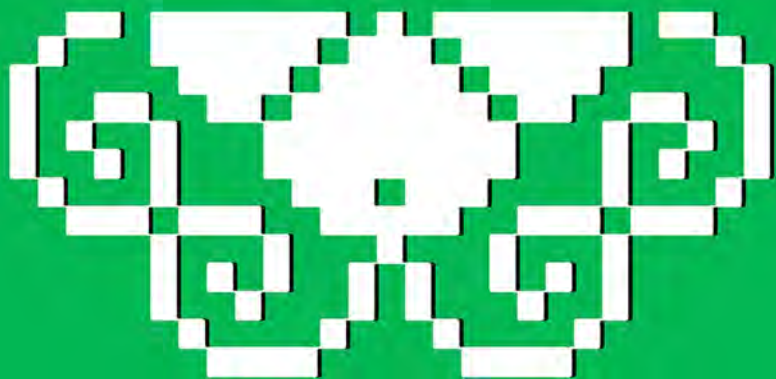


Ludowość i folklor w popkulturze



REDAKCJA

Krzysztof Olszamowski
Krzysztof Mroczek
Konrad Augustyniak

Wydanie książki dofinansowane przez:

Akademii Górniczo-Hutniczą
im. Stanisława Staszica w Krakowie
(Grant Rektora AGH Edycja 2024).

Recenzje

prof. dr hab. Zbigniew Pasek, prof. dr hab. Katarzyna Skowronek,
dr hab. Waclaw Branicki prof. AGH, dr Krzysztof M Maj

Redakcja

Krzysztof Olszamowski, Krzysztof Mroczek, Konrad Augustyniak

Projekt okładki

Liliana Skut

Skład

Bartłomiej Miechowicz

Publikacja opracowana przez:

Studenckie Kulturoznawcze Koło Naukowe AGH,
Filmoznawcze Koło Naukowe AGH
i Groznawcze Koło Naukowe AGH

ISBN: 978-83-67209-76-2

Wydawnictwo Libron – Filip Lohner
al. Daszyńskiego 21/13
31-537 Kraków

Spis treści

Ludowość a popkultura.....	5
Powrót do dawnych wierzeń czy lęk przed tym, co pierwotne? – analiza kreacji współczesnego horroru folkowego	21
Creazy rednecks. Zarys zjawiska potworyzacji mieszkańców wsi w amerykańskim kinie grozy.....	31
„Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy...” Folklor słowiański w książkach i grach z serii Wiedźmin	50
„Et Earello Endorena utulien” czyli o relacji między dawnym światem mitów, a ich współczesną literacką realizacją w świecie Śródziemia J. R. R. Tolkiena	71
Od mitu do rozgrywki: wykorzystanie postaci kitsune z japońskiego folkloru w grach	92
Dwa spojrzenia, wspólna wizja: Analiza porównawcza powieści Golem Gustava Meyrinka oraz ilustracji Hugo Steinera-Praga.....	113
Czy Polska jest passé? Tematyka polskich escape roomów a dziedzictwo kulturowe Polski.....	130
Narracje o starożytnych kosmitach jako element współczesnego folkloru na podstawie pierwszego sezonu serialu Starożytni kosmici.....	146

Ludowość a popkultura

Krzysztof Olszamowski

Akademia Górniczo-Hutnicza

im. Stanisława Staszica w Krakowie



W roku 1980 ukazała się *Ludowa Historia Stanów Zjednoczonych. Od roku 1492* Howarda Zinna. Pozycja amerykańskiego historyka o aktywistycznym zacięciu podważała dominujące od wieków narracje historyczne, zmieniając perspektywę, by metaforycznie oddać głos grupom wykluczonym i ciemieżonym – kolonizowanym rdzennym mieszkańcom, niewolnikom, wyzyskiwanym klasom. Choć jak zaznacza Artur Domosławski we wprowadzeniu do polskiego przekładu książki, Zinn nie dążył do wymazania oficjalnej wersji historii przemilczenia historii, lecz do uzupełnienia jej o przemilczany kontekst:

Zinn nie chciał unieważniać makrohistorii – tej opowiedzianej z perspektywy orła, chciał raczej uzupełnić ją o perspektywę żaby. Nie chciał wyrzucić na śmietnik innych podręczników, pragnął, by nauczyciele w szkołach i na uczelniach sięgali do jego książki, ukazującej inną, równie uprawnioną perspektywę – w trybie uzupełnienia i skomplikowania nazbyt jednoznacznego, niekompletnego, a przez to zafalszowanego obrazu zdarzeń (Domosławski 2016, s. 6).

Czterdzieści lat później na polskich półkach ukazuje się *Ludowa Historia Polski. Historia wyzysku i oporu. Mitologia panowania* autorstwa Adama Leszczyńskiego – już samym tytułem nawiązująca do książki Zinna i w pewnym sensie spełniająca zbliżone założenia

wplywu społeczno-kulturowego. Trudno byłoby twierdzić, że *Ludowa Historia Polski* wytwarza zwrot ludowy w polskiej humanistyce, gdyż nie jest to w żadnym razie pierwsza praca podejmująca ten temat, wobec nie tak młodej już refleksji postkolonialnej czy projektu Herstorii. To, co jednak Leszczyńskiemu się udało, to wyprowadzenie opowieści narracji historycznych o większości polskiego społeczeństwa poza niszowy obszar akademickich dyskursów i uczynienie ich ogólnopolskim bestsellerem, nie uciekając się przy tym do formy popularnonaukowej czy reportażowej. Jak sam zaznacza, „autor tej książki zawsze stoi po stronie słabszych i stara się im oddać głos. Źródła bardzo często to utrudniają, ponieważ zostały wytworzone przez elity i przedstawiają wydarzenia z jej perspektywy” (Leszczyński 2020, s. 12). Można stwierdzić, że autor uczynił zwrot ludowym popkulturowym zjawiskiem. Nie na co dzień zdarza się, że naukowa monografia staje się obiektem dyskusji w mediach głównego nurtu, ale i jednocześnie ustanawia grunt pod popularność zbliżonych pozycji. Już rok później, w 2021 roku, miała miejsce premiera *Chamstwa* Kacpra Pobłockiego – z antropologicznej pozycji analizuje dzieje pańszczyźnianych przesładowań. Natomiast 2023 rok przyniósł *Chłopki. Opowieść o naszych babkach* Joanny Kuciel-Frydryszak. Autorka połączyła zwrot ludowy z perspektywą feministyczną w sposób popularyzatorsko-reportażowy, przedstawiając historyczne losy kobiet z polskich wsi.

Analizując narrację zwrotu ludowego, Katarzyna Chmielewska zwraca uwagę, że:

Historie ludowe mają charakter performatywny, tzn. nie tylko opowiadają o czasie przeszłym, lecz stanowią także rodzaj interwencji współczesnej. Wracając do czasu przeszłego, pokazują genealogie zbiorowe odmienne niż te ciągnące się od rodów dobrze urodzonych Czartoryskich i Potockich, dążą do przełamania nieprawdziwych, aspiracyjnych linii pochodzenia, fałszywych identyfikacji (Chmielewska 2021, s. 302).

Zatem w tym ujęciu historie ludowe nie są jedynie suchym zapisem faktów, ale narzędziem do zmiany społecznej świadomości – a co za tym idzie – wnoszą popkulturowy potencjał w ich propagowaniu.

Jednocześnie w komentarzu do tekstu Rafał Stobiecki zauważa, że zaskakiwać może małe zaangażowanie historyków w zwrot ludowy odbywający w sporej części po stronie nowej humanistyki – „Spektakularnym przykładem może być w tym kontekście rzucająca się w oczy nieobecność historyczek i historyków w dyskusji nad analizowaną przez autorkę książką Adama Leszczyńskiego” (Stobiecki 2022, s. 287).

Na wyrost byłoby interpretować teraz, jakie piętno ten nowy zryw zwrotu ludowego odcisnął w szerszej świadomości, w tym wytwarzanej popkulturze. Nie można uznać, że nawiązania do ludowości i folkloru w kinematografii, literaturze, muzyce czy grach są czymś nowym. Jednakże możemy zwrócić uwagę na tendencję do ewolucji kontekstów, w których prezentowane są te motywy. Warto zwrócić uwagę, że w polskiej kinematografii ubiegłego (2023) roku zadebiutowały co najmniej trzy dzieła, w których możemy znaleźć wpływy zwrotu ludowego – w każdym z tych przypadków w wyraźnie różniącej się formie, zarówno pod względem konwencji gatunkowych, jak i przekazu. Zaznaczają jednak wystarczająco, że do mainstreamu przebija się alternatywne spojrzenie na polską historię i kulturę, którego do tej pory próżno było szukać, a w szczególności w sferze najpopularniejszych pozycji.

Chłopi – reinterpretacja na nasze czasy

Chłopi (2023) w reżyserii Doroty Kobieli-Welchman i Hugh Welchmana to nie pierwsza i zapewne nie ostatnia adaptacja nagrodzonej Literacką Nagrodą Nobla powieści Władysława Reymonta. Duet reżyserski znany z *Twojego Vincenta* (2017) ponownie zdecydował się na formę malarskiej animacji inspirowanej wizualnie pracami Józefa Chełmońskiego, Leona Wyczółkowskiego oraz Jana Stani-

sławskiego. Zapożyczenia z młodopolskiej twórczości w połączeniu z folkową muzyką artystów L.U.C. & Rebel Babel Film Orchestra, choć niewątpliwie zyskały uwagę publiczności¹, to kojarzone z ludomanią mogą budzić uzasadnione wątpliwości co do potencjału krytycznej transformacji dyskursu.

Jednakże sposób adaptacji sugeruje ambicje zabrania głosu prospołecznego. Przy adaptacji czterech tomów powieści Reymonta do niespełna dwugodzinnego filmu, musiało dojść do selektywnego doboru materiału i ta wybiórczość może wyrażać to, co *Chłopi* mogą oznaczać dla współczesnego odbiorcy. Obejmując zgodnie z pierwotnym wzorem okres czterech pór roku, skondensowano treść i ograniczono wątki postaci drugoplanowych, a skupiono się na Jagnie jako kobiecie naznaczonej wykluczeniem z wiejskiej społeczności – ale wynikającym z konfrontacji z patriarchalną, opresyjną kulturą. Zatem podejściem, o którym nie mogło być mowy za życia Reymonta. Grzegorz Brzozowski w *Kulturze Liberalnej* komentuje:

[...] filmowa Jagna paradoksalnie odnajduje w wygnaniu wolność – to gest upragnionej emancypacji, na który (oczywiście w innej formie) czeka od początku, wrzucona w świat, do którego nie przystaje. Obecna wersja „Chłopów” to zatem być może opowieść skrojona na czasy nieskrępowanej mobilności – i psychologię jednostki, która realizuje się dzięki możliwości przełamania zamkniętego horyzontu (Brzozowski 2024).

W istocie możemy mieć więc nie tyle do czynienia z pełnoprawną refleksją nad minionymi czasami, a reinterpretacją klasycznej powieści w duchu współczesnej problematyki, uwypuklającą wątki z potencjałem „uniwersalnej opowieści”, do czego z resztą reżyserka się przyznaje (Welchman i Stempniak 2023).

¹ Według opracowań danych Box Office był to czwarty najchętniej oglądany (ponad 1,8 miliona widzów) film w polskich kinach w 2023 roku (Pilariski 2024).

1670 – dlaczego „szlachta nie pracuje”?

Serialowi wyprodukowanemu dla platformy Netflix pod względem formy i treści znacznie odbiega od typowo sienkiewiczowskich patriotycznych opowieści o sarmacji. Narracja i scenariusz korzystają z ram tzw. mockumentu, czyli podgatunku komedii imitującego produkcje dokumentalne, nierzadko w formie *pointy* żartów umieszczając bohaterów w odizolowanym kadrze, tak jakby brali udział w przesłuchaniu czy udzielali wywiadu. Jedną z najpopularniejszych tego typu produkcji jest serial *Biuro*, który doczekał się wielu międzynarodowych adaptacji. Wspominam o tym szczególnie, bowiem nie bez powodu opowieść o XVII-wiecznym szlachcicu Janie Pawle i jego rodzinie korzysta z analogicznych środków narracyjnych co komedia o pracy biurowej w dysfunkcyjnej korporacji. Autorzy bezpośrednio porównują zależności hierarchiczne szlachty z chłopstwem do współczesnych relacji pracowników z pracodawcami w patologicznych firmach.

„Do wszystkiego doszedł ciężką pracą własnych chłopów” – to słowa wypowiedziane na początku serii przez głównego bohatera, nawiązujące bezpośrednio do jednego z (neo)liberalnych mitów polskiego biznesu, w myśl których „każdy jest kowalem swojego losu”. Z tego punktu już na starcie twórcy naśmiewają się z retoryki o równości szans sukcesu, sugerując, że być może od czasów feudalnej Polski do dziś aż tak wiele się nie zmieniło w tej sferze.

Odrębnym zagadnieniem pozostaje pytanie, czy ten wydzźwięk inspirowany zwrotem ludowym może być jednak rozpatrywany jako tworzenie „ludowego” kodu popkulturowego. W końcu mowa o produkcji korporacyjnego giganta streamingowego, a mimo wszystko nie tak rozpowszechnionego w Polsce, by można było mówić o masowych odbiorcach. Również gatunkowa konwencja humorystyczna była niejednoznacznie odbierana jako nośnik do przekazu idei wpływających na społeczeństwo. Dla przykładu Kamil Fejfer dla *Krytyki Politycznej* pisze, że „Serial 1670 zgrywa wszystkie

klisze, które są millenialskimi kodami kulturowymi”, zarzucając w recenzji, że humor typowy dla wielkowiejskiej widowni nie realizuje potencjału historii (Fejfer 2023). Wycucie żartów okazuje się wprowadzać dodatkowe interpretacje związane z antyelitaryzmem historii. Krytyczka Katarzyna Czajka-Kominiarczuk, komentując na łamach *Polityki* dyskurs wokół serialu, stwierdza, że:

Tu oczywiście humor spotyka się z osobistymi gustami i preferencjami widzów. Co jednak interesujące, tu też pojawia się wymiar klasowy. Tym razem reprezentantem najniższego (choć przecież popularnego) humoru są polskie kabarety. Porównywanie serialu do kabaretu ma zaszygnalizować jego niski poziom intelektualny i brak głębszej refleksji nad bohaterami (Czajka-Kominiarczuk 2023).

W tym sensie według niektórych to niski poziom humoru może być uważany za wyznacznik współczesnej ludowości, rozumianej jako prostota.

Kos – Ludowa zemsta i przepisywanie historii

Debiutujący na festiwalu w Gdyni film Pawła Maślony, spośród przytaczanych przeze mnie pozycji, jest dziełem (mimo rozrywkowego charakteru) zdecydowanie zaangażowanym – mimo rozrywkowego charakteru – w *retelling* patriotycznych narracji na rzecz oddania sprawiedliwości uciśnionym. Film ten związany jest ze zwrotem ludowym w sposób pozwalający posądzać twórców o wyraźne inspiracje pracami Leszczyńskiego i Półlockiego.

Mimo skupienia na postaci Tadeusza Kościuszki nie mamy tu do czynienia z tradycyjnie rozumianym i rozpowszechnionym w Polsce kinem historycznym jako odtwarzającym znane wydarzenia – przedstawiany scenariusz to historyczna fikcja, ale zanurzona

w klasowych kontekstach. Zamiast oglądać ekranizację heroicznych bitew insurekcji kościuszkowskiej, stajemy się świadkami konfrontacji historycznego wodza, brutalnego szlachcica, wdowy po polskim pułkowniku, rosyjskiego generała i chłopca pańszczyźnianego. Mieszając postaci historyczne z fikcyjnymi, jednostkowe figury użyte zostają jako ilustracja wzajemnych zależności między reprezentowanymi grupami społecznymi w XVIII-wiecznej Rzeczypospolitej. W formie europejskiego (anty)westernu, nawiązując do *Nienawistnej Ósemki* Quentin Tarantino (zdecydowana większość filmu to sceny w zamkniętej przestrzeni chaty na uboczu), Maślona posługuje się Kościuszką jako twardym przeciwnikiem kolonializmu, a na gruncie polskim pańszczyzny, nie tyle zestawianej co dosłownie stawianej na równi z amerykańskim niewolnictwem. Nierówność zaś ma nie tylko pokazać, że brutalnym szlachcom nie tak daleko do kolonizujących rosyjskich zaborców, ale jest także wskazywana jako jeden z powodów niepowodzenia niepodległościowego zrywu.

Przytoczone pokrótce „ludowe” filmy rozgrywające się w przeszłości historycznej używane są zarówno przez komentatorów, jak i autorów do wpisywania się w dyskursy aktualnej rzeczywistości społecznej. Być może dlatego, że owe dyskursy czerpią z mitów narodowych, więc i retelling tychże mitów staje się użytecznym narzędziem, szczególnie gdy służy do rozliczenia przeszłości. Wpisują się tu w szerszy międzynarodowy trend kina postmodernistycznego, z gorzką ironią i dystansem odnoszącym się do przeszłości. Przekaz to o tyle czytelny i użyteczny, że od razu ściąga uwagę, jak w recenzji *Kosa* na jednym z popularnych portali.

W dobie inwazji Rosji na Ukrainę i niekończących się polsko-polsko waśni, warto obejrzeć się za siebie, na karty historii zaborów. Za czym wrócił „Kos”? Czego próżno było szukać? Czego zabrakło, żeby ocalić ojczyznę? Potrzebowaliśmy tego filmu. Właśnie teraz, gdy świat tonie w kryzysach i pospiesznym poszukiwaniu odpowiedzi na pytanie: co dalej? (Bollin 2024)

Ludowa fantastyka

Jednocześnie „zaangażowana” popkultura ludowa, choć jest zjawiskiem rozwijającym się, które warto mieć na uwadze, to stanowi o względnie niewielkim polu przenikania motywów ludowych do masowej popkultury. Znacznie szerzej rozpowszechniona jawi się fantastyka, u swego zarania czerpiąca z regionalnych wierzeń, mitów, baśni. Tomasz Z. Majkowski w monografii *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku* przygląda się genezie kształtowania współczesnej fantasy wychodzącej oczywiście od Tolkiena. Badacz analizując założenia teoretyczno-gatunkowe, zwraca uwagę na myśl brytyjskiego pisarza co do inspiracji literackich:

[Tolkien] tradycję porównuje do kotła, do którego trafiają wszystkie zestawiane przez gawędziarzy motywy, zarówno historyczne, jak i religijne czy po prostu zmyślone. To właśnie tu lądują wszystkie teksty, które zostaną uznane za baśniowe, przesycone atmosferą Zaczarowanej Krainy – baśnie ludowe i literackie, antyczne mity czy bohaterowie wątpliwej autentyczności [...]. Tolkiena nie interesują jednak kości, na których zupełnie ugotowano – a raczej (by pozostać przy kulinarnej metaforze) smak potraw gotowanych na bazie tego wywaru. Nie chce tropić pochodzenia motywów ani przyczyn ich fantastyczności, lecz zwrócić uwagę, jaki efekt uzyskuje się, zestawiając je z sobą, i co wybór pewnych tradycyjnych wątków mówi o samym utworze (Majkowski 2013, s. 55–56).

Nie dziwi więc fakt, że i w prezentowanych współcześnie analizach fantasy w innych mediach badania skupiają się w większym stopniu na funkcjonalności inspiracji fantastycznych aniżeli na ich genealogii, jak chociażby w pracy *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, której celem była „[...] próba opisanie specyfiki modelu obecnego w grach cyfrowych” (Garda 2016, s. 10).

Warto zwrócić uwagę, że instytucje publiczne zdają się powoli przyjmować założenia, że takie rozrywkowe wykorzystanie dziedzictwa może mieć równie atrakcyjny potencjał jak typowe projekty edukacyjne, a nawet większy. Tak więc wśród wyróżniających się projektów dofinansowanych przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego z Funduszu Promocji Kultury znajdziemy powstającą ciągle grę *Dungeons of the Amber Griffin* (w chwili pisania tego tekstu na platformie Steam dostępna jest wersja demonstracyjna), której producentem i wydawcą jest Frozengem Studio. Ten *dungeon crawler*² zyskał wsparcie dzięki oparciu światotwórstwa o niepopularny dotąd w fantasy folklor kaszubski. Jak zaznaczają twórcy na stronie projektu:

W momencie gdy pojawiła się możliwość pozyskania dofinansowania z Ministerstwa Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu od razu skontaktowaliśmy się z Muzeum Piśmiennictwa i Muzyki Kaszubsko-Pomorskiej w Wejherowie z zapytaniem o współpracę. Z wielkim entuzjazmem powstał pomysł stworzenia głównego wątku fabularnego gry w oparciu o mało popularną na świecie mitologię i demonologię kaszubską (Frozengem Studio 2024).

Na horyzoncie pojawia się produkcja wpisująca się w próby odchodzenia od najpopularniejszych kanonów fantastyki. Jak trafnie zauważyła Maria B. Garda, pisząc o monotematyczności growej fantastyki: „Wylania się tutaj niepokojąca konkluzja o wydźwięku postkolonialnym, że fantasy w kostiumie regionalnym nie może być tworzona równoprawnie z anglosaskim jądrem prototypu” (Garda 2016, s. 144). Można zaobserwować, że rozwijająca się ciągle sfera gier niezależnych nie jest aż tak zależna od tych utartych, zaś właśnie we wsparciu instytucji zainteresowanych promocją regionalnych

² Podgatunek gier cRPG (ang. *Computer Role-Playing Games*), w którym rdzeń rozgrywki stanowi drużynowa eksploracja podziemi, lochów i innych zamkniętych lokacji wypełnionych przeciwnikami i cennymi skarbami.

aspektów kultury za granicą, może pojawiać się więcej szans na czerpanie z bogactwa folklorów innych niż wyrastających z najpopularniejszych tradycji anglosaskich i dalekowschodnich.

Spojrzenia na popfolk

Oddana do Państwa rąk publikacja stanowi niejako zwieńczenie i podsumowanie konferencji „Ludowość i folklor w popkulturze” organizowanej w kwietniu 2024 roku przez studenckie Koła Naukowe działające na Wydziale Humanistycznym AGH – Kulturoznawcze, Filmoznawcze i Groznawcze. Zależało nam na połączeniu różnych perspektyw, by spróbować uchwycić różnorodne medialnie aspekty współczesnej popkultury. Chcąc utrwalić prowadzone dyskusje, przygotowaliśmy niniejszy zbiór artykułów, analiz, esejów wokół twórców kultury popularnej i związków z nawiązaniami do folklorów i reprezentacji kultur ludowych. To tom składający się w znaczącej większości z tekstów osób studiujących, dzielących swoimi badawczymi zainteresowaniami.

Maria Zarzycka opisuje specyfikę podgatunku folk horroru jako strategii na budowę doświadczenia grozy wywodzącej się z lokalnych kultur i jako elementu obcego w mocno zurbanizowanej popkulturze.

Według mnie rozwój tego podgatunku filmowego ściśle powiązany jest z silnym rozwojem konsumpcjonizmu, a tym samym z powstawaniem tzw. rozproszonego społeczeństwa, w którym znacząco zanikają dawne, znane od wieków ideały, wyznania, a także wartości moralne – które szczególnie miejscze znajdują właśnie w kinie grozy bazującym na dawnych wierzeniach.

To nie jedyne rozważania o grozie ze wsi zrodzonej. Kontynuując

refleksje nad horrorami, Jakub Ratajczyk przygląda się „potworyzacji” mieszkańców amerykańskich wsi, podkreślając związki gatunkowe z ludowością w bardziej współczesnym kontekście aniżeli przez nawiązania do folkloru.

Mieszkańcy wsi w kinie grozy poddawani są czymś, co nazywałbym „potworyzacją” – czynieniem z kogoś potwora. Ów określenie wywodzę naturalnie ze słowa „potwór”. Z pozoru może ono oznaczać coś bliskiemu pojęciu „demonizacji”. Choć bierze ono swoje źródło od podobnie budzącej grozy istoty, to z reguły oznacza po prostu: „wyolbrzymianie negatywnych zjawisk lub złych cech”.

Folklorystycznym potworom natomiast przygląda się Przemysław Wideł, analizując cykl *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego oraz gry studia CD Projekt RED. Gdy inspiracje wschodnio- i środkowo-europejskie mieszają się z kanonem fantasty anglosaskiej, pojawia się okazja do dyskusji nad specyfiką fantasty postmodernistycznej.

To odwrócenie kontekstu, w którym ukazane są postacie w wiedźmińskim uniwersum, i dodanie im psychologicznej głębi oraz indywidualnych motywacji powoduje, że nagle świat, zaludniony przez ludzi, elfy, krasnoludy, pozostałe istoty magiczne oraz potwory zyskuje kolejne poziomy interpretacji. Zmienia się również sposób kreowania postaci, a ich intencje i cele nie są łatwe do przewidzenia. Często są zgoła inne, niż pierwotnie moglibyśmy przypuszczać.

Do źródeł, czyli klasycznej fantasty Tolkienowskiej sięgają za to Katarzyna Kurek i Paulina Rojewska. Autorki piszą o zapożyczeniach folklorystycznych i mitologicznych w budowie uniwersum Śródziemia, zwracając uwagę na rolę transformacji i przetworzenia legend w wytwarzaniu nowych światów.

Z tej opowieści wyłania się pewna ogólna prawda, mówiąca o tym, że dobrze znane historie mimo tego, iż mają ugruntowaną pozycję w kulturze, stanowią również swego rodzaju bodziec, poruszający akt tworzenia światów fikcyjnych od podstaw. Już na przywołanych w niniejszym tekście przykładach, pochodzących ze stworzonego przez Tolkiena uniwersum, dostrzec można szereg mitów, opowieści, czy tradycji stanowiących podłoże, z którego wykielkowała całkowicie nowa narracja.

Kolejną perspektywę związaną z analizami współczesnych opowieści fantasy wnosi Jakub Kwolek, zwracając uwagę na reprezentację i przekształcenia bóstw z dalekowschodnich wierzeń na potrzeby różnorodnych ról w grach cyfrowych.

Zmiany w postaci kitsune w różnych grach komputerowych odzwierciedlają różnorodność interpretacji kulturowych i estetycznych. Od boskich istot po groźnych przeciwników, kitsune w grach komputerowych zachowują swoje kluczowe cechy, jednocześnie adaptując się do specyfiki i stylu każdej gry.

Urszula Jedynak natomiast sięga do klasyki grozy, interpretując ewolucję i przetworzenia mitu o Golemie na przykładzie powieści Gustava Meyrinka oraz ilustracji Hugo Steinera-Praga. Tookazja do namysłu nie tylko nad znaczeniem tytułowej postaci, ale i nad rolą ilustracji w literaturze jako środka współtworzącego narrację.

Golem w powieści Meyrinka nie pojawia się często. Nie jest też bohaterem, którego kroki śledzi czytelnik. Ukazuje się rzadko, czasem jest w tle, jakby czaił się gdzieś na granicy świadomości, a mimo to jest i zasługuje na to, by być postacią tytułową. Golem nie jest tu wyłącznie bohaterem – jest przede wszystkim symbolem i metaforą.

Konrad Augustyniak analizuje potencjał reinterpretacji folkloru na rzecz designu gier typu escape room. Potencjał jawi się jako równie ciekawy co niewykorzystywany, zaś autor upatruje kryzysu inspiracji słowiańską kulturą jako konsekwencji zjawiska *tourist gaze*.

*Poczucie konieczności podążania za tym, co światowe, oraz postępujący proces globalizacji sprawiają, że tematy escape roomów w Polsce wciąż oscylują wokół utartych już przez zagraniczne media tematów, a polskie tematy stanowią zaledwie nieco ponad 5%. Korzystanie z fali popularności seriali bądź ponadczasowych bestsellerów czy motywów to przykład zjawiska *tourist gaze* opisywanego przez Johna Urry.*

Edyta Kubiak zastanawia się nad elementami, które mogą kształtować współczesny rodzaj folkloru zrodzonego z kultury popularnej. Szuka ich w teoriach spiskowych związanych m.in. z tajną działalnością i obecnością kosmitów, opisywaną przez popularny program telewizyjny.

W przypadku zwolenników teorii o starożytnych kosmitach wyobrażenia na temat obcych mają służyć im do ustrukturyzowania tego, co niewyjaśnione. Więc w zależności od tego, z jakim niejasnym zdarzeniem czy obiektem mają do czynienia, kosmici mogą im się jawić w różnych kontekstach – czasem jako ktoś, kto pomaga z litości, kiedy indziej jako ktoś, kto próbuje ludzkość zniewolić i wykorzystać.

Z tego miejsca chciałbym także złożyć serdeczne podziękowania osobom, bez których ta publikacja by się nie ukazała. Współredaktorom, Krzysztofowi Mroczkowi i Konradowi Augustyniakowi, za wnikliwą lekturę i uwagi. Podziękowania należą się również Profesorowi Zbigniewowi Paskowi za wspieranie od początku działań przy tym projekcie kół naukowych oraz recenzję artykułów składających się na ten tom, a także pozostałym osobom, które poświęciły czas na

recenzję tekstów – Profesorowi Wacławowi Branickiemu, Profesor Katarzynie Skowronek oraz Doktorowi Krzysztofowi Majowi. Dziękuję również osobom działającym w kołach naukowych – Lilianie Skut za opracowanie warstwy graficznej publikacji, Bartłomiejowi Miechowiczowi za skład tekstu, a także Annie Korzuch, Alicji Drohomireckiej i Michałowi Skulimowskiemu, którzy współtworzyli z wymienionymi wyżej studiującymi osobami konferencję “Ludowość i folklor w popkulturze”, poprzedzającą ten tom.

Mamy nadzieję, że lektura zebranych tekstów będzie dla Państwa owocnym doświadczeniem, motywującym do własnych refleksji nad wpływem folkloru i kultury ludowej na współczesny krajobraz popkulturowy. Liczymy również, że autorki i autorzy ponownie podzielą się z czytelnikami swoimi refleksjami na temat popkultury.

Bibliografia

1. Bollin, P. (2024): „Kos”. *Potrzebowaliśmy tego filmu. Właśnie teraz* [RECENZJA]. w: *Kultura*, 26.01.2024, dostępne w: <https://kultura.onet.pl/film/recenzje/kos-w-kinach-potrzebowalismy-tego-filmu-wlasnie-teraz-recenzja/n5mgrv0> [data dostępu 21.06.2024].
2. Brzozowski, G. (2023): *Marilyn z Lipiec, czyli o pułapkach romantyzmu. Recenzja filmu „Chłopi” w reżyserii DK i Hugh Welchmanów*, dostępne w: <https://kulturaliberalna.pl/2023/10/31/marilyn-z-lipiec-recenzja-chlopi-dk-hugh-welchman-grzegorz-brzozowski> [data dostępu 21.06.2024].
3. Chmielewska, K.(2021): *Lud w perspektywie, perspektywa ludu*. w: *Teksty drugie*, 2021, 5, s. 293–309.
4. Czajka-Kominiarczuk, K. (2023): „1670” Netflixa ekscytuje, żenuje i dzieli widzów. „Czy naprawdę was to bawi?”. w: *POLITYKA Sp. z o.o. S.K.A.*, 22.12.2023, dostępne w: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/2239773.1.1670-netflixa-ekscytuje-zenuje-i-dzieli-widzow-czy-naprawde-was-to-bawi.read> [data dostępu 21.06.2024].
5. Domosławski, A. (2016): *Howard Zinn. Historia życiem pisana*, w: *Ludowa historia Stanów Zjednoczonych. Od roku 1492 do dziś*, red. Howard Zinn. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej (Seria Historyczna, t. 23).
6. Fejfer, K. (2023): „1670”. „Szkło kontaktowe” dla trzydziestolatków. w: *Krytyka Polityczna*, 27.12.2023, dostępne w: <https://krytykapolityczna.pl/kultura/film/1670-szklo-kontaktowe-dla-trzydziestolatkow-recenzja/> [data dostępu 21.06.2024].
7. Frozen Game Studio (2024): *Dungeons of the Amber Griffin - grid-based dungeon crawler rpg game*, dostępne na stronie internetowej: <https://dungeons-griffin.com/dofinansowanie.html>, ostatnia aktualizacja 23.05.2024 w dniu 22.06.2024.
8. Garda, Maria B. (2016): *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
9. Leszczyński, A. (2020): *Ludowa historia Polski. Historia wyzysku i oporu : mitologia panowania*. Wydanie I. Warszawa: Wydawnictwo WAB.
10. Majkowski, T. (2013): *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*. Wydanie I. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

11. Pilarski, M. (2024): *Podsumowanie roku 2023 w polskich kinach - część druga - Box Office'owy Zawrót Głowy*, dostępne na stronie internetowej: <https://boxoffice-bozgz.pl/podsumowanie-roku-2023-w-polskich-kinach-czesc-druga/>, ostatnia aktualizacja 03.02.2024+00:00 w dniu 21.06.2024.
12. Stobiecki, R. (2022): *Co tak zwany zwrot ludowy mówi nam lub czego nie mówi o kondycji współczesnej polskiej historiografii?* w: *Teksty Drugie*, 2022, 4 s. 282–301.
13. Welchman, D. Stempniak, A. (2023): „*Chłopi*” w kinach. D. Kobiela-Welchman: to historia uniwersalna (Magazyn bardzo filmowy). Jedyńka - Polskie Radio, 12.10.2023.
14. Wieczorek, M. (2024): „*Chłopi*” sięją ferment / Muzyka / dwutygodnik.com, dostępne w: <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/10967-chlopi-sieja-ferment.html>, ostatnia aktualizacja [data dostępu 21.06.2024].

Powrót do dawnych wierzeń czy lęk przed tym, co pierwotne? - analiza kreacji współczesnego horroru folkowego

Maria Zarzycka

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu



Jednym z trendów poruszanych we współczesnej popkulturze jest tematyka wierzeń i folkloru. Próbę reinterpretowania ludowych baśni podejmuje się na każdej płaszczyźnie medialnej, również (jak nie w szczególności) w filmach grozy. Dlaczego jednak tak się dzieje? Skąd u współczesnego widza pojawia się ponowna fascynacja i strach przed na pozór pierwotnym biologizmem, który nie powinien nas już niepokoić w XXI wieku?

Aby móc odpowiedzieć na te pytania, na początek należy skupić się na zdefiniowaniu, czym tak naprawdę jest horror folkowy. Podgatunek ten, zwany także horrorem ludowym, powstał na przełomie lat 60. i 70. XX wieku¹. Wykorzystuje elementy folkloru, czyli

¹ O ile powszechnie się zakłada, że horror folkowy, powstał na przestrzeni lat 60. i 70. XX wieku, o tyle wielu teoretyków filmowych, wykazuje, że kino gatunkowe i nie tylko korzystało z elementów horroru ludowego długo przed tym, zanim pojawiły się jego pierwsze filmowe przykłady. Pojawiają się również tezy, że klasyczne motywy stojące za tym gatunkiem, takie jak wiara w demony, siły nadprzyrodzone, zjawy czy duchy, są głęboko zakorzenione w kulturze zarówno wschodniej jak i zachodniej.

pradawne zwyczaje, legendy, obrzędy, zabobony, ballady, przysłowia lub baśnie w celu wywołania strachu u widzów. Fabuły opierają się zwykle na grozie wynikającej z wierzeń czy przekonań i podjętych wobec nich działań ludzkich. Charakteryzują się wszechobecnym klimatem mroku i nastrojowymi kadrami. Kolory, które dominują w filmach z tego podgatunku, to błękitny, zielony, szary oraz czarny. Ze względu na okrucieństwo oraz nieszczęśliwe zakończenie horror folkowy często porównuje się do baśni dla dorosłych .

Fabuły tego podgatunku zwykle rozgrywają się w krajobrazach wiejskich lub leśnych, opuszczonych miasteczkach, których nie można odnaleźć na mapie bądź w odizolowanych miejscach naznaczonych złą przeszłością. Przedstawiony w nich świat przyrody zdecydowanie nie przynosi ukojenia, zamiast tego zamienia się w miejsce brutalnych wydarzeń, które mają na celu przerażenie widza. Chociażby mroczne lasy – jeden z kluczowych elementów świata nieożywionego w produkcjach tego podgatunku – są ciemne, niepokojące, tajemnicze i wrogie, a pobyt w nich może doprowadzić bohaterów filmów do obłądu.

Skoro podgatunek ten został już przeze mnie częściowo scharakteryzowany, chciałabym odnieść do jego definicji poszczególne filmy wpisujące się w folkową poetykę grozy. W swoich badaniach zawęziłam analizę do wybranych trzech filmów, które według mnie – ze względu na swoją popularność oraz przynależność do kategorii kina gatunkowego, a więc przeznaczonego dla mas – mogą choć w małym stopniu pozwolić na wyciągnięcie wniosków dotyczących upodobań współczesnych widzów. Co istotne, każde z dzieł zaliczyć można jako kino ambitne i przede wszystkim artystyczne, które przedostało się do kina popularnego. Jest to postmodernistyczny zabieg homogenizacji kultury, również stanowiący podstawę moich rozważań dotyczących rozwoju tego podgatunku. Wszystkie pozycje w mojej pracy poruszają w swojej poetyce fundamentalne dla współczesnego odbiorcy tematy z zakresu społecznego jak i etycznego. *Czarownica*

jako film obrazujący demonizację kobiecości i jej kulturowe powiązanie ze światem natury, skupia się na istotnej we współczesnym dyskursie tematyce opresji tradycji, powiązanej z patriarchalną wizją świata. *Midsommar* – w swojej bogatej wizualności sprowadza bohaterów do jego atawistycznych cech, tym samym krytykując dzisiejszy skomercjalizowany świat oraz jego rozwój technologiczny. Wreszcie *Listopad* – najmniej rozpoznawalna pozycja w mojej pracy, a jednak poruszająca równie istotną tematykę – stanowiący współczesną rewizję kolonializmu.

Pierwszym filmem, na którym chciałabym oprzeć swoje badania, jest wyżej wymieniona *Czarownica: Bajka ludowa z Nowej Anglii* (Robert Eggers 2019). Zaczynając od samej konstrukcji scenariusza – bazuje on na autentycznych dokumentach z lat 30. XVII wieku (choćby tytuł filmu, który zapisany jest w sekwencji tytułowej i na plakatach jako *The VVitch* z użyciem dwóch V zamiast W – aby nawiązać w ten sposób do pisowni zauważonej w broszurze o czarownictwie z ery jakobińskiej)². Ponadto reżyser, chcąc zyskać na autentyczności, współpracował z amerykańskimi i brytyjskimi muzeami, konsultował się ze znawcami brytyjskiego rolnictwa XVII wieku oraz dbał o szczegóły zarówno scenografii, jak i kostiumów³.

Krótko streszczając fabułę: akcja filmu rozgrywa się w 1630 roku na terenach Nowej Anglii. William (Ralph Ineson) i Katherine (Kate Dickie) prowadzą bogobojne życie wraz z piątką dzieci, dopóki jednak nie zostają ekskomunikowani z nowoangielskiej osady. Zmuszeni do życia w wyjątkowo trudnych warunkach, osiedlają się na skraju

² Jessica Bloom, Designer-Turned-Director Robert Eggers Discusses His Horror Film 'The Witch' [online], www.format.com, 15 marca 2016 [dostęp 23.02.2021] (ang.).

³ „Zespół produkcyjny współpracował z muzeami brytyjskimi i amerykańskimi, oraz konsultował się z ekspertami o brytyjskim rolnictwie XVII wieku. Eggers chciał, aby skonstruowana scenografia była jak najbardziej dokładna pod względem historycznym, sprowadził strzecharza i stolarza odpowiednio z Virginii i Massachusetts, którzy mieli doświadczenie w budownictwie tamtego okresu.” (Ryan Anielski, How Robert Eggers Combined History and Childhood Horrors in 'The Witch' [online], [IndieWire](http://IndieWire.com), 21 października 2015 [dostęp 23.02.2021] (ang.))

mrocznej dziczy. Na ich nieszczęście – znika ich nowonarodzony syn, a plony zaczynają niszczyć, co prowadzi do napięć w rodzinie. Za sprowadzenie do ich życia mrocznych sił obwiniana jest najstarsza córka, Thomasin (Anya Taylor-Joy).

Bajka ludowa z Nowej Anglii w centrum swojej narracji stawia wierzenia związane z pogaństwem, w szczególności tych odnoszących się do czarownictwa. Film eksploruje kluczowy motyw czarownicy – połączenie kobiecej płciowości ze złowrogą i wszechobecną naturą, powiązaną z mistycznymi siłami. Sama akcja toczy się w sferach liminalnych (współcześnie definiowanych jako ciasne przestrzenie, wąskie korytarze lub małe pomieszczenia, często wywołujące uczucie niepokoju, nostalgii oraz w niektórych konwencjach również i grozy), tak naprawdę dokładnie obrazując pęknięcia wszelkich łańdżów i porządku, ustanowionego w tamtejszej kulturze (Raczkowski 2021, s. 27–32).

Coraz bardziej rozpaczliwe próby przeżycia na skraju nieprzebytej dziczy (stanowiącej przestrzeń przesiąkniętą złem, która nieprzyjazna jest dla człowieka pod każdym możliwym względem), zmuszają bohaterów zarówno do poszukiwania sprawstwa w siłach ponadludzkich, jak i do autorefleksji na temat tego, które z ich czynów stanowiły wykroczenia wobec wszechmocnego Stwórcy. Założyć można więc, że nastrojowość filmu, poprzez odniesienie się do definicji podgatunku (z której wynika wywoływanie grozy za pomocą odnoszenia się do religii i wierzeń, więc do pewnej formy nadnaturalności i absolutu), w sposób immersyjny może budować silne lęki i napięcia w samym odbiorcy.

W filmie Eggersa konstrukcja czarownicy (Thomasin) stanowi antytezę człowieka cywilizowanego – odchodząca od jego antropocentryzmu, silnie powiązana ze światem natury i żyjącym w nim demonom, kierowana przez żądze cielesne i złośliwość.

„Właśnie te atrybuty czynią z wiedźmy formę ucieleśnienia zła ziemskiego i społecznego (w odróżnieniu od pozaludzkiego Szatana)

– będące namacalnym przejawem metafizycznego demonizmu, który w szczególny sposób zagraża destrukcji moralności i równowagi w kulturze” (Raczkowski 2021, s. 27–32).

Tak jak dowodziła to w klasycznym tekście antropologii feministycznej Sherry Ortner: „Kobiety uważa się za bliższe naturze od mężczyzn: kultura (dość jednoznacznie identyfikowana z płcią męską) przyzwala kobietom na aktywne uczestnictwo w swych osobliwych procesach, ale zarazem postrzega je jako bardziej zakorzenione czy też bardziej spokrewnione z naturą”.

Film oferuje więc odbiorcy wizję demonicznej figury wiedźmy, która wyzwolona jest spod opresji tradycji silnie powiązanych z patriarchalną wizją świata. W ten sposób również dzieło Eggersa stanowi kolejną kontynuację konstrukcji motywu czarownictwa jako metafory antyracjonalnej i wyzwolonej kobiecości.

Kolejnym, wydawać by się mogło jednym z najgłośniejszych horrorów ostatnich lat, który tak jak *Czarownica* wpisuje się w podgatunek horroru folkowego jest *Midsommar* (Ari Aster, 2019). Opowiada on o historii młodych dorosłych pochodzących ze Stanów Zjednoczonych, którzy na zaproszenie swojego znajomego podróżują do małej szwedzkiej wsi Hårga, gdzie mają uczestniczyć w obchodach letniego przesilenia – tytułowego midsommaru. Już od pierwszych ujęć Hårgi widać wyraźny kontrast pomiędzy światem „cywilizowanym” i „ludowym”. Ujęcia realizowane w Ameryce są ciemne i zimne, kręczone w liminalnych, zamkniętych pomieszczeniach. Cała wieś natomiast jest otwartą przestrzenią, ze swobodnie rozmieszczonymi, kolorowymi budynkami, które położone są na polanie pośrodku lasu, więc w samym centrum natury.

Aleksandra Krzyżaniak w swojej publikacji *Liminalność i ofiara. Midsommar. W biały dzień jako przykład folk horroru* opisuje również pojawienie się w filmie konceptu mitu społecznego:

„Pojawia się tam realizacja mitu społeczeństwa pierwotnego, konceptu znajdującego swoje antropologiczne początki już w dobie

obowiązywania idei ewolucjonizmu. W skrócie, koncept ten zakłada istnienie społeczeństw pierwotnych, czyli takich, które z perspektywy Zachodu (utożsamianego z cywilizacją) znajdują się na niższym poziomie rozwoju i charakteryzują się m.in. symbiotyczną więzią z naturą, oddawaniem hołdu elementom przyrody i przodkom”.

W *Midsommarze* więc idea pierwotności stanowi kluczowy element narracji, która buduje w widzu silne odczucia lęku i dysonansu poznawczego. Wszystko to, co mogłoby się wydawać harmonijne i należące do świata natury, bardzo szybko ukazuje również swoje złowrogie i demoniczne oblicze.

Ciekawym aspektem filmu jest kostiumografia, która symbolizuje silny kontrast między „cywilizowanym” i „ludowym”. Mieszkańcy Hårgi noszą tradycyjne, haftowane stroje, które znacznie odróżniają się od współczesnego ubioru gości z Ameryki. Ludowe kostiumy mieszkańców wsi symbolizują ich ściśle powiązanie ze światem natury – z tym wszystkim, co dla widza wydaje się tajemnicze, obce, mroczne i przede wszystkim – ze względu na gatunek horroru – przesiąknięte metafizycznymi siłami zła i całym bestiariuszem demonów.

Kolejnym istotnym „obcym” motywem dla odbiorcy są obyczaje panujące w wiejskiej społeczności. Rytualny mord w filmie jest częstym motywem w antropologicznych analizach ludów pierwotnych. Analizy te wskazują na to, że obchody przesilenia letniego w różnych społecznościach na świecie powiązane są często ze składaniem ofiar (jednak współcześnie trudno jest określić, czy były to faktyczne ofiary z ludzi – raczej wskazuje się na ceremonialne obrzędy palenia lub topienia słomianych kukieł lub innych przedmiotów kultu) (Krzyżaniak 2021).

Sposób, w jaki reżyser przedstawia w filmie rytuały – zarówno obrzęd złożenia ofiar, jak i konkurs na królową maja – pokazują jego dokładność w stosunku do odniesień do materiałów źródłowych. Choć ludowe praktyki (na co wskazują wymienione przeze mnie

powyżej analizy) zostały w filmie wyraźnie wyostrzone po to, by jeszcze bardziej pogłębić afektywność obrazu, tym samym konfrontując odbiorcę z tym, co jest dla niego przerażające i „niehumanitarne”.

Intensywna kolorystyka kadrów, przejawianie i żywiołowa muzyka tworzą silny kontrast ze scenami wręcz psychodelicznymi, niekiedy nawet brutalnymi. Aster opierając swoją narrację filmową na stereotypach powiązanych z ludami pierwotnymi, tworzy zupełnie odwrotny obraz świata, z którym oswojony jest współczesny widz. To, co wydawało się dla niego swojskie, staje się teraz demonicznie obce, dezorientujące i niepokojące (Krzyżaniak 2021).

Ostatnim już filmem, na którym oparłam swoją analizę oczekiwań współczesnego widza wobec horroru ludowego, jest najmniej popularny z wymienionych horror *Listopad* (Rainer Sarnet 2018). Dzieło również odnosi się w swojej poetyce do stereotypowego przedstawienia społeczności z bogatą kulturą ludową. Jest to zanurzona w folklorystycznej baśniowości historia o parze nieszczęśliwych kochanków z gminu. Liina kocha się w Hansie, zaś młodzieniec darzy uczuciem córkę mieszkającego nieopodal barona.

Cały film zbudowany jest przede wszystkim na tragiczności omyłek, nieporozumień i trudnych emocji łączących ze sobą losy trójki bohaterów, którzy poza swoimi uczuciami muszą również zmierzyć się z nadprzyrodzonymi siłami. Reżyser rozpoczyna budowę świata w dziele od skrupulatnie zaplanowanej strony formalnej. Z antropologiczną precyzją przedstawia realia życia estońskiego chłopstwa. Miesza ze sobą kolorystykę: wściekle oślepiająca biel skontrastowana jest stonowaną czernią, tworząc kadry pełne liryzmu i melancholii. Naprzemiennie pojawiają się plany dalekie i bliskie oraz liczne panoramy, które bardzo precyzyjnie oddają dziką, estońską, zaśnieżoną przyrodę lub ciasne chaty chłopskie, które często rozjaśniane są jedynie świecami. Buduje w ten sposób typową dla horroru folkowego nastrojowość mroku i tajemnicy, w której skrywają się siły demoniczne.

Rzeczywiście świat przedstawiony zamieszkuje wielość ludowych bytów, często z pogranicza życia i śmierci. Oczywiście przestrzeń ta fizycznie zamieszkiwana jest przez chłopów – brudnych, zazdrosnych i zawistnych, którzy są zakorzenieni w swojej ziemi od pokoleń; jest również najeźdźca, pochodzący z Niemiec baron, żyjący wraz ze swoją córką, któremu autochtoni muszą usługiwać i przeciwko któremu często chcą się buntować. Obok ludzi egzystuje jednak jeszcze byt metafizyczny – przypominający diabła, chętny do paktowania i przejmowania kolejnych dusz. Jego światem stanowią kratty, czyli duchy wcielające się w przedmioty codziennego użytku.

Całą estońską wieś ominęła rewolucja oświeceniowa, rozum nie był w stanie zatriumfować nad wiarą i czuciem, właśnie dlatego wspomniane demoniczne byty istnieją równolegle, wchodząc ze sobą w rozmaite relacje. Zauważyć można tu zastosowanie swoistej inwersji – wieś, która stereotypowo zakorzeniona jest w kulturze jako przestrzeń sielska, naturalna, kojarzona z bezpieczeństwem i spokojem – w filmie stanowi strefę zagrożenia, a więc tym samym grozy. Tak naprawdę Sarnet oferuje odbiorcom podróż po (ponownie) zupełnie odmiennym od ich przyzwyczajzeń terenie, który we współczesnym, „cywilizowanym” świecie praktycznie już nie istnieje (Kempisty 2018). Rzeczywistość ta jest tajemnicza, zaczarowana i pełna niebezpieczeństw – w tym aspekcie estońskie dzieło znakomicie koresponduje z *Czarownicą: Bajką ludową z Nowej Anglii*, z tym że u Roberta Eggersa większy nacisk został położony na płaszczyznę religijną (Kempisty 2018).

Podsumowując swoją analizę, chciałabym odpowiedzieć na zadane przeze mnie w temacie pracy pytanie, odnoszące się do sensu powstawania nowych horrorów folkowych – tym samym również do oglądania ich przez widzów. W mojej opinii rozwój tego podgatunku filmowego jest ściśle powiązany z silnym rozwojem konsumpcjonizmu, a tym samym z powstawaniem tzw. rozproszonego społeczeństwa, w którym znacząco zanikają dawne, znane od wieków ideały, wyznania,

a także wartości moralne – które szczególne miejsce znajdują właśnie w kinie grozy bazującym na dawnych wierzeniach, mających swoje centrum w horrorach ludowych. To właśnie dzięki temu powrotowi do, na pozór, przestarzałego biologizmu współczesny widz może odnaleźć dla siebie coś „nowego”, tym samym doznać powiewu świeżości w kinie gatunkowym, które, jak wiemy, adresowane jest przede wszystkim do mas. Możliwe, że właśnie z powodu życia w tak rozproszonym świecie, pełnym coraz to nowszych technologii, ludzie doszukują się w horrorach folkowych odskoczni od tego, co realne – a dokładniej – tego, co dla współczesnego człowieka żyjącego w konsumpcyjnej cywilizacji staje się wyznacznikiem normy i codziennej rutyny. Warto również zwrócić uwagę na zjawisko “wchodzenia w łaski” masowej kultury horrorów ludowych, które choć w odbiorze charakteryzują się skomercjalizowaniem formy, tak w analizowanych przeze mnie produkcjach pojawia się również ich pierwotny obraz – przypominają one, że folklor tkwi korzeniami w „okrutnych obyczajach” dawnych czasów, które ten podgatunek w szczególności eksploruje. Trudno jest na ten moment wyciągnąć jakiegokolwiek wskazujące na potencjalny powrót ludzi do dawnych wierzeń wnioski, niemniej jednak należy zauważyć, że współczesny odbiorca kina masowego coraz chętniej sięga po produkcje, które mogą mu zaoferować możliwość odczuwania lęku poprzez odniesienie się do pierwotnego biologizmu – niemal już zatraconego w obecnym rozwoju cywilizacyjnym.

Bibliografia:

1. Raczkowski, T., *Peryferyjne (de)konstrukcje. Czarownice i ich potencjał demaskatorski z perspektywy krytycznych ujęć filmowych*, „Czas Kultury” 202, s. 27–32.
2. Walsh, C., *Colonising the Devil's Territories: The Historicity of Providential New England Folklore* 2020, s. 3–16.
3. Stachowicz, M., *Folk horror i koniec Wielkiej Obrzydliwości*, „Czas Kultury” 2021, Pobrano z: <http://czaskultury.pl/czytanki/folk-horror-i-koniec-wielkiej-obrzydlivosti/>
4. Krzyżaniak, A., *Liminalność i Ofiara. Midsommar. W Białym Dzień Jako Przykład Folk Horroru*. „Literatura Ludowa” 2018, s. 1–6.
5. Hapsari, Nabila, Lynda Susana Widya Ayu Fatmawaty, and Eni Nur Aeni, *The Deconstruction of Horror Film Formula in Midsommar by Ari Aster (2019)*, „Allure Journal 3.1” 2023, s. 14–28, tłum. MZ.
6. Spadoni, R., *Midsommar: Thing Theory*, „Quarterly Review of Film and Video 37.7” 2020, s. 711–726, tłum. MZ.
7. Kempisty, M. (2018). *Listopad recenzja*. Pobrano z: <https://www.filmawka.pl/listopad-recenzja/> [31.10.2018 17:52]

Creazy rednecks. Zarys zjawiska potworyzacji mieszkańców wsi w amerykańskim kinie grozy

Jakub Ścibor Ratajczyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu



Wprowadzenie

Gatunek horroru charakteryzuje się własnym zestawem miejsc, postaci, motywów oraz konwencji, które funkcjonują niemal na zasadzie mitologii. Są powszechnie znane i rozpoznawalne przez fanów i twórców opowieści grozy. Każdy wie, których drzwi lepiej nie otwierać, jakich słów nie wymawiać czy jakich osób unikać. Obok nawiedzonych domów, mrocznych puszczy czy tajemniczych ksiąg jest przestrzeń, której z całą pewnością należy unikać i ludzie, z którymi lepiej nie wchodzić w relacje. Jest to wieś i jej mieszkańcy.

W historii kina grozy można wskazać okresy, w których straszły poszczególne potwory. W latach 30. i 40. były to przede wszystkim postaci z klasycznych powieści grozy, takie jak: Dracula, Potwór Frankensteina, Mumia, Wilkołak (Kamińska 2016, s. 55–76). W kolejnej dekadzie lęki społeczne zaczęły skupiać się na rozwijającej się technologii. Groza drugiej wojny światowej, a następnie strach

przed konfliktem atomowym przyniosły kinu obrazy przerażających efektów eksperymentów naukowych czy najeźdźców z kosmosu (Plesnar, Syska 2011, s. 821–826). Wszystkie te istoty to naturalni bohaterowie opowieści grozy – diametralnie *inni* od wszystkiego, co naturalne, zwykle i znajome. Wampir i Potwór Frankensteina przekraczają naturalną granicę życia i śmierci, Wilkołak jest odrażającą hybrydą, gigantyczne mrówki z *One!* (1954, reż. Gordon Douglas) wymykają się normom metrycznym, a kosmici przerażają nas swoją obcością. Do tej dość dziwacznej grupy w roku 1960 wraz z filmem *Psychoza* Alfreda Hitchcocka wkracza pozornie zwyczajny człowiek¹. Norman Bates stanie się z czasem „ojcem chrzestnym” wszystkich slasherowych² morderców. Przełomowa okazała się pierwsza połowa lat 70. Wielkie zmiany wprowadziły takie produkcje jak *Krwawy Obóz* (1971, reż. Mario Bava), *Czarne Świąta* (1974, reż. Bob Clark), a przede wszystkim kultowa *Teksańska Masakra Piłą Mechaniczną* (1974, reż. Tobe Hooper). Ta ostatnia nie dość, że była kamieniem milowym w rozwoju gatunku, wprowadziła postać psychopatycznego kanibala *rednecka*.

Celem artykułu jest wskazanie i scharakteryzowanie powtarzalnych konwencji w sposobie przedstawiania bohaterów pochodzenia wiejskiego w amerykańskim kinie grozy. Filmy poddane analizie zostały wybrane z dwóch powodów. Po pierwsze są to produkcje stosunkowo znane³ (szczególnie wśród fanów kina grozy), a po drugie stanowią

¹ Film Alfreda Hitchcocka nie jest naturalnie pierwszą produkcją, w której pozornie zwyczajny człowiek jest źródłem grozy. W tym samym roku powstał choćby *Podglądacz* (1960) Michaela Powella. Ów film przez swoją sławę i wpływowość można uznać jednak za symboliczny początek gatunku.

² Slashery to krwawe horrory i thrillery, zwykle opowiadające o seryjnych morderstwach (Kamińska 2016, s. 81).

³ Opiswane przeze mnie filmy są przykładami z jednej strony oglądanymi przez widzów, jak i z drugiej obiektami refleksji naukowych. W przypadku opisywanej *Teksańskiej masakry piłą mechaniczną* Tobe'a Hoopera, nie ma wątpliwości, iż jest to dzieło o statusie „kultowego i zarazem klasycznego” (Kamińska 2016, s. 126). W przypadku serii *Wzgórza mają oczy*, *Drogą bez powrotu* oraz *Pluję na twój grób* o ich stosunkowej popularności świadczy fakt, iż przez lata opłacalne dla studiów było produkowanie kolejnych części oraz remake'ów. Najbardziej niszowym z

dobrą egzemplifikację wspomnianych konwencji. Przywołane utwory powstały w większości w latach 70. i 80. XX wieku, jednak, aby ukazać, iż jest to zjawisko wciąż obecne w przestrzeni kultury popularnej, kontekstowo zostaną przedstawione filmy wyprodukowane w XXI wieku. Na podstawie owych przykładów można stwierdzić, iż postaci pochodzenia wiejskiego pełnią role zbliżone do horrorowych potworów. W artykule użyte zostaną definicje potwora i potworności autorstwa Noëla Carrolla (Carroll 2004) oraz Georgesego Canguilhema (Canguilhem 2003). Ich treść, porównana z wizerunkiem *rednecków*, będzie stanowić podstawę do refleksji nad procesem „potworyzacji”, którym poddawani są mieszkańcy wsi w amerykańskim horrorze.

Termin *redneck*

Zanim przejdziemy do scharakteryzowania sposobu przedstawiania ludności wiejskiej w amerykańskim kinie grozy, należy nakreślić kontekst terminu *redneck*. Słowo w dosłownym tłumaczeniu oznacza „czerwoną szyję”. Pojęcie zaczęło być używane w latach 90. XIX jako określenie białych pracowników fizycznych na amerykańskim południu (Thomas 2016, s. 1). Nazwa ta wywodzi się od zaczerwienionej skóry na szyi, która była efektem długiej pracy polu w słońcu (Thomas 2016, s. 1). Określenie ma zabarwienie ironiczne i pejoratywne. Na język polski można go przetłumaczyć jako „burak”⁴ lub „wsiok, wieśniak, niewykształcony farmer z Południa USA”⁵. W mojej ocenie wartym odnotowania odpowiednikiem może być słowo „wsiór” – oddające pierwotny wydźwięk słowa. Warto zaznaczyć, iż *redneck* nie spotyka się z powszechnym „ostracyzmem”. Jak możemy to

analizowanych filmów jest z całą pewnością *Dzień Matki*, jednak i on, tak samo jak poprzednie produkcje jest obiektem refleksji filmoznawczej, między innymi w książce *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* (Clover, 2015).

⁴ <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english-polish/redneckv> [data dostępu: 27.05.2024].

⁵ <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=redneck> [dostęp: 27.05.2024].

zaobserwować w przypadku stereotypowych i pejoratywnych określeń Afroamerykanów czy homoseksualistów. Uwagę na ten problem zwraca scena z filmu *Elegia dla bidoków* (2020, reż. Ron Howard), w której to jeden z głównych bohaterów – młody i ambitny student – rozmawia przy kolacji z wpływowymi biznesmenami. Jeden z nich po dowiedzeniu się o wiejsko-robotniczym pochodzeniu chłopaka używa wobec jego rodziny właśnie określenia „rednecks”. Młody człowiek reaguje na to negatywnie, zwracając uwagę mężczyźnie, iż „nie używają tego słowa”. Student nie znajduje jednak zrozumienia wśród uczestników kolacji – nikt nie uważa tego słowa za obraźliwe. Film Rona Howarda zwraca również uwagę na często wymienne używanie słowa *redneck* oraz *hillbilly*. Drugi termin można potraktować jako bliskoznaczny. Tłumaczy się często również jako „wieśniak” z pewnym dookreśleniem, iż jest to osoba: „mieszkająca daleko w lasach lub górach”⁶. Cambridge Dictionary dodaje do owej definicji dodatkowe określenie: „osoba pochodząca z górzystego obszaru Stanów Zjednoczonych, prowadząca prosty tryb życia i przez mieszkańców miast uważana za nieco głupią”⁷.

Redneck jest nie tylko obraźliwym słowem określającym daną grupę społeczną, stanowi przede wszystkim pewny konstrukt kulturowy. J. David Thomas w artykule *Jeff Foxworthy's Redneck Humor and the Boundaries of Middle-Class American Whiteness* pokazuje, jak redneck stał się komediową figurą, występującą w niezliczonej liczbie żartów i dowcipów. Dotyczyły one ogólnie pojętej zaściankowości, biedy, sposobu mówienia, ubioru czy relacji rodzinnych (Thomas 2016, s. 1). Kulturowy punkt widzenia prezentuje także książka *Hillbilly. A Cultural History of an American Icon*, określająca rednecka mianem ikony. Mój sposób spojrzenia na owe zagadnienie będzie zbieżny z tym tropem. Analizy filmów, które zostaną przeprowadzone

⁶ <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=hillbilly> [data dostępu: 27.05.2024].

⁷ <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/hillbilly>, tłum. własne. [data dostępu: 27.05.2024].

w artykule, nie mają na celu odniesienia fabuł oraz postaci do prawdziwych ludzi, miejsc czy wydarzeń. Obszar refleksji dotyczyć będzie jedynie tekstów kultury i występującej w nich figurze rednecka.

Redneck i horror

Lata 70. przyniosły kinematografii ogromne zmiany. W 1968 roku zniesiony został, opracowany przez Willa H. Haysa, *kodeks produkcyjny* (ang. *Production Code*). Zgodnie z definicją Marka Hendrykowskiego był to: „rygorystycznie przestrzegany przez wielkie wytwórnie hollywoodzkie od 1934 roku, zbiór szczegółowych przepisów cenzuralnych...” (Hendrykowski 1994, s. 147). Zabraniał on między innymi ukazywania w kinie brutalnej przemocy czy erotyki. Jego zniesienie przyniosło na początku kolejnej dekady eksplozję popularności owych motywów. Jak zauważa Magdalena Kamińska: „Uwaga pokodowego kina amerykańskiego skupiła się przede wszystkim na eksploatacji jednego z zakazanych tematów klasycznego okresu – przemocy. Jej coraz silniej zestetyzowane obrazy stały się jego głównym wabikiem...” (Kamińska 2016, s. 132). Do kanonu kina grozy dołączyła ogromna grupa nowych postaci: Michael Myers, Jason Voorhees, Freddy Krueger, Ghostface, a także Leatherface. Ostatni ze słynnych morderców pojawił się po raz pierwszy w kultowej *Teksańskiej Masakrze Piłą Mechaniczną*. Wraz z nią motyw morderczych rednecków pojawia się w kinie coraz częściej. Szczyt ich popularności można datować na drugą połowę lat 70. oraz lata 80, gdy powstało wiele produkcji pragnących powtórzyć sukces dzieła Tobe’ego Hoopera. Warto jednak zauważyć, że tego rodzaju filmy pojawiają się do dziś, czego przykładem może być *X* (2022, reż. Ti West) oraz jego kontynuacja *Pearl* (2022, reż. Ti West).

Mieszkańcy wsi w kinie grozy odznaczają się specyficznym wyglądem, który wyraźnie odróżnia ich od ludzi z miasta. Trafnej obserwacji dokonuje Calor J. Clover w książce *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Autorka tworzy właściwie całą

listę charakterystycznych cech osób z terenów wiejskich (Clover 2015, s. 125–126). Są oni źle ubrani – części garderoby nigdy nie są modne, w przeciwieństwie do zawsze nowoczesnych ubrań bohaterów z miasta. Typowym strojem, powszechnie kojarzonym z amerykańskimi farmerami, są dżinsowe ogrodniczki i flanelowe kraciaste koszule. Po wpisaniu frazy „redneck” w wyszukiwarce Google grafika, niemal każde zdjęcie będzie przedstawiało tak właśnie ubraną osobę. W dodatku z reguły ich ubrania są brudne i zniszczone. Brak higieny dotyczy wszystkich części ciała rednecka. Z reguły mają oni kilkudniowy zarost, a także brudne, zniszczone zęby. Te ostatnie odgrywają zdecydowanie większą rolę, niż mogłoby się wydawać. Białe i równe zęby są szczególnie pożądane w Stanach Zjednoczonych, często świadczą nie tylko o higienie osoby, co o jej dobrym statusie materialnym⁸. Brak opieki dentystycznej niesie za sobą informację o biedzie i braku kontaktu z udogodnieniami cywilizacji. W dodatku potęguje odpychający, obrzydliwy wizerunek sygnalizowany przez ubiór i zabrudzenie reszty ciała. Jama ustna jest bowiem narzędziem przemocy seksualnej – gwałciciele w filmach często całują swoje ofiary lub liżą je niczym zwierzęta – tak czyni na przykład bohater *Dnia Matki* (*Mother's Day*, 1980, reż. Charles Kaufman). Brak higieny dotyczy wszystkiego na terenach wiejskich. Brudni są ich mieszkańcy, ale także domy, podwórka, samochody czy sklepy.

Stereotypowy redneck zachowuje się także w inny sposób niż mieszkańcy miast. Mówi specyficzną wiejską gwarą (różną zależnie od regionu). Z reguły ma jakąś formę wady wymowy – zauważalne jest to szczególnie wyraźnie u bohaterów *Redneck Zombies* (1989, reż. Pericles Lewnes). Czasami wada wymowy jest na tyle silna, że nie pozwala zrozumieć słów wypowiedzianych przez bohatera, jak jest to w przypadku ikony psychopatycznych rednecków – Leatherface'a⁹.

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=6vuZG61aCzg> [data dostępu: 27.05.2024].

⁹ Na platformie Redit można przeczytać fascynującą dyskusję fanów *Teksąńskiej masakry piłą mechaniczną*, dotyczącą właśnie umiejętności mówienia Leatherface'a. W powszechnej świadomości ów bohater całkowicie nie potrafi

Ponadto mieszkańcy wsi często plują, smarkają, sapią, chrapią podczas snu, mówią z pełnymi ustami czy ślinią się, kiedy jedzą. Wszystkie te cechy mają wywołać wrażenie obcowania z ludźmi niewychowanymi, niemal dzikimi. Szczególnie gdy w skrajnych przypadkach – jak we *Wzgórza mają oczy* (*The Hills Have Eyes*, 1977, reż. Wes Craven) – bohaterowie nie potrafią nawet używać noża i widelca.

Proces „potworyzacji”

Wszystkie wymienione cechy budują wyraźną granicę pomiędzy ludźmi ze wsi a miasta. Mieszkańcy terenów wiejskich nie są „nami” – są „nimi”. Na obecność budowania owej zależności zwraca również uwagę Calor J. Clover (Clover 2015, s.125). Bohaterowie przybywający z miasta to osobą, z którymi odbiorca może się zidentyfikować. Podróżnicy z miast, którzy wybierają się na prowincję, zachowują się „normalnie”, mówią „normalnie”, ubierają się „normalnie” – są „normalni”. Nie jest to przypadek, a celowe działanie – większość widzów pochodziła właśnie z miast, z uwagi na fakt, iż na terenach wiejskich liczba kin była mniejsza. Z przedstawionymi osobami ze wsi w tak skrajny sposób, nawet większość jej prawdziwych mieszkańców nie będzie w stanie nawiązać relacji, gdyż nagromadzenie negatywnych cech na to nie pozwoli.

W kinie grozy mieszkańcy wsi poddawani są czymś, co nazwałbym „potworyzacją” – czynieniem z kogoś potwora. Ów określenie wywodzę naturalnie ze słowa „potwór”. Z pozoru może przypominać pojęcie „demonizacja”. Choć bierze ono swoje źródło od podobnie budzącej grozy istoty, to z reguły oznacza po prostu: „wyolbrzymianie negatywnych zjawisk lub złych cech”¹⁰. W przypadku analizowanych przeze mnie filmów mamy do czynienia z niemal dosłownym uczy-

mówić. Jeden z użytkowników na platformie argumentuje, że możliwym jest zrozumienie części wypowiedzi postaci.
https://www.reddit.com/r/TexasChainsawMassacre/comments/13vrtky/leatherfaces_gibberish_speaking_in_the_original/ [data dostępu: 27.05.2024].

¹⁰ <https://sjp.pwn.pl/sjp/demonizacja;2554641.html> [dostęp: 27.05.2024].

nieniem potwora z człowieka. Noël Carroll definiuje potwora jako „istotę nadprzyrodzoną lub efekt eksperymentów naukowych” (Carroll 2004, s. 36). Autor wyraźnie staje na stanowisku, że potwór zawsze „jawi się jako coś nienormalnego, zaburzenie naturalnego porządku” (Carroll 2004, s. 37). Choć wiele z obserwacji, które Carroll zawarł w swojej klasycznej już *Filozofii Horroru*, zostanie przeze mnie wykorzystane w analizie „potworności” horrorowych rednecków, to samą definicję potwora chciałbym zaproponować w zdecydowanie szerszym ujęciu Georgesa Canguilhema. Zgodnie z jego poglądem potwór u swych podstaw to po prostu „organizm żywy o wartości negatywnej” (Canguilhem 2003, s. 224). Nie musi on spełniać warunku nadprzyrodzoności czy fantastyczności, jak u Carrolla. Reszta cech stojących za potwornością pokrywa się jednak u obu autorów.

Po pierwsze potwór musi budzić „wstręt, mdłości i obrzydzenie” (Carroll 2004, s. 47) – są odrażające. Efekt ten osiąga się za pomocą różnych środków. W pierwszej kolejności, jak zauważa autor, w horrorach występuje tendencja do łączenia potworów z brudem (Carroll 2004, s. 47), tak silnie obecnym w filmowych przestrzeniach wiejskich jak i pokrywającym ich mieszkańców. Skutkuje niechęcią bohaterów oraz odbiorców (w wyobrażeniu) do kontaktu fizycznego z potworami (Carroll 2004, s. 66). Akcja filmu – świadoma tej zasady – celowo doprowadza do tego rodzaju kontaktu (często wręcz ściśle intymnego). Po drugie potwór zawsze „łączy w sobie kategoriale sprzeczności, jest niekompletny czy też amorficzny” (Carroll 2004, s. 64). Oczywiście w przypadku ludzkich bohaterów owa niekompletność czy amorficzność jest zdecydowanie mniejsza niż u potworów nadprzyrodzonych, to jednak wciąż ona występuje. W podobny sposób pisze o tym Georges Canguilhem: „Potworność jest zaś akcydentalną i warunkową groźbą niedokończenia lub zniekształcenia kształtowania się formy...” (Canguilhem 2003, s. 224). Redneck tylko z pozoru jest ludzki – z reguły posiada większe lub mniejsze

deformacje, które go odczłowieczają. Tak jest w przypadku postaci kanibali z serii *Wzgórza mają oczy*. W oryginalnym filmie (1977, reż. Wes Craven) w roli mordercy wystąpił odznaczający się nietuzinkową urodą Michael Berryman. W remake'u (2006, reż. Alexandre Aja) zdecydowano się natomiast na zniekształcający twarz makijaż. Popularna wśród shalsherowych morderców maska pełni podobną funkcję – „odbiera” bohaterowi twarz, która stanowi najważniejszą zewnętrzną część ciała związaną z osobowością człowieka. Wśród rednecków taką maskę nosi choćby Leatherface¹¹ z *Teksańskiej masakry piłą mechaniczną*. Trzecią cechą związaną z potwornością, według Canguilhema, jest hybrydowość: „Łatwo jest przejść od hybrydyzacji do potworności” (Canguilhem 2003, s. 226). Ponownie w przypadku ludzkich bohaterów omawianych horrorów, nie mamy do czynienia z hybrydyzacją w sensie dosłownym, biologicznym¹². Morderczy „wieśniacy” często są przedstawiani jako niecywilizowani, „dzicy”. Wydawane przez nich odgłosy sapania, ślinienie się, nieumiejętność posługiwania się zdobyczami cywilizacji (jak nóż i widelec w przypadku kanibali z serii *Wzgórza mają oczy*) – to wszystko ma na celu ukazać częściową „zwierzęcość” bohaterów, a więc swoistą hybrydyzację pomiędzy człowiekiem a zwierzęciem.

Odrażający wygląd i anormalność nie stanowią jeszcze potwora. Aby budzić grozę i móc być określoną jako potwór, istota musi stanowić również zagrożenie: „W istocie mamy zresztą do czynienia z podwójną oceną: oceniamy, że potwór jest niebezpieczny i nieczysty. Gdyby był tylko niebezpieczny, wzbudzałby lęk; gdyby był tylko nieczysty, wzbudzałby wstręt” (Carroll 2004, s. 55). Mieszkańcy wsi w kinie grozy są wrogo nastawieni do bohaterów przybywających z miasta. Fabuły osadzają się na relacji oprawca (redneck) – ofiara

¹¹ Jest ona zrobiona z kawałków ludzkiej skóry i od niej wziął się jego pseudonim – „skórzana twarz”.

¹² Jak przykład w horrorze science fiction *Mucha* (1958, reż. Kurn Neumann); (1986, reż. David Cronenberg), gdzie DNA człowieka miesza się z DNA tytułowej muchy.

(człowiek z miasta). Analizując ogromną listę produkcji, w których występują psychopatyczni mieszkańcy wsi, można wyróżnić dwie główne grupy bohaterów: gwałcicieli oraz kanibali¹³, z którymi wiążą się określone schematy fabularne. W przypadku kanibali są oni jednocześnie mordercami. Gwałciele natomiast nie zawsze zabijają swoje ofiary, co pozwala na wprowadzenie motywu zemsty kobiety, która została poddana przemocy seksualnej. Dobór owych form dewiacji nie był przypadkowy – w obu przypadkach uzasadniał występowanie licznych scen przemocy.

Pierwsza z nich – kanibale – swoją wielką karierę w kinie grozy rozpoczęła wraz z *Teksańską masakrą piłą mechaniczną* (1974) Tobe'a Hoopera. Film opowiada o nastolatkach, którzy zostają napadnięci przez rodzinę kanibali mieszkającą na peryferiach Teksasu. Rodzina Sawyerów¹⁴ od lat atakowała przejezdnych, przerabiała ich na mięso, a następnie zjadała. Ponadto na przestrzeni serii dowiadujemy się, że część mięsa sprzedawała także w swojej stacji benzynowej. Horror Tobe'a Hoopera zyskał ogromną popularność dzięki swojej brutalności, rozpoczynając ogromną franczyzę¹⁵. Motyw rednecków kanibali na tyle spodobał się widzom, iż wiele kolejnych produkcji również wykorzystywało ten motyw. W 1977 roku powstają *Wzgórza mają oczy* (1reż. Wes Craven), w których podróżująca rodzina również zostaje napadnięta przez kanibali rednecków, tym razem w stanie Nevada. Film doczekał się sequela, a następnie na początku XXI wieku dwóch remake'ów¹⁶. W 1980 roku powstaje kolejna pro-

¹³ W przypadku kanibali naturalnie są oni jednocześnie mordercami. Gwałciele natomiast nie zawsze zabijają swoje ofiary, co pozwala na wprowadzenie motywu zemsty kobiety, która została poddana przemocy seksualnej.

¹⁴ W filmach z 2003 i 2006 roku (reż. Marcus Nispel), (reż. Jonathan Liebesman) nazywana Hewitt.

¹⁵ Kolejne części franczyzy powstały w latach: 1974, 1986, 1990, 1995, 2003, 2006, 2013, 2017, 2022. Na przestrzeni dekad światło dzienne ujrzały także komiksy czy gry wideo.

¹⁶ *Wzgórza mają oczy 2* (1984, reż. Wes Craven), *Wzgórza mają oczy* (2006, reż. Alexandre Aja), *Wzgórza mają oczy 2* (2007, reż. Martin Weisz).

dukcja oparta o motyw kanibalizmu – *Piekielny Motel* (reż. Kevin Connor). Tym razem ludzkie mięso stanowi podstawę dla świetnie prosperującego rodzinnego zakładu produkcyjnego wyroby mięsne. Rodzeństwo Smithów, aby zwabiać swoje ofiary, wykorzystuje przykrywkę w postaci tytułowego motelu. Przeniesienie akcji filmu do bliżej nieokreślonych północnych regionów USA pozwoliło wykorzystać klasyczny wizerunek rednecka, ubranego w dżinsowe ogrodniczki i flanelową koszulę (rzadziej noszonych w ciepłych stanach południa USA). Na początku XXI wieku do tego niesławnego grona filmów o morderczych kanibalach z prowincji, na fali krótkotrwałego powrotu zainteresowania slasherem (Kamińska 2016, s. 166–168), dołącza seria *Droga bez powrotu*. Fabuła kolejnych produkcji cyklu po raz kolejny eksploatuje wypracowany przez *Teksańską* masakrę piłą mechaniczną schemat. Grupa znajomych z miasta wyrusza na wycieczkę w obce i „niecywilizowane ostępy” Stanów Zjednoczonych. Tym razem do Wirgini Zachodniej, co przynosi jedyny świeży element – kanibale czają się w lasach, pokrywających dużą część górzystych terenów owego amerykańskiego stanu. Seria zapoczątkowana została przez film *Droga bez powrotu* (reż. Rob Schmidt) w 2003 roku, i kontynuowana kolejno w latach: 2007, 2009, 2011, 2012, 2014, 2021. Przytoczone powyżej filmy to jedynie część pokaźniej grupy produkcji wykorzystujących motyw kanibalizmu wśród mieszkańców amerykańskiej prowincji. Ów motyw fabularny okazał się niezwykle lubiany przez fanów mocnych wrażeń, gdyż pozwalał na znaczną ilość ekranowego *gore*¹⁷. Kanibalizm jest w dodatku zjawiskiem, który można określić mianem ekstremalnego. Wzbudza on u większości ludzi większą odrazę niż zwykle morderstwo. Uważam, że uczynienie z bohaterów nie tylko morderców, ale także kanibali wzmacnia efekt odczłowieczenia, a w konsekwencji potwo-

¹⁷ Termin *gore* można przetłumaczyć jako „zakrzepłą krew, posokę, lub też – w sposób najbardziej potoczny i być może dzięki temu adekwatny – juchę.” (Kamińska 2016, s. 132). Stanowi on odmianę kina grozy „nastawioną na eksploatację ekranowej makabry” (Hendrykowski, s. 111)

ryzacji. Postacie te odstają od normy nawet w gronie morderców, gdyż ich motywacje są skrajne. Kanibalizm jest czymś niemożliwym do zaakceptowania i zrozumienia przez zdecydowanie przeważającą grupę ludzkich społeczeństw. U zwierząt jednak owe zjawisko można spotkać zdecydowanie częściej (Turek 2023, s. 58). Tym samym wzmagą poczucie „zwierzęcości” bohaterów u widzów, co jest istotnym elementem potworyzacji.

Kolejnym powtarzalnym motywem fabularnym wśród filmów grozy o redneckach jest gwałt. Do slasheru powszechnie zalicza się podgatunek *rape and revenge films*, których tematyka, jak pisze Magdalena Kamińska: „[...] koncentruje się na dręczeniu samotnej kobiety przez grupę męskich prześladowców i okrutnej zemście, którą przeprowadza ona po kolei na napastnikach...” (Kamińska 2016, s. 81). Podgatunek został zapoczątkowany przez kultowy w pewnych kręgach obraz *Ostatni dom po lewej* (1972, reż. Wes Craven). Dopiero jednak film *Pluję na twój grób* (1978, reż. Meir Zarchi) dodał do owego podgatunku motyw rednecków. Fabuła opowiada o młodej pisarce, która przeprowadza się z Nowego Jorku na wieś w stanie Connecticut, poszukując ciszy, spokoju i inspiracji. Na miejscu wzbudza zainteresowanie miejscowych mężczyzn. Gdy ta odrzuca ich (skrajnie niekulturalne) próby zwrócenia na nich uwagi, ci decydują się na nią napaść. Następuje długa sekwencja gwałtu, ukazana niezwykle naturalistycznie i brutalnie. W tym przypadku również mamy do czynienia z konwencjonalnym sposobem ukazania rednecków. Są brudni, nieatrakcyjni i źle ubrani – tym razem z uwagi na intymny charakter wykorzystywania seksualnego wzbudza to jeszcze większą odrazę widza. Dokonana zostaje także częściowa dehumanizacja napastników. Są brutalni i okrutni, niemal „dzicy”. Ponadto podczas stosunku wydają odgłosy mogące kojarzyć się z dźwiękami zwierząt. Główna bohaterka, kiedy już otrząsa się po traumatycznym doświadczeniu, mści się na oprawcach, mordując ich na wyszukane sposoby. Film również doczekał się po latach aż trzech kolejnych części franczyzy:

Bez litości (2010, reż. Steven R. Monroe), *Bez litości 2* (2012, reż. Steven R. Monroe), *Bez litości 3* (2015, reż. R.D. Braunstein), a także licznych naśladowców. Niemal identyczny schemat fabularny prezentuje produkcja inspirowana obrazem Meira Zarchiego – *Dzień matki* (1980, reż. Charles Kaufman). Opowiada on trzech o przyjaciółkach z czasów studiów, które po latach wybierają się na biwak do stanu New Jersey. Podobnie jak bohatera *Pluję na twój grób* pochodzą z Nowego Jorku. Na miejscu zostają napadnięte przez dwóch braci, którzy zabierają je do swojego domu. Warto podkreślić, iż ponownie miejsce zamieszkania oprawców jest ogromnie zaniedbane i odpychające. Tak jest również i z mężczyznami, których nie tylko ubiór czy wygląd wzbudzają wstręt, ale także sposób życia. Jako przykład można przywołać fakt, iż z rana zęby płuczą piwem, a zamiast wziąć prysznic używają czegoś, co przypomina sprej na insekty. Zezwierzęcenie bohaterów ukazane jest między innymi poprzez sposób spożywania posiłku. Jeden z bohaterów je śniadanie wprost z wielkiego, metalowego wiadra. Obaj bracia intensywnie przy tym mlaszcza, plują oraz chrząkają. Równie odrażająco zachowują się podczas scen gwałtu, które twórcy filmu starali się „uatrakcyjnić”, dodając do nich motyw zabawy w odgrywanie dziwacznych scenek przez oprawców. Bohaterkom w pewnym momencie udaje się uciec, a następnie dwie z nich mszczą się na gwałcicielach.

Podsumowując, w sposobach przedstawiania osób pochodzących z terenów wiejskich na ekranie można zauważyć wyraźne i powtarzalne konwencje. Choć nie są istotami nadprzyrodzonymi, pełnią funkcje zbliżone do działań bardziej „klasycznych” filmowych potworów. Środki wyrazu filmowego dążą do wywoływania poczucia wstrętu u widza wyglądem i sposobem ich zachowania. Przede wszystkim jednak stanowią zagrożenie dla bohaterów pozytywnych – są mordercami, gwałcicielami czy kanibalami.

Inni ludzie, żyjący w innych miejscach

Kino i literatura grozy wyróżniają się specyficznym podejściem do przestrzeni. Manuel Aguirre w artykule *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej* proponuje tzw. model *dwuprzestrzeni*. Podaje on, odnosząc się do europejskiej literatury gotyckiej, że rzeczywistość opowieści grozy, składa się z dwóch sfer – *racjonalnej* oraz *innej* (Aguirre, s. 16.). Świat *Inności*, który znajduje się poza zdolnością ludzkiego pojmowania stanowi zagrożenie i budzi groź (Aguirre, 2002 s. 17). W powieści gotyckiej do sfery inności często przynależał: średniowieczny zamek, stare opactwo, samotny i ponury dom, czy dzikie pustkowia (Has-Tokarz 2011, s. 190). Nie bez znaczenia jest również rola natury – atmosferę grozy wzmacnia dzika romantyczna okolica oraz zjawiska pogodowe jak burza czy sztorm pustkowia (Has-Tokarz 2011, s. 190). Autor zwraca uwagę na motyw ruchu – bohaterowie powieści gotyckich najczęściej przekraczali *próg* oddzielający te światy lub też jakiś element *tamtę* świata (z reguły potwór) przenikał do naszej rzeczywistości (Aguirre 2002, s.17).

Przedstawione przeze mnie filmy z pozoru odległe są od XVIII- i XIX-wiecznej literatury gotyckiej, na bazie której Aguirre stworzył model. Po bliższej analizie okazuje się jednak, iż wykorzystują one podobne mechanizmy wzbudzania grozy. Wieś w horrorze amerykańskim przynależy właśnie do sfery *Inności*. Światem znanym, oswojonym i bezpiecznym jest miasto. Bohaterowie odbywający podróż na prowincję przedostają się nieświadomie do przestrzeni, która okazuje się głęboko odmienna od tego, co znają. Tego rodzaju miejsca najczęściej odznaczają się kilkoma cechami. Po pierwsze podobnie jak potwory wzbudzają one wstręt. Jak pisze Halina Kubicka: „W większości wypadków miejsce to jest uderzająco brzydkie lub zaniebane, co stanowi [...] rodzaj ostrzeżenia” (Kubicka, 2010 s. 74). Ten aspekt został już przeze mnie wspomniany podczas analizy wyglądu bohaterów – miejsca, w których żyją, są brudne, zniszczone i zapuszczone. Drugą cechą jest odległość od cywilizacji – brak telefonu lub problemy

z zasięgiem w nowszych produkcjach zasięgu, stacji benzynowych, szpitali, posterunków policji czy nawet prądu. Wszystkie te braki służą budowaniu atmosfery grozy i niebezpieczeństwa, często same w sobie stanowiąc zagrożenie dla bohaterów. Wiąże się z tym także zdecydowanie większa obecność natury niż w miastach, która często pojawia się w badaniach nad antropologią literatury grozy jako źródło ludzkich lęków. Marek Haltof pisze: „Film grozy zawsze wyrażał i wyraża obawy przed naturą [...]. Natura jest tu rozumiana szeroko, nie tylko jako otaczające człowieka siły przyrody, lecz także choroby, śmierć, zwierzęce atawizmy drzemiące w na pozór ucywilizowanej istocie” (Haltof 1992, s. 57). Wieś jest „dzika”, tak samo jak jej mieszkańcy, a więc niebezpieczna. Warto w tym miejscu podkreślić, że Stany Zjednoczone są ponad trzydzieści razy większe niż Polska. A gęstość zaludnienia to jedyne trzydzieści siedem osób na kilometr kwadratowy¹⁸. Dla porównania w Polsce liczba ta wynosi sto dwadzieścia trzy osoby na kilometr kwadratowy¹⁹. W dodatku zurbanizowane są przede wszystkich wybrzeża, co skutkuje mało rozwiniętą infrastrukturą w centralnych stanach USA²⁰. Dlatego też z reguły twórcy filmowi lokują akcje w takich regionach jak Teksas, Nevada czy Wirginia Zachodnia. Ponownie wiąże się to ze spostrzeżeniami Haliny Kubickiej: „Jednym z najbardziej typowych mechanizmów strachu związanym z wkroczeniem bohaterów na terytorium Innego jest swego rodzaju zagęszczanie przestrzeni: odseparowanie od świata zewnętrznego. Pierwszym sygnałem mającej nastąpić izolacji jest samo położenie „złego” miejsca. Zwykle jest ono usytuowane na uboczu, w miejscu odludnym, niekiedy wręcz trudno dostępnym” (Kubicka 2010, s. 79). Wyizolowanie nie tylko stanowi zagrożenie

¹⁸ <https://logostour.pl/blog/ludnosc-usa-demografia-stanow-zjednoczonych-ameryki> [dostęp: 28.05.2024].

¹⁹ <https://logostour.pl/blog/ludnosc-usa-demografia-stanow-zjednoczonych-ameryki> [dostęp: 28.05.2024].

²⁰ <https://www.newgeography.com/content/005187-america-s-most-urban-states> [dostęp: 28.05.2024].

dla przyjezdnych, ale także wpływa na mieszkańców. Brak dostępu do cywilizacji skutkuje bowiem – zgodnie z logiką horroru – różnego rodzaju problemami psychicznymi i dewiacjom, czego mają dowodzić filmowi mordercy. Po trzecie podobnie jak w modelu *dwu-przestrzeni* wskazać można w amerykańskich filmach grozy motyw progu, który przekraczają bohaterowie. Z reguły jest nim stacja benzynowa lub sklep, w których zatrzymują się przyjezdni. Jest to ostatnie cywilizowane miejsce, do którego zawitają – dalej jest już *inny* świat. Tego rodzaju miejsca często są ostrzeżeniem, sygnałem, który daje znać podróżnym „Zawróć!”. Informują o tym spojrzenia pracowników, podejrzane uśmiechy czy szeptane pod nosem życzenia śmierci. Można odnieść wrażenie, że każdy – nie tylko psychopatyczni mordercy – jest *inny*. Nawet jeśli nie stanowią bezpośredniego zagrożenia, zwykle cicho przyzwalają na zbrodnie lub zdają się to robić.

Podsumowanie

Podsumowując, mieszkańcy wsi są grupą silnie stereotypizowaną w amerykańskim kinie grozy. Bohaterowie pochodzenia wiejskiego w przywołanych przykładach, poza aspektem nadprzyrodzoności (Carroll 2004, s. 36), wpisują się w definicje potworów w ujęciu Noëla Carrola oraz Georgesa Canguilhema. Po pierwsze są brudni oraz brzydki, czym wzbudzają wstręt. Po drugie często są niekompletni, zdeformowani, a nawet amorficzni. Po trzecie przez swoje odczłowieczenie oraz zezwierzęcenie stanowią do pewnego stopnia istoty hybrydowe, łącząc w sobie cechy człowieka i zwierzęcia. Po czwarte stanowią zagrożenie – popełniają morderstwa, dokonują gwałtów, a nawet dopuszczają się aktów kanibalizmu. Scenariusz oraz środki wyrazu filmowego (reżyseria, praca kamery, aktorstwo, charakteryzacja) dążą do ukazania skrajnie negatywnego obrazu osób pochodzenia wiejskiego, mając na celu dokonanie procesu, który nazwałem „potworyzacją”. W konsekwencji zarówno ich wizerunek, jak

i pełniona przez nich funkcja w filmie, zbliżają się do klasycznych ujęć ekranowych potworów.

Ogromnie ważną rolę odgrywa także przestrzeń. Amerykańska prowincja przedstawiana jest jako dzika, odpychająca i niebezpieczna. Akcja filmu lokowana jest zwykle w słabo zaludnionych stanach, takich jak: Teksas, Nevada czy Wirginia Zachodnia. Odległość od cywilizacji i dominacja przyrody wzmaga poczucie osamotnienia i zagrożenia. Miejsca zamieszkania rednecków są (analogicznie do nich samych) brudne, zapuszczone i budzące wstręt. Relację bezpiecznego, oswojonego miasta oraz odległej, dzikiej i budzącej obrzydzenie prowincji, można porównać do modelu dwuprzestrzeni, który zakłada występowanie sfery oswojonej oraz *innej*. Wieś przynależy do sfery *inności* – obowiązują w niej inne prawa i stanowi zagrożenie dla obcych.

Przykład kina grozy stanowi jedynie wycinek szerszego problemu, jakim jest reprezentacja ludzi pochodzenia wiejskiego w amerykańskiej kulturze popularnej. Wielu badaczy wskazuje na podobieństwo mechanizmów wykluczenia, który dotyczy owych białych *innych*, do rasizmu (Jarosz, Lawson 2002). Prace takie jak *Hillbilly. A Cultural History of an American Icon* (Harkins, 2004) *Sophisticated people versus rednecks: Economic restructuring and class difference in America's west* (Jarosz, Lawson 2002) czy *Jeff Foxworthy's Redneck Humor and the Boundaries of Middle-Class American Whiteness* (Thomas 2016) pokazują, iż zagadnienie jest znacznie szersze i nie zamyka się jedynie w ramach kina grozy. Obecność opisanych konwencji także we współczesnym kinie grozy²¹ udowadnia, iż człowiek innego pochodzenia klasowego, nie tylko czterdzieści lat temu, ale również dziś, wciąż może być ukazywany jako potwór.

²¹ Na przykład: *Droga bez powrotu: geneza* (2021, reż. Mike P. Nelson), *X* (2022, reż. Ti West), *Pearl* (2022, reż. Ti West).

Bibliografia:

1. Aguirre M. (2002), *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, tłum. A. Izdebska, w: *Wokół gotycyzmów*, red. Gazda G., Izdebska A., Płuciennik J., Kraków: UNIVERSITAS, 15-32.
2. Brzostek D. (2009). *Literatura i nierozum. Antropologia fantastyki grozy*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
3. Canguilhem G. (2003). *Potworność i to, co potworne*, Nowa Krytyka 14, przeł. D. Leszczyński, 223–236.
4. Carroll N. (2004). *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, tłum. M. Przepilipak, Gdańsk: słowo/obraz terytoria .
5. Clover J. C. (2015) *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton: Princeton University Press.
6. Haltof M. (1992). *Kino łęków*, Kielce: Wydawnictwo Szumacher.
7. Harkins A. (2004). *Hillbilly. A Cultural History of an American Icon*, Oxford: Oxford University Press.
8. Has-Tokarz A. (2011). *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
9. Hendrykowski M. (1994). *Słownik terminów filmowych*, Poznań: ars nova.
10. Jarosz, L., Lawson, V. (2002). *Sophisticated people versus rednecks: Economic restructuring and class difference in America's west*, Antipode, 34, 8–27.
11. Kamińska M. (2016). *Upiór w kamerze. Zarys kulturowej historii kina grozy*, Poznań: Galeria Miejska „Arsenał”.
12. Kubicka H. (2010), *Tam, gdzie czai się zło. Przestrzeń w horrorze jako mechanizm budzenia strachu*, „Literatura i Kultura Popularna” tom 16, 71-89.
13. Manuel A. (2002). *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, tłum. A. Izdebska, w: *Wokół gotycyzmów*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków: UNIVERSITAS.
14. Plesnar E. A., Syska R. (2011). *Kino amerykańskie lat 50.: złota dekada*, w: T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina tom 2. Kino klasyczne*, Kraków: UNIVERSITAS, 798–858.
15. Roediger, D. R. (1991). *The wages of whiteness*. New York, NY: Verso.

16. Thomas J. D. (2016). *Jeff Foxworthy's Redneck Humor and the Boundaries of Middle-Class American Whiteness*, „SAGE Open”, 1–15.
17. Turek, R. (2023). *Kanibalizm z punktu widzenia kryminologii*, *Biuletyn Kryminologiczny* (30), 57–71.
18. Twine, F. W., Gallagher, C. (2007). *The future of whiteness: A map of the third wave*, *Ethnic and Racial Studies*, 31, 4–24

„Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy...”¹ Folklor słowiański w książkach i grach z serii Wiedźmin

Przemysław Widel

Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie



W 1986 roku na łamach *Fantastyki* ukazało się konkursowe opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego pt. *Wiedźmin* (Sapkowski 1986, s. 18–20, 45–49), inicjujące początek zjawiska, które nie tylko odcisnęło ślad na polskim gatunku fantasy, ale także zmieniło sposób myślenia o fantastyce globalnie (Kaczor 2021). Literatura Sapkowskiego inspirowała innych twórców do adaptacji, fanowskich kontynuacji i przetworzeń. Mowa tu o ekranizacji, adaptacji komiksowej oraz wykonie w formie słuchowiska, o których więcej w podrozdziale *Adaptacje*. Przede wszystkim jednak seria gier stworzonych przez *CD Projekt Red* (*CD Projekt Red* 2007), (*CD Projekt Red* 2011),

¹ Fragment kultowego cytatu otwierającego opowiadanie *Wiedźmin*: „Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy; od Bramy Powroźniczej. Szedł pieszo, a objuczonego konia prowadził za uzdę. Było późne popołudnie i kramy powroźników i rymarzy były już zamknięte, a uliczka pusta” (Sapkowski 1986, s. 18).

(CD Projekt Red 2015), a szczególnie *Wiedźmin 3*, który, ze względu na zawartość najlepiej obrazuje nową, gromą interpretację uniwersum wykreowanego przez Sapkowskiego. Twórcy gry świadomie, korzystając z literackich pierwowzorów oraz przetwarzając motywy obecne w kulturze, a także kreatywnie nawiązując do rodzimego folkloru, serwują doświadczenie, w którym zarówno polski, jak i zagraniczny odbiorca znajdują nowe i oryginalne treści.

Książkowy WiedźminSeria wiedźmińska stworzona przez Sapkowskiego to literatura bogata w odniesienia, zgodnie z definicją proponowaną przez Roberta Scholesa: „*Fantasy* to rodzaj fikcji, która oferuje nam świat prosty w regułach i radykalnie odmienny od naszego, lecz zarazem umożliwiający lepsze poznanie świata istniejącego” (Niewiadomski 1984, s. 9). Rzeczywiście, reguły rządzące światem Wiedźmina są proste i na pierwszym planie rysuje się wszechwładne przeznaczenie, przed którym nie da się uciec: „Przeznaczenie dościga ludzi. [...] przeznaczenie to nie zwoje, zapisane ręką Wielkiego Demiurga, ani wola nieba, ani nieodwołalne wyroki jakiegś tam opatrności, lecz wynik wielu pozornie nie związanych ze sobą faktów, wydarzeń i działań” (Sapkowski 1999, s. 108).

Proste reguły komplikują jednak postaci zasiedlające to uniwersum, których nie da się podzielić na dobre i złe, moralne i niemoralne. Sapkowski kreuje fantastykę inną niż „fantastyka baśniowa w stylu Tolkiena; rzeczywistość rządząca się regułami baśni, pełną smoków, wielkoludów, czarodziejów, elfów, fantazji i optymizmu” (Wydmuch 1979, s. 5). Odejście od czarno-białej moralnie klasyfikacji bohaterów jest o tyle zrozumiałe, że sam autor pięcioksięgu i opowiadań dosyć krytycznie skomentował ten rodzaj dualnego podziału w eseju *Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach*:

Kto chce, niechaj zamknie oczy i na oślepie wyciągnie rękę ku półce z książkami, niechaj wytaszczy z niej na chybił trafił jedną z powieści fantasy. I niechaj sprawdzi. Książka opisuje dwa królestwa (krainy, imperia) – jedno jest Krainą Dobra, drugie wręcz przeciwnie. Jest Dobry Król, z tronu i dziedzictwa wyzuty i próbujący je odzyskać, przeciw czemu są Siły Zła i Chaosu. Dobrego Króla wspiera Dobra Magia i Dobry Czarodziej, jak również zgromadzona wokół sprawiedliwego władcy Drużyna Dzielnych Chwatów. Do totalnego zwycięstwa nad Siłami Ciemności niezbędny jest jednakowoż Cudowny Artefakt, przedmiot magiczny o niebywałej mocy. Przedmiot ten we władzy Dobra i Ładu posiada właściwości integrujące i pokojowe, w ręku Zła jest siłą destrukcyjną. Magiczny artefakt trzeba więc odnaleźć i zawładnąć nim, zanim wpadnie w łapy Odwiecznego Wroga... (Sapkowski 1993b, s. 66)

Proza Sapkowskiego zbudowana jest na kreatywnych przetworzeniach istniejących i popularnych motywów. Szczególnie widać to w serii opowiadań, które bazują na przekształceniach znanych opowieści, opierających się

[...] na parodii konwencji baśniowej, odporu dawnego science fiction – nie tylko [są] świadectwem pewnego momentu dziejowego w historii polskiej prozy fantastycznej, ale też zapisem wylaniania się w Polsce określonej formy literackiego wyrazu, stanowiącej następną przyczynę sukcesu opowieści o GERALCIE z RIVII. Formą tą okazuje się postmodernistyczna estetyka, w jakiej odczytuje się teksty pisarza. Pod koniec lat osiemdziesiątych uatrakcyjniła ona literacką komunikację, wciągając czytelników w pasjonującą grę z autorem i poszerzając ją o ekspozycję przeciwstawnych sobie dyskursów (m.in. feministycznego, ekologicznego czy dyskryminacyjnego), odzwierciedlających realne problemy końca XX wieku. Wspomniana gra opiera się

w dużej mierze na konsekwentnym rozwijaniu palimpsestowej i sylwicznej struktury narracji oraz na satyrycznym przepisaniu oraz problematyzowaniu schematów fabularnych charakterystycznych dla wymienionej wyżej baśni, ale też westernu czy powieści pikarejskiej. W konsekwencji tekst Sapkowskiego układa się w wysoce intertekstualną mozaikę, realizującą postmodernistyczną, chciałoby się rzec, zasadę przyjemności (Eachacz 2019, s. 175–176).

W opowiadaniach pojawia się wiele nawiązań zarówno do tych szeroko znanych tekstów kultury, historii (tej dawnej i bardziej współczesnej) (Uniłowski 2017), jak i do lokalnego folkloru. Zabieg ten powoduje, że czytelnik z jednej strony czuje, że doświadcza opowieści, którą już zna; z drugiej ciekaw jest, jak też te znajome elementy zostaną na nowo przetasowane w zaproponowany przez pisarza sposób.

Opowiadania, czyli nie-baśnie

Już pierwsze opowiadanie pt. *Wiedźmin* to rodzaj przekładu baśni na styl fantasy. Pierwowzorem literackim dla Sapkowskiego jest tu opowiadanie *Strzyga* Romana Zmorskiego, wydane w 1852 roku w zbiorze *Podania i baśnie ludu w Mazowszu* (Zmorski 1852, s. 104–120). Tyle tylko, że w *Wiedźminie* nie występują elementy charakterystyczne dla baśni. Strzyga, która w oryginale była elementem grozy, staje się u Sapkowskiego ofiarą – skrzywdzoną niewinną istotą – zamienia się w potwora, w konsekwencji dworskich intryg.

Przyjmując do wiadomości i akceptując pewien sposób interpretacji baśni (mianowicie Bettelheimowski), Sapkowski odrzuca jednocześnie tradycyjną strukturę baśniową, choć korzysta z jej motywiki. Poddaje baśń zabiegom euhemeryzacji, stylizuje się na istniejący już tekst. Zaprojektowana przez au-

tora Sagi o wiedźminie baśń jest właściwie antybaśnią. Każdy element tradycji jest tu ironicznie (i złośliwie) skontrapunktowany, wykoślawiony. Fabuła nie przylega do baśniowej (Roszczyńska 2003, s. 264).

To odwrócenie kontekstu, w którym ukazane są postacie w wiedźmińskim uniwersum, i dodanie im psychologicznej głębi oraz indywidualnych motywacji, powoduje, że świat zaludniony przez ludzi, elfy, krasnoludy, pozostałe istoty magiczne oraz potwory zyskuje kolejne poziomy interpretacji. Zmienia się również sposób kreowania postaci, a ich intencje i cele nie są łatwe do przewidzenia. Często są zgoła inne niż pierwotnie moglibyśmy przypuszczać (Roszczyńska 2003).

Podobnym zabiegiem jest kreacja postaci Nevillena w opowiadaniu *Ziarno prawdy* (Sapkowski 1993a), które to opowiadanie jest przewrotnym przetworzeniem historii o *Pięknej i Bestii* (Leprince 1756). Tutaj także opowieść jest wykoślawioną baśnią. Nevillen – bestia – w pełni zasłużył sobie na klątwę, która zamieniła go w monstrum. W gruncie rzeczy jest nawet zadowolony z losu, który go spotkał. Korzysta z siły i zdrowia, zapewnianych przez nieludzką postać.

Widzisz, Geralt, przedtem byłem rozlazły, zrobiłem się chłop na schwał. Przedtem ciągiem chorowałem, kastałem i leciało mi z nosa, teraz nic się mnie nie imać. A zęby? Nie uwierzyłbyś, jakie ja miałem popsute zęby! A teraz? Mogę przegryźć nogę od krzesła. Chcesz, żebym przegryźł nogę od krzesła? (Sapkowski 1993a, s. 60)

Magiczne sprzężenie z domostwem pozwala mu na życie w wygodzie i luksusie.

[...] dom spełnia, czego sobie zażyczę. Nic wielkiego, umiem wyczarować żarcie, picie, odzienie, czystą pościel, gorącą wodę,

mydło. Byle baba to potrafi i bez czarów. Otwieram i zamynam okna i drzwi. Zapalam ogień (Sapkowski 1993a, s. 53).

Córki kupców, które wraz z rozwojem opowieści przybywają do Bestii, wcale nie łamią zaklęcia, a raczej ukazują relację z potworem w krzywym zwierciadle, zaprzeczając wszystkim baśniowym konwencjom i konwenansom. Finał, który zaskakuje nagłym zwrotem akcji, powoduje, że logika znana z baśni wali się u podstaw. Miłością, która zdejmuje zaklęcie, obdarza bohatera nie cnotliwa białogłowa, a wampirzyca, która na co dzień żywi się ludzką krwią.

Podobnych kulturowych nawiązań do znanych motywów literackich w prozie Sapkowskiego jest znacznie więcej, o czym pisze Katarzyna Kaczor: „proza Andrzeja Sapkowskiego, stanowiąca bogaty zbiór cytatów i parafraz powszechnie znanych toposów oraz przywołująca pierwotne wersje modyfikowanych matryc, jednocześnie odzwierciedla i kodyfikuje efekty i mechanizmy ich reinterpretacji” (Kaczor 2006 s. 8).

W tomie *Pani Jeziora* (Sapkowski 1999) znajdujemy odwołania do legend arturiańskich. „— Jestem Galahad, z Caer Benic. Rycerz króla Artura, pana zamku Kamelot, władcy Letniego Kraju, a także Dumnonii, Dyfneint, Powys, Dyfed...” (Sapkowski 1999, s. 6). Opowiadanie *Mniejsze zło* (Sapkowski 1993a) czerpie z baśni *Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* (Grimm i Grimm 1812). „Wytropiła małą, żyła w Mahakamie z siedmioma gnomami, których przekonała, że bardziej opłaca się łupić kupców na drogach niż zapytać sobie płuca w kopalni” (Sapkowski 1993a, s. 91). Trawestacją *Matej Syrenki* (Andersen 1837) jest zaś fabuła opowiadania *Trochę poświęcenia* (Sapkowski 1992).

– Wiedziałam! – wrzasnęła cienko syrenka. – Wiedziałam! Wykręty, głupie, naiwne wykręty, ani za grosz poświęcenia! Kto kocha, ten się poświęca! Ja się dla niego poświęcałam, co dzień wylażiłam dla niego na skały, łuskę sobie wytarłam na

tyłku, płetwę postrzępiłam, przeziębiam się dla niego! A on nie chce dla mnie poświęcić tych dwóch paskudnych kulaków?
(Sapkowski 1992, s. 167)

W tekście pięcioksięgu możemy trafić na parafrazę pierwszego znanego zdania zapisanego w języku polskim: „Daj, ac ja pobruszę, a ty poczujaj” (Autor nieznany 1268–1310, s. 24) zmienionego na: „Daj, ac ja pobruszę, a ty skocz do piwnicy po piwo” (Sapkowski 1997, s. 91).

Elementy te powodują, że zagłębiając się w świat wykreowany przez Sapkowskiego, czytelnik doświadcza zarówno immersyjnej podróży przez zupełnie nowe, fantastyczne uniwersum, jak również eksploruje intertekstualny labirynt odniesień do znanych motywów.

Słowiański Wiedźmin

Drugim filarem, na którym opiera się ta oryginalność świata wykreowanego w książkach o przygodach Wiedźmina, jest mnogość motywów zaczerpniętych ze słowiańskiego folkloru (Thomas 1975, s. 37–39), „Tak rozumiany folklor jest faktem powszechnym, przejawem sztuki synkretycznej o interspołecznym charakterze. Wyraża on kulturową tożsamość, sprzyja realizacji jednostkowych potrzeb, wyzwala i reguluje społeczne interakcje, stanowi zasób wartości kulturowych” (Sobczyk 2014, s. 423). W mozaikowej konstrukcji literatury fantasy tworzonej przez Sapkowskiego folklor i ludyczność, która pojawia się w miejsce tolkienowskiego medievalizmu, pozwalają autorowi, żonglując czytelnymi odniesieniami kulturowymi, grać z folklorystycznymi skojarzeniami.

Jako przykład może posłużyć opowiadanie *Kraniec świata* (Sapkowski 1993a), w którym sportretowano wiejską, niepiśmienną społeczność. Nieformalną władzę nad ludnością pełni znachorka. Przedstawicielka długiej linii sobie podobnych „Mądrych”, w której sztafecie wiedza przekazywana jest z pokolenia na pokolenie tradycją

ustną. Żądania, które stawia przed społecznością są niekwestionowane i karnie wykonywane. Najczęściej jej wola nie jest zrozumiała, ale w dłuższej perspektywie jej polecenia zawsze owocują dobrymi konsekwencjami dla społeczności. Pokazuje to w karykaturalny sposób, jakimi prawami niejasnej mądrości lokalnych autorytetów do dziś często sterowane są mniejsze społeczności. Tworzący je ludzie skupiają się na swoich codziennych obowiązkach, nie zastanawiając się nad intencjami przedstawicieli religii czy władzy. W opowiadaniu zawarto pochwałę dla spokojnego, prostego życia ludzi funkcjonujących blisko natury. Oczywiście jest to obraz wyidealizowany, przesycony romantycznymi kliszami (Janion 1975).

Słowiański folklor przejawia również ten mroczny aspekt, który pojawiał się w wierzeniach naszych przodków, do którego obrazowania fantazy jako gatunek doskonale się nadaje. Gatunek ten „[...] buduje świat przedstawiony, w którym dominuje dziwność i groteska. Operuje bogatą akcją, wypełniona niezwykłymi wydarzeniami, na ogół logicznie i przejrzystie zbudowaną. F. nawiązuje do różnego rodzaju baśni i mitów, z reguły poddając je przekształceniom” (Głowiński 1998, s. 149). Cała plejada monstrów, które Geralt spotyka w trakcie swoich przygód, bierze swoją inspirację z wierzeń Słowian, choć oczywiście nie tylko.

Zgodnie z wizją światotwórczą autora potwory pojawiły się na kontynencie około 1500 lat przed wydarzeniami opisanymi w sadze, w konsekwencji wydarzenia określanego Koniunkcją Sfer. „To, że po Koniunkcji Sfer ludzie nauczyli posługiwać się magią, jest przekleństwem i zgubą świata” (Sapkowski 1994, s. 246). Skutkiem ubocznym Koniunkcji jest również przejście do świata groźnych dla ludzi potworów, które nie miały swojej niszy ekologicznej i zagrażały mieszkańcom. W konsekwencji tego fenomenu pojawili się wiedźmi- ni – najemni zabójcy potworów.

Świat Sapkowskiego zasiedlają stwory, mniej lub bardziej znajome z innych dzieł kultury. Pojawiają się w baśniach i legendach, wracają

w nawiązaniach do dawnych wierzeń. Są pośród nich te bardziej rozpowszechnione w globalnej świadomości, jak wampiry, ghule, topielce czy syreny, jednak tym, co wyróżnia bestiariusz wiedźmiński, są właśnie te oryginalne, lokalne bestie. Świeże i kreatywne jest wykorzystanie przez Sapkowskiego rodzimego bestiariusza (Vargas i Zych 2020). Pogromca potworów na swojej drodze spotyka południce, bazyliszki, leszego czy swojskiego diabła.



Ilustracja 1. *Bazyliszek*; S. Szulc, rycina z druku:

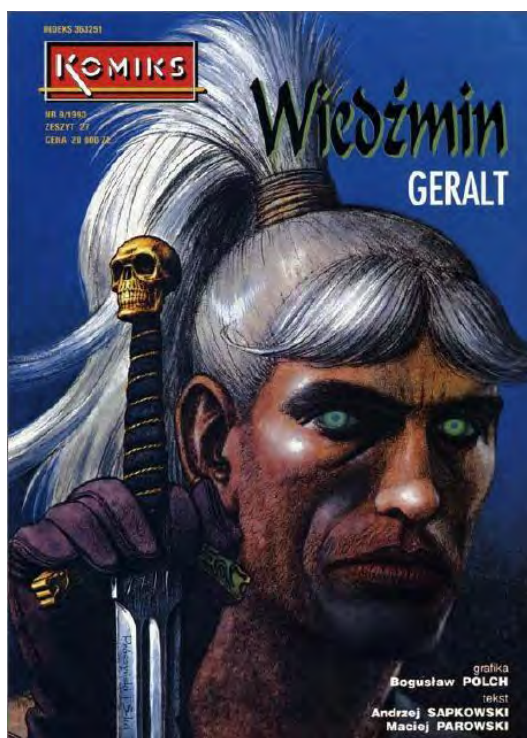
Firmamentum Symbolicum in quo Dei Parae Elogia...; 1654 r.

Źródło: <https://www.warszawa.pl/bazyliszki-i-smoki/> [dostęp: aaaaa]

Adaptacje: komiks, film, słuchowisko...

Materiał źródłowy szybko stał się inspiracją do wykorzystywania i przetwarzania zarówno ze względu na historię, jak i na dopracowane światotwórstwo. Prób było kilka, już w roku 1993 zaczął ukazywać się cykl komiksowy adaptujący losy Geralta. Bogusław Polch (rysunki) oraz Maciej Parowski we współpracy z Andrzejem Sapkowskim (scenariusz) powołali do życia rysowanego Wiedźmina (Parowski, Polch, Sapkowski 1993a). Komiks jednak nie spotkał się ze szczególnie ciepłym przyjęciem fanów. Następnie pojawiła się polska adaptacja serialowa (Brodzki 2002), i chociaż dziś przeżywa swój renesans, w momencie premiery zbierała niepocholebne opinie. W 2011 roku zaczęła ukazywać się kolejna adaptacja *Wiedźmina* – słuchowisko wyprodukowane przez Fonopolis (Kukuła 2011–2019). Kolejne czę-

ści audiobooków ukazywały się od 2012 do 2018 roku. Ostatnią z serii książek była adaptacja *Czasu pogardy*. Niestety, projekt nie został dokończony, bo Fonopolis w 2019 roku zawiesiło działalność, nie kończąc sagi. Mimo to spora część wiedźmińskiego kanonu została zinterpretowana głosowo przez plejadę polskich aktorów, wśród których znajdują się: Krzysztof Banaszyk, Anna Dereszowska, Adam Ferency, Krzysztof Gosztyła, Sławomir Pacek. Wersja ta została wzbogacona o efekty dźwiękowe, które pozwoliły oddać klimat zdarzeń.



Ilustracja. 2. *Geralt* (okładka komiksu); B. Polch; 1993 r.

Źródło: [https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Geralt_\(komiks\)](https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Geralt_(komiks)) [dostęp: aaaaa]

...i gry

Wiedźmin okazał się lokalnym sukcesem polskiej branży gier, ukazując się po latach pracy w 2007 roku. „Dwójka”, czyli *Zabójcy królów*, pojawiła się w 2011 roku, a w 2015 roku *Wiedźmin 3: Dziki Gon* stał się międzynarodowym sukcesem i rozślawił białowłosego pogromcę potworów.

Analizując *Dziki Gon*, można zauważyć, że on bazuje na podobnym zamyśle, który u schyłku lat 80. przyświecał Andrzejowi Sapkowskiemu. Gra czerpie z dobrodziejstw świata wykreowanego na potrzeby opowiadań i sagi, serwując graczom doświadczenie, które wymyka się poza ramy tylko rozgrywki, ale zapewnia immersyjną przygodę w świecie, do którego chce się wracać i eksplorować. Już od pierwszej odsłony gry twórcy z wnikliwością planowali, jak wyeksponować w swojej adaptacji to, co wyróżnia literacki pierwowzór.

Niezależnie jednak od tego, jak złożoną postmodernistyczną układanką jest Wiedźmin, to jeden element w nim dominuje, a mianowicie słowiańskość. Inspiracje regionalnym folklorem, mitologią i ikonografią od początku miały duże znaczenie dla twórców gry, którzy pragnęli, aby Wiedźmin był kojarzony z Polską i kulturą słowiańską. W końcu o unikatowości zarówno zaprezentowanych realiów, jak i Geralta decyduje ich autentyczny, lokalny charakter, niespotykany dotąd w inspirowanych się anglosaską fantazy grach cRPG (Garda 2010, s. 24).

Co istotne, proporcja elementów ludycznych w zestawieniu z innymi cytatami dzieł kultury bazuje na podobnej intertekstualności, która cechowała prozę Sapkowskiego. W grze zawarto mnogość *easter eggów*. Występują nawiązania do gier, m.in.: *Dark Souls* (From Software 2011), *Cyberpunka 2077* (CD Projekt Red 2020), czy filmów m.in.: *Gwiezdnych Wojen* (Lucas 1977), *Władcy Pierścieni* (Jackson 2001–2003), *Podziemnego kręgu* (Fincher 1999), *Django*

(Tarantino 2012) i wielu, wielu innych. To powoduje doświadczenie opowieści w opowieści, a “mrugnięcia okiem” w stronę gracza to wiadomość od twórców, że są uczestnikami tej samej kultury co gracz.

O *easter eggach* więcej pisze w swoim artykule pt. *Zapożyczenie, easter egg i centonizacja – casus serii Wiedźmin* Adam Flamma (Flamma 2021, s. 49–52), ale zwraca on również uwagę na inne narzędzie zastosowane przez twórców:

[...] *centonizacja, będąca głównym narzędziem konstrukcyjnym świata przedstawionego w trzeciej części gry o wiedźminie pt. Wiedźmin 3: Dziki Gon. Na wykorzystanie tej metody przez twórców produkcji zwracał uwagę Rafał Kochanowicz. Badacz stosuje to określenie, wywodzące się z łaciny i oznaczające dosłownie ‘płaszcz zszyty z kawałków materii’, za Jerzym Ziomkiem. (Flamma 2021, s. 52–53).*

Wydaje się, że zarówno centonizacja, jak i globalizacja, o której w kontekście *Wiedźmina* pisze Maria B. Garda (Garda 2016, s. 145–151), to elementy składowe mozaiki, którą jest omawiana gra. Jeden z istotnych jej elementów to szereg słowiańskich nawiązań.

Te nawiązania są o tyle istotne, że dla wielu, szczególnie zagranicznych odbiorców gry, Kontynent może być nieco egzotyczny. Oczywiście, lokacje stworzone przez twórców mieszczą się w ogólnej konwencji i estetyce znanej z gier RPG. Kontynent jest podobny do fantastycznych alternatywnych światów znanych z serii: *Gothic* (Piranha Bytes 2001), *Skyrim* (Bethesda Game Studios 2013), *Baldur’s Gate* (BioWare 1998). Jednocześnie jednak gra oferuje przemyślnie wplecione w konstrukcję elementy, które powodują, że doświadczenie i eksploracja kolejnych krain i lokacji wywołuje poczucie obcowania z czymś nowym.

Dla rodzimego gracza nawiązania do rozpoznawalnych klisz będą czymś zbliżającym, a dla zagranicznego - wnoszą pierwiastek egzotyki w rozgrywkę oraz nowości i oryginalności potrzebnej, żeby zatrzymać na dłużej. Jednym z głównych elementów, które stoją za powodzeniem tego zabiegu, jest świadome wykorzystanie folkloru, bardziej dosłownie zinterpretowanego niż w wiedzmińskich książkach.



Ilustracja 3. *Wiedźmin 3: Dziki Gon*; zrzut ekranu z gry.
Źródło: *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (gra wideo), CD Projekt Red

Dostrzec można, że tereny wiejskie są na wskroś „nasze”. Drewniane chaty kryte strzechą to motyw dość uniwersalny, ale krajobrazy ciągnących się po horyzont pól zbóż, sady owocowe czy małe zagajniki powodują, że doświadczenie skojarzenia z „naszą” wsią jest bardziej bezpośrednie. Również zwierzęta – te niemagiczne, które zasiedlają te tereny, to gatunki które występują w lasach Europy: wilki, sarny, niedźwiedzie, króliki.



Ilustracja 4. Leszy, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*; modele postaci z gry.
Źródło: *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (gra wideo), CD Projekt Red

Pozostając przy istotach, poza zwierzętami Kontynent zasiedlają również te magiczne. Tu znów występuje szeroki przegląd inwentarza znanego z książek bestiariusza słowiańskiego. Poza wspomnianymi wcześniej monstrami pojawiają się również: błotniki, wodniki, baby wodne, biesy, kikimory, północnice, bożątka czy porońce. Co ciekawe, te rodzime potwory (Szczykutowicz 2017) zostały bardzo przemyślnie przemieszane z kreaturami szerzej niż lokalnie funkcjonującymi w kulturze. Przecież w grze RPG nie jest zaskoczeniem spotkanie

z gryfem, upiorem, dżinem czy wampirem wyższym (Mirowski 2019). Zabieg ten powoduje, że gracz balansuje pomiędzy tym, co nowe, a tym, co już znane z innych podobnych tytułów.



Ilustracja 4. *Wiedźmin 3: Dziki Gon*; modele postaci potworów z gry.
Wodnik, Kikimora, Północnica.

Źródło: *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (gra wideo), CD Projekt Red

Elementem, o którym warto wspomnieć, jest tom w jaki sposób gra podaje to, co zupełnie tradycyjne dla polskiej kultury. Dodatek *Serce z kamienia* opiera się na twórczym przetworzeniu motywu szlacheckiego. Znow, podobnie jak w przypadku opowiadań Sapkowskiego, to kreatywne przepisanie znanego motywu literackiego.

Serca z kamienia – historia o uwikłaniu wiedźmina w tragiczne losy Olgierda von Evereca, który posiadał tajemniczy dar nieśmiertelności, stanowiąca połączenie parafrazy baśni braci Grimm o Rumpelstiltskinie, poematu Adama Mickiewicza pt. Pani Twardowska oraz legendy o mistrzu Twardowskim (Flamma 2021, s. 59).

Polscy gracze odnajdą w postaci Olgierda szereg inteligentnie, bo w krzywym zwierciadle zaprezentowanych polskich przywar. A i dla

niezaznajomionych z polską historią i literaturą odbiorców postać powinna być czymś świeżym i wcześniej niespotykanym.



Ilustracja 4. Olgierd von Everec *Wiedźmin 3: Dziki Gon*; kadr z gry.
Źródło: *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, dodatek: *Serce z Kamienia* (gra wideo), CD Projekt Red

Podsumowanie

Dochodząc do tego, co wydaje się najważniejsze w sukcesie *Wiedźmina III*, grze która liczy sobie dziewięć lat i nie tylko posiada rzeszę wiernych fanów, którzy wracają do tego tytułu, ale również przyciąga nowych graczy.

Dla części z odbiorców będzie to pierwszy kontakt z fantasy, być może początek wspaniałej przygody z odkrywaniem i eksplorowaniem tego niezwykłego świata gier, książek, filmów i komiksów.

Wiedźmin wpisuje się w tę pulę adaptacji, do których można by zaliczyć filmową trylogię *Władcy Pierścieni* (Jackson 2001–2003), *Grę o tron* (Benioff i Weiss, 2011–2019) (przynajmniej do pewnego momentu), *Sandmana* (Heinberg 2022), *The Last of Us* (Druckmann i Mazin 2023) czy *I Am Not Okay With This* (Entwistle 2020). Wymienione przykłady to dzieła różnych mediów, bardzo różniące się między sobą, ale posiadające jedną wspólną cechę. Przeniesienie ich do nowego medium zostało zrobione z czułością

i świadomością tego, co w pierwowzorze powodowało, że fani chcą wracać i zostać na dłużej w wykreowanym świecie. W przypadku *Wiedźmina 3* jednym ze znaczących elementów potęgujących chęć powrotów, a co za tym idzie oryginalność i osobliwość, wydaje się właśnie jego słowiańskość.



Ilustracja 5. *Wiedźmin 3: Dziki Gon*; zrzut ekranu z gry.
Źródło: *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (gra wideo), CD Projekt Red

Bibliografia:

1. Autor nieznan (1268–1310). *Księga henrykowska; Liber fundationis claustris Sanctae Mariae Virginis in Heinrichow*. Rękopis. Pobrano z: <https://digital.fides.org.pl/publication/834> [26.05.2024]
2. Andersen, H. Ch. (1837). *Mała Syrenka*. Niewiadomska C. (tłum.). Warszawa: Fundacja Wolne Lektury. Pobrano z: <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/andersen-mala-syrenka.pdf> [data dostępu 26.05.2024]
3. Benioff, D., Weiss, D.B. (2011–2019). *Gra o Tron* (serial telewizyjny). USA: HBO.
4. Bethesda Game Studios (2013). *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks.
5. Brodzki, M. (2002). *Wiedźmin* (serial telewizyjny). Polska: Heritage Films.
6. CD Projekt Red (2007). *Wiedźmin*, Atari.
7. CD Projekt Red (2011). *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt Red.
8. CD Projekt Red (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt Red.
9. CD Projekt Red (2020). *Cyberpunk 2077*, CD Projekt Red.
10. Druckmann, N., Mazin, C. (2023) *The Last of Us* (serial telewizyjny). USA: HBO.
11. Entwistle, J. (2020). *I Am Not Okay with This* (serial telewizyjny). Netflix.
12. Flamma, A. (2021). *Zapóżylenie, easter egg i centonizacja –casus serii “Wiedźmin”* w: *Homo Ludens 1/(14)*. Łódź: Polskie Towarzystwo Badania Gier s. 45–62.
13. Garda, M. B. (2010). *Gra “The Witcher” w uniwersum “Wiedźmina”* w: *Homo Ludens 1/(2)*, Łódź, Polskie Towarzystwo Badania Gier, s. 19–27.
14. Garda, M. B. (2016). *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
15. Grimm, W. H., Grimm, J. L. k. (1812). *Śnieżka*. Tarnowski, M. (tłum.). Warszawa: Fundacja Wolne Lektury. Pobrano z: <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/sniezka.pdf> [data dostępu 26.05.2024].
16. Głowiński, M. (1998). *Fantasy*, hasło w: Głowiński M. i in., *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, wyd. 3, poszerz. i popr. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, s. 149.
17. Heinberg, A. (2022). *Sandman* (serial telewizyjny). Netflix.

18. Jackson, P. (2001–2003). *Władca Pierścieni* (trylogia filmowa). USA, Niemcy, Wielka Brytania: New Line Cinema.
19. Janion, M. (1975). *Dwie wizje ludowości romantycznej*, w: *Rocznik Towarzystwa Literackiego imienia Adama Mickiewicza 10*. Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk s. 5–24.
20. Kaczor, K. (2006). *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk: Wydawnictwo słowo/ obraz terytoria, s. 8.
21. Kaczor, K. (2021). *Baśń czy nie baśń? O polskim definiowaniu fantasy w siedmiu aktach* w: *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Poetica 9*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe UP s. 158–182.
22. Kraszewski, J. I. (1874). *Mistrz Twardowski*. Lwów: Księgarnia Gubrynowicza i Schmidta. Pobrane z: [https://pl.wikisource.org/wiki/Mistrz_Twardowski_\(Kraszewski\)/ca%C5%82o%C5%9B%C4%87](https://pl.wikisource.org/wiki/Mistrz_Twardowski_(Kraszewski)/ca%C5%82o%C5%9B%C4%87) [data dostępu 26.05.2024]
23. Kukuła J. (2011–2019). *Słuchowisko Fonopolis*. Warszawa: Fonopolis i SuperNowa.
24. Leprince, J-M. (1756). *Piękna i Bestia*. Lemańczyk, M. M. (tłum.). Warszawa: Fundacja Wolne Lektury. Pobrano z: <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/piekna-bestia.pdf> [data dostępu 26.05.2024].
25. Lucas, G. (1977). *Gwiezdne wojny, część IV: Nowa nadzieja* (film). USA: Lucasfilm, 20th Century Fox.
26. Łachacz, M. (2019). *Granica możliwości*, w: Żołądź P. *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*. Kraków: Wydawnictwo Universitas. s. 175–176.
27. Mirowski, J. (2019). *Słowiański wiedźmin i niesłowiańskie potwory, czyli monstrów opisanie*. Gryonline.pl. Pobrano z: <https://www.gry-online.pl/opinie/slowianski-wiedzmin-i-nieslowianskie-potwory-czyli-monstrow-opisa/z97a1> [data dostępu 26.05.2024].
28. From Software (2011). *Dark Souls*, From Software.
29. Niewiadowski, A. (1984) *Fantasy, Fantastyka*, nr 9, s. 4.
30. BioWare (1998). *Baldur's Gate*, Black Isle.
31. Parowski, M., Polch, B., Sapkowski, A. (1993a). *Droga bez powrotu*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
32. (1993b). *Geralt*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
33. Parowski, M., Polch, B., Sapkowski, A. (1993c). *Mniejsze zło*. Warszawa:

- Prószyński i S-ka.
34. Parowski, M., Polch, B., Sapkowski, A. (1994). *Ostatnie życzenie*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
 35. Parowski, M., Polch, B., Sapkowski, A. (1995a). *Granica możliwości*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
 36. Parowski, M., Polch, B., Sapkowski, A. (1995b). *Zdrada*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
 37. Piranha Bytes (2001). *Gothic*, Xicat.
 38. Roszczyńska, M. (2003). *Nowa baśń. Strzyga Romana Zmorskiego i Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego*. *Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis*, 15, *Studia Historicolitteraria*, 3, 257-266. Pobrano z: <https://rep.up.krakow.pl/xmlui/handle/11716/5919> [data dostępu 26.05.2024]
 39. Sapkowski, A. (1986). *Wiedźmin. Fantastyka*, 12, s. 18–20, 45–49.
 40. Sapkowski, A. (1992). *Miecz przeznaczenia*. Warszawa: Niezależna Oficyna Wydawnicza NOWA.
 41. Sapkowski, A. (1993a). *Ostatnie życzenie*. Warszawa: SuperNowa.
 42. Sapkowski, A. (1993b) *Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach*. *Nowa Fantastyka*, nr 5, s. 66.
 43. Sapkowski, A. (1997). *Wieża Jaskółki*. Warszawa: SuperNowa.
 44. Sapkowski, A. (1999). *Pani Jeziora*. Warszawa: SuperNowa. s. 108.
 45. Tarantino, Q. (2012). *Django* (film). USA: The Weinstein Company, Columbia Pictures.
 46. W. Thomas (1975), *Folklor, Literatura Ludowa*, nr 6, s. 37–39.
 47. Uniłowski, K. *Historia jako parodia. Saga o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego* w: [red.] Olkusz K, Maj K. M. *Perspektywy Ponowoczesności*, Tom 5: *Narracje fantastyczne*. Kraków: 2017, Ośrodek Badawczy Facta Ficta. s. 519–534.
 48. Wydmuch, M. (1979). *Goście w raju*, *Kultura*, nr 9, s. 5.
 49. Vargas, W., Zych, P. (2020), *Bestiariusz słowiański. Część pierwsza i druga*. Olszanica: Wydawnictwo BOSZ.
 50. Sobczyk, U. (2014) *Dzieje pojęcia „folklor” w polskim dyskursie humanistycznym* w: *Ogrody Nauk i Sztuk 4*. Wrocław: Fundacja Pro Scientia Publica s. 423.
 51. Szczykutowicz, A. (2017). *Wiedźmin i mitologia słowiańska*. Histmag.org. Pobrano z: <https://histmag.org/Wiedzmin-i-mitologia-slowianska-14906>

[data dostępu 26.05.2024].

52. Zmorski, R. (1852). *Podania i baśni ludu w Mazowszu. (Z dodatkiem kilku szląskich i wielkopolskich)*. Wrocław: nakł. Zygmunta Schlettera. Pobrano z: <https://www.sbc.org.pl/dlibra/publication/edition/7905?id=7905&from=FBC> [data dostępu 26.05.2024].

„Et Earello Endoreнна utulien” czyli o relacji między dawnym światem mitów, a ich współczesną literacką realizacją w świecie Śródziemia J. R. R. Tolkiena

Katarzyna Kurek, Paulina Rojewska
Akademia Górniczo-Hutnicza
im. Stanisława Staszica w Krakowie



Fikcyjne uniwersa charakteryzują się nie tylko rozbudowaną fabułą, interesującymi bohaterami, ale przede wszystkim tym, co rozpościera się poza główną ośią narracyjną, czyli światem wykreowanym. Światotwórstwo pozwala na zaprezentowanie postaci, a także przedstawionych w fabule wydarzeń w sposób atrakcyjny dla odbiorcy. Kreacja miejsc, artefaktów czy też zasad i reguł funkcjonujących w danym świecie pozwala na immersywne doświadczanie fikcyjnych rzeczywistości. Ważny aspekt w tworzeniu fantastycznych światów stanowi mitologia, która mimo ugruntowanej pozycji w kulturze, odgrywa rolę swego rodzaju bodźca poruszającego akt kreacji. Jako przykład takiego podejścia można wskazać twórczość Johna Ronalda Reuela Tolkiena i jego mityczny świat Śródziemia, któremu został poświęcony niniejszy artykuł.

J.R.R. Tolkien urodził się 3 stycznia 1892 roku w południowoafrykańskim mieście Bloemfontein. Wykładał na Uniwersytecie Oxfordzkim filologię klasyczną i literaturę anglosaską. Był pisarzem, a jego opowieści ze Śródziemia spopularyzowały gatunek literacki, jakim jest fantasy. Dla Tolkiena mitologia stanowiła niezwykle ważny czynnik w procesie twórczym. Szczególną wagę przykładał do mitologii Północy, z której czerpał podczas kreowania swojego świata, co podkreślają słowa Leśniewskiego: „Tolkien pozostaje najbardziej znanym pisarzem, którego dzieła są inspirowane mitami i literaturą szeroko pojętej Północy” (Leśniewski 2017, s. 41). Szczególnym zainteresowaniem obdarzał folklor nordycki, lecz zachowywał otwartość również na wierzenia celtyckie, w tym legendy arturiańskie. Wyłuskał z nich inspiracje na różne wątki, artefakty, postacie (ich nazwy, imiona, tytuły także), aby „stworzyć mitologię dla współczesnego świata, z którą odbiorca, niezależnie od pochodzenia, mógłby się utożsamić” (Leśniewski 2017, s. 41). Warto dodać, że oprócz zainteresowania mitologią skandynawską i staroangielską Tolkien zajmował się również językoznawstwem, znał około trzydziestu języków (w różnym stopniu zaawansowania). Pozwoliło mu to zdobyć kompetencje i w rezultacie stworzyć sztuczny język *quenya*, oparty na języku fińskim, który stał się mową elfów.

Warto przybliżyć jedno zdarzenie z życia Tolkiena, które może okazać się istotnym tłem uzupełniającym rozważania poruszone w niniejszym artykule – należy nadmienić, że 19 września 1931 roku odbyło się spotkanie towarzyskie trzech przyjaciół: J.R.R. Tolkiena, C.S. Lewisa oraz Hugo Dysona. Miało ono niebagatelne znaczenie w kontekście poglądów głoszonych przez Tolkiena i jego pracy twórczej. Zwyczajny obiad przerodził się w batalię na argumenty, która koncentrowała się wokół tematu mitologii oraz aktu tworzenia. Ta żywa dyskusja zainspirowała Tolkiena do napisania poematu *Mythopoeia*, Rozpocząłgo tymi słowami: „Dedykowane tym, którzy twierdzą, że mity są kłamstwem i nie mają znaczenia, nawet jeśli są tchnieniem

poprzez srebro” (Tolkien 2000, s. 69). Wstęp ten autor kierował w stronę twórcy cyklu *Opowieści z Narnii*, który określił mity mianem „kłamstwa oddychanego przez srebro” (Tolkien 2000, s. 4). Tolkien w przywołanym tekście broni tworzenia mitów oraz wyraża swoje argumenty na temat aktu kreacji. Termin „mythopoeia” pochodzi od starogreckiego słowa *mythopoiia* i oznacza „mitu-robienie”, „tworzenie mitu”, czy też „fikcja”. Z tego określenia korzysta się do objaśnienia zabiegów literackich dążących do redefinicji archaicznych mitów. Wizjoner Śródziemia poszerzył znaczenie danego pojęcia o tworzenie mitycznych opowieści od podstaw z pomocą wszelakich inspiracji: „Przecież wierzę, że legendy i mity w dużym stopniu składają się z *prawdy* i w rzeczy samej przedstawiają jej aspekty, które można poznać w ten sposób; pewne prawdy i podobne sposoby ich poznawania zostały odkryte już dawno temu i muszą zawsze powracać” (Tolkien 1981, s. 169). Warto zaznaczyć, że dał początek nowemu nurtowi w przestrzeni literackiej, jakim jest *fantasy mitopoetycka* (Kosińska 2022, s. 364). Główną koncepcją wspomnianego gatunku jest wykreowanie całkowicie nowego mitu czerpiącego z dotychczasowego dorobku kulturowego, na przykład poprzez wspieranie twórczości znanymi już z ludowości i folkloru motywami. Należy wykorzystywać wątki, artefakty czy postacie w celu ukazania odbiorcy fundamentalnych prawd i zasad świata przedstawionego.

Pracę nad powieścią (*Hobbit*) Tolkien rozpoczął w latach 30. XX wieku, w późniejszych latach powstał natomiast *Władca Pierścieni*, nad którym pisarz pracował około czternastu lat. Po wydaniu opowieści o hobbicie mającym wrzucić Jedyny Pierścień do Góry Przeznaczenia Brytyjczyk skupił się na pisaniu *Silmarillionu*, a także na legendarium pochodzącym z uniwersum Śródziemia. Zostały one dokończone i wydane, na podstawie notatek i listów J.R.R. Tolkiena, przez jego syna Christophera. Dzięki nowozelandzkiemu reżyserowi Peterowi Jacksonowi, który podjął się wyzwania ekranizacji dzieła, tolkienowskiego świata można również doświadczyć na dużym ekranie. Po-

wstało sześć pełnometrażowych filmów: w latach 2001–2003 trylogia *Władcy Pierścieni* (*Drużyna Pierścienia*, *Dwie Wieże* i *Powrót Króla*), w latach 2012–2014 trzy filmy na podstawie powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem* (*Niezwykła podróż*, *Pustkowie Smauga*, *Bitwa Pięciu Armii*). Widzowie mogą doświadczać Śródziemia poprzez obcowanie ze zwizualizowaną, filmową wersją książkowego świata. Dalszą część artykułu stanowią będą przykłady elementów ze świata Śródziemia oraz ich analiza w oparciu o pierwowzory pochodzące z różnych tradycji kulturowych, którymi prawdopodobnie Brytyjczyk się inspirował.

Rozważania rozpocząć warto od przywołania głównego artefaktu *Władcy Pierścieni*, czyli Jedyne Pierścienia nazywanego również Pierścieniem Władzy. Tolkien opisywał go tymi słowami:

Trzy Pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem,

*Siedem dla władców krasnoludów w ich kamiennych
pałacach,*

Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych,

Jeden dla Władcy Ciemności na czarnym tronie

W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie,

Jeden, by wszystkimi rządzić,

Jeden, by wszystkie odnaleźć,

Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać

W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie (Tolkien 2013, s. 70).

Ten niezwykle przedmiot zapewniał swojemu posiadaczowi moc niewidzialności. Pozwalał również kontrolować pozostałe pierścienie, które zostały подарowane trzem głównym rasom zamieszkującym Śródziemie – elfom, krasnoludom oraz ludziom. Jednakże stanowił jednocześnie zagrożenie, gdyż przynosił nieszczęście swojemu powiernikowi, potęgował drzemiące w nim głęboko negatywne emocje i starał się zawładnąć jego umysłem.

Po pierwsze w mitach skandynawskich możemy odnaleźć artefakt o podobnym charakterze jak Jedyny Pierścień, na co wskazywał Åke Ohlmarks¹. Chodzi o Pierścień Andvariego, pojawiający się w *Pieśni o Nibelungach*. Pierścień, skarb karła Andvariego, był przeklęty i miał sprowadzać cierpienie oraz smutek na każdego, kto był w jego posiadaniu, o czym świadczą słowa: „Weź moje złoto, ale pamiętaj, że przyniesie ono zgubę każdemu, kto je posiadzie, tak jak przyniosło mnie, gdyż ciąży na nim klątwa Andvariego” (Lancelyn Green 2013, s. 134). Pierścień przechodził z rąk do rąk. Manipulował umysłem każdego, kto miał z nim styczność, popychając go do popełnienia najgorszych czynów lub przynosząc nań śmierć. Ostatnia właścicielka pierścienia popełniła samobójstwo, rzucając się w morskie odmęty, i tym samym pozwoliła pierścieniowi wrócić do głębin, co było dopełnieniem klątwy (Lancelyn Green 2017). Widoczna jest tu paralela między Pierścieniem Andvariego a Jedynym Pierścieniem, który mógł być zniszczony jedynie poprzez wrzucenie go do ognia Góry Przeznaczenia. Jednakże sam Tolkien zapytany o podobieństwo obu przedmiotów odzęguje się od tej teorii, mówiąc, że „oba pierścienie

¹ Można o tym przeczytać w „Listach” Tolkiena, gdzie autor „Władcy Pierścieni” przywołuje interpretacje Ohlmarksa (szwedzki pisarz, tłumacz, językoznawca i religioznawca). Ohlmarks przełożył na szwedzki dziewięć dzieł Tolkiena i przypisywał sobie opublikowanie pierwszej jego biografii.

były okrągłe i na tym podobieństwo się kończy” (Tolkien 1981, s. 324).

Poszukując głębszego znaczenia omawianego przedmiotu, warto sięgnąć do kolejnego źródła, w którym zauważyć można pewną zbieżność Pierścienia Władzy z innym tego typu artefaktem.

W *Państwie* Platona przedstawiona jest opowieść o Gygesie i jego niezwykłym znalezisku. Gyges na początku opowieści był pasterzem służącym królowi Lidii, do czasu aż znalazł w jaskini magiczny pierścień. Gdy założył go na palec i obrócił kamieniem w stronę wnętrza dłoni: „zrobił się niewidzialny dla siedzących przy nim” (Platon 1997, s. 31). Wykorzystując tę moc, dokonał zamachu na króla i uwiódł jego żonę. Platon analizował tę historię jako refleksję nad naturą ludzką, moralnością i sprawiedliwością. Zrodziło się tu rozważanie, czy człowiek mający zdolność bycia niewidzialnym i mogący uniknąć sankcji, nadal kierowałby się zasadami moralnymi? Pozostaje to kluczowym pytaniem dla interpretacji tej historii jako inspiracji dla twórczości Tolkiena, szczególnie w kontekście postaci Sméagola, który „pod wpływem pierścienia przeistacza się w Golluma, degenerata, wygnańca i wyrzutka rodu z przyczyny zła, jakie zasiewa wokół dzięki niewidzialności dostępną mu za sprawą pierścienia” (Kowalik 2016, s. 106).

Oba przywołane przedmioty mają swoje odzwierciedlenie w symbolice i znaczeniu Jedynego Pierścienia, w pewien sposób użyczają mu swoich cech. Niewidzialność, władza, chciwość i sprowadzanie nieszczęścia na posiadacza – wszystko to łączy się pod postacią tego niepozornego przedmiotu, który był w stanie zagrozić całemu Śródziemiu, prowadząc je ku zagładzie.

Kolejnym ważnym artefaktem, któremu warto się przyjrzeć, jest miecz, który stanowi atrybut każdego dzielnego rycerza czy wojownika. Warto zauważyć, że miecze dzierżą herosi z mitologii greckiej (na przykład Herakles), samuraje z folkloru japońskiego czy też reprezentujący mitologię nordycką wikingowie, a także Rycerze Okrągłego Stołu pojawiający się w legendach arturiańskich. Nie dziwi zatem znaczenie tego atrybutu w kontekście tolkienowskiego uniwersum. Możemy

w nim znaleźć wiele mieczy, na przykład Żądło, ostrze świecące na niebiesko, gdy w pobliżu znajdowali się orkowie, używał go hobbit Bilbo Baggins, a potem jego siostrzeniec Frodo. Wspominany był również miecz Glamdring należący do czarodzieja Gandalfa.

Jednakże szczególną uwagę należy poświęcić – Narsilowi – mieczowi Elendila, króla Gondoru. Walczył on nim podczas wojny z Sauronem, która miała miejsce w Drugiej Erze. Isildur – syn Elendila, odłamkami zniszczonego miecza odcina palec Saurona z Jednym Pierścieniem. Po wielu latach miecz trafia do Aragorna – Strażnika Północy, prawowitego następcy tronu Gondoru. Obieżyświat nosił go ze sobą w celu potwierdzenia swojego pochodzenia. Sytuację Aragorna obrazuje wiersz, wyrecytowany przez Bilba Bagginsa: „Z popiołów strzelą znów ogniska, A mrok rozświetlą błyskawice, Złamany miecz swą moc odzyska, Król tułacz wróci na stolicę” (Tolkien 2013, s. 280). Szczątki miecza Narsila zostają przekute w nowe ostrze o imieniu Anduril:

Płatnerze elfów przekuli na nowo miecz Elendila. Na ostrzu wryli siedem gwiazd między księżycem w nowiu a promienistym słońcem, wokół zaś mnóstwo znaków runicznych, bo Aragorn, syn Arathorna, szedł walczyć na pogranicze Mordoru. Miecz, znów cały, jaśniał pełnym blaskiem; w słońcu rozbłykiwał szkarłatem, w poświacie miesięcznej zimną bielą, a klingę miał ostrą i hartowną. Aragorn obdarzył go nowym imieniem: Anduril, Płomień Zachodu (Tolkien 2013, s. 312).

Naprawa zniszczonego miecza może być interpretowana jako nawiązanie do mitologii skandynawskiej. W opowieści o *Kłatwie Pierścienia Andvariego* znajduje się fragment dotyczący miecza, który powinien być na tyle ostry, by mógł przebić smoczą łuskę, co pozwoliłoby muzabić smoka. Jednakże wszystkie wykute przez kowala ostrza pękały, dlatego Sigurd, śmiałek, który postanowił zabić bestię, zdecydował użyć szczątki miecza należącego niegdyś

do jego ojca i poprosił, aby to z nich wykuto nową broń². Podobny motyw pojawia się we *Władcy Pierścieni* - Andúril został ukuty z odłamków Narsila. Sigurd, dzierżąc tak wspaniały miecz, dar Odyna, był w stanie rozprawić się ze smokiem, natomiast Aragorn walcząc mieczem Isildura, przyczynił się do zwycięstwa w Wojnie o Pierścienie. O tym aspekcie pisze Szyjewski: „Innymi słowy, »odrodzenie« miecza, jego ostrość i moc jest odpowiednikiem zastąpienia Starego Króla Młodym, impotencji i zgrzybiałości – młodością i jurnością. Nic dziwnego, że z odrodzeniem dynastii Elendila w Gondorze musi nastąpić przekucie na nowo Miecza, który został złamany” (Szyjewski 2004, s. 349).

Miecz Aragorna można również powiązać z legendami arturiańskimi. W legendzie o Królu Arturze miecz wbity w kowadło przeznaczony jest wyłącznie dla prawowitego władcy. Nikt inny nie jest w stanie go wyciągnąć ze skały, co potwierdzają słowa wyryte na kamieniu: „KTO WYDOBĘDZIE TEN MIECZ Z KAMIENIA I KOWADŁA, TEN JEST PRAWOWITYM KRÓLEM CAŁEJ BRYTANII” (Lancelyn Green 2018, s. 13). We *Władcy Pierścieni* złamany miecz zostaje przekuty na nowo dopiero, gdy pojawia się prawowity władca Gondoru. W obu przypadkach miecz jest elementem uprawomocniającym roszczenia nowego władcy jako prawowitego dziedzica tronu oraz „sankcjonuje boskie pochodzenie władcy” (Kosiba 2022, s. 372). W cyklu arturiańskim pojawia się także drugi miecz – Eskalibur. Był on wykuty specjalnie dla Króla Artura w Avalonie i został mu ofiarowany przez Panią Jeziora (również Andúril zostaje wykuty

² Fragment, o którym mowa jest opisany w książce *Mity Skandynawskie*: „Czy prawdą jest to, co słyszałem, że mój ojciec, król Sigmund, dał ci kawałki swego miecza Grama, darowanego mu przez Odyna? – Tak, to prawda – odparła. – Zatem daj mi te kawałki, proszę – powiedział Sigurd – bo jako syn takiego ojca powinienem przecie mieć dobry miecz. a ona dała mu kawałki miecza, zapowiadając, że przysporzą mu wielkiej sławy, a Sigurd zaniósł je do Regina i kazał mu wykuć z nich oręż. Regin zabrał kawałki do kuźni, przeklinając pod nosem Sigurda. Użył jednak całej swojej sztuki, wykuwając na nowo Grama, a gdy wyniósł z kuźni ukończone dzieło, miał wrażenie, że ostrze płonie żywym ogniem. Sigurd wziął miecz, który wydał mu się dobry” (Lancelyn Green, 2017, s. 131–132).

wyłącznie dla Strażnika Północy). Król Artur, tuż przed swoją śmiercią, wydał rozkaz jednemu z Rycerzy Okrągłego Stołu, by wyrzucić miecz w otchłań jeziora, z którego go zabrano. W ten sposób ostrze powraca do Avalonu, gdzie spoczywa Król Artur:

Nigdy jednak nie zapomniano króla Artura, nieustannie też w Brytanii, a zwłaszcza Walii, żyła wiara w to, że w godzinie największej potrzeby znowu się pojawi – wówczas zaś Brytania raz jeszcze stanie się świętym królestwem Logresu, kraina pokoju, prawości i prawdziwie chrześcijańskiego życia (Lancelyn Green 2018, s. 64).

Fragment ten podkreśla, że w Legendach o królu Arturze istnieje przekonanie, że w obliczu nastania mrocznych czasów w Brytanii, król Artur powróci z zaświatów, aby chronić swoje królestwo przed złem. Analogiczną sytuację można dostrzec we *Władcy Pierścieni*. Aragorn wkracza na Ścieżkę Umarłych, by zwołać armię Ludu Gór do wypełnienia złożonej przed laty przysięgi, a następnie staje do walki na polach Pelennoru. W ten sposób odbywa on symboliczną (paralela do sytuacji króla Artura), ale i rzeczywistą podróż przez Ścieżkę Umarłych (związek ze sferą zaświatów) do Gondoru, w celu ochrony tego miejsca przed zagładą i objęcia władzy jako prawowity król., dzierżący miecz Elendila, pierwszego króla Gondoru, potwierdza to przesłanie cytat: „Nie wszyscy, którzy błądzą, zgubili się” (Tolkien 2013).

Inspirację folklorem i mitologią można dostrzec także w odniesieniach do natury, a szczególnie w symbolice Białego Drzewa Gondoru. Aby znaleźć jego pierwowzory, należy sięgnąć do trzech tradycji – folkloru nordyckiego, wierzeń celtyckich oraz szamanizmu. Drzewo to jest ważnym elementem, gdyż stanowi symbol władzy i dziedzictwa królewskiego Gondoru. Jego historia sięga czasów Númenoru, z którego wywodziła się linia królów Gondoru, zaś samo drzewo stało się znakiem długowieczności i potęgi rodu Elendila, który przywiózł jego sadzonkę do Śródziemia.

Aby zrozumieć znaczenie symboliki Białego Drzewa, należy się najpierw odwołać do tolkienowskiej mitologii Białe Drzewo Gondoru było latoroślą jednego z dwóch drzew znajdujących się w Valinorze. Drzewa te zostały подарowane Noldorom, czyli elfom wysokiego rodu: „Ponieważ z wszystkich cudów Valinoru najbardziej kochali Białe Drzewo” (Tolkien 2002, s. 58). Ofiarowała im je Yavanna (jedna z Valarów, czyli Ainurów, którzy zstąpili na Ardeę, aby ukształtować i przygotować świat na przyjście dzieci Najwyższego – Eru Iluvatar). Valinor natomiast był krainą nieśmiertelności, krainą nieskażoną złemkwitnące drzewo stanowiło symbol dobra i dawało nadzieję. Natomiast martwe Białe Drzewo, które znajdowało się na dziedzińcu Minas Tirith, za czasów Wojny o Pierścień, symbolizuje upadek królestwa i kres dobrych dni. Jednakże po pokonaniu Saurona i jego sług na tron Gondoru powraca Aragorn – prawowity władca. Wraz z czarodziejem Gandalfem odszukują nową sadzonkę, będącą również nasieniem z drzewa Valinoru, i zasadzają w Minas Tirith. W ten sposób symbolika drzewa nabiera nowego znaczenia – odrodzenie się światłości i nadziei na odbudowę tradycji.

Jednym z pierwszych skojarzeń może być święty jesion wywodzący się z mitologii nordyckiej. Yggdrasill, czyli drzewo świata, to największe drzewo, w którym wszelka doskonałość i piękno kumulowały się, stanowiąc oś łączącą dziewięć światów. Ta niezwykle mitologiczna roślina została opisana zdaniem: „Trzęsie się Yggdrasill, drzewo świata, i lęka się wszystko na niebie i ziemi” (Lancelyn Green 2017, s. 174), podkreśla ono znaczenie tej rośliny jako fundamentu wszelkiego istnienia. Gdy Yggdrasill się trzęsie, pojawia się niepokój i destabilizacja połączonych przez drzewo światów. Podobnie jest w świecie Tolkiena – obumarcie Białego Drzewa symbolizuje upadek społeczeństwa i dysharmonię, która ogarnęła nie tylko Gondor, ale i całe Śródziemie. Ponadto Białe Drzewo Gondoru stanowi również pewnego rodzaju most pomiędzy światami. Łączy bowiem Śródziemie, świat doczesny i śmiertelny, z Valinorem, piękną krainą nieśmiertelności.

Motyw Drzewa Świata pojawia się również w kosmogonii szamańskiej, w której nazywane jest ono również Drzewem Życia lub Drzewem Kosmicznym. Podobnie jak Yggdrasill jest to duże drzewo wyrastające w centrum wszechświata: „podtrzymujące go i wyznaczające centralną oś. Poszczególne partie Drzewa (konary gałęzie) odpowiadają piętom kosmosu (światom)” (Szyjewski 2005, s. 181). Ciągłe rozrastanie się drzewa podkreśla procesy zachodzące w kosmosie, takie jak upływający czas, odradzanie się i wieczne życie, dlatego nazywane jest również Drzewem Życia (*arbor vitae*). Stanowi to interesujący kontekst w odniesieniu do Białego Drzewa Gondoru. Obumarcie starego drzewa oraz zasadzenie nowego podkreśla naturalne procesy świata. Toczący się krąg życia i śmierci pokazuje, że obumarcie Białego Drzewa jest po prostu kolejnym etapem w dziejach tego świata, zwiastunem nadejścia nowego cyklu, nie zaś końcem. Tego rodzaju transformacja oznacza odrodzenie, zakiełkowanie nadziei i dobra oraz przywrócenie ładu w świecie, który ogarnęły chaos i ciemność.

Podobny obraz Białego Drzewa można odnaleźć w mitologii celtyckiej, gdzie drzewa stanowiły centralne punkty kultu. Jak zauważa Gąssowski: „Drzewa te symbolizowały w pojęciu Celtów siedziby bóstw, często chronione nie tylko zakazem wycięcia, ale także wstępu niepowołanym” (Gąssowski 1987, s. 44). Otaczano je szczególną ochroną, jednakże nie znaczy to, że takie drzewa żyły wiecznie. Obumierały, lecz śmierć drzewa nie miała negatywnych konotacji, stanowiła bowiem świadectwo wystąpienia ducha z drzewa w celu narodzenia się nowej osoby. Zatem było to swego rodzaju przeistoczenie w kierunku dobra, nie koniec życia, lecz jego początek. Z podobnych względów nieustannie strzeżono Białego Drzewa Gondoru. Mimo że było martwe, dawało nadzieję, że gdy prawowity władca zasiądzie na tronie, powróci dobro, a drzewo zakwitnie na nowo. Można uznać, że tak też się stało, gdyż w miejsce starego drzewa zasadzono nowe, które stanowiło obietnicę odrodzenia i lepszych czasów.

W kontekście wierzeń celtyckich warto również sięgnąć do legend

arturiańskich, w których pojawia się Avalon, czyli Wyspa Jabłoni. Jest to miejsce nieustannie kwitnących drzew, symbolu wiecznego życia, niedostępne dla śmierci, chorób oraz wszelkiego zła. Tolkienowskie Białe Drzewo oczywiście nie rośnie w krainie wiecznej szczęśliwości, a podczas trwania akcji *Władcy Pierścieni* jest martwe, lecz jego zakwitnięcie stanowi pozytywny symbol. Kwitnące jabłonie Avalonu to szczęście i życie wieczne, natomiast kwitnące Białe Drzewo oznacza pomyślne czasy dla Gondoru, długie rządy prawowitego władcy i dobrobyt, zatem można dostrzec między tymi symbolami swego rodzaju analogię.

Poza artefaktami warto omówić również różnorodne postaci Śródziemia, inspirowane archaicznymi mitami i legendami. Dzięki nowatorskiej reinterpretacji stają się zupełnie nowymi bohaterami, nadając uniwersum niepowtarzalny charakter. W artykule omówione zostaną dwie z tych postaci – czarodziej Gandalf oraz pochodząca z rasy elfów Galadriela.

W powieści *Władca Pierścieni* pierwsza wzmianka o czarodzieju Gandalfie pojawia się w momencie jego przybycia do Bag End, na 111. urodziny jego przyjaciela hobbita, Bilba Bagginsa:

Pod koniec drugiego tygodnia września, w biały dzień, od strony mostu w Brandywinie wjechała Nad Wodę bryka. Powoził nią samotny starzec. Ubrany był w wysoki spiczasty niebieski kapelusz i w długi szary płaszcz przepasany srebrną szarfą. Miał siwą brodę po pas, a krzaczaste brwi wystawały mu aż poza rondo kapelusza. [...] starcem tym był oczywiście Czarodziej Gandalf (Tolkien 2013, s. 41).

Pierwowzorem dla postaci Gandalfa był Duch Gór Karkonoszy, przedstawiany jako starszy mężczyzna z siwą brodą, szerokim kapeluszem i długim płaszczem. Podczas jednej ze swoich podróży do Szwajcarii Tolkien przywiózł m.in. pocztówkę z reprodukcją obrazu zatytułowanego *Duch Gór*³ autorstwa niemieckiego malarza J. Madelenera.

³ Owy obraz przedstawia starego mężczyznę siedzącego na skale w dużym, spiczastym kapeluszu i długim płaszczu.

Koperta, w której przechowywał ową pamiątkę, była opisana jako „pierwowzór Gandalfa” (Carpenter 2023). Czarodziej porównywany jest również z Väinämöinen – głównym bohaterem *Kalevali*, fińskiej epepei zawierającej legendy i mity Północy: „Stary mądry Väinämöinen, Wieszczyk wiedzący od wiek wieka” (Sommer 2016, s. 218). Samo imię Gandalfa pochodzi z języka germańskiego, wywodzi się z *Katalogów krasnoludów* z islandzkiego poematu z *Eddy Starszej*. Przydomek ten pochodzi od dwóch staronordyckich słów: *gandr* (różdżka, laska, magia), *alfr* (elf). Odwołując się ponownie do legend arturiańskich, warto przywołać słowa Kosiby:

Kanoniczność tej wizji przyczyniła się do kojarzenia Gandalfa z Merlinem, mających ze sobą wiele wspólnych cech jako postaci należące do tej samej rasy. Pierwowzoru maga z arturiańskiego świata należy jednak szukać w irlandzkich i walijskich opowieściach, w postaciach mitycznych druidów (Kosiba 2022, s. 375).

W tym ujęciu Gandalf wydaje się również wcieleniem Merlina, gdyż przywodzi na myśl doświadczonego starca, który posiada rozległą wiedzę nie tylko życiową, ale również magiczną. Gandalf jest oczywiście przyjacielem Froda, ale przede wszystkim pełni funkcję mentora i przewodnika, zatem ma podobną rolę co Merlin w legendach arturiańskich.

Drugą postacią wartą omówienia jest Galadriela, jedna z nielicznych postaci kobiecych powieści *Władca Pierścieni*. Pojawia się, gdy Drużyna Pierścienia, po trudnej podróży przez kopalnię Morię, w której stracili Gandalfa, dociera do Lothlórien. Tam spotykają Galadrielę, która wraz ze swoim mężem Celebornem wita ich w królestwie elfów:

Pod środkowym filarem na dwóch fotelach, nad którymi żywe gałęzie spletały się w baldachim, siedzieli tuż obok siebie

Celeborn i Galadriela. Wstali na powitanie gości, bo takiego zwyczaju przestrzegają elfowie, nawet najdostojniejsi. Oboje byli niezwykle wysokiego wzrostu, a królowa nie ustępowała postawą swemu małżonkowi. Oboje też byli poważni i piękni. Szaty nosili śnieżnobiałe, pani miała włosy ciemnozłote, Celebron zaś srebrzyste, długie i jasne. Wiek nie naznaczył ich twarzy swoim piętnem, dał im tylko głębię spojrzenia, tak przenikliwego, jak ostrze włóczni lub promienie gwiazd, a zarazem tak bezdennego, jak źródła odwiecznych wspomnień (Tolkien 2013, s. 393).

Elficka Królowa budzi skojarzenia z Panią Jeziora, bohaterką legendy o Królu Arturze. Pani Jeziora, znana pod wieloma imionami, przybiera postać tajemniczej celtyckiej bogini: „Panią Jeziora nazywana bywa Morgana (Morgan Le Fay) – okrutna czarodziejka zamieszkująca mroczny las Broceliande” (Kosiba 2022, s. 376). Obie postacie, zarówno Pani Elfów, jak i Pani Jeziora, nie są bez skazy. Galadriela przez wiele lat pragnęła Pierścienia, a w swoich przepowiedniach widziała siebie jako Władczynię Śródziemia. Z kolei Morgana chciała zdetronizować swojego brata Artura, jednak ostatecznie dochodzi do pojednania tuż przed jego śmiercią. Pani Lothlórien staje się wsparciem dla Drużyny Pierścienia, obdarowując Froda i jego towarzyszy prezentami, które stają się pomocne w dalszej podróży, na przykład blask Elendila czy elfickie płaszcze. Można dostrzec wyraźne podobieństwa między tymi dwiema postaciami – celtycką czarodziejką i Pani Elfów. Morgana to królowa krainy zwanej Faerie, niedostępnej dla śmiertelników, do której wstęp mają jedynie wybrańcy. Podobna sytuacja jest w świecie Tolkiena, gdzie do leśnego królestwa, poza elfami, ma dostęp jedynie Drużyna Pierścienia: “czarodziejskie tchnienie Lothlórien jest echem tajemniczego królestwa Morgana Le Fay w lesie Broceliande” (Szyjewski 2004, s. 13).

Warto również zwrócić szczególną uwagę na rasy, które Tolkien umieścił w swoim świecie. Na szczególną uwagę zasługują dwie, kluczowe w kontekście nawiązania mitologiczno-folklorystycznego – elfy i krasnoludy. Elfowie, czyli pierwsza z Tolkienowskich ras, której warto się przyjrzeć, wywodzi się od elfów znanych z mitologii germańskiej⁴. W tradycji tej były to malutkie, delikatne istoty, wesołe duszki światła, które lubiły dobrą zabawę (Szrejter 1997, s. 198). Czasami przedstawiano je ze skrzydłami, a postrzegano dość ambiwalentnie, bowiem zarówno mogły pomagać ludziom, jak i płać im figle. Ten wizerunek elfów zdecydowanie różni się od przedstawionego w Tolkienowskim uniwersum. Dzieje się tak dlatego, że Tolkien nie przepadał za wizerunkiem „kwiatowych elfów i uskrzydłonych duszków z czułkami” (Tolkien, 2000, s. 8), który zdominował angielską kulturę za sprawą *Snu nocy letniej* Shakespeare’a. Z tego względu autor *Władcy Pierścieni* postanowił zmienić wizerunek – w świecie Tolkiena elfowie to najpiękniejsze z ziemskich istot, smukłe i wysokie oraz odporne na warunki zewnętrzne: „były nieśmiertelne, mądrość ich dojrzewała przez długie wieki, choroby ani zarazy nie mogły ich zabijać” (Tolkien 2017, s. 99). Ponadto elfowie charakteryzowali się znacznie bardziej wyostrozonymi zmysłami niż ludzie, a także prawdopodobnie nie potrzebowali snu do regeneracji – ich umysł odprężał się, gdy podziwiali piękno świata. Choć wydają się znacznie różnić od psotnych duszków z folkloru, to jak zauważa Choiński: „Tolkienowskie elfy łączą wiele cech, z których wymieniono m.in. zamiłowanie do tańca i śpiewu, władanie magią i nieśmiertelność” (Choiński 2016, s. 169). Wizerunek elfów u Tolkiena jest również inspirowany mitologią nordycką, w której elfy były smukłe i przypominały ludzi. Ponadto przedstawia ona podział na elfy światła/jasne, które „są piękne niczym słońce i gwiazdy” (Gaiman 2017, s. 30) oraz

⁴ Choć może to wydawać się trywialne, forma elfowie i elfy określa dwa różne rodzaje stworzeń. Elfy to istoty wywodzące się z folkloru, natomiast elfowie to postacie literackie, rasa ze stworzonego przez Tolkiena uniwersum. Sam autor *Władcy Pierścieni* drobniawo podkreślał tę różnicę.

elfy czarne/mroczne, które nazywano również karłami, a żyły one u podnóży gór i pracowały w kopalniach. To te pierwsze można by uznać za pierwowzór tolkienowskich elfów. Drugie natomiast budzą już skojarzenie z krasnoludami.

Krasnoludowie w twórczości Tolkiena mają swoje korzenie w mrocznych elfach mrocznych z mitologii nordyckiej, jednak nie powinno się charakteryzować tych postaci bez odwołania się do folkloru, szczególnie baśni, w których często mowa jest o krasnoludkach. Były to przyjazne duszki domowe, których charakterystyczną cechą ubioru były kolorowe kubraczki i szpiczasteczki. Wizerunek ten można skojarzyć z krasnalami ogrodowymi, bowiem i one są wzorowane na tych baśniowych stworkach. Odmienne przedstawienie ich wizerunki znajdziemy we wspomnianym już folklorze nordyckim i germańskim, w którym stanowią ważne postaci mitologiczne (na przykład przywołany już przy okazji rozpatrywania kwestii Jedynego Pierścienia karzeł Andvari). Odyn obdarzył krasnoludy inteligencją, swoim wyglądem przypominały ludzi, lecz z uwagi na niski wzrost częściej kojarzono ich z dziećmi niż z dorosłymi. Postaci te często utożsamiano z mrocznymi istotami reprezentującymi negatywne skłonności – chciwość, spryt, przebiegłość, a także zamiłowanie do własnych skarbów, których zaciekle chronią. Ponadto przejawiały niezwykłą zdolność do kowalstwa oraz wydobywania cennych kruszców. Rzadko opuszczały swoje siedziby w strachu przed światłem słonecznym, które „zamieniało je w kamień” (Szrejter 1997, s. 178). Krasnoludom Tolkiena zdecydowanie bliżej do ich wizerunku, choć te tolkienowskie nie muszą obawiać się słońca. Jeśli chodzi o wygląd to byli niscy i krępi, bujnie owłosieni: „wszystkie krasnoludy posiadały brody – jest to jedna z wyróżniających ich cech, są nawet nazywane «brodacami»” (Poradecki 2015, s. 127), a dodatkowo często swoje włosy zaplataliw warkocze. Charakteryzuje ich również waleczność i upór. Zakładali swoje domy w pobliżu kopalni, budowali tam potężne miasta i fortece i gromadzili bogactwa. Ponadto imiona

krasróludów ze świata Tolkiena, przykładem jest imię Durin.⁵ . Mimo iż krasróludowie Tolkiena swym nieokresaniem i umiłowaniam wszelkich skarbów, które rodzi ziemia, przypominają postaci mitologiczne, to to należy dodać, że Tolkien dodał im ciepła, odwagi i przyjacielskości. Ponadto nosili kolorowe kaptury, tak samo jak ów baśniowe krasróludki, a Tolkien w *Hobbicie* z pieczołowitością zaznaczał, w jakim kolorze przywdziewał kaptur każdy z krasróludów, przybywając na podwieczorek do Bilba Bagginsa. Tolkien zatem czerpiąc z baśni oraz z mitologii stworzył wyjątkowe plemie krasróludów.

Z tej opowieści wyłania się ogólny wniosek, mówiąca o tym, że dobrze znane historie mimo tego, iż mają ugruntowaną pozycję w kulturze, stanowią również swego rodzaju bodziec, poruszający akt tworzenia światów fikcyjnych od podstaw. Już na przywołanych w niniejszym tekście przykładach, pochodzących ze stworzonego przez Tolkiena uniwersum, dostrzec można szereg mitów, opowieści, czy tradycji stanowiących podłoże, z którego wykiełkowała całkowicie nowa narracja. Jak trafnie zauważa Tomasz Majkowski:

relacja między niezwykłością mitu a fantastyką powieści fantasy przypomina nieco związek pomiędzy folklorem celtyckim a romansem dworskim, chętnie zapożyczającym tradycyjne motywy, lecz zaciągającym je w służbę innego zgoła literackiego przedsięwzięcia. (Majkowski 2013, s. 333)

Niezwykła różnorodność motywów, postaci, artefaktów i wielu innych wynika właśnie redefiniowania starych opowieści i ujmowania ich w zupełnie nowych realiach, co pokazuje jak ogromną rolę światotwórczą posiadają. Nawet motyw walki dobra i zła, który w kontekście Tolkiena i jego szczególnego zainteresowania mitologią Północy można odczytywać pod kątem nawiązań do Ragnaroku, nie jest niczym nowym. Pojawia się on od zarania dziejów w najróżniejszych tekstach, a literatura

⁵Najstarszy zbiór pieśni islandzkich z IX wieku, wielka skarbnica legend skandynawskich.

fantasy umiłowala go sobie w sposób szczególny, co jednak nie oznacza, że wszystkie opowieści fantasy są takie same. Wręcz przeciwnie, gdyż ten gatunek literacki oferuje szereg najróżniejszych światów, pełnych niespotykanych przygód i ciekawych postaci. Twórcy tychże czerpią jednak z pewnych uniwersalnych idei czy motywów, pozwalając im się przeistoczyć w odmienną i niespotykaną dotąd opowieść, jednakże to już rozważania na oddzielny tekst.

Warto w tym kontekście zauważyć, że twórczość Tolkiena doskonale prezentuje jego poglądy. Na łamach przywołanego już dzieła *Drzewo i liść oraz Mythopoeia* podkreślał jak znacząca jest rola mitu podczas aktu kreacji. Jednak są to już wyklarowane myśli późnego Tolkiena. Wczesny Tolkien interesował się mitami, lecz nadrzędną ideą, która mu towarzyszyła, było przedstawienie starych opowieści tak, aby były one zrozumiałe i klarowne dla współczesnych czytelników. Ten aspekt poruszył Szyjewski, który zauważył że Tolkien pisząc o opowieściach zawartych w Kalevali podkreślał, że: „ich styl oraz treść pokazują mit w jego archaicznej postaci. Aby mógł zostać zrozumiany przez współczesnych czytelników, niezbędne jest opowiedzenie go na nowo” (Szyjewski, 2016, s. 120). Kluczowe dla niego było zachowanie wartości przekazywanych przez wyjściowy tekst i opowiedzenie ich na nowo, w bardziej przystępnej formie. Z tego względu pisząc opowieść o Kullervo: „zajął się przetwarzaniem mitologii Kalevali. [...] Napięcie między historią, mitem, spisanim tekstem i poetyckimi impresjami wytwarza charakterystyczny styl wczesnego Tolkiena.” (Szyjewski, 2016, s. 119). Zauważył on jednak szereg niespójności w wyjściowym tekście Kalevali (poemat składający się z pieśni ludowych i legend z terenów Finlandii, Estonii) i nad oryginalną opowieść przedłożył chęć zachowania spójności rekonstruowanej opowieści. Tak jego zamiłowanie do mitów rozwinęło się w stronę przekraczania granic zastanego mitycznego świata i przekształcania czy urozmaicania klasycznych elementów w całkowicie nową narrację. Dzięki temu narodziło się znane po dziś dzień uniwersum, które tak

naprawdę weszło do kanonu popkultury światowej i wciąż oferuje, tak potrzebne w dzisiejszych realiach, momenty odpoczynku i ucieczki w przestrzeń imaginacji.

Bibliografia:

1. Choiński, M. (2016). *Czy "fairies" to "elfy"? – czyli krótka wyprawa do irlandzkiego świata magii*, Przekładaniec 16 (1), Kraków.
2. Carpenter, H. (2023). *J. R. R. Tolkien. Biografia*, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka. .
3. Gaiman, N. (2017). *Mitologia nordycka*, tłum. P. Braiter-Ziemkiewicz, , Warszawa: Wydawnictwo MAG..
4. Gąsowski, J. (1987). *Mitologia Celtów*, Warszawa , Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe.
5. Kosiba, J. (2022). Krąg mitów arturiańskich w twórczości Johna RONALDA REUELA TOLKIENA i ANDRZEJA SAPKOWSKIEGO, „Tematy i Konteksty”, nr 12 (17), s. 363–388.
6. Kowalik, B. (2016). *Mit Skarbu według J. R. R. Tolkiena w Świetle jego Przekładu Beowulfa*, „Acta Neophilologica”, nr XVIII/1.
7. Lancel Green, R. (2018). *Król Artur i Rycerze Okrągłego Stołu*, przekł. W. Jerzyński, Poznań, Wydawnictwo Zysk i S-ka.
8. Lancelyn Green, R. (2017). *Mity Skandynawskie*, przeł. Zbigniew A. Królicki, Poznań , Wydawnictwo Zysk i S-ka.
9. Leśniewski, M. (2018). *Tolkien I Wikingowie. Czyli O Związkach J. R. R. Tolkiena Z Wiktoriańską Literaturą Na Temat Północy*, „Creatio Fantastica”, nr 2(57), s. 25–46.
10. Lönnrot, E. (1998), *Kalevala*, J. Litwiniuk (tłum.), Warszawa: Wydawnictwo Państwowego Instytut Wydawniczy, .
11. Majkowski, T. Z. (2013). *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
12. Platon (1997). *Państwo*, Kęty, Wydawnictwo Antyk.
13. Poradecki, M. (2015). *Elfy i krasnoludy – adaptacje tolkienowskich ras*, Biblioteka Postscriptum Polonistycznego 15(5), Łódź.
14. Sommer, Ł. (2016), *Powrót Väinämöinen?*, [w:] O nich tutaj. Książka o języku i przekładzie, red. Piotr Sommer, Warszawa–Kraków: Instytut Książki — Literatura na Świecie, s. 219–242.
15. Szrejter, A. (1997), *Mitologia germańska. Opowieści o bogach mroźnej Północy*, Warszawa, Wydawnictwo Przedświt.
16. Szyjewski, A. (2016), *Księga Zaginionych Opowieści - od mitu ustnego do zapisu*, Quaestiones Oralitatis II 2.

17. Szyjewski, A. (2004), *Od Valinoru do Mordoru: Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków: Wydawnictwo M.
18. Szyjewski, A. (2005), *Szamanizm*, Kraków: Wydawnictwo Replika.
19. Tolkien, J. R. R. (2000), *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, tłum. J. Kokot, J. Z. Lichański, K. Sokołowski, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
20. Tolkien, J. R. R. (2005), *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa: Wydawnictwo Iskry.
21. Tolkien, J. R. R. (2017), *Silmarillion*, tłum. M. Skibniewska, Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
22. Tolkien, J. R. R. (1981), *The letters of J.R.R. Tolkien. A selection*, ed. Humphrey Carpenter and Christopher Tolkien, London: George Allen & Unwin.
23. Tolkien, J. R. R. (2013), *Władca Pierścieni*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa: „Wydawnictwo Zysk i S-ka.
24. *Edda Starsza poetycka* (2009), Sandomierz: Wydawnictwo Armoryka.

Od mitu do rozgrywki: wykorzystanie postaci kitsune z japońskiego folkloru w grach

Jakub Kwolek
Akademia Górniczo-Hutnicza
im. Stanisława Staszica w Krakowie



Wprowadzenie

Gry jako medium są w stanie pokazać ich użytkownikom światy, które do tej pory mogli jedynie oglądać oczyma swojej wyobraźni. Oczywiście filmy również potrafią zabrać odbiorcę do fantastycznego świata, lecz to dopiero gra pozwoli graczowi na samodzielną eksplorację fantastycznych światy i interakcję z nimi. Niejednokrotnie różnorakie media wykorzystywały folklor w swoich dziełach, nie inaczej jest w przypadku gier. Często można spotkać tytuły, które czerpią z wierzeń ludowych, mitów czy przesądów. Pobudzają one do życia postacie znane jedynie z legend i dają im nowe, cyfrowe życie. Interesującym przykładem w tej dziedzinie jest zastosowanie japońskiego folkloru, który dla krajów Europy i Ameryki może wydawać się egzotyczny i odmienny od ich kultury. Artykuł skupi się na postaci *kitsune* z japońskiego folkloru. Tematem japońskich lisów zajmowali się tacy badacze jak Sophia Pressler, pokazująca zmiany, jakie zaszły

w postaci *kitsune* na przestrzeni lat w Japonii, a także jaki wpływ miało to na społeczeństwo (Pressler 2022). Temat kultury japońskiej w grach krótko opisała też Rachel Hutchinson, która skupia się na tym, jak kultura japońska jest przedstawiana w medium cyfrowych gier (Hutchinson 2019). Temat kultury japońskiej jako głównej siły napędowej dla rozgrywki ukazał również Jordan Michael Brown, poddając analizie grę *Ghost of Tsushima* studia Sucker Punch z 2020 roku (Brown 2021). W celu uporządkowania pracy w pierwszej części zostanie opisana postać *kitsune*, jej powiązania z religią, a także postrzeganie tej postaci przez społeczeństwo na przestrzeni lat.. Kolejno zostaną przytoczone i opisane podobne rodzaje stworzeń z legend kultur bliskich Japonii takich jak Korea, Chiny czy Wietnam. Następnie artykuł przedstawi przykłady wizerunku *kistune* w grach wideo, wywodzących się z różnych krajów świata, tak aby ukazać różnorodny wizerunek lisów. Motywy te zostaną podzielone na trzy przykłady: *kitsune* jako sojusznik, jako przeciwnik i na końcu jako grywalna postać.

Obraz kitsune

Kitsune wywodzi się z folkloru japońskiego i jest przedstawiana jako lis – istota rozumna, która posiada magiczne zdolności, zwiększając się wraz z upływem czasu. Najbardziej znaną i kojarzoną z tymi postaciami sztuczką magiczną jest zmiana w człowieka. *Kitsune* potrafiły przybrać postać pięknych kobiet, które wkraczały do społeczeństw. Niektóre z podań ludowych opisywały *kitsune* jako przebiegłe i chytne stworzenia, które wykorzystywały swoją zdolność do oszukiwania i manipulowania ludźmi. Istnieją jednak przekonania całkowicie odwrotne, przedstawiające te stworzenia jako opiekuńcze lisie duchy, kochające żony lub wiernych towarzyszy (Nozaki 1961, s. 7). Od dawnych dziejów lis jest uznawany w Japonii za dobry omen. Dawniej na wyspach żyło ich bardzo wiele, ludzie obcowali z nimi na co dzień. Dwie sfery, ludzka i duchowa, ścierały się ze sobą na wielu

plaszczynach (Nozaki 1961, s. 4). Według tradycji japońskiej lisy są ściśle powiązane z bóstwem religii shinto o imieniu *Inari*. Było ono przedstawiane w różnych postaciach: męskiej, żeńskiej, a także androginicznej. Można spotkać również podania mówiące o tym, iż *Inari* był tak naprawdę kilkoma pomniejszymi bóstwami, jednak najpopularniejsze przedstawienie to młoda bogini żywności i starszy mężczyzna niosący ryż. *Inari* często był powiązywany z lisami, stąd można spotkać jego przedstawienia w postaci lisa właśnie (Smyers 1999, s. 8). Był bóstwem opiekującym się płodnością, ryżem, rolnictwem, a także lisami, stąd podania, że jego wysłannikami są właśnie te stworzenia. Dzielili się one na dwa rodzaje: dobre (*Zenko*) i dzikie (*Yako*). Te pierwsze były uważane ze wysłanników *Inari* niosących jego wolę, a nawet za pomniejsze bóstwa powiązane z bóstwem płodności. Dzielili się one na pomniejsze rodzaje takie jak złote, srebrne czy białe lisy. Istniała również odmiana powietrznych lisów, które były uznawana za lisy bóstwa żyjące wiele setek lat. Z drugiej zaś strony *yako* były stworami odpowiedzialnymi za sprowadzanie wszelkiego rodzaju nieszczęść na ludzi, począwszy od chorób i kończąc na opętaniach. Były postrzegane jako demony, których należało się wystrzeżać, a opętany człowiek musiał zostać zaprowadzony przed oblicze *miko*, czyli młodej kapłanki pomagającej w świątyni (Kwiatkowski 2023). Głównymi ośrodkami kultu *Inari* były świątynie *Fushimi Inari-taisha* w Kioto czy *Taikodani Inari-jinja* w Tsuwano. Świątynie w Kioto charakteryzuje bardzo duże nagromadzenie bram Torii na drodze do niej. Prowadziły one do miejsc kultu i kompleksów świątyni, a także wskazywały odległość do głównej świątyni. Występują one na terenie całej Japonii, lecz *Fushimi Inari-taisha* posiada najbardziej rozpoznawalne czerwone bramy Torii w liczbie około tysiąca, prowadzących do głównych świątyni.

Atrybutami *kitsune* są spryt i zdolności magiczne. Jej najczęstsze zewnętrzne cechy zaś to lisy uszy w ludzkiej postaci, a także ogony, których liczba mogła sięgnąć dziewięciu. Każdy z ogonów repre-

zentował kolejny etap rozwoju *kitsune*, im więcej ich posiadała, tym była starsza i władała potężniejszą magią. Jeden ogon symbolizował początkowy etap rozwoju życia ducha. Posiadał on nikłe doświadczenie, lecz wciąż potrafił posługiwać się drobnymi sztuczkami i polegać na swoim sprycie. Kolejno *kitsune* od dwóch do czterech ogonów były bardziej poważane w społeczeństwie duchów folkloru japońskiego. Miały one już pewne doświadczenie w posługiwaniu się magią i mogły wpływać w większym stopniu na świat ludzi. Następną grupą są duchy posiadające od pięciu do siedmiu ogonów. Były uznawane za dorosłe stworzenia o dużej mądrości, a także zaawansowanym poziomie rozwoju. Władały magią na zaawansowanym poziomie w porównaniu ze swoimi młodszymi pobratymcami. Przedostatnią formą były lisy o ośmiu ogonach, byty które prawie osiągnęły poziom perfekcyjny. Cieszyły się dużym szacunkiem w hierarchii duchowej, a także znajdowały się prawie na jej podium, czyniąc jednymi z największych i najpotężniejszych duchów. Ostateczną formą była postać o dziewięciu ogonach. Były one najrzadziej występującymi duchami utożsamianymi z niezrównaną mocą, wiedzą i doświadczeniem. Stawiano je na równi z innymi bóstwami i uważano, że mają zdolności do kształtowania dziejów całych regionów i społeczeństw (Kwiatkowski 2023).

Postać lisiego ducha i powiązane z nią przekonania ulegały zmianom razem ze zmieniającym się społeczeństwem Japonii. W okresie *Heian*, przypadającym na lata 794–1185, *kitsune* były kojarzone głównie z *Inari*, stąd ich pozycja była ściśle powiązana z wiarą i duchowością. Ku ich czci wznoszono wiele posągów, które można było spotkać na terenie świątyń czy przy drogach. Były rozumiane jako istoty sprawujące ochronę i czyniące dobro, jednak przypisywano im również mściwe i złośliwe zachowania. Znacząca zmiana nastąpiła w okresie *Edo*, przypadającym na lata 1600–1868. Szeroko postępująca urbanizacja i rozpowszechnienie się prasy doprowadziły do rozkwitu opowieści o *kitsune* mających ludzi pod postaciami pięknych kobiet. Poja-

wiały się też historie, traktujące o ich mściwej naturze, a także takie mówiące o uprzykrzaniu codziennego życia ludzi. W okresie *Meiji*, przypadającym na lata 1868–1912, lisie duchy zaczęły tracić swoje znaczenia wypracowane podczas poprzednich lat. Wciąż jednak były częstym motywem w sztukach tradycyjnych. Współcześnie można często spotkać lisy w popkulturze w takich mediach jak *manga* czy *anime*. Za pomocą eksportu kultury japońskiej do reszty świata, *kitsune* zyskały dużą popularność i stały się jedynymi z najbardziej rozpoznawalnych stworzeń pochodzących z japońskiego folkloru na świecie. Uległy one jednak kolejnym zmianom, lecz ich cechy wciąż skupiają się wokół magicznych zdolności i złośliwości. Przez lata istnienia wyrobiły sobie dwie twarze: jedna przedstawia opiekuńczego ducha o życzliwych zamiarach, natomiast druga skupia się wokół sprytu i zawiści *kitsune* (Smyers 1999).

Warto przytoczyć tutaj legendę o *Tamamo-no-Mae*, która według podań miała być potężnym lisim duchem. Była ona przedstawiana jako najpiękniejsza kurtyzana na dworze cesarza Toba w Japonii. Legendy mówią, że jej uroda była zjawiskowa, znała również odpowiedzi na każde zadane jej pytanie. Zauroczony cesarz całkowicie poddał się wpływowi *Tamamo-no-Mae*, co z kolei doprowadziło do pogorszenia się jego stanu zdrowia. Ostatecznie zły duch został zdemaskowany przez nadwornego astrologa i musiał uciekać, zmieniając się w postać lisa. W pościg za nią wyruszyła świta cesarska, która miała zabić lisa, co jednak im się nie udało. Po pewnym czasie złośliwy duch miał wniknąć w kamień na równinach *Nasu* i pozostać w nim uwięziony. Według legend głaz ten miał być bardzo niebezpieczny, bowiem wydzielał on trujące opary, które były w stanie zabić znajdującego się obok człowieka. Ostatecznie według podań kamień został poddany egzorcyzmom przez mnicha o imieniu *Gennō Shinsbō*, który odprawivszy pogrzeb lisa, wypędził go z tego świata (Ferguson 2012). Jako ciekawostkę warto dodać, że w 2022 roku kamień pękł na dwoje. Stało się to medialnym tematem, który z kolei przekładał się na liczne spekulacje

na forach dyskusyjnych (下野新聞 SOON 2024).

Należy przyrzeć się także różnym wersjom *kitsune* występującym w innych częściach Azji. W Chinach można spotkać duchy o podobnych cechach pod nazwą *Huli jing*. Podobnie jak ich japońscy krewni potrafiły one zmieniać swój kształt (Kang 2005, s. 15–21). Były przedstawiane w postaci lisów, a także lisów o dziewięciu ogonach. Mogły być zarówno życzliwymi duchami, jak i złymi siejącymi zamęt. Dzieliły się na wiele rodzajów jak na przykład lisi bogowie, królowie nieśmiertelni czy lisie demony. *Huli jing* w późniejszych czasach stał się pierwowzorem dla postaci lisich duchów w Japonii, Korei czy Wietnamie. Kolejnym duchem z lisiej rodziny jest koreańska *kumibo* lub *gumibo*. Podobnie jak jej poprzednik potrafiła zmieniać swoją formę i często przybierała postać pięknej kobiety. Jej wizerunek zazwyczaj przedstawiany jest negatywnie, miała mężczyzn swoją urodą, uwodziła, aby później pożywić się ich sercami, lub – w zależności od legend – wątrobą. Nie wiadomo dokładnie, kiedy *kumibo* zyskała złą sławę, ponieważ istnieją przekazy mówiące o życzliwych duchach pomagających ludziom. W późniejszych latach lisie duchy były często obrazowane jako krwiożercze połączenia lisów i ludzi, wędrujące nocami po cmentarzach w celu znalezienia pożywienia (Hojda 2020). Ostatnim przykładem azjatyckich lisich duchów jest wietnamski *Hồ ly tinh*. Według podań i legend nie posiadają one określonej osobowości jak w poprzednich przypadkach. Istnieją opowieści mówiące zarówno o szkodliwości tych stworzeń, jak i o ich życzliwości. Posiadają one zdolność samorozwoju poprzez ćwiczenia duchowe. Im dłużej żyje dany lis, tym większą wiedzę magiczną posiada. Liczba ogonów odzwierciedla wiek i moc *hồ ly tinh*'a. Lisy o dziewięciu ogonach zyskują zdolność zmiany swojego kształtu na ludzki. Każdy z ogonów symbolizuje jedno życie lisa, aby uśmiercić go należy wpięć go pozbawić go wszystkich ogonów (Schultz 1965).

Kitsune jako sojusznik

Pierwszym przykładem wykorzystania postaci *kitsune* w grach jako sojusznika jest *Nioh* (Team Ninja 2017) – gra zabierająca użytkownika do feudalnej Japonii, targanej wojnami domowi, a także mierzącej się z atakami niebezpiecznych demonów *yokai*. Celem gracza jest eliminacja zagrożenia ze strony demonów, a także zemsta głównego bohatera, która przywiodła go do Japonii. Rozgrywka jest bardzo wymagająca do gracza, każdy demon jest w stanie z łatwością go pokonać. Użytkownik ma do dyspozycji trzy postawy szermiercze, każda cechująca się innym stylem walki. Musi dobierać je w odpowiedni sposób do rodzaju przeciwnika. Na swojej drodze może jednak spotkać przedmioty ułatwiające mu rozgrywkę. Taką właśnie rolę pełnią strażnicy, duchy, które pasywnie zwiększają statystyki gracza, ale również mogą go wesprzeć aktywnie. Jednym z nich jest duch lisa o dziewięciu ogonach, który daje graczowi możliwość wykonania ataku ogniem na dużym obszarze. Wspiera go także pasywnie w postaci wzmocnienia podstawowych statystyk głównego bohatera. Duch występuje w tym przypadku jako opiekuńcza istota, podobnie jak w niektórych opowieściach o *kitsune*. Wspiera gracza podczas jego zmagania z demonami i daje mu nowe możliwości, które ten może wykorzystać w celu ułatwienia wymagającej rozgrywki.

Drugi przykład stanowi *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch 2020). Po raz kolejny graczowi przyjdzie przemierzać feudalną Japonię. Lecz w tym wypadku ograniczy się to do tytułowej wyspy Tsushimy podczas najazdu mongolskiej armii. Użytkownik wciela się w postać Jina Sakaia, samuraja, który jako jeden z niewielu wojowników przetrwał najazd wroga i pragnie wyzwolić wyspę z rąk najeźdźcy. Podczas przemierzania świata gracz może natknąć się na małe rude lisy, czekające na niego w różnych miejscach wyspy. Po zbliżeniu się do nich zaczną prowadzić gracza do innego miejsca. Wędrowki są zazwyczaj krótkimi wyzwaniem zręcznościowymi, w których użytkownik musi podążać za lisem do pewnego miejsca. Często wiąże się to ze wspinalką

w mniej dostępne miejsca. Na końcu takiej trasy znajduje się kapliczka *kami Inari* (jap. bóstwa *Inari*), przy której gracz może się pomodlić [patrz *Screenshot 1*]. Po modlitwie przy określonej liczbie kapliczek użytkownik odblokowuje miejsce w swoim ekwipunku na amulety, które zapewniają mu pasywne wsparcie do statystyk postaci. *Inari* był często kojarzony z lisami jako jego wysłannikami. W tym przypadku gracz podążający za takim lisim posłańcem może zyskać możliwość wzmocnienia swojej postaci, co znacznie ułatwi mu późniejszą rozgrywkę.



Screenshot 1 W niektórych przypadkach lis po doprowadzeniu gracza do kapliczki zostaje przy niej. Użytkownik może podejść do niego i pogłaskać lisa w podziękowanie za doprowadzenie do kapliczki. Źródło: Nioh (2017), Team Ninja

Ostatnim przykładem *kitsune* jako elementu wspierającego gracza podczas rozgrywki stanowi gra *Persona 5 Royal* (Atlus 2020). Jest to gra fabularna, w której gracz wciela się w ucznia liceum we współczesnym Tokio. Gra prezentuje użytkownikowi dwa światy: świat rzeczywisty, w którym gracz uczestniczy w zajęciach w szkole lub zwiedza Tokio, oraz *Metaverse*, czyli przestrzeń kształtowaną przez ludzkie pragnienia i ambicje. To właśnie w tym drugim wymiarze dochodzi do walk pomiędzy drużyną gracza a przeciwnikami, a odbywa się to w systemie turowym. Wkraczając do *Metaverse*, postacie manifestują siebie za pomocą swoich person, uosabiających ich cechy charakteru. Jedną z postaci, które towarzyszą graczowi podczas wędrówki po świecie, ma cechy nawiązujące do *kitsune*. Postać Yusuke Kitagawy w alternatywnym świecie przybiera personę noszącą białą maskę lisa, a także posiada lisi ogon. Imię jego persony również nawiązuje do *kitsune*, gdyż brzmi ono *Fox*. W kreacji jego postaci można zauważyć wiele nawiązań do mitycznych lisów z japońskiego folkloru. Poczynając od maski, która jest wzorowana na tradycyjnych maskach *kitsune* [patrz *Screenshot 2*]. Posiada charakterystyczne szpiczaste krótkie uszy, a także lisi pysk. Szczegóły naniesione są na nią czerwoną farbą, która również jest często wykorzystywana w procesie dekorowania tradycyjnych masek *kitsune*. Dodatkowym elementem, który nie pozostawia złudzeń co do powiązań z lisami, jest długi puchaty ogon postaci, zaczepiony do jego stroju w okolicach pasa. Na końcu warto wspomnieć, że inne postacie zwracają się do persony Yusuke Kitagawy imieniem *Inari*, co z kolei jest bardzo jasnym nawiązaniem do japońskiej mitologii.



Screenshot 2 Podczas potyczek podczas rozgrywki, gracz dostaje do dyspozycji drużynę składającą się z person postaci. Źródło: *Persona 5 Royal* (2020), Atlus

Kitsune jako przeciwnik

Postać *kitsune* jest wykorzystywana również w roli przeciwnika gracza, z którym ten musi się zmierzyć. We wcześniej wspominanej grze, *Nioh* (Team Ninja 2017), występuje zarówno jako postać sprzyjająca graczowi, jak i wrogo do niego nastawiona. Jednym z głównych przeciwników gry jest *yokai* o nazwie *Nine-Tailed Fox*. Zgodnie z wierzeniami to najwyżej rozwinięta forma *kitsune*, posiadająca ogromne zdolności magiczne. Stanowi ona dla gracza nie lada wyzwanie, ponieważ jest to przeciwnik znajdujący się w późniejszych etapach rozgrywki. Wraz z postępem w grze przeciwnicy stają się coraz bardziej potężniejsi i stanowią coraz większe wyzwanie dla gracza. Stąd też aby nie doprowadzić do dysonansu ludonarracyjnego, postać lisa o dziewięciu ogonach znajduje się w dalszym etapie rozgrywki

i stanowi dla gracza wyzwanie. Przeciwnik ten posiada wysokie statystyki, które przekładają się na jego siłę. Przedstawienie go w taki sposób, sprawia że zachowuje on podobny status co *kitsune* o dziewięciu ogonach w mitologii japońskiej. Utożsamiany jest również z aspektem ognia, stąd jest w pełni odporny na wszystkie ataki ogniste ze strony gracza [patrz *Screenshot 3*]. Widać tutaj drugą stronę opowieści o lisich duchach, potrafią stanowić zagrożenie dla ludzi. *Nioh* korzysta z postaci *kitsune* zarówno w formie opiekuńczego ducha, jak i potężnego przeciwnika, z którym gracz musi się zmierzyć.



Screenshot 3 Rzucającym się w oczy elementem są oczywiście ogony przeciwnika, ale również i czerwone przeblyski, które mogą kojarzyć się z ogniem.

Źródło: Nioh (2017), Team Ninja

Kolejnym przykładem jest gra *Yo-kai Watch* (Level-5 2013), w swoich założeniach podobna do gier z serii *Pokemon*. Gracz może wyzwąć na pojedynki różne rodzaje tytułowych *yokai* i walczyć

z nimi za pomocą swoich, wcześniej złapanych postaci. Po wygranym pojedynku istnieje szansa, na dołączenie do swojej grupy pokonanego przeciwnika. Postać *Kyubi* jest właśnie tego rodzaju przeciwnikiem. Posiada one cechy typowe dla *kitsune*, lisa aparycja, uszy, a także zestaw kilku ogonów. Jej głównym atrybutem jest ogień, co upodabnia ją do wcześniej wspomnianego przeciwnika z *Niob*, który również władał ogniem. Jest ona jednym z najpotężniejszych postaci, jakie gracz może napotkać podczas swojej wędrówki, stąd pokonanie jej może stanowić spore wyzwanie.

Ostatni przykład ukazania *kitsune* w postaci przeciwnika to gra *Okami* (Hexa Drive 2012), w której finałowym przeciwnikiem i głównym antagonistą jest właśnie duch lisa o dziewięciu ogonach. Gracz wciela się w boginię słońca *Amatersau*, która pod postacią wilka przemierza świat w celu unicestwienia zła, jakie wydostało się do niego. Gra swoim stylem mocno wzoruje się na japońskim folklorze. Jest to zauważalne na przykładzie postaci przedstawionych podczas rozgrywki, a także świata przedstawionego. Swoim stylem nawiązuje do japońskiej sztuki drzeworytu, *Ukiyo-e*, popularnego od połowy XVII wieku do aż drugiej połowy XIX wieku [patrz *Screenshot 4*]. Również warstwa dźwiękowa została zainspirowana klasyczną muzyką japońską. Przeplata ona ze sobą wiele mitów, legend, a także wątków historycznych tego regionu. Główny antagonistą gry jest nazywany *Ninetails*, co w oczywisty sposób nawiązuje do postaci lisich duchów z folkloru. Prezentuje on najbardziej rozwiniętą formę *kitsune* o złotym futrze. Po pokonaniu ośmiu ogonów postać przemienia się w starszego i jednookiego lisa, kory nie stanowi zagrożenia dla gracza. Widać tutaj nawiązania do podań, mówiących o tym, iż aby zabić lisiego ducha należało wpięrow pozbawić go ogonów.



Screenshot 4 Szata graficzna w *Okami* inspirowana tradycyjną japońską sztuką.
Źródło: *Okami* (2012), Hexa Drive

Kitsune jako grywalna postać

Ostatnim rodzajem lisich duchów będą postacie, w które gracz może się wcielić i je kontrolować. Pierwszy przykład to *Yae Miko* z gry *Genshin Impact* (MiHoYo 2020) – grywalna postać, która swoim wyglądem nawiązuje do mitycznego lisiego ducha. Posiada ona lise uszy, podczas jednej z jej animacji można zauważyć pojawiające się za nią ogony, a także lisiego ducha. Dodatkowo *Yae* charakteryzuje się sprytem i uszczypliwością. Potrafi obrócić większość sytuacji na swoją korzyść, korzystając przy tym ze swoich umiejętności oratorskich czy po prostu pokazuje swoją nikczemną stronę charakteru. Co ciekawe w grze piastuje ona stanowisko najwyższej kapłanki w świątyni wzorowanej na *Fushimi Inari-taisha* w Kioto, która była jednym z centrów wyznaniowych *Inari*.

Kolejną postacią jest *Abri* z gry *League of Legends* (RIOT Games 2009). Gra skupia się na rozgrywkach pięciu na pięciu graczy, z czego każdy z nich kierują postacią o unikalnych zdolnościach. Każdy w drużynie posiada przypisaną rolę, a współpraca stanowi klucz do zwycięstwa. Podobnie jak swoja poprzedniczka posiada ona lisią aparycję oraz lisie ogony. Jest klasyfikowana jako postać władająca magią, jej umiejętności opierają się na zadawaniu obrażeń magicznych. Wśród zestawu jej zdolności można wyróżnić zauroczenie i ogniki. *Abri* potrafi omamić przeciwnego bohatera i sprawić, aby ten podążał w jej stronę. Kolejną zdolnością jest przywołanie ogników zadających obrażenia najbliższemu bohaterowi. Obie te umiejętności przywodzą na myśl koreańską wersję *kitsune*, mianowicie *kumiko*. Po zagłębieniu się w historię *Abri* można znaleźć informację o tym, jak osiągnęła półludzka postać i zaczęła uwodzić niewinnych mężczyzn, aby kolejno wzmocnić się ich kosztem i dopełnić swojej przemiany. Widać tutaj przykład na inspirację drastycznym obrazem *kitsune*, jaki jest *kumiko*.



Screenshot 5 Postać *Abri* charakteryzuje się dziewięcioma ogonami, a także niebieską kulą energii, która stanowi jej główną broń w grze. Miotając nią w przeciwników, potrafi odebrać im życie i zarazem wyleczyć samą siebie.

Źródło: League of Legends (2019), RIOT Games

Ostatnią grywalną postacią w tym zestawieniu jest *Da Ji* z gry *Smite* (Hi Rez Studios 2014). Sama gra ma bardzo podobne założenia jak wcześniejsze *League of Legends*. Gracze wcielają się w unikalne postacie i pojedynkują na mapie w dwóch drużynach. Ta z drużyn, która pierwsza zniszczy bazę wroga, wygrywa rozgrywkę. Podobnie jak poprzedniczki posiada ona zestaw wielu ogonów, ale można zauważyć u niej również długie szpony. Według historii, jaką pokazuje gra, *Da Ji* została zesłana w ramach kary za zbezczeszczenie świątyni poprzez jednego z lokalnych cesarzy. Uwiodła go, po czym zapanowała nad całym imperium. Jej rządy były bardzo krwawe, rozkoszowała się krzykami swoich ofiar i ich bólem. Była bardzo złośliwą i łaknącą krwi postacią, której rządy były tak straszne, iż pewnego dnia poddani sprzeciwili się jej i obalili ją. Duch umknął jednak ludziom i ukrył się

przed nimi. Podobnie jak w przypadku *Abri* przykład ten prezentuje złą stronę *kitsune*. *Da Ji* jest żądnym krwi złośliwym duchem, który chce spełniać jedynie swoje zachcianki i potrzeby, nie bacząc na innych [patrz *Screenshot 6*]. Jak widać, dwoistość natury *kitsune* przynosi grom wiele możliwości i pomysłów na projektowanie postaci.



Screenshot 6 *Da Ji* jest ukazana jako atrakcyjna postać, co ma na celu przyciągnięcie uwagi odbiorcy. Jej atrybutami, poza rudymi ogonami, są na pewno pazury, przytwierdzone do jej rąk. Stanowią one główną broń postaci

Źródło: Smite (2014), Hi Rez Studios

Wiele spojrzeń

Zmiany w postaci *kitsune* w różnych grach komputerowych odzwierciedlają różnorodność interpretacji kulturowych i estetycznych. Od boskich istot po groźnych przeciwników, *kitsune* w grach komputerowych zachowują swoje kluczowe cechy, jednocześnie adaptując się do specyfiki i stylu każdej gry. Japońskie *Okami* eksploruje postać lisiego ducha poprzez ukazanie jego boskości i pozwala graczowi doświadczyć przygody w spirytualnym świecie. Fakt, że grę stworzyło japońskie studio, może wskazywać, że kulturowe perspektywy wpłynęły na sposób przedstawienia postaci *kitsune*. Twórcy mogli chcieć ukazać postać *Ninetails* w postaci jak najbardziej zbliżonej do tej, którą znają z własnej kultury. Kultura może mieć wpływ na to, w jaki sposób zostanie wykreowana dana postać, lecz nie stanowi to zasady. *Ghost of Tsushima* jest produkcją amerykańską, jednak ukazuje ona lisy w postaci jak najbardziej zgodną, która dostrzec można w kulturze japońskiej. Należy więc również zwrócić uwagę na to, jakiego typu jest omawiana gra. *Okami* to gra przygodowa z zagadkami logicznymi. Nacisk w tej produkcji został położony na jej warstwę wizualną i merytoryczną, liczy się jej wygląd i zawarta w niej historia. *Ghost of Tsushima* zaś jest grą z otwartym światem, eksplorowanym przez gracza podczas wędrówki. W takim przypadku kapliczki *Inari* stanowią element owej eksploracji, są miejscami, na które gracz się natknie, i oferują mu nagrodę. Ich wygląd zaś jest ściśle powiązany ze światem przedstawionym, którym w tym przypadku jest feudalna Japonia podczas mongolskiego najazdu. Przeciwieństwem do takiego obrazu lisów jest *Niob*, który oferuje świat utopijny, wykreowany na potrzeby rozgrywki. Zgoła przypomina on feudalną Japonię, jak w poprzednim przypadku, lecz występuje w nim wiele elementów nadprzyrodzonych. W takim miejscu *Nine-Tailed Fox* może naginać zasady realizmu, ponieważ świat, w jakim istnieje, wymaga tego do niego. Również jego pozycja w nim, jednego z późniejszych przeciwników, po części dyktuje jego wygląd i status. Jest on przeciwnikiem, który

ma zapaść w pamięć graczowi i stanowić dla niego wyzwanie. Jeszcze inne podejście do kreacji postaci *kitsune* mają *League of Legends* i *Smite*. Z racji modelu, na jakim operują obydwie gry (są to gry darmowe z zawartymi mikrotransakcjami, tak zwany model *Free to Play*), muszą one przyciągnąć uwagę gracza i ją utrzymać. Może to w pewnym stopniu wpływać na to, jak zaprojektowane są *Abri* i *Da Ji*. W porównaniu z pozostałymi przykładami są one mocno nacechowane erotyzmem i skupiają się wokół obrazu pięknej i uwodzicielskiej *kitsune*. Może być to spowodowane potrzebą zatrzymania na dłużej pewnej grupy graczy, którzy uważają tak zaprojektowane postacie za atrakcyjne. Obydwie postacie są przedstawione jako urodziwe kobiety, ubrane w kuse stroje. W tym przypadku należy zaznaczyć, że gry oferują alternatywny wygląd tych postaci, tak zwane skórki, które mogą przyczyniać się do seksualizacji tychże postaci. W tym przypadku można dojść do wniosku, że prezentacja *kitsune* jest podyktowana chęcią przyciągnięcia uwagi odbiorców i utrzymania jej na dłuższy czas. Tak więc można zauważyć, że to w jaki sposób zostanie zinterpretowana i ukazana postać *kitsune*, jest zależne od wielu czynników, takich jak rodzaj gry, historie w niej przedstawione czy też atrakcyjność dla potencjalnego odbiorcy. Wszystkie wyżej wymienione przykłady łączą w sobie postać mitycznego lisa, lecz każdy z nich eksploruje go w tym kierunku, w którym potrzebuje tego, przez co mogą się one skupiać na wybranych przez siebie, konkretnych cechach *kitsune* i rozwijać je w swoich adaptacjach.

Podsumowanie

Postać *kitsune*, mitycznej lisicy z japońskiego folkloru, odgrywa istotną rolę w różnorodnych grach komputerowych, wnosząc bogactwo kulturowych i mitologicznych znaczeń do świata rozgrywki. Analiza sposobów, w jakie *kitsune* została zintegrowana z grami, ujawnia jej wszechstronne zastosowanie zarówno jako sojusznik, przeciwnik, jak i grywalna postać. Gry takie jak *Persona 5* przedstawiają *kitsune*

jako sojuszników, którzy wspierają gracza swoją magią i zręcznością, wzbogacając narrację o głębsze warstwy mitologiczne. Z kolei *Niob* i *Okami* ukazują *kitsune* jako wyzwanie, przeciwników, których należy pokonać, co dodaje do rozgrywki elementy napięcia i konfliktu. W takich tytułach jak *League of Legends* i *Smite kitsune* staje się grywalną postacią, dając graczom bezpośrednią kontrolę nad jej mocami i umiejętnościami. Wykorzystanie postaci *kitsune* w grach komputerowych nie tylko wzbogaca narrację i gameplay, ale także promuje japońską kulturę i mitologię na globalną skalę. Postacie te wprowadzają unikalne cechy, które są zarówno rozpoznawalne, łącząc tradycyjne elementy folkloru z nowoczesnymi technologiami interaktywnej rozrywki. Wnioski z analizy pokazują, że integracja postaci *kitsune* w grach komputerowych może stać się elementem kształtującym bardziej złożony i angażujący świat, który będzie odzwierciedlał bogactwo i różnorodność japońskiego dziedzictwa kulturowego. Tym samym, badania nad obecnością *kitsune* w grach komputerowych oferują wartościowy wgląd w sposób, w jaki tradycyjne motywy mogą być reinterpretowane i włączane do nowoczesnych mediów, tworząc most między kulturami i pokoleniami graczy.

Bibliografia

1. Atlus (2020), *Persona 5 Royal*.
2. Brown, J. M. (2021). *Adaptation of Japanese Myth in Video Games. The Case of Ghost of Tsushima*. Ritsumeikan: Asia Pacific University.
3. Ferguson, I. S. (2012). *The Evolution of a Legend--A Comparison of the Character of Tamamo no mae Portrayed in Muromachi Period Otogizōshi and in the Late-Edo Vendetta Tale, Itoguruma kyūbi no kitsune (The Spinning Wheel and the Nine-Tailed Fox)*. University of Colorado Boulder.
4. Hexa Drive (2012), *Okami*.
5. Hi Rez Studios (2014), *Smite*.
6. Hojda, S. (2020). *Lisy w folklorze wschodnioazjatyckim. Porównanie huli jing, kumiko i kitsune*. Uniwersytet Jagielloński.
7. Hutchinson, R. (2019). *Japanese Culture Through Videogames*. Londyn: Routledge.
8. Kang, X. (2005). *Power on the margins: The cult of the fox in late imperial and modern North China*. New York: Columbia University Press.
9. Kwiatkowski, P. (2023). *W cieniu Kitsune. Lisy w kulturze japońskiej | Animeholik – anime, manga i kultura Japonii?*. Pobrano z: <https://www.animeholik.pl/2023/09/kitsune-lisy-w-kulturze-japonskiej.html> [28 Maja 2024].
10. Level-5 (2013). *Yo-kai Watch*.
11. MiHoYo (2020). *Genshin Impact*.
12. Nozaki, K. (1961). *Kitsune Page - Articles and Modern Stories*. Pobrano z: <http://www.coyotes.org/kitsune/kitsunebook.html>, [28 Maja 2024].
13. Pressler, S. (2022). *Replicas of Social Change: Examining Reflections of Religious Shifts in Japanese Society Through Literary Depictions of Kitsune Characters*. Illinois: Illinois State University.
14. RIOT Games (2009), *League of Legends*.
15. Schultz, G. F. (1965). *Vietnamese Legends*. Japonia: Tuttle Publishing.
16. Smyers, K. A. (1999). *The fox and the jewel: Shared and private meanings in contemporary Japanese inari worship*. Honolulu: University of Hawaii Press.
17. Sucker Punch (2020). *Ghost of Tsushima*.
18. Team Ninja (2017), *Nioh*.

19. 下野新聞 SOON (2024). 殺生石 真っ二つ 以前からひび、自然現象か 那須 | 下野新聞 SOON. Pobrano z: <https://www.shimotsuke.co.jp/articles/-/561829> [28 Maja 2024].

Dwa spojrzenia, wspólna wizja: Analiza porównawcza powieści Golem Gustava Meyrin- ka oraz ilustracji Hugo Steinera-Praga

Urszula Jedynek
Uniwersytet Warszawski



Wstęp: sztuczni ludzie

Golem – istota z gliny stworzona na kształt człowieka, ale człowiekowi nierówna, wywodząca się z tradycji żydowskiej – stała się pierwowzorem dla różnorodnych figur sztucznego człowieka, których obrazy przewijają się w kulturze. Znajdziemy wśród nich homunkulusa, potwora doktora Frankensteina, lalki, sobowtóry, Pana Hyde’a, wszelakie automatony, cyborgi i androidy, również popularnego Terminatora, a nawet, dołączone niedawno przez niektórych badaczy, awatary.

Spojrzenie na kwestię różnorodności figur sztucznych ludzi proponuje Aldona Jawłowska, polska socjolożka, w swojej przedmowie do książki „Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze”. Badaczka porównuje sztucznego człowieka do lustra,

w którym ludzie mogą się przejrzeć, aby odróżnić to, co ludzkie, od tego, co ludzkim nie jest. Wspomina także o szczególnej roli, jaką owe postacie zyskują w XXI wieku, w czasach gwałtownego rozwoju technologicznego i bioinżynieryjnego, kiedy stworzenie przez naukę sztucznych istot rozumnych i organicznego życia w laboratorium wydają się na wyciągnięcie ręki lub nawet, według niektórych, są już rzeczywistością. Rola ta ma zwracać uwagę na problemy, również etyczne, związane ze stwórczymi ambicjami człowieka oraz potencjalną koegzystencją sztucznego życia i ludzi. Sztuczny człowiek jest zatem metaforą nadziei związanej z upragnionym złamaniem zagadki życia, ale jest również wyrazem grozy i strachu przed tym, co odkrycie owej tajemnicy może przynieść (Jawłowska 2008, s. 10–12).

Na przestrzeni wieków idea golema zmieniała się, ewoluowała, przemieniała, aż golem stał się symbolem o, w zasadzie, nieskończonych odczytaniach, nierzadko również sprzecznych. Dzisiejszy golem może być wybawcą lub śmiertelnym zagrożeniem, wspomnianą nadzieją i strachem, symbolem społeczności lub izolacji, co więcej, nie musi być już powiązany ze społecznością żydowską, która powołała go istnienia (Cooper 2017).

Niniejsza praca ma na celu przyjrzenie się szczególnej chwili w historii golema – chwili, w której golem został odcięty od folkloru żydowskiego i zaczął żyć własnym życiem. Wiąże się to z wydaniem w 1915 roku powieści zatytułowanej *Golem* przez Gustava Meyrinka, a wraz z nią zbioru ilustracji Hugo Steinera-Praga w roku następnym. Istotnym dla poniższego wywodu będzie analiza i interpretacja powieści Meyrinka oraz cyklu ilustracji Steinera-Praga, umiejscowienie ich w kontekście historycznej Pragi, tradycji przedstawień golema oraz praskiej legendy o golemie i biografii samych artystów. W swojej pracy pragnę podkreślić znaczenie ilustracji Hugo Steinera-Praga, które często nie zostają zawarte wcale lub są tylko wspomniane w szerszych opracowaniach.

Artykuł podzielony jest na trzy części: pierwsza poświęcona jest

historycznym wyobrażeniom o golemie do czasów Meyrinka, druga – sytuuje powieść i ilustracje w kontekście historyczno-biograficznym oraz zapoznaje czytelnika z interpretacjami postaci golema w dziele Meyrinka, trzecia i ostatnia część jest z kolei poświęcona analizie formalnej, kontekstualnej i interpretacji wybranych dzieł z teki ilustracyjnej Steinera-Praga, a także analizie porównawczej zbioru grafik i powieści.

Golem powstały w wyniku współpracy literacko-graficznej obydwu artystów do dziś wzbudza kontrowersje oraz skrajne uczucia zachwytu i pogardy. W roku 1915 powieść ukazała się drukiem w formie książkowej i szybko osiągnęła ogromny sukces sprzedażowy – od 200 do 250 tysięcy sprzedanych egzemplarzy zaraz po wydaniu. Tego triumfu nie odczuł jednak Meyrink, który z powodu problemów finansowych zdecydował się na jednorazowe odsprzedanie praw do powieści (Płaza 2014, s. 325). Nie wszyscy jednak podeszli do *Golema* optymistycznie. Recenzja anglojęzycznego wydania książki zamieszczona w *New York Times Book Review* w 1928 roku charakteryzowała powieść jako „irytująco poplątaną” (Baer 2012, s. 39). Pojawiły się również oskarżenia o antysemityzm oparte przede wszystkim na pojawiającym się na kartach powieści utożsamieniu mieszkańców getta z pasożytami i określeniem powietrza w getcie jako zatrutego (Baer 2012, s. 44). Jednakże nie da się zaprzeczyć, iż ogromny sukces wydawniczy, a także wspomniane kontrowersje przyczyniły się do spopularyzowania golema i nadaniu mu nowego wydźwięku, jak również popchnęły go w kierunku nowych form i znaczeń, które dzisiaj są tak mnogie.

Historia golema: od Psalmu do legendy praskiej

Za pierwsze zapisanie słowa „golem” uważa się Psalm 139:16. Tradycja żydowska przypisuje wypowiedziane słowa Adamowi. Badacze skłaniają się ku tłumaczeniu hebrajskiego słowa galami z Psalmu jako „zarodek” lub „embrion”. Takie również wyjaśnienie znajduje się

w przypisie do Psalmu w *Biblii Tysiąclecia*, gdzie wskazany wers brzmi „Oczy Twoje widziały me czyny” (według tradycji: „Oczy Twoje widziały mojego golema”). Jednakże w bardziej szczegółowym opisie stworzenia człowieka, zawartym w komentarzach do Tory, słowo „golem” odnosi się do ciała Adama przed tchnięciem w nie duszy (Cieślak 2017, s. 15–16).

Pierwszą historią stworzenia golema jest historia rabina Rawy opisywana w babilońskim Talmudzie powstającym od III wieku. Powyższa historia zaczyna również okres ścisłego związku tworzenia golema z *Księgą Sworzenia – Sefer Jecira*. Opowieść o Rawie łączy z *Sefer Jecira* źródła średniowieczne. Według tej wersji kreacja golema jest zwieńczeniem pewnej drogi – ukoronowaniem studiów nad księgą. Kluczowa rola przypada tu doświadczeniu mistycznemu (Cieślak 2017, s. 20–15).

Kolejny stworzony dzięki studiom *Sefer Jecira* golem jest wyjątkowy. Według podań XIII-wiecznych stworzony po trzech latach studiowania księgi przez Jeremiasza i jego syna – Ben Sirę golem obdarzony jest darem wymowy. Poucza on swoich stwórców, jak mogą go uśmiercić i przestrzega przed bałwochwalstwem. Powyższa historia to źródło, często później powtarzane, powiązania ożywienia golema za pomocą zapisanego na jego czole słowa *emet*, znaczącego „prawda” oraz uśmiercenia bądź unieszkodliwienia go poprzez starcie początkowej litery *alef*, tak, aby pozostało słowo *met* – oznaczającego „martwy” (Cieślak 2017, s. 20–21). Podania te podkreślają kluczową rolę słowa w akcie tworzenia oraz dowodzą, że człowiek może z pomocą potęgi boskiego imienia lub odpowiedniej formuły dokonać dzieła kreacji (Baer 2012, s. 20).

Sytuacja zmienia się jednak w czasach nowożytnych. W podaniach z XV i XVI wieku pojawia się nowa figura golema – golem sługa. Jego rolą ma być przede wszystkim pomaganie i usługiwanie swemu twórcy. Pierwsze pisane źródło o takim golemie z XVI wieku wspomina o golemie Samuela Pobożnego, stworzonym by był jego towarzyszem

podróży po Niemczech i Francji (Cieślak 2017, s. 26).

Nowy element do legendy o golemie wprowadza historia golema Elijahu ben Jehudy, znanego również jako Baal Szem – rabina Chełma z XVI wieku. Stworzony w oparciu o Księgę Stworzenia gliniany stwór ożywiony tetragramem JHWH wykonywał posłusznie polecenia swego stwórcy, jednakże ciągle rósł. Zaniepokojony tym rabin, w obawie przed krzywdą, jaką może wyrządzić rosnący golem, zabrał kartkę z życiodajnym tetragramem z czoła golema, jednak sam zginął pod zwałami gliny (Sala 2018, s. 91). Element zagrożenia wynikającego ze wzrostu golema pojawia się, co prawda, dopiero w późniejszych, osiemnastowiecznych źródłach, lecz motyw zagrożenia ze strony golema, a także strachu przed nim przyłączył na dobre do legendy o golemie. Warte zauważenia jest, że w przeciwieństwie do wspomnianego wcześniej zagrożenia bałwochwalstwem i bluźnierstwem, o którym mówi golem Jeremiasza i Ben Siry, opisywane przez podania osiemnastowieczne niebezpieczeństwo ze strony golema ma charakter wyłącznie fizyczny – nie duchowy (Cieślak 2017, s. 26–27).

W czasach romantyzmu golem powoli zaczyna odrywać się od tradycji żydowskiej i kabały, aby przejść do sfery fascynacji romantycznej. Dzieje się to za sprawą rozpowszechnionej w 1808 roku przez Jacoba Grimma wersji opowieści o Elijahu z Chełma, w której postać rabina nie występuje – zostaje zastąpiona określeniem „polscy Żydzi” i tym samym przeniesiona w strefę legendy ludowej (Cieślak 2017, s. 30–31).

Legenda o golemie z Pragi jest bezsprzecznie najpopularniejszą z golemowych opowieści. Wielu późniejszych twórców odwoływało się do niej lub opowiadało ją na swój sposób. Dziś golem jest na tyle utożsamiany z czeską stolicą, że stanowi jedną z atrakcji turystycznych miasta.

Dowody na stałą obecność społeczności żydowskiej w Pradze datuje się na XII wiek. Wcześniej wspomina się o wędrownych kupcach pochodzenia żydowskiego na terenie Pragi i Czech – już w IX wieku. Przed rokiem 1800 praska gmina żydowska była najliczniejszą w Europie

Środkowej. Okolice późniejszego getta były miejscem zamieszkania Żydów od początków ich obecności w mieście, jednakże samo getto powstało na początku XV wieku. W czasach, w których miały mieć miejsce wydarzenia praskiej legendy, czyli w drugiej połowie wieku XVI, getto zamieszkałe było przez raptem kilkudziesięciu Żydów. Okres od połowy XVI wieku do początku wieku XVII nazywa się „Złotym Okresem dla Żydów Czeskich”. Właśnie w tym czasie liczba ludności żydowskiej w Pradze wzrosła do około trzech tysięcy osób. Po roku 1859, w którym Żydom pozwolono osiedlać się poza obszarem getta, jego tereny znane były jako Josefov (Baer 2012, s. 22–23).

Zarodkiem, z którego wyrosła praska legenda, stała się opisana wcześniej wersja Grimma, powstała w oparciu o historię rabina z Chełma. Pierwsze źródła opisujące praskiego golema datuje się na lata trzydzieste XIX wieku (Cieślak 2017, s. 31), jednak wersji legendy jest wiele.

Główny bohater legendy to rabin Jehuda Löw ben Becalel, postać historyczna, główny rabin Pragi i Czech, zwany czasem Maharalem. Pomimo tego, że od wieku XIX do dziś Maharal uważany jest za twórcę golema, powiązanie jego osoby z glinianym tworem nastąpiło ponad wiek po jego śmierci (Baer 2012, s. 22).

Jak głosi legenda, w czasie snu rabbi Löw pyta Boga o radę, jak zakończyć agresję ze strony innych mieszkańców miasta, i otrzymuje instrukcje dotyczące stworzenia glinianego stwora (Baer 2012, s. 3). Aby przeprowadzić rytuał, wybiera się wraz z dwoma pomocnikami nocą na brzeg rzeki Wełtawy. Maharal uformował z gliny nabrzeżnej postać. Podczas gdy pomocnicy okrążyli przyszłego golema po siedem razy w przeciwnych kierunkach, gliniana istota nabierała kształtów coraz bardziej przypominających ludzkie. Po finalnym okrążeniu golema Maharal umieścił w ustach golema tetragram JHWH lub słowo emet oraz wypowiedział biblijną formułę i ożywił stwora, którego potem zaprowadzono do dzielnicy żydowskiej i ubrano. Golem wykonywał wszelakie posługi dla mieszkańców dzielnicy, patrolował

ulice nocą, chronił jej mieszkańców, wykorzystując swoją nadludzką siłę do odpędzenia agresorów, a także pomagał w rozwiewaniu oskarżeń wobec Żydów poprzez dostarczanie dowodów ich niewinności (Baer 2012, s. 3; Sala 2018, s. 95–96). Pewnego jednak dnia, podczas szabatu, golem wpadł w szał i zaczął niszczyć i demolować wszystko na swojej drodze, siejąc istny zamęt w dzielnicy żydowskiej. Według różnych wersji legendy przyczyną furii golema było to, że Maharal zapomniał uśpić go na czas szabatu lub to, że golem nie otrzymał zwyczajowych poleceń, które rabin zazwyczaj wydawał mu przed udaniem się na modły. Przytłoczony bezczynnością golem, nie wiedząc, co ma zrobić, rusza demolować miasto (Radkowska-Walkowicz 2008, s. 34; Sala 2018, s. 96). By unicestwić destrukcyjnego potwora, rabin odbiera mu życie, a glinianą figurę ukrywa na strychu Staronowej Synagogi, najstarszej czynnej synagogi w Europie, i przykrywa ją starym tałem lub zniszczonymi papierami ze starych zwojów Tory. Tam golem ma pozostać ukryty na zawsze (Baer 2012, s. 3).

Opowiadana wciąż na nowo legenda o golemie Maharala zyskała niesamowity rozgłos. Zapisala się ona w świadomości wielu pokoleń jako główna legenda związana z golemem i zajęła należne jej miejsce w kanonie, a także stała się bazą dla innych opowieści o glinianej istocie (Cieślak 2017, s. 31). Rozpowszechnienie legendy na masową skalę przypisuje się powieści Szatana z Pragi – Gustava Meyrinka.

Współpraca dwóch artystów

Gustav Meyrink urodził się w 1868 roku w Wiedniu pod nazwiskiem Meyer. Był nieślubnym dzieckiem aktorki i ministra na dworze króla Witenbergii. Rodzice go odrzucali – ojciec nie uznał go za swego syna, a matka uważała, że hamuje jej karierę aktorską (Płaza 2014, s. 321). Niektóre źródła podają, że matka Meyrinka była Żydówką, a więc, że sam Gustav również był żydowskiego pochodzenia. Nie jest to jednak prawda. Owo przekonanie wiąże się z błędną identyfikacją matki Meyrinka z inną aktorką – Żydówką Clarą Meyer. Sam Gustav

został ochrzczony i był wychowywany w duchu protestanckim (Baer 2012, s. 43).

Meyrink prowadził hulaszczy i ekscentryczny tryb życia. Interesował się okultyzmem, był członkiem kilku stowarzyszeń mistycznych w tym Hermetycznego Zakonu Złotego Brzasku. Założył również lożę teozoficzną – Pod Błękitną Gwiazdą. Później Meyrink miał odejść od powszechnego okultyzmu. Zamiast tego poświęcił się własnej drodze samodoskonalenia duchowego, czego echa wybrzmiewają w jego powieściach (Płaza 2014, s. 321–322).

W późniejszych latach jego osobliwy tryb życia doprowadził go do wielu problemów – rozpadu małżeństwa, niesławy w prasie, a później również do aresztowania. Więzienie przysporzyło mu także problemów ze zdrowiem – gruźlicy kręgosłupa. Po kilku bezowocnych próbach ratowania swego dobrego imienia porzucił Pragę i wyjechał z niej na zawsze. Wydarzenia towarzyszące ostatnim miesiącom jego pobytu w Pradze naznaczyły Meyrinka głęboką nienawiścią do miasta, władz i systemu sprawiedliwości (Płaza 2014, s. 323).

Pisanie swojego najpopularniejszego dzieła – i pierwszej powieści – Meyrink rozpoczął w okolicy roku 1906. Dzieło od początku miało być projektem literacko-plastycznym, a za część wizualną miał pierwotnie odpowiadać znany ilustrator i literat – Alfred Kubin. Współpraca jednak rozpadła się z powodu pogubienia się Meyrinka w labiryncie wątków swojej powieści. Zniecierpliwiony czekaniem na kolejne fragmenty Kubin wykorzystał już wykonane rysunki we własnej powieści – Po tamtej stronie wydanej w 1908 roku (Płaza 2014, s. 324–325).

Pomimo nieudanej kooperacji z Kubinem Golem doczekał się oprawy graficznej. Ilustracje do dzieła Meyrinka wykonał nie mniej znakomity artysta, ilustrator i nauczyciel – Hugo Steiner-Prag – znajomy Meyrinka z czasów okultystycznych (Płaza 2014, s. 326).

Hugo Steiner urodził się w 1880 roku w żydowskiej rodzinie sprzedawcy książek w Pradze. Swoje zainteresowania artystyczne

zaczął rozwijać już w wieku młodzieńczym, kiedy pobierał prywatne lekcje rysunku, a także był członkiem grupy Jung Prag, zrzeszającej młodych artystów zainteresowanych mistyką i ezoteryką. Swoje studia artystyczne rozpoczął w Pradze, a następnie kontynuował w Monachium (Kreuzer, b.d.).

W latach spędzonych na monachijskiej akademii, ze względu na powszechność nazwiska „Steiner”, artysta postanowił dodać do niego część „Prag” jako wyraz afektu do swojego rodzinnego miasta (Kreuzer, b.d.; Płaza 2014, s. 326).

Zasłynął jako ilustrator książek w tym kilku tytułów literatury grozy np. Diablich eliksirów Hoffmana (Kreuzer, b.d.).

Golem Meyrinka i Steinera-Praga

Akcja powieści toczy się w Pradze, na przełomie XIX i XX wieku. Dzielnica żydowska tamtego okresu była ciemna, przytłaczająca (Płaza 2014, s. 327). Takie też getto przedstawia swoim czytelnikom Meyrink. Píše o odrapanych, rozpadających się, smutnych domach, budowanych gdzie popadnie, bez planu, o różnej wysokości. Opisuje kamienice jako ożywające w nocy zwierzęta, które wydają dziwne, przerażające odgłosy (Meyrink 2014, s. 40).

Chociaż golem Meyrinka nawiązuje do swojego poprzednika, niewiele łączy obie wersje praskiej opowieści. Już sama legenda o praskim golemie zostaje przywołana w formie niepełnej – nie znajdziemy w niej odniesienia do destrukcyjnych zapędów glinianego człowieka.

Golem, bohater powieści, pojawia się po raz pierwszy w rozdziale zatytułowanym J, kiedy przynosi Atanazemu Pernatowi Księgę Ibbur. Nie pada wtedy ani określenie „golem”, ani jego opis (Meyrink 2014, s. 29). Nieznajomego jako golema identyfikuje później jasełkarz Zwak:

Mniej więcej co lat trzydzieści trzy powtarza się pewne zdarzenie na naszych ulicach, które, choć nie ma w sobie nic osobliwego, wywołuje zdumienie. Nie można go wyjaśnić ani usprawiedliwić. Mianowicie bywa tak, że zupełnie obcy człowiek, bez zarostu, o żółtym kolorze twarzy na podobieństwo rasy mongolskiej, staromodnie ubrany, wychodzi z ulicy Staroszkolnej, przechodzi przez dzielnicę żydowską, idąc miarowym, utykającym krokiem, jakby każdej chwili miał upaść przed siebie i nagle – znika bez śladu (Meyrink 2014, s. 59).

Dalej z opowieści jasełkarza czytelnik dowiadyuje się, że pojawienie się golema jest wyrazem pewnej „epidemii duchowej” w getcie. Powstaje on z nagromadzonych myśli mieszkańców getta w wyniku „eksplozji psychicznej” i jest wyrazem kolektywnej duszy Żydów praskich. Zwak wspomina także, że osoby, które spotkały golema, popadały w pewnego rodzaju letarg oraz że miały wrażenie, że golem jest odzwierciedleniem ich własnej duszy (Meyrink 2014, s. 60–63). Są to odniesienia do kabały rozwijanej w XVI wieku przez Izaaka Lurię, a w szczególności do istniejących w niej koncepcji kolektywnej duszy i do Adama Kadmona – człowieka pierwotnego, który jest sumą pierwszych dziesięciu emanacji nieskończonej mocy Boga. Jest on czystą emanacją boskiego światła, a nie fizycznym człowiekiem, dlatego nie może być utożsamiany z biblijnym Adamem. Jako wyraz kolektywnej duszy Adam Kadmon zawiera w sobie wszystkie ludzkie cechy i dlatego w powieści pojawia się jako postać golema-sobowtóra, w którym ludzie widzą odbicie samych siebie (Schmidt 2004, s. 7–8).

Golem w powieści Meyrinka nie pojawia się często. Nie jest też bohaterem, którego kroki śledzi czytelnik. Ukazuje się rzadko, czasem jest w tle, jakby czał się gdzieś na granicy świadomości, a mimo to jest i zasługuje na to, by być postacią tytułową. Golem nie jest tu wyłącznie bohaterem – to przede wszystkim symbol i metafora.

Ważny motyw powieści stanowi wewnętrzna przemiana Pernata. Według interpretacji jungowskiej bohater jest na drodze inicjacji mistycznej, która rozpoczyna się od popadnięcia w kryzys. W jego trakcie zniszczeniu ulega dotychczasowe „ja” bohatera, po czym następuje jego wyjście z kryzysu, zwieńczone odbudową tożsamości (Radkowska-Walkowicz 2008, s. 35). Sam sposób przedstawienia golema w powieści może nawiązywać do mniej znanych, ezoterycznych wersji mitu o golemie, w których gliniany człowiek nie jest istotą fizyczną, a raczej „mentalną emanacją powstałą w wyniku medytacji” – symbolem osiągnięcia pewnego stopnia wtajemniczenia (Cieślak 2017, s. 51). W tym wypadku golem Meyrinka nawiązuje bardziej do golemów tworzonych na podstawie Księgi Stworzenia niż do golema praskiego.

W odniesieniu do wyglądu golema ciekawym tropem podąża Anna Cieślak, przypisując golemowym rysom podobieństwo do buddyjskiego mnicha poszukującego oświecenia, a nie do negatywnego stereotypu Żyda, o nawiązanie do którego Meyrinka posądzano (Cieślak 2017, s. 60). Utożsamienie golema z mnichem wydaje się niebezpieczne ze względu na nawiązania do buddyzmu i samego Buddy w powieści, a także fakt, iż Meyrink zmienił w 1927 roku wyznanie na buddyzm mahajana (Płaza 2014, s. 325).

Próba interpretacji Golema Meyrinka tylko z perspektywy tradycji żydowskiej i kabały może prowadzić do wniosku o zawłaszczeniu motywu golema przez autora powieści. Taki sposób postrzegania glinianego człowieka Meyrinka przyjęła Elizabeth Baer w swojej książce *The Golem Redux*. Powołuje się ona również na zdanie Gershoma Scholema, znawcy kabały, który Meyrinka poznał osobiście, a który motywy powieści nazwał „pseudo-kabałą” (Baer 2012, s. 47–49). Meyrink wpisał golema w dużo szerszy krąg mistyki, nawiązując nie tylko do tradycji żydowskiej, ale także do mitologii egipskiej, buddyzmu oraz do innych źródeł, które wynikały z jego zainteresowań okultystycznych (Cieślak 2017, s. 50–51). Meyrink w swojej powieści

wyłasza osobistą wersję historii o przemianie duchowej, którą powieła później w kolejnych swoich dziełach, choć już nie w tak udany sposób (Płaza 2014, s. 325). Można zatem powiedzieć, że golem Meyrinka nie jest ewolucją czy kolejnym stadium rozwoju mitu o golemie, lecz osobistą wizją jednego autora, żyjącego w konkretnym miejscu i czasie, i poruszającego się w wielu różnych kontekstach kulturowych, które zresztą przekształca według swojej woli, aby wyrażały jego wizję duchowości – duchowości ukształtowanej w obliczu gwałtownego kryzysu. Dzięki doświadczeniu sytuacji kryzysowej osoba ma szansę zbudzić się z duchowego snu i wkroczyć na drogę poznania, która doprowadzi ją do zrozumienia dobra i zła, a także do zrozumienia własnego miejsca w świecie (Płaza 2014, s. 333–335).

Ilustracje Hugo Steinera-Praga wydała, rok po publikacji książki, oficyna wydawnicza Kurt Wolff Verlag. Był to cykl dwudziestu pięciu czarno-białych grafik wykonanych metodą litografii. Zgodnie z inskrypcją z verso karty tytułowej zostały wydrukowane ręcznie przez Meissnera i Bucha w Lipsku w jednorazowym nakładzie 300 sztuk. W tym pierwsze trzydzieści pięć, oznaczone cyframi rzymskimi, jako wydanie przedpremierowe, ręcznie podpisane przez autora, a pozostałe teki numerowane od 1 do 265 jako wydanie standardowe (Der Golem : Prager Phantasien /, b.d.). Są to ilustracje w układzie wertykalnym, wszystkie o takich samych proporcjach.

W niniejszej pracy będę odwoływać się do ilustracji z wydania XXXV zdigitalizowanego przez Leo Baeck Institute dla Center for Jewish History.

Steiner-Prag w pełni wykorzystuje możliwości oferowane przez kredkę litograficzną i w swoich ilustracjach posługuje się pełnym zakresem tonalnym. Dzięki zastosowaniu odpowiednich gradacji i mocnych kontrastów jego zazwyczaj ciemne i mroczne ilustracje nie tracą na czytelności. Wręcz przeciwnie – dzięki zestawieniu elementów jaśniejszych, takich jak mgła lub oświetlone powierzchnie, z głęboką czernią uwypukla on główny temat swojej kompozycji. Artysta

posługuje się głównie plamami walorowymi, gdziekolwiek jednak uwidacznia się swobodna kreska konturowa. Wyraźnie widoczna faktura kredki przydaje ilustracjom surowego, niewymuskanego charakteru.

Uwagę zwraca szczególne kadrowanie ilustracji. Linia horyzontu zazwyczaj znajduje się nisko, co sprawia, że większą część ilustracji zajmują budynki Pragi sięgające nierzadko aż do górnej krawędzi ilustracji. Niebo pojawia się rzadko, jest go mało i nie wygląda pogodnie. Te wszystkie zabiegi sprawiają, że postacie na ilustracjach wydają się w zamkniętej przestrzeni, a nie na ulicy. Kamienice górują nad bohaterami i zdają się przytłaczać, nadając tym samym ilustracjom ciężki, przygnębiający charakter.

Przestrzenie i postacie prezentowane przez Steinera-Praga są niezwykle plastyczne. Mimo silnych kontrastów między plamami przestrzeń ukazana jest z podkreśleniem głębi. Dzieje się tak dzięki zastosowaniu przez rysownika perspektywy geometrycznej i powietrznej, a także światłocienia. Postacie natomiast narysowane są uproszczone, czasem zgeometryzowane, a czasem luźny i dynamiczny.

Tytułowy bohater powieści pojawia się już na drugiej ilustracji, zatytułowanej Golem. Jest to przedstawienie portretowe, zbliżone do ujęcia profilowego. Głowa golema wyłania się z cienia na tle zaznaczonych czarną plamą budynków odcinających się na tle pochmurnego nieba. Wyłącznie dolna połowa twarzy bohatera jest oświetlona, reszta jest w cieniu, a granica między golemem a jego ubraniem lub tłem jest rozmyta. Wygląd golema zdecydowanie nawiązuje do jego opisu literackiego. Gliniany człowiek ma charakterystyczne, wąskie, małe, skośnie ustawione oczy, spłaszczony nos o szerokich nozdrzach i usta o niewydatnych bądź zupełnie nieobecnych wargach. Jego rysy są silnie zgeometryzowane, szczególnie łuki brwiowe i sam kontur czaszki, która ma gładki, owalny kształt. Golem nie ma zarostu i jest zupełnie łysy. Rysy golema przejawiają cechy innych przedstawień z nurtu ekspresjonizmu niemieckiego, a cechy jego twarzy, określone

przez Meyrinka jako azjatyckie, zostały uwypuklone.

Golem pojawia się również na ilustracjach szóstej i siódmej – noszących tytuły odpowiednio: Pojawienie się Golema i Księga Ibbur. Gliniany stwór jest na nich przedstawiony w całej swojej postaci. Golem ubrany jest w prostą koszulę lub tunikę. Ma długie ręce, a jego nogi zlewają się z czernią, bądź nie ma ich na ilustracji. Jego postać wydaje się wysoka i masywna. Ukazany w ruchu na ilustracji Pojawienie się Golema jest przygarbiony i otacza go jaśniejsza poświata, być może nawiązująca do odczytania golema jako kolektywnego ducha getta. Jest to również zabieg przyciągający wzrok widza do sylwetki stwora oraz oddzielający go od tła – budynków getta.

Nastrój ilustracji Steinera-Praga potęguje mroczny, ciężki klimat powieści. Widz czuje się przytłoczony i zamknięty w krętych, ciemnych uliczkach Pragi. Tak jak powieść wije się między jawą a snem, tak samo elementy fantastyczne przenikają się z realnymi na ilustracjach i tak samo osoby i wydarzenia historyczne mieszają się z legendarnymi i fikcyjnymi na kartach powieści. Podobnie jak poszczególne fakty z przeszłości ujawniają się Pernatowi dzięki hipnozie, figury z ilustracji wyłaniają się z ciemności i mgły. Owe przedstawienia nawiązują także do onirycznego charakteru powieści – przywodzą na myśl niewyraźne, urywkowe wrażenia, które pozostawiają po sobie marzenia senne.

Zakończenie: dwa punkty widzenia, jedna Praga

Wydawałoby się, że ktoś, kto tak umiłował sobie Pragę jak Hugo Steiner-Prag, nie odnajdzie wspólnego języka z kimś, kto darzył ją taką pogardą jak Gustav Meyrink. Opisy obydwu artystów są jednakowoż niezwykle zbieżne.

W napisanym przez siebie w latach 30. wstępie do kolejnego wydania Golema Steiner-Prag zwraca się do Meyrinka i opisuje potężne wrażenie, jakie wywarła na nim powieść. Wspomina on również wspólne lata spędzone w kręgach ezoterycznych i ich przyjaźń. Wyznanie przepęlnia nostalgią i tęsknota za minionymi czasami.

Miasto przedstawione przez Meyrinka Steiner-Prag określa słowami: „Twoja książka była starą Pragą” (Baer 2012, s. 40).

Dwójka artystów o skrajnych podejściach do miasta, specjalizująca się w różnych środkach przekazu zachowała dla potomnych starą Pragę – dzielnicę żydowską, po której do dziś nie pozostało prawie nic. Ich doświadczenia z końca XIX wieku wykrystalizowały w szczególną literacko-plastyczną impresję, spójną opowieść o atmosferze Josefova. Meyrink pobudza wyobraźnię czytelników i wywołuje obraz Pragi w ich wyobraźni, ale to właśnie ilustracje Steinera-Praga pokazały ludziom i utrwaliły wizualnie atmosferę praskiej dzielnicy żydowskiej, stanowiąc przy tym doskonale dopełnienie dzieła literackiego i znakomite dzieło samo w sobie.

Wyburzenie getta pod koniec powieści symbolizuje koniec pewnej ery – koniec praskiej dzielnicy żydowskiej i pewnego porządku świata, który w kolejnych latach miał się gwałtownie zmienić. Umieszczenie akcji powieści w czasach tuż przed asanacją, pozwoliło artystom na zachowanie w formie literackiej i wizualnej charakteru Josefova. W podobny sposób kończy się pewna era dla figury golema. Od czasów powieści Meyrinka golem staje się metaforą używaną przez wielu artystów w bardzo różnych kontekstach. Jego powiązanie z kulturą żydowską zostaje osłabione. Golem zadomawia się w szerszym kontekście kulturowym, by później przyjąć na siebie wielość różnych znaczeń.

Ceniony francuski filozof i badacz kultury żydowskiej, André Neher, wymienia sześć wcieleń golema: golema potwora, golema widmo (sobowtóra lub cień), golema romantycznego – dawcę nadziei, golema wcielenie śmierci i jednocześnie symbol nadziei, golema automat (nawiązujący do problemów natury etycznej i egzystencjonalnej oraz do cybernetyki) i golema naukę (bezmyślny twór, pozbawiony różniczenia dobra i zła, często powiązany z błędem ludzkim) (Radkowska-Walkowicz 2008, s. 40–42).

Jeszcze przed drugą wojną światową odnajdujemy golema w poemacie dramatycznym Lewiego Halperna (Leiwika) z 1921 roku, gdzie golem staje się symbolem zagrożenia ze strony rewolucji. Postać golema występuje także we współczesnej literaturze fantastyki i science-fiction. Dobrym przykładem jest zbiór *Golem XIV* Stanisława Lema. Golem Lema jest maszyną, w której wykształciła się zaawansowana sztuczna inteligencja. Golem pojawia się także jako jeden z bohaterów Świata Dysku Terry'ego Prachetta, w książkach *Pieć pocztowe* i *Na glinianych nogach*. Jako obrońca społeczności żydowskiej występuje również w Trylogii husyckiej Andrzeja Sapkowskiego.

Golem przeniknął również do mediów wizualnych takich jak filmy i gry wideo. Już w 1915, 1917 i 1920 roku pojawia się w filmach Paula Wegenera, które są uznane za jedne z najważniejszych filmów niemieckiego ekspresjonizmu. Dzisiaj możemy go zobaczyć na przykład w odcinku *Simpsonów*, a także w grach takich jak *Heroes of Might and Magic*, gdzie występuje jako jednostka bojowa, czy w *Minecraft*, gdzie pełni funkcję obronną mieszkańców wioski; w *The Last Case* od Benedicta Fox golem pojawia się znów jako eksperyment wykonywany w czasie studiów ezoterycznych. Tym sposobem golem przeniknął do popkultury, gdzie jego wizerunek przybiera różne znaczenia – zarówno te nawiązujące do tradycyjnych wyobrażeń, jak i nowe, oderwane od pierwotnego kontekstu.

Bibliografia

1. Baer, E. R. (2012). *The Golem Redux: From Prague to Post-Holocaust Fiction*. Detroit: Wayne State University Press.
2. Brown, J. P. (2021). Glimmers of the World Soul in Kabbalah. W J. P. Brown, *World Soul* (s. 124–150). Oxford University Press. [data dostępu 23.06.2024]
3. Cieślak, A. (2017). Golem. Między reifikacją i upodmiotowieniem [Rozprawa doktorska, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu].
4. Cooper, M. (2017, lipiec 17). *Jewish Word | Golem*. Moment Magazine. [data dostępu 23.08.2023].
5. *Der Golem: Prager Phantasien /*. (b.d.). Center for Jewish History. [data dostępu 23.08.2023].
6. Jawłowska, A. (2008). Triumf ludzkiego rozumu czy „tragiczna wina? Sztuczny człowiek jako cel rywalizacji z Bogiem-Stwórcą. W M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora: Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
7. Kreuzer, J. (b.d.). *Hugo Steiner-Prag: Mystical Illustrations and Worldly Education*. Leo Baeck Institute. [data dostępu 25.08.2023]
8. Meyrink, G. (2014). *Golem* (A. Lange, Tłum.). Czerwonak: Wydawnictwo Vesper.
9. Płaza, M. (2014). Posłowie. Meyrink i jego „Golem”. *Blask pośród ruin*. W A. Lange (Tłum.), *Golem*. Czerwonak: Wydawnictwo Vesper.
10. Radkowska-Walkowicz, M. (2008). *Od Golema do Terminatora: Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
11. Sala, B. G. (2018). *W upiornym laboratorium: Homunkulus, golem, potwór Frankensteina, Mr Hyde i inni* (Wydanie I). Olszanica: Bosz, Szymanik i wspólnicy.
12. Schmidt, E. C. (2004). *The Breaking of the Vessels: Identity and the Traditions of Jewish Mysticism in Gustav Meyrink's „Der Golem”* [West Virginia University]. [data dostępu 30.06.2024]

Czy Polska jest passé? Tematyka polskich escape roomów a dziedzictwo kulturowe Polski

Konrad Augustyniak
Akademia Górniczo-Hutnicza
im. Stanisława Staszica w Krakowie



Wstęp. Założenia i pytania badawcze

Escape roomy są zjawiskiem, które zdobyło popularność na przestrzeni ostatnich dwóch dekad. Ich popularność rośnie w tempie wykładniczym, zarówno jako forma rozrywki, jak i narzędzie edukacyjne oraz integracyjne (Stasiak 2019, s. 80). Jednym z pierwszych badaczy tej tematyki jest Scott Nicholson. W artykule *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities* teoretyk podejmuje się próby zdefiniowania escape roomów, opisując je jako:

[...] drużynową grę typu live-action, w ramach której gracze odnajdują wskazówki, rozwiązują zagadki oraz wykonują zadania w jednym lub większej liczbie pomieszczeń, by osiągnąć pewien cel (najczęściej jest nim ucieczka z pokoju) w wyznaczonym limicie czasu (Nicholson 2015, s.1)¹.

¹ Przekład własny za „[...] live-action team-based games where players discover clues, solve puzzles, and accomplish tasks in one or more rooms in order to accomplish a specific goal (usually escaping from the room) in a limited amount of time”.

Definicja ta uchodzi za najdokładniejszą, stając się tym samym punktem odniesienia dla autorów tekstów poświęconych temu zjawisku. Warto podkreślić, iż escape roomy reprezentują analogową formę gry², co oznacza, że uczestnicy wchodzi w bezpośrednią interakcję z fizycznym otoczeniem i rekwizytami, zamiast używać ekranów komputerów czy urządzeń cyfrowych. W dobie znacznego rozwoju technologicznego escape roomów warto spojrzeć również na kwestię motywów, fabuły oraz narracji, które bądź co bądź są trzonem każdego escape roomowego doświadczenia.

Ostatnie lata to czas powrotu do korzeni w naszej popkulturze. Remastery polskich klasyków, filmy np. „Znachor” w reżyserii Michała Gazdy (2023), książki, m.in. „Chłopki: opowieść o naszych babkach” Joanny Kuciel-Frydryszak (2023), czy projekty muzyczne np. „Pieśni Współczesne” Miuosha we współpracy z Zespołem Pieśni i Tańca „Śląsk” (2021) to tylko kilka przykładów powrotu do mainstreamu treści folklorystycznych. Pytanie brzmi, czy polskie escape roomy wykorzystują tendencję zwrotu ku polskości?

W niniejszym artykule omówię zjawisko escape roomów w Polsce oraz ich miejsce w polskim kontekście kulturowym. Po krótkiej charakterystyce dziedzictwa kulturowego oraz pojęcia folkloru przejdę do analizy, w jakim stopniu escape roomy są inspirowane lokalnymi oraz ogólnopolskimi tradycjami, a na ile stanowią produkt globalnych tendencji. Do jej przeprowadzenia analizy posłuży mi portal LockMe.pl³, będący największym katalogiem escape roomów w Polsce. Analiza danych z tego serwisu pozwala na uzyskanie szerokiego obrazu escape roomów – ich popularności, tematyki oraz jakości, dostarczając tym samym cenne wnioski o ich wpływie na polską kulturę. Niniejszy

² Termin „gra” powinno być szczególnie podkreślone z uwagi na fakt, iż literatura poświęcona escape roomom rzadko analizuje je faktycznie jak grę, nie traktując ich na równo z innymi przedmiotami badań wchodzącymi w skład *game studies*. Temat niniejszego artykułu nie będzie analizą ludologiczną, lecz swoim komentarzem chcę zwrócić uwagę na ten problem.

³ Wątek serwisu LockMe.pl zostanie poruszony w dalszej części artykułu.

artykuł ma na celu zbadanie, w jakim stopniu polskie escape roomy są unikalne w kontekście globalnym, czerpiąc z unikalnych archetypów polskiej kultury, a na ile stanowią adaptację zagranicznych wzorców, a co najważniejsze stara się odpowiedzieć na stawianą tezę: ”Czy nasze dziedzictwo kulturowe jest wystarczająco atrakcyjne, aby być inspiracją dla scenariuszy escape roomów?”.

O escape roomach

Historia escape roomów obejmuje niespełna dwie dekady intensywnego postępu i ewolucji. Choć jest to relatywnie nowe zjawisko, jego powstanie było wynikiem inspiracji wielu istniejących form rozrywki. Scott Nicholson identyfikuje kilka kluczowych zjawisk prekursorskich, które miały wpływ na powstanie tej nowej formy rozrywki, w tym (Nicholson 2015, s. 45):

1. Live Action Role-Playing (LARP),
2. Gry typu point-and-click, takie jak *Mystery House* czy gry z poddziedziny *escape the room* (Ascalon 2021) oraz wirtualne escape roomy,
3. Poszukiwanie skarbów,
4. Interaktywne teatry oraz nawiedzone domy,
5. Przygodowe teleturnieje (np. *Fort Boyard*) oraz filmy (np. *Cube* w reżyserii Vincenzo Natali, 1997),
6. Tematyczny przemysł rozrywkowy.

Elementy te wpływają na zainteresowanie odbiorców, którzy pragną doświadczyć emocji wcześniej znanych między innymi z ekranów telewizorów. Współcześnie rośnie potrzeba wielozmysłowego doświadczenia, a odbiorcy oczekują, by to, co im się oferuje, oddziaływało na nich w jeszcze większym stopniu. W efekcie coraz popularniejsze staje się kreatywne podejście do różnych form twórczości, takich jak: gry, literatura, sztuka czy media interaktywne. Coraz więcej twórców zaczęło eksperymentować z nowymi formami ekspresji, a jedna z jej form:

[...] związana z działalnością kulturalną przejawia się umiejętnościami tworzenia nowości dzięki wyobraźni, która pozwala na kreację przy wykorzystaniu istniejących i nowych pomysłów [...] (Grochowski, Dudek-Mańkowska, Fuhrmann Zegar 2012, s. 6).

Na innowacyjną kreatywność postawiła japońska firma SCRAP, korzystając z nowych możliwości oddziaływania na emocje oraz stosując niemal transmedialne podejście do tematu. Udało się jej stworzyć pierwszy fizyczny *escape room* na świecie – Real Escape Game w Kioto. Wydarzenie to było przełomem na ogromną skalę, a niedługo potem, w latach 2012–2013, idea rozprzestrzeniła się nie tylko na dalsze rejony Azji, ale również na inne kontynenty (Stasiak 2016, s. 34).

Andrzej Stasiak opisuje początki istnienia *escape roomów* w naszym kraju, pisząc, że pierwszy obiekt: „[...] pojawił się wiosną 2014 r. we Wrocławiu, gdzie otwarto dwa pokoje firmy Let Me Out. W ciągu dwóch lat nastąpił wręcz lawinowy przyrost *escape roomów* w całym kraju” (Stasiak 2019, s. 79). Nie ulega wątpliwości, że premiera wrocławskich pokoi zagadek w znaczącym stopniu wpłynęła na przyszłych twórców, gdyż jak dodaje „[...] w ciągu trzech lat otwarto ponad 600 *escape rooms* o najróżniejszej tematyce” (Stasiak 2016, s. 38).

Jednym z czynników, które przyczyniły się do rozpowszechnienia *escape roomów* w Polsce, jest serwis LockMe. LockMe.pl to największy i najwszechstronniejszy portal, pełniący funkcję centralnej bazy danych większości polskich *escape roomów*. Umożliwia on graczom przeglądanie podstron poszczególnych *escape roomów*, rezerwację wizyt, monitorowanie rankingów generowanych przez specjalny algorytm oparty na opiniach i ocenach graczy, a także interakcję z innymi entuzjastami. LockMe.pl stopniowo ewoluuje w niewielkie medium społecznościowe. Jak podają w raporcie z 2018 roku:

„Pierwsze pokoje często budowane były bardzo «chałupniczo», w minimalnie zaadaptowanych do tego celu pokojach w prywatnych mieszkaniach” (LockMe.pl 2018, s. 5). Ten fakt nie zniechęcił jednak klientów, którzy po każdym nowym scenariuszu chcieli więcej. Liczba odwiedzających systematycznie rosła, osiągając ponad 4 100 000 osób w 2017 roku (tamże, s. 8).

Wzrost popularności escape roomów można również przypisać rosnącemu zainteresowaniu interaktywną rozrywką, która łączy w sobie elementy gry i rzeczywistości. Jak podają Kubal i Pawlusiński: „[p]owiązanie gry z emocjami i edukacją daje rynkową odpowiedź na potrzeby wyrażane w nowym modelu globalnej turystyki – 3xE (*Entertainment, Excitement, Education*)” (Kubal, Pawlusiński 2016, s. 253). Warto więc jednak podkreślić, że escape roomy oferują nie tylko zabawę, ale także intelektualne wyzwanie (często na poziomie ergodycznym⁴⁴), co przyciąga szeroką grupę odbiorców, od rodzin po korporacyjne zespoły budujące więzi. Wykorzystywane są one jako narzędzia team-buildingowe, w procesie rekrutacji do pracy (narzędzie to zostało wykorzystane między innymi przez ING Bank Polski: Szerszeń 2017), a także jako narzędzia edukacyjne (np.: Adams, Burger, Crawford, Setter 2018), które dzięki swojemu kreatywnemu podejściu do przekazywania wiedzy są w stanie ułatwić przyswajanie jej nawet tym najbardziej na to opornym .

Historia polskich obiektów nie była jednak taka prosta. Polskie firmy borykały się z wieloma problemami, a najbardziej dotkliwymi były: (1) pożar escape roomu “To Nie Pokój”, w wyniku którego śmierć poniosło pięć nastolatków. Jego następstwem były masowe kontrole bezpieczeństwa, a większość firm, o ile było je stać, musiała zmodernizować swoje obiekty zgodnie z nowymi przepisami bezpie-

⁴⁴ Więcej o ergodyczności, czyli o wymuszeniu podjęcia wysiłku, by przejść przez dany tekst w: Espen J., Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną, przekł. Mariusz Pisarski i Tabaczyński Michał, Bydgoszcz: Korporacja Ha!art; Miejskie Centrum Kultury 2014

czeństwa (Staszak 2019) oraz (2) pandemia Covid-19, a szczególnie kwarantanna, która w wyniku długotrwałego braku dochodów zmusiła wiele firm do zamknięcia escape roomów. Mimo wszelkich niedogodności, jak podaje strona LockMe.pl (stan na maj 2024) gracze wciąż mogą zagrać w ponad pięciuset dwudziestu scenariuszach o najprzeróżniejszych tematykach. Warto również nadmienić, że są to obiekty, które w niczym nie odbiegają od europejskich standardów, wchodząc obecnie do czwartej generacji escape roomów (Kryśkow 2023) oraz są doceniane na arenie międzynarodowej – między innymi w najważniejszym plebiscycie Top Escape Rooms Project Enthusiasts' Choice Award (TERPECA) wyłaniającym rok rocznie czołówkę światowych lokalizacji. Nie ulega więc wątpliwości, iż „[p]ojawienie się pokoi zagadek istotnie wpisało się w zmiany kulturowe zachodzące we współczesnych społeczeństwach, zwłaszcza wśród ludzi młodych” (Kubal, Pawlusiński 2016, s. 246). Escape roomowa tradycja obserwowana jest w coraz to większych grupach Polaków, stając się klasyczną formą spędzenia wspólnego czasu wśród rodzin oraz grup znajomych⁵. Skoro więc obiekty te utrwaliły się w polskiej kulturze, to czy polska kultura utrwaliła się w escape roomach?

O dziedzictwie kulturowym

Pomimo iż wymienienie kilku podstawowych elementów składających się na dziedzictwo kulturowe wydaje się zadaniem prostym, kwestia ta jest znacznie bardziej złożona. Jak wskazuje Zbigniew Kobyliński, poprzez wielość definicji, a następnie ich różnych interpretacji, trudno dojść do porozumienia, co należy do dziedzictwa kulturowego, a co do niego nie należy (Kobyliński 2011). Jak jednak podkreśla Katarzyna Hełpa-Liszkowska: „[j]est to przede wszystkim

⁵ Zjawisko to zostało zauważone również podczas pracy w escape roomie w roli Mistrza Gry. Podczas wywiadu mającego na celu określenie poziomu doświadczenia grupy bardzo często okazywało się, że odwiedzanie escape roomów jest tradycją dla rodzin lub znajomych, którzy właśnie w ten sposób spędzają wolne, niedzielne popołudnie.

świadectwo tego, jak żyły kolejne pokolenia” (Hełpa-Liszkowska 2013). Jest to istotne, gdyż wszystkie historyczne atrybuty, całe: „[...] dziedzictwo służy współczesnym celom, przy czym dziedzictwo to nie tylko materialne dobra kultury, ale także nasza pamięć i tożsamość” (Purchla 2013, s. 44). W związku z tym zasoby te mogą obejmować zabytki architektoniczne, dzieła sztuki, ale także tradycje, obrzędy, język oraz folklor. Ostatni z nich, wraz z ludowością jawią się jako istotne składniki dziedzictwa, które odzwierciedlają autentyczność kulturową i tożsamość społeczności. UNESCO podkreśla, że dziedzictwo kulturowe, ze szczególnym uwzględnieniem dziedzictwa niematerialnego, to nie tylko nasza przeszłość oraz współczesność, ale również to, co przekażemy przyszłym pokoleniom (UNESCO 2003).

Konieczne jest jednak podkreślenie ogromnego potencjału dziedzictwa kulturowego, który może zostać wykorzystany w przyszłym rozwoju. Skuteczna ochrona tego dziedzictwa wymaga umiejętnej integracji odziedziczonych dóbr kultury z aktualnymi, dynamicznymi procesami transformacji (Purchla 2013). Umiejętne korzystanie z dziedzictwa kulturowego oraz jego harmonijne włączanie w bieżące przemiany zapewnia nie tylko ochronę, ale także rozwój społeczny i kulturowy. Potencjał ten wykorzystywany jest między innymi w sektorze turystyki kreatywnej:

[...] charakteryzującej się zaangażowaniem oraz autentycznym doświadczeniem, łączonym z obcowaniem ze sztuką, dziedzictwem, poznawaniem charakteru danego miejsca oraz zapewnieniu im relacji z tymi, którzy na stałe mieszkają i tworzą jego kulturę (UNESCO 2006)⁶.

⁶ Przekład własny za: „[...] directed toward an engaged and authentic experience, with participative learning in the arts, heritage, or special character of a place, and it provides a connection with those who reside in this place and create this living culture”.

Bezpośrednie zagłębienie się w dziedzictwie kulturowym może w znacznym stopniu utrwalić świadomość uczestnika oraz pogłębić wiedzę dotyczącą danego zjawiska/dzieła. Dodatkowo, jak podkreśla Dobrosława Wiktor-Mach: „[d]ziedzictwo, a w szczególności status światowego dziedzictwa, przyciąga turystów i przynosi korzyści nie tylko samemu miejscu, ale także szerszym społecznościom” (Wiktor-Mach 2019, s. 25)⁷. Skoro escape roomy należą do sektora przemysłu kreatywnego, czy wykorzystują one potencjał płynący z bogatego dziedzictwa kultury Polski?

Analiza polskiego rynku escape roomów

Na początku tej części tekstu chciałbym przedstawić, jak wyglądała sytuacja escape roomów w 2016 roku. Na takie podsumowanie zdecydował się Andrzej Stasiak, który na podstawie serwisu LockMe.pl obliczył udział procentowy escape roomów o danej tematyce. Jak podkreśla: “[...] ich tematyka nie odbiega znacząco od tematyki *escape rooms* na świecie” (Stasiak 2016, s. 45). Według przeprowadzonych obliczeń najpopularniejszym motywem, sięgającym aż 28,1% liczby wszystkich escape roomów należących do bazy LockMe.pl, są scenariusze sensacyjno-kryminalne inspirowane takimi postaciami jak Sherlock Holmes czy James Bond. Na drugim miejscu znajdują się horrory oraz thrillery (14,2%) – te inspirowane są głównie filmami takimi jak *Piła* czy *Cube*. Trzecią pozycję stanowią scenariusze odwołujące się do tematyki literacko-filmowej, a następnie – pokoje historyczne. Jak dodaje Stasiak, dopiero w czwartej grupie zauważyć możemy wiele polskich wątków, między innymi tych związanych ze Złotym Pociągami, Bursztynową Komnatą, kodem Enigmą bądź projektem Riese (tamże). Jak wynika z tych danych, w pierwszych latach działalności escape roomów dominowały międzynarodowe, popkulturowe tematy. Jak ma się sprawa w 2024 roku?

⁷ Przekład własny za: „Heritage, and the world heritage status in particular, attracts tourists and is proved to benefit not only the site itself, but also wider communities”.

Analiza aktualnej sytuacji polskich escape roomów w 2024 roku została przeprowadzona na podstawie próbki 200 najlepszych escape roomów według listy rankingowej dostępnej na stronie LockMe.pl z dnia 2 czerwca 2024 roku⁸. Podczas analizy, na podstawie oficjalnych opisów znajdujących się na portalu, escape roomy zostały podzielone na cztery kategorie tematyczne: (1) czerpiące z polskiego dziedzictwa kulturowego, (2) czerpiące z międzynarodowej popkultury (3) czerpiące z ogólnych międzynarodowych motywów oraz (4) autorskie scenariusze, nieczerpiące z popkultury.

Największy udział procentowy (41,5%) stanowią escape roomy autorskie, bez historii czerpiącej bezpośrednio z popkultury/kultury (4). Są to wszystkie scenariusze opierające się o utarte, uniwersalne schematy, ściśle kojarzące się z tego typu rozgrywką. W ramach rozgrywki uczestnicy mogą uciekać z więziennej celi, odkryć sprawę zabójstwa, wziąć udział w tajnej misji, odwiedzić chatę więdmy czy wziąć udział w innym, bezpośrednio niezwiązanym z kulturą motywem. Wydają się one bezpiecznym wyborem dla twórców ze względu na uniwersalność. Z drugiej strony, w tej kategorii umieszczone zostały scenariusze będące w pełni autorskimi pomysłami projektantów. Nie bazują one na żadnym istniejącym już uniwersum, są efektem wyobraźni autorów. To właśnie w tej kategorii znajdziemy między innymi *Opuszczony Hotel* od Exit19.pl, będący szóstym najlepszym escape roomem na świecie według wspomnianego już rankingu TERPECA (2023).

Drugą co do wielkości grupą są scenariusze czerpiące z międzynarodowej popkultury (2). To właśnie w tym zbiorze (30%) znajdziemy escape roomy, które są bezpośrednio związane z konkretnymi filmami, serialami, książkami, legendami itd. Inspiracje czerpią z „gotowych światów”, postaci i sytuacji znanych fanom poszczególnych produkcji. Co ciekawe, często są one niejako ukrywane, pewnie ze względu na

⁸ Zarówno ranking, jak i opisy znajdują się na stronie: <https://lock.me/pl/poland/ranking-escape-room>.

prawa autorskie, lecz opisy jasno pokazują, do jakiego uniwersum może przynależeć dany scenariusz. Najczęściej powielanym tematem jest świat Harry'ego Pottera. Mnogość oferowanych gier w tej tematyce jest na tyle znacząca, iż motyw ten zasłużył na własną kategorię podczas filtrowania oferty escape roomowej w Polsce. Warto również wspomnieć o silnym wpływie popkultury na polskie scenariusze – zaledwie kilka miesięcy po premierze serialu *Wednesday*, będącego rozszerzeniem historii znanej z *Rodziny Addamsów*, w Polsce otworzyło się kilka escape roomów o tej tematyce. Tego typu wydarzenia pokazują, jak twórcy starają się korzystać z bieżących trendów.

Na trzecim miejscu (23%) uplasowały się escapy roomy czerpiące z międzynarodowej kultury (3). Nie są to scenariusze bezpośrednio korzystające z konkretnych dzieł, lecz wykorzystujące motywy kulturowe Europy i świata. Do tej grupy przynależą historie o: piratach, bajkowych krasnoludach, ekspedycjach do egipskich piramid czy greckich bogach. Scenariusze są często niejako połączeniem dwóch wyżej opisanych kategorii (2 i 4), gdyż często są autorskimi scenariuszami, ale w jakimś kulturowym uniwersum. Po raz kolejny w portalu utworzono specjalną kategorię dotyczącą scenariuszy o tematyce pirackiej, na czele której widnieje *Zemsta Umarlaka* od poznańskiego Dreamscape, która chwilę po premierze (ostatni kwartał 2023) zdążyła zająć wysokie, trzydzieste szóste miejsce w rankingu TERPECA.

Ostatnią, a jednocześnie najważniejszą w kontekście tego tekstu kategorią, są escape roomy czerpiące z dziedzictwa kulturowego naszego kraju (1). Stanowią one jedynie 5,5% wśród badanych escape roomów. Głównym tematem tej grupy obiektów są czasy PRL, a dokładniej życie w tych czasach, jak i scenariusze związane z kryminalnymi zagadkami tamtych lat. Są jednak wyjątki, na przykład wrocławski scenariusz od Trap Jungle – *Bestii Peruna*. To właśnie w nim gracze udają się do słowiańskiego świata, by odbudować totem Peruna, który został zniszczony przez duchy wypuszczone

przez Guślarza podczas Dziadów⁹. Niestety, scenariusz ten nie zostaje na dzień dzisiejszy zauważony na arenie międzynarodowej – w *Bestiach Peruna* można zagrać jedynie w języku polskim¹⁰. Jest to ewidentna strata potencjału ze względu na swój unikatowy temat. Nie oznacza to jednak, iż reprezentanci tej kategorii nie osiągają sukcesów – wręcz przeciwnie. Jeden ze scenariuszy, *Powstanie Warszawskie*, już trzykrotnie (2021–2023) uplasował się na liście stu najlepszych escape roomów na świecie. Wcześniej, w latach 2019–2021, taki sam sukces osiągnęła gliwicka *Lokalizacja*¹¹.

Jak widać, typowo polskie (w pełnym tego słowa znaczeniu) scenariusze nie są pomijane na arenie międzynarodowej. Ciekawym przykładem jest warszawska firma Black Cat, która stworzyła, wspomniany już przeze mnie, escape room *Powstanie Warszawskie*. Uczestnicy wcielają się w rolę młodych powstańców, mających za zadanie nadanie komunikatu o „Godzinie W” grupie cichociemnych. Firma ta oferuje dodatkową prelekcję historyczną dla grup szkolnych, które przychodzą na taką formę interaktywnej lekcji, wzbogacając rozrywkę o aspekt teoretyczny i utrwalając tym samym zdobytą wiedzę. Warto wspomnieć w tym miejscu również *Transmigrację* od bytomskiego Escape Graala, w której twórcy wzięli na tapet historię budynku, w którym znajduje się ów *escape room*, tworząc scenariusz oparty na znalezionych podczas budowy materiałach źródłowych. Te przykłady pokazują, że polskie escape roomy mogą wyróżniać się na tle zagranicznych, nie podążając ślepo za zachodnimi trendami i pozostając jednocześnie użytecznymi w procesie kształtowania tożsamości oraz świadomości narodowej oraz lokalnej.

⁹ Opis escape roomu znajduje się na podstronie: <https://lock.me/pl/poland/dolnoslaskie/wroclaw/escape-room/trap-jungle/2653-bestie-peruna> [data dostępu: 02.06.2024].

¹⁰ Tym samym zostaje wykluczony z rankingu TERPECA, gdyż jednym z warunków jest angielska wersja językowa gry.

¹¹ Na podstawie wyszukiwarki *TERPECA Room Finder*: <https://roomfinder.terpeca.com/> [data dostępu: 02.06.2024]

Podsumowanie

Pomimo swojego globalnego zasięgu escape roomy w różnych krajach mogą odzwierciedlać lokalne kultury, historie i tradycje. Kluczowe staje się pytanie, czy w polskiej branży escape roomów rodzime tematy są *passé*. W Polsce można zaobserwować pewną liczbę escape roomów, które nawiązują do polskiego dziedzictwa kulturowego, legend czy historycznych wydarzeń. To zjawisko może być postrzegane jako przejaw lokalnej kreatywności. Ma to wiele zalet, między innymi z uwagi na:

[...] przemysły kreatywne, których wiodącą funkcją jest kształtowanie jakości i stylu życia mieszkańców, a także zachowanie dziedzictwa i wzmocnienie tożsamości kulturowej (Kaczmarek, Paluch 2015, s. 61).

Wykorzystanie polskiej historii w scenariuszach escape roomów może wpłynąć nie tylko na walory edukacyjne, zachęcając uczestników do zgłębienia tematu, ale również do wzmocnienia świadomości historycznej.

Realia polskiej branży escape roomów są jednak zupełnie inne. Poczucie konieczności podążania za tym, co światowe, oraz postępujący proces globalizacji sprawiają, że tematy escape roomów w Polsce wciąż oscylują wokół utartych już przez zagraniczne media tematów, a polskie tematy stanowią zaledwie nieco ponad 5%. Korzystanie z fali popularności seriali bądź ponadczasowych bestsellerów czy motywów to przykład zjawiska *tourist gaze* opisywanego przez Johna Urry. Koncepcja ta mówi o turystyce jako formie konsumpcji wizualnej, w której turyści poszukują autentycznych, malowniczych i egzotycznych obrazów. Oczekiwania i wyobrażenia turystów wobec odwiedzanych miejsc są często kreowane przez media, przewodniki turystyczne i wcześniejsze doświadczenia. Ten sposób patrzenia na świat powoduje, że turyści koncentrują się na specyficznych aspek-

tach kultury, często pomijając bardziej złożone, mniej spektakularne i mniej interesujące elementy codziennego życia (Urry, Larsen 2011). W kontekście globalizacyjnego aspektu *tourist gaze* Urry podkreśla, że:

Miejsca turystyczne mnożą się na całym świecie, ponieważ turystyka stała się masowo mediatyzowana, podczas gdy codzienne miejsca aktywności są przeprojektowywane w «turystyczny» tryb, podobnie jak w przypadku wielu środowisk tematycznych (Urry 2001, s. 158)¹².

Escape roomy doskonale wpisują się w tę dynamikę, przyciągając uczestników obietnicą unikalnych przeżyć, które są jednocześnie zgodne z globalnymi trendami i medialnymi narracjami. To właśnie w nich możemy przenieść się na nieco ponad godzinę do Hogwartu stworzonego przez J.K. Rowling czy do Akademii Nevermore znanej z hitu Netflixa – *Wednesday*. Niestety, przedstawiona analiza nie dostarcza pozytywnych wniosków, a polskie dziedzictwo kulturowe nie wydaje się wystarczająco atrakcyjne, aby stać się inspiracją dla scenariuszy escape roomów w Polsce.

Moglibyśmy sobie zadać pytanie – czy to ma szansę się zmienić? Współczesna moda powrotu do tego, co było, do tego, co jest *vintage*, również ta związana z tzw. chłopomanią to wciąż narastająca tendencja widoczna w kulturze. Jak podkreśla Zuzanna Bendiul na łamach portalu „Nowy Marketing”:

Kiedys «słowiańskość» była wstydem, bo kojarzyła nam się z wełnianymi kapciami i dywanami na ścianach u babci. Teraz wręcz szcycimy się swoim pochodzeniem, a Generacja Z «romantyzuje» mieszkanie na wsi. Rzucanie wszystkiego

¹² Przekład własny za: „Tourist sites proliferate across the globe as tourism has become massively mediatized, while everyday sites of activity get redesigned in «tourist» mode, as with many themed environments”.

i wyjeżdżenie w Bieszczady nie jest już modne, teraz chcemy wyprowadzić się na wieś, by żyć życiem Judyty z «Nigdy w życiu» (Bendiul 2023).

Tworzenie treści w obrębie kultury wymaga dostosowywania się do współczesnych realiów i zapotrzebowań. Przykładowo, w literaturze i filmie coraz większy nacisk kładzie się na różnorodność i inkluzywność, aby lepiej odzwierciedlać zróżnicowane społeczeństwo.

W branży gier wideo rośnie znaczenie immersyjnych doświadczeń, wykorzystujących rzeczywistość wirtualną i rozszerzoną. Natomiast w mediach społecznościowych kluczowe staje się tworzenie treści angażujących i interaktywnych, które potrafią przyciągnąć uwagę użytkowników przyzwyczajonych do szybkiej konsumpcji informacji. Wykorzystanie historycznego dziedzictwa Polski w sektorze kreatywnym, ze szczególnym podkreśleniem roli escape roomów, to nie tylko korzystanie z obecnych trendów, ale także inwestycja w przyszłość. Jak podkreślają Kubal i Pawlusiński:

[...] pokoje zagadek nie stanowią i nie będą w przyszłości stanowić istotnego zagrożenia dla wizerunku kulturalnego miasta, a wprost przeciwnie mogą pozytywnie wpłynąć na popularyzację dziedzictwa materialnego i niematerialnego miasta (Kubal, Pawlusiński 2016, s. 253).

I to właśnie ta myśl powinna przyświecać polskim twórcom escape roomów. Polskie dziedzictwo kulturowe stanowi nieprzebrane źródło inspiracji, które może być kreatywnie wykorzystane. W ten sposób twórcy mają okazję nie tylko promować bogatą historię i tradycje narodu, ale również zdobywać międzynarodowe uznanie ze względu na swoją niepowtarzalność.

Bibliografia:

1. Adams, V., Burger, S., Crawford, K., Setter, R. (2018). *Can You Escape? Creating an Escape Room to Facilitate Active Learning*. *Journal for Nurses in Professional Development*, 34(2), E1-E5.
2. Bendiul, Z. (2023). *Trzymajcie kłobuki – chłopomania powraca! Jak wykorzystać trend na słowiańskość?* <https://nowymarketing.pl/trzymajcie-klobuki-chlopomania-powraca-jak-wykorzystac-trend-na-slowianskosc/> [data dostępu 01.06.2024].
3. Espen J. (2014). *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*. Przekł. M. Pisarski i M. Tabaczyński. Bydgoszcz: Korporacja Ha!art; Miejskie Centrum Kultury.
4. Grochowski, M., Dudek-Mańkowska, S., Fuhrmann, M., Zegar T. (2012). *Sektor kreatywny w województwach pomorskim i kujawsko-pomorskim*. Raport z badań. Gdańsk: Agencja Rozwoju Pomorza S.A., Województwo Pomorskie, Toruńska Agencja Rozwoju Regionalnego S.A., HEAD REPUBLIC.
5. Hełpa-Liszkowska, K. A. (2013). *Dziedzictwo kulturowe jako czynnik rozwoju lokalnego*. *Studia Oeconomica Posnaniensia*, 1(6).
6. Kaczmarek, J., Paluch, M. (2015). *Kreatywność turystyki vs. turystyka kreatywna – wstęp do dyskusji*. *Turystyka Kulturowa*, 7, 54-76.
7. Kobyliński, Z. (2011). *Czym jest, komu jest potrzebne i do kogo należy dziedzictwo kulturowe?* *Mazowsze Studia Regionalne*, (7), 21–47.
8. Krawczyk-Wasilewska, V. (2013). *Tradycja lokalna czy kultura globalna? Dylematy badacza folkloru polskiego. Folklor a folkloristika vo svete postmoderny*, 31-46.
9. Kryśkow, A. (2023). *From the Box to an Alternative Reality. Evolution of Escape Rooms*, <https://escape.buzz/article/evolution-of-escape-rooms> [dostęp: 02.06.2024].
10. Kubal, M., Pawlusiński, R. (2016). *Escape rooms. Nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa*. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica*, 10, 244-258.
11. LockMe.pl (2018). *Rynek EscapeRoom w Polsce*. Raport, https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/lockme.public/upload/RynekERwPolsce_raport.pdf [dostęp 02.06.2025].
12. LockMe.pl (2024). *Escape Room Polska*. <https://lock.me/pl/poland/>

- ranking-escape-room [data dostępu 02.06.2024].
13. Nicholson, S. (2015) *Peeking Behind the Locked Door. A Survey of Escape Room Facilities*, <<https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>> [data dostępu 01.06.2024].
 14. Purchla, J. (2013). *Dziedzictwo kulturowe*. W: J. Hausner, A. Karwińska, J. Purchla (red.), *Kultura a rozwój*. Warszawa, 39–56.
 15. Stasiak, A. (2016). *Escape rooms. Nowa oferta sektora rekreacji w Polsce*. *Turyzm*, 26 (1), 33-49.
 16. Stasiak, A. (2019). *Escape roomy w Polsce. Ujęcie popytowe z wykorzystaniem badań metnograficznych*. *Turyzm*, 29(1), 77-89.
 17. Staszak, A. (2019). *Pożar escape roomu w Koszalinie. Ofiarami 15-latki*. <https://wiadomosci.onet.pl/kraj/koszalin-pozar-escape-roomu-zginelo-piec-osob/hkx8zbx> [data dostępu 28.05.2024].
 18. Szeszeń, E. (2017). *Innowacyjne rekrutacje w ING Banku Śląskim*. <https://media.ing.pl/informacje-prasowe/926/pr/376329/innowacyjne-rekrutacje-w-ing-banku-slaskim> [data dostępu 27.05.2024].
 19. TERPECA (2023). 2023 Top Rooms. <https://terpeca.com/2023/> [data dostępu 02.06.2024]
 20. UNESCO (2003). Konwencja UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego, https://www.unesco.pl/fileadmin/user_upload/pdf/Konwencja_o_ochronie_dz._niemater_2003.pdf [data dostępu 28.05.2024].
 21. UNESCO (2006), *Towards Sustainable Strategies for Creative Tourism. Discussion Report of the Planning Meeting for 2008 International Conference on Creative Tourism*, Santa Fe, New Mexico, U.S.A., <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000159811>, [data dostępu 27.05.2024 r.].
 22. Urry, J. (2001). *Globalising the Tourist Gaze*. W: S. Babu, S. Mishra, B. Bhusan Parida (red.), *Tourism Development Revisited: Concepts, Issues and Paradigms*, 150-160.
 23. Urry, J., Larsen, J. (2011). *The Tourist Gaze 3.0*. Londyn: SAGE Publications.
 24. Wiktor-Mach, D. (2019). *Cultural Heritage and Development: UNESCO's New Paradigm in a Changing Geopolitical Context*. *Third World Quarterly*, 40(9), 1593–1612.

Narracje o starożytnych kosmitach jako element współczesnego folkloru na podstawie pierwszego sezonu serialu *Starożytni kosmici*

Edyta Kubiak

Akademia Górniczo-Hutnicza

im. Stanisława Staszica w Krakowie



Celem niniejszego artykułu jest analiza popularnego serialu dokumentalnego *Starożytni kosmici*, emitowanego od 2009 roku przez stację History w kontekście dyskusji o różnych przejawach folkloru medialnego. Dzieło to stanowi istotny punkt odniesienia, ponieważ przesuwa do medium telewizji treści, które wcześniej funkcjonowały głównie w charakterze plotek w przestrzeni internetowej bądź w prasie. Przez to *Starożytni kosmici* wnoszą te oddolne narracje o kosmitach na bardziej znaczący i ustrukturyzowany poziom, dzięki czemu są ciekawym obiektem badań. Biorąc pod uwagę, że serial ten w dość jasny sposób przedstawia teorię o starożytnych kosmitach, to właśnie na jego przykładzie chcę pokazać, jakie charakterystyczne dla

folkloru elementy (związane z budowaniem spójnego obrazu świata czy wykorzystaniem kategorii obcości) są stosowane w propagowaniu tego obrazu świata. By to osiągnąć, w pierwszej części artykułu przywołam definicję teorii spiskowej i pokażę w oparciu o dotychczasowe badania w tym zakresie, że same teorie spiskowe można odczytać jako przykład folkloru, następnie omówię pokrótce główne założenia teorii o starożytnych kosmitach i udowodnię na podstawie fragmentów z serialu, dlaczego możemy traktować ją jako teorię spiskową, w kolejnej części zbadam folklorowe praktyki, które stosują twórcy w pierwszym sezonie *Starożytnych kosmitów*, by budować spójny świat i wiarygodną narrację, a na koniec zanalizuję, jak obecność takiego skupionego wokół teorii spiskowej serialu na światowej antenie wpływa na rozpowszechnienie i legitymizację przekazywanych przez jego twórców treści. Ten ostatni punkt pozwoli mi pokazać, dlaczego analiza tego typu dzieła jest równie ważna w kontekście teorii spiskowych, co badanie tych mniej ustrukturyzowanych źródeł internetowych.

Zanim przejdę do analizy samego serialu, okreśłę ramy, w których będę się posługiwała terminem „teoria spiskowa”. W tym celu posłużę się definicją samego słowa „spisek”, którą Michael Barkun przedstawił w książce *A Culture of Conspiracy* (Barkun 2003, s. 3) w następujący sposób:

Wierzenie spiskowe to przekonanie, że organizacja składająca się z indywidualnych osób lub grup działała lub działa potajemnie, by osiągnąć jakiś złowrogi cel. [...] Spiskowy światopogląd zakłada, że wszechświat jest rządzony raczej przez jakiś wzór niż przez przypadek¹

¹Tłumaczenie własne: „A conspiracy belief is the belief that an organization made up of individuals or groups was or is acting covertly to achieve some malevolent end. [...] A conspiracist worldview implies a universe governed by design rather than by randomness.”

Ze spiskiem mamy zatem do czynienia w sytuacji, w której dostrzegamy, że pewne informacje są przed nami intencjonalnie ukrywane. Wraz z poznawaniem takich składających się na dany spisek informacji odkrywa się przed nami sieć połączonych elementów, które tworzą spójną układankę. Same teorie spiskowe byłyby więc w takim rozumieniu czymś, co ujawnia i porządkuje dane kryjące się za danym spiskiem. Według Barkuna każda tego typu teoria ujawnia się poprzez trzy podstawowe zasady (Barkun 2003, s. 3–4):

Nic nie dzieje się przez przypadek. Konspiracja zakłada świat podporządkowany intencjonalności, a więc taki, z którego usunięte są przypadki i zbiegi okoliczności. [...]

Nic nie jest takie, na jakie wygląda. Pozory mylą, ponieważ ludzie uczestniczący w spisku, chcą oszukiwać, by ukryć swoją tożsamość lub działania. [...]

Wszystko jest powiązane. Ponieważ w świecie spiskowców nie ma miejsca na przypadek, wierzy się, że wzór jest wszędzie, choć ukryty przed wzrokiem²

Tak wyznaczone elementy pozwolą nam później na scharakteryzowanie teorii starożytnych kosmitów właśnie jako teorii spiskowej.

Jak już sugerowałam we wstępie, umiejscowienie teorii spiskowych w dyskusji o folklorze współczesnym nie jest nowym zjawiskiem. Anna Chudzik w swojej pracy poświęconej pandemicznym mitom w memach internetowych zwraca uwagę, że warto spojrzeć na teorie spiskowe jako na (Chudzik 2021, s. 147):

² Tłumaczenie własne: „*Nothing happens by accident. Conspiracy implies a world based on intentionality, from which accident and coincidence have been removed. [...] Nothing is as it seems. Appearances are deceptive, because conspirators wish to deceive in order to disguise their identities or their activities. [...] Everything is connected. Because the conspiracists' world has no room for accident, pattern is believed to be everywhere, albeit hidden from plain view.*”

bliski poetyce i epistemice oralności współczesny folklor (Kajfosz 2013, s. 66–71; Kamińska 2017, s. 34–36), mający inną zawartość treściową i różną semiotycznie formę niż tradycyjny, ale funkcjonalnie wciąż służący zaspokajaniu potrzeb «ludu».

Wspomniane potrzeby związane są z ogólnie rozumianym wyjaśnianiem świata poprzez budowanie nowej rzeczywistości czy zmienianie tej aktualnej przez interpretację faktów (Jackowski 1953, s. 10–16). Wcześniej były one wypełniane przez opowieści czy legendy miejskie przekazywane w danej społeczności, by współcześnie zostać zastąpione między innymi właśnie przez teorie spiskowe (Barkun 2003, s. 11). Istotny w tej refleksji jest również schematyczny i systemowy charakter takich opowieści. Według Jana Kajfosa tego typu przekazy zgadzają się z klasyczną definicją Bogatyriewa i Jakobsona, która mówi o folklorze jako o tekście zorientowanym na *langue* (Kajfosz 2013, s. 66). Folklor medialny ma więc odwoływać się do pewnych kategorii schematycznych, których wymaga od niego odbiorca przekazu (Kajfosz 2009, s. 46). Bez zaangażowania odbiorcy bowiem treści przekazywane przez prasę czy telewizję przestaną się sprzedawać, a więc nie będą już nośne, w konsekwencji czego utracą swój status jako element folkloru. Tak rozumiany folklor medialny pasuje więc do materii teorii spiskowych, których podtrzymanie zależy w całości od zaangażowania ich zwolenników.

Po zarysowaniu związków teorii spiskowej z folklorem mogę przejść do samych *Starożytnych kosmitów*. Pierwszy sezon tego serialu, który zostanie poddany analizie, został wyprodukowany przez Prometheus Entertainment, pod producentem wykonawczym Kevinem Burnsem, dla stacji History w 2010 roku. W opisie *Starożytnych kosmitów* na oficjalnej stronie History możemy przeczytać, że

Starożytni kosmici zgłębiają kontrowersyjną teorię mówiącą, że istoty pozaziemskie odwiedzają planetę od milionów lat. Od epoki dinozaurów po starożytny Egipt, od wczesnych

*malunków naskalnych po ciąg masowych obserwacji w USA, każdy odcinek tego hitu HISTORY nadaje historyczną głębię pytaniom, spekulacjom, prowokacyjnym kontrowersjom, relacjom z pierwszej ręki oraz ugruntowanym teoriom związanym z tą odwieczną debatą. Czy inteligentne istoty z kosmosu odwiedziły Ziemię tysiące lat temu?*³

Taki opis może więc wskazywać na serial, który bada teorię o starożytnych kosmitach pod względem naukowym (w końcu „nadaje [on] historyczną głębię pytaniom, spekulacjom...”). Takie zaprezentowanie *Starożytnych kosmitów* w ramach opisu może sprawić, że zidentyfikujemy to dzieło jako telewizyjny program o charakterze dokumentalno-historycznym. Podobne wrażenie naukowości może spowodować sama formuła serialu, która polega na pokazywaniu po kolei dowodów na odwiedziny kosmitów i wyciąganiu z nich wniosków. Po przeczytaniu opisu i obejrzeniu kilku fragmentów serialu możemy się spodziewać czegoś, co przekazuje udowodnione teorie, a nie spekulacje, z którymi kojarzyć nam się mogą opowieści o obcych przekazywane na forach internetowych. Rzeczywista wartość naukowa tego serialu zostanie omówiona później. Na razie wystarczy informacja, do jakiego gatunku możemy zaklasyfikować serial na pierwszy rzut oka – naukowy serial historyczny.

Zanim przejdziemy do opisu samej teorii starożytnych kosmitów, warto nakreślić jej historię, bowiem nie jest ona tworem zaprojektowanym specjalnie na potrzeby serialu. Jej korzeni możemy dopatrywać się już w latach 60. XX wieku. Za osobę, dzięki której

³ Tłumaczenie własne: „*Ancient Aliens* explores the controversial theory that extraterrestrials have visited Earth for millions of years. From the age of the dinosaurs to ancient Egypt, from early cave drawings to continued mass sightings in the US, each episode in this hit HISTORY series gives historic depth to the questions, speculations, provocative controversies, first-hand accounts and grounded theories surrounding this age old debate. Did intelligent beings from outer space visit Earth thousands of years ago?”. Źródło: History. Ancient Aliens: About the Show. <https://www.history.com/shows/ancient-aliens> [data dostępu: 21.06.2024].

teoria starożytnych kosmitów rozprzestrzeniła się na skalę globalną, uznaje się szwajcarskiego pisarza Ericha von Dänikena, który od czasu wydania pierwszej swojej książki *Erinnerungen an die Zukunft* w 1968 roku w wydawnictwie Econ (na język polski przetłumaczonej w 1974 roku *Wspomnienia z przyszłości*), napisał ponad dwadzieścia dzieł poświęconych tej tematyce. Chociaż okazuje się, że tezy Danikena wcale nie były tak odkrywczym – autor był bowiem podejrzewany o plagiat koncepcji przedstawionej wcześniej przez Roberta Charroux w książce *100 000 lat nieznannej historii człowieka* (Stoczkowski 2005, s. 42–45), a same obiekty i miejsca będące dowodami na prawdziwość starożytnych kosmitów badała już sama Helena Bła-watska, współzałożycielka Towarzystwa Teozoficznego (Stoczkowski 2005, s. 196–204) – to jednak dzięki jego twórczości tego typu treści wykroczyły poza magazyny skierowane do fanów science fiction. Jest to o tyle istotne, że *Starożytni kosmici* w dużej mierze inspirowani są właśnie twórczością tego autora, który co więcej – jest jednym z „ekspertów” teorii starożytnych kosmitów, występujących w tym serialu. *Starożytni kosmici* mogą być więc kolejną próbą spopularyzowania teorii, która apogeum zainteresowania osiągnęła w latach 70. XX wieku, ale, jak wskazuje Wiktor Stoczkowski, wcale nie umarła (Stoczkowski 2005, s. 333–335).

Warto więc w tym miejscu, posługując się między innymi wiedzą zaczerpniętą ze *Wspomnień z przeszłości* oraz *Starożytnych kosmitów*, przybliżyć założenia samej teorii o starożytnych kosmitach i pokazać, dlaczego możemy traktować ją jako przykład teorii spiskowej. Na podstawie tego, jak przedstawiana jest ona w omawianym serialu na pierwszy rzut oka teoria o starożytnych kosmitach nie różni się w zbyt dużej mierze od innych przekazów o przybyszach z kosmosu. Zawiera w sobie różne legendy miejskie dotyczące rzekomej aktywności UFO na naszej planecie, poczynając od słynnego incydentu w Roswell⁴,

⁴ Wspominam o zdarzeniu opisanym w artykule *RAFF Captures Flying Saucer on Ranch in Roswell Region* z dnia 8 lipca 1947 roku opublikowanym w *Roswell Daily Record*, według którego pan i pani Wilmont mieli sześć dni wcześniej około

przez porwania krów czy ludzi zapoczątkowane historią małżeństwa Hillów (Bajka 2014, s. 25–31), aż po tajemnicze kręgi w zbożu. Jednak oprócz tych bardziej współczesnych dowodów na ingerencję obcych osoby szerzące teorię starożytnych kosmitów cofają się znacznie w czasie i poszukują śladów kosmitów w tych momentach historii, kiedy ruch ufologiczny jeszcze nie istniał. Däniken w swojej pierwszej książce analizuje pod względem wpływu kosmitów między innymi: stare mapy geograficzne należące niegdyś do admirała Piri Reisa (które ze względu na swoją dokładność miały być kopiami zdjęć satelitarnych wykonanych tysiące lat temu), liczącą sześćdziesiąt kilometrów równinę Nazca (która miała być lotniskiem dla starożytnych samolotów) czy ruiny miasta Tiahuanaco (którego legenda mówi o złotym statku, który przybył z gwiazd) (von Däniken 2018, s. 33–63). Podobnie jak Däniken, twórcy serialu również będą takich dowodów doszukiwać się w starych podaniach i tekstach religijnych⁵, pozostawionych przez starożytnych monumentalnych budowlach⁶ czy podejrzanych obiektach⁷, a także w legendarnych artefaktach takich jak Arka Przymierza czy kryształowe czaszki⁸. Zarysowując obraz teorii starożytnych kosmitów, nie można również pominąć faktu, że często ważniejsze niż same odwiedziny kosmitów są dla jej zwolenników konkretne wpływy obcych w historię ludzkości: wedle wyznawców tej teorii bowiem powstanie naszej rasy zawdzięczamy

dwudziestej drugiej ujrzeć pewien niezidentyfikowany obiekt, który przeleciał z ogromną szybkością nad ranchem.

⁵ Wymienić można chociażby odwołania do świętej księgi Etiopczyków *The Kebra Nagast*, które pada w odcinku 1. sezonu 1., czy nawiązanie do wierzeń ludu Zuni, które przywoływane są w odcinku 2. sezonu 1. serialu *Starożytni kosmici*.

⁶ Mowa między innymi o piramidach, które pojawiają się już w odcinku 1. sezonu 1. serialu *Starożytni kosmici*.

⁷ Za przykład mogą posłużyć dwie figurki ukazane na początku odcinka 1. sezonu 1. serialu *Starożytni kosmici*, które, wedle twórców serialu, mają być zmniejszonymi projektami urządzeń latających, przypominających samoloty.

⁸ Arka Przymierza przywołana była w odcinku 1. sezonu 1., a kryształowe czaszki w odcinku 2. serialu *Starożytni kosmici*.

właśnie kosmitom, którzy przez wiele lat przekazywali nam swoją wiedzę i sprawowali nad nami władzę (Bajka 2014, s. 34).

Zachowując to wszystko w pamięci, możemy udowodnić, że przekonanie o istnieniu i ingerencji starożytnych kosmitów jest przykładem teorii spiskowej. Dokonamy tego, korzystając z przywołanych wcześniej standardowych elementów tworzących każdą tego typu opowieść wyznaczonych przez Michaela Barkuna. Postawę mówiącą, że „nic nie dzieje się przez przypadek” w serialu dobrze oddaje jeden z „ekspertów” od starożytnych kosmitów, Robert Bauval, który swoją wiarę w obcych uzasadnia słowami:

Nie byłem przekonany, że istnieją dowody potwierdzające wizyty kosmitów, ale nie ma powodu dlaczego nie, i uważam, że zamknięcie się na taką możliwość jest błędem, głównie dlatego, że jest tak wiele anomalii, których nie potrafimy wytłumaczyć⁹.

W tej wypowiedzi bardzo wyraźnie widać naczelny pogląd serialu. Bowiem nawet sam narrator prowadzący nas przez kolejne elementy tej układanki, ma sprawiać wrażenie obiektywnego, niepozwalającego na manipulacje. A jednak cały czas pomija on wyjaśnienia naukowców i powtarza nam (czy to w głównej narracji, czy przez słowa ekspertów), że skoro niektórych rzeczy nie można wytłumaczyć zgodnie z ówczesną wiedzą naukową, to powinniśmy brać na poważnie rozwiązania podane nam w serialu. Łączy się to z kolejną podstawą teorii spiskowych, która mówi, że „nic nie jest takie, na jakie wygląda”. Nawet jeśli nauka dostarcza nam wyjaśnień, na przykład dotyczących budowania

⁹Tłumaczenie własne: „I haven't been convinced that there is evidence that support an ancient visitation, but there is no reason why not, and I think to shut oneself to that possibility is a mistake, mainly because there is so many anomalies that we can't explain.” z Prometheus Entertainment. Starożytni kosmici (2009–obecnie). History. sezon 1, odc. 1, reż. Kevin Burns, data emisji: 20 kwietnia 2010, 8:13–8:30.

piramid, to ufolodzy i tak będą nas przekonywać, że niemożliwe jest, by Egipcjanie stworzyli tak monumentalne budowle jedynie za pomocą prostych narzędzi¹⁰. Będą argumentować, że przecież poświęcenie tak dużej ilości czasu i zmobilizowanie tak wielu ludzi dla wybudowania jednej budowli jest nieopłacalne. A skoro jest nieopłacalne, to zapewne wcale nie musiało być to dla starożytnych aż takie trudne. Dzięki takiemu ignorowaniu alternatywnych wyjaśnień budowana jest niezwykle spójna całość, w której możemy znaleźć wyjaśnienie dla coraz większej ilości tajemniczych zjawisk. Prowadzi nas to do trzeciego wniosku Barkuna o teoriach spiskowych związanego z tym, że „wszystko jest powiązane”, a co za tym idzie – wskazówki są wszędzie. Jakikolwiek niewyjaśnione wydarzenia czy obiekty są dla „teoretyków” UFO wskazówkami, a po dodaniu do nich kilku pasujących elementów stają się pełnoprawnymi dowodami na istnienie kosmitów. Takich rzekomych dowodów jest w *Starożytnych kosmitach* pokazywanych mnóstwo. Poczynając na figurkach zrobionych przez starożytnych, które po powiększeniu okazują się modelami samolotów, przez piramidy egipskie i ich prawdziwe zastosowanie, aż po mityczne historie o Arce Przymierza. Wszystko ma znaczenie i stanowi dowód na, nie tyle obecność, ile ingerencję obcych w życie ziemskie. Okazuje się jednak, że te rzekome dowody wcale nie są tak niezawodne. Nawet jeśli uznamy, że odkrycia ufologów są prawdziwe, to nie możemy z nich jednoznacznie wywnioskować istnienia kosmitów (za przykład może posłużyć fakt, iż samo istnienie zaawansowanej technologii w starożytności, nie oznacza przecież od razu, że musiała zostać ona stworzona przez kosmitów), a jednak twórcy teorii nie zwracają na to uwagi i czasem w dość kateryczny sposób wpajają w odbiorców swoje przekonania. Tworzona przez nich narracja, która nawiązuje do archeologicznych odkryć, będzie więc zawierała w sobie elementy

¹⁰ Przykład z Egipcjanami i piramidami przywołany jest w odcinku 1. sezonu 1. serialu *Starożytni kosmici*.

wyróżniające teorie spiskowe, a także, co pokażę w następnej części, cechy charakterystyczne dla folkloru współczesnego.

Przechodząc już do analizy elementów charakterystycznych dla folkloru w *Starożytnych kosmitach*, pierwszym aspektem, który należy zanalizować, jest świat kreowany przez twórców tego serialu. Jego tworzenie jest nierozdzielnie związane z głównym składnikiem przybliżającym myślenie związane z ruchem ufologicznym do folkloru, czyli uzupełnianiem luk w powszechnej wiedzy. Piotr Urbanowicz, odwołując się do Anthony'ego Giddensa, mówi o myśleniu kontrfaktualnym, które „sprawdziło się jako sprawny środek obrony przed ekspansją systemów eksperckich” (Urbanowicz 2018, s. 276). Dzięki niemu jednostka może wytwarzać świat, w którym czuje się bezpiecznie. Dla zwolenników teorii starożytnych kosmitów takim bezpiecznym światem jest więc rzeczywistość, w której istoty pozaziemskie odwiedzały kiedyś naszą planetę i przekazywały nam swoją mądrość. Urbanowicz mówi o podobieństwie wiary w UFO do mesjanizmu pod względem wytwarzania alternatywnych wersji świata (Urbanowicz 2018, s. 275). Twórcy takich teorii spiskowych, podobnie jak mesjaniści, są pewni tego, że rozgryźli świat, doznając jakiegoś rodzaju objawienia, jednak w przeciwieństwie do mesjanistycznego myślenia, to objawienie ma podstawy naukowe, a raczej pseudonaukowe (Urbanowicz 2018, s. 289). Twórcy *Starożytnych kosmitów* wytwarzają taki alternatywny świat poprzez wykorzystanie tych standardowych elementów teorii spiskowych, które opisałam wcześniej. Dzięki takiej narracji mogą przekonywać nas do swoich racji, a gdy już to zrobią, pojawia się kluczowe pytanie o to, jakie w zasadzie intencje mają ci tajemniczy przybysze z kosmosu?

Trudno bowiem, mówiąc o folklorze w *Starożytnych kosmitach*, nie spojrzeć na ten serial pod względem kategorii obcości. Jak zauważa Jan Kajfosz, historie o istotach pozaziemskich są w jakimś stopniu kontynuacją zakorzenionych w folklorze opowieści o obcych (Kajfosz 2021, s. 323), którzy wykraczają poza nasze ludzkie pojmowanie

i budzą w nas jednocześnie strach i fascynację. Kosmici są o tyle wygodnymi obcymi, że mogą stać się wyobrażeniem nie opartym na żadnej konkretnej grupie, a jednocześnie czerpać ze stereotypów o wszelkich mniejszościach. Są więc w pewien sposób obcym idealnym, skoro już na wstępie są na pewno nie-ludźmi, a więc nie-swoimi. W ten sposób zgodnie z koncepcją etnologii strukturalnej (Zob. Stomma 2000, s. 9), budowany przez pewną grupę obraz kosmity, mówi bardzo wiele o samej tej grupie, która staje się ciekawym obiektem analizy. W przypadku zwolenników teorii o starożytnych kosmitach wyobrażenia na temat obcych mają służyć im do ustrukturyzowania tego, co niewyjaśnione. Więc w zależności od tego z jakim niejasnym zdarzeniem czy obiektem mają do czynienia, kosmici mogą im się jawić w różnych kontekstach – czasem jako ktoś, kto pomaga z litości, kiedy indziej jako ktoś, kto próbuje ludzkość zniewolić i wykorzystać. Zgadza się to z tym, co odwołując się do Zbigniewa Benedyktowicza zauważa Ludwik Stomma, mówiąc, że każdemu rodzajowi obcego przypisujemy cechy zarówno negatywne jak i pozytywne – te które świadczą w jakiś sposób o jego niezwykłości i tajemniczości (Stomma 2000, s. 15). I choć to negatywne oblicze kosmitów nie powinno nas dziwić, bo wyraża nasz naturalny strach przed tym, co inne, tak znacznie ciekawsze wydają się te dobre, a momentami wręcz boskie cechy, które często przypisuje im omawiany serial. Obcy w *Starożytnych kosmitach* stają się kimś więcej niż tylko nieznanym. Przekraczają oni ludzkie możliwości i odpowiadają za wszystko to, co rzekomo byłoby zbyt trudne do stworzenia czy wymyślenia przez samych ludzi. W ten sposób mogą więc budzić w nas zarówno podziw, jak i grozę.

Ta boskość kosmitów nie jest przypadkowa, bo chociaż *Starożytni kosmici* kreują się na serial o charakterze naukowym, to często odwołują się do świętych pism najróżniejszych religii oraz do wierzeń rdzennych ludów. W tych przekazach mają być bowiem ukryte wzmianki o kosmitach, uważanych przez starożytne ludy za boskie istoty, które zstąpiły z niebios. W serialu często wspomniana jest

wielka potęga pozaziemskich istot, tak wielka, że starożytni padali przed nimi na kolana, a następnie próbowali opisać ich w swoich własnych słowach w pismach, które następnie stały się świętymi. Jednak nie tylko te nawiązania stanowią o religijnych powiązaniach tej teorii. Juliusz Iwanicki zauważa, że „Teorie spiskowe dotyczące UFO mają charakter quasi-religijny. Przypisywanie nadzwyczajnych zdolności i mocy (boskiej omnipotencji) kosmitom ma cechy deifikacji” (Iwanicki 2021, s. 121). Już sam fakt obdarowania ludzkości przez kosmitów różnymi technologiami, za którego prawdziwością optują zwolennicy teorii, przypomina boskie działanie. Relację religii i teorii o starożytnych kosmitach określa również (Iwanicki 2021, s. 112):

przekonanie o ukrytym porządku rzeczywistości, a zwłaszcza o siłach, które w niewidoczny sposób wpływają na obserwowalne zachowania jednostek i całych społeczeństw na świecie.

To przekonanie realizuje się w serialu poprzez wspomniane wcześniej w kontekście elementów charakteryzujących teorie spiskowe, pomijanie niektórych faktów i wybieranie jedynie tych, które pasują do przedstawianej narracji. Widać to w uderzających swoją dogmatycznością stwierdzeniach, jak to padające przy opisie maszyny, która rzekomo miała odpowiadać za wyżywienie Izraelitów w trakcie ich wędrówki przez pustynię podczas ucieczki z Egiptu:

Jedno z ważnych pytań brzmi: «skąd wzięła się ta maszyna?».
I podejrzewam, że są na nie dwie odpowiedzi. Albo została ona zbudowana na Ziemi, co jest teorią, pod którą nie mogę się podpisać.
Kolejnym pytaniem jest więc to, czy jest szansa, że pochodzi ona z innego miejsca w kosmosie?¹¹

¹¹ Tłumaczenie własne: „One of the big questions is «where did the machine come from»? And I suppose there are two answers to that. Either it was built on Earth, which is a theory I can't really subscribe to. The other question of course is that it might have come from outer space somewhere.” z Prometheus Entertainment.

Teza o tym, że taka maszyna mogłaby być zbudowana na Ziemi, jest więc na wstępie odrzucona jako irracjonalna, a na pierwszy plan wysuwa się poprawna według serialu teoria o jej pozaziemskim pochodzeniu, która staje się teraz dowodem na ingerencję kosmitów. Nieważne są inne wytłumaczenia tego zjawiska, teoretycy wierzą w to jedno rozwiązanie, na podobnej zasadzie, na jakiej ludzie religijni wierzą w cuda. Ten związek z religią jednak w większości rozważań twórcy *Starożytnych kosmitów* starają się zakryć poprzez podparcie w naukowych, a raczej pseudonaukowych wyjaśnieniach.

Poszukiwanie alternatywnych pseudonaukowych wyjaśnień łączy się z kolejnym aspektem związanym z klasyfikacją teorii o UFO w dyskursie dotyczącym folkloru. Chodzi o przywoływany przez Jana Kajfosa podział na fabulaty i memoraty. Do pierwszego gatunku możemy zaliczyć chociażby dowcip czy bajki, które mają dość jasną warstwę artystyczną, i jest oczywiste, zarówno dla odbiorcy jak i nosiciela folkloru, że zawarte w tych historiach elementy są fikcyjne (Kajfosz 2009, s. 47). W przypadku memoratów sprawa wydaje się trudniejsza, ponieważ tego typu przekazy cechuje fikcja realistyczna – mają one informować o „obiektywnej rzeczywistości” (Kajfosz 2009, s. 47) i nie są „przez swych nosicieli rozpoznawane jako gatunki folkloru, lecz jako sensacyjne wiadomości” (Kajfosz 2009, s. 47). Przedstawiane w serialu teorie są więc tożsame z memoratami, ponieważ udają one pod pozorem naukowej narracji, że przedstawiają fakty. W ten sposób w *Starożytnych kosmitach* memoraty wypierają narrację naukową i wprowadzają sceptycyzm wobec ekspertów z zakresu między innymi archeologii. Twórcy serialu uważają bowiem, że naukowcy nie poświęcają zbyt wielkiej uwagi ich teorii, ponieważ nie dostrzegają lub próbują nie dostrzegać rzucających się w oczy faktów, co widać w poniższej wypowiedzi jednego ze zwolenników teorii – Roberta R. Cargilla:

Starożytni kosmici (2009–obecnie). History. reż. Kevin Burns i inni. sezon 1, odc. 1, data emisji: 20 kwietnia 2010, 1:12:36–1:12:53.

Aż do tego momentu, do naszych czasów, żaden wiarygodny naukowiec nie popatrzył na żaden z dowodów, które prezentują entuzjaści starożytnych kosmitów, i nie powiedział «Tak, to jest dowód na istnienie starożytnych kosmitów». Żaden wiarygodny badacz tego nie zrobił¹².

W ten sposób podważany jest więc autorytet osób, które mogłyby ewentualnie sprostować teorię o starożytnych kosmitach. Ukazywani są oni jako osoby, którym coś umyka i dlatego nie wspierają tego, co przedstawiają twórcy. A skoro coś im umyka, to najwyraźniej nie są najlepszymi ekspertami w tej dziedzinie. Tymi „ekspertami” stają się więc przedstawione w *Starożytnych kosmitach* autorytety w sprawie starożytnych kosmitów. Chociaż serial wydaje się momentami aż zbyt bezrefleksyjny, to pewność siebie tych naukowców, którzy opowiadają o swoich odkryciach, jest na tyle przekonująca, że łatwo uwierzyć, iż oni rzeczywiście tak myślą, a nie tworzą zamierzoną fikcję. A skoro wierzą w to ludzie, którzy zajmują się tym tematem od lat, to może my jako widzowie również powinniśmy się nad tym pochylić.

Tym, co jeszcze bardziej pogłębia dysonans, jaki może odczuć widz tego serialu, jest wspomniane już wcześniej łączenie treści naukowo sensownych z tymi niekoniecznie mającymi z nauką cokolwiek wspólnego. Chociaż „eksperci” ze *Starożytnych kosmitów* wciąż podkreślają, że padające w serialu hipotezy to jedynie przypuszczenia, to jednak te mnożące się niewyjaśnione elementy, mają być ostatecznie dowodem na to, że rzeczywiście coś jest na rzeczy. Na takiej zasadzie działa podpieranie się przez twórców teorii starożytnych kosmitów paradoksem Fermiego, który mówi o sprzeczności pomiędzy wysokim prawdopodobieństwem istnienia cywilizacji pozaziemskich a brakiem

¹² Tłumaczenie własne: „Up unto this point, to modern time, no credible scientist looks at any of the evidence that ancient alien enthusiasts put forth and say, «Yes, this is evidence of ancient aliens». No credible scholar does that.”
z Prometheus Entertainment. *Starożytni kosmici* (2009–obecnie). History. reż. Kevin Burns i inni. sezon 1, odc. 3. data emisji: 4 maja 2010, 1:14:47–1:15:00.

jakichkolwiek śladów ich obecności. Tylko, że zwolennicy teorii starożytnych kosmitów zdają się intencjonalnie nie zauważać, że z paradoksu Fermiego nie muszą wynikać rzucane w *Starożytnych kosmitach* hipotezy o odwiedzinach obcych i tych wszystkich dowodach, które rzekomo po sobie pozostawili. Podobnie drugi odcinek serialu zaczyna się od spekulacji na temat obecności innych cywilizacji we wszechświecie, które nie są w świecie nauki niczym obcym i mogą stanowić merytoryczną podstawę dla dalszych pseudonaukowych rozważań. Zdaniem Jana Kajfosa takie legitymizowanie treści pseudonaukowych działa na bazie magii sympatycznej (Kajfosz 2012, s. 55). Te sensowne treści *Starożytnych kosmitów* mogą więc „przenosić się” na te mało prawdopodobne przypuszczenia (Kajfosz 2012, s. 56) i tworzyć pozór spójnej, zgodnej z tym co naukowe narracji.

Ta rozmywająca się granica pomiędzy fikcją rzeczywistością a faktami w narracji o kosmitach wynika jednak nie tylko z przekonującej narracji łączącej elementy naukowe z nienaukowymi, ale również z samej specyfiki mediów, w których jest ona propagowana. Tego typu informacje przez długi czas bowiem dochodziły do szerszej publiczności między innymi przez sensacyjne artykuły w prasie (podać tu można chociażby wspomniany wcześniej incydent w Roswell, z którego relacja została umieszczona w lokalnej prasie i jest cytowana do dzisiaj przez osoby wierzące w kosmitów jako źródło historyczne). Dzięki obecności w tradycyjnych mediach takie legendy miejskie zyskują większy rozgłos i mogą być częściej mylone właśnie z faktami niż z fikcją. W przypadku *Starożytnych kosmitów* nie dość, że mamy do czynienia z medium telewizji, które samo w sobie w pewien sposób sprawia, że bardziej poważnie możemy podchodzić do przekazywanych treści, to jeszcze sam status stacji History – która przynajmniej na początku, przez edukacyjne programy poświęcone głównie tematyce historycznej (O’Connell 1995), miała status bliższy naukowemu niż pseudonaukowemu, co zmieniło się wraz z przejściem na format *reality television* i seriali skupionych na konspiracjach (Catalano, Pocrat-

sky 2020; Popp 2006, s. 257–259) – może sprawić, że wiele osób, które normalnie nie są zainteresowane teoriami spiskowymi, zaczną się przekonywać do narracji o obcych odwiedzających Ziemię. Za pomocą takiego balansowania pomiędzy naukowością a sensacyjnością – realizującego się zarówno w przywołanym w części poświęconej scharakteryzowaniu *Starożytnych kosmitów* opisie serialu, jak i w postaci narratora pozornie wątpliwego w tezy propagatorów teorii czy ostatecznie w opisanym wyżej legitymizowaniu treści nienaukowych naukowymi – twórcy *Starożytnych kosmitów* są w stanie nadać swojemu serialowi pozór poważnego dokumentu, nad którym powinniśmy pochylić się i dzięki niemu odkryć, co kryją w sobie tajemnice wszechświata.

Możemy więc mówić o teorii starożytnych kosmitów jako o teorii spiskowej w związku z tym, że jej zwolennicy dopatrują się w świecie spisku związanego z ukrywaniem informacji o istnieniu starożytnych kosmitów, jak również dlatego, że nie pozwalają oni na przypadkowość, jednocześnie doszukując się w świecie przyczynowości. Propagowana przez nich teoria spełnia również wyznaczone przez Barkuna trzy zasady pozwalające na scharakteryzowanie danej teorii jako spiskowej. Zasady te skupiają się na ciągłym doszukiwaniu się wskazówek i łączeniu ich w spójną historię. Analizowany serial, przedstawiający tę teorię, możemy za to potraktować jako przykład współczesnego folkloru zarówno przez samą postać kosmity, która jest kontynuacją innych form obcości przewijających się w kulturze, jak i poprzez praktyki światotwórcze i tworzenie narracji, które przywołują na myśl te charakterystyczne dla różnych wierzeń. Istotna w tym procesie światotwórczym *Starożytnych kosmitów* jest również strategia poszukiwania ukrytej prawdy we wszechświecie i tworzenie narracji, która łączy elementy naukowe oraz pseudonaukowe, legitymizując te drugie. Dzięki temu folklor może ukrywać się w miejscach, które wydają się obiektywnym przekazem faktów,

a jednak mają w sobie ukryte elementy narracyjne. Takie spojrzenie na treści spiskowe może pomóc wyjaśnić, dlaczego tak wiele osób przekonuje się do tych teorii. Skoro bowiem czerpią one tak bardzo z opowieści folklorowych, które są w kulturze obecne od wieków, to nie powinno nas dziwić, że wciąż tak bardzo do nas przemawiają, spełniając nasze podstawowe potrzeby.

Bibliografia:

1. Bajka, K. (2014). Historia i geneza kultów UFO. W: P. Czarnecki, A. Zaczowska (red.), *Kulty UFO* (s. 17–45), Kraków: Wydawnictwo LIBRON & Authors.
2. Barkun, M. (2003). *A Culture of Conspiracy*. London: University of California Press.
3. Catalano J., Pocratsky B. (2020). What's on History? Tuning In to Conspiracies, Capitalism, and Masculinity. *Current Research in Digital History*, 3.
4. Chudzik, A. (2021). Pandemiczne mity i teorie spiskowe w memach internetowych, W: W. Świerczyńska-Głownia, A. Hess, M. Nowina Konopka (red.), *Komunikowanie w procesie zmian* (s. 145–164), Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego.
5. History. Ancient Aliens: About the Show. <https://www.history.com/shows/ancient-aliens> [data dostępu 21.06.2024].
6. Iwanicki, J. (2021). Religijny wymiar teorii spiskowych. *Przegląd Religioznawczy*, 279(1), 111-125.
7. Kajfosz, J. (2009). Elementy magii w folklorze medialnym. W: G. Gańczarczyk, P. Grochowski (red.), *Folklor w dobie Internetu* (s. 41–54). Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
8. Kajfosz, J. (2013). Faktoid i mistyfikacja w nowych mediach, czyli o strategiach czarowania umysłu. w: P. Grochowski (red.), *Netlor: wiedza cyfrowych tubylców* (s. 65–90), Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
9. Kajfosz, J. (2012). Miejsce folkloru w konstruowaniu współczesnego świata. *Kultura Popularna*, 33(3), s. 44–60.
10. Kajfosz, J. (2021). O pragmatycznym i ideologicznym wymiarze folkloru, W: S. Stanoev, V. Baeva, V. Penchev, V. Toncheva, I. Kolarska (red.), *Wandering ideas on the paths of humanities: studies in folkloristics, cultural anthropology and slavistics in honour of assoc. prof. dr Katya Mihaylova: in two volumes*. Vol. 2 (s. 320–334). Sofia: Prof. Marin Drinov Publishing House of the Bulgarian Academy of Sciences.
11. Jackowski, A. (1953). O wartości poznawczej folkloru. *Polska Sztuka*

- Ludowa, 7(1), s. 9–25.
12. O'Connell, L. H. (1995). The History Channel and History Education. *Perspectives on History*, 33(7). <https://www.historians.org/research-and-publications/perspectives-on-history/october-1995/the-history-channel-and-history-education> [data dostępu 21.06.2024].
 13. Popp, R. K. (2006). History in Discursive Limbo: Ritual and Conspiracy Narratives on the History Channel. *Popular Communication*, 4(4), s. 253–272.
 14. Prometheus Entertainment. *Starożytni kosmici (2009–obecnie)*. History. reż. Kevin Burns, Jon A. Levy, Robin Feinberg, Jonathan Haug, Keith Guinto, William Martens.
 15. Stoczkowski, W. (2005). *Ludzie, bogowie i przybysze z kosmosu*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
 16. Stomma, L. (2000). *Antropologia kultury wsi polskiej XIX w.* Gdańsk: Tower Press.
 17. Urbanowicz, P. (2018). *Romantyczne teorie spiskowe: maszyny, nauka, technologia w kontrfaktualnych światach mesjanistów, świadków UFO i teoretyków spisków*. W: M. Sugiera (red.), *Fikcje jako metoda: strategie kontr[f]aktualne w pisaniu historii, literaturze i sztukach* (s. 271-299). Kraków: Księgarnia Akademicka.
 18. von Däniken, E. (2018). *Wspomnienia z przyszłości*. Roman Kazior (przeł.). Warszawa: Wydawnictwo Amber.