

Wstęp

Yvonne Leffler pisze, iż „jeśli uważamy, że opowieści grozy przynoszą rozrywkę, to zakładany warunek takiego twierdzenia jest następujący: jesteśmy świadomi współdziałania z fikcją, a nie z sytuacją prawdziwego życia. [...] Zetknięcie odbiorcy z gatunkiem tak ugruntowanym i sformalizowanym jak horror może [...] być porównane do satysfakcjonującej gry jego dobrze znanymi regułami; ta sama podstawowa opowieść jest wciąż ze zmianami powtarzana” (Leffler 2002: 44). Mówić zatem można o pewnym stałym kanonie czy rejestrze motywów, funkcjonujących w rozmaitych konfiguracjach w fantastyce grozy i ulegających tylko pewnym modyfikacjom w zależności od czasów, w których powstał utwór lub kontekstu obyczajowo-kulturowego właściwego danemu obszarowi geograficznemu. Wyodrębniono szereg archetypów wpisujących się w obręb literatury gotyckiej i postgotyckiej jako swoisty schemat, będący zbiorem reguł, wedle których należy (powinno się) konstruować opowieść niesamowitą. „Czytelnik czy widz dysponujący dobrą znajomością gatunku postrzega poszczególną powieść lub film [...] jako li tylko pojedynczy wariant dobrze znanej mu formy” (Leffler 2002: 44).

Współczesna polska literatura grozy wyraźnie realizuje takie właśnie założenie, bowiem utwory (przeważnie zresztą młodych pisarzy, niekiedy nawet debiutantów) odwołują się do klasycznego modelu konstrukcyjnego lub przynajmniej nawiązują do znanych (i popularnych) motywów związanych z istnieniem tego gatunku.

Celem niniejszego studium jest obserwacja, w jaki sposób współczesna polska literatura grozy przetwarza i aktualizuje motywy tradycyjne, charakterystyczne dla tego gatunku, adaptując je do warunków współczesnych. Zauważyć trzeba, iż współczesny model egzystencjalny, związany z komercjalizacją, globalizacją czy supermarketyzacją życia w znacznym stopniu oddziałuje na przestrzeń przedstawną, determinując pojawienie się takich motywów, jak na przykład szatan identyfikowany z konsumpcjonistycznym stylem życia czy korporacyjni zombie.

W obszarze zainteresowania znalazły się trzy kręgi tematyczne: przestrzeń, społeczeństwo oraz postaci i motywy typowe dla gatunku i taka stratyfikacja determinuje kompozycję pracy, na którą składają się trzy rozdziały. *Conditio sine qua non* przywołania konkretnych tekstów było albo umieszczenie akcji utworu w dzisiejszym świecie, albo (rzadziej) czytelne odwołanie do przedmiotów lub zjawisk aktualnie istniejących i typowych dla współczesności. Wynika to z zamiaru zarejestrowania stopnia modyfikacji stałych toposów, a także metod, jakimi posługują się twórcy, aby zaktualizować przekaz.

W analizowanych utworach pojawiają się liczne schematy fabularne i detale składające się na obraz przestrzeni przedstawionej, funkcjonujące w obrębie fantastyki grozy – zarówno w sztuce słowa, jak i sztuce filmowej – na zasadzie pewnych stałych współczynników, pełniących rolę wyzwalaczy określonych stanów emocjonalnych. Nawiązywanie do tradycyjnego rejestru archetypów jest zabiegiem świadomym, ukierunkowanym czy wpisanim w tradycję artystyczną tego gatunku. „Istnieje wiele instrumentów, którymi autorzy dzieł grozy posługują się do osiągnięcia najważniejszego

stawianego sobie celu: wzbudzenia u odbiorców grozy, strachu, obrzydzenia czy lęku. Właściwa odpowiedź na pytanie o to, czego się boimy, jest dla twórców uprawiających ten gatunek kluczem do sukcesu” (Gemra 2008: 6). Jednak nawet takie założenie wymaga współcześnie pewnych modyfikacji, związanych przede wszystkim z przesunięciem granic percepcyjnych odbiorcy, jego uniewrażliwieniem na dawniej stosowane działania lękotwórcze. Choć główna zasada wzbudzania strachu pozostaje niezmienną (odwołanie do kluczowych instynktów) i podstawowe metody wywoływania lęku zostają zachowane, to dynamicznie zmieniają się warunki i przestrzeń, która może przeobrazić się w zagrożenie. Stąd znamienne odwołanie się do zjawisk, przedmiotów czy w ogóle wytworów współczesności.

Często bywa, że motyw klasyczny zostaje po prostu zrekonstruowany w taki sposób, że nie sprawia on wrażenia dysonansu w zderzeniu ze współczesnością czy karykaturalnego przerysowania, z rzadka tylko będąc pastiszem. Wszystkie elementy wchodzące w skład konwencji gotyckiej i postgotyckiej współgrają z teraźniejszym obrazem świata. Wpisane w aktualną rzeczywistość, stapiają się z konterfektem przestrzeni realnej i bliskiej, odwołując się równocześnie do zasady poszukiwania zagrożeń na terytorium najbardziej znanym (i w związku z tym interpretowanym jako całkowicie bezpiecznym). W polskiej fantastyce grozy funkcjonują także legendy miejskie, sygnalizujące zagrożenie w obszarze rzekomo oswojonym, okiełznanym przez człowieka. Cywilizacja wymyka się wszakże spod kontroli, łącząc dodatkowo czynniki uznawane w tradycji za zagrażające człowiekowi – a więc zjawy, pokutujące dusze, wampiry, wilkołaki, monstra, klątwy, itp. – z aspektami przynależnymi do sfery technologii – jak choćby wielorodzinny budynek, samochód-zabójca czy „mordercza” winda. Pojawiają się także aluzje do kultowych już składników pop-horroru i pop-grozy, niekiedy także znanego z rozmaitych opowieści oraz filmów grozy epatowania makabrą (krew, odcięte kończyny, robactwo). Każdy z tych elementów stanowi osobny mechanizm lęko- i stresotwórczy, wpisując się w tradycyjny rejestr motywów z zakresu fantastyki grozy.

Inkorporowanie motywów tradycyjnych w nowocześnie „zaaranżowaną” przestrzeń przedstawioną traktuje się jako swoistą polemikę lub zabawę z gatunkiem, wskazanie nowych możliwości interpretacyjnych, zupełnie odmiennych perspektyw. Odświeżenie niektórych motywów sprawia, że – wpisane w specyfikę współczesności – oddziałują one intensywniej na czytelniczką wyobraźnię.

„Często można spotkać się ze stwierdzeniem, że horror zyskuje największą popularność w okresach napięć społecznych, wyrażając niepokoje swojego czasu. Taka funkcja horroru nie jest niespodzianką, zważywszy, że strach i lęk to jego specjalność. Wygląda na to, że w określonych warunkach historycznych dochodzi do absorpcji społecznych lęków przez horror z jego ikonografią strachu i wstrząsu” (Carroll 2004: 345). Konstatacja ta wskazuje wyraźnie na pewną prawidłowość dotyczącą gatunku, wiążąc się jednocześnie z problemem aktualizowania i uwspółcześniania określonych motywów. Owe stałe czy skostniałe formy zyskują bowiem w konfrontacji ze współczesnością zupełnie nowe warianty.

Szeroko pojęta nowocześnieść ma w polskiej fantastyce grozy z reguły ujemne konotacje, stając się synonimem negatywnych zmian zachodzących w człowieku

i jego otoczeniu pod wpływem technologizacji, industrializacji i urbanizacji. Znużenie współczesnością daje zresztą zaskakujące rezultaty, ponieważ nie chodzi tutaj wyłącznie o postawę krytyczną lub polemiczną, ale o przywołanie i skryształowanie lęków cywilizacyjnych. Stąd obrazy spotworniałej przestrzeni, wynaturzonych zjawisk społecznych oraz monstrów ukonkretniających się jako integralny element otaczającej rzeczywistości. „Żyjemy [bowiem] w kulturze, w której ciała i dusze napromieniowuje się sygnałami i obrazami, a skoro kultura ta zdolna jest wywoływać tak zachwycające skutki, jakże się dziwić, iż potrafi wytwarzać również najbardziej zabójcze wirusy?” (Baudrillard 2009: 42).

Znużenie współczesnym kształtem świata determinuje jego zdeformowany obraz, jawiąc się w literaturze grozy jako przestrzeń naznaczona, wypełniona groźnymi przedmiotami i zjawiskami. Rzeczywistość cywilizacyjna uwolniona spod kontroli człowieka zaczyna go pochłaniać, zagrażać mu, wreszcie unicestwiać. Zniwoloną nakazami społecznymi i ekonomicznymi jednostka staje się bohaterem utworów grozy; cywilizacja przejmuje tutaj najczęściej rolę archetypicznego monstrum. Upodobanie do zdeformowanego obrazu świata wynika też prawdopodobnie z faktu, że „wielką rozkosz budzą w nas jednak potajemnie wszelkie niewydolności tego systemu, wirusy wszczepiające się w tę piękną maszynę, by ją rozregulować i doprowadzić do zniszczenia” (Baudrillard 2009: 45).

Ponadto „ludzie kształtują przedmioty, które z kolei kształtują świat ludzi. Świat rzeczy nie ogranicza się wcale do przedmiotów bezużytecznych i narzędzi. Dotyczy on raczej zewnętrznego, materialnego uniwersum, które istnieje w świadomości i funkcjonuje w całokształcie społecznej rzeczywistości” (Żakowski 2007: 15). Ukryta i złowroga „działalność” przedmiotów staje się jednym z istotniejszych tematów literatury grozy, ponieważ burzy ona ustaloną i harmonijną symbiozę między człowiekiem a maszyną. Jeśli wziąć pod uwagę, że produkcja i technicyzacja są dziś jedną z kluczowych form istnienia świata, elementem codzienności, to perspektywa zdominowania ludzkości przez przedmioty jest wizją niemal apokaliptyczną, a poprzez to i przerażającą. Źródłem tej obawy jest zresztą także przekonanie, że „istotą nowoczesnego społeczeństwa jest [...] wysoki poziom złożoności i zróżnicowania [...], przyjmuje się mnogość przedmiotów, jakimi otoczona jest jednostka, jako coś poniekąd neutralnego” (Żakowski 2007: 7). Fantastyka grozy obraz ten deformuje, pokazując otoczenie jako poddane destrukcyjnemu wpływowi cywilizacji i sugerując niemożność rezygnacji ze szkodliwego skądinąd i niszczącego postępu technologicznego.

Przeświadczenie to uzupełniane bywa o koncepcję dehumanizacji pod wpływem oddziaływania czynników związanych z industrializacją, technicyzacją, automatyzacją, komercjalizacją, itp. Jest to działanie ukazywane jako mechanizm sprawowania kontroli nad ludzkością. Unifikacja czy kontrola wynaturzającej technologii nad tradycyjną moralnością jednostki¹, działanie, u podstaw którego leży np. konsumpcjo-

¹ Egzemplifikację tego stwierdzenia i jednocześnie potwierdzenie najaktualniejszych obaw przynoszą choćby dwa filmy science fiction z 2009 roku: *Surogaci* (oryg. *Surrogates*, USA 2009, reż. J. Mostow, na podstawie komiksu *The Surrogates* Roberta Vendittiego i Brutta Weldelego) i *Gamer* (USA 2009, reż. M. Nevelidine, B. Taylor, pol. także *Niebezpieczna rozgrywka*). Obie fabuły koncentrują się wokół dehumanizacji i bezradności człowieka wobec postępu, technicyzacji i automatyzacji życia. W *Surogatach* „ludzie w 2017 roku mogą żyć bez bólu i żadnych wypadków tylko wtedy, gdy są od siebie odizolowani i sterują robotami zastępczymi z wygodnych foteli we własnych domach” (*Najnowsze filmy o ludzkości oderwanej od rzeczywistości* 2009:1), natomiast

nizm czy dobro korporacji – wszystko to prowadzi do regresu człowieczeństwa, sprawia, że jednostka niewiele znaczy w procesach funkcjonowania świata. Roztopienie się indywiduum w masie staje się przedmiotem literackiego zainteresowania i rozpatrywane bywa z rozmaitych perspektyw. Zjawiska związane z cywilizacją są w fantastyce grozy synonimem złych mocy, wynikają z ich działalności lub stanowią narzędzie służące do ostatecznej zagłady ludzkości.

„Społeczeństwo konsumpcji jest także społeczeństwem przyuczania do konsumpcji, społecznego tresowania i wdrażania w konsumpcję, innymi słowy, nowym i swoistym modelem uspołecznienia, mającym związek z pojawieniem się nowych sił wytwórczych i monopolistyczną restrukturyzacją systemu gospodarczego o wysokim poziomie produkcji” (Baudrillard 2006a: 94), wiąże się zatem ze zjawiskami umasowienia. Wpływ grupy na jednostkę obrazowany bywa w literaturze grozy jako samotna walka z siłami zła, reprezentowanymi przez system (korporację, firmę, globalną sieć powiązań, itp.). Pesymistyczna wymowa losu bohaterów pokazuje bezsilność i bezradność człowieka wobec zjawisk nowoczesności, dynamicznego rozwoju ekonomicznego, technologicznego, urbanizacyjnego.

Określone mechanizmy społeczne wpływają na ukształtowanie się pewnych konkretnych skojarzeń, cywilizacyjnych legend, które częstokroć pokrewne są teoriom spiskowym. Niektóre z nich funkcjonują w fantastyce grozy jako materiał czy idea determinująca przebieg fabuły, inne zaś zostają przekonstruowane i pojawiają się jako motywy drugoplanowe, współtworzące rzeczywistość przedstawioną (np. blokowisko jako tło opowieści grozy, ukonkretniające lęki cywilizacyjne i degrengoladę bohaterów).

Ewolucja genologiczna w obrębie fantastyki grozy doprowadziła do poszukiwania nowych form wyrazu, prowokując do eksperymentowania z konwencją, do dyskusji z utartymi wzorcami, do odświeżenia skostniałych reguł kompozycyjnych. Polemika taka sygnalizuje jednocześnie inicjację kolejnego etapu w obszarze tej estetyki, gdzie stały schemat literacki uzupełniony zostaje o inspirację kinematograficznej proweniencji. Gra z konwencją polega tutaj na manipulacji regułami obrazowania, odwołując się już nie tylko do obszarów wyobraźni, lecz również do pamięci wizualnej, przywołując skojarzenia ze znanymi realizacjami filmowymi. Proces ten sprzyja odbiorowi, poszerzając budowany przez odbiorcę obraz o składniki już percypowane, oglądane w kinie czy telewizji. Współczesny horror oraz fantastyka grozy to w zasadzie estetyka o charakterze intertekstualnym, niemożliwa do zdeszyfrowania bez znajomości przedmiotu. Umniejszanie roli tego typu literatury (również i sztuki filmowej) – stanowiącej przecież relewantny składnik kultury popularnej, a także masowej – sprowadza ją do roli niewyszukanej rozrywki. Nie należy jednak zapominać, że podobnemu sposobowi postrzegania przeczy tak szeroki kontekst kulturowy, jak odwołania do tradycji ludowej, folkloru miejskiego, kinematografii (może nie tej ambitnej,

w *Gamerze* „w 2034 wszyscy szaleją na punkcie wieloosobowej gry «Slayers». Gracze rywalizują ze sobą w zawziętych krwawych walkach, wykorzystując prawdziwych więźniów jako swoich pionków” (*Najnowsze filmy o ludzkości oderwanej od rzeczywistości* 2009: 1). Interesującym dopełnieniem filmowej (i pesymistycznej) wizji przyszłości człowieka jest wypowiedź jednego z twórców *Gamera*, producenta Toma Robinsona, który skonstruował: „tak naprawdę wszystkie elementy gry, jakie zobaczymy w filmie, istnieją już dziś, tylko zostały wzmocnione i wyolbrzymione” (*Gamer. I ty możesz zostać mordercą* 2009: 1).

ale z pewnością tej chętniej oglądanej), koncepcji technologicznych i cywilizacyjnych, teorii psychologicznych, wreszcie pytań o skrywane przez człowieka lęki czy fobie. Nie należy również zapominać o psychologicznym uzasadnieniu potrzeby stykania się z fantastyką grozy. Bowiem „fikcjonalne przedstawienie grozy pozwala nam napotkać przerażenie i konflikt w zestetyzowanej i symbolicznej formie. Fikcjonalne przerażenie, wywoływane przez fikcjonalne odzwierciedlenie, może być bez ryzyka usunięte przez kontrolowane zaangażowanie w losy fikcjonalnych postaci, ponieważ te znajdują się w bezpiecznej odległości od nas i naszej rzeczywistości. Przerazające jest uprzedmiotawiane i konkretyzowane, i tym samym przekształcane w osiągalne” (Leffler 2002: 49).

W niniejszej monografii przedmiotem zainteresowania uczyniono polskie teksty literackie w większości opublikowane pomiędzy 2004 a 2009 rokiem² (a więc w ostatnim pięcioleciu pierwszej dekady XXI wieku). Cezura taka wynika z faktu, że mniej więcej w tym okresie powstało kilka wydawnictw specjalizujących się w fantastyce, a także promujących horror i literaturę grozy. Są to np. Fabryka Słów³ (powstała w 2001), Red Horse (powstało w 2005)⁴, Runa (powstała w 2002) czy Grashopper (powstała w 2008).

Jak wspomniano, materiał literacki, do którego odwołuje się praca, obejmuje twórczość zarówno pisarzy ze znacznym dorobkiem (jak Jarosław Grzędowicz, Jacek Piekara czy Maja Lidia Kossakowska), jak i debiutantów. Jest to jeden z powodów, dla których różnice w poziomie artystycznej realizacji stałych motywów są tak wyraźne. Co prawda Michał Kruszelnicki konstatuje, iż „przedmiotem refleksji i krytyki badacz horroru powinien być tylko horror najwyższych lotów, a nie jego ubodzy krewni, na których krytykę po prostu szkoda czasu. Na obszarze literatury popularnej też trzeba nieustannie «poszukiwać jakości»” (Kruszelnicki 2003: 113), jednakże pamiętać należy, że mechanizmy kreowania bohaterów czy sytuacji zagrożenia, tematyką, sposobem obrazowania, toposami czy modelami konstrukcyjnymi w zakresie świata przedstawionego wiążą się z pewnymi stałymi regułami, jakimi rządzi się gatunek. Niemożliwe jest zatem całkowite wyabstrahowanie od utworów chybionych artystycznie, ponieważ mimo wszystko są one świadectwem przemian oraz aktualnych zainteresowań przedstawicieli tego typu literatury. To rodzaj statystyki, w której nie liczy się jakość artystyczna, a rejestracja typowych lub popularnych modeli funkcjonujących

² Wyjątkiem jest opublikowany w 1999 r. *Drapieżnik* Tadeusza Oszubskiego.

³ Na stronie wydawnictwa czytamy m. in.: „nasz profil wydawniczy obejmuje różne konwencje literatury fantastycznej: science fiction, klasyczną fantastykę, historię alternatywną, horror, a także rozmaite krzyżówki międzystylowe. Stworzyliśmy szereg serii wydawniczych, w których prezentujemy najnowsze teksty autorów uznanych, promujemy obiecujących debiutantów, a także — co unikalne na naszym rynku — przedstawiamy krytykę i esesystykę poświęconą fantastyce jako zjawisku literackiemu” (<http://www.inna.fabryka.pl/contact/aboutPublisher>, data dostępu: 17.11.2009).

⁴ Na stronie wydawnictwa czytamy: „współpracujemy ze znanymi autorami, jak również odkrywamy nowe talenty. Organizujemy konkursy literackie, w efekcie których powstały już antologie *Trupojad* i *Pokój do wynajęcia* oraz powieść Jakuba Małeckiego *Błędy* chwalona przez krytykę jako jeden z najciekawszych horrorów ostatnich lat” (http://www.redhorse.pl/o_wydawnictwie_s333.html, data dostępu: 18.11.2009).