów zdaje się dudnić w ciszy, ogarniającej budynek. Jedynym pomieszczeniem, zdradzającym prawdziwą naturę właściciela, jest zbrojownia – delikatna sugestia, że niepozorny, zagubiony na własnym przyjęciu Wayne skrywa w sobie wojownika. Prawdziwym domem Batmana jest jego jaskinia – warownia i świątynia zarazem. Nawet dostępu do szafy pełnej kostiumów strzeże most zwodzony. Mimo nowoczesnej technologii, mnóstwa monitorów i olbrzymiego komputera, którym posługuje się bohater w swojej misji, jaskinia swą surowością i majestatem sprawia wrażenie pradawnej, czyniąc ideę Człowieka-Nietoperza o wiele starszą od Bruce’a Wayne’a. To właśnie w jaskini następują kluczowe momenty i przełomy w życiu miliardera: odkrycie sekretnej tożsamości przed Vicky Vale czy wspomnienie twarzy zabójcy rodziców. W *Powrocie Batmana* rola rezydencji zostaje zdegradowana do jednego zadania: za pomocą systemu wielkich luster, zainstalowanych na dachu, ma przekazywać blask sygnału do biblioteki, gdzie, pogrążony w całkowitym mroku, Wayne czeka na wezwanie do akcji.

Zakłady chemiczne AXIS, gdzie dochodzi do wypadku Jacka Napiera, ze wszystkich używanych przez Jokera kryjówek i baz operacyjnych najlepiej obrazują stan jego rozbitego na kawałki umysłu. Szczególnie znacząca jest kwestia koloru. Gotham utrzymane jest w zimnych, monochromatycznych odcieniach szarości i czerni: podobnie zresztą jak kostium jego

Sanktuaria

8 Ibidem, s. 44.

obrońcy. Ponura fabryka nie jest tu wyjątkiem, jednak stan ten zmienia się gwałtownie w trakcie ucieczki Jacka przed policją. Gangster, próbując odciąć drogę stróżom prawa, odkręca zablokowane zawory i wprawia w ruch maszynę. Jednolity kolor otoczenia nagle zostaje zaburzony eksplozjami jadowitej zieleni toksyn i rdzawoczerwonych odpadów, spływających nieczynnymi rurami. Ta barwna zapowiedź rychłej przemiany w pstrokatego, zielonowłosego błazna jest równocześnie pierwszym zaburzeniem dotychczasowego porządku przedstawionego świata. Gdy Joker porzuci apartament Grissoma, zamieszka właśnie tutaj, zastawiając industrialne wnętrza elementami domowego umeblowania – parawanem, lampą z abażurem czy fotelem z podnóżkiem. Co ciekawe, gdy Joker nakłada makijaż, aby wystąpić w telewizji jako Napier, nie robi tego w zakładach, ale w swym starym mieszkaniu. Zestawienie eleganckiego i stylowego wnętrza oraz kuriozalnie wyposażonej fabryki odzwierciedlają rozdarcie osobowości szaleńca pomiędzy starym a nowym „ja”. Ze ścian apartamentu patrzą na błazna przez lustrem kobiety z zawieszonych na ścianach portretów – o kredowobiałej skórze i krwistoczerwonych ustach. Takie jak on. Pierwszym ciosem, jaki Batman zadaje Jokerowi, jest wysadzenie zakładów w powietrze. Sanktuarium Jokera daje mu siłę i broń – zabójczą truciznę – musi więc zostać wymazane z powierzchni ziemi. Mściciel w masce nie niszczy budynku osobiście: wysyła zdalnie sterowany Batmobil, który zostawia ładunek. Sanktuarium jest już puste, jego mieszkaniowiec jest gdzie indziej. Dlatego to wyłącznie maszyna staje przeciw maszynie.

Wnętrza, w których dochodzi do spotkań Jokera zarówno z Brucem Wayne’em, jak i Batmanem, niemal zawsze są wypadkową pomiędzy rezydencją a fabryką. Eleganckie mieszkanie Vicky jest zaadaptowanym lokalem postindustrialnym, podobnie zresztą jak przypominająca wnętrza ogromnego statku Galeria Flugenheima, w której dochodzi do pierwszej bitwy w wojnie między siłami dobra i zła. Jak pisze o nim Szylak:

To miejsce [...] jest w gruncie rzeczy puste: jego nazwa stanowi aluzję do innej znanej nazwy (Muzeum Gugenheima), jego zbiory składają się z rzeczy, o których dobrze wiemy, że tak naprawdę znajdują się gdzie indziej, jego wnętrza mieści wszystko, czego akurat potrzeba bohaterom, a co niekoniecznie powinno znajdować się w muzeum – jest tu restauracja, są schody, pełniące jednocześnie funkcję galerii, by Jocker mógł dokonywać zniszczenia nie przestając iść ku Vicky, jest świetlik w suficie podniesionym bardzo wysoko, żeby Batman mógł wpaść do środka i nie roztrzaskać się o podłogę, a także długi, pusty holl, by mógł on odlecieć unosząc dziewczynę w ramionach itd. W sumie jest to arena, ukształtowana tak, by nie przeszkadzać w starciu obu tytanów⁹.

9 *Ibidem*, s. 45.

Nieduże mieszkanko Seliny Kyle, sekretarki współpracującego z Pingwinem bezwzględnego biznesmena Maxa Shrecka¹⁰, jest koszmarne kiczowate. Niczym dekoracja amerykańskiego sitcomu z lat 60., w żadnym stopniu nie przypomina domu dorosłej kobiety. Pomalowane na różowo, ze świecącym na ścianie neonem, tworzącym napis „Hello there” („Witaj”), pełne pluszowych przytulanek podkreśla nie tylko naiwność i pewnego rodzaju niewinność bohaterki, ale równocześnie jej niedojrzałość (wręcz zdziecinnienie). Po otarciu się o śmierć, gdy w szale zaczyna niszczyć swe przytulne gniazdko, rodzi się w niej nowa osobowość – dziewczynka przeradza się w dorosłe ucieleśnienie mrocznej strony kobiecej natury. Pluszaki trafiają do młynka na odpadki w umywalce, a lustra i szklane bibeloty na toaletce zostaną strzaskane. Hegemonię różu złamie smuga czarnej farby w sprayu. Stłuczony neon zaczyna jarzyć się fioletowym blaskiem. Selina rozbija na kawałki swój własny domek dla lalek – metaforę dotychczasowego życia. Ocalałe litery neonu układają się teraz w napis „Hell here” („Piekło jest tutaj”).

Kanały, rozciągające się pod miastem, to sanktuarium Pingwina: jego dom, baza operacyjna i macierz, do której powraca, gdy zostaje pokonany. Są przeciwieństwem pustej rezydencji Wayne’a, służącej tylko do oczekiwania na sygnał. Już w pierwszych scenach filmu, gdy kosz dziecięcego wózka ze zniekształconym niemowlęciem w środku zostaje wrzucony do wody i spływa do ścieku, wylot rury kanalizacyjnej staje się wrotami piekieł. Spływ płataniną korytarzy to zbliżanie się do jądra ciemności. Kanały to świątynia, mistyczna przestrzeń, nietknięta nigdy przez człowieka. Katakumby cywilizacji i labirynt wyobraźni – przestrzeń równocześnie ze wszystkich stron zamknięta i nieskończona. Pingwin dzięki nim może uderzać w dowolnym punkcie miasta, pozostając nieuchwytnym. Żebrowe sklepienia podziemnych komnat naprawdę przywodzą na myśl wnętrza pradawnych zwierząt – jeśli Gotham jest organizmem, to kanały są jego trzewiami. Gdy pałający żądzą zemsty odmieniec wygłasza kuriozalną przemowę do swych podopiecznych – niebotów, jego siedziba staje się amfiteatrem, w którym pingwiny zajmują

10 Nazwisko tej postaci jest jednym z wielu hołdów dla niemieckiego kina ekspresjonistycznego, jakie Burton umieszcza w swojej dylogii o Batmanie. Grany przez Christophera Walkena Shreck jest fizycznie wyraźnie wzorowany na Maxie Schrecku, pamiętnym odtwórcy roli Grafa Orloka w filmie *Nosferatu. Symfonia grozy* (reż. F. Murnau, Niemcy 1922). Do innych, najbardziej istotnych motywów i nawiązań należą: upodobnienie wyglądu Gotham do tytułowego miasta z filmu *Metropolis* (reż. F. Lang, Niemcy 1927) oraz wzorowanie finałowej walki na starciu pomiędzy Frederesenem i Rotwangiem z tej samej produkcji, zaś umiejscowienie górującego nad miastem gmachu katedry w centrum zabudowy odwołuje się do *Studenta z Pragi* (reż. S. Rye, Niemcy 1913).

miejsce ludzi, a człowiek występuje przed nimi na otoczonej wodą orchesterze. Ten podział powtórzy się, gdy ptaki będą obserwowały walkę pomiędzy swoim opiekunem a Batmanem. Serce sanktuarium Pingwina znajduje się pod opuszczonym zoo, a jego główna sala to podziemia segmentu „Świat Arktyki”. Praca kamery, przejeżdżającej po ogrodzeniu ogrodu i kamiennych, pokrytych lodem statuach zwierząt w środku potęguje wrażenie labiryntu. Dom Pingwina jest równocześnie miejscem jego ostatniej walki i śmierci – „Świat Arktyki” to odwrócona Katedra, nie sięgająca do nieba, ale zagłębiona w ziemię. Pingwin trafia do wodnego grobu: opada na dno zbiornika, odprowadzany wzrokiem swych ukochanych ptaków. Podobnie jak wcześniej fabryka, tak teraz zoo musi zostać wypalone do szczytu, aby ład został przywrócony. W środku ognistego piekła wielka, zamrożona kula ziemską rozpada się na kawałki.

Zakończenie *Powrót Batmana* był ostatnim filmem o tym bohaterze, jaki zrealizował Burton. Po protestach rodziców, zarzucających filmowi zbyt wiele mroku i perwersji¹¹, na stanowisku reżysera kolejnych dwóch części serii został obsadzony Joel Schumacher. Groteskowy gotyk i ekspresjonistyczny klimat zastąpiły dynamiczne ujęcia i jaskrawe kolory, zaś miasto przerodziło się w absolutnie odrealnione pole efektownych starć między bohaterami (do Człowieka-Nietoperza dołącza młody pomocnik – Robin) a złoczyńcami. Autor nowej trylogii o Batmanie, Christopher Nolan, w swoich filmach stworzył Gotham z wybranych elementów istniejących miast, odcinając się od dotychczasowej tradycji i wizji Burтона. Miasto Batmana jest teraz każdą i zarazem żadną metropolią w Ameryce – podobnie jak siedziby wielu innych superbohaterów.

Bibliografia

- Eisner L. H., *Ekran demoniczny*, przeł. K. Eberhardt, Warszawa 1974.
 Papińska A., *Boski Oszust*, „Twórczość” 2009, nr 8.
 Robinson B., *Batman and Batman Returns. Adapting a Comic Book Superhero to The Silver Screen*. Praca magisterska. California: Chapman University, 2006.
 Sznajderman M., *Błazen. Maski i metafory*, Gdańsk 2000.
 Szyłak J., *Trzy spojrzenia na Batmana* [w:] *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000.

Filmografia

- Batman* (Batman, reż. Tim Burton, USA, 1989)
Powrót Batmana (Batman returns, reż. Tim Burton, USA – Wielka Brytania, 1992)

¹¹ Zob. B. Robinson, *Batman and Batman Returns. Adapting a Comic Book Superhero to The Silver Screen*. Praca magisterska. California: Chapman University, 2006, s. 105.

Marcin M. Chojnacki

Uniwersytet Łódzki

Batman: Arkham Asylum jako przykład wykorzystania narracji ewokatywnej w grach wideo

Abstrakt

Artykuł podejmuje zagadnienie prowadzenia narracji poprzez środowisko ewokatywne w grach wideo na przykładzie tytułu czerpiącego motywy, miejsca i postaci z uniwersum stworzonego przez DC Comics. *Batman: Arkham Asylum* posłużył jako egzemplifikacja projektów wirtualnych światów zbudowanych w oparciu o istniejące wcześniej teksty kultury opowiadające historię Gotham City oraz jego mieszkańców. Dokonując analizy gry, autor prezentuje, w jaki sposób wykorzystano w niej bogactwo świata Mrocznego Rycerza dla przygotowania dziesiątek mikronarracji umieszczonych w nawigowalnej przestrzeni udostępnionej graczom. Wskazuje, jak fragmenty otoczenia wywołują konotacje z różnorodnymi elementami systemu rozrywkowego, a także przekonuje, że owocują one bogatym doświadczeniem narracyjnym, uwarunkowanym w dużej mierze znajomością rozmaitych intertekstów powiązanych z Batmanem.

Słowa kluczowe

narracja ~ przestrzeń
~ środowisko ewokatywne
~ mikronarracje

Marcin M. Chojnacki

Uniwersytet Łódzki

Batman: Arkham Asylum jako przykład wykorzystania narracji ewokatywnej w grach wideo

Z komiksu do cyfrowej rzeczywistości

Postać stworzona przez Boba Kane'a oraz Billa Fingera i przedstawiona światu w 1939 r. na łamach 27. numeru „Detective Comics”¹ od przeszło siedmiu dekad inspiruje kolejnych autorów powieści graficznych, filmów, seriali lub gier komputerowych, nadal pozostając w zbiorowej świadomości odbiorców popkultury. Historia Batmana, jako jednego z najbardziej popularnych komiksowych bohaterów², doczekała się różnorodnych interpretacji, a sam heros przechodził liczne metamorfozy. Bruce Wayne, szanowany miliarder z mroczną przeszłością, przywdziewający nocą czarną pelerynę i oczyszczający ulice dystopijnego Gotham City z przestępców, wydaje się idealnym punktem wyjścia dla setek opowieści realizujących się w różnych mediach. Nic więc dziwnego, że od momentu swojego debiutu Mroczny Rycerz stopniowo przeobrażał się w jeden z największych międzynarodowych systemów rozrywkowych³.

Batman przeszedł długą drogę od tanich komiksowych zeszytów do wysokobudżetowych produkcji filmowych; od krótkich radiowych audycji do wysokiej jakości animowanych seriali telewizyjnych; od prostych zestawów zabawek do rozbudowanych gier wideo. Na przestrzeni lat zmieniał się nie tylko wygląd czy umiejętności Wayne'a, ale także wymowa tekstów, w których się pojawiał. Z oczywistych względów przygody

1 Zob. W. Brooker, *Batman Unmasked. Analysing a Cultural Icon*, London 2000, s. 34.

2 Dużą popularność zamaskowanego obrońcy Gotham potwierdzają chociażby analizy treści zamieszczanych w Internecie, głównie w mediach społecznościowych. W 2013 r. firma Synthesio przeprowadziła badanie polegające na śledzeniu kanałów komunikacyjnych przez okres 30 dni i wychwytywaniu z wiadomości wzmianek o superbohaterach. Najpopularniejszym z nich, występującym łącznie w 30 procentach wszystkich wpisów, okazał się właśnie Batman. Zob. <http://on.mash.to/2os1odW> [dostęp: 20.05.2015]

3 Zob. B. Scivally, *Billion Dollar Batman*, Henry Gray Publishing 2011, s. 15.

zamaskowanego detektywa musiały wpisywać się w aktualnie panujące trendy, dynamicznie reagować na przychodzące i przemijające mody, a także sprostać oczekiwaniom publiczności. Być może właśnie dlatego Batman przetrwał próbę czasu, pozostając jednym z najważniejszych superbohaterów obecnych w popkulturze, doskonale rozpoznawalną ikoną inspirującą następne pokolenia⁴ – zarówno autorów jak i miłośników ich utworów. Niezależnie od tego, w jakim medium realizowały się wizje Mrocznego Rycerza, wzbudzały one zainteresowanie wśród najmłodszych oraz dojrzałych odbiorców.

Koncentrując się na obecności Batmana w elektronicznej rozrywce warto zaznaczyć, że pierwsze produkcje z nim w roli głównej pojawiały się już w latach osiemdziesiątych. Tytuły te co prawda stanowiły w znacznej większości adaptacje kinowych hitów lub seriali animowanych emitowanych w telewizji, jak *Batman The Animated Series* (USA, 1992–1995, reż. B. Timm, E. Radoski i in.) i *Batman przyszłości* (USA, 1999–2001, reż. B. Lukic, D. Riba, i in.), dlatego też nie wyróżniały się pod względem fabuły czy estetyki od swoich pierwowzorów. Zazwyczaj były one prostymi platformówkami, skierowanymi przede wszystkim do młodszych graczy, polegającymi na pokonywaniu kolejnych poziomów wypełnionych przeszkodami i przeciwnikami. Nie prezentowały większej wartości, pełniąc wyłącznie rolę dodatków korzystających z filmowych licencji. Sytuację tę zmieniła dopiero końcówka pierwszej dekady XXI w., przynosząca zupełnie nowe interpretacje Mrocznego Rycerza oraz dwie gry kończące złą passę superbohatera w świecie elektronicznej rozrywki. Niespodziewanym sukcesem okazała się produkcja Traveller's Tales *LEGO Batman: The Video Game* (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2008) prezentująca wizję Gotham zbudowanego ze słynnych duńskich klocków. Choć – jako produkt typowo familijny⁵ – była skierowana przede wszystkim do dzieci, zebrała wysokie oceny krytyków⁶. Estetyka prze-

4 Will Brooker porównuje Batmana do takich figur obecnych i reinterpretowanych w obszarze kultury popularnej jak Drakula czy Robin Hood. Uważa także, że postać superbohatera, gdyby nie fakt przynależenia do konkretnej wytwórni, z powodzeniem mogłaby funkcjonować w powszechnej świadomości oraz domenie publicznej na zasadzie mitu. Zob. W. Brooker, *op. cit.*, s. 8–15.

5 Gry familijne najczęściej charakteryzują się uproszczoną mechaniką rozgrywki, nie ukazując przemocy lub zawierają jedynie jej umowną reprezentację, posiadają kolorową, uproszczoną oprawę graficzną oraz nieskomplikowaną fabułę by umożliwić rozrywkę w międzypokoleniowym gronie. Zob. J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, London 2010, s. 26; F. Mäyrä, *An Introduction To Game Studies. Games In Culture*, Sage Publications Ltd. 2008, s. 69, 75.

6 Zob. <http://www.metacritic.com/game/pc/lego-batman-the-videogame> [dostęp: 20.05.2015]

niesiona z *Batman: The Animated Series*, duży wybór dostępnych grywalnych postaci oraz specyficzne poczucie humoru przypadło do gustu nie tylko najmłodszym. Wciąż brakowało jednak gry, która w ambitny i dojrzały sposób podejmowałaby temat zamaskowanego detektywa. Zараdziło temu Rocksteady Studios odpowiedzialne za stworzenie wysokobudżetowego *Batman: Arkham Asylum* (Square-Enix/Eidos) wydanego w 2009 r. na komputery osobiste.

Środowisko ewokatywne w procesie narracji

Podstawą analizy gry, stanowiącej przykład projektu ewokatywnej przestrzeni w grach komputerowych służących celom narracyjnym, będzie zaprezentowana przez Henry'ego Jenkinsa typologia środowisk wirtualnych opowiadających historie. Badacz przedstawił i scharakteryzował je w swoim artykule *Game Design as Narrative Architecture* wydanym w 2004 r., jako fragment zbiorowej pracy *FirstPerson. NewMedia as Story, Performance, and Game*. Autor tekstu zauważa konieczność pogodzenia stanowisk narratologów i ludologów w procesie badania medium, dlatego też proponuje pośrednią perspektywę traktowania gier jako przestrzeni o potencjale narracyjnym⁷. Swoją sugestią motywuje szeregiem argumentów przemawiających za słusznością odejścia od stosowania narzędzi wypracowanych przez literaturoznawstwo czy filmoznawstwo, które mogą być nieco archaiczne względem dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki. Z drugiej strony, całkowita rezygnacja z postrzegania gier wideo jako tekstów narracyjnych jest, zdaniem Jenkinsa, ryzykowna i ograniczająca⁸. Dlatego też przed omówieniem swojej typologii wymienia szereg obserwacji pozwalających lepiej zrozumieć jego punkt widzenia.

Badacz zauważa, że nie wszystkie gry opowiadają historie i mogą mieć zupełnie abstrakcyjną formę podporządkowaną wyłącznie mechanice⁹. Są również tytuły starające się w niewielkim stopniu być fabularnymi. Stąd też narratologia nie jest uniwersalnym podejściem do bardzo różnorodnego i składającego się z licznych elementów nowoczesnego medium, gdyż może sprowadzić grę wideo jedynie do poziomu opowieści, gubiąc po drodze pozostałe aspekty świadczące o jej skomplikowanej modularnej strukturze. W końcu, nawet jeżeli dana produkcja prezentuje swojemu odbiorcy jakąś historię, to robi to przy pomocy innych środków niż tradycyjne narracyjne media. Trudno nie zgodzić

7 Zob. H. Jenkins, *Game design as Narrative Architecture* [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. by N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004, s. 119.

8 Zob. *ibidem*.

9 Przykładem takiej gry może być *Tetris* (Aleksiej Pażytnow, 1984) albo *Bejeweled* (PopCap Games, 2001). Zob. *ibidem*.

się z tak postawioną krytyką stosowania starych modeli do analizy stosunkowo młodego zjawiska. Jednakże jednocześnie Jenkins negatywnie ocenia nieumiejętne prowadzenie polemiki przez zwolenników ludologii, korzystających ze zbyt wąskiego rozumienia odrzucanych przez siebie teorii, koncentrując się niemal wyłącznie na osobie twórcy, zominając o roli odbiorcy i jego wysiłku zrozumienia sygnałów zawartych w dziele. Dlatego też autor tekstu postuluje wprowadzenie do dyskursu o grach i historiach kategorii przestrzennych opowiadań¹⁰ pozwalającą połączyć refleksję nad narracją występującą w elektronicznej rozrywce z uwzględnieniem jej charakterystycznej cechy jaką jest tworzenie wirtualnych światów zdolnych do interakcji z ich użytkownikiem.

Jenkins podkreśla, że projektanci gier nie opowiadają w zwyczajny sposób historii, a projektują światy i kształtują przestrzeń¹¹. Zatem czy rzeczywiście w każdej grze fabularnej mamy do czynienia z eksploracją wirtualnej przestrzeni, czy wszystkie tytuły niebędące abstrakcyjnymi wyzwaniem logicznymi bądź zręcznościowymi oferują swoim użytkownikom możliwość przemierzania interaktywnych środowisk niezależnie od sposobu ich prezentowania? Autor *Game Design as Narrative Architecture* uważa, że tak, włączając do nich nawet gry tekstowe¹², które – mimo ubogiej oprawy graficznej – dzięki zastosowaniu słowa pisanego umożliwiały twórcom konstruowanie dowolnych fabuł, a interaktorowi przemierzanie istotnego dla procesu narracji otoczenia¹³. Z perspektywy czasu oraz w kontekście coraz nowocześniejszych technik generowania trójwymiarowej grafiki, służącej przedstawieniom fikcyjnych światów w wysokobudżetowych produkcjach, takie stanowisko może wydawać się zbyt kategoryczne. Trudno bowiem porównać wpisywanie komend nakazujących bohaterowi wykonywanie konkretnych czynności i poruszanie się z interaktywną nawigacją awatarem po przestrzeni zmediatyzowanej przy pomocy wirtualnej kamery.

Jenkins broni jednak swojego zdania, gdy w dalszej części artykułu przywołuje pewną analogię, mianowicie klasyczne już przykłady literatury fantastycznej, której autorzy w dużej mierze koncentrowali się na wykreowaniu alternatywnych rzeczywistości, pełnych detali krain, bogatych w możliwości konstruowania różnorodnych wątków¹⁴. Historie przez nich wymyślane najczęściej przedstawiały wędrówkę przez świat diegetyczny, będącą tak naprawdę pretekstem do zanurzenia się

10 Zob. *ibidem*, s. 121.

11 *Ibidem*.

12 *Ibidem*.

13 *Ibidem*.

14 *Ibidem*, s. 122.

w nowe realia, towarzyszeniu bohaterom w odkrywaniu nieznanych miejsc, podbijaniu kolejnych terenów. Według badacza gry wideo dzięki swojej przestrzenności bez wątpienia mogą jeszcze lepiej oddać istotę tych fikcyjnych światów, stworzyć immersyjne doświadczenie przebywania w nich i uczestniczenia w procesach zachodzących w ich obrębie¹⁵.

Opisane powyżej rozważania doprowadzają do wskazania przez autora czterech sposobów prowadzenia narracji poprzez otoczenie w grach komputerowych. Każdy z nich posiada swoje charakterystyczne cechy pozwalające wyróżnić go na ich podstawie spośród pozostałych, a dzięki temu zastosować przy klasyfikacji poszczególnych tytułów wykorzystujących dane środki wyrazu, konstrukcję rozgrywki czy projekt wirtualnego środowiska. Jenkins wymienia kolejno: narrację ewokatywną, odgrywaną¹⁶, wbudowaną i emergentną. Pierwsza z nich wiąże się jednoznacznie ze wszelkimi adaptacjami czy interpretacjami już powszechnie znanych tekstów realizujących się wcześniej w starszych mediach. Otoczenie ewokatywne, jak sama nazwa wskazuje, ewokuje pewne rozpoznawalne motywy, przywołuje skojarzenia z konkretnymi utworami bądź systemami rozrywkowymi, jak chociażby „Gwiezdne Wojny” czy *Władca Pierścieni*. Gra wykorzystująca taki typ narracji funkcjonuje podobnie do tematycznego parku rozrywki, oferując swojemu użytkownikowi szanse wkroczenia do świata, który pamięta z filmu, książki bądź komiksu. Jest to także najprostszy sposób wprowadzenia odbiorcy w historię, ponieważ zna on już konwencję, możliwe wątki oraz występujące w fabule postaci.

Dla zaprezentowania narracji ewokatywnej dokonam analizy gry *Batman: Arkham Asylum* (RockSteady Studios, Square-Enix/Eidos, 2009) w dalszej części niniejszego artykułu.

Narracja ewokatywna w *Batman: Arkham Asylum*

Mając świadomość bogactwa i różnorodności uniwersum stworzonego przez DC Comics na przestrzeni ostatnich 75 lat, wcześniej omówionego jedynie częściowo, nietrudno wyobrazić sobie, jak ogromnym materiałem źródłowym mogli posłużyć się twórcy *Arkham Asylum* w swojej grze. Mimo to, ukazany przez nich wizerunek zarówno samego Batmana, jak i strzeżonego przez niego miasta nie jest wtórny czy zapożyczony ze wcześniejszych interpretacji historii o mrocznym superbohaterze. Tytuł autorstwa Rocksteady Studios w bardzo wierny sposób przeniósł świat Batmana, prezentowany dotychczas w komiksach, animacjach, serialach i filmach kinowych, do interaktywnego medium gier wideo, umiejętnie

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ W polskim tłumaczeniu spotkałem się z wersją „odgrywająca”, jednakże ze względu na to, że narracja w grze nie może sama siebie odegrać, uznałem, że lepszym rozwiązaniem będzie zastosowanie terminu „odgrywana”, sugerującego uczestnictwo gracza w procesie jej rozwijania. Zob. J. Dovey, H. W. Kennedy, *op. cit.*, s. 124.

wykorzystując transmedialne mikronarracje oraz referencyjność elementów umieszczonych na wirtualnych mapach. W przeciwieństwie do poprzednich prób zremediowania komiksów, filmów i animacji *Batman: Arkham Asylum* zaprezentował własną¹⁷, mroczną oraz dojrzałą interpretację świata rozwijanego od 1939 r. przez DC Comics, która zdobyła uznanie krytyków i szerokie grono odbiorców na całym świecie. Udowodnił także, że w elektronicznej rozrywce można zrealizować interpretację historii o superbohaterze dorównującą jakością fabuły i oprawy wizualnej najstojniejszym albumom komiksowym. Natomiast dzięki atrakcyjnej oraz przystępnej mechanice rozgrywki uczynić grę o Człowieku-Nietoperzu równie uniwersalną co najnowsze filmowe adaptacje.

Dlatego też tę produkcję można uznać za jedną z najlepszych zastosowań ewokatywnego otoczenia w procesie narracji poprzez przestrzeń w grach komputerowych, co postaram się udowodnić dokonując jej analizy. Zwrócę uwagę na umiejscowienie w wirtualnym środowisku odwołań do innych tekstów opowiadających o Batmanie i świecie, w którym funkcjonuje, przyjmujących postać mikronarracji konstruowanych przez gracza na podstawie odnalezionych przedmiotów, miejsc czy uczestnictwa w określonych sytuacjach. Niezależnie jednak od stopnia zapelnienia wirtualnego otoczenia elementami referencyjnymi czy prezentowania fabuły przy pomocy przerywników filmowych, odbiór narracji ewokatywnej w dużej mierze jest zależny od stopnia zaznajomienia interaktora z pierwowzorem, którego gra jest interpretacją bądź adaptacją, a także jego zaangażowania w proces zaznajamiania się z nową wersją rozpoznawalnego utworu.

Batman: Arkham Asylum rozpoczyna sekwencja otwierająca doskonale odzwierciedlająca nastrój całej rozgrywki oraz estetykę, w jakiej utrzymany jest wygląd miejsc i postaci występujących w tej historii. Intro ukazuje w pierwszej kolejności nocne niebo przecinane rzęsimym deszczem, którego krople rozświetla częściowo skryty za ciemnymi chmurami księżyc. Po kilku sekundach złowieszczo wyglądający obłok rozjaśnia charakterystyczny symbol nietoperza i towarzyszący mu krótkotrwały blask błyskawicy. Następnie wirtualna kamera zostaje opuszczona, by ukazać posąg zakapturzonej sylwetki wieńczący jedną z kamienic Gotham, ściekającą z niej wodę, wystające z pobliskich budynków gargulce i zatrzymać się tuż nad jezdnią, przez którą z ogromną prędkością mknie Batmobil. Z następującej po tym ujęciu sekwencji gracz dowiadyuje się, iż Batman pojmał Jokera i zmierza w stronę wyspy Arkham, aby oddać złoczyńcę w ręce pracowników zakładu karnego. Pojazd superbohatera

17 Zob. S. Nommesen, *Batman: Arkham Asylum – The superhero of spin-off games*, Copenhagen 2012, s. 1.

pokonuje ulicę prowadzącą do posiadłości, mijając rzędy upiornych, pozbawionych liści czarnych drzew, by po chwili zniknąć w ciemności okalającej przerażającą placówkę.

Gra Rocksteady Studios stanowi luźne nawiązanie do komiksu *Azyl Arkham* (G. Morrison, D. McKean, DC Comics, 1989). Batman zostaje zwabiony do ośrodka dla obłąkanych przestępców, a następnie w nim uwięziony, zdany na łaskę przebywających w środku skazańców. Mroczny Rycerz przywozi Jokera do Arkham i przekazuje go strażnikom, przecucie nie pozwala mu jednak odejść, postanawia więc towarzyszyć szaleńcowi do momentu, gdy ten znajdzie się w zamknięciu. W ten sposób rozpoczyna się rozgrywka, a gracz przejmuje kontrolę nad Batmanem, by samodzielnie podążać za eskortującymi aresztanta wartownikami. Początek jest bardzo powolny, widoczny z perspektywy trzeciej osoby (TPP), awatar porusza się z niewielką prędkością tuż za mężczyznami prowadzącymi nowoprzybyłego więźnia, gdy ci pokonują kolejne drzwi i korytarze, zmierzając do bloku intensywnej terapii. Takie rozwiązanie, tuż po dość dynamicznej sekwencji otwierającej, sprzyja dwóm zabiegom narracyjnym. Po pierwsze, grający ma czas, aby stopniowo zanurzyć się w świecie *Arkham Asylum*, poznać procedury panujące w zakładzie, spotkać po raz pierwszy postaci, które będą istotne w dalszej części historii. To także okazja do przyjrzenia się postawie głównego antagonisty – Jokera z typowym dla siebie entuzjazmem żartuje z całej sytuacji, zupełnie jakby wybornie bawił się wracając do swojej celi. Po drugie, wydłużenie momentu zawiązania akcji z jednej strony nieco usypia czujność gracza, z drugiej zaś utrzymuje go w niepewności przed nieprzewidywalnym zachowaniem przeciwnika w tych nietypowych okolicznościach.

Zgodnie z obawami Mrocznego Rycerza Joker uwalnia się zaraz po przekroczeniu ostatnich drzwi i z pomocą Harley Quinn przejmuje kontrolę nad Arkham, biorąc pracowników placówki za zakładników. Batman rusza w pościg za klaunem, przy okazji niwelując napotkane na swojej drodze przejawy buntu ze strony osadzonych. Rozgrywka w przeważającej mierze polega na eksplorowaniu kolejnych pomieszczeń, rozwiązywaniu zagadek i prowadzeniu walki z mniej lub bardziej licznymi grupami oswobodzonych więźniów. W wykonywaniu tych czynności pomocne będą liczne gadżety, jak chociażby Batarangi, którymi możemy miotać, lub wybuchający żel, pozwalający usunąć większość przeszkód z drogi herosa. Do dyspozycji grającego jest również specjalny tryb detektywa ułatwiający dostrzeżenie szczegółów, odnalezienie dowodów i tropów oraz odnalezienie właściwej ścieżki. *Arkham Asylum* to przygodowa gra akcji wymagająca od swojego użytkownika nie tylko zręczności i logicznego myślenia, ale także, co dokładniej opiszę w dalszej części artykułu, rozpoznawania elementów świata przedstawionego

dzięki znajomości uniwersum Człowieka-Nietoperza.

Rocksteady Studios zaprezentowało wizję słynnego więzienia z uniwersum Batmana jako mrocznej posiadłości, pełnej ciemnych zakamarków, wypełnionej przerażającymi posągami i gargulcami, strzelistymi gotyckimi wieżami z ceglanymi murami. Już sam wygląd pomieszczeń oddaje nastrój tego miejsca oraz zamkniętych w nim przestępców – psychopatycznych morderców i terrorystów. Jednocześnie ten przerażający ośrodek, rodem z opowieści grozy, wyposażony jest w nowoczesne systemy bezpieczeństwa, potężne bramy, monitoring, ekrany wyświetlające komunikaty czy rozbudowaną sieć szybów wentylacyjnych. Wszystkie te elementy pomagają zbudować unikalną, gęstą i ponurą atmosferę charakterystyczną dla przygód Bruce’a Wayne’a – w równym stopniu co przerwani filmowe, pojawiające się co jakiś czas, uzupełniające wiedzę gracza o sprawozdanie z wydarzeń toczących się poza rozgrywką. Niemniej jednak w przypadku *Arkham Asylum* eksploracja wirtualnej przestrzeni, samodzielne poszukiwanie elementów dostarczających dodatkowych informacji o diegocie jest bardzo istotne i umożliwia pełne doświadczenie produkcji. Ewokatywne otoczenie dzięki aktywności gracza prowadzi narrację, zawierającą w pewnej części wątki nieistotne z punktu widzenia rozwoju wypadków samej gry, ale posiadające znaczenie dla Batmana jako postaci o konkretnej historii, relacjach z innymi bohaterami i jasno określonym miejscu w świecie przedstawionym¹⁸. Funkcję tę pełnią chociażby wycinki z gazet przypięte do znajdujących się na terenie zakładu tablic, uzupełniające wiedzę gracza o aktualnych bądź minionych incydentach w Gotham City.

Zanim przejdę do przeanalizowania sposobu, w jaki twórcy odwołują się do bardzo bogatego uniwersum Człowieka-Nietoperza poprzez elementy interaktywnego środowiska, chciałbym zatrzymać się na chwilę przy roli, jaką odgrywa przestrzeń w procesie prowadzenia narracji przez samą grę. Przede wszystkim historia opowiadana jest poprzez nanoszenie zmian na wygląd poszczególnych miejsc oraz umieszczanie w nich szczegółów zwracających uwagę gracza. Już pierwsze minuty rozgrywki prezentują oznaki przejęcia kontroli nad zakładem przez Jokera i jego podwładnych. Graffiti z uśmiechami, zdewastowane ściany, karykaturalnie zamazane portrety naczelnika Quincy’ego Sharpa, otwarte cele, nieruchome ciała strażników leżące na podłodze oraz rozbite ekrany pozwalają dzięki domysłom odtworzyć przebieg wydarzeń toczących się jeszcze przed chwilą w pomieszczeniu, do którego właśnie weszliśmy. Podobnie rozwiązano kwestię prowadzenia interaktora przez labirynt korytarzy – właściwą drogę wskazują nakręcane szczęki napotymane

18 Zob. *ibidem*, s. 6.

z dużą częstotliwością chociażby w łącznikach bloków więziennych. Podczas rozgrywki jesteśmy świadkami destrukcji Arkham zarówno przez członków gangu Jokera, jak i olbrzymie kłacza roślin uwolnionych przez Trujący Bluszcz. Na naszych oczach budynki popadają w ruinę, rozsypują się w wyniku ingerencji występujących w fabule postaci, dlatego też każda zaobserwowana zmiana stanowi sygnał o dokonaniu postępu umożliwiającego dalszą zabawę.

Moim zdaniem bardzo istotne są również te elementy, które dostarczają informacji o samym miejscu akcji i pozwalają odbiorcy na konstruowanie własnych mikronarracji opartych na zaobserwowanych detalach. Ułatwiają to bardzo drobiazgowo zaprojektowane poziomy, wręcz zachęcające do uważnego przyglądania się wszystkim obiektom napotkanym podczas eksploracji przestrzeni¹⁹. Począwszy od przyprawiających o dreszcz przyrządów medycznych – jak krzesła, łóżka czy kroplówki – przez ogromne koła zębate, zawory i rury, do ludzkich szczątków pozostających w zapomnieniu gdzieś poza murami placówki. Pomiędzy poszczególnymi fragmentami można dostrzec powiązania prowadzące automatycznie do rekonstruowania ich historii lub znaczenia na podstawie znanych nam już konwencji czy opowieści. W tym przypadku dzięki wykorzystanym modelom przywołującym skojarzenia z estetyką horroru, mimo sprawowania kontroli nad superbohaterem, budowane jest uczucie dyskomfortu oraz kreślenie wizerunku Arkham jako miejsca przynębiającego, niebezpiecznego i niepokojącego.

Dzięki elementom otoczenia funkcjonują także obecne w grze łamigłówki, przygotowane dla Mrocznego Rycerza przez Człowieka-Zagadkę, które bez wątpienia można potraktować jako interteksty. Ich rozwiązywanie polega bowiem na stworzeniu mikronarracji posługującej się skojarzeniem możliwym do odczytania jedynie w przypadku znajomości wcześniejszych utworów opowiadających o Batmanie. Oczywiście łamigłówki te różnią się między sobą poziomem trudności – czasem, by ukończyć zadanie wystarczy jedynie znać wizerunek danej postaci, niekiedy zaś konieczne jest sięgnięcie pamięcią do lektury komiksu lub projekcji filmu, aby wskazać poprawną odpowiedź. Transmedialne opowiadanie realizuje się więc dzięki wykorzystaniu motywów, symboli czy wypowiedzi, które potencjalny użytkownik *Arkham Asylum* powinien znać²⁰, aby w pełni cieszyć się uczestnictwem w rozgrywce. Twórcy sygnalizują bowiem jedynie obecność osób czy miejsc, których nie można zobaczyć podczas gry, ale które stanowią integralną część uniwersum

19 Zob. M. Girdler, *Batman: Arkham Settings* [w:] *GameOn. Batman: Arkham Special Edition*, s. 40. Udostępniony na: <http://www.gameonmag.com/batman.html> [dostęp: 20.05.2015].

20 Zob. H. Jenkins, *op. cit.*, s. 123.

stworzonego przez DC Comics.

Najbardziej widoczne staje się to w przypadku licznych przeciwników, z jakimi przez lata zmagał się przebrany za nietoperza Bruce Wayne. Rocksteady Studios zaprojektowało pewne miejsca tak, aby wiernie odzwierciedlały one charakter i wygląd złoczyńców terroryzujących Gotham City. Podczas wędrówki po Arkham uważny grający bez trudu odnajdzie gąbłotę z kapeluszem i parasolem Pingwina, gogle Kobiety-Kota, a także charakterystyczne więzienne cele: zamrożoną Mr. Freeze'a, podzieloną na połowy Dwoch Twarzy oraz wyłożoną kartkami z kalendarza Juliana Daya. Podejdzie też do izolatki ze zmiennokształtnym Clayface'em przyjmującym postać kolejnych pracowników więzienia – proszącym o natychmiastowe wypuszczenie i liczącym, że ktoś w końcu nabierze się na jego sztuczkę. Dopracowane zostały również kryjówki postaci występujących w fabule – w pamięć zapadają ciemne kanały służące za dom Killer Crocowi czy równie mroczny ogród botaniczny, w którym schroniła się Trujący Bluszcz. To drugie miejsce, w mojej opinii, pod względem estetycznym jest najbardziej interesującą lokalizacją w *Arkham Asylum*. Staromodna szklarnia wypełniona fontannami, rzeźbami, ogromnymi donicami z roślinami zdaje się symbolizować piękną, lecz śmiertelnie niebezpieczną Pamelę Isley.

Oczywiście w produkcji Rocksteady Studios, jako samodzielnej interpretacji historii Batmana, nie mogło zabraknąć wątku tragicznej śmierci rodziców Bruce'a. Zostaje on przywołany we fragmencie, w którym gracz musi uporać się z toksyną Stracha na Wróble, rozpyloną w jednym z korytarzy posiadłości na wyspie Arkham. W wyniku jej zażycia Mroczny Rycerz zaczyna mieć halucynacje, a wraz z nim gracz inaczej postrzega otaczającą go rzeczywistość. Z sufitu pada deszcz, stojące przy ścianach przedmioty podskakują w stronę kroczącego przed siebie awatara, niespodziewanie na podłogę upadają kubły na śmieci, a hol stopniowo przeobraża się w ciemną miejską ulicę. Po chwili grający już wie, że znajduje się na Crime Alley, miejscu zabójstwa Thomasa i Marthy Wayne, ale też narodzin Batmana. Mamy tutaj do czynienia z retrospekcją – Bruce powraca wspomnieniami do dramatycznego wydarzenia z przeszłości, na powrót staje się ośmioletnim bezbronnym chłopcem, zmuszonym oglądać swoich najbliższych leżących martwych w ciemnym i odpychającym zaułku. Ten fragment rozgrywki przypomina o genezie Człowieka-Nietoperza, dniu który zadecydował o dalszych losach superbohatera, ale jest również istotny dla przebiegu wydarzeń z *Arkham Asylum*.

Etap ten ilustruje władzę, jaką dzięki wywołującej koszmarnie wizje toksynie Jonathan Crane ma nad swoimi ofiarami. Strach na Wróble jest jednym z głównych przeciwników w grze, jednak w przeciwieństwie do pozostałych złoczyńców nie prowadzi się z nim otwartej walki. Za-

daniem gracza jest ucieczka ze świata przerażających złudzeń, do którego zostaje wtrącony przez swojego oponenta i jednocześnie unikanie jego śmiercionośnego spojrzenia. Poziomy rozgrywające się w umyśle Wayne'a przybierają formę powolnego skradania się w celu zaskoczenia wroga i wyrwania się spod jego kontroli. Wygląd obserwowanych wówczas lokalizacji znacznie odbiega od reszty odwiedzanych miejsc – zbudowane są one z fragmentów budynków: okiennic, ścian, szafek na dokumenty oraz posągów, są zawieszone w pewnego rodzaju próżni, z której nie można zbiec bez konfrontacji z Crane'em. Na drodze awatara zostają postawione przeszkody, ale też zasłony pozwalające ukryć się przed wzrokiem złooczyńcy i wyczekać właściwego momentu do ruszenia dalej. Dzięki temu rozgrywka nabiera platformowego charakteru, gdyż bohater musi w ograniczonym czasie przebiec pomiędzy określonymi punktami, przeskoczyć nad przerwami oddzielającymi półki skalne, a następnie osłabić swojego prześladowcę, kierując na niego silny snop światła, wydobywający się z reflektora nadającego Batsygnal. Zdaniem Filipa Coulianosa taka odmiana sposobu interakcji urozmaica sposób obcowania z medium – stawia zupełnie nowe wyzwanie, choć pozostaje nadal w ramach gatunkowych przygodowej gry akcji²¹ i dzięki wykorzystaniu tej samej estetyki, kolorystyki czy elementów otoczenia współtworzy z resztą tekstu spójną całość.

Kontakt miłośnika Batmana z *Arkham Asylum* wiąże się z nieustannym odnajdywaniem transmedialnych mikronarracji, o których pisał Jenkins²². Po uruchomieniu gry i obejrzeniu sekwencji otwierającej interaktor znający postać Mrocznego Rycerza może antycypować dalszy rozwój wypadków, łącznie z zakończeniem fabuły. Wiedząc o ponadprzeciętnym intelekcie Wayne'a, ogromnej precyzji podejmowanych przez niego czynności oraz nieustępliwości z jaką ściga przestępców, można założyć, że bez większych problemów ponownie schwyta Jokera i w finale historii osiągnie zwycięstwo. Sam przebieg wydarzeń i ich końcowy rezultat nie jest w przypadku gry komputerowej tak istotny jak fakt uczestniczenia w nich. Według autora *Game Design as Narrative Architecture*:

Można sobie wyobrazić gry zajmujące miejsce pośród większego system narracyjnego z historią przekazywaną za pośrednictwem książek, filmu, telewizji, komiksów oraz innych mediów, z których każde robi to, co potrafi najlepiej, każde oferuje autonomiczne doświadczenie, jednak najbogatsze zrozumienie historii można uzyskać śledząc narracje pośród różnych kanałów. W takim systemie najlepszym co mogą zrobić gry jest nadanie konkretnego kształtu naszym wspomnieniom

21 Zob. F. Coulianos, *A Level Design analysis of Batman Arkham Asylum*, s. 10. Udostępniony na: <http://www.filip.coulianos.se> [dostęp: 20.05.2015].

22 Zob. H. Jenkins, *op. cit.*, s. 123.

i wyobrażeniom świata przedstawionego, tworząc immersyjne środowisko, po którym będzie można się przechadzać i wchodzić z nim w interakcję²³.

Właśnie dlatego, że znamy miejsce akcji oraz postaci występujące w fabule jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki, niepotrzebne jest szczegółowe wprowadzenie w diegę czy zaprezentowanie relacji łączących bohaterów. Atrakcją staje się nie tyle poznawanie kolejnych wątków, co możliwość przebywania w wirtualnym środowisku będącym odtworzeniem popularnego systemu rozrywkowego.

Korzystając z gotowych elementów zaprezentowanych w pozostałych mediach Rocksteady Studios udało się stworzyć żywy, bogaty w szczegóły i realistyczny świat Człowieka-Nietoperza, zapewniający emocjonujące doświadczenie uczestniczenia w rzeczywistości wymyślonej przez Boba Kane'a i Billa Fingera przeszło 70 lat temu, ale dający również szansę poznania jej na nowo dzięki interpretacji twórców *Arkham Asylum*. Ze względu na dopracowane modele miejsc, ukryte w nich interteksty, a także wierne i dojrzałe zaadaptowanie do interaktywnego medium komiksowego oryginału, bez wątpienia produkcję z 2009 r. można uznać za najlepszą grę z Batmanem w roli głównej jaką dotąd wydano. Świadczy o tym również ogromny sukces komercyjny²⁴ oraz wysoka ocena zarówno krytyków²⁵ jak i fanów uniwersum DC Comics. Oba te czynniki sprawiły, że wydanie przez Warner Bros. Interactive Entertainment kontynuacji było jedynie kwestią czasu.

Trzy kolejne gry z serii *Arkham*²⁶ stanowią konsekwentną kontynuację rozwiązań z pierwowzoru, oferując jednak graczom znacznie bardziej rozbudowane środowiska, a tym samym więcej intertekstów rozrzuco-

**Narracja ukryta
w murach
wirtualnego
Gotham**

23 *Ibidem*, s. 124. Tłumaczenie własne. *One can imagine games taking their place within a larger narrative system with story information communicated through books, film, television, comics, and other media, each doing what it does best, each a relatively autonomous experience, but the richest understanding of the story world coming to those who follow the narrative across the various channels. In such a system, what games do best will almost certainly center around their ability to give concrete shape to our memories and imaginings of the storyworld, creating an immersive environment we can wander through and interact with.*

24 *Batman: Arkham Asylum* w niecały tydzień od premiery sprzedał się w niemal 600 tys. egzemplarzy (nie wliczając w to kopii na komputery osobiste), co wówczas stanowiło najlepszy wynik dla gry wideo w 2009 r. Zob. <http://lat.ms/2nxBHn8> [dostęp: 20.05.2015]

25 Zob. S. Nommesen, *op. cit.*, s. 1.

26 Są nimi: *Batman: Arkham City* (Rocksteady Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011), *Batman: Arkham Origins* (WB Games Montreal, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2013), *Batman: Arkham Knight* (Rocksteady Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015).

nych po wirtualnej mapie. Przyjmują one postać łamigłówek, materiałów graficznych lub dźwiękowych rozmieszczonych na terenie metropolii, dlatego też przestrzeń w nich ukazana ewokuje wydarzenia, bohaterów i zjawiska zarówno znane miłośnikom wcześniejszych tekstów z udziałem Mrocznego Rycerza, jak i te występujące dopiero podczas rozgrywki. Warto dodać, że twórcom gier udało się oddać charakterystyczną atmosferę słynnego miasta, umożliwiając interaktorowi niejako odbyć po nim podróż i poznać je na nowo. Mroczne usposobienie, przerażający strój, brutalność działań alter ego Bruce'a Wayne'a wynikają z cech metropolii, która go ukształtowała²⁷. Gotham City to miejsce nieradzące sobie z własnymi problemami takimi jak korupcja, bieda czy przestępczość – władze są właściwie bezsilne w konfrontacji z podobnymi Jokerowi arcymistrzami zbrodni. Zepsucie i grozę panujące w mieście oddaje jego złowrogie oblicze obecne zarówno w komiksach, jak i filmach czy serialach animowanych²⁸.

W związku z tym musiało ono zostać odtworzone również w grach komputerowych Rocksteady Studios, ale na o wiele większą skalę niż dotychczas. Jak zauważa William Uricchio, przypadek Gotham jest szczególny, ponieważ nie w sposób określić relacji pomiędzy poszczególnymi miejscami wchodzącymi w jego skład, wskazać ich położenia względem siebie w celu utworzenia mapy, jak robi się to zazwyczaj przy próbie rekonstrukcji fikcyjnych obszarów²⁹. Miasto Batmana składa się bowiem z pojedynczych punktów, ewokujących konkretne wspomnienia, wydarzenia czy osoby z nimi związane, w taki też sposób były zawsze reprezentowane na kartach komiksów czy w filmowych adaptacjach. Crime Alley, Arkham Asylum, Amusement Mile, Batcave czy też Rezydencja Wayne'ów to miejsca ożywiane przez określone wydarzenia, jednak nieposiadające poza ich kontekstem żadnego własnego charakteru.

Twórcy kontynuacji *Arkham Asylum* musieli więc na podstawie szczątkowych wyobrażeń utworzyć swoją wersję topografii Gotham City i nanieść na mapę udostępnioną w grze lokalizacje ważne dla tożsamo-

27 Zob. W. Uricchio, *The Batman's Gotham City: Story, Ideology, Performance* [w:] *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*, ed. by J. Ahrens, A. Meteling, Bloomsbury 2010, s. 120.

28 Jako przykłady mogą posłużyć teksty kultury już wymienione w niniejszym artykule oraz między innymi: *Batman: Długie Halloween* (J. Loeb, T. Sale, Mucha Comics, 2013), *The Batman*, (USA, 2004–2008, reż. B. Vietti i in.), *Batman: Maska Batmana* (reż. E. Radoski, B. Timm, 1993), *Batman: Rycerz Gotham* (reż. Yasuhiro Aoki i in., 2008).

29 Uricchio przywołuje teorię niereprezentatywności Nigela Thrifta w odniesieniu do tworzenia mentalnych odwzorowań przestrzeni na podstawie zapamiętanych wydarzeń. Zob. *ibidem*, s. 129.

ści metropolii oraz Człowieka-Nietoperza. Stąd podczas rozgrywki można trafić do Park Row, a konkretnie zaułka nieopodal kina, w którym państwo Wayne zostali zastrzeleni przez rabusia. Crime Alley to ponure miejsce oświetlone przez jedną latarnię, otoczone brudnymi kamienicami z zabitymi oknami i przepełnione kubły na śmieci. Gdyby nie obecny na ziemi biały kontur martwych ciał oraz leżące przy nim kwiaty, gracz mógłby zupełnie przeoczyć ten fragment interaktywnego środowiska niewyróżniający się niczym szczególnym spośród pozostałych zakamarków wirtualnego miasta³⁰. Wyjątkowym czyni go właśnie wspomnienie tragicznej przeszłości i moment narodzenia się idei walki ze złem w umyśle małego Bruce'a sprawiające, że trafiając w to miejsce, grający automatycznie odtwarza przebieg wydarzeń tamtej nieszczęsnej nocy.

Wygląd obecnych w grach budynków wywołuje skojarzenia z *Batman: The Animated Series* i przedstawieniami inspirowanymi estetyką *art deco*, niemieckim ekspresjonizmem, filmem *noir*, retrofuturyzmem i gotycyzmem³¹. Na ścianach świecą neony, na dachach umieszczone są bannery reklamowe oraz zbiorniki na wodę, systemy wentylacyjne, z kominów huty wydobywa się gęsty dym, a ruch skazańców śledzą nowoczesne kamery monitoringu. Z drugiej strony, Gotham z serii *Arkham* wypełnione jest starymi kamienicami wykończonymi przerażającymi gargulcami i rzeźbami, strzelistymi, pięknie zdobionymi wieżami oraz kopułami wyłożonymi staromodną dachówką. Wnętrza upiększają zaś posągi do złudzenia przypominające te obecne w filmowych interpretacjach Batmana w reżyserii Tima Burtona lub Joela Schumachera. Rocksteady Studios umiejętnie połączyło oblicze futurystycznych urządzeń i modernistycznego przemysłowego miasta z estetyką gotyckiej opowieści grozy, tworząc tym samym unikalny wizerunek Gotham zachwycającego odbiorcę swoim mrocznym pięknem i szczegółowością modeli.

Omówiona przeze mnie gra została wypełniona transmedialnymi mikronarracjami pozwalającymi jej odbiorcom na przeżycie doświadczenia przebywania w bogatym i żywym świecie Batmana. Zaprezentowane w niej przestrzenie stanowią spójne całości zawierające liczne odniesienia do uniwersum stworzonego przez DC Comics. Dzięki temu *Batman: Arkham Asylum* i jego kontynuacje konstruują wirtualne środowiska, zachęcające do zagłębienia się w rzeczywistość znaną z komiksów, filmów czy seriali telewizyjnych. Stanowią też doskonałe przykłady narracji ewokatywnej, gdyż poza swoimi osobnymi i oryginalnymi scenariuszami w dużej mierze korzystają z wizerunków miejsc oraz postaci zaczerp-

Podsumowanie

30 Zob. M. Girdler, *op. cit.*, s. 42.

31 Zob. W. Uricchio, *op. cit.*, s. 122.

niętych ze wcześniejszych tekstów, dostarczając tym samym odbiorcom z nimi zaznajomionym dodatkowej przyjemności z odkrywania tychże referencji podczas rozgrywki. Dzieła Rocksteady Studios udowadniają także zasadność tezy Jenkinsa – w ich przypadku trudno pominąć aspekt zaprojektowania przestrzeni tak, aby pełniła ona bardzo istotną, jeśli nie najważniejszą, funkcję w konstruowaniu reprezentacji fikcyjnego świata oraz zmian zachodzących w nim podczas rozwoju fabuły. Dlatego też, moim zdaniem, próby przeniesienia rzeczywistości Człowieka-Nietopierza do wirtualnego świata elektronicznej rozrywki jednoznacznie podkreślają znaczenie eksploracji i nawigowania po cyfrowym środowisku dla procesu narracji zachodzącego w medium gier wideo.

Bibliografia

- Brooker W., *Batman Unmasked. Analysing a Cultural Icon*, London 2000.
- Coulianos F., *A Level Design analysis of Batman Arkham Asylum*, Online: <http://www.filip.coulianos.se>.
- Dovey J., Kennedy H. W., *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
- Girdler M., *Batman: Arkham Settings* [w:] *GameOn. Batman: Arkham Special Edition*, online: <http://www.gameonmag.com/batman.html>
- Jenkins H., *Game design as Narrative Architecture* [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. by N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004.
- Juul J., *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, London 2010.
- Mäyrä F., *An Introduction To Game Studies. Games In Culture*, Sage Publications Ltd. 2008.
- Nommesen S., *Batman: Arkham Asylum – The superhero of spin-off games*, Copenhagen 2012.
- Scivally B., *Billion Dollar Batman*, Henry Gray Publishing 2011.
- Uricchio W., *The Batman's Gotham City: Story, Ideology, Performance* [w:] *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*, ed. by J. Ahrens, A. Meteling, Bloomsbury 2010.

Olaf Pajęczkowski

Uniwersytet Śląski

Raistlin i Drizzt – niedorośli herosi? Kreacja postaci w książkach osadzonych w settingach RPG

Abstrakt

Szalenie popularne settingi *Dungeons & Dragons* doczekały się równie popularnych serii książkowych osadzonych w światach tego systemu RPG. *Forgotten Realms* i *Dragonlance* są miejscem działania dwóch słynnych bohaterów – czarodzieja Raistlina Majere i mrocznego elfa Drizzta Do'urdena. Powieści opowiadające o losach tych dwóch postaci są różnie oceniane przez krytyków, jednakże oba cykle pojawiały się na listach bestsellerów „New York Timesa”. Autor artykułu stara się odpowiedzieć na pytanie, skąd wzięła się ta popularność, oraz że Raistlin i Drizzt – nawet bardziej niż inni bohaterowie *fantasy* – w istocie są „awatarami” młodego czytelnika, zmagającymi się z problemami bliskimi dorastającemu człowiekowi (brak akceptacji ze strony rówieśników, bunt przeciwko zastanej rzeczywistości, próba znalezienia własnych wartości, czy w końcu dojrzewanie do życia w społeczeństwie i znalezienie własnego miejsca w świecie). Są więc typem bohaterów „pomostowych”, będących łącznikiem między światem baśni a światem dorosłych, alegorią dorastającego nastolatka i drogi, którą musi przebyć, by osiągnąć dojrzałość (która może przebiegać różnie, choć ostatecznie powinna prowadzić do asymilacji ze społeczeństwem).

Słowa kluczowe

Dungeons & Dragons
~ *Dragonlance* ~ *Forgotten Realms* ~ *Drizzt Do'Urden*
~ *Raistlin Majere*
~ zaburzenia psychiczne
~ dorastanie

Raistlin i Drizzt – niedorośli herosi? Kreacja postaci w książkach osadzonych w settingach RPG

W latach 80. XX w. popularność RPG-ów¹ sięgnęła zenitu. Oprócz podręczników opisujących geografę, historię, kulturę etc. settingów² wydawanych przez firmę TSR³, triumfy – m.in. na liście bestsellerów „New York Timesa”⁴

- 1 *Role-playing games*, dosłownie – „gra w rolę”, „gra w odgrywanie ról”. Jerzy Zygmunt Szeja w swojej książce *Gry fabularne: nowe zjawisko kultury współczesnej* zaproponował tłumaczenie terminu RPG jako „narracyjną grę fabularną” (J.Z. Szeja, *Gry fabularne: nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 11–12). RPG to gra polegająca na snuciu opowieści – gracze wcielają się w wykreowane przez siebie postaci – najczęściej w znanych z kart powieści fantasy elfów, krasnoludów, wojowników i czarodziejów – i wyruszają na poszukiwanie przygód. W trakcie tychże gromadzą bogactwo, pokonują wrogów, wchodzą w interakcję ze światem przedstawionym. Jeden z graczy zostaje wybrany sędzią i narratorem – Mistrzem Gry – i jego zadaniem jest odgrywanie wszystkich istot, które staną na drodze pozostałych graczy, jak również rozstrzyganie sytuacji spornych i czuwanie nad przebiegiem fabuły. Co ciekawe – gracze nie walczą przeciwko Mistrzowi Gry, ich celem nie jest pokonanie go w jakikolwiek sposób (i *vice versa*), lecz stworzenie takiego wrażenia immersji, aby wszyscy uczestnicy rozgrywki byli z jej przebiegu zadowoleni.
- 2 Fikcyjnych światów, w których funkcjonują postacie graczy; settingi są krainami – często całymi planetami – w których bohaterowie, stworzeni przez uczestników zabawy, mogą przeżywać swe przygody (najczęściej są rodzimymi mieszkańcami tychże uniwersów).
- 3 Tactical Studies Rules – firma, założona przez twórców RPG, Gary’ego Gygaxa i Dave’a Arnesona.
- 4 Np. *Próba bliźniaków* autorstwa Margaret Weis i Tracy’ego Hickmana 12 października 1986 r. zajęła czwarte miejsce na liście najlepiej sprzedających się książek [<http://nyti.ms/1XUwOWw>, dostęp: 12.10.2016], 26 października 1986 r. – dwunaste miejsce [<http://nyti.ms/1ZO4R4y>, dostęp: 12.10.2016], 26 listopada 1995 r. ich *Smołki letniego płomienia* zajęły czternastą pozycję (<http://nyti.ms/20Vv4mc>, dostęp: 12.10.2016); *Magia Krynnu*, zbiór opowiadań osadzonych w uniwersum *Dragonlance* – dziewiąte miejsce 3 maja 1987 r. (<http://nyti.ms/1ZO47MW>, dostęp: 10.12.2016), trzynaste miejsce 10 maja (<http://nyti.ms/25UY6oU>), czternaste miejsce 31 maja

– święciły także osadzone w tych światach powieści⁵. Najchętniej czytano

tego samego roku [<http://nyti.ms/1sEj6yh>, dostęp: 12.10.2016], *Klejnot Halfinga* Roberta Anthony'ego Salvatore'a 4 marca 1990 r. zajął dwunaste miejsce [<http://nyti.ms/1UhI67E>, dostęp: 10.12.2016], 26 sierpnia 2012 r. jego *Charon's Claw* znalazło się na czwartym miejscu [<http://nyti.ms/2omr4NM/>, dostęp: 12.10.2016], 23 października 2013 r. kolejna jego książka – *Neverwinter* – zajęła czwarte miejsce [<http://nyti.ms/2nupHNN>, dostęp: 12.10.2016]. Co ciekawe – w sierpniu 2012 r. powieść Salvatore'a wyprzedziła nawet popularną *Grę o tron* George'a R. R. Martina (o dziewięć pozycji), jak również w marcu 2013 (o jedenaście).

- 5 Warto przypomnieć, że powieści osadzone w światach *Dungeons & Dragons* pisane są przez różnych autorów, czasami są adaptacjami przygód, przygotowanych dla graczy, inne: nowelizacjami gier komputerowych. Wszystkie z nich podporządkowane są zdarzeniom metaplotowym (najważniejszym wydarzeniom settingu, które tworzą historię świata: może to być np. wielka wojna ze złym magiem), które z kolei projektowane są przez wydawców uniwersów *D&D* (czasem z pomocą autorów tychże uniwersów), choć oczywiście brane są pod uwagę również oczekiwania graczy. W związku z tym, aby stworzyć iluzję żyjącej krainy, której dzieje opisywane są przez różnych twórców, ale która równocześnie wydaje się w miarę spójną wizją, wydawca pełni rolę nadzorca, który czuwa nad zachowaniem związków przyczynowo-skutkowych (rodzaj *shared world*). W efekcie cykle książkowe i pojedyncze powieści, często różnych autorów, muszą tworzyć sieć intertekstualnych relacji, wchodząc w interakcję z sobą nawzajem. Niektóre utwory odwołują się do innych uniwersów, jak np. *Wampir z mgieł* Christie Golden – choć większość akcji toczy się w *Ravenloft*, to jednak jej początek rozgrywa się w *Forgotten Realms*. Czytelnik nie jest zobligowany do znajomości *Zapomnianych Krain*, lecz pisarka musiała zapoznać się choć pobieżnie z drugim settingiem, choć przecież tworzyła opowieść o *Ravenloft*. Jak dodaje Tomasz Z. Majkowski „[...] nie starają się one [gry fabularne – dop. O. P.] przy tym wchodzić w dyskusję ze swoimi intertekstami – przyjmują je całkowicie alegatycznie, z dobrodziejstwem intelektualnego inwentarza, i przeobrażają to, co w obrębie literatury posiadało pewien interpretacyjny potencjał, w zespół łatwych do aplikowania narzędzi. Najchętniej gry fabularne budują nawiązania wewnątrzgatunkowe, odwołując się do powieści miecza i czarów częściej niż do zjawisk spoza związanego z literaturą fantastyczną prądu kultury masowej. Ponieważ świat gier staje się następnie sceną akcji związanych z marką powieści, rezultatem jest ukształtowanie w obrębie gatunku potężnego gatunku, zasilanego dziesiątkami tekstów, zbudowanych za pomocą nawiązań nie drugiego nawet, a trzeciego stopnia. Oto bowiem narracja z konieczności niewolniczo stosuje się do założeń fabularnych gry, te z kolei są wywiedzione z rozmaitych powieści *fantasy*, ukształtowanych [...] ze zszytych mniej lub bardziej zręczną intrygą skrawków tradycji, zwykle europejskiej.” [T. Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013, s. 277]. Relacje nie kończą się oczywiście na interakcji między powieściami, ale dotyczą również związków z grami komputerowymi, scenariuszami dla graczy, komiksami, podręcznikami etc. osadzonymi w konkretnym settingu. Oczywiście takie rozciągnięcie narracji na wiele tekstów kultury sprawia, że settingi można uznać za opowieści transmedialne (a w przypadku *Dungeons & Dragons* wszystkie światy można połączyć w jedno ogromne multiwersum, co zresztą TSR sam uczynił w drugiej edycji swojej gry, wprowadzając możliwość podróżowania między nimi). Jak pisze Henry Jenkins: „W idealnej formie opowiadania transmedialnego każde medium porusza się w sferze, w której jest najlepsze, tak aby historia mogła zostać wprowadzona w filmie, a rozwi-

historie dotyczące *Forgotten Realms* oraz *Dragonlance* – dwóch najpopularniejszych uniwersów TSR⁶. Do tej pory osadzono w nich ponad 400 pozycji, które sprzedawały się w milionach egzemplarzy (wiele z nich doczekało się też kolejnych wydań). Nawet w Polsce – jak zauważa Jerzy Zygmunt Szeja – *Dragonlance* popularnością ustępował jedynie *Wiedźminowi* Andrzeja Sapkowskiego⁷. Jaki jest powód takiej poczytności tych powieści?

Za najlepsze wytłumaczenie można by uznać fakt osadzenia akcji tych książek w światach znanych RPG-ów, których popularność z kolei zwiększając dobre wyniki sprzedaży gier komputerowych powiązanych z tymi settingami, takich jak seria *Baldur's Gate*⁸, dylogia *Icewind Dale*⁹ czy *Neverwinter Nights*¹⁰. Trudno jednak upatrywać w tych zjawiskach

nięta przez telewizję, powieści i komiksy” [H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa, 2007, s. 95–96]. W odniesieniu do RPG-ów szczególnie trafna wydaje się uwaga: „Budowanie narracji w coraz większym stopniu staje się sztuką budowania światów. Artyści tworzą frapujące środowiska, których nie da się w pełni zbadać w ramach jednego dzieła lub nawet jednego medium. Świat jest większy niż film, większy nawet niż cała marka – spekulacje i szczegółowe omówienia tworzone przez fanów rozciągają się na ten świat w jeszcze innych kierunkach. Jak powiedział mi kiedyś doświadczony scenarzysta: »[...] Teraz skupiasz się na całych światach, bo taki świat pomieści wielu różnych bohaterów i wiele różnych historii przekazuje je poprzez różne rodzaje mediów« [ibidem, s. 112].

- 6 O popularności świadczą liczne utwory związane z tymi światami. Do 1996 r. TSR opublikowało 242 powieści osadzone w wydawanych przez nich settingach, z czego prawie połowa była częścią serii *Dragonlance* (55 książek) lub *Forgotten Realms* (64) [D. Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson, North California 2001, s. 20]. Książki *Dragonlance* w ciągu 20 lat sprzedawały się w 22 milionach egzemplarzy na całym świecie [zob. M. M. Hall, *Dragon Lady Keeps Flying. Margaret Weis sets fantasy books and gaming on fire*, <http://bit.ly/2oVnV5v>, dostęp: 10.12.2016]. Joyce G. Saricks w swojej publikacji *The Readers' Advisory Guide to Genre Fiction* odnotowuje, że ze wszystkich utworów TSR czytelnicy najchętniej sięgają właśnie po te osadzone we wspomnianych settingach [J. G. Saricks, *The Readers' Advisory Guide to Genre Fiction*, Chicago and London 2001, s. 49–50].
- 7 Zob. J. Z. Szeja, *op. cit.*, s. 73.
- 8 Obie części i dodatki zostały stworzone przez BioWare. Pierwsza część została wydana w 1998 r., druga w 2000; pierwszy dodatek pojawił się na półkach sklepowych w 1999 r., drugi w 2001. Niedawno, w 2012 i 2013 r. Overhaul Games stworzył *Enhanced Editions* klasycznej sagi, a w 2016 r. gracze mogli zapoznać się z *Siege of Dragonspear*, rozszerzeniem do nowej wersji pierwszego *Baldur's Gate*.
- 9 Obie części i dodatek to dzieła Black Isle Studios. Pierwsza gra została wydana w 2000 r., druga w 2002, dodatek w 2001. W 2014 r. Overhaul Games stworzył *Enhanced Edition Icewind Dale I*.
- 10 Pierwszy *Neverwinter Nights* został wyprodukowany przez BioWare w 2002 r. Później do podstawowej wersji stworzono wiele dodatków, np. *Shadows of Undertide* Floodgate Entertainment (2003), *Hordes of Underdark* (BioWare 2003), aż w końcu, w 2006 r. pojawiła się część druga (Obsidian Entertainment) oraz trzy dodatki (*Mask of the Betrayer* w 2007, *Storm of Zehir* w 2008 oraz *Mysteries of the Westgate*

jedynych czynników wpływających na powodzenie książek; należy przy tym odnotować, że chociaż większość czytelników to rzeczywiście gracze RPG, którzy zainteresowali się powieściami, to jednak niektórzy z nich przeszli odwrotną drogę lub w ogóle nie zetknęli się z grami – czy to fabularnymi, czy komputerowymi¹¹. W Polsce poczytnością książki z serii *Dragonlance* – jak wspomniano wyżej – ustępowały jedynie sadze o wiedźminie¹². Co więcej, inne popularne niegdyś settingi *Dungeons & Dragons*, takie jak *Greyhawk* (1980) – straciły odbiorców w USA, pomimo wielu wydanych książek. Inne serie powieściowe natomiast – choć lubiane przez graczy – nie zdołały stworzyć linii wydawniczej, której wyniki sprzedaży dorównałyby „wielkiej dwójce” – *Dragonlance* i *Forgotten Realms*. Wśród autorów tworzących w tych settingach wyróżniają się trzy nazwiska. To właśnie powieści Roberta Anthony’ego Salvatore’a, tworzącego w settingu *Zapomnianych Krain*, oraz Margaret Weis i Tracy Hickman, opisujących dzieje *Dragonlance*, sprzedawały się w milionach egzemplarzy na całym świecie¹³. Dlaczego właśnie one?

Po zbadaniu zjawiska bliżej – tj. przejrzeniu zrzeszających miłośników serii forów internetowych oraz recenzji¹⁴ – można zauważyć, że większość odbiorców, choć teraz jest już dorosła i dostrzega niedoskonałości stylu powieści wydanych pod szyldem *Dungeons & Dragons* i dość

w 2009 – ostatnie z rozszerzeń stworzyło Ossian Studios). Warto również odnotować, że istnieje również gra *Neverwinter Nights*, stworzona przez Stormfront Studios w 1991 r., ale poza tytułem i miejscem akcji nie jest ona związana ze wspomnianą serią.

11 Świadczą o tym np. dyskusje czytelników *Dragonlance* na forum *Good Reads*, serwisu poświęconego literaturze (<http://bit.ly/2nxcvsa>, dostęp: 10.12.2015).

12 Jak zauważa Szeja: „Popularność *D&D* zwiększają wysokonakładowe powieści osadzone głównie w *Zapomnianych Krainach* i *Smoczej Włócznie*, które cieszą się sporym powodzeniem czytelnictwem – większym od cykli utworów fantasy autorów przedstawiających swoje własne wizje. [...] seria *Dragon Lance* ma wyższą sprzedaż od cyklu szereskiego Feliksa Kresa” [J. Z. Szeja, *op. cit.*].

13 Jeżeli chodzi o sytuację w naszym kraju, to – w uzupełnieniu do wypowiedzi Szei – należy również przytoczyć słowa Karoliny Górskiej, która odnotowuje, że w Polsce wydano ok. 50 powieści z serii *Forgotten Realms*, a pojawienie się u nas trylogii *Dragonlance* było „jedną z najważniejszych inicjatyw wydawniczych w dziedzinie fantastyki na początku lat dziewięćdziesiątych w Polsce” [K. Górską, *Związki literatury fantasy i gier fabularnych (na przykładzie Kronik Smoczej Lancy Margaret Weis i Tracy’ego Hickmana)*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna” 2006, nr 13, s. 140]. *Smoki jesiennego zmierzchu* wydano u nas trzy razy (w 1994 – wydawnictwo Rebis – oraz w latach 1996, 2008 – wydawnictwo Zysk i S-ka), pozostałe części *Kronik* i *Legend*, napisane przez Weis i Hickmana – dwa razy [zob. <http://bit.ly/2oVo2xX/>, dostęp: 12.10.2016].

14 Np. forów Candlekeep [<http://forum.candlekeep.com/>, dostęp: 10.12.2015] czy strony Amazon.com [<http://www.amazon.com/>, dostęp: 10.12.2015].

konwencjonalne fabuły fantasy, to jednak ciągle zwraca uwagę na to, że głównym atutem są postaci powołane do istnienia na stronicach tych bestsellerów. Bohaterowie, którzy z jakichś powodów zapadli w pamięć odbiorców. Powodem tego może być fakt, że utożsamiać się z nimi może większość czytającej książki *Dungeons & Dragons* młodzieży.

Najpopularniejszymi z tych bohaterów są Drizzt Do'Urden (mieszkaniec Torilu – planety, na której rozgrywa się akcja *Zapomnianych Krain*) oraz Raistlin Majere (mieszkaniec Krynny, planety znajdującej się w uniwersum *Dragonlance*). Drizzt Do'Urden jest szlachetnym szermierzem, przedstawicielem rasy mrocznych elfów, Raistlin Majere – magiem zakonu czerwonych szat (bractwa czarodziejów, którzy zachowują neutralność wobec dobra i zła). Swoją „żywoć” rozpoczynali jako postaci drugoplanowe (Drizzt jako towarzysz barbarzyńcy Wulfgara; Raistlin jako członek drużyny półelfa Tanisa), lecz młodym czytelnikom tak bardzo przypadli do gustu, że w krótkim czasie stali się „gwiazdami” swoich światów.

Rozważania rozpoczniemy od krótkich biografii obu postaci – biografii siłą rzeczy jeszcze otwartych, bo seria o przygodach mrocznego elfa ciągle się nie zakończyła, a Raistlin zapewne niejedną raz jeszcze pojawi się w opowiadaniu osadzonym w świecie *Smoczey Lancy*. Dzieli ich niemal wszystko – od rasy, profesji i światopoglądu – łączą jednak cechy, o których szerzej napiszemy w dalszej części artykułu.

Drizzt Do'Urden urodził się w szlacheckiej rodzinie mrocznych elfów, jednej z najpotężniejszych w mieście Menzoberranzan. Chociaż powinien być szczęśliwy z powodu zajmowanej pozycji społecznej, to tak nie było. Wynikało to z tego, że całe społeczeństwo mrocznych elfów było amoralne, zdegenerowane i oddaje cześć sadystycznej bogini Lolth, natomiast Drizzt – jako jeden z niewielu przedstawicieli swej rasy – uważał, że zwyczaję jego pobratymców, polegające na składaniu krwawych ofiar, likwidowaniu wrogów, pogromach dobrych ras czy nawet zabijaniu członków rodzin (która to praktyka, o ile zabójca nie zostanie złapany na gorącym uczynku, była akceptowana przez ogół), są niewłaściwe. Jedyną bratnią duszą Drizzta zostaje jego ojciec, Zaknafein, który także urodził się dobrym¹⁵, jednakże z powodu presji otoczenia pogodził się z zaistniałą

15 W *Dungeons & Dragons* stosunek do dobra i zła jest jedną z charakterystyk odgrywanej przez gracza postaci. Do wyboru przygotowano dziewięć charakterów, opisujących postawę bohatera – praworządny dobry, chaotyczny dobry, neutralny dobry, neutralny, praworządny neutralny, chaotyczny neutralny, praworządny zły, chaotyczny zły i neutralny zły. Nie poleca się jednak odgrywania istot złych (ze względu na konwencję *heroic fantasy*). Autorzy trzeciej edycji gry podają: „Ogólne moralne oraz osobiste nastawienie postaci bądź stworzenia jest odzwierciedlane przez ich charakter [...] Charakter jest narzędziem do kształtowania tożsamości twojej postaci. Nie jest gorsetem, który ma ją krępować. Każdy charakter odzwier-

sytuacją, nie widząc żadnej nadziei na poprawę swego losu. W przeciwieństwie do niego Drizzt stara się zmienić sposób myślenia swych pobratymców. Po wielu perypetiach, niepowodzeniach i tragediach (w tym śmierci ojca), młody bohater ucieka z domu rodzinnego i przez wiele lat włóczy się po świecie, starając się znaleźć miejsce, w którym mógłby żyć w spokoju. Po drodze musi stawić czoła wielu niebezpieczeństwom,

ciędlu szeroki zakres typów osobowości lub poglądów filozoficznych, tak więc dwie praworządne dobre postacie mogą się bardzo różnić od siebie. Poza tym niewiele osób jest całkowicie konsekwentnych. Postać praworządna dobra może mieć w sobie pierwiastek chciwości, kuszący ją czasami, by coś zabrała lub by ukrywała coś, co posiada, nawet jeśli robienie czegoś takiego nie jest ani praworządne, ani dobre. Oprócz tego nastawienie może zmieniać się z dnia na dzień. Dobre postaci mogą tracić temperament, neutralne mogą zostać natchnięte do szlachetnych czynów i tak dalej” [M. Cook, J. Tweet, S. Williams, *Podręcznik gracza*, przeł. P. Kucharski, Warszawa 2002, s. 87]. Równocześnie jednak należy odnotować, że dychotomia dobra i zła w settingach *D&D* zazwyczaj jest wyraźna, co znajduje odzwierciedlenie w powieściach. Co więcej – konkretny światopogląd często nie jest wyborem jednostki, lecz zostaje mu narzucony w chwili urodzenia – bowiem niektóre rasy czy społeczności mają naturalną inklinację do konkretnych charakterów (np. gobliny do zła) i odstępstwa od tej normy są bardzo rzadkie, niemalże niespotykane. Sami autorzy zauważają: „W grze *D&D* dobro i zło nie są koncepcjami filozoficznymi. Są siłami definiującymi wszechświat. [...] Dla innych stworzeń, ras czy klas wskazany charakter jest typowy i najpowszechniejszy. Mogą mieć wrodzone tendencje w kierunku określonego charakteru, lecz poszczególni osobnicy mogą odbiegać od tej normy. Zależnie od rodzaju stworzenia, owe tendencje mogą być słabsze lub silniejsze. Na przykład, koboldy i beholdery są zwykle praworządne złe, lecz koboldy okazują większą różnorodność w charakterach niż beholdery, ponieważ ich wrodzone tendencje do danego charakteru nie są tak silne. Oprócz tendencji wrodzonych, stworzenia rozumne mają również tendencje kulturowe, które zwykle wzmacniają te wrodzone. Na przykład, orki zwykły być chaotyczne złe, zaś ich kultura zwykła wydawać na świat chaotycznych złych przedstawicieli. Człowiek wychowany pośród orków ma większą szansę, że będzie chaotyczny zły, podczas gdy ork wychowany pośród ludzi – mniejszą” [*ibidem*, s. 87–88]. Warto zauważyć, że często to właśnie wybór charakteru determinuje światopogląd, a nie na odwrót (tzn. nie ocenia się osoby na podstawie jej światopoglądu, lecz jej światopogląd jest wynikiem posiadanego przez nią charakteru) – tak jest w przypadku Drizzta, którego zachowanie i postawa wynika z jego inklinacji do czynienia dobra. Choć wychował się wśród istot czyniących zło, a więc nie mógł nawet wiedzieć, że można inaczej czynić, to jednak potrafił odróżnić zachowania moralne od niemoralnych. Stało się tak, ponieważ urodził się jako jednostka dobra – i to ukształtowało jego światopogląd. Tak więc mechanika (zasady gry) w dużym stopniu wpłynęła na fabułę powieści Salvatore’a (choć Drizzt w jednym ze swych pamiętników rozważa, że być może – bez przykładu swego ojca – stałby się niemoralnym zabójcą [zob. R. A. Salvatore, *Klejnot halflinga*, przeł. M. Klonowska, G. Borecki, Warszawa 2006, s. 227–230]; w innym natomiast sam zastanawia się, czy przypadkiem po prostu nie przyszedł na świat z tym wewnętrznym kodeksem moralnym [zob. *idem*, *Nowy dom*, przeł. P. Kucharski, Warszawa 2005, s. 197].

z których największymi są uprzedzenia istot dobrych względem jego rasy (zazwyczaj mające swoje uzasadnienie w jej reputacji). Gdy jednak odnajduje przyjaciół i bezpieczną przystań, jego przeszłość upomina się o niego – polowanie na mrocznego elfa rozpoczynają pragnący ukarać go za niesubordynację krewni. Ostatecznie Drizztowi udaje się rozwiązać większość problemów i zdobyć szacunek dobrych ras.

Raistlin jako dziecko był słaby i chorowity, ale za to bardzo inteligentny, a jego towarzysze zabaw uważali go za „odmieńca”. Przed agresją kolegów bronił go tylko jego bliźniaczy brat, Caramon, lecz mały Raistlin znienawidził rówieśników i poprzysiągł, że kiedyś im „pokaże”. Równocześnie jednak zazdrościł swojemu bratu sprawności fizycznej i zdrowia. Raistlin od zawsze był więc rozdarty; z jednej strony, z powodu inteligencji i wrodzonych zdolności magicznych, uważał się za kogoś lepszego, z drugiej – ze względu na jego słabe zdrowie i poczucie braku akceptacji – czuł się gorszy i poszkodowany przez los. Gdy więc dorósł i stał się magiem, nie potrafił zdecydować, której z wielkich potęg będzie służył – dobru czy złu. Ostatecznie postanowił stanąć pośrodku, w krainie neutralności, choć należy odnotować również fakt, że pomimo swej niechęci do innych ludzi, wykazywał współczucie dla istot poniżanych i pogardzanych – i brał je w obronę:

Wyraz nieskończonej czułości odmalował się na twarzy Raistlina, wyraz, jakiego nikt na tym świecie nie ujrzy. Wyciągnął rękę i pogłaskał Bupu po szorstkich włosach, wiedząc, co to znaczy być słabym i żalonym, być obiektem drwin i politowania¹⁶.

Raistlin w trakcie wypraw ze swoimi przyjaciółmi, Bohaterami Lancy, został opętany przez ducha złego, starożytnego maga, a jego pragnienie zdobycia potęgi tylko się wzmocniło. W trakcie wydarzeń pierwszej trylogii *Dragonlance, Kronik*¹⁷, wraz z towarzyszami ocalił świat przed hordami złej bogini, Takhisis i po przejściu na stronę ciemności stał się najpotężniejszym magiem na świecie – lecz taka potęga go nie interesowała. Mógłby podbić Krynn, lecz jego ambicje sięgały dalej – chciał stać się jedynym bogiem. Jednak po wielu perypetiach oraz dzięki miłości brata, który ujrział alternatywną przyszłość, gdzie Raistlin pokonał wszystkich bogów i pędził samotną, smutną egzystencję, przyczyniwszy się przypadkowo do zniszczenia wszelkiego życia, mag postanawia zrezygnować ze swych planów i poświęca się, by ocalić przyjaciół i świat przed Takhisis. Śmiercią odkupuje swe winy i staje się bohaterem, o którego czynach śpiewa wielu bardów.

16 M. Weis, T. Hickman, *Smoki jesienno zmierzchu*, przeł. D. Żywno, Poznań 1996, s. 314.

17 *Dragons of Autumn Twilight, Dragons of Winter Night i Dragons of Spring Dawn* zostały wydane w USA w 1984 (pierwsza część trylogii) i 1985 r. (pozostałe części). W Polsce *Kroniki* pojawiły się w 1994 roku.

Wspólnymi elementami, spajającymi biografie tych dwóch postaci, jest więc niezadowolenie z powodu braku akceptacji ze strony świata i piętno pariasa, będące główną motywacją do podjęcia wędrówki. Czy można potraktować życiorysy obu bohaterów jako alegorie walki z rasizmem, ksenofobią czy nietolerancją? W pewnym sensie na pewno tak: wszakże Drizzt musi niemalże codziennie stawiać czoła bezpodstawnym oskarżeniom, kierowanym pod jego adresem tylko ze względu na jego kolor skóry. Z drugiej jednak strony siła tego przesłania zostaje osłabiona przez działania samego Drizzta, który co prawda ma opory przed zabijaniem swych pobratymców w obronie własnej, natomiast np. z zabiciem człowieka – już nie (choć w późniejszych tomach sam zdaje sobie sprawę z tej hipokryzji). Czy może tak naprawdę Drizzt i Raistlin są symbolami oporu przeciwko niesprawiedliwym porządkom społecznym? Krytyką zastanej rzeczywistości? Salvatore, twórca mrocznego elfa, charakteryzuje go w ten sposób: „klasyczny bohater romantyczny – niezrozumiany, trzymający się swoich ideałów nawet wtedy, gdy jest mu ciężko, i najczęściej niedoceniany”¹⁸. O Raistlinie Weiss mówi zaś: „Wszyscy możemy się identyfikować z Raistlinem. Wszyscy kiedyś czuliśmy, że nikt nas nie kocha, walczyliśmy o akceptację i uznanie”¹⁹. Lecz to właśnie „akceptację” należy uznać za słowo-klucz, pozwalające zrozumieć obie postaci.

Mroczny elf mówi o nagannych praktykach swych pobratymców, a czarodziej zauważa, że nawet ci, którzy uważają się za dobrych, pozwalają na zło i prześladowania. Jednakże wydaje się, że bohaterowie tak naprawdę sprzeciwiają się zastanej rzeczywistości głównie dlatego, że nie potrafią znaleźć sobie w niej miejsca. Drizzt co prawda przeciwstawia się swym bliźnim, lecz bardzo długo stara się żyć wśród nich – by nie musieć pędzić samotnego żywota i nie doświadczyć odrzucenia. Dopiero gdy okazuje się, że na akceptację nie ma szans – postanawia uciec. Co więcej, nie ma zamiaru zmieniać tradycji swych ziomków, a jego bunt wobec świata mrocznych elfów kończy się, gdy ta sprawa przestaje dotyczyć go osobiście – później jego wszystkie pragnienia dotyczą tylko i wyłącznie odnalezienia bezpieczeństwa i spokoju. Raistlin jest bardziej szczery, mówiąc wprost, że pożąda potęgi, lecz źródło jego pragnień wywodzone jest – niesłusznie moim zdaniem – z chęci zmiany porządku. Tak naprawdę jednak chodzi mu głównie o to, by on był akceptowany i podziwiany, by to on mógł imponować innym.

To poszukiwanie uznania, miłości i szacunku, upodabniają Drizzta i Raistlina do spragnionych rodzicielskiej uwagi dzieci, nie zaś do do-

18 A. Varney, *ProFiles: R. A. Salvatore*, „Dragon” 1998, nr 252, s. 120 [tłum. cytatu – O. P.].

19 *Idem*, *ProFiles*, „Dragon” 1998, nr 243, s. 120 [tłum. cytatu – O. P.].

rosłych bohaterów. Co prawda w literaturze młodzieżowej czytelnik powinien w jakimś stopniu identyfikować się z postaciami, lecz są to zazwyczaj albo jego rówieśnicy (surogat obecności w świecie przedstawionym), albo postaci dorosłych – przewodników i opiekunów. Mroczny elf i czarodziej nie należą jednak do żadnej z tych grup – są oni niedorosłymi-dorosłymi, są bohaterami, którymi dziecko może pragnąć się stać, gdy osiągnie pełnoletność. Ci poszukiwacze przygód są dojrzałi biologicznie i społecznie, na tyle, by nie musieć odpowiadać przed żadnym opiekunem, by móc decydować o swoim losie, lecz równocześnie emocjonalnie bliscy nastolatkom²⁰. Raistlin i Drizzt są dla młodzieży bramą do nieskrępowanej niczym przygody. Nawet Tomek Sawyer czy Jim Hawkins²¹ nie są całkowicie wolni – muszą uznawać władzę dorosłych i traktowani są jak odważne i zaradne, ale jednak – dzieci. W przeciwieństwie do nich Raistlin i Drizzt są wolni, nie odpowiadają przed nikim. Gdy więc czarodziej wypowiada słowa:

Tak, jestem bystrzejszy od ciebie – od was wszystkich. I któregoś dnia udowodnię to. Kiedyś wy – z całą swą siłą, wdziękiem i urodą, wy, wy wszyscy, nazwiecie mnie panem²²

jego przemowa wydaje się dorosłemu odbiorcy infantylna, lecz jego słowa mogą wydać się bliskie nielubianemu w szkole, nieśmiałoemu nastolatkowi²³.

20 Jak podaje *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, nastolatki w pewnym momencie zaczynają kwestionować autorytet rodziców i domagać się coraz większej autonomii; pragną one, by opiekunowie pozwolili im na podejmowanie ważnych decyzji i coraz częściej chcą się usamodzielniać. Kiedy byli młodszy, wystarczyła im relacja z rodzicami, lecz wraz z wejściem w okres dorastania, coraz bardziej potrzebują kontaktu z rówieśnikami [zob. *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, red. M. Żebrowska, Warszawa 1986, s. 727–737]. Równocześnie młody człowiek, choć jeszcze nie jest do końca ukształtowany emocjonalnie, stara się odnaleźć własną drogę życiową i kierować się wypracowanym przez siebie systemem wartości; dochodzi do rozwoju uczuć wyższych [zob. *ibidem*, s. 721–722, 726].

21 Bohaterowie słynnych powieści dla młodzieży – *Przygód Tomka Sawyera* (napisanych przez Marka Twaina w 1876 r.) oraz *Wyspy skarbów* (autorstwa Roberta Louisa Stevensona, wydana w 1883 r.).

22 M. Weis, T. Hickman, *op. cit.*, s. 154.

23 Świadczy o tym np. wypowiedzi na forach internetowych. Na forum grupy zrzeszającej miłośników *Dragonlance* pojawił się temat, w którym użytkownicy starali się wyjaśnić fenomen popularności Raistlina. Jeden z dyskutantów, o nicku Dane Bramage, stwierdził: „Wyda mi się, że wielu ludzi go lubi, ponieważ mogą się z nim identyfikować... a przynajmniej z tym, kim kiedyś był. Nie chcę zabrznieć protekcyjnie, ale mogę chyba zaryzykować stwierdzenie, że większość ludzi tutaj to geeki... Byliśmy geekami w gimnazjum i liceum i nie pasowaliśmy do „normalnych”/jocków. Raist też nie pasował... Był odmieńcem, którego bronił brat osiłek. Jest trochę jak geek, który dorósł i zdobył wielką potęgę, by wykorzystać ją do zniszczenia wszyst-

Zachowanie młodych ludzi – ze względu na dokonujące się w ich życiu zmiany – jest często postrzegane przez otoczenie jako rozchwianie emocjonalne; nie potrafią oni kontrolować swych emocji. Tak też jest z postaciami, o których mowa²⁴; Drizzt nie tylko wydaje się

kich, którzy źle traktowali go przez te wszystkie lata”. Co ciekawe, Dane Bramage od razu przywołał również postać Drizzta, zwracając uwagę na podobieństwa między nim a czarodziejem, a także zauważając, że czytelnicy mogą cenić go z tych samych względów: „Z podobnych powodów wszyscy kochają Drizzta (nie wiem, jak się pisze jego imię). Ja osobiście nie mogę go znieść, ale jest odmieńcem, który kopie @\$\$. Ludziom, którzy sami są odrzuceni, na pewno się to podoba”. Valharic przyznaje rację przedmówcy i dodaje, że Raistlin „był dzieckiem, któremu wszyscy dokuczali i wielu ludzi – w tym ja – się z tym identyfikuje [...] Musisz pamiętać, że wielu ludzi czytało te książki, będąc nastolatkami, i w tym momencie swojego życia mogło się z nim identyfikować. Ale jak powiedziałem wcześniej, im staję się starszy i wchodzę na kolejne etapy życia, tym bardziej inne postacie stają mi się bliższe”. Podobne zdanie wypowiadają użytkownicy talintha („Ludzie widzą Raista jako stereotypowego, odrzuconego przez otoczenie intelektualistę [...] I gdy jesteś młody [...] Raist pojawia się, dokładnie taki jak ty, ale w przeciwieństwie do ciebie ma potęgę i korzysta z niej, by pokazać oprawcom, co jest wart”), Lord_of_Sorrow (który wspomina, że w szkole również był prześladowany przez rówieśników), Poeticinsomniac. W podobnym temacie, na tym samym forum, użytkownicy również podali podobne powody. Harthan napisał „Fantasy jest popularne wśród nastolatków. A Raist jest ucieleśnieniem idei »rebeliant, przeciwstawia się autorytetom, niezależny, odcina się od normalnych, przemierza ścieżkę wyjątkowości etc.«. Tak więc to logiczne, że wielu nastolatków, którzy czytają serię (ja też) pokochają Raistlina. On jest wszystkim, czym chcielibyśmy się stać (choć nie dosłownie, wątpię, żeby większość nastolatków chciała być mordującymi bogów czarodziejami ;)). Urok Raista to oczywiście zbiór jeszcze innych czynników, ale to jest – jak sądzę – najważniejsze dla jego fanów”. W przypadku Drizzta podobna dyskusja toczyła się na forum „Giant in the Playground” i niektórzy użytkownicy podobnie wyjaśniali jego sławę. Dark Knight Renee napisała: „w sumie to klasyczny przykład zbuntowanego nastolatka”; Thomas dodał: „Książki Salvatore’a są bardzo słabe same w sobie, ale młodzi czytelnicy (i gracze) nie zwracają na to uwagi i *oczywiście* będą się identyfikować z buntowniczym, odrzuconym przez otoczenie bohaterem, bo taka postać jest im bliska, gra na ich własnych uczuciach i fantazjach” [wypowiedzi pochodzą z następujących źródeł: <http://bit.ly/2osumnL/>, <http://bit.ly/2nxssPo/>, <http://bit.ly/2ofkxvH/>, dostęp: 12.10.2016, tłum. – O.P.].

- 24 Oczywiście należy pamiętać, że zaprezentowane w artykule psychologiczne prawidłowości i problemy wieku dorastania, z którymi muszą się borykać młodszy czytelnicy powieści, dotyczą właśnie nastolatków. Sytuacja Raistlina i Drizzta ze zrozumiałych względów nie jest analogiczna do sytuacji niedorosłego odbiorcy – są oni (przynajmniej biologicznie) dorośli, w pewnym stopniu samodzielni (choć ciągle uzależnieni od pomocy silniejszych lub starszych przyjaciół), żyją w magicznym świecie pełnym fantastycznych stworzeń, a przede wszystkim – są fikcyjnymi postaciami, z których jedna nie jest człowiekiem, a druga posiada cechy nie tylko odróżniające ją od innych, ale wręcz nadnaturalne (chorobliwie biała skóra, źrenice w kształcie klepsydry). Jednakże w świetle wypowiedzi niektórych miłośników ich przygód (patrz: przypis 22, szczególnie wypowiedź Thomasa, który uznał, że Salvatore postacią Drizzta wręcz

niezrównoważony emocjonalnie mrocznym elfom, ale także swoim towarzyszom. Wielokrotnie na kartach książek o jego przygodach przyjaciele zauważają „pęknięcie” w duszy Drizzta, dzielące ją na dwie osobowości – introwertycznego myśliciela i zjadłego wojownika. Czytelnik może też zaobserwować dość gwałtowne przejścia od stanu melancholii do agresji²⁵. Raistlina natomiast doskonale opisuje ten cytat:

Psychologowie amerykańscy zwracają uwagę na trudności emocjonalne okresu dorastania, wskazywane przez samą młodzież: jak poczucie niższości i zagroże

„gra na uczuciach i fantazjach” młodych odbiorców), przyznających, że poznali tych bohaterów właśnie w szkole średniej (użytkownik Valharic wprost napisał, że gdy był nastolatkiem, mógł czuć pokrewieństwo z Raistlinem, lecz gdy dorósł, przestał identyfikować się z jego problemami) w niniejszym artykule rozpatrujemy Raistlina i Drizzta jako pewnego rodzaju odbicie dylematów młodzieży i sposób, w jaki ich fikcyjne biografie rezonują z biografiami ich niedoroslých sympatyków. Jak bowiem uważa Zofia Mitosek, badając mówiąc o *mimesis* należy również uwzględnić „czynnik podmiotowy”, gdyż taki zabieg „radikalnie przemieszcza obiekt badań ze struktury przedmiotu „naśladującego” na konteksty pozaartystyczne, takie jak smak, sytuacja, wiedza odbiorcy”, a odbiorca, obcując z dziełem, „chcąc nie chcąc odnosi go do rzeczywistości bliskiej sobie” [Z. Mitosek, *Mimesis – między udawaniem a referencją* [w:] *Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze*, red. W. Bolecki, R. Nycz, Warszawa 2002, s. 232–233]. Mitosek odnotowuje – powołując się na badania Kendalla Waltona – że *mimesis* może być pewnego rodzaju grą, w której odbiorcy (uczestnicy zabawy) z jednej strony utożsamiają się z nadanymi rolami, a równocześnie się dystansują, przez cały czas pamiętając, że to tylko zabawa [*ibidem*, s. 236]. Odbiorca może więc sytuację Raistlina i Drizzta – jak sytuację chyba żadnego innego bohatera *D&D* – w jakimś stopniu odnieść do siebie i do swoich doświadczeń. Oczywiście ciągle należy pamiętać o tym, że światy przedstawione w powieściach nie są światami bliskimi czytelnikowi, niemniej, jak Mitosek zauważa: „[...] brak [ten – dop. O.P.] rekompensuje jakoś teoria światów możliwych, chociaż niektórzy z jej zwolenników, jak np. Ludomir Doleżel, w ogóle rezygnują z posługiwania się kategorią *mimesis*. Stwierdza on, że światy możliwe [...] jako motywacja światów fikcyjnych są w stanie dostarczyć narzędzi do badania każdej literatury, także literatury fantastycznej. Tak odbiera się rzeczywistość przedstawioną w opowiadaniach Kafki, których odniesienie do świata aktualnego prowadzi interpretację na manowce. Zerwanie z rozumieniem *mimesis* jako odtwarzania realnego świata na rzecz »semantyki konstrukcjonistycznej« nie oznacza więc odrzucenia zagadnień referencji [...]” [*ibidem*, s. 245]. Dlatego właśnie można zaryzykować stwierdzenie, że właśnie bliskość przeżyć jest przyczyną popularności Raistlina i Drizzta wśród młodszych odbiorców. Oczywiście nie możemy mieć całkowitej pewności, czy słowa użytkownika Thomasa, który uznał, że Salvatore „gra na uczuciach i fantazjach” nastolatków są prawdziwe, ale – znów odwołując się do Mitosek – „Referencja w literaturze byłaby zatem efektem podmiotowym, gdzie intencja autora liczy się mniej, aniżeli lektura z jej czasowymi, społecznymi i psychicznymi uwarunkowaniami. [...] jedyną pewną rzeczywistością, do której można odnieść literaturę, jest jak najbardziej rzeczywista reakcja odbiorcy” [*ibidem*, s. 247–248].

25 *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży...*, s. 665, 720.

nia, braku wiary w siebie, niestałości uczuć (depresje, kochliwość, pobudliwość i skłonność do irytacji) [...]»²⁶.

Można zauważyć u niego brak dojrzałości emocjonalnej. Jak zauważają Lester Donald Crow i Alice Crow:

Normalna i zdrowa pod względem emocjonalnym osoba posiada dobrą opinię o sobie. Nie neguje ani nie przecenia swoich możliwości. [...] Poczucie humoru i względnie obiektywne widzenie siebie pozwala jej pogodnie patrzeć na własne potknięcia. Widzi absurdalność wielu ludzkich sytuacji, nie gardzi jednak innymi za ich głupotę lub słabości, które powodują takie sytuacje. Jest zadowolona, że przebywa w otoczeniu innych ludzi i odnosi się do nich z szacunkiem bez względu na to, czy je lubi, czy nie. Odrzuca wszelkie uprzedzenia i nie rości sobie pretensji, by być sędzią w pewnych sytuacjach życiowych. Może lub czasem musi wyrażać dezaprobatę z powodu tego, co robią inne osoby, jeśli istnieje obowiązek czynienia tego. Chociaż lubi pracować, bawić się i współpracować z innymi, nie czuje się samotną, gdy jest sama. Opinie innych osób, jeśli nawet nie są zbyt aprobujące, nie wprowadzają jej w panikę. Rozważa krytykę własnej osoby możliwie obiektywnie, starając się zrozumieć argumenty innych i wykorzystać je do własnej poprawy; nie czuje przy tym pretensji do osoby krytykującej [...]»²⁷.

Raistlin natomiast nie potrafi zaakceptować zmian w swojej cielesności, jego wahania samooceny są wręcz ogromne – w jednej chwili potrafi rozżalić się nad swoją sytuacją wyrzutka i słabego fizycznie człowieka oraz zazdrościć innym ich sprawności i urody, by chwilę później wszystkich potępić za głupotę i zapowiedzieć, że jako wybitna jednostka musi stać się panem świata. Nie jest poważany ani przez swoich rówieśników, ani nawet przyjaciół, którzy nie ufają mu do końca. Jego stosunki z bliźniaczym bratem Caramonem można określić jedynie jako „skomplikowane” – z jednej strony bowiem dostrzec można w jego zachowaniu troskę o krewnego, z drugiej – przekonanie, że bogowie rozszczepili przy narodzinach jego ciało na pół, tworząc dwie osoby – jedna z nich, Raistlin, otrzymała umysł, Caramon zaś dostał ciało i jako taki jest jedynie „częścią” maga. Gdy podczas magicznego koszmaru, zesłanego przez spaczego złem króla elfów, Loraca, czarodziej spostrzega okazję skradzenia krewnemu jego siły i zdrowia, korzysta z niej. Kiedy przerażony Caramon zdaje sobie sprawę z tego, co się dzieje, Raistlin wyznaje mu swoje prawdziwe uczucia:

[...] widzisz, mój bracie, ja już ciebie nie potrzebuję. Zyskałem twoją siłę. Teraz wreszcie jestem taki, jakim mogłbym być, gdyby nie okrutny żart natury – jedną całą osobą. [...] Jakie to uczucie być słabym i przerażonym, mój bracie?»²⁸

26 *Ibidem*, s. 13.

27 L. D. Crow, A. Crow, *Adolescent development and adjustment*, New York 1956, s. 161–162 (tłum. R. Łapińska i M. Żebrowska).

28 M. Weis, T. Hickman, *Smoki zimowej nocy*, przeł. D. Żywno, Poznań 1997, s. 151.

Drizzt również popada w konflikty ze swymi bliskimi, którzy go nie akceptują, a jego samoocena także się waha. Bardzo długo uczy się akceptacji własnego ciała, lecz ciągle ma poczucie, że nigdzie tak naprawdę nie przynależy – jego lawendowe oczy odróżniają go od mrocznych elfów, a skóra naznacza go piętnem pariasa wśród ras zamieszkujących powierzchnię. Gdy więc pojawia się możliwość zmiany wyglądu za pomocą magicznej maski, Drizzt – niechętnie (ciągle bowiem wierzy, że w końcu zdobędzie poważanie wśród innych ras: „[...] w końcu moje zasady zostaną dostrzeżone i zostaną zaakceptowane takim, jakim jestem. Mój charakter przeważa nad kolorem skóry oraz reputacją rasy”²⁹), ale z niej korzysta.

[Drizzt] pamiętał inne razy, gdy ratował ludzi po to tylko, aby się od niego odwrócili, gdy zobaczyli pod kapturem płaszcza prawdziwy kolor jego skóry. Lecz była to cena, jaką płacił za swój wybór porzucenia własnego ludu i wyjścia na powierzchnię ziemi³⁰.

Tego typu negatywne emocje bardzo często prowadzą u nastolatków do zaburzeń depresyjnych; w przypadku Raistlina okresy depresji są częste, ale dość krótkie, ponieważ żądza posiadania mocy nadaje jego życiu cel i zmusza go do ciągłej walki. Drizzt natomiast rzadziej popada w stany *stricte* depresyjne, lecz trwają one dłużej. Na samym początku swej wędrówki, pozbawiony celu w życiu, dość szybko i na długi czas popada w stan wręcz zezwierzczenia – jego tożsamość ustępuje miejsca instynktom.

Gdy stawałem się stworzeniem pustych tuneli, uczyłem się sztuki przetrwania jednocześnie łatwiej i trudniej. Zyskałem fizyczne umiejętności oraz doświadczenie, konieczne by przetrwać. Byłem w stanie pokonać niemal wszystko, co zabłąkało się na wybrany przeze mnie teren, zaś przed tą garstką potworów, których nie mógłbym zwyciężyć, mogłem z pewnością uciec. Niewiele jednak minęło czasu, zanim odkryłem tę jedną nemezis, której nie mogłem ani pokonać, ani jej uciec. Podążała za mną wszędzie tam, gdzie poszedłem – tak naprawdę im dalej się udawałem, tym bardziej się do mnie zbliżała. Moją przeciwniczką była samotność, nie kończąca się, nieznosna cisza pustych korytarzy.

Wiele lat później, spoglądając wstecz, zdumiewam się i zatrważam myśląc o zmianach, jakich doznałem w czasie takiej egzystencji. Tożsamość każdej rozumnej istoty jest określana przez język, komunikację pomiędzy tą istotą a innymi, które ją otaczają. Bez tej więzi byłem zgubiony. Gdy opuściłem Menzoberranzan, zdecydowałem, że moje życie będzie oparte na zasadach, moja siła będzie pochodzić ze sztywnych przekonań. Wszelako po kilku miesiącach spędzonych w Podmroku, jedynym powodem moim przetrwania było moje przetrwanie. Stałem się stworzeniem instynktów, wyrachowanym i sprytnym, lecz nie myślącym, nie wykorzystującym umysłu do niczego innego, poza nakierowaniem się na następną zdobycz. [...]

Dopiero, gdy skończyła się moja ciężka próba, zdałem sobie sprawę, jak krytyczna była ta czwarta część mojego życia. Bez Guenhwyvar nie zdecydowałbym się go kontynuować. Nigdy nie odnalazłbym w sobie siły, by przetrwać.

29 R. A. Salvatore, *Nowy dom...*, op. cit., s. 256.

30 Idem, *Klejnot Halfinga...*, op. cit., s. 171.

Nawet gdy Guenhwyvar stała u mego boku, zauważyłem, że z coraz większą obojętnością podchodzę do walki. Żywiłem cichą nadzieję, że jakiś mieszkaniec Podmroku okaże się silniejszy niż ja. Czy ból wywołany zębem lub pazurem mógł być silniejszy niż pustka i cisza. Nie sądzę³¹.

Ten stan powraca, gdy – przekonany o śmierci swych przyjaciół – znowu odrzuca racjonalną część swojej osobowości i daje się kierować swoim instynktom. Można też odnotować, że jego agresja i brawurowe, wręcz lekkomyślne stawianie czoła przeciwnikom może okazać się nie tylko objawem depresji, ale zachowaniem być może świadczącym o tendencjach samobójczych – świadomych czy też podświadomych.

Wulfgar pokiwał głową, chociaż spojrzał na Drizzta z troską. Niezwykły ogień, który widział w oczach drowa, zanim zaatakowali verbeegów, zaniepokoił barbarzyńcę. Nie był tylko pewien, na co poważy się mroczny elf.

– Co chcesz zrobić, gdy już znajdziesz legowisko?

Drizzt nie powiedział nic, lecz uśmiechnął się krzywo, co wywołało jeszcze większy lęk u barbarzyńcy. W końcu drow rozwał troski przyjaciela.

– Spotkasz mnie na tym miejscu rano. Zapewniam cię, że nie zacznę zabawy bez ciebie³²!

Błysk oczu Drizzta zrobił na Bruenorze wrażenie; doszedł do wniosku, że Drizzt myśli o czymś więcej, niż tylko przyglądaniu się.

– Szalony elf – mruknął pod nosem. – Prawdopodobnie chce ich wszystkich zaatakować sam³³!

– Co więc zrobimy? – spytał Wulfgar. – Z pewnością legowisko będzie dziesięć razy trudniejsze do pokonania, jeśli ci w środku będą spodziewać się kłopotów.

Barbarzyńca zauważył, że do oczu drowa znów powrócił migotliwy płomień.

– Legowisko nie będzie mądrzejsze, jeśli i te olbrzymy nigdy nie powrócą – powiedział rzeczowo Drizzt, jakby zatrzymanie sześciu polujących verbeegów nie stanowiło większego problemu. Wulfgar słuchał z niedowierzaniem, choć już wcześniej domyślił się, co Drizzt ma na myśli. [...]

Wulfgar z rezygnacją pokręcił głową i ciężko westchnął. W czasie tygodni treningu poznał Drizzta jako opanowanego i śmiertelnie niebezpiecznego szermierza, który planował każdy zwód i każdy cios z chłodną precyzją. Lecz w ciągu ostatnich dwóch dni Wulfgar zobaczył także coraz większą brawurę – jeśli nie lekkomyślność – w działaniach drowa. Niezachwiana pewność siebie Drizzta była jedyną rzeczą, która utrzymywała Wulfgara w przekonaniu, że elf nie jest samobójcą, a zarazem jedyną rzeczą, która go zmuszała do postępowania za nim wbrew swemu własnemu osądowi. Zastanawiał się, czy istnieje jakaś granica jego wiary w drowa.

Wiedział jednak z całą pewnością, że Drizzt pewnego dnia postawi go w sytuacji bez wyjścia³⁴.

31 R. A. Salvatore, *Wygnanie*, przeł. P. Kucharski, Warszawa 2004, s. 11–13.

32 *Idem*, *Kryształowy relikwiarz*, przeł. M. Klonowska, G. Borecki, Warszawa 2006, s. 161.

33 *Ibidem*, s. 163.

34 *Ibidem*, s. 167.

We wszystkich przytoczonych cytatach dostrzec można lekko-myślność Drizzta (w ostatnim Wulfgar nazywa tak jego zachowanie wprost), która już nie dziwi nawet jego towarzyszy – Bruenor konstatuje, że mroczny elf na pewno chce zaatakować przeważające siły wroga samotnie, co wskazuje na to, że nie pierwszy raz ogląda takie zachowanie swojego przyjaciela. Wulfgar natomiast podejrzewa, że gdy tylko Drizzt znajdzie siedzibę wrogów, zaatakuje ich bez zastanowienia – bierze poważnie taki rozwój wypadków pod uwagę i nawet jego taka brawura przeraża. Zachowanie takie może wynikać albo z niedojrzałości i lekkomyślności drowa, z przecenienia własnych zdolności albo właśnie tendencji samobójczych.

Charakterystycznymi cechami nastolatka wchodzącego w fazę dorastania są: trudność w podejmowaniu decyzji, co prowadzi do nadmiernych rozterek, potrzeba nauczania się samodzielności i zdobycie autonomii, konieczność budowania relacji z rówieśnikami (jednym z zagrożeń, które rzutować może na dorosłe życie, jest zaburzenie tych relacji)³⁵. Takie zachowania cechuje obu bohaterów. Trudność w podejmowaniu decyzji szczególnie charakteryzuje Drizzta, który często aż kilka lat musi rozmyślać nad każdym problemem (z drugiej strony – jest też często impulsywny i jego działania nie są do końca przemyślane). Rastlin w trakcie wydarzeń opisanych w pierwszej trylogii, traktującej o przygodach Bohaterów Lancy, uczy się samodzielności. Chorowity czarodziej chce uzyskać autonomię i działać sam, przez co z niechęcią przyjmuje pomoc brata i nie okazuje mu za nią wdzięczności, a jedynie wzgardę. Pomimo to – gdy tylko tego potrzebuje – poszukuje wsparcia swego bliźniaka, często nawet je wymuszając. Dopiero w czwartym tomie sagi (*Czas bliźniaków*, wydanie oryg. 1986 r., wyd. pl. 1996) staje się samodzielny i uniezależnia się od czyjekolwiek pomocy. Izoluje się od Caramona, by oddać się samotnemu samodoskonaleniu i zyskuje znaczną potęgę (a także niemalże udaje mu się zostać bogiem).

Obaj bohaterowie mają zaburzone relacje z rówieśnikami, co prowadzi do negatywnej orientacji przyszłościowej (jako wyrzutki nie mogą bowiem być pewni swej przyszłości, co objawia się lękami, rozchwianiem emocjonalnym, agresją, większym „zakotwiczeniem” w teraźniejszości)³⁶, a to z kolei – do zachowań antyspołecznych, autoizolacji i negatywizmu (celowego negowania norm społecznych „na złość”).

Autorzy *Rozwoju nastolatka. Wczesnej fazy dorastania* wymieniają pięć motywów zachowań negatywnych nastolatków:

³⁵ Zob. *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży...*, s. 737–751.

³⁶ Zob. *ibidem*, s. 28–31.

Motywy ucieczkowe – ucieczka od problemów rodzinnych, szkolnych, pustki, nudy i monotonii, samotności i lęku;

Motywy konformizmu – chęć zdobycia uznania, aprobaty innych członków grupy, ich oparcia i przyjaźni;

Motywy egzystencjalne – poczucie pustki wewnętrznej, poczucie bezsensu życia;

Motywy poszukiwania – ciekawość, chęć przeżycia czegoś niezwykłego, dotąd niedostępnego;

Motywy hedonistyczne – osiągnięcie przyjemności, chęć pocucia się i pokazania bardziej dorosłym, atrakcyjnym³⁷.

Jak łatwo zauważyć – wszystkie odnaleźć można w zachowaniach Raistlina i Drizzta; szczególnie zaś motywy ucieczkowe (oba są wszakże nieakceptowanymi przez innych członków społeczności pariasami), konformizmu (Raistlin chce wymusić na innych ludziach poważanie strachem, natomiast Drizzt stara się zdobyć uznanie heroicznymi czynami) oraz motywy egzystencjalne.

Jak zauważają specjaliści od rozwoju nastolatka – dorosłość zaczyna się wtedy, gdy dochodzi do rozwoju świadomości społecznej i objęcia konkretnej roli³⁸. Oba bohaterowie nigdy nie wyszli z fazy buntu. Pomimo wolności, jaką cieszy się dorosły, nie mają żadnych obowiązków, a emocjonalnie – przypominają nastolatki. Tym też, jak się wydaje, można tłumaczyć ich wielką popularność wśród czytelników książek o ich przygodach, popularność, która nie stała się udziałem innych postaci z serii *Dungeons & Dragons*.

37 K. Piotrowski, B. Ziółkowska, J. Wojciechowska, *Rozwój nastolatka. Wczesna faza dorastania*, Warszawa 2014, s. 36. Zob. także *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży...*, s. 723–725.

38 *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży...*, s. 664.

Jakub Skurtys

Uniwersytet Wrocławski

Gdy „Batman rzuca kością”: figury Mrocznego Rycerza w polskiej poezji po roku 1989

Abstrakt

Artykuł przedstawia przekrojowo najbardziej charakterystyczne przejawy figury Batmana w polskiej poezji po roku 1989. Na bazie zebranych i omówionych materiałów, autor stara się ukazać możliwe zastosowania tego intertekstu oraz rozważyć przyczyny jego pojawienia się i popularności. Szkic ma charakter tyleż przekrojowy, historycznoliteracki, co próbuje być typologią możliwych znaczeń Mrocznego Rycerza, wśród których na plan pierwszy wysuwają się: pamięć utraconego dzieciństwa, figura samotności i kryzysu wieku średniego, walki ze starością i czasem, synekdocha popkulturowej degrengolady oraz motyw nieautentyczności (kostiumu, przebrania, maski).

Słowa kluczowe

*poezja polska po 1989
~ Batman ~ historia
literatury ~ poezja i kultura
popularna*

Gdy „Batman rzuca kością”: figury Mrocznego Rycerza w polskiej poezji po roku 1989

Późną jesienią nadszedł czas wypadających z okien Batmanów.
[...] A za oknami ciała małych Batmanów uderzały o zeszkłone mrozem
przydomowe rabaty... Kiedy jednak patrzyło się na ziemię z niedostępnego
zwykłym śmiertelnikom oddalenia, wszystko wyglądało inaczej – Batma-
ni spadali pod postacią czarnych jablek. Świat był ogromną jabłonią. Jej
korzenie sięgały piekła, a pąki na najwyższych gałęzkach dotykały raju.
[...] Media nazywały Batmanów gwiazdami nowej ery, telewizja organizo-
wała cotygodniowe konkursy Extra-Batmana na najbardziej spektakularny
skok. Matki, osuszywszy łzy, udzielały wyczerpujących wywiadów między
reklamami aerodynamicznych kostiumów a wypowiedziami wirtualnych
filozofów o tym, że tylko język jest twórcą garderoby¹.

Można opowieść o funkcjonowaniu Batmana w polskiej poezji zacząć
co najmniej na dwa sposoby: od jego fenomenu jako figury literackiej
– między innymi dlatego przywołuję w motcie *Rebelię* Mariusza Sienie-
wicza, gdzie Batman jest tropem niemalże ikaryjskim, ewokującym ab-
surdalny świat młodości i jego nader szybkie przemijanie – albo też za-
cząć można historycznie, od opowieści o latach 90. i przeszło dwóch
dekadach gwałtownych przemian poetyckich, które dokonały się na tle
wzrastania, klasycznienia i wreszcie zmierzchu formacji „brulionu”. Z ko-
niecności dalsze rozważania będą miały charakter na poły przekrojowo-
-chronologiczny, na poły zaś antologijny, nie da się bowiem mówić o Bat-
manie w poezji bez samej poezji, zwłaszcza jeśli są to wiersze na ogół
mniej znane lub z rzadka przywoływane w kontekście danego twórcy.

Zacznijmy od sposobu pierwszego. Można rzec kolokwialnie, że Bat-
man doczekał się „swojej poezji” – jest co najmniej kilka stron interneto-
wych poświęconych twórczości amatorskiej skupionej wokół uniwersum
DC. Na portalu The Official Batman Poetry² możemy przeczytać wiersze
podzielone na kategorie: na temat Jokera, Mr. Freeze’a, Gotham, itd. Ta-
kiej amatorskiej działalności jest w internecie sporo, również na polskich
stronach. Można rozpatrywać ją w kategorii fanfików, tylko w dość niety-

¹ M. Sieniewicz, *Rebelia*, Warszawa 2007, s. 9–10, 18.

² <http://bit.ly/2pG4bm1> [dostęp: 20.05.2015].

powych ramach gatunkowych. Postaram się rozważyć pod koniec szkicu, dlaczego Batman inspiruje zarówno domorosłych twórców opowiadań, jak i początkujących poetów. Kwestia *fanfiction poetry* to jednak odrębne zagadnienie, które nie będzie mnie bliżej zajmować³. Bardziej interesuje mnie Batman trafiający do poezji najlepszych i najbardziej uznanych autorów, tych, którzy tworzą literacki parnas, są nagradzani i doceniani, również za umiejętne splatanie popkultury z pytaniami *stricte* filozoficznymi.

W znanym i często omawianym (głównie w szkołach) wierszu Simona Armitage’a *Kid* (1992), który jest właściwie monologiem Robina na temat jego relacji z Batmanem, Mroczny Rycerz staje się swego rodzaju ograniczeniem na drodze do dorosłości, symbolicznym Ojcem, którego trzeba zostawić za sobą i przewartościować w sobie, aby stać się mężczyzną i zacząć odpowiedzialnie funkcjonować z zdemitologizowanej przestrzeni codziennej (poniżej fragment w przekładzie filologicznym):

Batmanie, tworzy to wspinały obraz:
ty, bez cienia, denerwujący się
nad kurzymi podrobami w szybkowarze,
obok pustki w spiżarni, całą zimę
bijący pięścią o wnętrze własnej dłoni,
dziecino, teraz to ja jestem prawdziwym, cudownym chłopcem⁴.

Stary Batman ukazany w kuriozalnej sytuacji, podczas przygotowywania posiłku, to klasyczny przykład deheroizacji we współczesnej kulturze. W 2003 r. wydano w Polsce jedyny jak dotąd zbiór tłumaczeń z Armitage’a *Nocna zmiana i inne wiersze*, dokonanych przez czołowych poetów-anglistów Jacka Gutorowa i Jerzego Jarniewicza, ale ten akurat tekst nie znalazł się w książce⁵.

Z przekładu innego, powszechnie znanego wiersza z Batmanem w roli głównej, Jarniewicz zrezygnować nie mógł. Mowa o tekście *Where are you now, Batman?* Briana Pattena, członka grupy Liverpool Poets

3 Nie znalazłem żadnego artykułu, który podejmowałby się wprost analizy tej konkretnie formy działalności „artystycznej”, zwłaszcza w kontekście jej relacji do funkcjonowania klasycznie pojętej poezji w globalnym polu literackim. Zob. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*, ed. by K. Hellekson, K. Busse, Jefferson 2001; *The Fan Fiction Studies Reader*, red. K. Hellekson, K. Busse, Iowa 2014; A. Gopalakrishnan, *Web of Words: Poetry, Fandom and Globality*, Massachusetts 2006, <http://bit.ly/2og1ERP> [dostęp: 20.05.2015].

4 Woryginał: “Batman, it makes a marvelous picture: / you without a shadow, stewing over / chicken giblets in the pressure cooker, / next to nothing in the walk-in larder, / punching the palm of your hand all winter, / you baby, now I’m the real boy wonder” (S. Armitage, *Kid* [w:] *idem*, *Kid*, London 1992).

5 S. Armitage, *Nocna zmiana i inne wiersze*, wybór i posłowie J. Gutorow, przeł. J. Gutorow, J. Jarniewicz, Legnica 2003.

z lat 60.⁶, ochrzczonej mianem *pop-poetry*, a zarazem jednego z najpopularniejszych poetów brytyjskich swego czasu. Mamy tam do czynienia z innym niż u Armitage'a, ale równie często stosowanym użyciem figury Mrocznego Rycerza: powraca on jako wspomnienie utraconego dzieciństwa, które upływało pod okiem różnej maści herosów, a zarazem jako symbol bezradności człowieka, który samotnie musi mierzyć się z rzeczywistością w odczarowanym świecie. Poetyckim wrogiem Batmana nie jest już Pingwin czy Joker, ale czas i starość, które falsyfikują herosów z dzieciństwa (będzie to znamienne również dla kontekstu polskiego, w czym można upatrywać pewnych inspiracji właśnie wierszem Patten):

Gdzie teraz jesteś, Batmanie? Teraz, gdy Ciotka Heriot doniosła o zniknięciu Robina,
A Superman kimnął w sześciopensowym rządzie dla dzieci?

Gdzie teraz jesteś, gdy SHAZAM! Kapitana Marvella odbija się echem o ściany widowni?
Nie słyszą go magicy, na pewno są głusi... lub martwi...

[...]

Moi celuloidowi towarzysze, minęło raptem kilka lat,
Od kiedy was poznałem, a już w nas coś zgasło.

Zabiliśmy was tym, że przyszło nam dorosnąć?

My, którzyśmy was stworzyli niewymyślną wyobraźnią,

Naszym śmiesznym kieszonkowym,

I sześciopensówkami otrzymywanymi w nagrodę, że udawaliśmy aniołków?

Wiersz wszedł do tomu z 1974 r., odnosi się więc do przedburtonowskiej ery Batmana. Pierwszy pełnometrażowy film o Człowieku-Nietoperzu *Batman zbawia świat* ukazał się w 1966 r., w reżyserii Lesliego Martinsona i był częścią większego, serialowego przedsięwzięcia z lat 1966–1968⁸. Wydaje się, że to właśnie do tych obrazów nawiązał Patten w kontekście „celuloidowych towarzyszy” w swojej elegii na odejście bohaterów dzieciństwa. Zwróćmy zarazem uwagę, że to właśnie konwencja elegijna pozwala tu na ogranie – w 1974 r. – popkulturowego motywu, a w przywoływanych figurach herosów z dzieciństwa nie ma

6 Warto odnotować, że pozostali członkowie grupy również interesowali się postacią Batmana, która stała się bardzo popularna zwłaszcza przy okazji poetyckich performansów. Adrian Henri miał w swoim repertuarze wiersz *Bat poem* (1968), Robert McGough zaś *GoodBat Nightman*, wydany jako piosenka grupy The Scaffold (1966).

7 B. Patten, *Gdzie teraz jesteś, Batmanie?*, przeł. J. Jarniewicz [w:] *idem, Teraz będziemy spać, leżeć bez ruchu lub ubierzemy się na powrót*, wybór, oprac. i posłowie J. Jarniewicz, przeł. J. Jarniewicz, T. Sławek, P. Sommer, A. Szuba, Wrocław 2011, s. 36–37 (org. *Where Are You Now, Batman?* [w:] *The Mersey Sound*, Liverpool 1974).

8 Serial telewizyjny pod tytułem *Batman* w reżyserii Boba Kane'a, z Adamem Westem w roli głównej, ukazywał się w latach 1966–1968 w trzech sezonach liczących łącznie 120 epizodów. Film pełnometrażowy *Batman zabawia świat* (org. *Batman*) miał premierę między emisją sezonu pierwszego i drugiego, a Człowieka-Nietoperza zagrał ponownie West, sam film zaś poruszał się w podobnej do serialu, przerysowanej i kolorowej estetyce.

ani ironii, ani gestu subwersywnego, wymierzonego w dominujące obiegi literackie.

Niewiele materiałów da się znaleźć na temat funkcjonowania odwołań do Batmana w naszej literaturze, zwłaszcza zaś w poezji. Fanowska strona BatCave z rodzimej produkcji odnotowuje tylko thriller *Bezczenny* Zygmunta Miłoszewskiego⁹, a artykuł naukowy Beaty Szeligi pod obiecującym tytułem *Batmania: komiks – kino – literatura*¹⁰ tę ostatnią streszcza w trzech akapitach, które dotyczą omówienia prozatorskich adaptacji burtonowskich filmów na bazie ich scenariusza, spisanych przez Craiga Shawa Gardnera. Do naszej poezji Batman nie wszedł może tak spektakularnie (i obiecująco literacko), jak np. w tomie współczesnego meksykańskiego poety i badacza literatury Daniela Chaveza *Hasta nuevo aviso* (2006)¹¹, poświęconemu postaciom Marvela i DC, ale mieliśmy również swoje chlubne wyjątki, choć mówi się o nich niewiele.

Dalsza prezentacja wymaga krótkiego ekskursu, rozpoczynającego komplementarną opowieść: o latach dziewięćdziesiątych XX w. w rodzimej poezji. Poeci pokolenia „brulionu” zaproponowali alternatywny model kultury w stosunku do utrwalonego po stanie wojennym binarnego myślenia „My (literatura) – Oni (władza)”, kreowali mit osobności i niezależności, stawiali na wizerunek twardego, tajemniczego mężczyzny, zarazem melancholika i samotnika. Opowiedzieli się przeciwko „zaangażowaniu” Nowej Fali i późniejszej, upolitycznionej, patetycznej poezji stanu wojennego¹². Czołowe postacie ruchu, w tym Marcin Świetlicki i Marcin Baran, zaczytywały się w kryminałach, co zaowocowało głośną antologią wierszy kryminalnych *Długie pożegnanie* (1996)¹³, a potem jej kontynuacją w postaci tomu *Żegnaj Laleczko* (2010)¹⁴. Był to klimat

9 Dobrze to zresztą pokazuje, w jakich rejonach i gatunkach literackich porusza się na co dzień miłośnik Batmana. Zob. <http://bit.ly/2oE7bBB> [dostęp: 20.05.2015].

10 B. Szeliga, *Batmania: komiks – kino – literatura*, „Literatura i Kultura Popularna” 1998, t. 7, s. 103–120.

11 D. Chavez, *Hasta nuevo aviso*, México 2006; zob. też ciekawy artykuł na ten temat: S. Lázaro, *El mito trágico de Batman*, „452° F. Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada” 2010, nr 3, s. 186–197, <http://bit.ly/2okonWs> [dostęp: 20.05.2015].

12 To oczywiście zarys skrótowny i pełen uproszczeń, ale temat został już wielokrotnie omówiony i wyczerpany w bardziej zasadnych miejscach. Zob. J. Klejnocki, J. Sosnowski, *Chwilowe zawieszenie broni. O twórczości tzw. pokolenia „bruLionu” (1986–1996)*, Warszawa 1996; R. Grupiński, I. Kiec, *Niebawem spadnie błoto, czyli kilka uwag o literaturze nieprzyjemnej*, Poznań 1997; P. Dunin-Wąsowicz, *Oko smoka. Literatura tzw. pokolenia „brulionu” wobec rzeczywistości III RP*, Warszawa 2000.

13 *Długie pożegnanie. Tribute to Raymond Chandler*, red. M. Baran, M. Sendecski, M. Świetlicki, Kraków 1997.

14 *Żegnaj, laleczko. Wiersze noir, z dodaniem legendarnej antologii Długie pożegnanie. Tribute to Raymond Chandler*, red. M. Baran, M. Sendecski, M. Świetlicki, Kraków 2010.

bliski szczególnie twórczości Świetlickiego, który dobrze współgrał z jego wizerunkiem „zbuntowanego poety w czarnym golfie”. *Noir* wkradło się do literatury pokolenia „brulionu” jako niespełnione marzenie o nowej formie komunikacji, która pozwoliłaby utrzymać tajemniczość wiersza, a zarazem pogrywać z czytelnikiem bardziej na poważnie, niż proponowały to głęboko zironizowane i zretoryzowane już modele lat 90. (które ustanowili sami brulionowcy). Poezji w kapitalizmie przeznaczono rolę marginalnego hobby, więc wyprowadzenie jej w bardziej mroczne, ale jednak popkulturowo rozpoznane rejony, w stronę literatury sensacyjnej, niewątpliwie było udaną próbą nawiązania porozumienia z nowym czytelnikiem, a przy okazji również skutecznym sposobem rewitalizacji monologu lirycznego, jako podstawowej formy podawczej w poezji XX wieku.

Uwielbienie tego, co mroczne i tajemnicze, a w co doskonale wpiłyby się wizerunek Batmana, szło w parze z utorowaniem drogi popkulturze. Spragnieni wolnościowego powiewu poeci „brulionu”, jako jedni z pierwszych, otwarcie oddali się afirmowaniu tego, co przyszło zza zachodniej granicy – z mitem Ameryki na czele, z jej muzyką i serialami oraz z jej komiksowymi bohaterami. Patronami nowej poezji stali się nagle John Ashbery i Frank O’Hara, którzy zastąpili T. S. Eliota, Philipa Larkina czy Włodzimierza Wysockiego. Jako jedni z pierwszych na naszej poetyckiej scenie postanowili też brulionowcy zatrzeć granicę między wysokim i niskim, a popkultura mogła wreszcie wejść do wiersza nie tylko jako atrybut obcości bądź degrengolady, ale jako znaczący samoistnie element codzienności.

Chociaż Świetlicki wyznaczył swoisty kanon myślenia o poezji „brulionu” w kontekście dusznego miasta pełnego grzechu, Krakowa jako wersji współczesnej Sodomy, to długo nie dawał się wprost zestawić z motywem Batmana. Więcej było w jego wczesnych tekstach odniesień biblijnych, niż związanych z szeroko rozumianą popkulturą (podobnie jak w poezji Marcina Barana czy Artura Szlosarka). W *Pieśniach profana* (1998) w wierszu *Wakacje* Batman funkcjonuje jeszcze jako etykieta, charakterystyczna dla całej współczesnej popkultury – popkultury, która osacza nieprzygotowanych na nią bohaterów, od której próbują oni uciekać bezskutecznie i zarazem bezcelowo, bo ironiczna nuta obnaża archaiczność ich postaw:

Więc po co zamieszkali na pustkowiu? Aby
letnią nocą oglądać rewię brzuchów owadów
na czarnych szybach.

Więc po co zamieszkali na pustkowiu? Aby
Dziecko się chociaż trochę uwolniło od
Batmana i Spidermana.

[...]

Lecz przyszedł upiór.

Padł cień.

Przeszedł upiór.

Miał bliżej na pustkowie¹⁵.

Dopiero ostatni tom artysty: *Jeden* (2013) i wydana w podobnym czasie płyta Świetlicków *Sromota* (2013), skierowały uwagę recenzentów na obecny u Świetlickiego topos, bliski postaci Mrocznego Rycerza. Stało się to głównie za sprawą jednego wiersza, a właściwie piosenki *Gotham* i jej chwytliwej frazy: „ja opuszczam Gotham / z Kobiętą Kotem”¹⁶. Zaczęto się więc zastanawiać nad tym, co zawsze było istotnym, choć zwykle pomijanym motywem w poezji Świetlickiego: jego związkami z Batmanem oraz komiksem *noir*. Zaowocowało to recenzjami: *Miłość w Gotham*¹⁷ czy *Ucieczka z Gotham*¹⁸ oraz refleksjami o tym, jak Świetlicki zmienił się we współczesnego Batmana, który rezygnuje z własnej misji.

Skoro ten jeden wiersz skłonił krytyków do przeczytania od nowa autora *Schizmy*, tym razem w świetle jego miejskich doświadczeń, oraz poszukania echa Mrocznego Rycerza we wcześniejszych tomach, „batmanowski” motyw musiał być w jego poezji głęboko ukryty i podświadomie przez wszystkich przeczuwany. W innym kontekście odbiera się deklaracje o konieczności obrony miasta i nieumiejętności podołania jej z *Rozwinięcia*¹⁹, czy eksperymentowaniu z elementami narracji heroicznej, gdy lokuje się Świetlickiego w polskiej tradycji martyrologicznej (w polemice ze Zbigniewem Herbertem czy Janem Polkowskim), a w innym, gdy jest to popkulturowa konwencja rodem z filmów superbohaterskich. Motyw „starzejącego się herosa”, opuszczenia Gotham, odłożenia stroju Batmana i odejścia z miasta, które nie potrzebuje już swojego stróża, zaczerpnięty został zapewne z końcówki trylogii Christophera Nolana. Premiera filmu *Mroczny Rycerz powstaje* miała miejsce latem 2012 r., tom Świetlickiego ukazał się w 2013. W jednym z wywiadów poeta potwierdza te przypuszczenia: „Poszedłem sobie latem do kina. Akcja działa się na

15 M. Świetlicki, *Wakacje* [w:] *idem*, *Wiersze*, Kraków 2011, s. 252.

16 M. Świetlicki, *Gotham* [w:] *idem*, *Jeden*, Kraków, 2013, s. 38.

17 D. Dziwosz, *Miłość w Gotham*, <http://xiegareria.pl/recenzje/milosc-w-gotham/> [dostęp: 20.05.2015].

18 K. Varga, *Ucieczka z Gotham, czyli piosenki o prawdziwej miłości*, „Gazeta Wyborcza” 10.12.2013, http://wyborcza.pl/duzyformat/1,134724,15110525,Ucieczka_z_Gotham__czyli_piosenki_o_prawdziwej_milosci.html [dostęp: 20.05.2015].

19 „[...] Zawsze jednak / jest jeszcze jakieś inne miasto, ponad / tym. Zawsze jest coś ponad tym. Nie, nie jestem zdrajcą, / bo bronię tego miasta, tylko tutaj mam / prawo” (M. Świetlicki, *Rozwinięcie* [w:] *Wiersze*, *op. cit.*, s. 99).

Śląsku w 2012 roku. Poszliśmy z narzeczoną na Batmana i jak wyszliśmy z filmu to od razu mi się ten refren w głowie pojawił”²⁰.

Nawet jeśli pomysł z ucieczką z miasta nie był do końca autorski, siedł w parze z najbardziej charakterystyczną techniką Świetlickiego, czyli konsekwentną negacją i odżegnywaniem się od wszystkiego. Karków-Gotham, który do tej pory wymiennie pełnił rolę ziemi obiecanej, więzienia (Sodomy) i utopii, teraz zostaje odrzucony. W ten sposób Świetlicki dopełnia frazy z obu wersji *Oplutego* (1996):

Dałem temu miastu
tak wiele, ale ono nie chce
już pomocy ode mnie. Ono myśli,
że umie się samo
obronić. Ono myśli, że całodobowy
monitoring wystarczy, ono myli się.
Ono, to miasto, niechybnie upadnie,
zwłaszcza że

OPUSZCZAM GOTHAM
Z KOBIETĄ KOTEM!
i niech to miasto szczególnie!
tak wiele dałem,
aby przetrwało,
teraz już mi się nie chce”²¹.

Skonfrontujmy tę deklarację z wersami z poprzednich wersji *Oplutego*: „Ktoregoś dnia to miasto będzie należeć do mnie”²², „Ktoregoś dnia to miasto / należało do mnie./ Ale przestało”²³ oraz „Pomyliłem się. To miasto jest wszędzie/ To miasto nigdy nie będzie moje”²⁴, a otrzymamy raczej obraz ewolucji rozczarowanego porażką egocentryka niż herosa, który wypełnił swoją misję. Świetlicki jako Batman to nie wzór cnót, ale rozgoryczony, podstarzały chłopiec, który zaciera za sobą ślady i w kolejnym, metaliterackim geście odcięcia się od wszystkiego, ucieka.

W tomie *Jeden* znajdujemy jeszcze wiersz *Cięcie*, który ciekawie koresponduje z poprzednim, rozwijając temat ucieczki, a ponadto zapowiada swego rodzaju podsumowanie całej książki:

Zła noc.
Dzień dobry.
We dnie się nie wydaje, we dnie
się egzystuje. Biednie,

20 Wywiad z Marcinem Świetlickim (rozmawia Ł. Szewczyk), <http://bit.ly/2ogifsk> [dostęp: 20.05.2015].

21 M. Świetlicki, *Gotham*.

22 *Idem*, *Opluty* [w:] *Wiersze*, *op. cit.*, s. 150.

23 *Idem*, *Opluty* (74); *ibidem*, s. 368.

24 Świetlicki, *Opluty 2* [w:] *Cacy cacy fleishmaschine* [CD-ROM], Music Corner Records 1996.

ale z honorem.
 Nocą jest się Judaszem, Werterem
 oraz Batmanem.
 Nocą jest się przegranym²⁵.

Batman Świetlickiego znowu nie jest herosem. Jeśli coś wyciąga z tej figury poeta, zestawiając ją z Werterem i Judaszem, to głównie samotność (i zdradę). Taką oto mamy galerię „tragicznych mężczyzn”, z samym Świetlickim na czele. Czy autor *Schizmy* odwołuje się tu do konkretnego przedstawienia? Wydaje się, że czerpie raczej z najbardziej spopularyzowanego wizerunku Batmana, który zawdzięczamy np. Millerowi i Burtonowi, a ostatnio również Nolanowi. To Mroczny Rycerz w ponurym Gotham, skazany na samego siebie, mężczyzna w beznadziejnym położeniu, z problemami psychicznymi i kłopotami z nawiązywaniem relacji. Nie przypomina on więc komiksów z dzieciństwa jako utraconego raju (takowych Świetlicki, urodzony w 1961 r., znać nie mógł), nie ewokuje zachodniej kultury, nie jest też figurą przejścia. Można go raczej porównać z Bogartem, innym z bohaterów autora *Jedenaście*, który na końcu opowieści ginie lub przeżywa tylko po to, by móc kontemplować swoją samotność.

W poszukiwaniu kolejnych interesujących przedstawień Batmana warto pozostać w kręgu brulionowców i przywołać twórczość Krzysztofa Jaworskiego, jednego z największych prześmiewców w naszej poezji po roku '89, choć ostatnio brzmiącego coraz poważniej (np. w tomie *byłem*). Przytoczmy w całości wiersz z roku '95, *Chłopiec z Batmanem. Obrazek miejski*:

W jego wieku miałem drewniane
 kurki, które klaskały skrzydłami za pociągnięciem
 drutu, lecz nie wiem dlaczego
 zacząłem się starzeć.
 Teraz chłopiec unosi Batmana,
 w bramie, w czarnym płaszczu, Batman lata jak Zorro.
 Zorro też się zestarzał, widziałem go ostatnio,
 dostał zadyszki już na drugim piętrze.
 Przysyłał do mnie listy,
 podając się za Heidi i Zorro, ale wiedziałem, że to on,
 Batman. Komu jeszcze chciałoby się pisać
 do mnie?
 W końcu wszyscy się zestarzejemy i poumieramy.
 I nie nakręcą o nas seriali telewizyjnych.
 Sprawię sobie czarny płaszcz
 i zacznę uganiać się po bramach.
 Żeby to uczcić²⁶.

25 M. Świetlicki, *Cięcie* [w:] *Jeden*, s. 90.

26 K. Jaworski, *Chłopiec z Batmanem. Obrazek miejski*, „Bundesstrasse 1” 1995, nr 6–7, s. 37.

Batman u Jaworskiego to plastikowy gadżet w rękach chłopca, stający się okazją do wspomniania, rozpamiętywania i – podobnie jak u Patteny – rozmyślenia o starości. Ale już w dziewiątym wersie mamy do czynienia ze zmianą perspektywy z obserwacyjnej na refleksyjną i niespodziewanie Batman okazuje się partnerem pozornej i pozorowanej, listownej komunikacji. Również i tu – jak wcześniej u Świetlickiego – ma on symbolizować samotność dorosłego mężczyzny. Podszysza się pod stworzoną naprędcę parę z dziecięcych wspomnień, żeby rozsunąć wizję udanego, spełnionego życia rodzinnego (które wie, że on sam, ale które mógłby wieść również podmiot wiersza). Utwór jest tak skonstruowany, że właściwie nie wiadomo, w którym momencie mamy do czynienia z podstarzałym Batmanem podającym się za Zorro, a w którym z Zorro „dostającym zadyszki na drugim piętrze”. Czarny płaszcz pozostaje ten sam, ale zręcznie zmienia pola semantyczne: od uskrzydlaającej peleryny jako atrybutu superbohatera, po „czarny płaszcz” jako element mortalny. Jeśli coś zostaje „uczczone” (uświęcone, a więc wyprowadzone ze sfery użytkowej) w gorzkiej, ironicznej puencie Jaworskiego, to właśnie anonimowość życia, które może spokojnie przemijać z dala od blasku fleszy, chować się po bramach, toczyć się obok, niezauważone przez nikogo. Podmiot Jaworskiego nie chce przecież zestarzeć się heroicznie w przeciwieństwie do tego z wierszy Świetlickiego; tutejszy Batman bardziej przypomina dawno niewidzianego sąsiada zza morza niż tragicznego, męskiego bohatera z narracji *noir*. Ale jest to zarazem reprezentacja walki z czasem i starością: z rekwizytu staje się bohaterem, by ponownie zostać zdesakralizowanym do postaci dawno niewidzianego sąsiada, adresata listów i błędnego rycerza w walce o coraz mniej oczywistą i mniej skuteczną komunikację.

Kolejny z brulionowców, Darek Foks, pojawi się więc raczej na pracach antologii, choć wydaje się, że jego ironiczna, miksująca popkulturę, bliska filmowi i serialowi poezja jest wręcz dla tematu stworzona. W tekście z 1998 r., *Haiku Birkenau*, o bardzo prowokacyjnym jak na tamte czasy charakterze, tekście mieszającym kulturę wysoką z niską, a symbole pamięci narodowej z markami i hasłami reklamowymi, ponadto będącym częścią kampanii Foksa przeciwko gatunkowi haiku, jako formie egzaltowanej i nieprzystającej do naszej kultury, autor pisze:

Wybrałem Pepsi, trzeci odcinek „Auschwitzowych psot”,
emitowanych w naprawę późnych godzinach
nocnych. [...] Mimo tuszy i nałogów
udało mu się przelecieć kosmitkę o imieniu Gloria. Ale tak
naprawdę i do bólu porzygałem się jak Polak
dopiero po ostatnim odcinku „Batmana w Katyniu”²⁷.

27 D. Foks, *Haiku Birkenau* [w:] *Antologia nowej poezji polskiej*, red. R. Honet, M. Czyżowski, Kraków 2000, s. 83.

Pozostajemy jeszcze wśród roczników 60., chociaż tworzących niezależnie lub wręcz w opozycji do „brulionu”. Marek Krzysztof Emanuel Baczewski to poeta przewrotny, erudyta, który od początku kariery pogrywa z kulturą wysoką, np. w poemacie *Kasandra idzie przypudrować nos* omawiając konieczność podcierania się Platonem z braku papieru w toalecie. W wierszu *Słowa* Batman pojawia się znowu na marginesie, w towarzystwie Lary Croft z serii gier *Tomb Raider* (1996–2016), jako kolejny z popkultowych herosów:

Świat składa się na ogół z takich wyjść, których
my akurat nie mamy. Gdyby napatoczył się tu
któryś z monoteistycznych bogów, nie próbuj
go krzyżować krzyżowym ogniem pytań, lecz
przygwoźdź moim ulubionym *contradictio*
in adiecto: „postaw się w moim położeniu”.
Problem polega nie na tym, dlaczego Batman
nie rozpierdolił w trzy dupy Buchenwaldu,
ani Lara Croft Omska, lecz na tym, by postawić
się w czymś położeniu. To jedyny problem,
na którym można polegać. Jak postawić się
w takim pytaniu, na które istnieje tylko
twoja odpowiedź? Tysiąc słów to tysiąc
mostów. Niektóre z nich bywają zwodzone,
a wszystkie trzeba od czasu do czasu odnawiać²⁸.

Ich heroiczna moc niewiele ma do zaoferowania w kontekście porządku historycznego: obozu koncentracyjnego w Buchenwaldzie czy miejsca zsyłek Polaków w Omsku. Tutaj zestawiona jest ona z pozorną omnipotencją Boga i przełamana ideą słowa, które pozostaje jako jedyny artefakt, trwa, chociaż nie ma mocy sprawczej. Batman dla Baczewskiego to nie cały kontekst komiksowy, tylko po prostu popkulturowa klisza wszechmocy superbohatera, którą może szybko rozmontować w swojej ironicznej, antymetafizycznej twórczości.

Z nawiązań do Batmana w twórczości Dariusza Suski zostało z kolei niewiele – dwie recenzje, które wspomniały komiksowy wątek i uznały go za ważny trop: Jarosława Klejnockiego²⁹ i Karola Maliszewskiego³⁰, któremu jednak fraza nie bardzo się spodobała (brzmiała jego zdaniem sztucznie na tle całego wiersza). Faza ta pochodziła z tekstu *Nowe Warsaw City* z drugiego tomu poety DB6160221 (1997):

28 M. K. E. Baczewski, *Słowa*, „Pobocza” 2006, nr 4, <http://bit.ly/2pqGe2A> [dostęp: 20.05.2015].

29 J. Klejnocki, *Dresiarz Batman na Centralnym*, „Dykja” 1998, nr 9/10, s. 253–254.

30 K. Maliszewski, *Nie stać na przeżycie*, „Studium” 1998, nr 11/12, s. 191–194.

skoczyć w dal, w iluzję, w nowe Warsaw City
 Batman w dresie z bazaru (wylęgły się mity,
 trwalsze, myślisz, od powstań i przegranych wojen)³¹.

Batman sytuowany był tu jednoznacznie po stronie kultury popularnej, a więc tej w domyśle „gorszej”. Suska z tego czasu był poetą bliższym Adamowi Zagajewskiemu i piewcą wysokiego modernizmu. Po latach swojego pierwszego tomiku nawet nie przedrukowuje, w drugim zaś Batmana zastąpił *strongman*, do którego znacznie mniej z kolei pasuje idea wylęgania się nowych mitów³². Za to we wrocławskim piśmie literackim „Dykca” Klejnocki wręcz „rozpływał się” się nad Suski stosunkiem do kultury masowej:

Natomiast miłośnikom dresów, chińskich budek żywnościowych z okolic Dworca Centralnego, wulgarnej (bo prymitywnej) muzyki, czytelnikom komiksów i bezkrytycznym oglądaczom „Batmanów” przeciwstawia mądry, sceptycznie-stoicki namysł nad prostactością momentu historycznego oraz szmirowatością jego kostiumów³³.

Pozostaje tylko ubolewać, że namysłu tego dokonał za pomocą absurdalnych metafor dopełniaczowych, takich jak „cietrzewie umyśłu” i „oczodoły morza”, z którymi polska poezja po r. ’89 próbowała walczyć.

Skoro było na początku o Pattenie, to nie możemy zapomnieć o jego tłumaczu na język polski, Jerzym Jarniewicz. Poeta, debiutujący w 1984 r. tomem *Korytarze* (dość późno, po „Nowej Prywatności” i poezji stanu wojennego, w pewnej niszy ideowej, wyprzedzającej jednak „brulion”), zrzęcznie trzyma się w czołówce najciekawszych, najlepiej rozpoznawanych autorów współczesnych, chociaż nigdy nie związał się bliżej z żadną grupą. On również Batmana wykorzystał, i to w sposób jeszcze bardziej niekonwencjonalny – staje się on u niego demiurgiem i metaforą przypadkowości naszego losu. Wiersz odwołuje się zresztą do konkretnego wydarzenia, tzn. masakry w Denver podczas premiery *Mroczny Rycerz powstaje*, a rzucający kością Batman przywodzi na myśl echa poematu Stéphane’a Mallarmégo *Rzut kośćmi* (1897). Tutaj Batman nie ratuje nikogo, nie jest herosem, lecz fatum. Jarniewicz właściwie Batmana nie potrzebuje, bo mógłby wykorzystać jakąkolwiek inną figurę, dzięki której przypadkowa, niepojęta i tym samym absurdalna zbrodnia zostałaby ulokowana w wierszu. Współczesną mitologią jest popkultura, a grecką Tyche najbardziej obrazowo zastąpić może właśnie Batman. To zarazem

31 D. Suska, *Nowe Warsaw City* [w:] *idem*, DB6160221, Kraków 1997.

32 *Idem*, *Nowe Warsaw City* [w:] *idem*, *Czysta ziemia*, Wrocław 2008, s. 18.

33 J. Klejnocki, *op. cit.*, s. 254.

ukonkretnienie wiersza, ułożenie go na określonej płaszczyźnie codzienności i historyczności, jak i upoetycznienie samej postaci Mrocznego Rycerza:

Batman rzuca kością

Tam akurat być nie mogliśmy. Oszczędził nas
rachunek prawdopodobieństwa. Ale gdyby nie w Denver,
a na Bałutach, nie kino z czerwonym dywanem,
a przejście przed barem, w którym zjedliśmy
najlepszy tatar w mieście? Gdyby nie strzał,
a uderzenie na pasach, nie remington,
a matiz 200? Gdyby nie
na obrazkach, a nie na obrazkach?
Gdyby, krótko mówiąc, nie oni, a my?
Kto by wtedy próbował, wbrew faktom, wyjaśniać,
że byliśmy tam, wbrew prawu, ja i ty,
przypadkiem?³⁴

O tzw. rocznikach 70. nie możemy powiedzieć już, że Batman jest dla nich tylko historią z innego świata, którą inspirują się jako ważnym dla (pop)kultury motywem. W 1989 r. polską premierę miała pierwsza część trylogii Burtona, a w 1990 r. TM-Semic rozpoczęło wydawanie po polsku serii komiksowej. Dzieciństwo poszczególnych poetów z tych roczników upłynęło jeszcze w PRL-u, ale sam czas przechodzenia między systemami odciska się na ich twórczości i staje się momentem wchodzenia w dorosłość artystyczną (szczególnie wyraźnie widać to w tekstach Krzysztofa Siwczyka, ale też np. Romana Honeta, Macieja Gierszewskiego, Tomasza Różyckiego). Stąd ten „przesunięty w czasie” chłopiec, jako kluczowa figura wiersza (jeśli o jakiegoś pokoleniowości można w ogóle mówić)³⁵, może dorastać wraz ze swoimi idolami w postaciach komiksowych superbohaterów. Część ze wspomnianych twórców zajmowało się również popkulturą, czy to w redakcjach czasopism, czy też towarzysząc narodzinom kultury 8-bit i doświadczając na własnej skórze radości pierwszych gier telewizyjnych (a potem już komputerowych).

Rafał Muszer, autor trzech jak dotąd tomów – ostatniego *Wakacje w Avignon*, wydane w Instytucie Mikołowskim w 2012 r. – Batmanowi wiersz nawet zadedykował, co możemy wyczytać już z tytułu. Choć z samej treści można by wnioskować, że ważniejsi byli dla niego np. X-Men:

34 J. Jarniewicz, *Batman rzuca kością* [w:] *idem, Na dzień dzisiejszy i chwilę obecną*, Wrocław 2012, s. 10,

35 Zob. *Tekstylika: o „rocznikach siedemdziesiątych”*, wybór i opracowanie P. Marecki, I. Stokiszewski, M. Witkowski, Kraków 2002.

o mistrzowskich grach (batmanowi)

Bohaterzy mojej młodości mieli skrzydła.
 Lśniące czarne płaszcze trzepotały, gdy,
 ratując świat przed złym scenariuszem,
 lansowali się w kolorowych komiksach.

[...]

Dłonią trzydziestolatka precyzyjnie rozdzielałam
 figury. Szachownica nie zahamuje żadnej
 strategii. Gram nie dotykając planszy. Myślę
 o błędach i mistrzowskich grach młodości³⁶.

Batman nie jest tu bohaterem tekstu ani tym bardziej podmiotem, ale adresatem, jako upostaciowiony element wspomnień z dzieciństwa. Jest to zarazem Batman sprowadzony do wspólnego rekwizytu superbohaterów, czyli peleryny (jak wcześniej u Jaworskiego). Zamiast niego mógłby się pojawić np. Superman, ale to właśnie Mroczny Rycerz funkcjonuje w charakterze „starego mistrza”. Elegijny ton Muszera przypomina rozrachunkowe myślenie Pattena i w tę stronę nas kieruje: Batman to symbol młodości, ale też porządku i tryumfu dobra nad złem, wywołany w iście patowej sytuacji „trzydziestolatka”, który rozgrywa z życiem swoją partię szachów. Warto jednak zwrócić uwagę na zapis tytułu. Dedykacja usuwa pogrubienie z pierwszej części, tak jakby wchłaniał on w siebie i „naturalizował” inne komunikaty. Wiersz jest jednym z siedmiu w tym tomie, cechujących się podobną konstrukcją. Pozostałe zadedykowane zostały „krzychowi”, „styczowi”, „dereszowi”, „milence” i „kaśce” oraz „człowiekowi dobrze ubranemu”. Niepoprawna pisownia imion i pseudonimów wskazywać może na pewien stopień spoufalenia się podmiotu, odsyła do znanego tylko jemu środowiska, a przy tym sugeruje, że tytułowy „batman” wcale nie musi być w omawianym wierszu komiksowym superbohaterem, lecz może funkcjonować jako przezwisko znajomego z dawnych lat. Ton wiersza prowadzi jednak raczej w stronę familiaryzacji postaci niż celowej demityzacji Mrocznego Rycerza.

Związany z bardziej konserwatywnym „Toposem” Tadeusz Dąbrowski w swoich udanych próbach wskrzeszenia ponowoczesnej poezji religijnej, odmalowuje w *Nic się nie stało* obraz świata na opak, tzn. świata współczesnego konsumeryzmu:

Tu, gdzie sarny, niedźwiedzie, wiewiórki i dziki pełne
 oczu z przodu i z tyłu przebiegają ci przez
 pościel, gdzie bezsennie przemierzasz supermarkety,

36 R. Muszer, *O mistrzowskich grach (batmanowi)* [w:] *idem, Wakacje w Avignon*, Mikołów 2012.

które czekają na ciebie przez całą dobę,
by sprzedać ci pięć galonów piwa, kilogramową
„paczkę chipsów dla dwojga”, „party box” prezerwatyw
w największym rozmiarze, iluzorycznie podobny
do oryginału strój Batmana, a nawet koszulę
nocną w kształcie plastra bekonu; gdzie samochody
wielkości kombajnów koszą twój sen o ucieczce
w głąsę, wraz z dzikimi zwierzętami i zdziczałymi
ludźmi [...]³⁷

W świecie Dąbrowskiego zbawczą rolę miałyby nadal pełnić poezja, która niczym pierwszy poruszyciel kieruje rzeczy na ich właściwe tory, choć jej działanie jest niewidoczne. Batman należy dla trójmiejskiego poety do rekwizytorium współczesnej kultury masowej, jest strojem-kuriozum z galerii osobliwości, a ponadto zaledwie podróbką. To oferta reklamowa w stylu „i Ty możesz być superbohaterem”, choć wszyscy wiemy, że prześwituje zza niej niemożna do urzeczywistnienia fantazja, zgubna w skutkach, tandetna w konstrukcji.

Co ciekawe, w 1999 r. Konrad Kęder (pod pseudonimem Jan Szaket) opublikował na łamach „FA-artu” recenzję z debiutanckiego tomu Dąbrowskiego *Wypieki*, której dał tytuł *Rumieńce Batmana*³⁸. Dworował sobie w niej kolejno z wydania tomu poetyckiego przez Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego w ramach statutowej działalności, a potem z samych wierszy o miłości i samotnych mężczyznach, poszukujących swojej heroicznej narracji. Blisko było w tym Dąbrowskiemu do megalomańskiej postawy Świetlickiego, co Kęder chętnie punktował:

W cytowanym już powyżej wierszu *miasto*, zdecydowanie udanym i instruktywnym dla przedstawienia tezy o kulcie wyjątkowości, zafrapowała mnie fraza: „chciałbym je uratować”. Kto i przed czym miałby uratować owe kobiety? Z dalszej partii wiersza dowiadujemy się, że ów ktoś to poeta, ale przed czym chroni i od czego zbawia – ani mru mru. Przyjdzie skonstatować, że chodzi o to, by w ogóle uratować. Przed czymkolwiek i zwłaszcza kimkolwiek³⁹.

Tytułowe „rumieńce Batmana” (jako brak poczucia wstydu) urastają wręcz do rangi metafory konserwatywnej poezji, która kreuje archaicznie dziś wyglądający mit poety-Batmana: napompowanego sztucznymi postanowieniami mężczyzny, przekonanego o swojej wyjątkowości i zbawiennej roli dla świata, szczególnie zaś dla stojących na jego drodze kobiet. Przy okazji czyni Kęder aluzję do innego tomiku z tego okresu, czyli *Powieki* Adama Kaczanowskiego.

37 T. Dąbrowski, *Nic się nie stało*, <http://bit.ly/2pqBYzZ> [dostęp: 20.05.2015].

38 J. Szaket, *Rumieńce Batmana*, „FA-art” 1999, nr 3 s. 84.

39 *Ibidem*.

*Powieka*⁴⁰ (1998) była debiutem Kaczanowskiego (poprzedzał ją artykuł poetycki, którego zwykle nie wlicza się do bibliografii) i jest jedynym znanym mi polskim dziełem poetyckim w całości poświęconym Batmanowi. To rzecz bardzo dziwna, bo pozostająca na pograniczu gatunków. Całość, mająca zaledwie 24 strony, składa się z dwuczęściowej narracji prozą, którą moglibyśmy bez trudu podciągnąć pod kategorię *fan fiction*. Ale narracja przetykana jest przypisami: raz do aluzji do samego świata Batmana lub omówień tegoż, innym razem do tekstów naukowych, które ukazały się np. w „Kontekstach”⁴¹, innym jeszcze do stawiania pytań z pogranicza filozofii, skupionych na uniwersum Batmana. W ten sposób przypisy, trochę jak w *Błym ogniu* Władimira Nabokowa, zmieniają narrację w pretekst; w oś, wokół której mogą toczyć się rozważania innego rodzaju. Są wreszcie i wiersze, cokolwiek grafomańskie, z pozoru nieprzystające do reszty tomu, które wchodzą w specyficzną relację z samą narracją, czyli potencjalną fabułą filmu/ odcinka serialu o Batmanie.

Pierwsza część: *Rozwiązanie problemu człowieka-nietoperza* opowiada o próbach porzucenia maski Batmana przez Bruce’a Wayne’a i kończy się powtarzającą się sceną walki z kolejnymi przeciwnikami. Za każdym razem Wayne, najpierw się zdemaskowawszy, gotowy na śmierć, zostaje ocalony przez Mrocznego Rycerza, nie mogąc tak naprawdę uwolnić się od swojej maski. Kaczanowski powołuje się tu wcześniej na 528 numer komiksu o Batmanie, dając nam w przypisach zarówno adres bibliograficzny, jak i informacje o tym, że będzie konfabulował, dopowiadając swoją historię. Druga część: *Projekt filmu pełnometrażowego o człowieku-nietoperzu*, to „narracyjna wariacja”, w której Bruce Wayne, już na emeryturze, jako Batman zabity przez Człowieka-Lustro, zmagają się ze swoją samotnością, bezużytecznością, a wreszcie również próbą uśmiercenia swojej oficjalnej twarzy. Jak kończy się ten pojedynek między nim samym a jego lustrzanym odbiciem, można się domyślić z części poprzedniej. W delirycznej narracji, na granicy strumienia świadomości, po tytułowym wierszu *Powieka*, tym razem nie w przypisach, ale włączonym do części głównej, czytamy:

Podmucha czarnych skrzydeł gasi płomień. Wzlatuje człowiek-nietoperz. Wzlatuje nad nich i spada im na głowy. Łamie im ręce i karki. I jeszcze Francuzka⁴².

Batman nie umiera nigdy, nie może umrzeć, nieustannie powraca. Ta, co by nie mówić, schizofreniczna sytuacja, oparta na repetycji sceny wal-

40 A. Kaczanowski, *Powieka*, Bytom 1998; dalej cytować będę za wydaniem z wierszy zebranych A. Kaczanowski, *Happy end* (1994–2013), Poznań 2014.

41 „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 1992, nr 3–4.

42 *Ibidem*, s. 22.

ki i powrocie niechcianego zbawiciela, który nie przynosi końca, jest – jak się zdaje – psychoanalitycznym komentarzem Kaczanowskiego do schizofrenicznej kondycji naszego społeczeństwa w dobie ponowoczesności⁴³.

Ważniejsze od samej narracji, która zostaje wpisana w poetycką, *stricte* modernistyczną figurę „lustrzanego pojedynku”, okazują się przypisy. Można by je podzielić na następujące kategorie:

- przypisy tłumaczące genezę postaci i wprowadzające nas w uniwersum DC, np. „Harvey Dent, Dwie Twarze, zanim stał się postrachem Gotham City, był jednym z jego najlepszych sług – jako prokurator tropił najniebezpieczniejszych przestępców”⁴⁴;
- przypisy do konkretnych dzieł lub opracowań związanych z Batmanem (m.in. do szkiców z „Kontekstów”), które z tomiku Kaczanowskiego robią równocześnie coś na wzór opracowania naukowego;
- robione kursywą przypisy prozatorskie, w których możemy doszukiwać się lunatycznej narracji samego Batmana, złożonej z jego snów, lęków i przemyśleń: „Płomień. Ktoś rozpałił w kącie jaskini ognisko, rzuca cienie. Stanąć na środku białego kręgu. Krąg się rozsuwa. Otwiera się przepaść pode mną. Pies stoi na krawędzi i szczeka”⁴⁵;
- przypisy poetyckie w postaci wierszy, które na różny sposób komentują zdarzenia z części narracyjnej, jak tytułowa *Powieka*, będąca właściwie elegią na cześć zniszczonego stroju Batmana (potem powtórzona i włączona raz jeszcze w samą narrację): „Przed snem przypominałem sobie / twój materiał. / Słońce stoi w jednym miejscu. / Ja wiercę się i zataczam koła. / Rano to samo; / Tęsknię za materiałem na twoich pierśsiach. / Nieprawda; / to na czym leży słońce też się / przemieszcza”⁴⁶;
- przypisy komentujące, o charakterze polemicznym i metatekstowym, grające z czytelnikiem i samą narracją, np.: „Czy w ogóle można zabić Mrocznego Rycerza w jego kostiumie nietoperza?”⁴⁷, „Oto problem, który mnie zajmuje. Ilu bohaterów liczy sobie opowieść o Batmanie; jak liczyć człowieka przebranego w kostium nietoperza i Bruce’a Wayne’a, milionera mieszkającego w Gotham City?”⁴⁸, albo równie intertekstualne nawiązanie do jednego z najbardziej

43 Zob. G. Deleuze, F. Guattari, *Ani-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. R. Hurley, M. Seem, Minnesota 1977; na prawach pewnego kuriozum traktuję filozoficzne powinowactwa wyciągane z postaci Batmana w książce *Batman i filozofia. Mroczny rycerz nareszcie bez maski*, red. M. D. White, R. Arp, przeł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013.

44 *Powieka*, op. cit., s. 14.

45 *Ibidem*, s. 22.

46 *Ibidem*, s. 10.

47 *Ibidem*, s. 12.

48 *Ibidem*, s. 9.

„mrocznych” (niejasnych i zarazem problematyzujących zagadnienie mroku) filozofów literatury, gdy w kontekście zdania: „Wreszcie staje się jasne, że nasz bohater nie jest w stanie przegrać sam ze sobą”⁴⁹, pojawia się przypis wprost kierujący nas na postać autora-pisarza: „Na tę kwestię zwróciła moją uwagę lektura książki Maurice’a Blanchota poświęconej Kafce. Pisarz, nawet wtedy, gdy opisuje swoje największe klęski i porażki w walce z gnębiącymi go przypadłościami, z każdym kolejnym wypowiedzianym słowem wygrywa, jako pisarz właśnie”⁵⁰.

Kaczanowski potraktował Batmana w nowy sposób: po pierwsze wykorzystał go z całym zapleczem uniwersum i z całą głębią postaci, nie tylko jako rekwizyt. Po drugie nie użył go do heroicznej rozprawy ze złem lub w celu pielęgnowania własnej nostalgii. W jednej z rozmów wprost odżegnuje się od podziału „wysokie”/„niskie”:

jak zaczniemy o tym, czy Kermit pasuje do Bacha, to ja zapytam, czy Kermit może nie pasować do Bacha. W książce Jarniewicza o amerykańskich prozaikach jest takie zdanie, cytuję z któregoś z nich, który przytaczam z pamięci: *Nie wierzę ludziom zachowującym się tak, jakby popkultury nie było, ja nie wiem, w jakim świecie oni żyją*⁵¹.

Batman jest dla Kaczanowskiego postacią tak samo dobrą, jak dla Stanisława Barańczaka był NN; można z niego wyciągnąć równie dużo, a może nawet więcej, bo pytania stawiane w tym wypadku przez poetę bezpośrednio wiążą się z paradoksami komiksowego świata. Czy nasza maska może istnieć samodzielnie? Czy można uwolnić się od własnego mitu (lub mitu jako takiego)? Jak wyglądałoby życie mężczyzny pozbawionego swojej heroicznej narracji (to pytanie mógłby skierować Kaczanowski wprost do Dąbrowskiego i Świetlickiego)? Dlaczego przypomina bardziej delirium ze *Szkieł historycznych* Zbigniewa Kruszyńskiego niż opowieść spełnionego staruszka, który zdołał zapewnić triumf prawa? Czego boi się Batman? Czy jego strach przed samym sobą jest też naszym strachem? Gdzie w tym wszystkim miejsce na banał: miłość?

Może tomik Kaczanowskiego nie jest wybitnym osiągnięciem poetyckim, ale na pewno jest ciekawym eksperymentem, próbą połączenia rzeczywistości komiksowej (bo to do niej głównie, a nie do filmów odwołuje się poeta), narracji literackiej i pewnych filozoficznych problemów na równych prawach. Żaden z planów nie dominuje: Batman raz jest postacią z opowieści, innym razem podmiotem własnych, nieco

⁴⁹ *Ibidem*, s. 15.

⁵⁰ *Ibidem*.

⁵¹ „Otwarłem okno i miałem krzyczeć. Zamknąłem okno i nie krzyczałem” (z Adamem Kaczanowskim rozmawia Łukasz Janicki, <http://bit.ly/2nSaV3H> [dostęp: 20.05.2015]).

sentymentalnych, ale przez to bardziej tragicznych majaków. Samo odwołanie głosu postaci w cyklu wierszy, w których Kaczanowski znacząco za Batmana, Batman zaś za Kaczanowskiego, świadczy, że nie jest to już liryka maski, ale figura jak najbardziej sylleptyczna⁵².

Wypada przytoczyć jeszcze kilka motywów z najmłodszej poezji, roczników 80. i młodszych. Poza tomem Kaczanowskiego są to raczej występy gościnne, a Batman lub elementy z nim związane pojawiają się na zasadzie rekwizytu, który ma wywoływać konkretne skojarzenia.

Do uniwersum odwołuje się Piotr Makowski, autor *Soundtracku* (2011), a wcześniej tomu *Niektórzy mają się lepiej* (2005). Makowski jest w mniej literackich kręgach znany również jako redaktor „Men’s Health”. Jest to o tyle istotne, że akurat wizerunek redaktora magazynu dla mężczyzn łączony bywa w przypadku tego autora z jego poezją, której przypina się łatkę „wierszy męskich”, twardych, brutalnych i dosadnych, porównywanych z poetyką Charlesa Bukowskiego i Henry’ego Millera⁵³. W *Soundtracku* pojawia się nie Batman jako postać, z którą można się identyfikować, ale sam klimat: uwięzienia, porażki, schyłku i przemijania. Motyw ten wprowadza Pingwin w towarzystwie Rihanny w króciutkim tekście *You can stand under my umbrella*:

już nie, bo things change, powiedział
Pingwin w 60. minucie <Powrotu Batmana>?⁵⁴

Makowski zdobywa się na dość hermetyczny żart. Trzeba sobie przypomnieć wszystkie elementy tej układanki: deszczowy, erotyczny tele-dysk do piosenki Rihanny, bo akurat słów w niej było niewiele, ponadto nieodłączny rekwizyt Pingwina w postaci parasola w Burtonowskim *Batmanie*, wreszcie wrócić do filmu. Kultowa kwestia pada w czasie spotkania Batmana z Pingwinem, gdy ten drugi postanawia zostać burmistrzem: „Nie jesteś burmistrzem” – mówi Batman, „Wszystko się zmienia” – odpowiada mu Pingwin, a brawurowe wejście zalicza Kobieta-Kot, po czym Pingwin odlatuje na swojej parasolce.

W kolejnym tekście z tomu motyw zostaje dalej przetworzony (trzeba tu pamiętać o muzycznej, montowanej i miksowanej budowie książki):

umarł a kiedy to zrobił kazali mi go pochować z tego można zrobić refren tak

52 Zob. R. Nycz, *Tropy „ja”*. Koncepcje podmiotowości w literaturze polskiej ostatniego stulecia [w:] *Język modernizmu. Prolegomena historycznoliterackie*, Wrocław 2002, s. 108–115.

53 Zob. P. Łęczuk, „Soundtrack” Piotra Makowskiego, <http://bit.ly/2pmE1Z2>; Fink [K. Pęcherz], <http://bit.ly/2pqsSmW> [nota wydawnicza] [dostęp: 13.01.2017]; D. Szymanowski, *Trzymane na dystans*, „Wyspa” 2011, nr 3, s. 133–135.

54 P. Makowski, *Soundtrack*, Wrocław 2011, s. 33.

samo dobry jak things change wypowiedziane w filmie do którego wciąż wracam a z którego ty akurat się śmiesz pamiętam miałem z jedenaście lat najpierw odrąbałem mu kciuk a parę miesięcy później kazał mi zabić maciorę co niedzielę zabijaliśmy koguty⁵⁵

Słowa Pingwina powracają jak refren całym tekście, w przypadkowych czasem momentach i dotyczą zawsze nieodwracalnego upływu czasu połączonego z utratą. Najpierw jest to kwestia wchodzenia w dorosłość, stawania się mężczyzną, które wiąże się z koniecznością zadawania śmierci innym istotom, potem sprawa rozstania z kobietą, do której skierowany jest cały monolog.

U Makowskiego oba filmy Burtona są punktem odniesienia już jako pewne doświadczenie pokoleniowe, kierują w przeszłość ku temu, co nie powróci lub w przyszłość, ku temu, co nieosiągalne. Batman Makowskiego to figura nostalgii i niezrealizowanych marzeń. We fragmencie *Prequel* czytamy:

Scena jak z drugiego <Batmana> Burtona; szykuję się do wyjścia. Ale zamiast lateksu i maski – standard. Gołę się, biorę prysznic, powoli i z rozważą naciągam ubrania na wilgotne ciało. Zamykam za sobą drzwi i trzy razy wracam się z półpiętra, żeby pociągnąć za klamkę⁵⁶.

Burtonowski Batman jako postać – zawsze ogolony (a golenie się jest u Makowskiego jedną z cech męskości, równocześnie pozostając skrajnie opresyjne), małowówny i twardy – staje się wzorcem męskiego bohatera; ponadto jego strój zapewnia ochronę przed światem, której nie ma podmiot z wierszy *Soundtracku*. Odarty z heroizmu i wpisany w codzienne czynności, bez względu na mitotwórczy potencjał romansowych historii, może on tylko cytować i porównywać się z tym „prawdziwszymi” mężczyznami: z *Psów*, z *Batmana*, z powieści Millera. Podmiot Makowskiego to Batman z wiersza Armitage’a: przyłapany na gotowaniu, w domu, nieradzący sobie z sytuacją, niezdolny dłużej pogodzić społecznych ról, które się na niego nakłada.

Ten sam film Burtona stał się intertekstem dla Tomasza Bąka (rocznik ‘91), który zasłynął spektakularnym debiutem *Kanada* (2011). W *Kakofonii* znajdujemy trywializującą cały monolog puentę:

Rozjechany kot przypomina mi, że nie ma już rzeczy wiecznych
– na ten moment, forever to tylko Batman, Rabka i remonty⁵⁷.

Tutejszy Batman nie jest nawet konkretnym, komiksowym bohaterem. Owszem, jest wieczny, tzn. nieśmiertelny (jak u Kaczanowskiego), ale pozostaje z niego tylko tytuł filmu, zupełnie oderwany od całej po-

⁵⁵ *Ibidem*, s. 34.

⁵⁶ *Ibidem*, s. 54.

⁵⁷ T. Bąk, *Kakofonia* [w:] *idem, Kanada*, Poznań 2011, s. 7.

staci. Zamiast podglebiem dla heroicznego mitu, staje się echem praktyk językowych i materiałem dla poetyckiego przetworzenia. Dla Bąka Burtonowski Batman nie jest już doświadczeniem pokoleniowym, „odkleił się” od świata komiksowego, tak jak język „odkleja się” w jego poezji od rzeczywistości, a wiersze są niekończącą się walką o próbę zamocowania komunikatów w atopicznej przestrzeni.

Bardziej polityczny wymiar miał mieć Batman Jasia Kapeli, choć różnie zostało to odczytane przez krytyków. Na pierwszym krakowskim slamie w klubie Alchemia, który Kapela wygrał w wieku 19 lat, jeszcze jako student kulturoznawstwa, deklarował: „Czasami chciałbym wy-
czyścić wszystko – jestem Batmanem minimalistą”⁵⁸ i fraza ta w dziwny sposób zapisała się w relacjach z tamtego wieczoru. Kapela chciał wejść w poezję popkulturową, składającą się z wielu odniesień do mediów i rynku, ale zamiast generalnej rozbiórki zaproponował w kolejnych tomach: *Reklamie* i *Życiu na gorąco* gadzeciarsko-słownikowy bałagan, który nie podważał i nie przechwytywał języka kultury masowej, a raczej bezradnie go powtarzał. Tak przynajmniej twierdzili krytycy. Anna Kałuża zatytułowała szkic o jego poezji *Instant commercial art* i zarzuciła Kapeli zatarcie granicy między afirmacją konsumeryzmu a jego krytyką⁵⁹. Wiersz strywalizowany, pełniący funkcję notatki i zastępujący plotkarskie magazyny, doprowadził Kapelę raczej do anegdotek o Michelle Pfeiffer (legendarna filmowa Kobieta-Kot) niż do figury Batmana jako rewolucjonisty. Jeszcze ostrzej komentował to Przemysław Witkowski na stronie Ha!artu i tu również mamy wątek batmanaliów:

Przypomina mi w swoich wierszach chłopca, który zadowolony nakupował gadżetów w centrum handlowym i teraz stoją dumnie na półce plastikowy Elvis, komiks z Batmanem, kilka resoraków, lalka Barbie, papież w bursztyinach i zdjęcie z podstawówki⁶⁰.

Na bazie powyższych przytoczeń i szczątkowych analiz spróbujemy sformułować pewne wnioski. Wykorzystanie Batmana w polskiej poezji możliwe było dzięki jej wcześniejszemu mariażowi z popkulturą, chociaż nadal najczęstszym zabiegiem pozostaje uwznioślenie samej postaci i wprowadzenie jej do panteonu herosów zamiast bohaterów mitologicznych lub na równi z nimi. Znaczące jednak, że Batman nie pojawia się jeszcze w twórczości poetów „Nowej Fali” i „Nowej Prywatności”, a występuje już – może nie powszechnie, ale jest to jednak temat dość specjalistyczny – w wierszach ich następców z roczników 60. i 70.

58 Zob. <http://www.dom-norymberski.com/prasa/slam1.htm> [dostęp: 20.05.2015].

59 A. Kałuża, *Instant commercial art: Życie na gorąco Jasia Kapeli* [w:] eadem, *Bumerang. Szkice o polskiej poezji przełomu XX i XXI wieku*, Wrocław 2010, s. 32–34.

60 P. Witkowski, *Część 3. Wiersz telewizyjny, czyli muzyka środka*, <http://bit.ly/zvewQka> [dostęp: 20.05.2015].

Wbrew wstępnym przypuszczeniom nie funkcjonuje w naszej poezji Batman jako symbol Zachodu lub element snu o lepszym świecie – Ameryce. Wydaje się, że przychodzi za późno i działać musi w zbyt krytycznym medium, które swoją tożsamość oparło raczej na amerykańskiej awangardzie (Ashbery, O'Hara) niż popkulturze. Regularnie pojawia się za to jako figura samotnego mężczyzny oraz jako temat do refleksji nad starością i starzeniem. To byłyby dwie główne inklinacje: chłopiec wygrany przeciwko mężczyźnie, nieskończone możliwości wieku dziecięcego, bezpieczeństwo i porządek oraz pułapka dorosłości, samotność, depresja i melancholia. Batman to w naszej poezji w większości figura przegranego mężczyzny, niezdolnego do nawiązania relacji z innymi ludźmi, nieposiadającego rodziny, mającego problemy ze swoją tożsamością. Jak zauważa w swoim tomie Kaczanowski:

Zwróćmy uwagę: „Batman” jest historią bez szczęśliwego zakończenia. Kiedy inni bohaterowie, po spełnieniu swojej ważnej misji wracają z akcji, zawsze czeka ich szczęście w ramionach ukochanej żony i radosny gwar dzieci, wieczór w cieple domu i małżeńskiego łóżka. [...] Tymczasem Batman w każdym odcinku wraca do swojego domu-samotni, w której nie znajduje spokoju i ukojenia, tylko problemy natury osobistej i miłosnej⁶¹.

Jest ponadto Batman często używany – czego można się było akurat spodziewać – jako rekwizyt, gadżet, element kultury konsumpcyjnej XX i XXI w., którą krytykujemy lub afirmujemy, w zależności od podejścia twórcy. W tym ujęciu Batman to tylko metonimia i ma raczej związek z zagadnieniem fetyszyzmu towarowego niż z samą tematyką komikсовą. Pojawia się również jako kostium, przebranie, maska, czym wprowadza kategorię nieautentyczności: życia, literatury, poezji oraz problem pęknięcia w strukturze podmiotu, walki o tożsamość, polifonii głosów, wysyłanych w pustkę i nie uzyskujących żadnego komunikatu zwrotnego.

Poza tomem Kaczanowskiego trudno wysledzić konkretne odniesienia do komiksów. Wydaje się wręcz, że nasz „literacki” Batman jest przede wszystkim zapożyczony z filmów Burtona: dla jednych bardziej pokoleniowych, dla drugich funkcjonujących już jako pewne residuum pamięci zbiorowej. Poetom chodzi też często nie tyle o postać Batmana, co o samą jego markę, etykietę lub wizerunek, który się z nim wiąże, a który przywołuje klimat schyłku, deszczowego miasta, oraz mrocznych, zahaczających o niebezpieczeństwo i śmierć wątków.

Nie można na razie zauważyć konkretnych faz recepcji i inspiracji: np. pod wpływem wznowień komiksów lub nowych filmów, a tym samym wykreślić linii ewolucji figury Mrocznego Rycerza w naszej najnowszej poezji. Nie ma wprost podanego rozgraniczenia na Batmana

61 Kaczanowski, *Powieka...*, s. 9–10.

Burtona i Nolana lub komikсового Millera; nie ma też często występującej na Zachodzie aluzji do relacji między Batmanem i Robinem jako więzi ojcowskiej lub skrycie homoseksualnej. Nie znaczy to oczywiście, że gdzieś nie powstały takie utwory, ale materiał zebrany na podstawie twórczości najbardziej znanych (i uznanych) poetów roczników 60. i 70., oraz tych wyróżniających się (zdaniem autora) młodszych twórców, nie pozwala na takie uogólnienia.

Nie zmienia to jednak ogólnego poczucia, że to właśnie Batman, a nie np. Superman, Spider-Man, czy jakiegokolwiek inny heros komiksowy, zagrościł na kartach poetyckich tomików najpewniej i najpełniej (konkurować z nim mogliby zapewne John Rambo i Lara Croft, ale takie zestawienie wymagałoby inaczej ustawionej lektury). Przyczynić się do tego musiała popularność filmów Burtona, które zdołały w Polsce przenieść ekranowy wizerunek Batmana z przerysowanego i kampowego przedstawienia dla dzieci do widzów dorosłych, zainteresowanych brutalną walką prawa i bezprawia, zdolnych (i skłonnych) na własną rękę zmierzyć się z problemami tożsamościowymi i lękami Bruce’a Wayne’a. Z drugiej strony, sam Batman ma w sobie znacznie więcej mroku i tajemniczości niż inni, najbardziej znani w naszym kraju herosi, czy to z uniwersum Marvela, czy DC, co czyni go naturalnym sojusznikiem poetyckich spleenów.

Julian Jeliński

Uniwersytet Wrocławski

Śmiejąc się z Imperium i mieczy świetlnych. Świat parodii „Gwiezdných Wojen”

Abstrakt

Jednym z aspektów potwierdzających kultowość „Gwiezdných Wojen” jest ciągle rosnąca liczba parodii, skeczy, żartów, reklam a nawet seriali ukazujących „the lighter side of the Force”. Pomimo ponad 30 lat, które upłynęły od premiery pierwszej trylogii, jest ona nieustannie inspiracją dla ogromnej liczby żartów oraz gagów. Wyjątkowym zjawiskiem w skali kultury filmowej jest nie tylko żywotność serii „Gwiezdných wojen”, którą obserwujemy w gatunku komedii, ale także różnorodność form odwołujących się do postaci, wydarzeń oraz samych filmów Georga Lucasa. Owa różnorodność stanowić będzie oś, wokół której koncentrować będzie się artykuł. Poddane analizie zostanie, w jaki sposób „Gwiezdne Wojny” są parodiowane, kto tego dokonuje oraz jaką formę owe parodie przyjmują. W artykule przypomniany zostanie nie tylko klasyczny już film Mela Brooksa *Kosmiczne jaja*, ale także filmy krótkometrażowe, seriale, filmy animowane, a nawet występy komików *stand-up*. Autor przytoczy sposób żartowania z Imperium przez twórców popularnych seriali anonimowych Setha MacFarlana (*Family Guy*) oraz Setha Greena (*Robot Chicken*), współczesną inkarnację Dartha Vadera jako kierownika dziennej zmiany w supermarkecie (*Chad Vader: Day Shift Manager*), czy też nieznaną historię Vadera ze stołówki na Gwieździe Śmierci opowiadaną przez komika Eddiego Izzarda. Nie zostanie pominięty także m.in. cykl reklam Volkswagena z młodym Lordem Vaderem, interpretacja Imperium kontratakuję przygotowana w ramach serii „How It Should Have Ended” oraz popularne filmy fanowskie.

Słowa kluczowe

parodia ~ komizm
~ „Gwiezdne Wojny”
~ fanfilmy ~ twórczość
fanowska

Julian Jeliński

Uniwersytet Wrocławski

Śmiejąc się z Imperium i mieczy świetlnych. Świat parodii „Gwiezdnych Wojen”

Jednym z aspektów potwierdzającym kultowość „Gwiezdnych Wojen” jest nieustannie zwiększająca się liczba parodii, skeczy, żartów, reklam a nawet seriali ukazujących „zabawniejszą stronę Mocy” („the lighter side of the Force”). Pomimo prawie 40 lat, które upłynęły od premiery pierwszej części klasycznej trylogii, nieprzerwanie jest ona inspiracją dla imponującej liczby twórców, piosenkarzy, komików i oddanych fanów. Wyjątkowym zjawiskiem w ramach kultury filmowej jest nie tylko żywotność serii „Gwiezdnych Wojen”, jako inspiracji dla odniesień w gatunku komedii, ale także różnorodność wizualnych form odwołujących się do postaci, wydarzeń oraz samych filmów George’a Lucasa.

Owa różnorodność stanowić będzie oś, wokół której zbudowany jest niniejszy artykuł. Poddany analizie zostanie w nim sposób parodiowania „Gwiezdnych Wojen”, a także kto tego dokonuje oraz jaką formę owe parodie przyjmują. W związku z ogromem materiału źródłowego w artykule nie ograniczę się do charakterystyki jedynie klasycznych filmowych parodii, w tym *Kosmicznych jaj* Mela Brooksa (*Space Balls*, USA 1987), ale poruszę także temat amatorskim filmów krótkometrażowych, seriali, filmów animowanych, a nawet odwołam się do występów komików *stand-up*. Przedmiotem analizy będzie zarówno forma, jak i treść parodii, zatem badany będzie sposób żartowania z Imperium np. przez twórców popularnych seriali anonimowych – Setha MacFarlane’a (*Family Guy*, USA, 1999–2016) oraz Setha Greena (*Robot Chicken*, USA, 2005–2016) – czy w zmaganiach współczesnej inkarnacji Dartha Vadera jako kierownika dziennej zmiany w supermarkecie (*Chad Vader: Day Shift Manager*, USA, 2006–2012), a nawet w nieznanym losach Vadera podczas zamawiania jedzenia w stołówce na Gwieździe Śmierci opowiadanej przez komika Eddiego Izzarda. W związku z tematem artykułu materiałem badawczym staną się także reklamy (w tym cykl

reklam Volkswagena z młodym Lordem Vaderem), teledyski piosenek, popularne filmy fanowskie oraz specjalne odcinki programów satyrycznych (np. interpretacja *Imperium Kontratakuje* przygotowana w ramach „How It Should Have Ended”).

Celem artykułu będzie dokonanie wstępnej klasyfikacji rodzajów parodii „Gwiezdných Wojen” opartej o charakterystyczne cechy przedstawione w dalszej części artykułu. Na podstawie dokonanych obserwacji oraz przeglądowej analizy przedstawiona zostanie również próba odpowiedzi na pytanie o przyczyny niezwyklej popularności nieustannie rozrastającego się uniwersum parodii „Gwiezdných Wojen”. Odpowiedź ta stanowić będzie zaproszenie do dalszych badań nad tym kulturowym fenomenem.

Próbując dokonać charakterystyki oraz klasyfikacji parodii warto rozpocząć od przytoczenia samej definicji tego rodzaju komizmu, by dookreślić ramy materiałów, które stanowić będą przedmiot badań w niniejszym artykule. Ze względu na specyfikę analizowanego materiału najtrafniejsza wydaje się definicja Bohdana Dziemiduka, który dokonując analizy form komizmu, definiuje parodiowanie w sposób opisowy:

Parodiowanie łączy w sobie naśladowanie oryginału z uwydatnieniem jego charakterystycznych cech oraz z ich wyolbrzymieniem niekiedy do granic absurdu. Parodia może być jednak skuteczna tylko wtedy, gdy odbiorcy dobrze znają zjawisko parodiowane. Parodiować można czyjś głos, sposób mówienia, gestykulowania, rozumowania, a także styl lub gatunek artystyczny [...], manierę twórczą [...] lub określić utwór [...]¹.

Idąc za dookreśleniem Dziemiduka, w ramach tego artykułu będę się odwoływał do wszystkich filmowych (w najszerszym rozumieniu tego słowa) dzieł spełniających powyżej wymienione kryteria. Dlatego też przedmiotem analizy nie uczynię innych tekstów popkultury: ani fan-artów, ani literackich utworów dowcipnie odwołujących się do „Gwiezdných Wojen”, ani do utworów muzycznych – jeżeli nie został do nich nakręcony teledysk przeistaczający utwór w rodzaj krótkiego filmu muzycznego. Decyzję o ograniczeniu analizowanych parodii do filmowych uzasadnia niezwykle różnorodność materiałów spełniających te kryteria gatunkowe, co z kolei wymusza koncentrację na jednym medium. Szersza analiza parodii „Gwiezdných Wojen” stanowi temat na znacznie obszerniejszą pracę badawczą.

Co ważne, przedmiotem artykułu nie jest ocenianie wartości parodii z punktu widzenia poziomu i rodzaju humoru, który w nich się pojawia. Wartościowanie żartów o „Gwiezdných Wojnach” lub osadzonych w ich świecie wykracza poza systematyzujący oraz przeglądowy charakter tej

1 B. Dziemiduk, *O komizmie: Od Arystolesa do dzisiaj*, Gdańsk 2001, s. 69.

pracy. Byłbym sceptyczny wobec osobnego opracowania wartościującego poziomu humoru w tych parodiach, gdyż trudno mi nie zgodzić się z Pío Baroją, dla którego:

Humor jest niczym feniks, nieustannie odradzający się z popiołów; to dziwne, nieokreślone ptaszysko, które raz zdaje się szare, a po chwili pokryte lśniącymi i kolorowymi piórami; niekiedy chce się wierzyć, że nie istnieje i że jest spokrewniony z syrenami, smokami, gnomami i innymi istotami należącymi do niezręczystwej i mitologicznej fauny; czasami zyskuje tak oczywistą obiektywność, jak żyrafy, dromadery i baktriany².

Zważywszy na niezwykłą różnorodność oraz mnogość form wizualnych, jakie przybierają parodie „Gwiezdných Wojen”, istotny wydaje się wybór metodologii towarzyszącej dokonywanej charakterystyki i klasyfikacji. Dokonując podziałów opierałem się na dwóch zasadniczych zmiennych: gatunku i formacie tekstu (czy był to teledysk, film fanowski, reklama, skecz komediowy, film pełnometrażowy, kolaż oryginalnych materiałów) oraz sposobie parodiowania (odpowiadając na pytanie: co jest przedmiotem parodii? Film, główni bohaterowie, sam świat „Gwiezdných Wojen” czy może jakiś inny element związany z uniwersum?). Porządkowanie materiału jedynie w oparciu o gatunek i format prowadziłyby do rozmazania niezwyklej różnorodności i wyjątkowości świata parodii „Gwiezdných Wojen” ponadto prowadząc do użyskania klasyfikacji wyłącznie technicznej, nie mającej wartości hermeneutycznej. Nie znaczy to jednak, iż dokonany przeze mnie podział jest podziałem wyczerpującym i definitywnym. Jest on otwarty na zmiany i uzupełnianie, sam zaś wielokrotnie w dalszej części artykułu zaznaczać będę fakt, iż zaklasyfikowane do danego rodzaju utwory posiadają cechy charakterystyczne dla innego.

Potocznie z parodiami kojarzone są głównie filmy fabularne i to one stanowią pierwszą kategorię otwierającą zaproponowany przeze mnie podział. Do kategorii tej zaliczam wszystkie filmy kinowe, telewizyjne, animowane, jak i aktorskie, a także odcinki seriali animowanych, które stanowią w całości wariacje na temat całości „Gwiezdných Wojen” (w tym także części I–III). Co jednak niezwykle istotne – kryterium wyróżniającym nie jest długość filmu, ale odwzorowywanie fabuły (dlatego też sześciominutowy film opisujący całą historię z *Nowej nadziei* także znajdzie się w tej kategorii). Filmy te charakteryzują się wykorzystaniem fabuły ocierającym się o kopiowanie wielu jej elementów (w tym także dialogów), posiadaniem tych samych głównych bohaterów (lub bohaterów inspirowanych oryginalnymi), odwoływaniem się do świata „Gwiezdných Wojen”, motywów muzycznych, a nawet rozwiązań wizualnych.

2 P. Baroja, *Jaskinia humoru* [w:] B. Dziemiduk, *op. cit.*, s. 235.

Wbrew popularnemu przeświadczeniu, w tej kategorii znajdziemy nie tylko film Brooksa. Być może jest to najpopularniejsza parodia „Gwiezdnych Wojen” i posiada wszelkie niezbędne cechy tej kategorii: prześmiewani są bohaterowie (Yogurt jako Yoda, Dark Helmet jako Darth Vader, Snart jako Chewbacca itd.), elementy fabuły (od Gwiezdnej Sprzątaczkii zastępującej Gwiazdę Śmierci, po Szmoc zastępującą mistyczną Moc) czy rozwiązania wizualne (jak np. słynne już początkowe napisy towarzyszące każdej kolejnej części sagi). Film Brooksa jest jedną z zaledwie dwóch parodii, która trafiła do kin w całej Ameryce (drugą jest *Hardware Wars*, o której wspominam w dalszej części artykułu).

Jednak to nie *Kosmiczne jaja* stanowią moim zdaniem kwintesencję filmowej parodii, a seria trzech godzinnych odcinków serialu *Głowa rodziny* (*Family Guy* – pozwolę sobie w dalszej części artykułu używać tylko oryginalnej wersji tytułu), które wiernie odwzorowują części IV–VI „Gwiezdnych Wojen”: odpowiednio *Blue Harvest* (reż. D. Polcino, P. Shin, USA, 2007), *Something, Something... Dark Side* (reż. D. Polcino, P. Shin, USA, 2009) oraz *It's a Trap!* (reż. P. Shin, USA, 2010) z lat 2007–2010 (które doczekały się samodzielnego wydania jako trylogia gwiezdnych wojen według Setha McFarlane’a – twórcy serialu). W tych trzech filmach fabuła oryginałów kopiowana jest czasem nawet w najdrobniejszych szczegółach, wielokrotnie pojawiają się te same sceny, w których jedynie kładzie się nacisk na element komiczny, ukazuje absurdalność rozwiązań fabularnych czy niespodziewanie zmienia treść dialogu. W filmach występują bohaterowie z „Gwiezdnych Wojen” „grani” przez postaci z serialu, ponadto wykorzystana jest ścieżka dźwiękowa z oryginalnych filmów (która także staje się obiektem żartu, gdy np. jeden z głównych bohaterów śpiewa utwór, który w tym samym czasie leci jako tło muzyczne, czy też gdy John Williams – kompozytor oryginalnej muzyki – pojawia się, dyrygując orkiestrą podczas wykonywania melancholijnego utworu). Obiektem żartów jest oczywiście cały świat „Gwiezdnych Wojen”, jednakże pojawiają się tam również odwołania do współczesnej sytuacji politycznej (np. nalepka wyrażająca poparcie dla George’a Busha i Dicka Cheney’a w wyborach prezydenckich naklejona na gwiezdny niszczyciel klasy Imperial), kulturowej (parodiowanie *reality show* w stylu *Big Brother*a) a nawet ekonomicznej (dyskusja Dartha Vadera na temat cen nieruchomości w Los Angeles)³.

Nie sposób opisać parodii twórców *Family Guy*, nie wskazując na to, iż w serialu tym już od 1999 r. wielokrotnie pojawiają się krótkie

3 Na marginesie rozważań na temat parodii autorstwa twórców *Family Guy* warto zaznaczyć, że podobną trylogię stworzyli autorzy odpowiedzialni za serial animowany *Robot Chicken*.

sceny parodiujące świat „Gwiezdných Wojen” – zarówno postaci, fabułę, logikę jak i kluczowe sceny z sagi. Sceny te można w zależności od prześmiewanego przedmiotu zaliczyć do różnych później opisywanych kategorii, jednakże ze względu na ich niezwykle marginalną rolę (czasem stanowią zaledwie 10 sekund w ramach 22-minutowego odcinka) nie będą one przeze mnie przytaczane podczas dalszej charakterystyki parodii. Podobnie jak sporadyczne sceny z serialu *Robot Chicken*, które pełnią tę samą rolę.

Mówiąc o parodiach filmowych, warto wspomnieć o *Thumb Wars: The Phantom Cuticle* (USA 1999), parodiującym *Nową nadzieję* filmie autorstwa Steve’a Oederecka, gdzie wszystkie postaci grane są przez palce z dodanymi twarzami, włosami i ubraniami⁴. Film opowiada historię Loke’a Groundrunnera, który wraz z Oobedoobem Benubi wyrusza na ratunek księżniczce Bunhead, porwanej przez Dark Helmet Mana. Pomaga im w tym przemytnik Hand Duet, a Loke poznaje tajniki „kciuka” (*the Thumb* – czyli odpowiednika Mocy), zanim zmierzy się z Dark Helmet Manem. Poza absurdalnym pomysłem nakręcenia filmu, w którym aktorów zastępują palce dłoni, *Thumb Wars* posiada wszystkie niezbędne elementy czyniące go parodią i wyróżnia się jedynie w warstwie techniczno-wizualnej.

Ciekawym przypadkiem filmowych parodii jest *Grocery Store Wars: The Organic Rebellion* (reż. L. Fox, USA, 2006)⁵, którego akcja rozgrywa się w supermarkecie, a film poza parodiowaniem „Gwiezdných Wojen”, ma także na celu promowanie organicznej żywności. Darth Vader przybiera w nim formę ziemniaka, który „jest już bardziej chemiczny, niż organiczny”, a Luke Skywalker przeistacza się w ogórek.

Nie sposób pominąć całej serii parodii filmowych, które powstały w ramach „LEGO Star Wars” przy okazji produkcji nowych kolekcji klocków oraz gier wideo inspirowanych „Gwiezdnymi Wojnami”. Pierwszym filmem był *LEGO Star Wars: Revenge of the Brick* (reż. R. Graham, P. Bregman, M. Hamill, B. Horvath, K. Turkel, USA) z 2005 r., w 2009 r. powstało *LEGO Star Wars: The Quest for R2-D2* (reż. P. Pedersen, USA) a rok później *LEGO Star Wars: Bombad Bounty* (reż. P. Pedersen, USA, 2010). Od tego czasu Lego wypuściło jeszcze pięć filmów z tej serii, rozwijając alternatywne uniwersum i opowiadając przygody drugoplanowych bohaterów znanych z obu trylogii „Gwiezdných Wojen”, które mogły mieć miejsce równolegle do wydarzeń tam prezentowanych. Seria filmów „LEGO Star Wars” nie może jednak w całości zostać zaklasyfikowana do filmowych

4 Co ciekawe, Oedereck jest twórcą całej serii parodii, w których palce pełnią rolę aktorów. Sparodiował m.in. *Batmana* Tima Burtona, *Ojca Chrzestnego* czy *Frankensteina*.

5 *Grocery Store Wars: The Organic Rebellion*, <http://bit.ly/2pGo8Gg> [dostęp: 10.03.2015].

parodii filmowych ze względu na to, że celem parodii nie zawsze są same filmy i ich fabuła, a jedynie postacie i uniwersum „Gwiezdných Wojen”. Przykładowo, w jednym z filmów, Luke nie może uwolnić się od wielbicielek, które go prześladują, od kiedy stał się celebrytą po wy-sadzeniu Gwiazdy Śmierci. Fabuła bazuje zatem na wydarzeniach, które miały miejsce w sześciu częściach sagi, znacznie przekraczając ramy opisywanej kategorii. Nie chcąc jednak przytaczać filmów „LEGO Star Wars” także charakteryzując inne kategorie parodii, pozwalam sobie zwrócić uwagę na ich różnorodność i rozbudowanie już w tym miejscu.

Konkludując charakterystykę pełnometrażowych parodii „Gwiezdných Wojen” warto wspomnieć o produkcji, będącej pierwszą parodią i często punktem odniesienia dla późniejszych dzieł – o powstałej już w 1977 r. (a zatem jeszcze przed ukończeniem pierwszej trylogii) *Hardware Wars* (reż. E. Fosselius, USA). Ta 12-minutowa, niskobudżetowa (cały film kosztował zaledwie 8 tys. dolarów) produkcja, opowiadająca o przygodach Fluke’a Starbuckera, Oggiego Ben Doggiego, Hama Salada oraz księżniczki Anne-Droid słusznie uważana jest za prekursora wszystkich przyszłych parodii, za dzieło, które ukazało jak płodnym materiałem źródłowym dla prześmiania mogą stać się (i w następnym latach – co staram się ukazać w artykule – stały się) „Gwiezdne Wojny”. Dodatkowo warty odnotowania jest fakt, iż parodiowany nie był sam film, a zwiastun filmowy *Nowej nadziei*. Co ciekawe, *Hardware Wars* jest jedną z niewielu parodii oficjalnie zaakceptowanych przez George’a Lucasa, który nazwał ją „uroczym, małym filmem”⁶.

Powstanie oraz upowszechnienie się internetu oraz dynamiczny rozwój technologiczny w latach 90. XX w. umożliwiły zaistnienie drugiej kategorii parodii „Gwiezdných Wojen”, która zawiera utwory opierające się przerabianiu oryginalnych fragmentów trylogii (a później sześciu filmów), nadając powstałym w ten sposób filmikom nowy, komiczny charakter. Tego typu parodie cieszą się sporą popularnością na portalu YouTube, jednakże z reguły nie wykraczają poza to medium. Związane jest to z wykorzystywaniem materiałów źródłowych bez odpowiednich licencji, stąd niektóre produkcje mogą niespodziewanie zniknąć, usuwane za łamanie praw autorskich.

Obserwując parodie z tej kategorii można zauważyć pewne schematy i tendencje, które są cechami charakterystycznymi takich produkcji. Jednym ze sposobów konstruowania ich jest podkładanie nowej ścieżki dźwiękowej pod oryginalny obraz. Może być to tło muzyczne towarzyszące akcji (lub całkowicie nowe efekty dźwiękowe, zupełnie nie przystające do sceny). W ten sposób, w dramatycznej scenie, w której Luke

6 Por. <http://bit.ly/2pqkky7> [dostęp: 10.03.2015].

na końcu *Powrotu Jedi* zdejmując hełm swemu ojcu, komiczny efekt uzyskany jest przez dodanie dźwięków grania na harmonijce, gdy kamera ukazuje pozbawionego już swego hełmu Vadera⁷. Znacznie częściej jednak wzbogacenie materiału źródłowego polega na dodaniu nowych linii dialogowych. Najczęściej „dubbingowaną” postacią jest Darth Vader (co ułatwia jego maska, gdyż nie widać ruchu ust), który jest bohaterem zdecydowanej większości amatorskich filmików z tej kategorii parodii. Przykładem nowej linii dialogowej jest dodanie nowych wypowiedzi samego Jamesa Earla Jonesa (który podkładał głos postaci Vadera), korzystając z jego bogatej filmografii⁸. Innym, bardziej absurdalnym, jest użyczenie Vaderowi głosów innych aktorów, w tym m.in. Arnolda Schwarzeneggera⁹, Toma Hardego¹⁰ czy Jake’a Lloyd’a, który grał młodego Anakina Skywalkera w *Mrocznym widmie*¹¹. Prym w tej grupie wie dzie jednak Samuel L. Jackson, którego charakterystyczny, pełen charyzmy (oraz wulgaryzmów) sposób wypowiadania się, zdaje być nieustającym źródłem inspiracji dla nowych przeróbek fragmentów „Gwiezdnych Wojen”. Połączenie postaci Vadera z głosem Jacksona zdaje się na tyle popularne, że zyskało nawet swoją nazwę: Darth L. Jackson¹².

Drugi, niezwykle charakterystyczny sposób konstruowania parodii w tej kategorii polega na wycinaniu fragmentów (czasem nawet ledwie sekundowych) i zmieniania ich kolejności, by uzyskać komiczny efekt. Najlepiej zastosowaną technikę obrazuje film zatytułowany *Darth Vader being a smartass*, który do dziś uzyskał ponad dziesięć milionów wyświetleń na portalu YouTube¹³. Operując jedynie krótką sceną, w której Darth Vader (warto zwrócić uwagę na częstotliwość występowania tej postaci w parodiach) znajduje się w komnacie medytacyjnej i otwiera ją, by przyjąć raport, autor skonstruował narrację, w której ów złośliwiec otwiera i zamyka ją, nie dając oficerowi ani razu dokończyć zdania i za każdym razem czekając z zamknięciem, aż ten zacznie mówić.

Kolejna, trzecia już kategoria parodii koncentruje się na „naprawianiu” „Gwiezdnych Wojen”. Należą do niej wszelkie utwory wyśmiewające błędy, braki, ubytki, niedociągnięcia fabularne, logiczne lub techniczne sagi. Znajdują się tu nie tylko filmy fanowskie, ale i aktorskie produkcje

7 Por. <http://bit.ly/2oBhi8E> [dostęp: 10.12.2015].

8 Por. <http://bit.ly/2ogzp2z> [dostęp: 10.12.2015].

9 Por. <http://bit.ly/2ogs82N> [dostęp: 10.12.2015].

10 Por. <http://bit.ly/2pG2iFF> [dostęp: 10.12.2015].

11 Por. <http://bit.ly/2pqxKDN> [dostęp: 10.12.2015].

12 Por. <http://bit.ly/2ok2Kzc> [dostęp: 10.12.2015]; <http://bit.ly/2nShDqc> [dostęp: 10.12.2015]; <http://bit.ly/2oDLhij> [dostęp: 10.12.2015]; <http://bit.ly/2pmxwHa> [dostęp: 10.12.2015].

13 Por. <http://bit.ly/2oBkOzJ> [dostęp: 10.12.2015].

krótkometrażowe oraz animacje. Typowym przykładem tego typu filmików są odcinki popularnej na YouTube serii *How It Should Have Ended?* (HISHE) poświęconej prześmiewaniu oczywistych braków w fabule popularnych filmów. HISHE poświęciło „Gwiezdnym Wojnom” cztery odcinki wytykając błędy części IV, V, VI oraz I¹⁴. Komiczny efekt uzyskano pokazując konsekwencje konkretnych wydarzeń. Przykładowo poznajemy reakcję Dartha Vadera na informację o tym, że jednak ma syna – bohater wpada w szal radości i biega po całym statku chwając się wszystkim tą radosną nowiną. Z kolei w odcinku poświęconym *Powrotowi Jedi* po szybkim, udanym, zespołowym ataku na pałac Jabby, Luke zaczyna narzekać, że wolałby, by każdy atakował osobno, tworząc niezwykle mało prawdopodobny, skomplikowany plan odbicia Hana Solo (przez co ukazana zostaje krytyka rozwiązania fabularnego w filmie).

Częstym celem „ataków” i prześmiania jest postać Jar Jar Binksa z *Mrocznego widma*, którą twórcy tego typu parodii wręcz uśmiercają (czasem ze szczególnym okrucieństwem), w ten sposób „naprawiając” oryginał przez pozbawienie go – ich zdaniem (i zdaniem zdecydowanej większości fanów) – najbardziej irytującej postaci w sadze. Innym popularnym tematem jest kwestia słabej celności szturmowców lub samej wymiany ognia pomiędzy nimi a Rebeliantami. Ten temat świetnie wyśmiewa film *The Injured Stormtrooper*¹⁵, w którym trafiony żołnierz – Joe – pada i zaczyna prosić kolegów o pomoc, co spotyka się z ich niezwykłym zaskoczeniem, gdyż jest dla nich niepojęte, że wciąż żyje. Jako że szturmowcy nie rozumieją słowa „ranny”, ciągle pytają Joego „czy na pewno nie umarł”. Poza tym sierżant tłumaczy, że przecież ich broje zostały skonstruowane po to, by każdy szturmowiec ginął po jakimkolwiek trafieniu. Impas rozwiązują Rebelianci, którzy znów trafiają Joego, tym razem go zabijając, co przywraca normalność.

The Injured Stormtrooper stanowi przykład parodii ząbwiącej dwie kategorie – „naprawiania” „Gwiezdných Wojen” oraz obrazujących życie w tym uniwersum, wykraczające poza wydarzenia ukazane w sadze. Ten czwarty rodzaj prześmiewania charakteryzuje się konstruowaniem zabawnych narracji traktujących świat filmowy jako prawdziwy. Stąd zalicza się do niego wszelkie parodie, które dzieją się na Gwieździe Śmierci, Alderaanie i innych planetach tego świata, gdzie fabuła opiera się głównie na postaciach i zasadach funkcjonowania uniwersum. Świetnym tego przykładem jest film stylizowany na odcinek serialu *Cops* zatytułowany *Troops*, zrealizowany przez telewizję Imperium i którego bohaterami

14 Por. <http://bit.ly/2ogrfrqR> [dostęp: 10.12.2015]; <http://bit.ly/2pqjHhO> [dostęp: 10.12.2015]; <http://bit.ly/2p7YaCm> [dostęp: 10.12.2015]; <http://bit.ly/2okfdwa> [dostęp: 10.12.2015].

15 Por. <http://bit.ly/2okin2G> [dostęp: 10.12.2015].

są szturmowcy¹⁶. Ten film fanowski stylizowany jest na paradokument – reality tv (podobnie jak oryginalne *Cops*), w którym szturmowcy poszukują skradzionych robotów, przesłuchują Jawów i odpowiadają na zgłoszenie przemocy domowej pomiędzy wujkiem a ciotką Luke’a Skywalker’a (wszystkie te sytuacje nawiązują do fabuły *Nowej nadziei*). Los szturmowców to częsty temat parodii w tej grupie filmów – z produkcji *Unemployed Stormtrooper* (reż. E. Sochacki) dowiadujemy się o losie bezrobotnego żołnierza i trudności znalezienia pracy w Imperium¹⁷, a w kolejnej (*Pasadena Stormtrooper training video*) o procesie szkolenia, w którym młodzi szturmowcy poddawani są lekcji posłuszeństwa niczym w filmie *Full Metal Jacket* (reż. S. Kubrick, USA – Wielka Brytania, 1987)¹⁸.

Znacznie dalej poza fabułę „Gwiezdných Wojen” wykracza inna parodia, obrazująca historię miłosną pomiędzy Darthem Vaderem a komandor Eidą (przez fanów nazywaną Pink Vader)¹⁹. Przedmiotem parodii (zatytułowanej *Darth Vader in Love*) jest życie prywatne Vadera, jego nieporadność w kontaktach z płcią przeciwną oraz wygląd i zachowanie wyobrażanego przedmiotu jego miłości. Stąd Eida nosi taki sam hełm, kombinezon i pelerynę jak Vader, tylko w kolorze różowym; też przesłuchuje więźniów i dusi ich używając Mocy, a zauroczony Vader nieporadnie próbuje zdobyć jej serce (na końcu doznając zawodu sercowego i prawie dusząc partnera Eidy). Problemy Dartha Vadera zdają się często inspirować twórców. W fanowskim filmie *Darth Vader Goes To Anger Management*²⁰ prześmiewana jest zakładana nieumiejętność radzenia sobie głównego bohatera ze stresem związanym z odbudowywaniem Gwiazdy Śmierci oraz niemożnością złapania wszystkich Rebeliantów i stłamszenia samej Rebelii, w wyniku czego Imperator wprowadza w życie rozkaz 366, kierując go na zajęcia z kontrolowania swej złości.

Innymi przykładami parodii w tej kategorii są filmy poświęcone pierwszemu zniszczeniu Gwiazdy Śmierci przez Luke’a Skywalker’a. Pierwszy z nich, *Death Star an Inside Job?*²¹ stanowi paradokument stylizowany na, niezwykle popularne od początku XXI w., internetowe filmy przedstawiające teorie spiskowe dotyczące najróżniejszych wydarzeń (od nieprawdziwości ataków z 11 września 2001 r. poprzez sfingowane lądowanie na księżycu po spiski iluminatów i reptilian mające na celu przejęcie władzy nad światem). Skonstruowany jest on tak, jakby jego

16 Por. <http://bit.ly/2nS3K1G> [dostęp: 10.12.2015].

17 Por. <http://bit.ly/2oNs2TE> [dostęp: 10.12.2015].

18 Por. <http://bit.ly/2p7YpgK> [dostęp: 10.12.2015].

19 Por. <http://bit.ly/2nSga3k> [dostęp: 10.12.2015].

20 Por. <http://bit.ly/2pmQxHv> [dostęp: 10.12.2015].

21 Por. <http://bit.ly/2pmLuqY> [dostęp: 10.12.2015].

odbiorcami mieli być obywatele Imperium, którzy przestają ufać swemu Imperatorowi. Co ciekawe, powstało kilka niezależnych filmików „dokumentalnych” na ten sam temat, zrealizowanych w tej samej stylistyce i podobnie „stawiających pytania”, kto naprawdę jest odpowiedzialny za zniszczenie Gwiazdy Śmierci²². Ten temat porusza także inna parodia (*Stormtroopers’ 9/11*), w której szturmowcy, popijając niebieskie mleko (a właściwie ukazując, że w tych hełmach nie mogą się niczego napić), dyskutują o zbliżającej się rocznicy ataku, mówiąc m.in. o tym jak „Jedi nienawidzą ich sposobu życia”, czy też, że „nie każdy wyznawca Jedi od razu leci zniszczyć Gwiazdę Śmierci”. Opowiadają, gdzie byli, gdy doszło do zniszczenia i w końcu jeden z nich porusza temat „kontrolowanego zniszczenia” zaplanowanego przez Imperatora.²³

Wszystkie te parodie poświęcone zniszczeniu Gwiazdy Śmierci mają znacznie bardziej polityczny wymiar niż pozostałe opisywane w tym artykule utwory, gdyż prześmiewają zarówno świat „Gwiezdných Wojen”, jak i współczesnych fanów teorii spiskowych, ufających każdemu filmowi „dokumentalnemu”, na jaki trafią w internecie. Głównym zaś celem twórców jest grupa wierząca, że za zamachami z 11 września 2001 r. stoi rząd amerykański. W ten sposób te banalne z pozoru parodie uderzają w rosnący problem wiary w teorie spiskowe, który zdaje się najsilniej występować w społeczeństwach otwartych, promujących wolność słowa, a przez to – siłą rzeczy – dopuszczających istnienie tego typu produkcji²⁴.

Krytyka łatwowierności społeczeństwa amerykańskiego w filmie dziejącym się w ramach uniwersum „Gwiezdných Wojen” prowadzi do piątej kategorii parodii, nazwanych przeze mnie „Gwiezdne Wojny» na Ziemi”. W tej grupie filmów oś fabularna opiera się przeniesieniu postaci z „Gwiezdných Wojen” do naszej rzeczywistości i przedstawianiu konsekwencji tego zabiegu. I tu flagowym przykładem jest serial *Chad Vader: Day Shift Manager*²⁵. Chad posiada wszystkie przymioty Darta Vadera (nosi zresztą ten sam strój), pracuje jednak w supermarkecie i problemami, z którymi się mierzy, są m.in. pracownik odmawiający przyjścia do pracy w sobotę, brak szacunku ze strony podwładnych, nieśmiałość w relacjach damsko-męskich czy czyhanie na jego pozycję przez kierownika zmiany nocnej (który pełni rolę arcyłotra w serialu).

22 Por. np. <http://bit.ly/2pqBw52> oraz <http://bit.ly/2pmlBCU> [dostęp: 10.12.2015].

23 Por. <http://bit.ly/2pqlWS7> [dostęp: 10.12.2015].

24 Na temat zagrożenia teoriami spiskowymi, popularności wiary w spisek związany z 11 września oraz powszechności tychże w amerykańskim społeczeństwie por. odpowiednio: <http://slate.me/2pmQJxo> [dostęp: 10.03.2015] oraz <http://bit.ly/2oE1IKv> [dostęp: 10.03.2015].

25 Por. <http://bit.ly/2ogGiks> [dostęp: 10.12.2015].

Na nic zdaje się jego Moc czy też posiadanie miecza świetlnego w zderzeniu z problemami małego supermarketu.

Opisywanie i odgrywanie gwiazdnowojennych scen w realiach naszego świata znacznie częściej stanowi jednak temat filmów amatorskich, fanowskich. Do takich należą m.in. produkcja, w której księżniczka Leia zostaje schwytana w metrze, czytając książkę *Rebelia dla opornych* (*Rebellion for Dummies*), lub w której walka pomiędzy Darthem Vaderem a wojownikiem Jedi odbywa się (ponownie) w publicznym metrze²⁶.

Na tej samej osi fabularnej opiera się niemiecki skecz komediowy²⁷, w którym Darth Vader mieszka w domku jednorodzinnym i wiedzie spokojne życie w podmiejskiej społeczności oddając się codziennym obowiązkom, takim jak gotowanie obiadu (i krojenie warzyw mini mieczem świetlnym). Wtem zjawia się policja przyprowadzając młodego nastolatka i pytając: „czy pan jest ojcem?”, a ów nastolatek gniewnie wykrzykuje, że „nie, to nie może być prawda” (skecz ten nawiązuje do słynnej sceny z *Imperium kontratakuje*).

Mówiąc o komediowych skeczach warto wspomnieć o kolejnym rodzaju parodiowania „Gwiezdnych Wojen” na tyle specyficznego, że moim zdaniem zasługuje on na swoją osobną kategorię. Jest nim żartowanie z „Gwiezdnych Wojen” przez komików w wystąpieniach *stand-up* zarejestrowanych na wideo. Choć może się to wydawać niewystarczającym kryterium, to moim zdaniem charakterystyczność i popularność *stand-upu* w kulturze amerykańskiej pozwala na wyodrębnienie tego typu występów jako samodzielnej grupy. Komicy, którzy śmiali się z „Gwiezdnych Wojen” w swoich rejestrowanych na wideo wystąpieniach to m.in. Eddie Izzard, Wyatt Cenac, Brian Posehn, Greg Morton czy Patton Oswalt. Przedmiotem żartów była nie tylko fabuła, ale i twórcy sagi – przykładowo Oswalt ze szczególnym upodobaniem opowiadał, jak pierwszą rzeczą, jaką by zrobił, gdyby mógł podróżować w czasie, byłoby „zdzielenie George’a Lucasa łopatą po głowie”, za to, co zrobić miał z prequelami. Z drugiej strony Cenac żartował z pierwszego czarnoskórego Jedi, który miał miecz świetlny zrobiony z tzw. *purple drink* (taniego, słodkiego napoju kojarzonego z popularnością wśród biedniejszych, afroamerykańskich rodzin) i pewnie trafił do Akademii Jedi dzięki *stypendium sportowemu*²⁸.

Jednakże status kultowy zyskał inny komik, Eddie Izzard, za swój skecz pochodzący *stand-upu Circle* z 2002 r., w którym Izzard odpowiadał na pytanie, jak wyglądałby dzień w kantynie na Gwieździe Śmier-

26 Por. <http://bit.ly/2pmQwkr> oraz <http://bit.ly/2okh2Jq> [dostęp: 10.12.2015].

27 Por. <http://bit.ly/2oDveM7> [dostęp: 10.12.2015].

28 Por. <http://bit.ly/2nS6fL3> [dostęp: 10.12.2015].

ci. Głównym bohaterem jego opowieści jest (ponownie) Darth Vader, starający się zamówić jedzenie i zderzający się z ignorancją i brakiem poważania pracownika kantyny. Okazuje się, że nawet jego można na tak wielkiej stacji nie znać (lub nawet nie wiedzieć, że pracuje się na wielkim statku kosmicznym). I gdy Vader próbuje wyjaśnić kim jest, mylony jest z panem Stevensem, szefem cateringu, a następnie musi zrezygnowany przyznać, że jest Jeffem Vaderem, gdyż pracownicy niższego szczebla tylko tak zapamiętali jego imię. Co ciekawe, opowieść o kantynie na Gwieździe Śmierci stała się na tyle popularna, że Izzard powracał do niej przez 12 lat, tworząc kolejne przygody osadzone w kontekście „Gwiezdných Wojen”, a stworzona przez niego postać Jeffa Vadera przeniknęła nawet do słynnej pornoparodii „Gwiezdných Wojen” autorstwa Axela Brauna.

W ramach dokonanej przeze mnie kategoryzacji parodii wyróżniam jeszcze dwie grupy: wykorzystanie postaci z „Gwiezdných Wojen” w reklamach oraz parodie w formie utworów muzycznych. Najpierw chciałbym scharakteryzować pierwszy z wymienionych rodzajów. Reklamy odwołujące się do świata „Gwiezdných Wojen” stanowią niezwykle bogate źródło parodii. Jednocześnie może to być najbardziej zróżnicowana grupa produkcji, gdyż niektóre z nich spełniają również warunki opisanych wcześniej kategorii, poza tym zapotrzebowanie na reklamy nieustannie zwiększa ich ilość, a komercyjne zastosowanie pozwala na użycie znacznie większej ilości środków przy ich produkcji. Na tę różnorodność wpływa także szeroka gama reklamowanych produktów – od samochodów poprzez napoje gazowane, słodczyce, stacje telewizyjne lub zabawki po sieć sklepów, telefonię komórkową czy zalewane wrzątkiem nudle. W związku z tym, iż brak jest jednej, charakterystycznej produkcji, która mogłaby idealnie opisywać tę kategorię parodii, poniżej opiszę kilka reklam, w których można odnaleźć najczęściej powtarzające się wątki.

W reklamie telewizyjnej Spike pojawiają się wszystkie najpopularniejsze motywy²⁹. Jej bohaterami są trzej koledzy grający w golfa z Darthem Vaderem, który po nieudanym zagranie wykorzystuje Moc, by piłka wleciała do dołka, a on wygrał pojedynek. Następnie ucisza jednego z protestujących kolegów duszeniem za pomocą Mocy, a gdy kolejny wyciąga kij golfowy, by się z nim zmierzyć, odpowiada włączeniem miecza świetlnego. Postać Dartha Vadera jest najczęściej wykorzystywaną w reklamach (poza nim często można trafić także na mistrza Yodę, za to praktycznie nieobecny jest główny bohater klasycznej trylogii – Luke Skywalker)³⁰. Drugim elementem ze świata „Gwiezdných Wojen”, po

29 Por. <http://bit.ly/2oBhLB8> [dostęp: 10.12.2015].

30 Ciekawe jest, że po premierze *Mrocznego widma* w reklamach coraz częściej zaczął pojawiać się Darth Maul, który zyskał olbrzymią popularność wśród fanów, mimo iż został szybko uśmiercony. Por. np. <http://bit.ly/2pqcJZU> [dostęp: 10.12.2015].

który twórcy reklam lubią sięgać, jest Moc – zarówno umiejętności Jedi, w tym przesuwanie przedmiotów, czy też kontrola umysłu (*jedi mind trick*) jak i częściej kojarzone z ciemną stroną Mocy duszenie przeciwników na odległość czy ciskanie piorunami.

Wszystkie te elementy widoczne są w reklamie Pepsi³¹, w której Yoda próbuje skraść siedzącemu obok mężczyźnie obiad oraz napój, wykorzystując Moc i kontrolę umysłu. Wszystko idzie zgodnie z planem, do momentu próby przekonania go, że „nie chce tej Pepsi”, gdyż pragnienie Pepsi jest zbyt silne, by sztuczka Jedi zadziałała. Widzimy tu ponownie lubianą postać oraz odwołanie do Mocy. Te same elementy (plus prześmianie ego Dartha Vadera) znaleźć można w reklamie Orange³², a także w – co najmniej specyficznej – japońskiej reklamie nudli, w której Yoda z pomocą Mocy gotuje nad swoją głową wielki, błyszczący czajnik, którym potem owe nudle w plastikowym pudełku zalewa³³. Darth Vader pojawia się także w niezwykle popularnej serii reklam samochodów Volkswagena, gdzie wszystkie postacie z „Gwiezdných Wojen” grane są przez dzieci, a główny bohater pragnie być Vaderem i próbuje używać Mocy trenując na różnych przedmiotach (i zwierzętach) w domu, a w końcu na reklamowanym modelu samochodu. Całość reklamy okraszona jest rozpoznawalnym utworem z trylogii – *Marszem imperialnym* (*Imperial March*) skomponowanym przez Williamsa. Wykorzystywanie najpopularniejszych motywów muzycznych z sagi także stanowi charakterystyczny element w tym rodzaju parodii³⁴.

Oczywiście podane wyżej przykłady nie wykluczają istnienia reklam, gdzie dominujące elementy są znacznie mniej widoczne bądź też całkowicie z nich zrezygnowano. Tak jest w reklamie dostawcy Internetu Verizon, której bohaterowie z okazji Halloween całą rodziną przebierają się za postacie z sagi³⁵, reklamy sklepów Target, w której co prawda pojawia się Darth Vader, ale nie wspomina się o Mocy (a przedmiotem żartu jest – ponownie – jego reakcja na bliską obecność pięknej kobiety)³⁶, czy też w reklamie telewizji Spike, której bohaterem jest Ewok³⁷. Wciąż, to Moc i charyzmatyczna postać stanowią oś, wokół której najczęściej buduje się dowcipną reklamę, jak w przytoczonych wyżej przykładach, czy też w reklamie baterii Energizer z 1994 r., w której Vaderowi podczas walki przestaje działać miecz świetlny, ponieważ używa on zwykłych baterii,

31 Por. <http://bit.ly/2ogAjMv> [dostęp: 10.12.2015].

32 Por. <http://bit.ly/2pqKaQW> [dostęp: 10.12.2015].

33 Por. <http://bit.ly/2ogEEZx> [dostęp: 10.12.2015].

34 Por. <http://bit.ly/2okcmJK> [dostęp: 10.12.2015].

35 Por. <http://bit.ly/2pqCle9> [dostęp: 10.12.2015].

36 Por. <http://bit.ly/2p85oaQ> [dostęp: 10.12.2015].

37 Por. <http://bit.ly/2p85oaQ> [dostęp: 10.12.2015].

gdy w tym samym czasie pod jego nogami dalej jeździ słynny króliczek Energizer³⁸.

Ostatnią kategorią, którą skonstruowałem na potrzeby tego artykułu, są parodie w formie utworów muzycznych, posiadające towarzyszący piosence teledysk (dlatego też nie zaliczam do tej grupy np. znanego utworu Weird Ala Yankowica *Yoda*, czy też mniej popularnej piosenki zespołu DVDA *Chewbacca*)³⁹. W tej grupie znajdują się utwory specjalnie skomponowane w celu prześmiania, nagrane przez profesjonalnych muzyków i amatorów, jak również amatorów, lub przeróbki znanych utworów. Co ciekawe, ostatnia grupa jest równie bogata w utwory (jeżeli nie bogatsza) i równie różnorodna, co poprzednia, choć opiera się głównie na amatorskich utworach tworzonych przez fanów. Trudno wyjaśnić fenomen tak ogromnej ilości parodii muzycznych, jednakże jest on zapewne związany z większą popularnością form muzycznych oraz względną łatwością stworzenia teledysku składającego się np. z fragmentów oryginalnego filmu podłożonych pod nagrany utwór.

Próbując sklasyfikować parodie muzyczne, można zauważyć, iż część z nich wykorzystuje istniejące fragmenty oryginalnych filmów jako podkład wideo dla dowcipnej piosenki. Tak jest np. w przypadku piosenki *Midichlorian Rapsody* autorstwa Jeffa i Maya'i Bohnhoff (bazującej na *Bohemian Rhapsody* zespołu Queen), *We Didn't Start The Star Wars* Mike'ego Squirrela (parodii *We Didn't Start The Fire* Billy'ego Joela), *Star Wars Cantina* Richarda Cheese (inspirowanej *Cocacabana* Barry'ego Manilowa) czy też *Call Me Jedi* Mitchella Hanana (będącej przeróbką *Call Me Maybe* Carly Rae Jepsen)⁴⁰. Niektóre teledyski wykorzystują fragmenty oryginalnych filmów, ale wkomponowują w nie oryginalne utwory, jak w przypadku *Darth Vader Rap* autorstwa DaFlex czy też *Star Wars Gangsta Rap* autorstwa Jasona Brannona i Chrisa Crawforda (która później doczekała się wersji posiadającej oryginalne animacje, stworzonej przez anonimowego fana)⁴¹.

Kolejną grupę stanowią utwory (najczęściej amatorskie), które prześmiewają „Gwiezdne Wojny” nie tylko w warstwie audio, ale i wideo. W tym przypadku teledyski mogą mieć dość klasyczną formę i koncentrować się na zespołach (bądź wokalistach), najczęściej przebranych za postacie z filmu (jak w przypadku zespołu Kiri Rix *Leia's Call Me*

38 Por. <http://bit.ly/2oNkFv8> [dostęp: 10.12.2015].

39 Do utworów tych nie został nakręcony teledysk. Możliwe, iż powstało wideo stworzone przez fana. Nie trafiłem jednak na takie.

40 Por. odpowiednio <http://bit.ly/2pqkoom>, <http://bit.ly/2oBiqJl>, <http://bit.ly/2pqrxsX>, <http://bit.ly/2oNz1vU> [dostęp: 10.12.2015].

41 Por. odpowiednio <http://bit.ly/2pqxmam> oraz <http://bit.ly/2pqmuHC> [dostęp: 10.12.2015].

*Maybe*⁴² czy też *Galactic Empire State of Mind* przygotowane dla College Humor⁴³). Znacznie częściej jednak poza historią opisywaną lirycznie pojawiają się wizualne żarty. Świetnym tego przykładem jest piosenka *Join Me Maybe* Alexa Griffina (kolejna już bazująca na hicie Jepsen), w której ukazane zostają starania Dartha Vadera, by przekonać do siebie Luke'a. Vader zabiera go na ryby, na plac zabaw, grają razem w koszykówkę, bawią w chowanego czy jedzą lody (choć oczywiście Vader ze względu na swój hełm może jedynie obserwować, jak jego łód powoli się roztopia)⁴⁴. Podobnie prezentuje się teledysk *Jedi and I Know It* autorstwa ThePoorWarrior (przerabiającego *Sexy and I Know It* zespołu LMFAO)⁴⁵. Najbardziej znanym jednak utworem muzycznym parodiującym „Gwiezdne Wojny” w warstwie zarówno wizualnej, jak i wokalne bez wątpienia jest *The Saga Begins* Weird Ala Yankovica z 1999 r. (wykorzystującego klasyczny utwór Dona McLeana *American Pie*). Weird Al opowiada w nim całą historię pierwszej części sagi, pojawiając się na pustyni przy akompaniamencie Dartha Sidiousa grającego na fortepianie, by po chwili przenieść się do słynnej kantyny z *Nowej nadziei*, w którym pojawiają się postacie zarówno ze starej, jak i nowej trylogii (Mace Windu czy księżniczka Amidala)⁴⁶.

Przedstawiona charakterystyka i analiza przeglądowa ukazała siedem kategorii parodii „Gwiezdných Wojen”. Wskazane zostały cechy wyróżniające utwory należące do każdej z kategorii, oraz podkreślona została płynność granic pomiędzy samymi kategoriami. Dokonawszy analizy materiałów źródłowych warto podjąć próbę odpowiedzi na pytanie o przyczynę istnienia tak rozbudowanego uniwersum parodii prześmiewających „Gwiezdne Wojny”. Nie roszczę pretensji do odpowiedzi definitywnej, warto wskazać tropy wyjaśniające popularność tego typu tekstów kultury. Obserwując kolejne kategorie parodii, z łatwością dało się zauważyć, że powtarzającym się elementem łączącym je nie było przywiązanie do fabuły ani też postać głównego bohatera – Luke’a Skywalkera (podobnie nie była to postać młodego Anakina Skywalkera, głównego bohatera nowej trylogii). Elementami tymi są: obecność owej mistycznej Mocy (zarówno ciemnej, jak i jasnej strony) oraz najbardziej charyzmatycznych postaci z uniwersum. Prym wiedzie tutaj moim zdaniem Darth Vader, postać najczęściej wykorzystywana przez twórców każdego rodzaju parodii – zarówno amatorskich, jak i profesjonalnych.

42 Por. <http://bit.ly/2nS5SjK> [dostęp: 10.12.2015].

43 Por. <http://bit.ly/2oDgdtU> [dostęp: 10.12.2015].

44 Por. <http://bit.ly/2oknY9h> [dostęp: 10.12.2015].

45 Por. <http://bit.ly/2pqDmms> [dostęp: 10.12.2015].

46 Por. <http://bit.ly/2oBiqzG> [dostęp: 10.12.2015].

Symptomatyczny jest tu przypadek *Kosmicznych jaj* Brooksa. W filmie rolę Dark Helmeta grał charyzmatyczny Rick Moranis, zaś postać Luke'a Skywalkera została całkowicie wyeliminowana (a właściwie połączona z postacią Hana Solo). Podobnie w trylogii *Family Guy* Vadera „gra” Stevie, jedna z najważniejszych postaci w serialu, a w Luke'a wciela się jego kreskówkowy brat Chris, postać znacznie rzadziej wykorzystywana. To Vader uzyskuje swój serial (choć pod imieniem Chad), jako kierownik dziennej zmiany w supermarkecie, to on otrzymuje nowe głosy i przeistacza się w Darth L. Jacksona. I to on stanowi postać przyciągającą widzów i jest najłatwiej kojarzony z sagą.

Próbując wskazać przyczyny nośności Mocy oraz charyzmatycznych bohaterów drugoplanowych dla niezwykle popularności parodii „Gwiezdnych Wojen” warto wskazać na wynikającą z koncentracji na tych elementach łatwość konstruowania najróżniejszych historii fabularnych. Zarówno Moc, jak i Darth Vader (czy też Yoda) są zrozumiałymi i łatwo przyswajalnymi znakami kulturowym. Moc zdaje się stanowić to, co najlepsze w religii bez nadbudowy ideologicznej. Darth Vader (i Yoda) to postaci niezwykle charakterystyczne, o których wiemy relatywnie mało, co pozostawia wiele miejsca dla nowych twórców. Niepotrzebna jest zatem znajomość żadnej z części sagi, by zrozumieć większość żartów wykorzystujących te dwa elementy, gdyż przeniknęły one na stale do popkultury i to wyjaśnia, dlaczego twórcy parodii tak często odwołują się do tych elementów, a jednocześnie – skąd taka ich popularność.

Fenomen świata parodii „Gwiezdnych Wojen” polega także na tym, iż jest on otwarty i wciąż się rozwija. Zdawać by się mogło, że kolejne lata nie powinny przynosić nowych parodii przy braku nowego materiału źródłowego, a jednak – co pokazał XXI w., to nie nowa trylogia, a klasyczne części filmu okazują się źródłem kolejnych inspiracji. Elementy warte kopiowania i parodiowania pojawiły się w częściach IV–VI i to do nich odwołuje się większość nowych utworów. Dlatego też szukanie odpowiedzi na popularność parodii „Gwiezdnych Wojen” w pojawieniu się prequeli, nowych seriali animowanych i VII części sagi zdaje się nie trafiać w sedno. Odpowiedź ta tkwi w łatwiej do zrozumienia i zapamiętania Mocy oraz charyzmatycznych postaciach, na tyle tajemniczych, by pozwolić na konstruowanie nieskończonej liczby alternatywnych uniwersów wokół nich.

Michał Wolski

Uniwersytet Wrocławski

Kosmiczne *Legends*. Model recepcji literatury popularnej osadzonej w realiach „Gwiezdných Wojen”

Abstrakt

Artykuł przedstawia wyniki badania przeprowadzonego w 2011 r. wśród fanów „Gwiezdných Wojen” skupionych wokół portalu Bastion Polskich Fanów Star Wars. Celem było poznanie i zweryfikowanie zarówno modeli czytelnicstwa, jak i sposobu recepcji tekstów literackich osadzonych w realiach „Gwiezdných Wojen”. Literatura ta – w znakomitej większości przyjmująca formę powieści – jest ważną częścią tzw. rozszerzonego wszechświata (*Expanded Universe*) „Gwiezdných Wojen” i jednym z najważniejszych źródeł informacji o współdzielonym m.in. z filmami George’a Lucasa świecie przedstawionym. Dodatkowo istotnym kontekstem jest fakt, że fabuły zaprezentowane przez dane powieści w 2014 r. uległy „anulowaniu”, tj. osiągnęły status tzw. „Legend”, ustępując miejsca nowym – zarówno już opublikowanym, jak i planowanym – tekstom kultury koherentnym z nowymi, aktualnie produkowanymi filmami spod znaku „Gwiezdných Wojen”. Artykuł stanowić więc może interesujący przyczynek do dalszych badań analizujących recepcję tzw. „nowego kanonu” literatury gwiazdnowojennej.

Słowa kluczowe

„Gwiezdne Wojny”
~ *Expanded Universe*
~ franczyza ~ powieść
gwiazdnowojenna
~ statystyka

Kosmiczne *Legendy*. Model recepcji literatury popularnej osadzonej w realiach „Gwiezdných Wojen”

Fenomen kulturowy „Gwiezdných Wojen” nieodmiennie od ponad 30 lat intryguje i fascynuje kolejne pokolenia. Obok rzeszy wielbicieli tego typu rozrywki – obejmującej zarówno fanów science fiction i fantasy, ludzi rozmiłowanych w sztuce filmowej, jak również konsumentów szeroko pojętych systemów rozrywkowych – coraz częściej pojawiają się opracowania krytyczne oraz naukowe poświęcone w mniej lub bardziej bezpośredni sposób sadze George’a Lucasa. Analizuje się „Gwiezdne Wojny” na niemal każdej płaszczyźnie i przy użyciu niezliczonych metod; zarówno na Zachodzie¹, jak i w Polsce². Uznaniu „Gwiezdných Wojen” za godny przedmiotu badań – często o interdyscyplinarnym charakterze – towarzyszy współcześnie przekonanie o zacieraniu się wyrazistej granicy między szeroko pojętą kulturą popularną a wysoką i przeniesienie jej poza obszar dzieła, w stronę recepcji. Tak więc „Gwiezdne Wojny” jako filmy mogą swobodnie funkcjonować w obiegu popularnym, co nie przeszkadza w prowadzeniu nad nimi poważniejszych, naukowych badań.

Przekonanie to siłą rzeczy rzutuje na inne teksty kultury nierozdzielnie z filmową sagą związane, przede wszystkim na rozgrywające się w wykreowanym przez Lucasa uniwersum utwory narracyjne. Odbiorcami docelowymi tego typu tekstów – przede wszystkim książek, ale też komiksów i gier komputerowych – są głównie osoby zaznajomione już z fabułą filmów, kierujące się taką motywacją, jak „potrzeba posiadania, zdobywania i po-

1 Warto wymienić chociażby próby odnalezienia drugiego, filozoficznego dna „Gwiezdných Wojen” w: *Star Wars and Philosophy*, red. K. S. Decker i J. T. Eberl, Chicago 2005, czy też wielopoziomą dekonstrukcję tego fenomenu opracowaną w: *Star Wars on Trial: Science Fiction And Fantasy Writers Debate the Most Popular Science Fiction Films of All Time*, ed. bz D. Brin, M. W. Stover, Dallas 2006.

2 Tu z kolei warto przede wszystkim wspomnieć antologię *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. A. Jawłowski, Warszawa 2009.

szerzania wiedzy na jakiś określony temat [...], a także poniekąd potrzeba afiliacji i kontaktu z innymi ludźmi (człowiek jest w końcu istotą społeczną). W tym miejscu dochodzimy do »przejścia« na teren społeczny»³. Wokół takiego systemu rozrywkowego, którego dystynktywnymi cechami są koherencja i otwartość, zbiera się bardzo zróżnicowane i wieloczęściowe audytorium, które łączy głównie – jeśli nie jedynie – zainteresowanie uniwersum „Gwiezdných Wojen”, wynikające z ich monomitycznego rdzenia opisanego przez Josepha Campbella⁴.

„Star Wars” to przede wszystkim opowieść o rodzinie, o wyruszeniu w podróż, o Czasie Przejścia. Tym trudniej ją opowiadać, że jest to opowieść dla dzieci – one są szczególnie wyczulone na fałsz. Lucas mówi, że tworzy Sagę głównie dla siebie, dla zaspokojenia potrzeby podzielenia się tymi przemyśleniami z innymi. Dawne kwestie nie są dziś modne, wartości wyblakły, ale trwają gdzieś w głębi każdego z nas. Mity próbują nam pokazać nasze miejsce w świecie, są pomocne w podróży, dzięki nim łatwiej jest odnaleźć własną tożsamość. Przypominają nam też, że jesteśmy częścią większej całości, a jej dobro jest naszym. Każdy może być bohaterem”⁵.

Dydaktyczna i pedagogiczna wartość filmowych „Gwiezdných Wojen” wydaje się mieć jednak drugo- a nawet i trzeciorzędne znaczenie w przypadku innych tekstów kultury osadzonych w tym systemie rozrykowym. Co więc stanowi o ich popularności i czy decyduje o tym jedynie przynależność do określonej grupy produktów sygnowanych przez wspólną markę? Może warto zadać bardziej ogólne pytanie: jak wygląda recepcja pozafilmowych tekstów kultury osadzonych w realiach „Gwiezdných Wojen”? I czym się ona różni od odbioru analogicznych tekstów kultury, które nie są sygnowane tą marką?

W niniejszych rozważaniach skupimy się jedynie na wybranym elemencie interesującego nas systemu rozrywkowego, a mianowicie tekstach o charakterze literackim. W praktyce powieści i opowiadania osadzone w realiach „Gwiezdných Wojen” to chyba najbardziej rozbudowane i kompleksowe źródło informacji na temat tego uniwersum, traktowane przez fanów – zaraz po filmach – jako wiarygodne i rzetelne źródło wiedzy. Coraz częściej są również pisane z myślą o wyrobionym i świadomym swoich oczekiwaniach odbiorcy, pragnącym bardziej wymagającej rozrywki niż seriale animowane, komiksy i gry komputerowe. Równocześnie – jako że autorzy tych powieści piszą je na zlecenie – panuje przekonanie o ich wtórności i niskiej jakości w porównaniu do dzieł lite-

3 M. Rybicki, *Polskie Forum Star Wars. Szkic socjologiczny* [niepublikowana praca semestralna, promotor: J. Pluta] Wrocław 2005, s. 12.

4 Por. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997.

5 B. Solarewicz, *Ukryte pod maską. Gwiezdne Wojny – współczesna mitologia i jej psychoedukacyjne znaczenie dla młodego pokolenia* [niepublikowana praca magisterska, promotor: K. Węglowska-Rzepa] Wrocław 2004, s. 58.

rackich pisanych według oryginalnych pomysłów. Pojawia się więc teza, jakoby literatura gwiazdnowojenna odpowiadała na odmienne potrzeby odbiorców i dostarczała innego rodzaju przyjemności niż teksty literackie noszące – przynajmniej na pierwszy rzut oka – więcej znamion oryginalności. Przedmiotem naszego zainteresowania będą więc uwarunkowania recepcji literatury osadzonej w realiach „Gwiazdnych Wojen”, oczekiwania odbiorców i związane z nimi kryteria oceny.

Warto zwrócić uwagę na jeden istotny szczegół. 26 kwietnia 2014 r., a więc po przeprowadzeniu i opracowaniu wyników niniejszych badań, przedstawiciele Lucasa ogłosili, że wszystkie wydane do tego dnia teksty kultury osadzone w realiach „Gwiazdnych Wojen” stają się niekanoniczne. Oznacza to, że wydarzenia w nich opisane nie mają wpływu na historię publikowane współcześnie, jak również na kolejne gwiazdnowojenne filmy. Choć ta decyzja odbiła się szerokim echem w środowisku fanów, to jednak ma marginalne znaczenie dla wyników przeprowadzonych badań. Wyłonił się z nich bowiem określony profil odbiorcy tego typu literatury, który wydaje się aktualny niezależnie od tego, w jaki sposób konstruowany jest świat przedstawiony. Dlatego choć profil wydawniczy literatury gwiazdnowojennej został zmieniony, to jest mało prawdopodobne, aby wpłynął na mechanizmy rządzące jej recepcją.

Samo powieść gwiazdnowojenna – co warto podkreślić – jest starsza niż filmowe *Gwiazdne wojny*. Wynika to z przeprowadzonego przez Lucasa osobiwego – jak na owe czasy – zabiegu marketingowego. Chcąc niejako nobilitować swoje dzieło i zamaskować swoje pulpowe inspiracje niedzielnym kinem science fiction, Lucas postanowił rok przed premierą pierwszego filmu wydać krótką powieść, będącą w praktyce beletrystyczną wersją scenariusza filmowego. I rzeczywiście, w 1976 r. na półkach sklepowych w Stanach Zjednoczonych pojawiła się książka pt. *Star Wars: From the Adventures of Luke Skywalker* sygnowana nazwiskiem Lucasa⁶, choć tak naprawdę napisał ją popularny wówczas pisarz kontraktowy, Alan Dean Foster. On również – już pod własnym nazwiskiem – napisał bezpośrednią kontynuację przygód bohaterów *Gwiazdnych wojen*, czyli *Spotkanie na Mimban*⁷, które jednak też było efektem kalkulacji; chodziło o udowodnienie potencjalnym producentom filmu, że w razie jego sukcesu istnieje już gotowy pomysł na dalszy ciąg przygód Luke’a Skywalker’a. Przy pracach nad *Imperium kontratakuje* Lucas prawie w ogóle nie wykorzystał wizji Fostera, przez co samo *Spotkanie na Mimban* zostało stracone na znaczeniu i dziś – również wśród fanów „Gwiazdnych Wojen” – rzadko się je przywołuje.

6 Por. G. Lucas, *Nowa nadzieja*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 1996.

7 Por. A. D. Foster, *Spotkanie na Mimban*, przeł. W. Najdel, Warszawa 1996.

Przełom w historii powieści gwiazdnowojennych nastąpił w 1991 r., wraz z premierą *Dziedzica Imperium* autorstwa Timothy'ego Zahna⁸. Była to pierwsza część trylogii opublikowanej nakładem wydawnictwa Bantam Spectra (kolejne tomy to: *Ciemna strona Mocy* i *Ostatni rozkaz*), której akcja rozgrywała się pięć lat po wydarzeniach znanych z filmu *Powrót Jedi*. Czytelnicy byli zachwyceni stylem, pomysłami i sposobem prowadzenia narracji przez Zahna, cenili też sobie fabularną spójność z filmowymi „Gwiazdnymi Wojnami”. To uznanie przełożyło się na sprzedaż; choćby w Polsce – gdzie wydawaniem „Gwiazdnych Wojen” zajmowało się głównie wydawnictwo Amber, a *Dziedzic Imperium* ukazał się po raz pierwszy w 1994 r. – cała trylogia była wznawiana pięciokrotnie, co jest wydarzeniem bez precedensu w tego typu literaturze. Sukces Zahna zachęcił wydawnictwo Bantam – przy porozumieniu z firmą licencyjną Lucasa – do dalszych publikacji: do 1999 r. wydali oni ponad 61 powieści, ilustrowanych przewodników i zbiorów opowiadań, w większości napisanych przez najlepszych kontraktowych pisarzy science fiction. Trzymano się głównie formuły trylogii, z rzadka wydając pojedyncze historie, zdecydowano się też tylko na jedną dłuższą serię. Główną osią fabularną były dalsze losy bohaterów pierwszej – czy też oryginalnej – filmowej trylogii: Luke’a Skywalkera, Lei Organy i Hana Solo.

Około 1999 r. Lucas – również ze względu na premierę pierwszego epizodu nowej trylogii „Gwiazdnych Wojen” – renegocjował warunki licencji udzielanych poszczególnym firmom zależnym, w tym wydawnictwu Bantam Spectra. W rezultacie prawo do wydawania powieści gwiazdnowojennych przejęło wydawnictwo Del Rey, które wprowadziło kilka istotnych zmian. Przede wszystkim, poza nielicznymi sprawdzonymi autorami wynajmowanymi przez Bantam Spectra – takimi jak Zahn, Stackpole czy Allston – zaczęto zatrudniać pisarzy kontraktowych zwykle tworzących w konwencji fantasy, co miało rozwijać mistyczną stronę „Gwiazdnych Wojen” kosztem technologicznej. Ponadto wprowadzono dłuższe serie wydawnicze; pojedyncze historie stały się rzadszą formułą, po trylogie zaś sięgano jedynie sporadycznie. Wreszcie odwołano się do innych niż do tej pory okresów gwiazdnowojennej chronologii, m.in. bardziej związanych z nowymi epizodami. Zrezygnowano z wydawania zbiorów opowiadań, które drukowano teraz głównie w periodykach poświęconych „Gwiazdnym Wojnom”. Nie lękano się eksperymentów formalnych w rodzaju wprowadzenia elementów odmiennych konwencji gatunkowych, otwarcie nawiązywano też do gier komputerowych, a niektóre serie

8 Wcześniej – w latach 80. – pojawiały się jeszcze krótkie powieści przygodowe o losach Hana Solo czy Lando Calrissiana, nie spotkały się jednak z tak gorącym przyjęciem, jak dzieło Zahna.

wprost z nich wynikały (np. pisana przez Karen Traviss seria *Komandosi Republiki*⁹). Wszystkie te zabiegi wywołały dynamiczny rozwój książkowego uniwersum „Gwiezdných Wojen” i ustabilizowały pozycję wydawnictwa Del Rey na amerykańskim rynku. Warto przy okazji nadmienić, że odpowiedzialne za publikację powieści gwiezdnowych w Polsce wydawnictwo Amber nie odbiegało daleko od planu wydawniczego w Stanach Zjednoczonych; w większości oczekiwanie na polską premierę książki gwiezdnowej nie trwało dłużej niż rok.

Podstawowym pytaniem, jakie należy sobie zadać, myśląc o analizie recepcji tego typu literatury, jest kwestia celowości nie tyle jej rynkowej obecności (która sama w sobie jest motywowana względami merkantylnymi, inaczej mówiąc – jej głównym sensem istnienia jest kapitalizowanie marki „Gwiezdných Wojen”), ile celu, w jakim odbiorcy po nią sięgają. Pierwsza intuicja badawcza zakłada, że robią to nie ze względu na jej atrakcyjność literacką, ale ze względu na obecność swego rodzaju atraktorów, elementów istotnych z punktu widzenia funkcjonowania świata przedstawionego czy też tłumaczących obecność innych elementów w innych teksach kultury przynależnych do tej franczyzy, najczęściej filmach. Na przykład wspomniana w *Imperium kontratakuje* gra w karty, rozegrana między Hanem Solo a Lando Calrissianem, jest opisana w powieści *Gambit Huttów* A. C. Crispin, gdzie czytelnik może poznać okoliczności i szczegóły dotyczące tej rozgrywki. Zdobycie planów drugiej Gwiazdy Śmierci, którą siły Rebelii niszczą w *Powrocie Jedi*, jest jednym z wątków powieści *Cienie Imperium* Steve’a Perry’ego. Dalsze zaś losy znanej z filmów Eskadry Łotrów opisuje zaś cykl *X-Wingi* Michaela A. Stackpole’a. Rozrost świata przedstawionego pociąga za sobą kolejne odniesienia do wcześniej publikowanych pozycji, przy czym chronologia wydarzeń nie musi się pokrywać z chronologią procesu wydawniczego, np. wspomniana w przywołanym już *Dziedzicu Imperium* wyprawa mistrza Jedi Jorusa C’Baotha stanowi główny wątek wydanej wiele lat później powieści *Poza galaktykę*, mimo że jej akcja rozgrywa się niemal 40 lat wcześniej. Nie jest też problemem równoległe pojawienie się w planie wydawniczym powieści (oraz komiksów lub gier) osadzonych w czasach funkcjonowania Imperium (znanych z klasycznej trylogii „Gwiezdných Wojen”), o początkach Zakonu Sithów (datowanych na tysiąc lat przed wydarzeniami z nowej trylogii) czy dalszych losach dzieci Hana Solo i księżniczki Lei Organy.

Jakkolwiek wszystkie te pozycje z reguły są w mniej lub bardziej wyrazny sposób umocowane w świecie przedstawionym znanym z filmów¹⁰,

9 Por. K. Traviss, *Bezpośredni kontakt*, przeł. A. Syrzycki, Warszawa 2006; *eadem*, *Potrójne zero*, przeł. A. Syrzycki, Warszawa 2007; *eadem*, *Prawdziwe barwy*, przeł. A. Jagiełłowicz, Warszawa 2009; *eadem*, *Rozkaz 66*, przeł. A. Hikiert, Warszawa 2010.

10 Choć umocowaniem tym może być trzecioplanowa postać lub koncepcja, która

to ich wzajemna autoreferencyjność ewidentnie stanowi solidną podstawę ich struktur fabularnych. Stąd założenie, jakoby celem obcowania z literaturą gwiazdnowojenną była przede wszystkim satysfakcja z uzupełniania wiedzy o świecie przedstawionym, a w dalszej perspektywie – radość z rozpoznawania kolejnych odniesień oraz nawiązań¹¹. Dlatego wydawało się, że w perspektywie przeprowadzonych badań najbardziej owocną będzie metoda teleologiczno-funkcjonalna, polegająca na „poszukiwaniu celu do jakiego zmierza jakiś proces lub jakiemu służy określone zdarzenie”¹². Konsekwencją tak postawionej hipotezy badawczej był wybór metody badawczej. W tym przypadku uznaliśmy, że najwłaściwszym, a zarazem najbardziej reprezentacyjnym sposobem jest ankieta internetowa, rozpowszechniona za pośrednictwem portalu internetowego Bastion Polskich Fanów Star Wars¹³. Taka technika „sprzyja kształtowaniu się u respondentów poczucia anonimowości, a w ślad za tym, i psychicznej gotowości do udzielania odpowiedzi szczerych”¹⁴, a ponadto prowadzi do uzyskania dużej jednolitości materiałów, co sprzyja ich klarownej interpretacji.

Zdecydowaliśmy się ponadto na prezentację wyników w uproszczonej formie, a więc poprzez zestawienia procentowe przypisane określonym odpowiedziom. Choć w ten sposób ograniczamy możliwość zaobserwowania wszystkich zależności między odpowiedziami, to wydawały się one nieistotne z perspektywy analizy jakościowej (przede wszystkim dlatego, że „nie każda wielkość liczbowa jest wiążąca i dlatego nie każda może być podstawą określenia jakościowego”¹⁵), wszystkie główne tendencje i zależności – a więc te istotne z perspektywy naszej hipotezy – pozostały jednak widoczne, co wykażemy w komentarzach.

Wybór akurat Bastionu Polskich Fanów Star Wars wynikał z kilku czynników. Przede wszystkim była to (we wrześniu 2011 r., a więc w czasie badania) największa i najczęściej aktualizowana strona poświęcona „Gwiezdnym Wojnom” w polskim internecie, skupiająca najliczniejszą bazę tekstów i najaktywniejsze wówczas forum internetowe związane

padła z ust jednego z bohaterów.

11 Które fani „Gwiezdných Wojen” zapamiętałe tropią i punktują wszystkie nieścisłości, nieraz wyrażając oburzenie pod adresem autora, redaktora lub tłumacza. Por. *Nawara Ven kobietą... czyli Syrzycki znów namieszał!*, <http://bit.ly/2pG7mAt> [dostęp: 12.07.2015].

12 T. Pilch, T. Bauman, *Zasady badań pedagogicznych. Strategie ilościowe i jakościowe*, wyd. II popr., Warszawa 2001, s. 31.

13 Por. *Bastion Polskich Fanów Star Wars* [online] <http://www.gwiezdne-wojny.pl> [dostęp: 22.09.2011].

14 L. Sołoma, *Metody i techniki badań socjologicznych*, wyd. 2, Olsztyn 1999, s. 83.

15 T. Pilch, T. Bauman, *op. cit.*, s. 241.

z „Gwiezdnymi Wojnami”. Statystycznie odwiedzało ją 4 689,13 osób dziennie, bezwzględna liczba unikalnych użytkowników w skali miesiąca wynosiła wtedy 50 230, a liczba odsłon strony głównej – również w skali miesiąca – 613 642¹⁶. Stawiało to Bastion Polskich Fanów GW w gronie najpopularniejszych stron fanowskich w Polsce; ponad sześciokrotnie większa liczba odsłon w stosunku do liczby użytkowników sugerowała ponadto, że były to osoby lojalne wobec tej witryny, a co za tym idzie – gotowe spędzić wiele czasu na kultywowaniu swoich pasji czy zainteresowań. Ankieta na temat recepcji literatury gwiezdnowojennej została między nimi rozprowadzona za pośrednictwem wiadomości na stronie głównej portalu¹⁷, zawierającej bezpośredni link do samego kwestionariusza. Spośród 1059 czytelników wiadomości ankietę wypełniło 648 użytkowników (czyli ponad połowa), co wydaje się grupą reprezentatywną dla tej społeczności fanowskiej. Ponadto przeprowadzono badanie kontrolne na grupie 100 respondentów, które potwierdziło tendencje zaobserwowane w pierwszym zestawieniu. Poniższe wskazania procentowe opierają się na wynikach pierwszego badania.

Ankieta składała się z 10 pytań: 8 zamkniętych (3 jednokrotnego wyboru, 2 wielokrotnego i 3 macierzowych) i 2 otwartych. Te ostatnie dotyczyły wskazania ulubionego autora i ulubionej powieści gwiezdnowojennej, nie ujawniły jednak żadnych wyrazistych tendencji czy preferencji; ankietowani wpisali większość wydanych na polskim rynku fabularnych pozycji książkowych (których wówczas było ponad 150)¹⁸ i znakomitą większość autorów. Daje to jedynie dowód swoistej heterogeniczności ankietowanych i nie wydaje się istotne dla analizy recepcji literatury gwiezdnowojennej jako takiej.

W przypadku pytań zamkniętych rzecz miała się zupełnie inaczej. Zestawienie odpowiedzi na pierwsze pytanie wygląda następująco:

**Ile książek z cyklu
„Gwiezdne Wojny”
przeczytałeś/-aś?**

Do 5	15%
6–15	17%
16–30	17%
30–45	11%
45 i więcej	40%

Imponująca liczba przeczytanych powieści (ponad połowa ankietowanych przyswoiła ponad 30 pozycji, znakomita większość z nich – ponad 45) może wynikać z dwóch przesłanek. Pierwszą z nich mogła być

16 Dane za wrzesień 2011 r. podawane za Google Analytics.

17 Ankieta na temat literatury gwiezdnowojennej, <http://bit.ly/2oDU1d7> [dostęp: 22.09.2011].

18 Stan na wrzesień 2011 r.

swoista lojalność wobec uniwersum „Gwiezdných Wojen” i zaangażowanie w jego historię, często napędzane przez społeczność fanowską, żywiołowo komentującą wydarzenia rozgrywające się na kartach ostatnio wydanych powieści. Druga jednak kazała przypuszczać, że w ankiecie o recepcji literatury gwiezdnowojennej wzięli udział przede wszystkim ci, którzy mieli o tej recepcji coś do powiedzenia, a więc zaznajomieni z tą literaturą w wystarczającym – w swoim mniemaniu – stopniu. Bezpiecznie jest więc założyć, że ankietowanymi byli fani „Gwiezdných Wojen” docelowo sięgający przede wszystkim po książki z tego uniwersum, co może mieć związek z odpowiedziami na kolejne pytanie:

7–13	4%
14–19	34%
20–27	52%
28 lub więcej	10%

Twój wiek (w latach):

Wynika z tego, że statystyczny czytelnik „Gwiezdných Wojen” był uczniem gimnazjum, liceum albo studentem/młodym pracującym. Oznaczało to, że literatura nie docierała do młodszych fanów (dla nich są gry i seriale animowane), stanowiła też w przeważającej większości rozrywkę dla ludzi dysponujących dużą ilością wolnego czasu, kształcących się, nie zawsze mających już wyrobione gusta literackie. W taki sam sposób – jak się zdaje – wyglądał profil projektowanego czy docelowego odbiorcy marki, którego Lucas starał się wychowywać od najmłodszych lat, proponując różne teksty kultury fanom w innych przedziałach wiekowych. Wprawdzie wielu fanów rozpoczynających swoją przygodę z uniwersum „Gwiezdných Wojen” sięgało symultanicznie po różne rodzaje mediów – i odnajdywało satysfakcję w śledzeniu narracji transmedialnych prowadzonych np. na poziomie komiksu, książki itp. i opowiadających o tych samych wydarzeniach¹⁹ – jednak wydaje się, że docelowo pozostawali oni przy medium preferowanym dla swojej grupy wiekowej.

Pojedyncze historie	26%
Trylogie	41%
Serie wydawnicze	32%

Jaka forma wydawnicza najbardziej Ci odpowiada?

Pojedyncze historie preferowała około jedna czwarta respondentów, odrobinę więcej wolało serie wydawnicze. Prym wiodły trylogie. Mogło to wynikać z trójkowej budowy fabuły „Gwiezdných Wojen” (wszystkie sześć

¹⁹ Przykładem takiego rozwiązania było równoczesne wydanie w 1997 r. powieści, gry i komiksu pt. *Cienie Imperium* (*Shadows of the Empire*), które opisywały tę samą fabułę z perspektywy różnych postaci.

filmów ułożonych jest w dwie trylogie) albo też z rozkładu wiekowego. Liczba odpowiedzi zdradzających zamiłowanie do serii wydawniczych pokrywała się z odpowiedziami respondentów odnośnie wieku 14–19, czyli wchodził oni w to uniwersum, kiedy w USA wydawanie „Gwiezdných Wojen” przejmowało wydawnictwo Del Rey i do pisania tego typu powieści zaczęto zatrudniać pisarzy fantasy; wtedy też zaczęto układać plan wydawniczy w wielkie serie, z czego najbardziej rozbudowana liczyła 19 tomów (pod wspólnym tytułem „Nowa Era Jedi”). Wcześniej układano fabuły właśnie w trylogie, co zapewne przekładało się na późniejsze przyzwyczajenia czytelników. Co ciekawe, ostatnie wydane przez Amber serie w większości zamykały się w dziewięciu tomach pisanych naprzemiennie przez trójkę autorów (a obok tego czasem ukazywały się pojedyncze pozycje i właśnie trylogie), tak że można było mówić o swego rodzaju przewadze koncepcji trzyczęściowych konstrukcji fabularnych. Dało się jednak zauważyć, że różnice były mało wyraziste, co pozwala zaryzykować obserwację mówiącą, że fan „Gwiezdných Wojen” i tak był skłonny daną książkę przeczytać, nieważne, czy wpisną w szerszy konstrukt fabularny czy też nie. Liczyło się głównie pozostanie przy serii.

Powieści z jakiej ery czytasz najchętniej?

Era Starej Republiki	59%
Era powstania Imperium	40%
Era Rebelii	25%
Era Nowej Republiki	26%
Nowa Era Jedi	21%
Era Dziedzictwa	31%

W planie wydawniczym Del Reya – który został niejako zaadaptowany z wcześniejszej licencji – wyróżniało się sześć tzw. Er, czyli okresów w czasowym kontinuum uniwersum „Gwiezdných Wojen”, różniących się sytuacją wyjściową, bohaterami i potencjałem fabularnym (niektóre Ery były wręcz rozpisane co do dnia, trudno więc było umieścić w nich dodatkowe wydarzenia niebędące w konflikcie z już opisanymi). I tak Era Starej Republiki zawierała wydarzenia od początku kontinuum²⁰ do wydarzeń znanych z filmu *Mroczne widmo*, a jej wyszczególnienie wynikało z ogromnej popularności (i sukcesu komercyjnego) gry komputerowej *Knights of the Old Republic*. Era powstania Imperium to okres pomiędzy *Mrocznym widmem* a oryginalnymi *Gwiezdnymi wojnami*, w późniejszych edycjach funkcjonującymi pod tytułem *Nowa nadzieja*. Era Rebelii opisywała okres od *Nowej nadziei* do *Powrotu Jedi*, czyli cztery lata, na przestrzeni których

20 W 2012 r. na potrzeby serii komiksowej *Dawn of the Jedi* wyróżniono jeszcze Ery Przed Powstaniem Republiki.

rozgrywa się akcja oryginalnej (bądź starej) filmowej trylogii „Gwiezdných Wojen”. Era Nowej Republiki opisywała okres od *Powrotu Jedi* do wspomnianej już „Nowej Ery Jedi”, która jako taka funkcjonowała również jako osobna Era. Wreszcie na koniec mieliśmy Erę Dziedzictwa, która w założeniu twórców miała przesuwac ciężar fabularny na inne postacie i inne problemy; opisywani w poprzednich czterech erach bohaterowie stali się bowiem zbyt wiekowi, żeby ich kolejne przygody mogły być wiarygodne. Stąd też Era ta nie miała górnej granicy i w założeniach miała się skupiać na losach potomków głównych bohaterów sagi.

Wracając do badania, odpowiedzi ankietowanych bardziej obrazowały oczekiwania odbiorców niż realne preferencje i w połowie przypadków rozkładały się mniej więcej po równo (21–26%). Tam, gdzie ta średnia została przekroczona, wydano po prostu mało książek i rynek nie był nimi nasycony.

Kolejne pytanie warto omówić w oparciu o poszczególne odpowiedzi²¹.

	1	2	3	4	5	6
Jakością wydania	27%	16%	19%	15%	11%	11%

Czym kierujesz się przy wyborze książek?

Zasadniczo najwięcej ankietowanych przykładało znikomą bądź niewielką wagę do jakości wykonania. Wynika z tego, że odbiorcy raczej nie zastanawiali się nad estetyką woluminu, co z jednej strony wydaje się dziwne – literatura gwiezdnowojenna w założeniu miała być towarem ekskluzywnym, powinna więc być ujednolicona, estetycznie wysublimowana i odpowiadająca gustom docelowego odbiorcy, a przede wszystkim – ładnie i konsekwentnie prezentować się w kontekście estetyki innych pozycji. Dla czytelników jednak forma książki nie miała tak dużego znaczenia jak atrakcyjność prezentowanej fabuły.

	1	2	3	4	5	6
Erą	10%	7%	17%	14%	25%	26%
Bohaterami	9%	10%	16%	15%	26%	23%

Zestawiliśmy te kategorie razem, miały one bowiem porównywalne wyniki. W obu przypadkach najwięcej ankietowanych sugerowało się zarówno występowaniem znanych (bądź nieznaných) bohaterów, jak i formą wyjściową świata przedstawionego, ustaloną w postaci konkretnej Ery. Można więc zaryzykować uogólnienie dotyczące sposobu doboru literatury przez fana „Gwiezdných Wojen”; istotne były dla niego przede wszystkim postacie i wydarzenia (czego dowód będziemy mieli zresztą w dalszych analizach).

21 W tej i kolejnych 10 statystykach korzystamy ze wspólnego dyferencjału, opartego na skali 1–6 (gdzie 1 – w ogóle nie gra roli, 6 – gra decydującą rolę).

	1	2	3	4	5	6
Nazwiskiem autora	28%	10%	19%	20%	20%	4%

Widać tu wyraźnie, że nazwisko autora nie było najważniejsze – a czasem wręcz mało ważne – co potwierdza wcześniejsze określenie preferencji.

	1	2	3	4	5	6
Znajomością innych książek autora	24%	10%	23%	19%	16%	8%

Przy tej odpowiedzi mamy właściwie do czynienia z analogiczną sytuacją. Można wręcz stwierdzić, że erudycja oparta na znajomości dorobku danego autora miała znaczenie marginalne, co najprawdopodobniej oznaczało, że czytelnicy nie kierowali się bezpośrednio stylem pisarza czy jakością produkowanej przez niego literatury.

	1	2	3	4	5	6
Chęcią kontynuowania serii	5%	3%	10%	15%	22%	45%

Ten rozkład preferencji nie wydaje się zaskakujący. Potwierdza tylko, że seryjność w literaturze osadzonej w realiach „Gwiezdných Wojen” była cechą nadrzędną i że kontynuowanie lektury wiązało się głównie z chęcią poznania dalszych losów bohaterów.

	1	2	3	4	5	6
Recenzją	29%	20%	24%	9%	14%	4%
Opinią innych fanów	25%	10%	28%	20%	10%	6%

Te wyniki potwierdzają tylko, że fani „Gwiezdných Wojen”, jeśli nawet czytali internetowe recenzje lub opinie, to nie kierowali się nimi przy wyborze lektury. Odsyła nas to do – charakterystycznego dla kultury funkcjonującej w obiegu popularnym – prawa serii. Koresponduje to również z odpowiedziami na pytanie o formę wydawniczą, gdzie – mimo wszystko – trylogie i dłuższe serie wydawnicze wiodły wyraźny prym nad pojedynczymi historiami. Jak się okazało, ciągłość fabularna i conceptualna wyrażana przez kontynuację losów poszczególnych bohaterów lub ewentualnie odwołania do sytuacji, w których znalazły się inne postacie, była ważniejsza niż opinie czy recenzje dotyczące poszczególnych powieści. Jest to dosyć intrygująca konstatacja, zważywszy na fakt, że czytelnicy chętnie wypowiadali swoje opinie na temat danych książek, ujmując je w dość arbitralne tony; mogłoby się więc wydawać, że ich refleksje miały jakiś wpływ na chęć przyswajania sobie kolejnych tekstów. Tymczasem badania wskazują, że tak nie było; jedynie 16–18% ankietowanych zwracało na to baczniejszą uwagę, ponad jedna trzecia (bo 35%) nie przywiązywała wagi do opinii innych fanów, a niemal połowa (49%) do recenzji.

Choć różnice między tymi wynikami nie były niczym nowym – opinie i recenzje nieformalne zawsze są bardziej wiarygodne niż formalne – to jednak nie da się ukryć, że ta forma polecenia w przypadku literatury osadzonej w realiach „Gwiezdných Wojen” była mało efektywna.

Poza chęcią kontynuowania serii dodatkową motywacją sięgania po kolejne książki mogła być chęć zwiększenia swojej erudycji gwiezdnowojennej i wyrażenia opinii o tej czy innej pozycji. W świetle wcześniejszych obserwacji można było zauważyć, że powstawał w ten sposób swoisty konglomerat recenzyjny, w którym żadnego zdania się nie faworyzowało. Innymi słowy, każdy mógł się na dany temat wypowiedzieć, ale wypowiedzi te odnosiły umiarkowany – bądź wręcz nikły w przypadku recenzji – skutek.

	1	2	3	4	5	6
Data wydania	72%	8%	12%	5%	1%	2%

Powyższe wyniki nie pozostawiają wątpliwości. Dla większości fanów data wydania danej powieści nie wpływała na jej wybór, a ci nieliczni, którzy brali to kryterium pod uwagę, najprawdopodobniej byli z gwiezdnowojennymi powieściami na bieżąco. Może to oznaczać, że choć powieści osadzone w realiach „Gwiezdných Wojen” były wydawane regularnie, ich odbiór nie tracił na aktualności, a każda kolejna książka mogła wnieść coś nowego do gwiezdnowojennej erudycji danego fana.

	1	2	3	4	5	6
Odniesieniami do innych książek	16%	15%	17%	29%	17%	7%
Odniesieniami do komiksów, gier itp.	15%	14%	14%	31%	15%	9%

Przy tych preferencjach głosy rozkładały się mniej więcej równomiernie, co może oznaczać, że choć czytelnicy wychwytywali tego typu „smaczki”, to nie kierowali się nimi bezpośrednio. Może to prowadzić do stwierdzenia, że koherencja świata przedstawionego była preferowana, ale nie pożądana.

W kolejnym pytaniu istotne były nie tyle kwestie konstytuujące realne preferencje ankietowanych, ile odczucia bardziej bezpośrednie, związane z natychmiastową recepcją określonych aspektów gwiezdnowojennej literatury i rzutujących na późniejszą ocenę danej książki.

	1	2	3	4	5	6
Porównaniem do kinowych gw	24%	19%	14%	19%	15%	9%
Porównaniem do innych książek autora	24%	10%	25%	25%	14%	2%

Czym kierujesz się przy ocenie książek?

Wyniki są do siebie zbliżone, z lekką przewagą dla porównań do innych książek danego autora. Mogło to wynikać z tego, że przy ocenianiu czytelnicy zwracali większą uwagę na styl niż na wierność filmom Lucasa. Wiazało się to z powszechną w popkulturze tendencją do oderwania dzieła od jego twórcy i rekontekstualizacji w obrębie danego systemu tekstów, w tym przypadku – systemu rozrywkowego „Gwiezdných Wojen”. Innymi słowy, twórca książki czy filmu jest osobą rozpoznawalną, nośnikiem pewnych oczekiwań i spekulacji, ale nie stanowi punktu odniesienia dla treści czy jakości aktualnie odczytywanego (aktualizowanego) tekstu literackiego.

	1	2	3	4	5	6
Porównaniem do innych książek serii	8%	7%	18%	32%	29%	5%

Tutaj wyniki rozkładały się nieco inaczej. Widoczne było, że wpiśywanie się w seryjność książek gwiezdnowojennych było traktowane poważnie, choć tylko 5% ankietowanych uważało je za kluczowe w swojej ocenie. Mogło to wynikać z faktu, że całości konceptualne, jakimi są serie wydawnicze, posiadają pewną ciągłość fabularną, która sama w sobie stanowi swoistą płaszczyznę porównawczą. Była to więc jedna z głównych determinant jakości dzieła, nie wiodła jednak prymu.

	1	2	3	4	5	6
Nawiązaniem do EU	10%	7%	14%	24%	26%	19%

EU (*Expanded Universe*) oznacza całość zbioru tekstów kultury osadzonych w realiach „Gwiezdných Wojen”, które nie są filmami wyreżyserowanymi czy wyprodukowanymi przez Lucasa. W rozumieniu twórców i odbiorców tego systemu rozrywkowego teksty te mają uzupełniać i rozwijać wykreowany w filmach świat przedstawiony, coraz częściej jednak odwołują się do innych, uznanych już za powszechnie znane i cenione elementów gwiezdnowojennego uniwersum. Potęguje to – wpisaną w teksty popkultury – autoreferencyjność i dostarcza satysfakcji odbiorcy, który może odnajdywać przyjemność w rozpoznawaniu poszczególnych elementów innych tekstów w aktualizowanym przez siebie dziele. I jak pokazały powyższe wyniki, spójność świata przedstawionego też jest z reguły była odbierana pozytywnie, choć nie waloryzowana na pierwszym miejscu na pierwszym miejscu. Co zaś ciekawe, jedna dziesiąta ankietowanych w ogóle nie zwróciła na to uwagi, co może prowadzić do stwierdzenia, że znajomość uniwersum nie była niezbędna do czerpania pełni satysfakcji z lektury.

	1	2	3	4	5	6
Sposobem pisania dialogów	7%	6%	16%	20%	28%	23%
Opisami bohaterów	6%	6%	17%	28%	28%	15%
Opisami akcji	5%	2%	11%	18%	35%	28%

W tych trzech przypadkach mieliśmy do czynienia z ciekawym zjawiskiem. Choć styl autora nie był istotny przy wyborze literatury (jak pamiętamy, w tym aspekcie decydowała seryjność), to – jak się okazało – miał on znaczenie przy ocenie. Najistotniejsze były dialogi i akcja (51–63%), co wydaje się być zresztą charakterystyczne dla literatury popularnej, stawiającej na dynamikę i tempo narracji. Choć generalizowanie tego typu tendencji może być swoistym nadużyciem, bardzo prawdopodobne, że żywiołowa, często przeplatana dialogami akcja odnosi się do wrażeń towarzyszących recepcji filmów. Co jednak interesujące, opisy bohaterów miały tutaj niemal równe znaczenie, co mogło się wiązać z żywiołem narracji literackiej.

	1	2	3	4	5	6
Jakością tłumaczenia	11%	2%	19%	22%	27%	19%

Ocena tłumaczenia jest dość istotna, zwłaszcza w Polsce. Jakość przekładów literatury osadzonej w realiach „Gwiezdných Wojen” zmieniała się przez lata, a wiele błędów czy nieścisłości (w roli anegdoty funkcjonują już takie pomyłki, jak zmiany płci poszczególnych postaci wskutek błędu tłumacza) wynikało często z rozbieżności między intencjami samych tłumaczy, jak i redaktorów zatrudnionych w wydawnictwie Amber. Wśród wielokrotnie przytaczanych na forach internetowych – między innymi właśnie na Bastionie Polskich Fanów Star Wars – przykładów wypaczeń w polskich tłumaczeniach tych książek wymienia się nagminne zastępowanie słowa „droid” „robotem”, niekonsekwencje w tłumaczeniu nazwy „Rogue Squadron” (przekładanej m.in. jako Żelazny Dywizjon, Eskadra Hultajów czy Eskadra Łobuzów) czy też pisanie nazwy własnej „Wookiee” bez ostatniej litery. Wyniki badań pokazały, że troska o wierność tłumaczeń była dla ankietowanych względnie istotna i zwracali oni na nią uwagę przy ocenie książek, choć tylko 19% badanych traktowało ją jako kluczową dla swojej opinii.

	1	2	3	4	5	6
Jakością wydania	21%	14%	30%	18%	9%	8%

I znów – jedynie niewielka część ankietowanych (17%) brała pod uwagę estetykę książki gwiezdnowej przy formułowaniu swojej oceny. Mogło to być efektem wcześniej postawionej diagnozy, jakoby to fabuła i chęć poznania kolejnych perypetii poszczególnych bohaterów były głównymi motorami zainteresowania kolejnymi książkami. Tym samym można zaryzykować stwierdzenie, że jakość wydania była dla czytelników kwestią wtórną, gdyż nie mieli oni zamiaru powracać do danej pozycji. Stanowi to przy okazji dowód na to, że ekskluzywne, nierzad-

bibliofilskie wydania poszczególnych powieści²² nie byłyby przedsięwzięciem dochodowym, choć zapewne część fanów „Gwiezdných Wojen” by je sobie chwaliła.

Obok klucza doboru powieści gwiezdnowojennych i kryteriów ich oceny, z punktu widzenia analizy recepcji ważny – jeśli nie najważniejszy – był również aspekt postulatyczny, czyli oczekiwania względem literatury tego typu formułowane na wysokim poziomie ogólności. Kwestia ta miała wbrew pozorom niewiele wspólnego z faktycznymi preferencjami czytelnickimi, odnosiła się bowiem raczej do renomy powieści osadzonych w realiach „Gwiezdných Wojen”, rozumianych tutaj jako odrębny gatunek czy typ literatury.

**Czego oczekujesz
po każdej nowej
książce z cyklu
„Gwiezdne Wojny”?**

	1	2	3	4	5	6
Spójności z innymi książkami	3%	3%	1%	5%	15%	73%

Wyniki te ukazują, że postulat koherencyjności świata przedstawionego jest bezwzględnie istotny. Nie wydaje się to niczym zaskakującym; jak wykazaliśmy wcześniej, literatura tego typu opiera się w znacznym stopniu na autoreferencyjności, zatem konsekwencja w przytaczaniu poszczególnych wydarzeń i trzymaniu się ich mniej lub bardziej ujednoliconej wersji jest szczególnie ceniona. Pozwala to czytelnikowi śledzić losy bohaterów bez konieczności zatrzymywania się nad kwestiami natury logicznej czy formalnej, może więc przyczynić się do czerpania większej przyjemności z poznawania fabuły. Oczywiście, pewne zaburzenia transparenecyjności narracji – jak chociażby ograniczona polifonia – czasem występują, nie mają one jednak nic wspólnego z zaburzeniami wewnętrznej logiki świata przedstawionego, czyli właśnie koherencji opisywanego w powieściach uniwersum; ta wydaje się zjawiskiem szczególnie pożądanym.

	1	2	3	4	5	6
Znanych bohaterów	14%	17%	25%	21%	11%	13%
Nowych bohaterów	6%	5%	28%	28%	23%	8%

Obecność na kartach powieści znanych bohaterów wydaje się ambiwalentna, głosy ankietowanych rozłożyły się mniej więcej po równo z delikatną przewagą środkowych odpowiedzi. Na tym tle widać nato-

22 Jest to stała praktyka stosowana w amerykańskich wydaniach literatury gwiezdnowojennej. Każda kolejna książka miała w Stanach Zjednoczonych *de facto* dwie premiery: w wersji z twardą i miękką oprawą. Najczęściej w tych drugich, które pojawiają się na rynku jakiś czas po wersjach w twardej oprawie, drukowane są jakieś dodatkowe materiały; wywiady z autorami, fragmenty kolejnego tomu cyklu czy dodatkowe opowiadania.

miast, że czytelnicy raczej pozytywnie odczuwali występowanie bohaterów nowych, którzy mogli wnieść coś nowego do fabuły czy też urozmaicić narrację. Mogło to wynikać z podnoszonego nieraz postulatu innowacyjności w literaturze gwiezdnowojennej, warto jednak zwrócić uwagę, że tendencja ta nie była dominująca. Można więc założyć, że choć nowi bohaterowie byli nieco cieplej postrzegani, to nie wiązało się to z żadną ogólną tendencją.

	1	2	3	4	5	6
Mieszania gatunków	22%	13%	18%	19%	15%	13%

Tutaj również nie było zbyt wielkich wahań, można jednak przyjąć, że innowacje o charakterze genologicznym odbierane były raczej z dystansem. Mogło to wynikać z z czytelniczego doświadczenia – eksperymenty ze stylistyką gatunkową w „Gwiezdnym Wojnach” często kończyły się umiarkowanym powodzeniem. Nie da się też ukryć, że samo dziedzictwo gatunkowe literatury gwiezdnowojennej, określane ogólnie jako *space opera*, wymuszało określoną stylistykę, którą nie zawsze można było połączyć z innymi normami gatunkowymi.

	1	2	3	4	5	6
Akcji	1%	2%	9%	30%	35%	22%
Dynamiki	0%	2%	8%	24%	29%	36%

W przypadku tych dwóch opcji rozkład odpowiedzi raczej nie pozostawia wątpliwości. Jak sobie zresztą wcześniej powiedzieliśmy, działanie, dynamika, akcja i wszystkie zjawiska zwiększające tempo wydarzeń były atrakcjami oczekiwanymi przez czytelników literatury gwiezdnowojennej. Można zatem przyjąć założenie, że wynikało to z konwencji filmów Lucasa stanowiących w znacznym stopniu pierwowzór narracyjny i fabularny wielu pierwszych powieści osadzonych w realiach „Gwiezdnym Wojen”, skupionych przede wszystkim na częstych zwrotach akcji i relatywnie szybkim tempie wydarzeń. Późniejsze pozycje wydają się – z nielicznymi wyjątkami – kontynuować tę tradycję.

	1	2	3	4	5	6
Humoru	7%	8%	17%	29%	24%	15%
Powagi	6%	13%	19%	34%	19%	9%

W obu przypadkach rozkład odpowiedzi udzielanych przez ankietowanych jest o tyle ciekawy, że głosy rozdzielone były równomiernie; da się jednak zauważyć, że humor w powieściach gwiezdnowojennych był nieco życzliwiej przyjmowany niż powaga i patos. Mogło to się wiązać z faktem, że była to ostatecznie literatura rozrywkowa mająca służyć miłemu spędzaniu czasu, czytelnicy mogli więc w większym stopniu

oczekiwać po niej wytchnienia i niezobowiązującej lektury niż ewokowania emocji.

	1	2	3	4	5	6
Nawiązań do filmów	12%	13%	24%	21%	14%	15%
Nawiązań do EU	7%	3%	16%	16%	31%	27%

Kwestia nawiązań była ogólnie dość niejednoznaczna i nie uwidoczniła się tu żadna szczególnie wyrazista tendencja. Można było jednak zauważyć, że o ile „filmowość” narracji raczej nie była faworyzowana, o tyle dość serdecznie przyjmowane były odniesienia do innych książek, komiksów, gier itp. Mogło to wynikać przede wszystkim ze wspomnianego wcześniej postulatu koherencyjności powieści gwiazdnowojennych, nie była to też jednak wartość autoteliczna. Konkretna, dostarczająca rozrywki fabuła wydawała się być dla ankietowanych nieco bardziej istotna niż głębokie zakorzenienie w uniwersum oraz niuanse, które mogą wychwycić jedynie odbiorcy o rozległej, gwiazdnowojennej erudycji.

	1	2	3	4	5	6
Nawiązań do literatury światowej	42%	25%	16%	8%	7%	2%

Taki wynik może wskazywać na dwie kwestie: albo czytelnicy uważali książki osadzone w realiach „Gwiezdných Wojen” za pozycje wyabstrahowane z literatury światowej (co mogło się wiązać z powszechnym wciąż przekonaniem, że kultura popularna jest namiastką kultury wysokiej), albo nie byli dostatecznie zapoznani z kanonem literackim, żeby móc o tym wyrokować. Ta druga opcja wydaje się bardziej prawdopodobna, jako że przeciętny czytelnik powieści gwiazdnowojennych – będący osobą młodą, studiującą lub pracującą – mógł nie mieć czasu na aktualizację swojej erudycji z zakresu literatury światowej (niezależnie od tego, czy funkcjonuje ona w obiegu popularnym czy wysokoartystycznym), nie oczekiwał też jej elementów w powieściach, których lekturę traktował jako formę rozrywki.

	1	2	3	4	5	6
Barwnych opisów	9%	4%	26%	28%	22%	10%

Taki rozkład odpowiedzi wynika z wcześniejszych postulatów dynamiki i akcji. Barwne opisy były wysoko oceniane, ale nie stanowiły szczególnej wartości, co mogło się wiązać z faktem, że jako takie spowalniały akcję i chociaż uzupełniały wiedzę o uniwersum „Gwiezdných Wojen”, to jednak czytelnicy preferowali opisy akcji. To mogło mieć związek ze wspomnianą już specyfiką tego typu literatury czy innych popularnych systemów rozrywkowych, których uniwersa opierają się głównie na konflikcie, więc i odbiorcy tę konfliktowość wartościują dodatnio.

Obok postulatów pozytywnych warto jeszcze – celem pełniejszego poznania charakteru recepcji literatury gwiazdnowojennej – poznać opinię ankietowanych dotyczącą szeroko pojętych wad książek osadzonych w tym systemie rozrywkowym. Może ona dać wyobrażenie o poziomie krytycyzmu, z jakim fani tego typu literatury podchodzą do swoich zainteresowań. Spośród propozycji podanych w poniższym pytaniu ankietowani mieli wybrać do pięciu odpowiedzi.

Powtarzalności	56%
Niekonsekwencji	70%
Długich opisów	23%
Sztywnych dialogów	54%
Papierowych postaci	46%
Braku realizmu	19%
Długich serii	18%
Nadmiaru nawiązań	14%
Braku nawiązań	34%
Dziwnych tłumaczeń	57%
Jakości wydania	9%

Czego najbardziej nie lubisz w książkach z cyklu „Gwiezdne Wojny”?

Jakość wydania – jak zdołaliśmy się już przekonać – była w tym przypadku najmniej istotna i jedynie 9% ankietowanych wartościowało ją negatywnie. Czytelnikom na ogół wydawał się też nie przeszkadzać brak realizmu, co mogło z pozoru dziwić, jednak w przypadku wewnętrznie koherentnych i autoreferencyjnych tekstów przynależnych do systemu rozrywkowego opartego na konwencji *space opery* kategoria realistyczności wydarzeń wydawała się nieprzystająca; odnosiła się bowiem do norm zewnętrznych wobec danego uniwersum, które jako takie nie były niezbędne do jego sprawnej recepcji (co nie zmienia oczywiście faktu, że według badań niemal jedna piąta ankietowanych odwoływała się do zewnętrznych układów odniesienia). Wobec nadmiaru nawiązań negatywnie ustosunkowało się jedynie 14% ankietowanych i można domniemywać, że takiej odpowiedzi udzieliły osoby o relatywnie niewielkiej liczbie przeczytanych książek, które tym samym nie odnajdowały satysfakcji w tropieniu odwołań o charakterze intertekstualnym, mogły natomiast poczytywać je jako swoistą przeszkodę w płynnej recepcji dzieła. Przeciwnie długim seriom wypowiedziało się jedynie 18% ankietowanych, co w świetle odpowiedzi na pytanie o preferowane formy wydawnicze może oznaczać, że relatywnie niewielu czytelników postrzegało seryjność jako determinantę jakości literatury gwiazdnowojennej, a ich preferencje w tym względzie odgrywały drugo- lub trzeciorzędną rolę. Bardziej irytowała ich powtarzalność pomysłów (56%), co zgadza się ze wspomnianym już postulatem innowacyjności tej literatury, i brak nawiązań (34%),

na co wskazywał postulat koherencji. Co ciekawe, tego typu wartościowanie z rzadka pojawiało się przy badaniu jednostkowych ocen książek gwiazdnowojennych. Mniej więcej połowa respondentów odpowiedziała, że nie lubi, gdy powieści osadzone w realiach „Gwiezdných Wojen” cechują się niedostatkami warsztatowymi, takimi jak sztuczne dialogi (54%), niekonsekwencje w tłumaczeniach (57%), nieco mniejszej liczbie (46%) przeszkadzały papierowe postacie, a tylko 23% – długie opisy. Najbardziej niepożądaną cechą książek gwiazdnowojennych okazały się niekonsekwencje fabularne (70%), co odsyła nas ponownie do kwestii koherencyjności i pokrywa się z oczekiwaniami względem chyba każdego zbioru tekstów opowiadających o teoretycznie spójnym, wieloaspektowym uniwersum.

Pewne rozbieżności między odpowiedziami ankietowanych na ostatnie pytanie a rezultatami analizy wcześniejszych kwestii mogły wynikać ze swego rodzaju dwutorowości percepcji systemu rozrywkowego „Gwiezdných Wojen”; a także – jak się wydaje – innych tego typu popularnych uniwersów. Przede wszystkim na uwagę zasługuje fakt, że odbiorcy wydawali się postrzegać literaturę gwiazdnowojenną jako efekt swego rodzaju kultury konwergencji, rozproszoną i nie do końca homogeniczną sieć poszczególnych tekstów, do której odnosili się na swój sposób i wobec której mieli określone oczekiwania. Te same oczekiwania ulegały pewnym przeobrażeniom, gdy dochodziło do skonfrontowania ich z konkretnym tekstem będącym częścią tej sieci; stawał się on aktualizowanym przez odbiorcę, jednostkowym konstruktym, w którym mogły – ale nie musiały – manifestować się określone wady i zalety samego systemu. Tym samym na poziomie jednej powieści znaczenie miały inne elementy, podlegały one również odmiennemu wartościowaniu. Wydaje się, że to cecha każdego tekstu kultury cechującego się seryjnością (rozumianą jako referencyjność względem większej struktury konceptualizacyjnej, organizującej narrację): poszczególne elementy serii są wartościowane na jej tle, ale także po części jako indywidualne, autoteliczne konstrukty, i odwrotnie – recepcja pojedynczych elementów sieci wpływa na – często przeprowadzaną zgodnie z nieco innymi kryteriami – recepcję sieci *sensu largo*.

Nie zmienia to jednak faktu, że na podstawie omówionych wyżej badań możemy pokusić się o sformułowanie zasad rządzących recepcją literatury osadzonej w realiach „Gwiezdných Wojen” w obszarze wspólnym dla odbioru zarówno jednostkowych tekstów, jak i całych serii. U podstaw warunków recepcji tego typu tekstów leży chęć pogłębienia przez odbiorcę własnej gwiazdnowojennej erudycji, która ma charakter ilościowy. Odbiorca ceni sobie seryjność fabuł i narracji, lubi też uzupełniać miejsca puste w swoim stanie wiedzy na temat uniwersum „Gwiezdných Wojen”; jednak to chęć kontynuowania serii i poznania dalszych losów bohaterów jest jego główną motywacją. Bardziej niż ekskluzywność czy jakość produktu, jakim jest

książka popularna, ceni on ją jako nośnik określonych fabuł i – zaspokoiwszy potrzebę zapoznania się z tym materiałem – z rzadka traktuje ją jako przedmiot kolekcjonerski; stąd też nie zależy mu na jego jakości. Preferuje koherencyjność świata przedstawionego, jednak – mimo postulowania swojej innowacyjności – jest dość konserwatywny w swoich ocenach. Ceni autoreferencyjność tego typu literatury, stąd też rzadko szuka odniesień do zewnętrznych względem „Gwiezdných Wojen” tekstów kultury. Potrzeba postrzegania uniwersum jako spójnej całości sprawia również, że nieco bardziej preferuje fabularne nawiązania do innych tekstów literackich (ale też komiksów, gier itp.) niż do filmów. Niewielkie znaczenie ma dla niego nazwisko autora, jeszcze mniejsze – data wydania książki. Podstawowym atrybutem wartościowanym pozytywnie jest niewymagająca, pełna akcji i dynamiki rozrywka z elementami humoru, która pozwoli na nieskrępowane i bezrefleksyjne czerpanie przyjemności z lektury, swego rodzaju „inflacji” w charakterystycznym dla „Gwiezdných Wojen” jądrze monomitu²³.

Warto tutaj jeszcze raz przypomnieć, że po głośnej decyzji przedstawicieli firmy Lucasfilm z 26 kwietnia 2014 r. cała dotychczasowa literatura gwiezdnowojenna została opatrzona szyldem *Legends* i wyłączona z oficjalnego kontinuum wydarzeń. Oznacza to, że jeśli traktować powieści osadzone w realiach „Gwiezdných Wojen” globalnie, to wyniki tych badań – jeśli by je przeprowadzić ponownie – mogłyby się różnić; również dlatego, że licencje na publikacje gwiezdnowojenne otrzymały inne wydawnictwa niż Amber, co wpłynęło chociażby na jakość wydawniczą.

Premiera *Przebudzenia Mocy* (*Star Wars: The Force Awakens*, reż. J. J. Abrams, USA 2015) – siódmego epizodu „Gwiezdných Wojen” – oraz pierwszego w historii kinowego *spin-offa* sagi pt. *Łotr 1. Gwiezdne wojny – historie* (*Rogue one: A Star Wars Story*, reż. G. Edwards, USA 2016) oznaczała wprawdzie nadejście nowej fali sympatyków marki, ale też charakter i estetyka nowych filmowych narracji wyraźnie odnosiła się do wspomnień i wrażliwościstarszych fanów. Można więc założyć, że obraz odbiorcy literatury osadzonej w tym uniwersum od czasu badania – nawet jeśli się zmienił – to wciąż jest kształtowany przez podobne czynniki. Wyłaniający się z powyższej ankiety profil czytelnika literatury gwiezdnowojennej wydaje się jednak stabilny i choć jego dokładniejsza analiza niewątpliwie wymaga dalszych badań, to zaprezentowana tutaj sylwetka czytelnika wciąż może być reprezentatywna dla społeczności odbiorców literatury gwiezdnowojennej, ale również innego rodzaju literackich (czy transmedialnych) uniwersów funkcjonujących w obiegu popularnym. W innym przypadku zaś posłużyć może za istotny kontekst historyczny dla współczesnej recepcji powieści osadzonych w realiach „Gwiezdných Wojen”.

23 Por. J. Campbell, *op. cit.*

Alicja Bańczyk

Uniwersytet Jagielloński

Hollywoodzka superprodukcja kontra francuski sceptycyzm, czyli rzecz o recepcji „Gwiezdných Wojen” we Francji

Abstrakt

Fenomen „Gwiezdných Wojen” uważany jest za ogólnoświatowy. Jednak w społeczności Francji, która na ogół bardzo sceptycznie nastawiona jest do hollywoodzkich filmów, woląc od nich rodzime produkcje, również w przypadku „Gwiezdných Wojen” daje się zaobserwować inne tendencje niż w innych krajach Europy czy Ameryce. Celem artykułu jest zbadanie społeczności fanów tej kultowej franczyzy we Francji, śledząc ich działalność na francuskojęzycznych forach internetowych, stronach fanklubów itd., zwracając przy tym szczególnie uwagę na profil wiekowy fanów i organizowane przez nich eventy, konwenty itd. Chciałabym także prześledzić jak oglądalność filmowych *Gwiezdných wojen* (ilość zakupionych biletów do kin, płyt i kaset) ma się do oglądalności produkcji francuskich tego gatunku, takich jak np. *Piąty element*, i tym samym sprawdzić, czy prawdą jest teza stawiana na wielu forach internetowych we Francji, o tym, że w tym kraju nie ma czegoś takiego jak fenomen „Gwiezdných Wojen”.

Słowa kluczowe

recepcja ~ Francja
~ fenomen ~ sceptycyzm
~ „Gwiezdne Wojny”

Hollywoodzka superprodukcja kontra francuski sceptycyzm, czyli rzecz o recepcji „Gwiezdných Wojen” we Francji

„Ja chciałabym poznać przyszłość, polecieć w kosmos, a najbardziej na świecie chciałabym pocałować Hana Solo”. Te słowa wypowiada 11-letnia Albertine w filmie Julie Delpy *Skylab* (Francja 2011, reż. J. Delpy), spytana przez swojego kuzyna, co chciałaby zrobić, zanim spadnie satelita i nadejdzie koniec świata. Marzenie to, całkiem zrozumiałe dla większości przedstawicielek płci pięknej, które zobaczyły *Gwiezdne wojny*, jest jednak zastanawiające w kontekście tego, że wypowiedziała je mała Francuzka. Bo czy możliwe byłoby, że przedstawicielka tej nacji była na tyle zafascynowana hollywoodzką sagą, żeby na myśl przyszło jej właśnie najpierw coś takiego? Co więcej, czy możliwym jest, żeby francuskie dzieci, wychowane na Tintinie i Asterixie, kochały bohaterów amerykańskich filmów? Czy możliwe jest w ogóle, żeby Francuz lubił „Gwiezdne Wojny”?

Na początku należałoby się zastanowić, jaki jest typowy Francuz. Co lubi? Jak spędza swój czas wolny? Jakie filmy ogląda? Już krótka obserwacja przedstawicieli tej nacji pozwala na stwierdzenie, że typowy Francuz lubi to, co francuskie; jadąc do pracy Peugeotem lub Citroenem słucha płynącej z radia francuskiej muzyki, wielbi francuskie kino, a jego żona używa francuskich perfum. Choć oboje mówią w obcych językach, to starają się tego nie robić, unikając zagranicznych wtrąceń nawet w zwykłej rozmowie. Typowy Francuz jest dumny z tego, kim jest. Generał Jacques de Gaulle powiedział kiedyś, że „bez wielkości Francja nie byłaby Francją”¹. Francuz nie lubi zatem, gdy coś lub ktoś udowadnia, że Francja bynajmniej wielka nie jest.

To tutaj chyba należy szukać zarodka antypatii, jaką naród znad Sekwany darzy imperialistyczną Amerykę. Dla potrzeb tego atykułu istotny jest jednak inny aspekt tej awersji, który Sophie Meunier z Prin-

1 Cyt za: J. Forbes, N. Hewlett, F. Nectoux, *Contemporary France*, Harlow 2001, s. 65

ceton University – w swojej pracy *Anti-americanism in France* – nazywa „antyamerykanizmem nostalgicznym” (*nostalgic anti-Americanism*), uzasadniając, że Francuzi nie lubią Amerykanów za to, że, przekształcając tradycyjną kulturę, zdehumanizowali ją i odcięli od jej naturalnych korzeni². Oczywiście mowa tu o tych korzeniach, które wychodziły z francuskiej ziemi. Język Balzaka poprzez popularyzację amerykańskiej popkultury utracił status języka międzynarodowego, a francuskie kino, choćby to najambitniejsze, nie może rywalizować z hollywoodzkimi superprodukcjami. Dowartościowując rodzimą kulturę, Francuzi wciąż starają się umniejszać tę zza oceanu.

Gwiezdne wojny są filmem typowo amerykańskim, zrealizowanym według norm pretendujących do miana ogólnoświatowych, a które Stephen Prince nazywa, „american film style”³. Stąd też może wziąć się francuska niechęć do „Gwiezdných Wojen”, będących w oczach Francuzów właśnie taką typowo hollywoodzką produkcją, stworzoną dla mas publiczności na całym świecie.

Sadze George’a Lucasa zarzuca się nad Sekwaną przede wszystkim to, że nie wnosi ona niczego nowego do światowej kinematografii, będąc po prostu kolejnym – bardzo miernym zresztą – westernem, który od innych filmów tego gatunku różni jedynie fakt, iż akcja osadzona jest w przestrzeni kosmicznej. Strzelaniny z blasterów, rycerze Jedi walczący w obronie ładu i pokoju czy też ubrany w dziwaczną kamizelkę Han Solo z pistoletem kołyszającym mu się koło pasa jawią się Francuzom niczym postaci wyjęte prosto z filmów z Clintem Eastwoodem. Na forum JudgeHype w wątku poświęconym „Gwiezdným wojnom” możemy znaleźć opinię użytkownika Sirapp, który podkreśla: „Nie jesteśmy [my, Francuzi – przyp. A. B.] anglo-saxonami, więc mniej interesują nas sagi i inne westerny”⁴ [tłum. A.B.]. Wypowiedź ta wyraźnie koresponduje z przedstawionymi wcześniej opiniami.

Później nakręconym prequelom zarzuca się z kolei, że moda na kosmiczne westerny panująca w kinematografii w latach 70. i 80. przeminęła wraz z *Battlestarem Galacticą* (chodzi o wersję Glena A. Larsona emitowaną w latach 1978–1979, a nie o późniejszy *remake* emitowany w latach 2004–2009) i *Buckiem Rogersem* (serial emitowany w latach 1979–1981), a w związku z tym nie odpowiadają one już oczekiwaniom publiczności z przełomu XX i XXI w., która oczekuje od kina czegoś zupełnie nowego,

2 S. Meunier, *Anti-americanism in France*, <http://ducis.jhfc.duke.edu/wp-content/uploads/archive/documents/Meunier.pdf> [dostęp: 15.09.2013].

3 S. Prince, *Introduction, word filmmaking and the Hollywood Blockbuster*, „World Literature Today” 2003, No. 77, s. 3.

4 <http://bit.ly/2okoEtd> [dostęp: 15.09.2013].

innego niż kiepskie produkcje naszpikowane efektami specjalnymi⁵. Te części sagi „Gwiezdných Wojen”, które zostały nakręcone w latach 90. dryfują zatem jedynie na fali sukcesu sprzed lat.

Nie można też zapomnieć o fakcie, że Francuzi, jak chyba żadna inna nacja na świecie, niezwykle dbają o czystość swojego języka. Dowodem na to jest powołana do życia w 1635 r. Akademia Francuska, która przez wiele lat za główny cel miała wyznaczone dbanie o niezmienność francuskiego „tak aby stał się on wspólnym dziedzictwem Francuzów i wszystkich tych, którzy go używają”⁶. Specjalna komisja dba też o rozwój słownictwa technicznego, nieustannie poszukując francuskich odpowiedników dla wyrazów, które w większości języków przyjęły się w wersji angielskiej.

Dążeniom, by uczynić wszystko bardziej francuskim, nie oparły się też „Gwiezdne Wojny”. O ile zrozumiałe jest przetłumaczenie tytułu na język rodzimy przed premierą pierwszej części sagi 19 października 1977 r., dzięki czemu na afiszach mogliśmy przeczytać dumne *La guerre des étoiles*, o tyle zupełnie bez sensu zdaje się być przekład imion bohaterów, tak by brzmiały one bardziej z francuska. Tak oto Chwebacca stał się Chiktabbą, a Beru Lars została ochrzczona Béril, co jednak poprawiono w kolejnych częściach. Inni bohaterowie nie mieli tyle szczęścia, co oni. Han Solo na zawsze już stał się brzmiącym nieco brytyjsko Yanem. Można to jeszcze zrozumieć, wiedząc, że w języku francuskim z reguły nie czyta się litery „h” na początku wyrazu i być może był to jedyny sposób, by Solo nie miał na imię An. Nie da się jednak logicznie wytłumaczyć, dlaczego Anakin Skywalker przechodząc na ciemną stronę mocy stał się Darthem Vadorem, i czemu sympatyczny robot protokolarny nosi miano Z6-PO.

Oczywiście we francuskiej wersji językowej pojawiają się też niepożądane przekształcenia dialogów, które powstały podczas tłumaczenia. Na przykład w *Nowej nadziei*, we francuskiej wersji sceny, w której Luke pyta Obi-Wana, czy walczył w wojnach klonów, słyszymy: „Czy walczyłeś w czarnych wojnach?”, co nie ma rzecz jasna żadnego sensu w kontekście całości sagi. Powstaje więc oczywiste pytanie o celowość podobnych zmian.

Niektórzy Francuzi posuwają się jeszcze dalej i nie przepuszczają okazji, by pół żartem, pół serio udowodnić, że film tak popularny jak *Gwiezdne wojny* tak naprawdę narodził się z inspiracji Francją. Bloger Golem w jednym ze swoich wpisów prezentuje nazwy francuskich miejscowości, które czyta się tak jak imiona bohaterów sagi, choć na pierwszy rzut oka tego nie widać (jak przysłało na słowa w języku francuskim).

⁵ *Ibidem*.

⁶ <http://bit.ly/2nZd9ov> [dostęp: 15.09.2013]

Możemy więc odwiedzić miejscowość Choux Bacquat, lub Darquevaudaur, a także przejechać przez dwa miasteczka Annees i Seaulot, które przypadek usytuował na tyle blisko siebie, by ich nazwy znalazły się na jednym drogowskazu. Wiemy, że w historii literatury i filmu podobne przypadki się zdarzały, co czyni teorię Golema dość prawdopodobną, i zaczynamy w nią wierzyć, jednakże do czasu, gdy zobaczymy kolejny wpis, w którym blogger ten pokazuje tablice miejscowości takich jak Pauque Maune, czy Dragonnes Baules⁷.

Takie zabiegi można więc uznać za przykład prób leczenia kompleksów i za chęć podbudowania swego narodowego ego przez pojedyncze jednostki. Należy zatem w tym miejscu zastanowić się, jak odbierają sagę przeciętni Francuzi, którzy nie prezentują publicznie swoich opinii, tak jak czynią to specjaliści z komisji Akademii Francuskiej czy popularni blogerzy. W tym celu warto przyjrzeć się obiektywnym danym, takim jak na przykład liczba widzów, którzy obejrzeli poszczególne części „Gwiezdných Wojen” we Francji.

Najwięcej kinowych foteli było pustych podczas projekcji *Powrotu Jedi* w 1997 r., kiedy pokazywano ulepszoną wersję filmu z 1983 r. Z produkcji premierowych najmniej widzów osiągnęło w 1980 r. *Imperium kontratakuje*, które obejrzało 2,77 miliona widzów⁸. Najwięcej Francuzów, bo 7,28 miliona, przyszło do kin, aby zobaczyć *Mroczne widmo* w 1999 r. Gdy spojrzymy na polskie statystyki i zobaczymy, że początek losów Anakina Skywalkera w naszym kraju zobaczyło 1,37 miliona widzów, to wynik francuski może wydać nam się bardzo dobry. Jednak gdy porównamy je ze statystykami dotyczącym innych produkcji, które pokazywane były we Francji, to zobaczymy, że popularność „Gwiezdných Wojen” jest złudna. Na przykład rodzimą produkcję Francuzów zatytułowaną *Indianin w Paryżu* z 1994 r. z Thierryem Lhermitte’em w roli głównej (reż. H. Palud), która w Polsce nie jest w ogóle znana, obejrzało w kinach nad Sekwaną aż 7,843 miliona widzów. Podobnie rzecz ma się z *Piątym elementem*, produkcją co prawda amerykańsko-francuską, ale w reżyserii Francuza – Luca Bessona, którą mimo niekorzystnych prasowych recenzji obejrzało 7,7 miliona widzów. Dla porównania można dodać, że żadnej z części bijącego rekordu popularności na całym świecie amerykańskiego *Batmana* nie obejrzało we Francji więcej niż 2 miliony widzów.

Nadzwyczajny, jak na Francję, sukces *Mrocznego widma*, Francuzi tłumaczą gigantyczną kampanią promocyjną, jaka towarzyszyła premierze

7 <http://bit.ly/2nZd9ov/> [dostęp 15.09.2013]

8 Wszystkie liczby pochodzą ze statystyk prezentowanych na stronie www.ecrannoir.fr [dostęp: 15.09.2013].

we wszystkich krajach. Widzom obiecano niesamowite efekty specjalne, niezwykłą fabułę oraz odświeżenie sagi i to właśnie te obietnice przyciągnęły tłumy do kin. Na francuskich forach czytamy zaś, że tego typu filmy cieszą się popularnością przez pierwsze tygodnie, gdy trwa rozbudzona reklamami gorączka, potem zaś sale kinowe pustoszeją. Również recenzje prasowe nie pozostawiają złudzeń, aby *Mroczne widmo* przypadło Francuzom do gustu. W „Le Monde” czytamy: „Reżyser poszukuje wyjścia w najbardziej banalny z możliwych sposobów – poprzez zwiększenie ilości obiektów, efektów, znaków wizualnych i graficznych”⁹ [tłum. A. B.]. Inne recenzje, nawet jeśli są pozytywne, to skupiają się raczej na efektach specjalnych oraz grafice, wciąż zarzucając fabule płytkość i niedociągnięcia.

Nie można jednak jednoznacznie powiedzieć, że we Francji saga Lucasa została źle odebrana. Film tak bardzo popularny na całym świecie, którego sukces przekłada się na wysoką sprzedaż setek komiksów i książek, a także prężnie działająca produkcja gadżetów, nie mógł pozostać niezauważony, nawet pomimo tego, że Francja pozostaje zdecydowanie bastionem „wysokiej kultury” (*haute culture*), zaś jej społeczeństwo opornie podchodzi do tworzenia środowisk fanowskich, jak utrzymuje badaczka Nathalie Heinich¹⁰.

O popularności sagi Lucasa we Francji może świadczyć na przykład fakt, że kilkakrotnie odbyły się w tym kraju zloty fanów „Gwiezdných Wojen”. Największe z nich – Star Wars Reunion – miały miejsce w kinie Le Grand Rex w Paryżu w 2005 i 2007 roku. Przyjechali na nie, oprócz rzeszy fanów, także zaproszeni goście, wśród których byli Anthony Daniels (odtwórca roli C-3PO we wszystkich częściach sagi), odpowiedzialny za efekty specjalne Lorne Peterson, a także lokalne francuskie gwiazdy, takie jak Roger Caler, który we francuskiej wersji językowej dubbingował C-3PO, jak również Francis Lax, który użyczył głosu Hanowi Solo.

Francuzi nie są również w tyle, jeśli chodzi o produkcje fanowskich filmów krótkometrażowych i opowiadań osadzonych w świecie „Gwiezdných Wojen”. W tym miejscu warto wspomnieć jedynie o produkcji *Versus: the way to shadow*¹¹. Akcja tego zaledwie 41-minutowego filmu autorstwa Nicolasa Santini i Nicolasa Brunet, przedstawiająca dzieje młodego Jedi Dariusa, który, straciwszy swojego mistrza, próbuje odnaleźć swą ścieżkę, usytuowana jest w czasach początków Rebelii. Film ten wyróżnia się spośród innych podobnych mu produkcji niezwykłą dbałością o efekty specjalne. Cieszy się on zaskakującą popularnością,

9 <http://bit.ly/2pdsnjj> [dostęp: 16.09.2013].

10 N. Heinich, *La culture de la célébrité en France et dans les pays anglophones: Une approche comparative*, „Revue Française de Sociologie” 2011, z. 2, s. 364–365.

11 Film można zobaczyć w serwisie YouTube: <http://bit.ly/20RJv3q> [dostęp: 16.09.2013].

bowiem od internetowej premiery (11 września 2013 r.) w ciągu dwóch tygodni w serwisie Dailymotion obejrzało go ponad 70 tys. widzów. Należy jednak dodać, że produkcja, choć nakręcona w całości na francuskiej ziemi, zrealizowana jest w języku angielskim, by ułatwić odbiór widzom także z innych krajów.

Nie można zapomnieć też o wpływie jaki „Gwiezdne Wojny” wywierają na całą francuską kulturę popularną. Nie chodzi tu tylko o popularność cytatów takich jak „Niech Moc będzie z tobą” (*Que la force soit avec toi*), czy „jestem twoim ojcem” (*Je suis ton père*)¹², które dość regularnie pojawiają się w reklamach i komiksach, czy też o nawiązania do ciemnej i jasnej strony Mocy, które równie dobrze mogą być związane z archetypem cienia zaczerpniętym z teorii struktury osobowościowej Karla Gustava Junga. Nawiązania do „Gwiezdnych Wojen” można bowiem znaleźć w wielu miejscach, nie zawsze oczywiste i łatwo uchwytne. Ze względu na niemożliwość wymienienia wszystkich warto skupić się na tych, które wydają się mniej oczywiste lub bardziej zaskakujące. A do takich niewątpliwie należą te, które można znaleźć we francuskiej muzyce... rap.

Na ten przykład raper Nessbeal w swym utworze *Certifié classique*¹³ poucza tego, który przyjdzie po nim, by nie przeżywał za bardzo tego, co go spotka, zwracając się do niego „mój padawanie”. Piosenkarz Kennedy w utworze *Toucher le ciel*, opisując, co zrobi jeszcze w życiu, podkreśla, że da radę, bo ma moc jak Obi-Wan Kenobi. Raper Lunik poszedł z kolei o krok dalej i wydał cały album zatytułowany *Anakin*, w piosenkach z którego znajdujemy wiele aluzji do kosmicznej sagi; dość wymienić prośby do Obi-Wana o radę oraz pomoc dla kogoś, kto błądzi swoim statkiem.

Jak widać, „Gwiezdne Wojny” są wszędzie. Mimo sceptycznego podejścia, niekorzystnych recenzji prasowych i powszechnych kpín z hollywoodzkich produkcji przemysł gadżetów związanych z sagą wciąż się rozwija, na aukcjach internetowych nadal da się zakupić archiwalne numery „Télé Junior”, do których dołączone były plakaty filmowe, można też poszukiwać biletów na zloty fanów i konwenty. Wypada jednak zauważyć, że te oferty adresowane są raczej do młodszej publiczności, tej, której dzieciństwo przypadało na lata 90., (czyli czas premier prequeli w latach 1999, 2002 i 2005), publiczności, która mniej czuje się obywatelami Francji, a bardziej obywatelami świata. Starsi Francuzi bowiem, którzy w 1977 r. nie poszli tłumnie do kin, by zobaczyć *La guerre des étoiles*,

12 Jak choćby komiksy autorstwa rysownika Andy’ego Boba, zatytułowane *Je suis ton père (Jestem twoim ojcem)* z 2011 r. i *Le père contre-attaque (Ojciec kontratakuję)* z 2012 r., opisujące trudną czasem relację między ojcem i synem (wyd. Vraoum).

13 Utwór dostępny w internecie pod adresem: <http://bit.ly/2pOqC8y> [dostęp: 16.09.2013].

nadal wolą rodzime produkcje z Alanem Delonem i Catherine Deneuve, skutecznie broniąc się przed amerykańizacją ich życia. Francuzom nowego pokolenia, którzy nie unikają amerykańskiej kultury tak bardzo, jak ich rodzice, czy dziadkowie, nie pozostaje natomiast nic innego, jak zakochać się w Hanie Solo, tak jak zrobiła to mała Albertine.

Źródła

- Forbes J., Hewlett N., Nectoux F., *Contemporary France*, Harlow 2001.
- Heinich N., *La culture de la célébrité en France et dans les pays anglophones: Une approche comparative*, „Revue Française de Sociologie” 2011, No. 2.
- Meunier S., *Anti-americanism in France*, <http://ducis.jhfc.duke.edu/wp-content/uploads/archive/documents/Meunier.pdf>.
- Prince S., *Introduction, word filmmaking and the Hollywood Blockbuster*, „World Literature Today” 2003, No. 77.
- <http://www.allocine.fr>
- www.ecrannoir.fr
- http://forum.judgehype.com/judgehype/LaTaverne/phenomene-starwars-sujet_26584_1.htm
- <http://golem13.fr>
- http://www.liberation.fr/culture/1997/02/01/la-deuxieme-guerre-des-etoiles-vingt-ans-apres-sa-sortie-le-premier-episode-remanie-de-la-mythique-t_195478

Summaries

Jędrzej Burszta

Space landscape of strangeness. The problem of race and ethnicity in the Star Wars universe

The essay deals with the problem of race and ethnic relations in the universe of Star Wars. The ethnic and racial dimension presented in the Original Trilogy is constructed on the ideological foundation of American racial politics. The tension between the alien species – symbolically representing the “other” racial minorities – and the main cast of the film, consisting of mostly white protagonists, determines the ethnic landscape of Star Wars in a significant way. However, the prequel trilogy introduces characters who represent “otherness” through the use of ethnic and racist stereotypes. The article analyzes the problem of the changing reception of the racial dimension of the saga, using the critical perspective of cultural studies in relation to the complex history of race relations in the United States, as well as providing an additional context of the modern science fiction cinema of the period.

Keywords

*race ~ racism ~ stereotype
~ ethnic minorities ~
representation ~ figures of
strangeness*

Wojciech Sitek

Icons of popculture in service of ideology. *Top Gun* as a tract about coming of age of American hegemony

Top Gun, the movie that perfectly realised the model of partnership between Pentagon and Hollywood, is often viewed as a propaganda recruitment film which glorifies American political system. However, behind an attractive facade one can find a metaphor of United States citizen maturing to become the representatives of the democratic world. The main motives of *Top Gun*: rehabilitation of the father figure, acceptance of Ronald Reagan's presidency and restoration of the principles, upon which the conservative narratives about patriarchic culture are based, all aimed to remind the Americans that they are, *per say*, “the Chosen Nation”

Keywords

*ideology ~ Ronald
Reagan ~ reaganomato-
graphy ~ popculture ~
new patriotism cinema ~
Top Gun*

Dominika Staszenko

Dark Knight of the bricks – Batman's representation in LEGO transmedia entertainment system

In this paper I explore the phenomenon of Batman character represented in the LEGO transmedia system. I focus on the LEGO video games, animated movies and one-reeler in which Batman is shown in an unusual way. Therefore, I examine the way in which the image of the hero has been transformed and reinterpreted in the various approaches, promoted by the famous brand, across several types of media. I also consider the aspects

Keywords

*LEGO Batman ~
computer games ~
transmedia system ~
popculture*

connected with merchandising, since numerous gadgets, figures and toys help promote this superhero among children and adults.

Rafał Kołsut

Tim Burton's manipulations of space: who built Gotham City?

Keywords

*Batman ~ Gotham ~
city ~ Tim Burton*

The main purpose of article is to analyse the creation of Gotham City in movies based on comic books about Batman, directed by Tim Burton: *Batman* (1989) and *Batman Returns* (1992). The evocative and innovative screen vision of the fictional metropolis constituted the keystone of the aesthetic turn of 90's Dark Knight multimedia narrations. The article is focusing on symbolic contexts of the film space; not only in the perspective of architecture or of a film set, but also including cultural connotations of the characters and their dramatic structure. The basis of the analysis is a description of diversified psychological structures of heroes which are projecting to all territories of action and undergoing transformations.

Marcin M. Chojnacki

***Batman: Arkham Asylum* as an example of using evocative narratives in video games**

Keywords

*narrative ~ space ~
evocative environment ~
micro narratives*

The paper examines the problem of narration driven by evocative environment in video games using *Batman: Arkham Asylum* as an example. The analysis of the aforementioned title shows how it derives themes, places and characters from the universe developed by DC Comics to create virtual world based on pre-existing texts about Gotham City and its inhabitants. Author describes micro narratives present in game's spaces and their influence on player's experience during gameplay.

Olaf Pajęczkowski

Raistlin and Drizzt—immature heroes? Creation of characters in novels based on RPG settings

Keywords

*Dungeons & Dragons ~
Dragonlance ~
Forgotten Realms ~ Drizzt
Do'Urden ~ Raistlin Majere
~ psychic disorders ~
adolescence*

The vastly popular *Dungeons & Dragons* setting sired equally popular series of novels set in the storyworlds of this RPG system. *Forgotten Realms* and *Dragonlance* are the homes of two famous heroes: the wizard Raistlin Majere and the dark elf Drizzt Do'Urden. The novels about the adventures of these two characters encountered a mixed reception from the critics, but both series have appeared on the "New York Times" lists of bestsellers. This paper tries to answer a question of where this popularity came from and how Raistlin and Drizzt—even more than other fantasy heroes—are in fact the "avatars" of young reader, struggling with the problems familiar to adolescent youth (lack of acceptance from peers, rebellion against reality, effort to find their own values, maturing and growing into living in the society and finding their own place in the world). Therefore they are a type of "bridge" heroes between the world of fantasy and the world of grown-ups; an allegory of adolescent youth and a way they have to travel to become mature (which finally should lead to the assimilation with the society).

Jakub Skurtys

When “Batman rolls a die”: the figures of the Dark Knight in Polish poetry after 1989

The article presents the most characteristic manifestations of Batman in Polish poetry after 1989. On the basis of collected and discussed materials, the author tries to show possible applications of these intertextual figures and consider the reasons for their emergence and popularity. The sketch will be used here not only as a type of historical literary review, but also in an attempt to provide a typology of the possible meanings of the Dark Knight in poetry. Such imagery is used mostly in connection to the following themes: the memory of a lost childhood, a figure of loneliness and midlife crisis, the fight against old age and time, a synecdoche of cultural downfall, and the themes of inauthenticity (costume, mask).

Keywords

Polish poetry after 1989 ~ literary history ~ poetry and popculture

Julian Jeliński

Laughing at the Empire and lightsabers. The world of Star Wars’ parodies

One of the many factors proving the cult status of “Star Wars” is the ever-growing number of jokes, parodies, bits, commercials and sketches focused of “the lighter side of the Force”. Moreover, even though it has been almost 40 years since the premiere of the first trilogy, the series remains a constant inspiration for jokes and gags. What is also truly unique is the fact that “Star Wars” still remains relevant as a source for comedy and inspires a wide range of pop-cultural forms. The aforementioned diversity among visual parodies of “Star Wars” will be the subject matter of this article. Author will analyze how the space saga is being parodied, who is doing it, what forms are they choosing, and to what effect. Among analyzed works author will present films, TV and online series, animated features, stand-up specials, commercials and many other. In particular, the author will pay special attention to the cult classic movie “Space Balls” directed by Mel Brooks, as well as the works of Seth MacFarlane (“Family Guy”) and Seth Green (“Robot Chicken”), while also presenting the cases such as using Darth Vader as a day shift manager in a supermarket (“Chad Vader: Day Shift Manager”) or the unknown story of Darth Vader’s interactions at the Death Star cantina, as told by stand-up comedian, Eddie Izzard.

Keywords

parody ~ comedy ~ Star Wars ~ fanfilms ~ fan works

Michał Wolski

Space Legends. The model of reception of the popular literature set in the Star Wars universe

The paper presents the results of the survey carried out in 2011 on the Star Wars fans associated with the Bastion of Polish Star Wars Fans (Bastion Polskich Fanów Star Wars) website. The aim of the survey was to discover and verify the reading models and ways of reception of the literary texts set in the Star Wars universe. This literature—mostly consisting of novels—is an important part of the so-called Expanded Universe and one of the most important sources of knowledge about this shared storyworld. An important context is the fact that stories from these novels were “canceled” by LucasFilm in 2014, which means they were given the “*Legend*” status. It was conducted to make place for newly published or planned texts of culture concerned with new Star Wars films. Therefore, this paper can be an interesting preface to further research of the reception of the “new” Star Wars canon.

Keywords

Star Wars ~ Expanded Universe ~ franchise ~ Star Wars novel ~ statistics

Alicja Bańczyk

The Hollywood blockbuster versus the French scepticism. The reception of Star Wars films in France

Keywords

*reception ~ France ~
phenomenon ~ scepticism ~
Star Wars*

Star Wars phenomenon is often considered worldwide. France however is mostly sceptical about Hollywood movies and prefers local productions. Even in case of Star Wars, one can observe tendencies that differ from America or the rest of Europe. The aim of the article is to analyze French Star Wars fandom by exploring its web activities: French forums, fanclub sites *etc.*, especially focusing on the age of these fans, their events, conventions, *etc.* I would also like to make a research of the Star Wars audience in France (analyze the amount of sold tickets and home releases) and compare it with viewership of French sci-fi productions, such as *The Fifth Element*. The final aim is to verify the popular French statement that there is no such thing as “Star Wars phenomenon” in France.