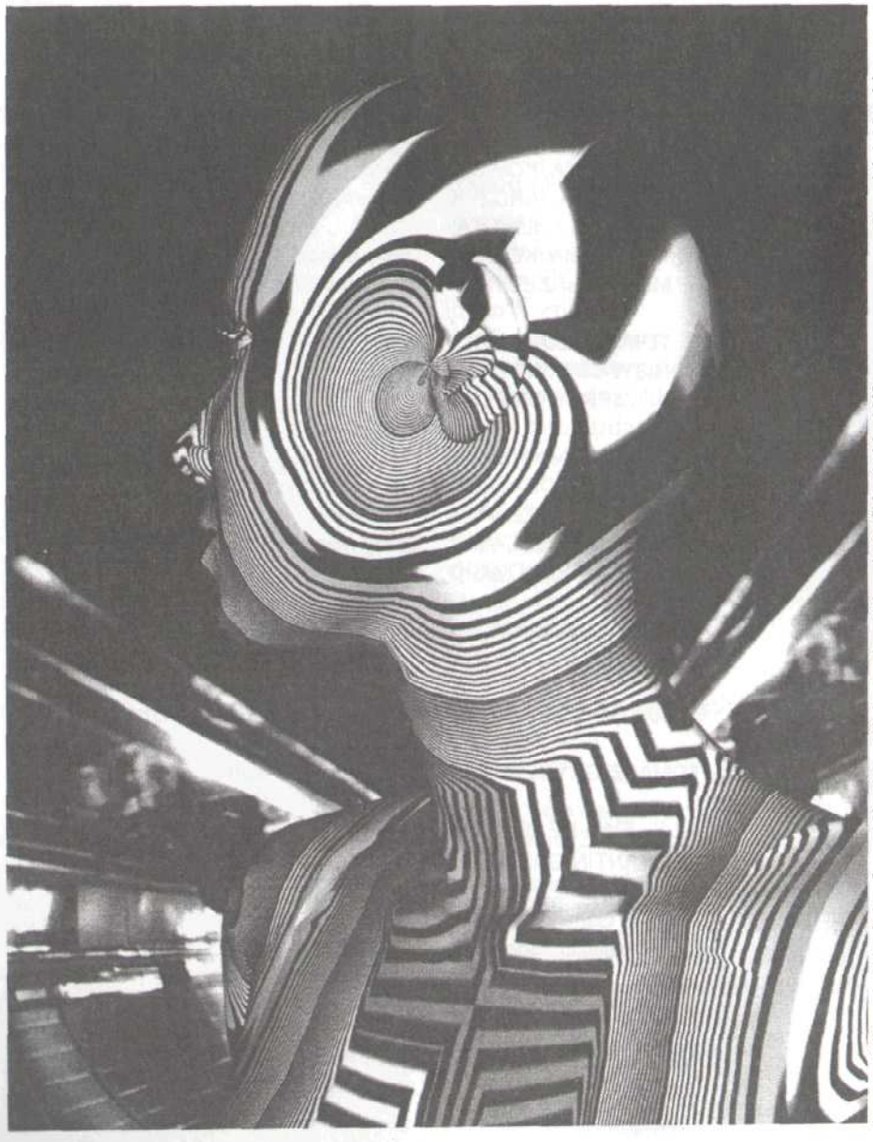
Teresa Walas
DLACZEGO RPG?



Reprodukcja Materiały prasowe

Tamara Poliszczuk, *Nike*, druk cyfrowy, 150x115cm. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2003

Gry fabularne, jeśli taką, spopularyzowaną już, nazwę przyjąć dla angielskiego RPG, czyli *Role Playing Games*, są szczególną rozrywką o elitarnym charakterze, zjawiskiem więc dla dużego obszaru kultury raczej marginesowym. Co zatem skłania nas do zajmowania się tym fenomenem na łamach pisma kierującego zazwyczaj swe zainteresowania ku problemom usytuowanym w centrum tego obszaru? Otóż gry fabularne przyciągają uwagę obserwatora swoją wyraźną ambiwalencją: są pochodną kultury masowej, a zarazem tworzą w niej enklawę elitaryzmu, przystają dobrze do współczesności, a jednocześnie odwołują się do kulturowych archaizmów. Zjawiska takie często bywają zwykłą ekstrawagancją pozbawioną większego znaczenia; zdarza się jednak, że w nich właśnie ujawniają się w mało nośnej formie tendencje zapowiadające przemiany w szerokim polu kultury.

Gry fabularne wchodzą w oczywisty związek z kulturą masową i w jakiejś mierze tworzą jej część, ponieważ odwołują się jawnie do jej treści: korzystają z zasobu jej tekstów i zwrotnie zasób ten powiększają, jako że wyprodukowane na ich użytek scenariusze zasilają niekiedy funkcjonujące potem w masowym obiegu powieści. Zarówno sama fantasy, będąca głównym źródłem budulca dla światów RPG, jak i rozmaite występujące w nich formy gotycyzmu, powieść sensacyjna i przygodowa, science fiction i western – wszystko to należy do kultury masowej, jest w niej aktualizowane i przetwarzane. RPG wyłamuje się jednak z tej kultury ze względu na sposób, w jaki gracze posługują się pochodzącym z jej pola materiałem. Sposób ten odbiega od zwykłych zasad uczestnictwa w kulturze masowej, ma bowiem charakter nie bierny, lecz czynny, a gracze nie są jedynie konsumentami, ale także producentami opowiadań i ich wykonawcami. Ich twórcze działania są wprawdzie znacznie ograniczone przez stereotypowość świata gry i rządzące nim reguły (dzięki temu gra może być właśnie grą), ale ich fabularno-narracyjna inwencja ma szerokie pole do popisu. Gracz przypomina więc nieco twórcę ludowego również posługującego się materiałem skonwencjonalizowanym i skanonizowanym, znajdującego wszakże miejsce i sposób dla wyrażenia swej twórczej indywidualności. Można więc uznać gracza za figurę pośrednią między użytkownikiem a twórcą, za kogoś w rodzaju Lévi-Straussowskiego majsterkowicza, który jednak dysponować musi dość określonymi umiejętnościami: doświadczeniem literackim, żywą wyobraźnią fabularną, kompetencją narracyjną, a nawet talentem aktorskim. Wymóg ten sprawia, że RPG są rozrywką elitarną – jak brydż, szachy czy te rodzaje sportów, które wymagają specjalnych kwalifikacji. Stąd gry fabularne, choć wyrastają z kultury masowej, lepiej mieszczą się w jej formach nazywanych dziś pomasowymi, jako że społeczny adres tych gier jest stosunkowo wąski, a odbiorcy/uczestnicy wyspecjalizowani.

Warto też zwrócić uwagę, że ten rodzaj twórczych działań, jakich wymagają RPG, odnosić można nie tylko do folkloru; za majsterkowicza uważa się w postmodernizmie każdego twórcę, każdy bowiem przetwarza jedynie zastany materiał. Jak dla Freuda dziecko i pisarz byli figurami analogicznymi, bo

oboje oddawali się bezkarnie fantazjowaniu – dziecko w zabawie, pisarz w akcie twórczym, tak dla współczesnej świadomości gracz i pisarz stanowią bliźniacze wcielenia tej samej kondycji pisania, które zawsze już jest grą. Jedno z tych wcieleń uchodzi za pierwotne, drugie zaś należy do wtórnego obiegu zabawy, nie da się jednak między nimi przeprowadzić radykalnego rozróżnienia w chwili, gdy sama sztuka traci swoje dystynkcje.

Gry fabularne mają też inne cechy, które wzbudzają zainteresowanie obserwatora, aktywizują bowiem w nowej sytuacji pewne struktury dziś archaiczne, co bywa niekiedy sygnałem kulturowej zmiany.

Po pierwsze, RPG oparte są na formie kontaktu bezpośredniego, czyli na współobecności w czasie i przestrzeni, co właściwe jest wszelkiej zabawie, grom towarzyskim, zawodom sportowym itd. Nie byłoby w tym nic wartego uwagi, gdyby nie fakt, że współczesna kultura w swym nurcie głównym zmierza akurat w przeciwnym kierunku: do stopniowego ograniczania tych właśnie form kontaktu i zastępowania ich relacją zapośredniczoną, polegającą na czasowo-przestrzennym rozsunięciu i osłabieniu namacalności. Jeśli wierzyć filozofom, nasz paradygmat kultury osadzony jest nie na obecności a na nieobecności. Od pisma począwszy a skończywszy na transakcjach bankowych dokonywanych niewidzialnymi pieniędzmi, internetowych forach, gdzie wymieniają poglądy nieznani sobie ludzie, sklepach, w których robi się zakupy, nie biorąc towarów do ręki, czy grach komputerowych rozgrywanych z bezcielesnym partnerem. Konkretność więc sytuacji, jaką zakładają i którą wymuszają RPG, jest cofnięciem się ku tradycji głębokiej, do rozrywki zbiorowej wymagającej nie tylko wspólnoty wolnego czasu, ale i wspólnoty miejsca oraz cielesnej współobecności.

Po drugie, RPG reaktywują równie archaiczną oralność, która w pierwotnej swej postaci zanikła w kulturze lub została zastąpiona przez formy oralności, by tak rzec, piśmiennej, kształtowanej wtórnie przez wypowiedź pisaną. Oczywiście, i w grach fabularnych mamy do czynienia z podobnym zjawiskiem, bo i tutaj wypowiedź ustna – tworzona wspólnie opowieść – naśladuje formy pisane i budowana jest na ich wzór: odwołuje się do narracji powieściowej, powieściowego lub filmowego dialogu. Ta oralność jednak, jakkolwiek wtórna, ma tu charakter obligatoryjny i ten powrót przez pismo do mowy wydaje się czymś wysoce symptomatycznym.

Po trzecie, gracze fabularni tworzą grupy względnie stabilne, postaci bowiem, które prowadzą, nie są bohaterami jednokrotnego użytku, lecz rozwijają się z przygody na przygodę, nabierają wymiernego w punktach doświadczenia, uzyskują nowe sprawności. To także przeciwne jest duchowi czasu, który częściej rozprasza, niż skupia, waloryzuje raczej krótkotrwałe konfiguracje niż długotrwałe związki. W tym punkcie gry fabularne różnią się także od aranżowanych przez kulturę masową spektakli zbiorowej twórczości, polegających na dokańczaniu powieści, bądź kontynuowaniu jej rozpoczętych wątków. Nie tylko dlatego, że nad każdą grą fabularną czuwa Mistrz Gry wyposażony w autorskie kompetencje; także z tego względu, że gracz prowadzący postać jest zobowiązany do konsekwencji w jej kształtowaniu, musi uznać jej zalety i pogodzić się z narzuconymi jej ograniczeniami, czyli przyjąć fatum jej charakteru wyznaczonego przez rzuty kostką, co w specyficzny sposób wiąże go z postacią.

Po czwarte wreszcie, w grach fabularnych zyskuje niezwykle wyrazistą postać realizm narracji, polegający niekoniecznie na podobieństwie do rzeczywistości lecz na symulowaniu jej gęstości. Świat gier fabularnych jest zaprojektowany w szczegółach i szczelnie wypełniony realiami, a podręczniki do gier zawierają skrupulatnie sporządzane ich encyklopedie: informują o florze i faunie, o klimacie, ukształtowaniu terenu, o obyczajach, strojach, nade wszystko zaś o sposobach walki i typach używanej broni. Detale te są niezwykle istotne, od ich znajomości bowiem może zależeć życie bohatera. W ten sposób jednak, przy użyciu fantastycznych nierzadko światów, zostaje uaktywniony zmysł epicki, który wysoka kultura modernistyczna nastawiona na treści symboliczne lub abstrakcyjne raczej stępiała, niż wyostrzała. Jest to znowu przesunięcie symptomatyczne, polegające na nawiązaniu – w tym jedynie wąskim paśmie – do tradycyjnego, dziewiętnastowiecznego realizmu i jego deskrypcyjnej utopii. Pociąga to za sobą inne, nieoczekiwane zjawisko, jakim jest przywrócenie wartości temu typowi wiedzy, który stopniowo przestaje wzbudzać podziw i szacunek, zwłaszcza u ludzi młodych, a który do niedawna cechował człowieka wykształconego i kulturalnego: wiedzy erudycyjnej. Człowiek-erudyta dysponował ogromną ilością niepraktycznych wiadomości – znał się na starej broni, dawnym malarstwie, szlachetnych kamieniach, na drzewach, ptakach, egzotycznych kulturach, na średniowiecznych strojach. Ten ideał erudycyjny, podobnie jak kultura humanistyczna, o której wygasaniu pisze Iser, został wyparty przez wykształcenie praktyczne i wiedzę specjalistyczną. I trudno oprzeć się wrażeniu, że dziś tamtemu ideałowi hołdują jedynie anonimowi rozwiązywacze krzyżówek i pocący się w blasku jupiterów uczestnicy teleturniejów. Gry fabularne w swoim wąskim zakresie ideał ów restytuują przez odwołanie się do konkretnego czasu historycznego (średniowiecze w grach opartych na świecie miecza i czarów) czy egzotycznej kultury (Japonia), a nawet, by tak rzec, podgrzewają go ze względu na fabularne napięcie i sytuację rywalizacji. Gracze, a przede wszystkim Mistrzowie Gry, muszą umieć skompletować w miarę szczegółowe encyklopedie tematyczne, których zawartość nie tylko ważna jest dla prowadzenia rozgrywki, ale też wzmacnia pozycję gracza w grupie, jak niegdyś wykształcenie określało pozycję człowieka w społeczeństwie.

Wydaje się więc, że warto, pozostając w zgodzie z duchem czasu, choć niekoniecznie pod jego presją, uwzględnić w rozważaniach nad kulturą marginalne jak dotąd zjawisko gier fabularnych, bo kto wie, czy nie da się w nich dojrzeć – w postaci przemieszczonej lub w pomniejszonej skali – zjawisk dla kultury tej istotniejszych, niż mogłoby się to na pierwszy rzut oka wydawać.

Teresa Walas

TERESA WALAS historyk i teoretyk literatury, pracuje w Instytucie Polonistyki UJ. Ostatnio wydała *Zrozumieć swój czas* (2003).

Kamera skura & Kunst-Fu, *Superstart,* 2003, instalacja, technika mieszana, objekt, video, projekcja. Pawilon czeski i słowacki, komisarz: Michał Koleček. 50. Biennale Sztuki w Wenecji, 2003 *Reprodukcja* Materiały prasowe

Tomasz Z. Majkowski,
Maciej Sabat

GRY FABULARNE W PYTANIACH I ODPOWIEDZIACH

1. Co to jest RPG?

RPG to skrót od *Role Playing Games*, tłumaczony na język polski jako „gry fabularne". Istotą gier fabularnych jest odgrywanie postaci w wymyślonym i prezentowanym przez Mistrza Gry→ świecie→, którego zarysy zawarte są w scenariuszu. Fikcyjni bohaterowie→ kreowani przez graczy wdają się tam w wyobrażone przygody→, regulowane wszakże za pomocą pewnych zasad, określanych mianem mechaniki→. Przygoda jest realizacją obmyślonego przez Mistrza Gry scenariusza→ i odbywa się podczas jedej lub więcej sesji→. Ograniczeniem swobody postępowania graczy są jednak nie tylko wymogi scenariusza, lecz również konstrukcja mechaniki (szczególnie statystyki→ postaci) oraz świata, składające się na system→ rozgrywki. Celem RPG jest, przede wszystkim, dobra zabawa.

2. Kto to jest Mistrz Gry?

Mistrz Gry jest osobą prowadzącą grę. Jego główne zadania to wymyślenie fabuły scenariusza→, poprowadzenie sesji→, dbanie o zgodność z mechaniką gry→ i ogólnymi prawami, jakimi rządzi się świat gry→, a zatem o to, by poczynania graczy→ mieściły się w obrębie dostępnych w granicach fikcyjnej rzeczywistości gry możliwości (jeśli bowiem uniwersum przypominać ma, dajmy na to, Śródziemie z powieści Tolkiena, bohaterowie nie mogą wyposażyć się w nieistniejącą w jego obrębie broń palną), a zachodzące wydarzenia pozostawały w zgodzie z zawartym w podręczniku kanonem. Mistrz Gry zajmuje się również prowadzeniem Bohaterów Niezależnych→, kontrolowaniem poczynań postaci oraz opisem reakcji świata gry na deklaracje graczy (jeśli ci zechcą, na przykład, wyważyć drzwi, do kompetencji Mistrza Gry nie należy tylko zadecydowanie, czy zamek puścił, lecz również opis całej sytuacji).

Mistrz Gry odznaczać się powinien elokwencją, pomysłowością i dobrą pamięcią, choć w gruncie rzeczy nie są one obowiązkowe – najważniejszą jego cechą

pozostaje bowiem chęć prowadzenia przygód→. Aby zostać Mistrzem Gry, wystarczy zacząć prowadzić grę fabularną – wbrew pojawiającym się niekiedy przypuszczeniom, tytuł ten przysługuje konkretnemu uczestnikowi zabawy tylko na czas sesji, dla odróżnienia od graczy prowadzących swoje postaci, i nie przenosi się na relacje poza obrębem gry.

Niektóre systemy→ nadają Mistrzowi Gry specyficzną nazwę, bądź to celem odróżnienia się od produktów konkurencji, bądź podkreślenia specyfiki gry. Stąd, o ile powyższy termin jest nazwą uniwersalną i powszechnie zrozumiałą, na kartach niektórych podręczników Mistrz Gry nazywany bywa Narratorem, Bajarzem, Strażnikiem Tajemnic lub Szeryfem czy Starostą Gry.

3. Co robią pozostali gracze?

Gracze mają za zadanie jak najlepiej wczuć się w swoje postaci i jak najlepiej je odegrać. Powinni dążyć przy tym do rozwiązania problemów, jakie stawia przed nimi Mistrz Gry→. Bohaterowie→, których poczynaniami kierują, dążą najczęściej do tego, aby przeżyć (akcja przygód obfituje w sytuacje niebezpieczne), zdobyć skarby, sławę, doświadczenie itp. – oraz zrealizować główne cele scenariusza, na przykład uwolnić osobę, której uwolnienie im polecono, lub zniszczyć pierścień, który zniszczyć należy. Gracze powinni działać razem, ich postaci tworzą wówczas drużynę.

Analizując rzecz od strony praktycznej – gracze, wraz z Mistrzem Gry→, opowiadają sobie historię, z tym, że ich kompetencje narracyjne ograniczają się do deklaracji postępowania jednej tylko, prowadzonej przez siebie, postaci. Deklaracje wypowiadane są spontanicznie, bez wcześniejszej konsultacji z prowadzącym, jako reakcja na wydarzenia scenariusza→ oraz realizacja własnych pomysłów, zawsze w pierwszej osobie. Gdy Bohater Gracza→ wypowiada jakąś kwestię, gracz powinien wygłosić ją w stosowny dla swojej postaci sposób.

4. Kim są bohaterowie?

Bohaterowie gier fabularnych to ogół postaci, które funkcjonują w obrębie opowieści. Podzielić ich można przede wszystkim na Bohaterów Graczy (BG) oraz Bohaterów Niezależnych (BN). W obrębie pierwszej kategorii znajdują się postaci, w które wcielają się gracze – każdy z uczestników zabawy, wyjąwszy Mistrza Gry→, podczas sesji→ kieruje poczynaniami jednego Bohatera, którego tożsamość i kompetencje ustalone zostają przed rozgrywką w obecności prowadzącego. Bohater Gracza bierze udział w kolejnych fabułach, zdobywając doświadczenie i zwiększając swoje możliwości.

Oczywiście, jeden gracz posiadać może wielu Bohaterów, jeśli bierze udział w rozgrywkach u różnych Mistrzów Gry lub bawi się kilkoma systemami (postaci przeznaczonych do konkretnej gry nie można zwykle przenosić w inne realia). Śmierć lub odejście bohatera nie oznacza dla grającego konieczności rezygnacji z zabawy – zwykle tworzy wówczas nową postać. Grupa Bohaterów Graczy, zrzeszająca zwykle postaci wszystkich uczestników rozgrywki (znów, poza Mistrzem Gry), nosi nazwę drużyny.

Bohaterowie Niezależni (spotyka się niekiedy ich angielską nazwę, *Non-Player*

Character, czyli NPC), to postaci pozostające pod kontrolą Mistrza Gry, mieszkańcy świata, w którym BG przeżywają swoje przygody, od prostych włóczęgów po potężnych władców. Gdy BN wchodzi w interakcje z drużyną, zadaniem Mistrza Gry jest odegrać go, jak najlepiej potrafi.

Pod względem funkcjonalnym Bohaterowie Niezależni dzielą się na sojuszników drużyny, postaci względem niej neutralne oraz jej przeciwników, choć funkcja konkretnego bohatera ulegać może zmianie – zaatakowany sojusznik stanie się przeciwnikiem. Do tej ostatniej kategorii zalicza się również potwory, których jedyną zwykle funkcją jest walka z drużyną.

Reprodukcja Album © Alderac Entertainment Group, © Wolf Fang C. H.

Rysunek **Chris Dornaus**

5. Czym jest scenariusz?

Scenariusz to plan wydarzeń, w które uwikłani zostaną bohaterowie. Może być zapisany w formie opowiadania, planu zdarzeń lub scenopisu. W tej ostatniej postaci często pojawiają się opisy Bohaterów Niezależnych, ich statystyki→, ilustracje, mapki a także fragmenty tekstu, które można odczytać graczom. Realizacja scenariusza nie jest celem gry, zaplanowane zdarzenia stanowią jednak oś wypadków. Scenariusz szczególnie obszerny, lub grupę scenariuszy prezentującą kolejne etapy realizacji jednego celu, nazywamy kampanią.

6. Czym jest przygoda?

Jeśli scenariusz→ jest planem zdarzeń, przygoda to jego realizacja – ciąg wypadków, do których dochodzi podczas sesji→. Na przygodę składają się wszystkie zajścia, jakie mają miejsce w świecie gry, niezależnie od tego, czy zostały wcześniej zaplanowane, czy nie. Przygoda nie jest jednak tożsama z sesją – termin ten dotyczy przebiegu fabuły, stąd jedna przygoda ciągnąć się może przez kilka spotkań od rozpoczęcia akcji do jej rozwiązania.

7. Czym jest sesja?

Sesja to jednorazowe spotkanie graczy – rozgrywka. Podczas jednej, kilkugodzinnej zazwyczaj, sesji realizowany jest maksymalnie jeden scenariusz→ i choć niekiedy ukończenie scenariusza wymaga kilku sesji, nie zdarza się, by podczas jednego spotkania rozgrywano kilka scenariuszy.

8. Czym jest świat gry?

Bohaterowie gier fabularnych przeżywają swoje przygody w konkretnych, fikcyjnych światach, opisanych na kartach systemów→. Opis taki jest możliwie

szczegółowy – obejmuje geografię, historię, kulturę, przyrodę, politykę i wszelkie atrybuty fikcyjnych krain, tworząc platformę porozumienia dla wszystkich uczestników zabawy. Światy tworzy się z dbałością o wewnętrzną spójność, zwykle więc wszystkie zmyślone krainy zbudowane są w oparciu o jedną konwencję, najczęściej fantasy (choć trafiają się gry science fiction, sensacyjne, zgodne z poetyką westernu, opowieści szpiegowskiej czy płaszcza i szpady). Niektóre gry rezygnują z konstruowania fikcyjnej rzeczywistości i osadzone zostają w realiach historycznych.

9. Co to jest mechanika?

Mechanika to zbiór zasad, do których grający sięgają, gdy przychodzi do rozstrzygnięcia sytuacji spornej – zazwyczaj reguluje możliwości Bohaterów Graczy→ i umożliwia weryfikację ich poczynań dzięki przeprowadzaniu odpowiednich testów (polegających zwykle na rzutach kośćmi). Większość gier posiada specyficzne mechaniki, napisane specjalnie na ich potrzeby, choć zdarzają się serie produktów wykorzystujących te same zasady.

Choć mechanika umożliwia bezstronną i obiektywną weryfikację poczynań postaci graczy, stanowi narzędzie w rękach Mistrza Gry, który, jeśli chce, może zasady zmieniać i naginać, tak jednak, by nie zdezorientować graczy (stąd o większości zmian informuje się grających przed sesją→).

10. Co to są statystyki?

Statystyki postaci to liczbowe odzwierciedlenie jej możliwości, sprawności manualnej, intelektualnej, refleksu, umiejętności walki itp. Losuje się je w trakcie tworzenia postaci, ewentualnie ustala z Mistrzem Gry. Wynikają z mechaniki→ gry.

11. Co to jest system?

Systemem nazywamy kompletną grę fabularną – a zatem taką, która posiada swój świat→ i mechanikę→ (choć czasem terminu tego używa się wyłącznie na określenie zbioru zasad). System opisany jest w serii książek – najważniejsza jej część to podstawowy podręcznik do gry, liczący zazwyczaj około 200 stron, zawierający informacje niezbędne do pełnego uczestnictwa w zabawie. Pozostałe publikacje to dodatki, czyli gotowe scenariusze→, rozszerzenia zasad oraz informacje uszczegóławiające świat. Ich użycie nie jest obowiązkowe – zdarza się nawet, że niezadowoleni z zawartości dodatku Mistrzowie Gry kompletnie ignorują jego treść i nie pozwalają posługiwać się nią podczas rozgrywki.

Podręczników szukać należy w dużych sieciach księgarskich oraz specjalistycznych sklepach. Najpopularniejsze w Polsce systemy to *Warhammer*, *D&D*, *Cyberpunk*, *Wampir: Maskarada* czy *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*.

12. Kto wygrywa?

Gra fabularna nie polega na rywalizacji i choć podczas rozgrywki bohaterowie stają niejednokrotnie przed rozmaitymi wyzwaniami, celem kreującego ją Mistrza Gry→ jest urozmaicenie zabawy, a nie pokonanie pozostałych graczy. Słowo „gra" oznacza więc tutaj raczej zabawę niż rywalizację.

Reprodukcja Album © 2002, 2003 Wizards of the Coast © Isa sp. z oo

13. Czy gracze w RPG wchodzą w kontakt z ciemnymi siłami?

Pomówienia graczy o okultyzm, czy wręcz satanizm, wynikają z faktu, że spotkania miłośników gier fabularnych odbywają się często przy świecach i muzyce, co ma im pomóc w przeniesieniu się do świata wyobraźni. Podręczniki do gier fabularnych obfitują, owszem, w opisy czarów, potworów, a nawet fikcyjnych bóstw, którym oddają cześć bohaterowie→ w obrębie świata→ gry, wszystko to jednak jest wyłącznie tworem wyobraźni. Pomawianie miłośników gier fabularnych o okultyzm jest więc równie absurdalne, jak palenie na stosach powieści o przygodach Harry'ego Pottera.

14. Czy gry RPG prowadzą do zaburzeń osobowości?

Fakt wcielania się podczas gry w rozmaite postaci wydaje się sugerować, iż gracze zatracić mogą poczucie rzeczywistości i w pełni utożsamić się z wykreowanymi bohaterami→. Jeśli jednak zdarzyły się takie przypadki – o czym, skądinąd, nic nam nie wiadomo – wynikają raczej z niezależnych od gry zaburzeń chorobowych u poszkodowanych niż z istoty zabawy. Umiejętność rozróżniania między postacią a graczem, jest warunkiem koniecznym dobrej zabawy podczas sesji→ i nigdy nie dochodzi w tym względzie do zaburzeń. Kreowanie bohaterów jest równie niebezpieczne, jak gra sceniczna.

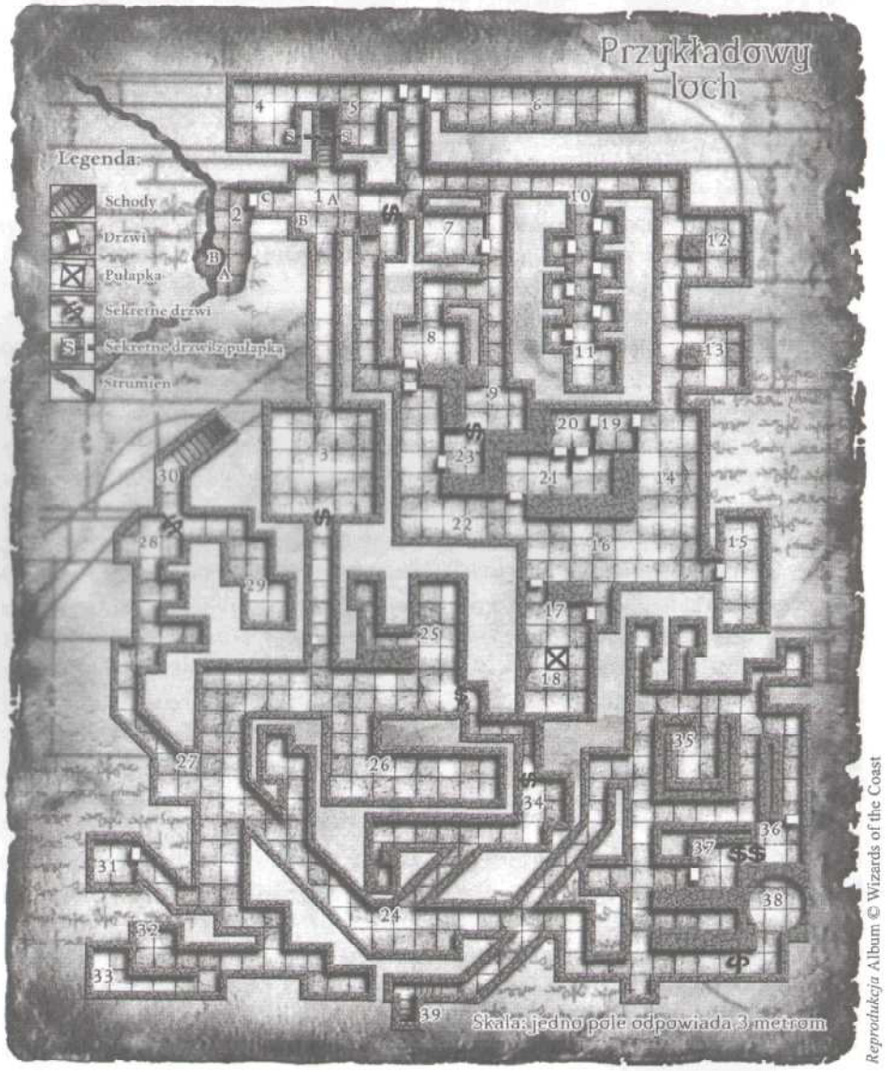
15. Czy RPG uzależnia?

Na to pytanie odpowiedzieć trzeba, niestety, twierdząco – gry fabularne uzależniają, podobnie jak telewizja, Internet, solarium czy jogging. W gruncie rzeczy każda aktywność, w której nie zna się umiaru, prowadzi do uzależnienia, a RPG nie jest w tym względzie szczególnie niebezpieczna – z całą pewnością nie znajduje się w tej samej grupie co narkotyki, papierosy czy alkohol.

Tomasz Z. Majkowski
Maciej Sabat

TOMASZ Z. MAJKOWSKI doktorant polonistyki UJ, bada związki międzytekstowe i literaturę fantasy. Od wielu lat gracz, Mistrz Gry, organizator zlotów miłośników fantastyki. Tłumacz i autor tekstów związanych z grami fabularnymi, publikowanych w magazynach branżowych.

Maciej Sabat
KRÓTKA HISTORIA GIER FABULARNYCH



Reprodukcja Album © Wizards of the Coast

Początek historii gier fabularnych sięga roku 1971, kiedy to Gary Gygax i J. Perren stworzyli *Chainmail*, pierwszą grę strategiczną, w której występują rasy fantastyczne – na przykład krasnoludy czy elfy – oraz magia. Sukces *Chainmail* sprawił, że pojawiło się wiele naśladujących ją produktów, Gary Gygax eksperymentował zaś z grami dalej i w roku 1974 wraz z Davem Arnesonem wydał pierwszą grę fabularną, zatytułowaną *Dungeons & Dragons* (*D&D*). Choć nowa gra wiele pomysłów zaczerpnęła z *Chainmail*, odeszła jednak od mechanizmów gry strategicznej. Pierwsze wydanie *D&D* posiadało pewne niedociągnięcia, a akcja nie została osadzona w żadnym konkretnym świecie – dopiero w następnych wydaniach Arneson stworzył opis krainy Blackmoor. Stopniowo eliminowano też kolejne błędy.

Firma Tactical Study Rules (TSR) Garego Gygaxa, która początkowo miała się zajmować dalszym rozwojem *Chainmail*, stała się zatem kuźnią RPG.

Od tego momentu na świecie ukazała się niezliczona ilość gier fabularnych o wszelkiej możliwej tematyce. Popularność RPG zaczęła oddziaływać również na inne media: powstawać zaczęły powieści i opowiadania, komiksy, filmy i seriale, których akcja rozgrywa się w światach stworzonych na potrzeby gier fabularnych. Pojawiły się też czasopisma dla grających oraz gry komputerowe osadzone w światach typowo RPG-owych.

Tymczasem, w roku 1986 w Wielkiej Brytanii, nakładem Games Workshop ukazał się najważniejszy bodajże dla polskich graczy system – utrzymany w konwencji dark fantasy *Warhammer Fantasy Roleplay* (*WFRP*). Będzie on pierwszą (1995) wydaną po polsku grą RPG, i dzięki niemu właśnie rozrywka ta zyska popularność i u nas.

Kolejną ważną dla rozwoju gier fabularnych datą jest rok 1991. Mark Rein-Hagen skorzystał wówczas z fali wielkiego zainteresowania grozą, horrorem i z faktu pojawienia się nowej subkultury: gothic-punku, tworząc w wydawnictwie White Wolf grę *Wampir: Maskarada*. Podręcznik ten prezentował nowe podejście do RPG, zasady zeszły tu bowiem na dalszy plan, eksponowano głównie narrację i fabułę przygód. Mechanika *Wampira* jest uproszczona, uwaga koncentruje się na opowieści i emocjach postaci, w które wcielają się gracze. Choć można z tym polemizować, przyjmuje się zazwyczaj, że pierwsza edycja *Wampira: Maskarady* była pierwszym systemem narracyjnym, zakładającym, że mechanikę gry stosować należy tylko, jeśli nie koliduje z fabułą.

Globalna poprawa koniunktury przyniosła w roku 2000 trzecią edycję gry *Dungeons & Dragons* (*D&D3ED*). Gry fabularne stały się dzięki niej dochodowym biznesem, a ich odbiorcy – doskonałą klientelą. Polskie wydanie *D&D3ed* zaniosło RPG pod strzechy, nakład podręcznika podstawowego przekroczył bowiem grubo pięć tysięcy egzemplarzy.

Przed pojawieniem się w Polsce klasycznych gier RPG na naszym rynku królowały tzw. gry paragrafowe – książki, w których rozwój akcji zależał od wyborów podjętych przez czytającego. Pierwszą taką grą na naszym rynku był *Dreszcz* Jacka Ciesielskiego, później pojawiły się kolejne: *Wehikuł Czasu* wyda-

wany przez Alfę i *Wojownik autostrady* Wydawnictwa Amber.

Równolegle, za sprawą wydawnictw Encore i Sfera, pojawiać się zaczęły rozmaite gry towarzyskie i planszowe, wzrosło też zainteresowanie klasycznymi grami strategicznymi, wśród których warto wspomnieć choćby o inspirowanej *Władcą Pierścieni* Tolkiena *Bitwie na Polach Pellenoru*. Niektóre z ówczesnych gier planszowych zawierały więcej elementów łączących je z RPG – wśród najważniejszych tytułów wymienić należy *Labirynt Śmierci* (utrzymany w konwencji zbliżonej do pierwszego wydania *D&D*), w którym gracze walczyli z przeciwnikami w losowo tworzonym labiryncie, czy *Odkrywcy Nowych Światów*, łączący w sobie elementy gry paragrafowej i strategicznej. Największą popularność zdobyła wydana przez Sferę gra planszowa na licencji Games Workshop *Magia i Miecz* (tyt. oryg. *Talisman*). Doczekała się ona kilku rozszerzeń – większość z nich była już polskiego autorstwa.

RPG trafiło do Polski w latach osiemdziesiątych – w tygodniku „Razem" ukazywał się wówczas cyklu artykułów Jacka Ciesielskiego, traktujących o *role-playing*. Aby możliwie wiernie oddać charakter nieznanej w Polsce rozrywki, Ciesielski stworzył używaną do dziś nazwę „gry fabularne".

W roku 1990 na łamach „Fenixa" ukazał się prosty polski system RPG autorstwa Andrzeja Sapkowskiego – *Oko Yrrhedesa*. Jego rozbudowaną wersję wydało w 1995 roku w wersji książkowej Wydawnictwo MAG.

Wkrótce pojawiły się też pisma branżowe – w 1993 roku ukazał się pierwszy numer „Magii i Miecza", magazynu początkowo poświęconego grom planszowym, strategicznym i fabularnym, z czasem jednak koncentrującego się wyłącznie na RPG. Pierwszym redaktorem naczelnym „MiM"-a został Darosław J. Toruń. Na łamach czasopisma ukazywały się wówczas w odcinkach zasady polskiego RPG – *Kryształów Czasu* autorstwa Artura Szyndlera.

Rok później do „MiM"-a dołączył „Złoty Smok", który po sześciu miesiącach zniknął z rynku. Pojawiało się też kilka mniejszych pism – „Talizman", „Nowy Talizman" i „Łowca Wyobraźni". W 1999 roku ukazywać się zaczął „Portal", dwumiesięcznik wydawany przez wydawnictwo o takiej samej nazwie. Trzy lata później Portal dołączył do swojej oferty miesięcznik „Gwiezdny Pirat". W tym jednak czasie wszyscy odczuwać zaczęli skutki recesji, po wydaniu 103 numerów zniknęła z rynku „Magia i Miecz", kilka miesięcy później „Portal". Piąty numer „Gwiezdnego Pirata" ma ukazać się po wakacjach – z kilkumiesięcznym opóźnieniem.

Pierwszą grą fabularną, która doczekała się w Polsce wydania podręcznikowego był brytyjski *Warhammer Fantasy Roleplay* (*WFRP*). W ślad za nim poszło książkowe wydanie *Oka Yrrhedesa* i kolejne zachodnie produkty, m.in. *Cyberpunk 2020* i *Zew Cthulhu*. Pojawiły się także kolejne dwa polskie systemy: *Aphalon* i *Zły Cień* – pierwszy cieszył się lokalną popularnością, drugi zaś okazał się całkowitym fiaskiem. Porażką zakończyła się także podjęta przez specjalizujące się w komiksach wydawnictwo TM-Semic próba wydania polskiej wersji drugiej edycji najpopularniejszego na

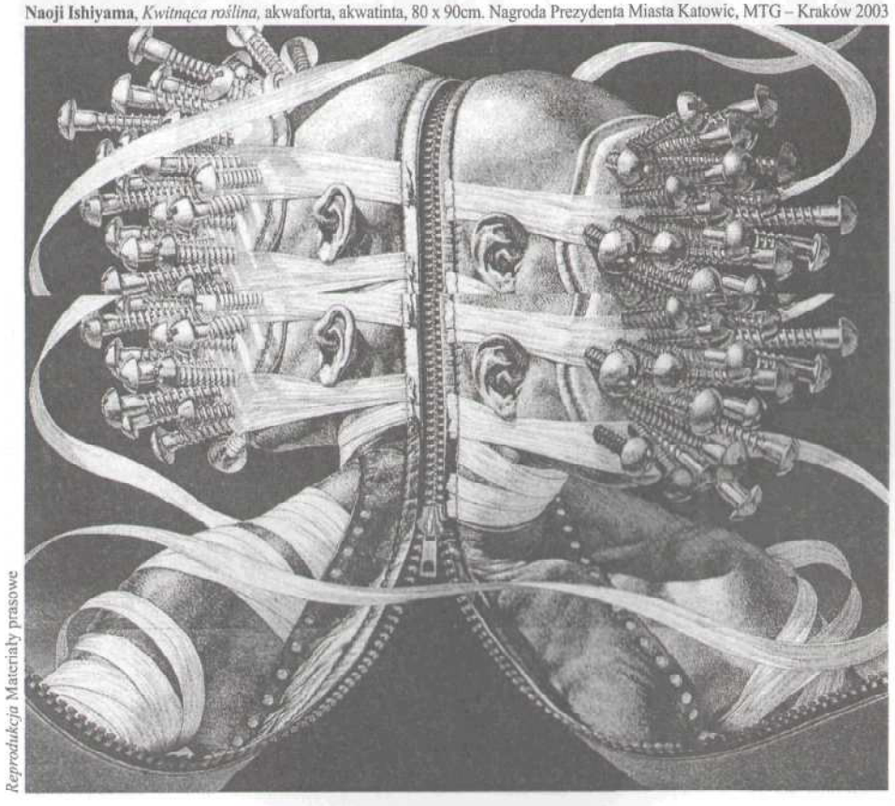
świecie systemu – *AD&D*. Niestety, fatalna jakość tłumaczenia zniechęciła graczy do kupowania polskich podręczników – ci, którzy znali ten system, pozostali przy książkach sprowadzanych z Zachodu (niejednokrotnie na zamówienie) przez księgarnie i sklepy z grami.

W roku 1997 nakładem Wydawnictwa Mag ukazał się podręcznik do pierwszej całkowicie polskiej gry fabularnej. *Dzikie Pola*, gra osadzona w realiach XVII-wiecznej Polski, wzbogaconych o elementy folkloru, napisana została przez Jacka Komudę, Macieja Jurewicza i Marcina Baryłkę. W 2001 roku wydany zostaje kolejny ważny, polski system RPG – *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*. Ubiegły rok przyniósł polską edycję *Dungeons and Dragons 3ed.*, wydaną przez Wydawnictwo ISA. Rynek RPG w Polsce ponownie nabierać zaczyna rozpędu, ilość wydanych po polsku systemów oscyluje w okolicach trzydziestu, wydawane są liczne dodatki, gry karciane, bitewne i komputerowe RPG.

Maciej Sabat

Większość danych pochodzi z serwisu http://www.lauda.net.pl/.

Naoji Ishiyama, *Kwitnąca roślina*, akwaforta, akwatinta, 80 x 90cm. Nagroda Prezydenta Miasta Katowic, MTG – Kraków 2003



Reprodukcja Materiały prasowe

Reprodukcja Album © 1991, 1992, 1993, 1995, 1998 CHAOSIUM INC.

Tomasz Z. Majkowski

GRY FABULARNE A INNE TEKSTY KULTURY

Gry fabularne są rodzajem rozrywki stosunkowo nowym, liczącym trzydzieści lat zaledwie i, choć trudno w ich przypadku mówić o nadmiernej popularności, mają jednak grupę swoich wiernych fanów i wciąż zdobywają nowych zwolenników. Zasada zabawy wydaje się specyficzna dla tego rodzaju gier i nie posiada bezpośrednich historycznych odpowiedników, można więc postawić hipotezę, iż gry fabularne są zjawiskiem niepowtarzalnym i szczególnym, a przy tym względnie trwałym, nie przepadły bowiem bez śladu jak wiele sezonowych mód.

Wyrósłszy na bardzo konkretnym podłożu, gry RPG adresowane są głównie do specyficznej grupy odbiorców – przede wszystkim do miłośników fantastyki. W panoramie kultury popularnej zajmują zatem miejsce obok innych kierowanych do nich produktów. Wydaje się jednak, że odwołują się i czerpią także z innych zjawisk i tradycji niż tasiemcowe seriale, tak telewizyjne, jak powieściowe, czy plastikowe figurki bohaterów tychże[1]. Warto się więc przyjrzeć, choćby pobieżnie, jaką pozycję zajmują gry fabularnych wobec dotychczasowych zjawisk kultury i jej mediów.

Gry fabularne a gry strategiczne

Wobec wyraźnego powinowactwa gier fabularnych z literaturą czy sztuką sceniczną wskazanie na gry strategiczne może wydawać się mało przekonujące, niemniej to one właśnie leżą u początków RPG, a pewne mechanizmy, na których najnowocześniejsze nawet systemy się opierają, z nich wprost się wywodzą. Gry strategiczne, pierwotnie stosowane do szkolenia kadry oficerskiej, następnie zaś upowszechnione jako forma rozgrywki, już w swoich najprostszych, wyjściowych formach zawierały pierwiastki zapowiadające ich ewolucję w stronę gier fabularnych, obejmując bowiem komendę nad wojskami w symulacji konkretnej, historycznej bitwy, kadet wcielał się niejako w historycznego wodza – Napoleona czy Cezara.

Zmiana perspektywy związana z przejściem od gier strategicznych do fabularnych była zatem w istocie bardzo

prosta. Twórcy *Dungeons & Dragons* odrzucili poziom strategiczny właśnie, czyli symulację działań jednostek wojskowych na polu walki, na rzecz taktycznego ujęcia poczynań jednostki w potyczce. Sztywne reguły, określające możliwe posunięcia konieczne podczas odtwarzania bitew, okazały się wówczas zbędne – można je było zastąpić ustną deklaracją. Ta zaś dotyczyć mogła działania dowolnego rodzaju, na poziomie potyczki przestają bowiem obowiązywać reguły wojny: pojedynczy żołnierz może sypnąć przeciwnikowi piaskiem w oczy, który to manewr nie ma zastosowania w przypadku dywizji.

Zasady pierwszych gier fabularnych obejmowały właściwie wyłącznie walkę rozgrywaną na poziomie taktycznym, przy użyciu figurek i na podzielonej na pola planszy. Walka też była zasadniczą treścią ówczesnych rozgrywek, nagroda zaś za jej prowadzenie polegała na zwiększeniu kompetencji bojowych postaci. Fabuła, narracja i odgrywanie ról pełniły funkcję pomocniczą, określając rzeczy znacznie mniej istotne niż zbrojne zmaganie. Wskazywały mianowicie powody, dla których śmiałek (postać bardzo konkretna, dysponująca jasno sprecyzowanym zestawem cech) przemierza niebezpieczne regiony oraz dostarczały wiedzy o tym, co się z nim dzieje pomiędzy kolejnymi potyczkami.

Środowiskiem, w którym rozgrywały się przygody owych pierwszych gier fabularnych, były bliżej niesprecyzowane lochy, zaludnione przez potwory groźne i ohydne, strzegące prastarych skarbów, pierwsze zaś scenariusze ograniczały się do prezentacji mapki tego lochu z naniesionymi niebezpieczeństwami. Sceneria taka miała oczywiste zalety – Mistrz Gry wiedział znakomicie, dokąd udać się mogą bohaterowie, a prawdopodobieństwo, że zaskoczą go niezwykłym pomysłem, było w gruncie rzeczy minimalne, inwencję ich bowiem ograniczały ściany i wystrój podziemnych wnętrz.

Szybko jednak okazało się, że nawet lochy nie mogą istnieć w próżni – zdobywający skarby bohaterowie musieli przecież zyskać miejsce, w którym przehulać można zgromadzoną fortunę. Narodziły się światy, z początku zupełnie pretekstowe, z czasem jednak coraz lepiej dopracowane, a akcja przygód coraz częściej rozgrywała się na powierzchni. Tam zaś tracić zaczęły na znaczeniu sytuacje taktyczne, zyskiwać natomiast – interakcje z bohaterami niezależnymi, których funkcja fabularna nie ograniczała się do wydawania złowrogich okrzyków i do prób uśmiercenia bohaterów.

Proces ewolucji gier fabularnych zasadzał się zatem – do pewnego momentu, nim został sztucznie zaburzony – na odejściu od gry taktycznej i zmianie punktu ciężkości. Gdy stopniowo zbrojne zmagania traciły na znaczeniu, a scenariusze przestały koncentrować się na sekwencjach potyczek, eksponować zaczęto pierwiastek narracji oraz odgrywania postaci. Tzw. mechanika, czyli reguły gry, uległa analogicznej modyfikacji, przestała bowiem opisywać wyłącznie zasady trafiania przeciwnika i czynienia mu krzywdy, a zaczęła określać wyniki każdego działania bohatera i wszystkie jego kompetencje.

Dziedzictwo gier strategicznych jest jednak wciąż dla RPG istotne, reguły

walki są bowiem nieodmiennie eksponowane, a jej obecność to element dla udanej sesji właściwie nieodzowny. Logika i spójność zasad prowadzenia potyczek jest również po dziś dzień probierzem atrakcyjności gry i zarówno nadmierne komplikacje, jak uproszczenia są w tym względzie niedopuszczalne. Przywiązanie do bitewnego dziedzictwa manifestuje się również w zainteresowaniach miłośników gier fabularnych, z których znakomita większość nie pasjonuje się bynajmniej problemami narracji, fabuły czy psychologii, orientuje się natomiast doskonale w kwestiach uzbrojenia i technik walki, czy to historycznej, czy współczesnej.

Gry fabularne a literatura

Zmiana podstawowego mechanizmy rozgrywki – przeniesienie zainteresowania na element narracyjno-fabularny – upodobniła oczywiście gry RPG do literatury. Na to powinowactwo powołują się zresztą często miłośnicy tego rodzaju zabawy, próbując objaśnić jej mechanizmy[2]. Podobieństwa formalne są zresztą na tyle oczywiste, że ich wyliczanie wydaje się bezzasadne.

Literatura oddziaływała jednak na gry fabularne również w okresie dominacji elementu taktycznego – ba, wywierała nawet wpływ na gry strategiczne, z których czerpały zalążkowe formy RPG. Skoro bowiem można precyzyjnie określić tytuł i autorów pierwszej gry fabularnej (*Dungeons & Dragons*, czyli *Lochy i Smoki* Gary'ego Gygaxa i Paula Anersona), równie wyraźnie określić można grę, z której się wywodzi – jest nią *Chainmail* (*Kolczuga*) Gygaxa i Perrena, w której prowadziło się bitwy w realiach świata fantasy, a więc nie historycznych, a literackich.

Najważniejszym zatem gatunkiem, wyznaczającym związki pomiędzy literaturą a RPG, jest fantasy. Supremacja ta jest niemal całkowita; z różnych stron słychać głosy fanów, twierdzących, że „RPG bez magii to nie RPG". Niewiele jest również gier opartych o inną estetykę – kilka zaledwie tytułów science fiction, podobnie mało gier grozy; bardzo nieliczne są też powstałe głównie na przestrzeni dwóch ostatnich lat tytuły sensacyjne. I żadna z tych gier nie dorównała nigdy popularnością grom fantasy z prawdziwego zdarzenia.

Ta zastanawiająca zależność wynika z kilku czynników, z których najistotniejszym jest zapewne kwestia zwyczaju, każącego identyfikować grę fabularną z literaturą miecza i czarów; nie bez znaczenia jest jednak również skłonność miłośników tego gatunku do koncentrowania się na sposobie kreowania świata przedstawionego powieści. Gra fabularna nie może obejść się bez szczegółowo opisanej, fikcyjnej rzeczywistości, stanowiącej zaplecze dla rozgrywanych w niej scenariuszy, sama zaś konieczność stworzenia takiego uniwersum upodobnia reguły kreacji gry RPG do zasad, jakimi kieruje się fantasy. Niebanalna i ciekawie motywowana, wyraźnie różniąca się od potocznej, fikcyjna rzeczywistość jest najbardziej pożądaną przez fanów cechą powieści miecza i czarów. A skoro podręcznik gry fabularnej zawiera – poza mechaniką, rzadko stanowiącą interesującą lekturę – opis świata właśnie, o atrakcyjności danej gry decyduje zwykle owo szczególne uniwersum. Trzeba zatem czytelnika

nawykłego do rozkoszowania się fikcyjnymi światami, by docenił wysiłek twórców podręcznika.

Związki gier fabularnych z literaturą nie ograniczają się jednak do tożsamości gatunków i funkcjonują również na poziomie konkretnych utworów, przyjętą praktyką jest bowiem adaptacja tekstów literackich – oraz filmowych, komiksowych i innych – na potrzeby gry. Na poziomie najbardziej podstawowym polega ona na wypreparowaniu z dzieła informacji dotyczących świata przedstawionego i prezentacji ich w postaci quasi-encyklopedycznej na kartach podręcznika. Modyfikacją tej metody jest konstrukcja rzeczywistości, która sugeruje związek z bez trudu rozpoznawalnym pierwowzorem, nie jest on jednak zupełny, chociażby w grze *Al-Qadim*, której świat, jakkolwiek oparty na *Baśniach 1001 nocy*, jest uniwersum miecza i czarów, z własną geografią i ontologią.

Oczywiście, nie wszystkie gry fabularne oparte są o estetykę fantasy, niewiele z nich jednak rozgrywa się w realiach historycznych. Decyduje o tym pragmatyka rozgrywki: autentyczność scenerii wymuszałaby bowiem wiedzę na temat historycznych realiów, kostiumu itd., co pociągać musiałoby za sobą pogłębione studia. Wprawdzie linie podręczników do gier fabularnych zawierają szczegółowe opisy konkretnych sfer fikcyjnej rzeczywistości, ale wszystkie one mają jednak charakter propozycji, pozostawiając graczom decyzję o ich akceptacji, co w wypadku realiów historycznych byłoby nie do pomyślenia. Historia jest jednak dla twórców RPG materiałem kuszącym, stąd stosują oni często zabieg analogiczny w stosunku do tego, jaki zachodzi w przypadku stosowanych przez nich adaptacji literackich: powstają zatem światy, które w ograniczonym zakresie przypominają autentyczne kultury i cywilizacje, pozostają jednak światami autonomicznie, by tak rzec, fikcyjnymi, co pozwala grającym na pełną dowolność ich interpretacji.

Realia nie są jednak jedynym narzędziem, dzięki któremu gry fabularne wciągają w swój obręb dzieła literackie. Autorzy gier starają się zwykle wyodrębnić reguły prowadzenia akcji, czy to charakterystyczne dla danego gatunku, czy to przynależne do innej konwencji, czy wreszcie specyficzne dla danego dzieła, i odwzorować je za pomocą mechaniki. Jeśli zatem bohaterowie opowieści grozy w stylu lovecraftowskim tracą zmysły, poznawszy straszliwą prawdę, *Zew Cthulhu*, gra na nich oparta, będzie posiadała reguły utraty poczytalności oraz popadania w obłęd, których to reguł nie znajdzie się w inspirowanym cyklem Arturiańskim *Pendragonie*. Tam z kolei liczbowo ujęte zostają cnoty dwornego rycerza.

Próby opisania za pomocą zasad mechanizmów konwencji literackich czy filmowych pojawiły się zresztą dość wcześnie. Obydwie gry, których tytuły przywołane zostały powyżej, pochodzą z pierwszej połowy lat osiemdziesiątych. Mechaniki „konwencjonalne" stały się zatem alternatywą dla zasad „taktycznych", które, w imię wiernej symulacji potyczki, starały się symulować prawa fizyki. Dwa te typy przez wiele lat rozwijały się obok siebie – powstawały zatem gry, które proponowały zabawę wedle reguł gatunkowych oraz starające się o zachowanie „realizmu", czyli wierności potocznemu doświadczeniu grających, prawom fizyki oraz zdrowemu rozsądkowi[3]. Typ drugi cieszył się początkowo większą estymą, rosnący poziom komplikacji zasad opisujących coraz to więcej czynników sprawił jednak, że zabrnął on w ślepy zaułek. Gra *Rolemaster*, w której próby symulacji praw fizyki osiągnęły swój szczyt, była złożona do tego stopnia, że celność ognistego pocisku, którym czarownik razić mógł wrogów zależała – wśród kilkunastu innych czynników – od kierunku i prędkości wiatru.

Ostatnie lata rozwoju RPG zwiastowały zatem zwrot w stronę gier zbliżonych do literatury i filmu. Na rynku triumfy święciły tytuły utrzymane w konwencji westernu, płaszcza i szpady, gotyckiego horroru czy filmu samurajskiego, posiadające stosowną do gatunku mechanikę. Ten wszakże naturalny rozwój gier fabularnych został nagle zaburzony. Wydawnictwo posiadające prawa do najstarszej z gier, *Dungeons & Dragons*, wykupione zostało przez potentata na rynku zabawek i wprowadziło na rynek trzecią edycję tejże gry, posługując się gigantyczną machiną promocyjną, przy użyciu nakładów wielokrotnie przewyższających dotychczasowe inwestycje w branży RPG. Oczywiście, choć mechanika *D&D* leży u podstaw zasad „realistycznych", sama niewiele ma z realizmem wspólnego, toteż jej odświeżona wersja, sprzedana w nieprawdopodobnych nakładach, na powrót zbliżyła gry fabularne do strategicznych. Sprytny zabieg, umożliwiający korzystanie z elementów zasad *D&D* każdemu wydawcy, sprawił nadto, iż starsze – i w gruncie rzeczy bardziej zaawansowane – gry tracić zaczęły na popularności. Ewolucja RPG odbyć się zatem musi raz jeszcze.

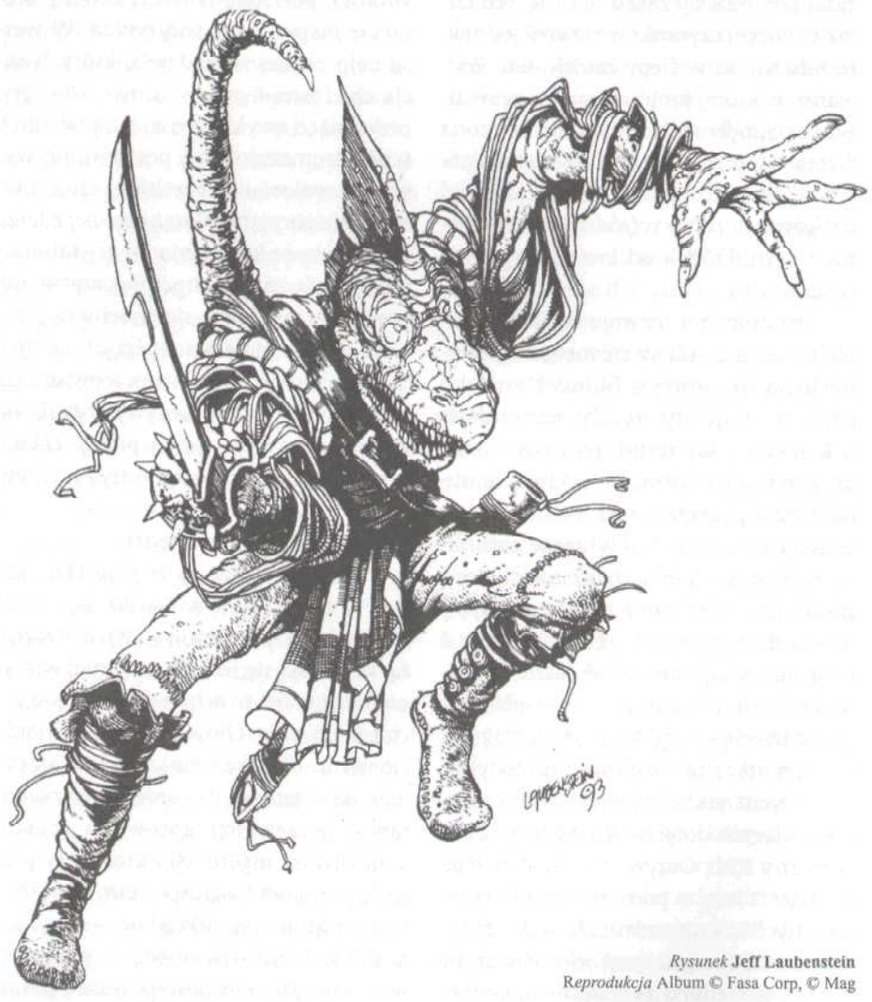
Zależność między literaturą a grami fabularnymi nie jest bynajmniej jednostronna, powstają bowiem utwory literackie inspirowane rozgrywką. W wersji najprostszej są to dzieła, których akcja osadzona bywa w uniwersum gry, powstające zwykle zresztą z powodów ściśle promocyjnych i pozbawione wysokich walorów literackich, choć niezmiernie poczytne. Coraz częściej zdarza się jednak, że kampania do gry fabularnej staje się kanwą zupełnie przyzwoitej powieści (tak dzieje się choćby w przypadku cyklu *Malaziańska księga poległych* Stevena Ericksona), a opracowane na potrzeby rozgrywki motywy trafiają na karty literatury – do inspiracji takich przyznaje się na przykład Terry Pratchett.

Gry fabularne a teatr

Podobieństwa między grami fabularnymi a teatrem przywoływane są równie często, jak ich powinowactwo z literaturą, zasadzają się jednak na mniej wiarygodnych podstawach, najważniejszą cechą wspólną jest bowiem fakt wcielania się w role. Sztuka sceniczna jednak polega na – mniej lub bardziej wiarygodnej – prezentacji gotowego tekstu, a możliwość ingerencji aktorów w jego treść jest mocno ograniczona. Gry fabularne natomiast zakładają – przynajmniej w teorii – swobodę w podejmowaniu decyzji oraz postępowaniu postaci prowadzonych przez graczy, którzy zresztą nie zapoznają się z góry ze swoją rolą w historii, wiedzę o niej uzyskując dopiero podczas rozgrywki.

O ile więc odegranie roli wiąże się w teatrze z interpretacją gotowego

tekstu wzbogaconą przede wszystkim o pierwiastek emocji, o tyle gry fabularne wymagają głównie działania zgodnego z założonym wcześniej kodeksem postępowania i charakterem bohatera, odgrywanie objawia się zatem przede wszystkim w momencie podejmowania decyzji. Niektóre odmiany RPG postulują przy tym współodczuwanie – gracz powinien przeżywać w nich te same emocje, które są udziałem jego bohatera – nie będące wszakże uniwersalną zasadą gry scenicznej.



Rysunek **Jeff Laubenstein**
Reprodukcja Album © Fasa Corp, © Mag

Skoro jedynym wyznacznikiem sposobu gry jest w RPG charakterystyka

postaci, zaryzykować można by tezę, że formą teatru najbliższą grom fabularnym jest commedia dell'arte, gdzie aktorzy, znając wyłącznie ogólny zarys przedstawienia i charakter odtwarzanych przez siebie bohaterów, improwizują inscenizacje. W commedia dell'arte jednak aktorzy wcielają się zawsze w tę samą postać, korzystając przy tym z dość ograniczonej puli charakterów o bardzo sztywno określonych cechach, i nie do pomyślenia jest tu przygłupi Arlekin czy szczodry Pantalon. Natomiast jedną z cech zabawy w RPG jest możliwość zmiany postaci czy konwencji gry, sami zaś bohaterowie, nawet jeśli przynależą do określonej grupy – na przykład szermierzy czy magów – posiadają cechy różnicujące ich indywidualnie.

Odmienny jest również w przypadku teatru i RPG cel wcielania się w rolę: aktor sceniczny gra przed publicznością oceniającą jego rzemiosło, talent i artystyczny wysiłek. RPG nie znosi widowni, a obecność osób niezaangażowanych w zabawę wpływa na nią destrukcyjnie. Celem odgrywania postaci jest tu zatem płynąca z owego faktu przyjemność, zabawa w „bycie kimś innym".

Powierzchowność powinowactwa między grami fabularnymi a teatrem owocuje słabymi związkami pomiędzy systemami RPG a sztuką sceniczną. Scenariusze nie przypominają więc tekstów dramatów, nie powstają też przedstawienia inspirowane grami fabularnymi. Jedynym znanym mi przykładem takiej adaptacji reguł teatralnych jest gra *Puppetland*, oparta na mechanizmie przedstawienia kukiełkowego, ma ona jednak charakter ściśle eksperymentalny.

Gry fabularne a film

Film i gry fabularne, posługujące się wszak medium tekstowym, wydają się dość od siebie odległe, jednak związki pomiędzy kinem a RPG są znacznie silniejsze niż pomiędzy grami a teatrem i niemal tak istotne, jak powinowactwa z literaturą. Przede wszystkim, współczesne systemy, poszukujące atrakcyjnego sztafażu, innego od przywodzących na myśl tolkienowskie Śródziemie światów fantasy, coraz częściej sięga po reguły estetyki silnie skonwencjonalizowanych gatunków – nie powieściowych wszakże, a filmowych. Stąd popularność gier utrzymanych w konwencji westernu, filmu płaszcza i szpady czy kina samurajskiego spod znaku Kurosawy. Oczywiście, wszystkie te konwencje realizowane są w postaci literackiej, konstrukcja gier dowodzi jednak jasno, iż bezpośrednią inspiracją są tu rządzące się od lat tymi samymi prawami, skostniałe i w gruncie rzeczy od dawna nieproduktywne gatunki filmowe. Gry fabularne wymagają bowiem oparcia na bardzo mocno zakorzenionych w zbiorowej świadomości kliszach i prototypach, by zapewnić wszystkim uczestnikom sesji możliwie pokrewną konkretyzację opisywanych zdarzeń, kino zaś oddziałuje na odbiorców RPG znacznie mocniej niż literatura.

Uwidocznia się to w sposobie konstruowania świata i zaludniających go bohaterów, najczęściej jednowymiarowych i jednoznacznych, zwykle pozbawionych wyrazistych cech (wyjątek stanowi tu typ gier omawianych wcześniej, w których czynnik psychologiczny odgrywa ważną rolę) oraz we właściwościach mechaniki, która stara się

naśladować łatwe do odtworzenia reguły gatunkowe. Zasady gier inspirowanych utworami filmowymi dopuszczają sytuacje absurdalne nie tylko z punktu widzenia zasad „realistycznych", lecz i przesadne w stosunku do literackich pierwowzorów. Jeśli bowiem d'Artagnan jest doskonałym szermierzem, objawia się to tym, że gdy pokonuje w równej walce kolejnych przeciwników, nawet on jednak nie jest sobie w stanie poradzić z przeważającym liczebnie wrogiem. Pojedynki nie są jednak wystarczająco efektowne dla rozkochanego w szybkiej akcji filmu płaszcza i szpady, więc w ekranizacji *Trzech muszkieterów* dzielny Gaskończyk bez trudu powalał będzie po kilku nieprzyjaciół na raz. Awanturnicza gra fabularna stara się symulować tę właśnie efektowność – stąd jej zasady dopuszczą łatwe zwycięstwa nad całymi gromadami pomniejszych nieprzyjaciół.

Związki filmu i gier fabularnych nie ograniczają się jednak do przyswajania czy to reguł gatunkowych, czy konkretnych utworów, i rzutują bardzo mocno na sposób konstruowania scenariuszy. Fabuła typowej przygody poziomem skomplikowania przypomina zwykle film akcji, a scenariusze naprawdę książkowe należą do rzadkości. Powód jest ściśle praktyczny – ograniczenie czasowe sprawia, że gracze wybierają stosunkowo proste scenariusze, nadmierna bowiem ich komplikacja uniemożliwiłaby pomyślną realizację; także emocje związane z samą rozgrywką nie pozwalają na śledzenie zawiłości akcji. Stąd przygody rozgrywane w RPG poziomem złożoności oraz wewnętrzną spoistością przywodzą na myśl raczej efektowne, hollywoodzkie produkcje niż najprostsze nawet powieści. Toteż, choć zakrawać to może na absurd, dość powszechnym zwyczajem jest próba naśladowania (czy może oddawania za pomocą narracji językowej) środków formalnych, jakimi posługuje się kino. Stąd partie opisowe obfitują niekiedy w „zwroty kamery", ekscentryczne ujęcia czy „sztuczki montażowe" – jak zawieszenie akcji i powrót do niej po bliżej niesprecyzowanym upływie czasu. Dość popularnym zjawiskiem jest również podkreślanie nastroju narracji za pomocą stosownie dobranych utworów muzycznych, w taki sam sposób, jak się to dzieje na ścieżkach dźwiękowych filmów.

Nie znaczy to, że zabawa wykracza poza dialog; znów jednak gracze, odwołując się do techniki filmowej, czy nawet wprowadzając konkretne cytaty kinowe, posługują się wyrazistymi i bardzo silnie zakorzenionymi w zbiorowej świadomości kliszami. Podobne zabiegi czynione na polu literatury byłyby znacznie utrudnione, wymagałyby bowiem dokładnego odtworzenia stylistyki źródła, ograniczyć by się więc musiały do najpowszechniej znanych cytatów literackich. Tymczasem językowe odwołanie się do obrazu filmowego konkretyzuje go w pamięci graczy, nie niszcząc jednocześnie jego warstwy formalnej.

Gry fabularne a zabawy dziecięce

Powierzchowny ogląd gier fabularnych i próba usytuowania ich na tle innych zjawisk kultury prowadzi w pierwszej chwili do przekonania, że są one formą specyficzną i nie posiadającą odpowiedników. Jeśli jednak porzucić próby poszukiwania korzeni RPG w literaturze

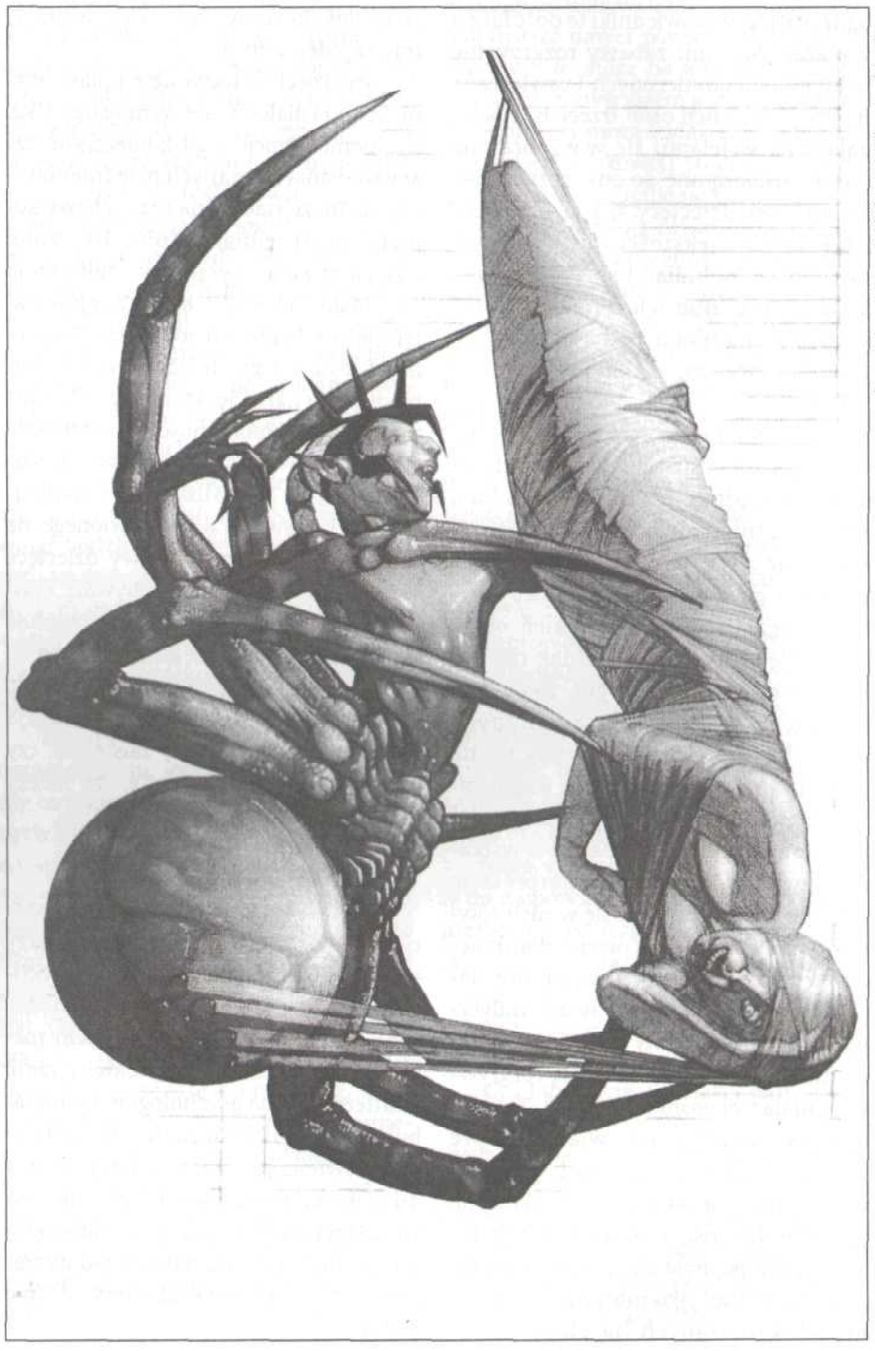
bądź teatrze, odpowiedniki te dość łatwo wskazać. Są nimi zabawy rozgrywane w kręgu wtajemniczonych i zawieszane na czas ingerencji osób trzecich, a polegające na wcielaniu się w wyobrażone postaci. Należą one do odwiecznego arsenału gier dziecięcych i są udziałem znakomitej większości ludzi. Zabawy „W dom", „W Indian i kowbojów", czy jakakolwiek inna ich odmiana noszą wszelkie znamiona podobieństwa do gier fabularnych, z kilkoma zaledwie różnicami.

Gry dziecięce łączy z RPG ludyczny charakter, nienaruszalność ogólnych zasad (nie można, bawiąc się w Indian, równocześnie bawić się w krasnoludków) oraz cały zespół czynników warunkujących powodzenie – jak choćby warunek uczestnictwa wszystkich obecnych. Nie posiadają one jednak tak ściśle sprecyzowanych reguł, będących spadkiem po grach strategicznych i umożliwiających obiektywną ocenę powodzenia przedsięwzięcia. Reguł takich zresztą nie potrzebują, przebiegają bowiem najczęściej w oparciu o wspólną zgodę na konkretną interpretację działań; rzadko pojawia się w nich również konieczność końcowego domknięcia w kategoriach powodzenia lub fiaska podjętej akcji. W zabawach ludycznych dzieci nieobecny jest również element losowy, który wzbogaca rozgrywkę, nadając jej posmak hazardu. Ten element występuje, jak wiadomo, we wszelkich dziecięcych grach planszowych, gdzie na odmianę zredukowana jest fabularność i praca wyobraźni, a przygoda pojawia się jedynie w postaci elementarnej jako motywacja przesunięć dokonywanych na planszy (np. „wpadłeś do wody, musisz się osuszyć, tracisz jeden rzut").

Gry dziecięce toczą się na płaszczyźnie ruchu i dialogu; nie wymagają opisu, lecz demonstracji, stąd konieczność zaangażowania rozmaitych przedmiotów – krzesło może stać się na czas zabawy koniem, musi jednak istnieć fizycznie. Dzieciom nie wystarczy deklaracja „wsiadam na konia" – konieczne jest faktyczne osiodłanie owego krzesła. Ten element zostaje w grach fabularnych zastąpiony przez narrację, która pozwala snuć marzenia bez konieczności zakorzeniania ich w rzeczywistości. Prowadzącym rozgrywkę jest w RPG Mistrz Gry, decydujący o reakcji świata przedstawionego na działania bohaterów; zabawy dziecięce teoretycznie się bez niego obywają, choć zawsze w gronie bawiących się znajduje się uczestnik o największej charyzmie, który spontanicznie przyjmuje jego rolę i decyduje, czy wyobrażona sytuacja w obrębie świata zabawy zaistniała, czy zabawa przebiega właściwie, czy należy ją kontynuować, czy zakończyć.

Gry fabularne a psychologia

Fakt wcielania się w fikcyjne postaci, stanowiący ów wątły pomost między grami fabularnymi a teatrem, zaowocował ścisłym porozumieniem pomiędzy RPG – szczególnie pewnym typem rozgrywki – a naukami psychologicznymi. Zainteresowanie psychologów grami fabularnymi wydaje się naturalne, zwłaszcza w świetle podobieństwa tej zabawy do niektórych rodzajów terapii, nie dziwi zatem fakt, iż najczęstsze i najpoważniejsze opracowania naukowe dotyczące tego zjawiska zawdzięczamy właśnie psychologii.



Reprodukcja Album © 2000, 2003 Wizards of the Coast

Fascynacja okazała się jednak obustronna, a możliwości, jakie daje odgrywanie różnych od graczy bohaterów, zaowocowały powstaniem w obrębie RPG gałęzi, wydobywającej ten właśnie aspekt na pierwszy plan. Pierwotnie celem było tu skonstruowanie takich prawideł zabawy, które pozwoliłyby na stworzenie podczas sesji opowieści grozy, której uczestnicy doznawaliby autentycznego uczucia lęku. Dążność ta wywarła zresztą szczególny wpływ na polską specyfikę zabawy, opiniotwórcze czasopisma branżowe uznały bowiem „sesje grozy" za najwyższy stopień wtajemniczenia w zabawę, a ich autorów za osoby biegłe w kunszcie powadzenia gier.

Dalej jeszcze posuwa się seria systemów, które za cel stawia sobie symulację życia wewnętrznego człowieka, postulując wczuwanie się przez gracza w emocje, jakich doznaje postać. Ten rodzaj gier fabularnych wymaga szczególnego wysiłku i przygotowań; dotyczy to zarówno samej kreacji bohatera, jak i scenerii, w jakiej odbywać się ma sesja – by ułatwić „wejście w postać", gracze posługują się światłem świec czy nastrojową muzyką, co niejednokrotnie naraża ich na posądzenia o okultyzm i wynikające stąd szykany. Wymagany jest również specyficzny scenariusz, który – zamiast prezentować efektowną fabułę – koncentruje się na stawianiu postaci w sytuacjach trudnych wyborów moralnych, by pozwolić graczowi odczuwać jej lęk, smutek lub radość.

Taki sposób rozgrywki przypomina cokolwiek teksty kultury, których celem jest prezentacja zawiłości duszy człowieczej, jest to jednak kolejne podobieństwo pozorne. Gry fabularne, w każdej odmianie, pozostają zabawą ludyczną, nie starają się zatem dostarczać materiału do interpretacji i przemyśleń, a psychologizm ogranicza się do pobudzania u graczy silnych emocji, by umożliwić im ewentualne *katharsis*.

Wydaje się więc, że gry fabularne znajdują swoje miejsce pomiędzy ludycznymi zabawami dzieci a mediami narracyjnymi – literaturą i kinem. Na pytanie, czy są pomostem pomiędzy dzieciństwem a dorosłością, czy też eskapistyczną rozrywką pozwalającą wywikłać się z problemów codzienności i uciec w świat fantazji, odpowiedzieć musiałby psycholog. Tu zadowolić nas musi konstatacja, że z pewnością są objawem tęsknoty za tym czasem czytelniczego życia, gdy lektura dostarczała autentycznych emocji, a powodzenie lub porażka działań mężnego bohatera ważniejsze było od wydobywanych z dzieła ukrytych w nim sensów i od dokonywania jego interpretacji.

Tomasz Z. Majkowski

[1] Rynek tych ostatnich jest w naszym kraju słabo rozwinięty, ruch fanów na Zachodzie kocha się jednak w modelach bohaterów, pojazdów kosmicznych czy potworów. Są przy tym zjawiskiem szczególnym dla miłośników fantastyki oraz fanów komiksu i filmu animowanego (te grupy bardzo często się zresztą pokrywają) – poza tym produkuje się wyłącznie modele dla dzieci.

[2] Często przyrównuje się – nie bez racji zresztą – RPG do „interaktywnej powieści", w której czytelnicy decydują o losach bohaterów.

[3] Na ironię zakrawa fakt, że pierwsza adaptacja *Władcy Pierścieni* Tolkiena oparta była właśnie o „realistyczną" mechanikę, która dokumentnie odarła rozgrywkę z uroku książkowego pierwowzoru. Dopiero powstała przed rokiem, druga wersja gry, stara się symulować zjawiska charakterystyczne dla tolkienowskiego Śródziemia – z różnym zresztą powodzeniem.

Małgorzata Jarczyk

DZIAŁANIE SŁOWAMI NA SESJACH RPG

Reprodukcja Album © 2000, 2002 Wizards of the Coast

Sesja RPG jest specyficzną sytuacją towarzyską i komunikacyjną. Wynika to z faktu, iż grupa osób, biorąca udział w zabawie, jest niejako zanurzona jednocześnie w dwóch światach – rzeczywistym i wykreowanym podczas sesji. O ile pierwszy z nich jest dostępny za pomocą wszystkich zmysłów, o tyle drugi poznawalny jest głównie za pomocą słów (czasami także dzięki ilustracjom, planom etc.). Dlatego też to słowa właśnie pełnią w czasie rozgrywki funkcję najważniejszą – posiadają one mianowicie moc kreacyjną.

Gdy prowadzący grę mówi zatem: *w strugach deszczu majaczy przed wami jakaś postać – człowiek wysoki, szczupły, w słomianym kapeluszu*, to, oczywiście, przekazuje konkretne informacje o aurze i wyglądzie postaci ze świata, w którym znajdują się bohaterowie – jednocześnie jednak stwarza to wszystko za pomocą swojej wypowiedzi. Oprócz funkcji informacyjno-opisowej słowa Mistrza Gry mają zatem również moc sprawczą. Innymi słowy, w fikcyjnej rzeczywistości postać zaistnieje dopiero w momencie, gdy gracze zostaną poinformowani o jej obecności. Takie stwierdzenie jest przy tym nieodwołalne – raz powołanych do istnienia obiektów nie można za pomocą samej mowy odesłać w niebyt, choć mogą zostać zniszczone w obrębie świata gry dostępnymi tam środkami.

Wypowiedź Mistrza Gry ma, w obrębie wykreowanego świata, status prawdy absolutnej, nie podlega więc kategoryzacji prawda/fałsz. Zweryfikować ją można dopiero w świecie rzeczywistym, gdy, na przykład, okaże się, że dane zjawisko nie jest zgodne z opisanym w podręcznikach światem gry i w związku z tym nie mogło mieć miejsca. Wszechwładza Mistrza Gry oczywiście kończy się za granicą fikcyjnego świata. Jeśli Mistrz Gry powie do gracza: *masz piękne pióro* bądź *herbata jest słodzona*, to wyrazi jedynie opinię lub informację o przedmiocie. Dlatego też, jeżeli herbata wcześniej nie została posłodzona, gracze, mimo zapewnień prowadzącego, będą domagać się cukru.

Władza prowadzącego sesję ujawnia się także w wypowiedziach z poziomu mechaniki, w szczególności w relacjach Mistrz Gry – gracze, przyjmujących formę rozkazów. Na uwagę zasługuje tu fakt, że polecenia prowadzącego przygodę nie są kwestionowane przez graczy i gdy Mistrz wydaje polecenie przetestowania jakiejś cechy postaci, mówiąc na przykład: *rzućcie sobie na intuicję*, gracz rzuca odpowiednią ilością kostek i informuje o wyniku. Odmowa wykonania tego polecenia byłaby jawnym złamaniem podstawowych, choć umownych, reguł gry. Doświadczony Mistrz Gry, zapytany przeze mnie, co zrobiłby w takiej sytuacji, odpowiedział, że uśmierciłby postać, usprawiedliwiając to brakiem działania z jej strony, i poprosił gracza o opuszczenie sesji, gdyż ten najwyraźniej nie ma ochoty na wspólną zabawę.

Pozycja Mistrza Gry jest tu wyraźnie uprzywilejowana – identyczne polecenie, wypowiedziane przez gracza, po prostu nie zadziała – pozostali uczestnicy zabawy nie wykonają żadnych działań. Podobnie, samowolny rzut kośćmi, mimo znakomitego wyniku, nie może zostać zachowany na później i, w związku z tym, nie będzie miał wpływu na przebieg fabuły.

Warto zwrócić uwagę, że bezpośrednie wydawanie rozkazów w świecie rzeczywistym podczas gry prawie nie ma miejsca, blokowane jest bowiem grzecznościowo i podczas spotkania towarzyskiego, jakim niewątpliwie jest sesja RPG, wzbudzi niechybny sprzeciw grupy.

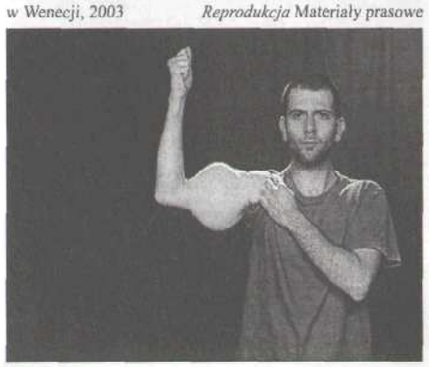
Sprzeciwu natomiast nie budzą wykonywane przez postaci zadania o zróżnicowanym stopniu trudności, który wyznaczany jest przez Mistrza Gry. Jeżeli więc ten określa trudność trafienia do celu na 20, znaczy to, że jeśli gracz wyrzuci żądaną liczbę oczek, lub więcej, postać odnosi sukces, jeśli zaś osiągnie mniej – zamiar się nie udaje. W takich sytuacjach Mistrz Gry składa pewnego rodzaju obietnicę: *jeśli wyrzucisz odpowiednią ilość oczek, twojej postaci uda się to, co zaplanowałeś*. Określany w ten sposób poziom trudności zadania nie może zostać zmodyfikowany, o ile w świecie gry nie istnieją sposobne po temu okoliczności (na przykład atakowany przeciwnik zostanie zaskoczony). Spór gracza i Mistrza Gry na temat wymaganego wyniku jest w gruncie rzeczy nie do pomyślenia – jeśli zachodzi, może doprowadzić do zerwania zabawy.

Podobnie funkcję niepisanej obietnicy pełnią stałe elementy sesji – jak choćby następujące bezpośrednio po zakończeniu gry rozdanie punktów doświadczenia. Akt ten rozgrywa się zresztą na pograniczu dwóch światów – ilość punktów zależna jest od poczynań postaci, i, teoretycznie, reprezentować ma zdobyte podczas przygody nowe umiejętności oraz właściwości bohatera, to gracze jednak, w świecie realnym, zapisują je na kartę postaci i decydują o ich dystrybucji. Gdyby Mistrz Gry nie przyznał punktów doświadczenia, pokrzywdzeni poczuliby się gracze, a nie ich bohaterowie, choć to ci ostatni są nimi nagradzani.

Niektóre systemy posiadają nadto zasady, pozwalające na bieżąco nagradzać graczy szczególnie pomysłowych czy dowcipnych. Nagroda taka posiada wartość i znaczenie wyłącznie w świecie gry, pozwalając, na przykład, zmodyfikować wynik testu, nie przyznaje się jej jednak postaci, a prowadzącemu ją graczowi właśnie. Jest to zatem działanie w gruncie rzeczy odwrotne do nagradzania doświadczeniem i z formalnego punktu widzenia nie jest konieczne. Nikt nie obraża się, jeśli nie otrzyma nagrody tego typu.

Zarówno jednak w czasie sesji, jak i poza nią, komplementowanie jest procederem bardzo pożądanym, choć z formalnego punktu widzenia niekoniecznym. W świecie gry pojawia się tylko między postaciami – jeśli zachowanie bohaterów bywa komplementowane przez graczy lub Mistrza Gry, zawsze dzieje się to już w świecie rzeczywistym, tak naprawdę bowiem to gracz jest chwalony za sposób, w jaki pokierował poczynaniami swojej postaci. W takim przypadku pochwała wyrażona w świecie rzeczywistym odnosi się do wydarzeń w świecie fikcyjnym.

Doron Solomons, *Father*, 2002, video, DWD,14'. Dzięki uprzejmości Sommer Contemporary Art., Tel Aviv. Clandestine, kurator: Francesco Bonami. 50. Biennale Sztuki w Wenecji, 2003 *Reprodukcja* Materiały prasowe



Pojawiają się także komplementy w ogóle nie zakorzenione w świecie gry. Jeżeli na sesję ktoś przyniesie ciasto, wyrazy wdzięczności i gratulacje z powodu udanego wypieku nie przekroczą granic realnego świata. Jeśli zdarza się, że postać nagrodzona zostanie za coś, czego dokonał gracz, wynika to wyłącznie ze specyfiki systemu (niektóre gry pozwalają na zdobycie dodatkowych punktów dzięki wykonywaniu portretów

Reprodukcja Album © Portal

Lucy McKenzie, *Venise Biennale mural*, 2003, akryl i ołówek na ścianie. Delays and Revolutions, kuratorzy: Francisco Bonami, Daniel Birnbaum. 50. Biennale Sztuki w Wenecji, 2003 *Fotografia* **Grażyna Borowik**

bohaterów lub prowadzeniu kroniki przygód) i dokonuje się za obopólną zgodą. Gdyby jednak prowadzący przyznał bohaterowi nagrodę ze względu na to, że gracz poczęstował pozostałych słodyczami lub zrobił herbatę, czyn taki miałby posmak przekupstwa.

Gratulacje i wzajemne podziękowania to chyba najprzyjemniejsze zakończenie udanej sesji, kierowane zarówno do Mistrza Gry, jak i do współgrających.

Gracze są zwykle zżyci ze swymi postaciami, podczas sesji użyczają im bowiem swojego głosu, inteligencji i finezji. Przekłada się to na sposób formułowania wypowiedzi tak, że na płaszczyźnie językowej dochodzi więc najczęściej do całkowitego utożsamienia z postacią, czego przejawem jest wygłaszanie kwestii postaci w pierwszej osobie liczby pojedynczej: *błagam cię, Tsunari-san, uwierz mi.* Analogicznie, Mistrz Gry zwraca się do postaci w drugiej, a nie w trzeciej osobie: *twój oddech uspokaja się – czujesz już tylko spokój.*

Wydawać by się zatem mogło, że podczas sesji trafiają się wyłącznie pytania, będące fragmentami dialogów Bohaterów Graczy i Bohaterów Niezależnych. Równie często pojawiają się jednak pytania z pogranicza dwóch światów – ma to miejsce wówczas, gdy gracz chce zapytać prowadzącego o coś, co dotyczy funkcjonowania świata, albo ma związek z mechaniką. Wówczas takiej wątpliwości nieodmiennie towarzyszy zwrot *mam pytanie do Mistrza Gry,* po czym dopiero następuje pytanie właściwe. Przytoczona formuła sygnalizuje konieczność chwilowego oderwania się od świata rozgrywanej właśnie przygody i przeskoczenia do rzeczywistości, celem udzielenia niezbędnych dla dalszego przebiegu fabuły informacji.

Pytania są bodaj jedynym przypadkiem, w którym dojść może do nieporozumienia komunikacyjnego, związanego z umiejscowieniem wypowiedzi przez odbiorcę w innej przestrzeni, niż to zaplanował nadawca. Najbardziej kłopotliwe pytanie brzmi: *która jest godzina?* I jeśli jest ono skierowane do Mistrza Gry, zwykle nie wiadomo, czy dotyczy ono świata rzeczywistego, czy gry.

Podczas sesji gry fabularnej mamy zatem do czynienia niejako z podwójną, nakładającą się sytuacją komunikacyjną. Ten sam komunikat może mieć zatem zupełnie różne działanie, zależnie od tego, której sfery konwersacji dotyczy.

Zdumiewającym jest fakt, że mimo bezustannego lawirowania pomiędzy światami nieporozumienia komunikacyjne zdarzają się właściwie wyłącznie w jednym, specyficznym opisanym wyżej przypadku i nawet mało doświadczeni gracze nie miewają zwykle problemów z odróżnieniem, którego świata dotyczy dana wypowiedź.

Małgorzata Jarczyk

MAŁGORZATA JARCZYK doktorantka polonistyki UJ, zajmuje się pragmatyką mowy i językiem ciała. Pracuje w szkole i jako redaktor, również publikacji związanych z grami fabularnymi. Częściej gracz niż Mistrz Gry.

Rotimi Fani Kayode, *Untitled,* 1987-1988. Dzięki uprzejmości Association of Black Photographers, Londyn, © Artysta. Fault Lines, kurator: Gilane Tawadros. 50. Biennale Sztuki w Wenecji, 2003 *Reprodukcja* Materiały prasowe

Agnieszka Fulińska,
Tomasz Z. Majkowski

DYSKRETNY UROK WYOBRAŹNI

KILKA UWAG O NATURZE RPG WRAZ Z KRÓTKIM PRZEWODNIKIEM PO GRACH WYDANYCH W POLSCE

Patricia Piccinini, *Game Boys* advanced, 2003, fragment, sylikon, akryl, ludzkie włosy, gra video. Dzięki uprzejmości Michael Buxton Contenporary Australian Art Collection, Melbourne. Pawilon australijski, 50. Biennale Sztuki w Wenecji, 2003

Reprodukcja Materiały prasowe

RPG i ich popularność wyrasta z drzemiącego w dorosłym człowieku dziecka, z żywych wciąż, choć stłumionych przez realia i wymagania dorosłego życia, marzeń o bycia kimś innym, zwłaszcza postacią z ulubionego filmu czy powieści – dlatego związek z takimi oryginałami jest pożądany. Gdybyśmy jednak wszyscy zrealizowali nasze dziecięce marzenia i zostali odpowiednio marynarzami, astronautami i aktorami, przekonalibyśmy się zapewne, że wszystkie te profesje mają niewiele wspólnego z ich obrazami tworzonymi przez popkulturę: w pracy detektywa rzadko zdarzają się spektakularne akcje i strzelaniny, lekarz nie na każdym ostrym dyżurze ratuje w graniczący z cudem sposób życie pacjenta w beznadziejnym stanie, astronauci jakoś nie mogą natknąć się na ślady bezrozumnego nawet życia we wszechświecie, archeologowie wykopują skorupy, które następnie mozolnie sklejają w niekompletne garnki.

RPG dają możliwość realizowania młodzieńczych marzeń w sposób niemalże nieskrępowany – jedynymi ograniczeniami są: dbająca o względny realizm rozgrywek mechanika systemu i jego świat przedstawiony. Zagadki, odkrycia, niesamowite przygody są zagwarantowane, a jeśli Mistrz Gry nie jest sadystą, którego ambicją jest pozabijanie jak największej liczby postaci graczy przed końcem przygody, można nawet stworzyć sobie bohaterów, z którymi po kilku sesjach zżyjemy się na tyle, że zaczną po troszku żyć własnym życiem, otrzymają swoją historię, swoje manieryzmy, przyzwyczajenia i dziwactwa – wszystko w zależności od naszej, graczy, wyobraźni.

Wspomniałam o świecie przedstawionym systemu jako czynniku ograniczającym fantazję graczy a także twórców scenariuszy. Tworząc światy poszczególnych systemów, RPG czerpią z całych zasobów kultury, głównie popularnej. Znalazłam kiedyś w Internecie witrynę, której autorzy postawili sobie za cel wyliczenie jak największej liczby istniejących systemów. Było tego ponad tysiąc, na liście bowiem znalazły się – oprócz oficjalnie wydanych – również niezliczone systemy tzw. autorskie (wymyślane dla zamkniętego grona, z rzadka jedynie wychodzące poza taką grupę), które twórcy witryny znali lub też wzmianki o nich znaleźli gdzieś w sieci. Ale i bez tych efemeryd liczba byłaby zdumiewająca i imponująca. Przekonałam się, że nie było *de facto* ważnego tekstu popkultury (literackiej, filmowej, komiksowej), który nie zostałby przetworzony na system RPG. No, może wyjątek stanowią romanse – ale dla romansowych czy nawet melodramatycznych wątków bez problemu może znaleźć się miejsce w przygodzie skądinąd kryminalnej, sensacyjnej czy przygodowej.

Najpopularniejsze są oczywiście fabuły oferujące rozwiązywanie zagadki lub niezwykłą przygodę, a najlepiej jedno połączone z drugim. Przyjrzyjmy się światom kilku systemów, ograniczając się tylko do tego, co jest łatwo dostępne w Polsce (w przekładach lub do kupienia w wersji oryginalnej). Niegasnącą popularnością cieszą się systemy osadzone w mniej lub bardziej wzorowanym na twórczości J. R. R. Tolkiena i innych twórców legendarnym średniowieczu, czyli w światach fantasy. Od tego zresztą zaczęła się prawdziwa historia RPG –

zarówno oryginalne *Dungeons & Dragons* z 1974 roku, jak i późniejsze wersje tej gry, aż po najnowszą *D&D Edycję 3.5*, to świat, w którym gra się najczęściej wojownikami, magami, druidami, a walczy się z równie legendarnymi potworami. Spośród systemów fantasy największą popularność zdobył jednak *Warhammer*, który łączy w sobie elementy żywcem przejęte z Tolkiena (rasy rozumne to oprócz ludzi elfowie, półelfowie, krasnoludowie i niziołki, zwane niekiedy wprost hobbitami) z geografią w bardzo ogólnym zarysie odpowiadającą światowi realnemu z okresu późnego średniowiecza (wielkie cesarstwo o germańsko brzmiących nazwach miast i nazwiskach mieszkańców, a poza jego granicami krainy odpowiadające w zarysie Francji, Rosji, Skandynawii). Również polscy twórcy starali się zdyskontować ogromną popularność świata Tolkiena – w systemie *Kryształy Czasu* mamy do czynienia z tymi samymi rasami rozumnymi, do których dodani zostali – i to jako rasa dominująca! – orkowie, tu, w przeciwieństwie do *Władcy Pierścieni* obdarzeni wysoką inteligencją i niezwiązani z siłami ciemności. Istnieją również systemy oparte bezpośrednio na świecie tolkienowskim, aczkolwiek większość z nich uchodzi za niezbyt udane – chlubnym wyjątkiem jest najnowszy, zatytułowany mało oryginalnie *Władca Pierścieni* i stworzony na fali popularności filmu Petera Jacksona.

Kryształy Czasu

Trzy czwarte objętości pierwszego numeru „Magii i Miecza", z roku 1993, wypełniał pierwszy odcinek Kryształów Czasu, *gry fantasy, która do tamtej pory egzystowała w formie legendarnych dziś, ręcznie spisanych zeszytów autora, Artura Szyndlera. Kolejne numery zawierały następne części – i wkrótce* Kryształy... *uzyskały status pierwszej gry, w którą w Polsce grywa się masowo. Powodzenie to było jednak przede wszystkim spowodowane tym, że były też pierwszą polską grą w ogóle – zasady były tak skomplikowane, że uniemożliwiały właściwie zabawę bez użycia kalkulatora, a świat fantasy, choć miejscami dość pomysłowy, wymagał poważnych poprawek. Stąd, gdy na rynku pojawiło się pierwsze tłumaczenie gry zachodniej,* Kryształy... *zaczęły mocno tracić na popularności.*

W roku 1994 Wydawnictwo Mag zapowiadać zatem zaczęło pełną, książkową wersję gry – i gdyby rzecz ukazała się w terminie, być może polski rynek RPG wyglądałby dziś inaczej. Niestety, na podręcznik czekać trzeba było aż cztery lata, a gdy wreszcie się ukazał, od razu trafił do lamusa, rynek nasycony był już bowiem nowocześniejszymi niż w gruncie rzeczy archaiczne Kryształy... *produktami. Nie znaczy to oczywiście, że gra Szyndlera nie ma dziś zapalonych miłośników, jest ich jednak niewielu.*

Tłem rozgrywki był w Kryształach Czasu *świat Orchii, a ściślej – leżąca w jego centrum wyspa Orkus Wielki, której specyficzną – a więc odróżniająca od setek innych produkcji fantasy – cechą był fakt, że władają nią cywilizowane orki. Poza tym gra oferowała zestaw bardzo standardowych rozwiązań – znane z* Władcy Pierścieni *rasy, sztywny podział zadań bohaterów zależnie od niezmiennej profesji, wymagające doktoratu z matematyki reguły oraz obietnicę rozszerzenia świata poza centralny archipelag. Ta ostatnia nie została spełniona.*

Warhammer Fantasy Role Playing

Warhammer, *czyli* Młot wojenny, *to angielska gra fabularna, która jako pierwsza*

doczekała się polskiej edycji – jest więc również pierwszym wydanym w Polsce systemem RPG z prawdziwego zdarzenia. To przesądza o jej popularności – choć dziś podręcznik podstawowy widuje się w księgarniach mniej więcej tak często, jak jednorożce, w swoim czasie sprzedała się w gigantycznym nakładzie i doczekała popularności, wielokrotnie przewyższającej zainteresowanie grą w rodzimej Anglii. Powód zniknięcia WFRP *z polskiego rynku owiany jest mgłą tajemnicy – wiadomo, że licencja, udzielona Wydawnictwu Mag, wygasła i posiadacz praw nie zdecydował się jej przedłużyć. Wraz ze zniknięciem* Warhammera *przepadło koło zamachowe rynku i po dziś dzień żadna gra nie zdołała zdobyć popularności, którą się cieszył.*

O ile opisane powyżej systemy to pierwsze jaskółki RPG w naszym kraju, to wraz z pojawieniem się WFRP *mówić można o powszechnym zainteresowaniu zjawiskiem. Właściwości tego właśnie systemu zaciążyły również na polskiej specyfice zabawy – podręcznik nie koncentrował się wyłącznie na walce, stąd zamiłowanie do najprostszego sposobu uprawiania RPG, a więc sesji nastawionych wyłącznie na eliminację przeciwników, charakterystyczne przede wszystkim dla graczy zza oceanu, nigdy nie było naszym udziałem.*

Uniwersum Warhammera *przypomina z grubsza późnośredniowieczną Europę – państwa Starego Świata posiadają łatwo identyfikowalne, historyczne odpowiedniki, stosunki społeczne i rozwój technologiczny również przywodzą na myśl drugą połowę XIV wieku. Quasi-historyczny kostium splata się w* WFRP *z rozwiązaniami właściwymi konwencji fantasy – a więc tolkienowskimi rasami czy magią. Ta potraktowana została stosunkowo twórczo, klasyczny konflikt dobra ze złem zastępują bowiem zmagania Ładu i Chaosu, w których bohaterowie nie mogą stanąć po żadnej stronie, obydwie bowiem siły okazują się równie destrukcyjne.*

Świat Warhammera *to nie tylko tło gry fabularnej i kilku powieści – w Wielkiej Brytanii zdecydowanie większą niż wersja RPG, popularnością cieszy się osadzona w jego realiach gra strategiczna.*

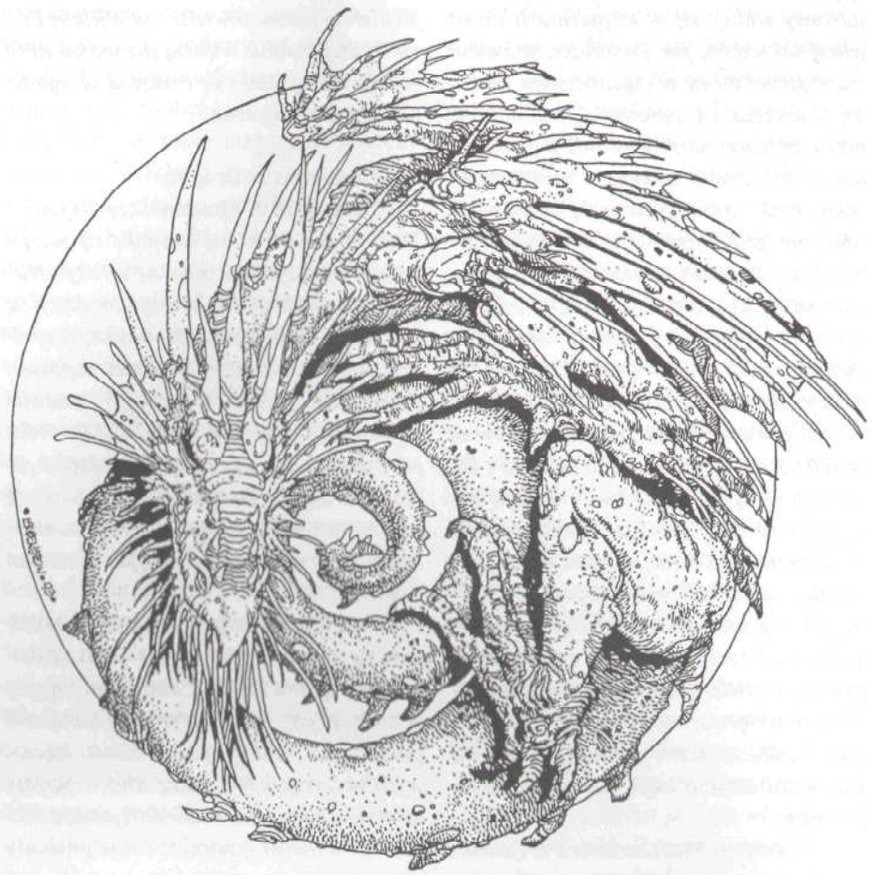
Dungeons & Dragons

Dungeons & Dragons, *czy – krócej –* D&D *to gra, od której wszystko się zaczęło i na której wszystko wydaje się kończyć. Niesamowita popularność, jaką system cieszył się „od zawsze" na Zachodzie wynika, oczywiście, z prawa pierwszeństwa, dla większości graczy któraś z licznych wersji gry stanowiła bowiem wprowadzenie w świat RPG. Próba przeszczepienia* D&D *na grunt rodzimy początkowo zakończyła się całkowitym fiaskiem –* Advanced Dungeons & Dragons *zniknęło z rynku równie raptownie, jak się na nim pojawiło.*

Wraz z publikacją trzeciej edycji D&D, *w którą zamieszany był gigant rynku zabawkarskiego, firma Hasbro, zainteresowanie grą wzrosło jeszcze, dzięki agresywnej kampanii promocyjnej i niskiej cenie w całości kolorowych podręczników. Znakomita większość amerykańskich wydawców skorzystała z sukcesu konkurencji, opierając swoje produkty o udostępnioną przez wydawców* D&D *mechanikę. Zabieg ten doprowadził w ciągu dwóch lat do powszechnej unifikacji zasad, a gry posiadające specyficzne dla siebie reguły stanowią obecnie na Zachodzie margines.*

Polska edycja D&D *okazała się, zgodnie z oczekiwaniami, sukcesem – pojawiła się wreszcie gra, zdolna zdetronizować* Warhammera. *Mimo wad tłumaczenia podręczniki są równie efektowne, jak ich amerykańskie odpowiedniki, a pierwszy nakład był też*

niezmiernie atrakcyjny cenowo. Wydawnictwo ISA utrzymuje wysokie tempo wydawania dodatków, może więc, choć nie towarzyszy jej aż taka legenda, gra zdominuje i nasz rynek.



Rysunek **Jeff Laubenstein**
Reprodukcja Album © 1993,1998 Fasa Corp.

Podstawowe podręczniki do D&D *to trzy w pełni kolorowe, opasłe książki – pozycja adresowana do graczy, do Mistrzów Gry (zwanych tu Mistrzami Podziemi) oraz bestiariusz, opisujący wielką mnogość potworów i przeciwników. Gra utrzymana jest w estetyce fantasy, nie opisuje jednak żadnego świata – wszystkie tomy koncentrują się na prezentacji zawiłych zasad, upodobniających rozgrywkę do gry strategicznej. Seria podstawowa uzupełniona jest o suplementy, zawierające tak zasady, jak światy i scenariusze oraz serię figurek, niezastąpionych podczas rozgrywania walki.*

Gdyby przeprowadzić sondaż dotyczący popularności systemów RPG wśród graczy na całym świecie, wysoko z pewnością ulokowałby się system, czy raczej zespół podsystemów, w którym dosłownie pojęta ciemność gra najważniejszą rolę – *Świat Mroku* w dwóch głównych wcieleniach: wampirzym i wilkołaczym. To bodaj jedyny z wielkich, popularnych na całym świecie systemów, na marginesie którego wytworzyła się odrębna subkultura, czerpiąca pełnymi garściami z estetyki i symboliki gotycyzmu. Tymczasem wbrew obiegowym opiniom (zwłaszcza tym „z kruchty", czyli ze środowisk, które wszelkie gry fabularne uznają za niebezpieczne sekciarstwo), grając w podsystemy *Świata Mroku*, wcale nie trzeba wcielać się w stworzenia nocy, pić krew innych i wyć do księżyca – choć, faktycznie, odgrywanie tego typu istot stanowi podstawowe założenie serii. Równie dobrze jednak, a może nawet ciekawiej, gra się wszelkiego rodzaju tropicielami i łowcami wampirów czy wilkołaków, czyli obrońcami świata ładu i światła. Motywacja przy tym może być bardzo różna: od stróża prawa przez religijnego fanatyka po osobę osobiście przez stworzenia mroku pokrzywdzoną i szukającą na nich pomsty. Im bardziej pojemny świat systemu (a *Świat mroku* rozgrywa się w quasi-rzeczywistym, współczesnym świecie), tym szersze możliwości otwierają się przed wyobraźnią graczy.

Wampir: Maskarada

Wampir: Maskarada *to z pewnością jedna z najważniejszych pozycji w historii gier fabularnych w ogóle oraz system, dzięki któremu na polskim rynku zaistniał jego dzisiejszy lider, wydawnictwo ISA. Inspirowana powieścią Ann Rice gra odwraca znany z powieści grozy schemat – uczestnicy zabawy nie zmagają się z tytułowymi wampirami, a odgrywają je. Społeczeństwo krwiopijców, w którym rozgrywają się scenariusze, egzystuje współcześnie – świat* Wampira *to tylko nieznaczna przeróbka współczesnej rzeczywistości – pozostaje jednak niedostępny i ukryty przed zwyczajnymi śmiertelnikami. Gra posiada pewne ambicja artystyczne i, jako pierwsza, całkowicie podporządkowuje zasady rozgrywki tworzonej podczas sesji historii, eksponując przede wszystkim element narracyjny oraz psychologiczny.*

Gra odniosła wielki sukces zarówno na świecie, jak w Polsce i zdobyła potężną grupę fanów, którzy stworzyli swoistą subkulturę zbuntowanych, ubranych na czarno nastolatków, rozkochanym we wszystkim, co „mroczne" – przez jakiś pozostawała ona w mocnym konflikcie z pozostałymi miłośnikami gier fabularnych, uznając prymat Wampira *nad innymi systemami.*

Wampir: Maskarada *jest tyko jednym z produktów linii zatytułowanej* Świat Mroku, *na którą składają się gry oparte na podobnym pomyśle, zastępujące wampiry innym rodzajem mitologicznych istot. W Polsce ukazały się:* Mag: Wstąpienie, Wampir: Mroczne Wieki *(przenoszące akcję* Maskarady *w mroki średniowiecza),* Rodzina Wschodu *(czyli gra o wampirach orientalnych) – wszystkie wydane przez ISA – oraz, nakładem Maga,* Wilkołak: Apokalipsa.

W „naszym" świecie różnych epok umiejscowione są realia wielu ważnych systemów. Poczynając od czasów dawniejszych będą to na przykład polskie *Dzikie Pola* oparte w dużej mierze na sienkiewiczowskiej wizji XVII w., westernowe *Deadlands* (w Polsce znane również jako *Martwe Ziemie*) dziejące się w nieco

tylko zmodyfikowanej Ameryce czasów Wojny Secesyjnej, czy kolejne odsłony opartego na powieściach H. P. Lovecrafta *Zewu Cthulhu* (do wyboru okolice roku 1890, 1920, 1990). Z kolei na przykład wydane niedawno po polsku *Gasnące słońca*, a także systemy cyberpunkowe i postnuklearne sięgają w potencjalną przyszłość naszej planety, tworząc wizje zbliżone do rozmaitych nurtów science fiction. Istnieją również systemy, których światy w niewielkim tylko stopniu zakorzenione są w naszym realnym, na przykład wykorzystując pewne elementy stereotypów geograficzno-narodowych jak w żeglarsko-pirackim, awanturniczym *Seventh Sea*, czy też w niezwykle swego czasu popularnej *Legendzie Pięciu Kręgów*, rozgrywającej się w wymyślonym świecie Rokuganu, opartym na samurajskiej Japonii (czy też raczej na popkulturowych, głównie filmowych wyobrażeniach o tejże).

Dzikie Pola

Dzikie Pola, *polska gra fabularna osadzona w realiach sienkiewiczowskich, narobiła w swoim czasie sporego zamieszania na rynku, gdy autorzy to kłócili się, to godzili z wydawcą, wiodła życie burzliwe, i szybko znikła ze sklepów, pozostawiając grono fanatycznych niemal miłośników. Podręcznik oceniany bywał różnie – dla jednych stanowił znakomite źródło informacji o kulturze XVII wieku czy pierwszy krok ku zainteresowaniu historią w ogóle, zdaniem innych roił się od błędów merytorycznych, zawierał fragmenty wręcz oburzające i zanadto epatował wielką sympatią twórców do... diabła Boruty.*

Z całą pewnością Dzikie Pola *były pomnikiem siedemnastowiecznego warcholstwa i sobiepaństwa. Podczas zabawy gracze wcielali się w postaci pieniaczy, zawalidrogów i wszelkiej maści awanturników, miłujących wolność, gorzałkę oraz burdę, i wedle woli wadzili się z Kozakami, Tatarami czy zajeżdżali sąsiadów. Wątek awanturniczy wyeksponowany został znacznie mocniej niż patriotyczny, grze zabrakło więc trochę epickiej perspektywy i sienkiewiczowskiego oddechu – być może to wszystko sprawiło, że zyskała sobie jedynie niewielką grupkę wiernych, choć nieco krzykliwych fanów, nie zdobyła jednak popularności, na jaką temat zasługiwał.*

Podręcznik podstawowy do Dzikich Pól *ukazał się w roku 1997 nakładem Wydawnictwa Mag i choć nakład dawno został wyczerpany, miłośnicy gry od dłuższego czasu przygotowują jej drugą edycję. Ma być gotowa niebawem.*

Cyberpunk 2020

Copernicus Corporation to wydawnictwo, które jako pierwsze przełamało monopol Maga na publikację gier fabularnych, wydając swój jedyny w tej branży produkt, Cyberpunka 2020. *Akcja gry toczy się w tytułowym roku 2020, w świecie zaprezentowanym zgodnie z regułami gatunkowymi tej odmiany fantastyki – mamy zatem wszechwładne korporacje, powszechną degrengoladę i ludzi, którzy, żyjąc na pograniczu społeczeństwa, rzucają wyzwanie uniformizacji i odczłowieczeniu świata. Choć subkultura punków dawno odeszła w przeszłość, a i wizja przyszłości, którą znaleźć można w napisanym pod koniec lat osiemdziesiątych podręczniku jest momentami dość zabawna, gra cieszyła się w swoim czasie dużą popularnością, jako jedyna alternatywa dla systemów fantasy.*

Chociaż podręczniki do Cyberpunka *nie ukazują się już od lat, w przeciwieństwie do większości opisanych powyżej gier nie są zupełnie niedostępne.*

Legenda Pięciu Kręgów

Opublikowana przez krakowskie wydawnictwo Tori Legenda Pięciu Kręgów *to gra inspirowana tradycją feudalnej Japonii oraz samurajskim kinem Akira Kurosawy. Jakkolwiek temat wydaje się egzotyczny, okazał się niezmiernie nośny, gra osiągnęła zatem zupełnie niespodziewaną popularność. Zainteresowanie to zaskoczyło cokolwiek wydawców – nakład podręcznika wyczerpał się w mgnieniu oka i nigdy nie został uzupełniony, przez co przedsięwzięcie straciło impet, nim na dobre się rozkręciło. System egzystował jednak dość długo, by wykształcić środowisko fanów, nie tak wprawdzie charakterystycznych, jak miłośnicy* Świata Mroku *czy* Dzikich Pól, *dość jednak zdeterminowanych, by samemu tworzyć materiały i starać się utrzymywać zainteresowanie niedostępną w księgarniach grą.*

Wysiłek ten wydał wreszcie owoce – w chwili powstawania artykułu, wznowienie podręcznika podstawowego do Legendy Pięciu Kręgów *jest już w drukarni i lada dzień pojawi się w sklepach, trwają też prace nad kolejnymi suplementami. Sprawcą zmartwychwstania* Legendy *jest nowopowstałe Wydawnictwo „Wolf Fang".*

Neuroshima

Neuroshima *to pierwsza gra fabularna wydawnictwa Portal opublikowana w roku 2002. Jej akcja rozgrywa się w nieodległej przyszłości, w świecie spustoszonym przez wojnę i bunt maszyn, na gruzach ludzkiej cywilizacji, rzecz nawiązuje zatem do całego szeregu filmów i powieści o takiej właśnie tematyce. Choć funkcjonuje na rynku od niedawna, gra zjednała sobie przychylność środowiska miłośników RPG i bardzo dynamicznie się rozwija – co rusz ukazują się nowe dodatki do niej.*

Trudno dziś wyrokować, jak długi żywot wydawniczy wieść będzie Neuroshima, *z całą pewnością okazała się przebojem – choć mniej więcej w tym samym czasie ukazała się po polsku amerykańska gra o podobnej tematyce,* Piekło na Ziemi, *rodzimy produkt zyskał daleko większą popularność, po raz pierwszy pokonując zachodnią grę w wyścigu o klienta.*

Twórcy systemów RPG nie pominęli też innych kultowych dzieł czy motywów popkultury: *Gwiezdnych wojen* George Lucasa, kryminałów Agathy Christie i Arthura Conan-Doyle'a, horrorów H. P. Lovecrafta, serii powieściowej science fiction *Diuna* Franka Herberta, nurtu cyberpunkowego w literaturze i filmie, kina kung-fu, seriali *Star Trek*, *Dr. Who*, *Babylon 5*, *Buffy* i *Z Archiwum X*, superbohaterów takich jak Zorro, Indiana Jones czy agent Jej Królewskiej Mości James Bond, pokemonów, większości ważnych komiksów. Na liście znalazłam nawet system o nazwie *Alma Mater* – wedle opisu jest to humorystyczny świat, w którym gracze wcielają się w anarchizujących studentów college'u i walczą z uczelnianą biurokracją...

Zew Cthulhu

Gra – legenda, produkt o niespotykanej żywotności i niepowtarzalnej atmosferze, jakim jest oparty na opowiadaniach amerykańskiego autora grozy, H. P. Lovecrafta, Zew Cthulhu, *ukazał się w Polsce stosunkowo wcześnie, bo w roku 1995, jako drugi produkt Wydawnictwa Mag. Specyfika tego systemu wydaje się uniwersalna, polskie środowisko jego miłośników przypomina bowiem niezmiernie fanów zachodnich – ZC nigdy nie cieszył się zbyt szeroką popularnością, jego*

zwolennicy są jednak bardzo wierni i dość liczni, by produkty do gry ukazywały się niezmiennie przez 20 lat, a sam podręcznik podstawowy doczekał się sześciu wydań, co jest absolutnym rekordem. Zarówno w Polsce, jak na świecie, gra podbiła serca ludzi płodnych twórczo i chętnie wspierających produkt swoimi artykułami, rychło zatem dział Zewu Cthulhu *w „Magii i Mieczu" zyskał renomę najrzetelniejszego i najciekawszego.*

Jak na porządny horror przystało, ZC *rozgrywa się w realiach historycznych, które zakłócone zostają przez ingerencję pierwiastka nadnaturalnego – w tym przypadku istoty z tzw.* Mitów Cthulhu, *mitologii stworzonej w opowiadaniach Lovecrafta. Podręcznik podstawowy sugeruje rozgrywkę w trzech okresach – pod koniec XIX stulecia, w latach 20. XX wieku (a więc w czasach Lovecrafta) oraz współcześnie. Dość prosta mechanika znakomicie komponuje się z konwencją gry – umiejętności znaczą tu znacznie więcej niż cechy wrodzone, co skłania do gry postaciami związanymi ze środowiskiem akademickim, a więc przypominającymi bohaterów opowiadań, na uwagę zasługują również zasady popadania w obłęd. Gra cieszy się opinią trudnej do poprowadzenia, po opanowaniu jednak pozwalającej na niezmiernie satysfakcjonującą, inteligentną rozgrywkę.*

Wydawało się, że Zew Cthulhu *na dobre odpłynął w Polsce w wydawniczą przeszłość, Wydawnictwo Mag przypomniało go jednak w 2001 roku, publikując pierwszą i jedyną od początku do końca rodzimą kampanię do tej gry. I znów zaległa cisza.*

Wiedźmin: Gra wyobraźni

Popularność prozy Sapkowskiego to rzecz niewątpliwa, powstanie gry opartej na cyklu o Wiedźminie było zatem tylko kwestią czasu. Ostatecznie, opublikowało ją Wydawnictwo Mag – jako pierwszy od czasu Dzikich Pól, *w pełni rodzimy system RPG, opracowany przez czołówkę związanych z „Magią i Mieczem" autorów. Zgodnie z oczekiwaniami, gra sprzedała się świetnie – choć jej popularnością zachwiała cokolwiek premiera bardzo źle przyjętego filmu* Wiedźmin – *trafiła jednak głównie do ludzi, którzy nie zetknęli się wcześniej z RPG.*

Środowisko fanów zareagowało na Wiedźmina: Grę wyobraźni *bardzo chłodno – ganiono kontrowersyjne posunięcie, jakim było zastąpienie zakorzenionego terminu „gra fabularna" „grą wyobraźni", rozwiązania, adresowane przede wszystkim do początkujących oraz siermiężny wygląd podręcznika. Fakt, że skłaniającym się ku mechanikom „realistycznym" autorom nie udało się stworzyć zasad, które nadałyby rozgrywce nastrój prozy Sapkowskiego dodatkowo rozczarował do* Wiedźmina *miłośników RPG.*

Wiedźmin: Gra wyobraźni *to fantasy, jakich wiele – poza nazwami własnymi oraz nazwiskiem autora niewiele łączy system z sagą o Geralcie. Gra dobrze sprawdza się jako wprowadzenie do RPG, ma jednak skomplikowane i cokolwiek zniechęcające zasady. Choć rzecz dobrze się sprzedała, utyskiwania fanów Sapkowskiego i bardziej doświadczonych graczy przyniosły skutek – część autorów podręcznika opracowuje jego drugą edycję, wierniejszą podobno literackiemu pierwowzorowi.*

Nietrudno zgadnąć, że największą swobodę w tworzeniu postaci graczy dają systemy, których światy cechuje największe podobieństwo do świata realnego; te, które jak chociażby *Wampir: Maskarada*, *Zew Cthulhu* czy *Deadlands* wprowadzają jedynie elementy nadprzyrodzone czy fantastyczne do świata o jak najbardziej realnej geografii i historii. W tych światach można bowiem być wszystkim, na co pozwala epoka – a po prawdzie, jeśli ma się dobry pomysł, motywację i zdolność przekonywania Mistrza Gry, a wewnętrzne realia systemu na to pozwalają, nawet czymś więcej (np. konstruktorem maszyn latających w połowie XIX w. albo kobietą z wykształceniem lekarskim w wiktoriańskiej Anglii). Systemy, których światy są sztuczne, oparte bezpośrednio lub częściowo na fikcji literackiej, a na dodatek czasowo i kulturowo odległe od otaczającej nas rzeczywistości, nieco bardziej ograniczają fantazję gracza, ale i tu można sporo wykombinować, aby nadać swojej postaci rysy indywidualne i uczynić ją interesującą dla pozostałych uczestników zabawy.

O to bowiem, moim skromnym zdaniem, między innymi chodzi, aby dostarczyć sobie i pozostałym graczom (w tym Mistrzowi) namiastki prawdziwych interakcji pomiędzy fikcyjnymi osobami. Dobrą przygodę, porywającego Mistrza Gry i zgraną drużynę można poznać między innymi po tym, że anegdoty i powiedzonka z gry przenoszą się do życia realnego. Że powstają swoiste metahistorie („pamiętasz jak w tej i tej przygodzie ten i ten zrobił to i to?"), poszczególne postacie wspominane są może nie całkiem jak żywi ludzie, ale co najmniej jak bohaterowie lubianych książek, a przeżycia i wizje tworzone w przygodzie przez Supernarratora, czyli Mistrza Gry, wydają się podobnie realne i namacalne jak w dobrze napisanej powieści czy sprawnie nakręconym filmie.

Agnieszka Fulińska
Tomasz Z. Majkowski

Wenecja, czerwiec 2003 *Fotografia* **Grażyna Borowik**

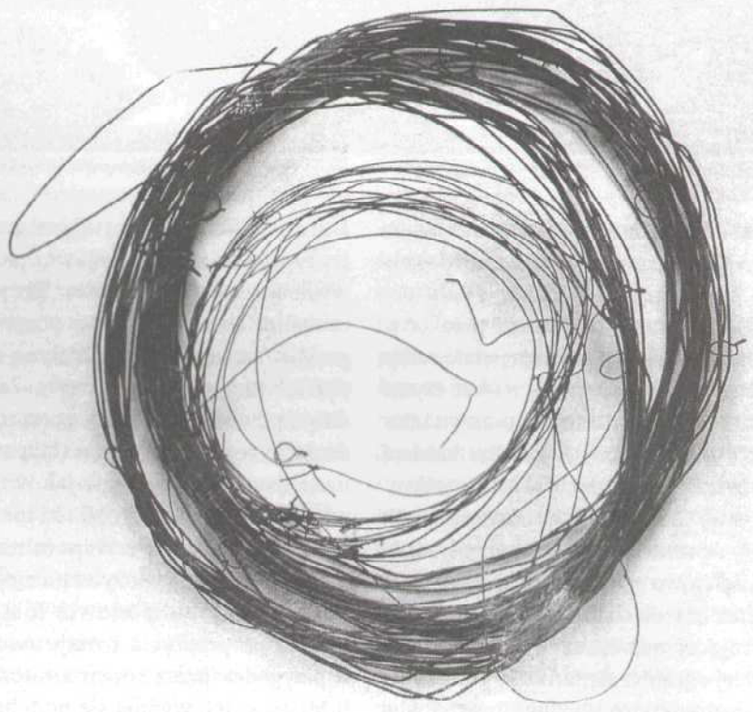
AGNIESZKA FULIŃSKA adiunkt w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych IP UJ, publicystka, tłumaczka, zajmuje się kulturą popularną oraz fantastyką literacką i filmową, Mistrz Gry i gracz.

Miłosz Brzeziński

OBSŁUGA WIERTARKI RĘCZNEJ

CZYLI O GRACH FABULARNYCH OKIEM PSYCHOLOGII

Stephen Inggs, *Sensum* (drut), druk cyfrowy, 120 x 107cm. Nagroda Regulaminowa MTG – Kraków 2003
Reprodukcja Materiały prasowe



Z grami fabularnymi jest podobnie jak z ręczną wiertarką. Można kupić taką jeszcze w niektórych sklepach. Wiertło, głowica, prosty wspornik, na który napiera się barkiem, i korba. Daj taką w ręce dziadkowi – rozpłacze się ze wzruszenia, daj rzemieślnikowi – zrobi z nią cuda. Daj wreszcie psychopacie, a równie skutecznie użyje jej, by zrobić komuś krzywdę.

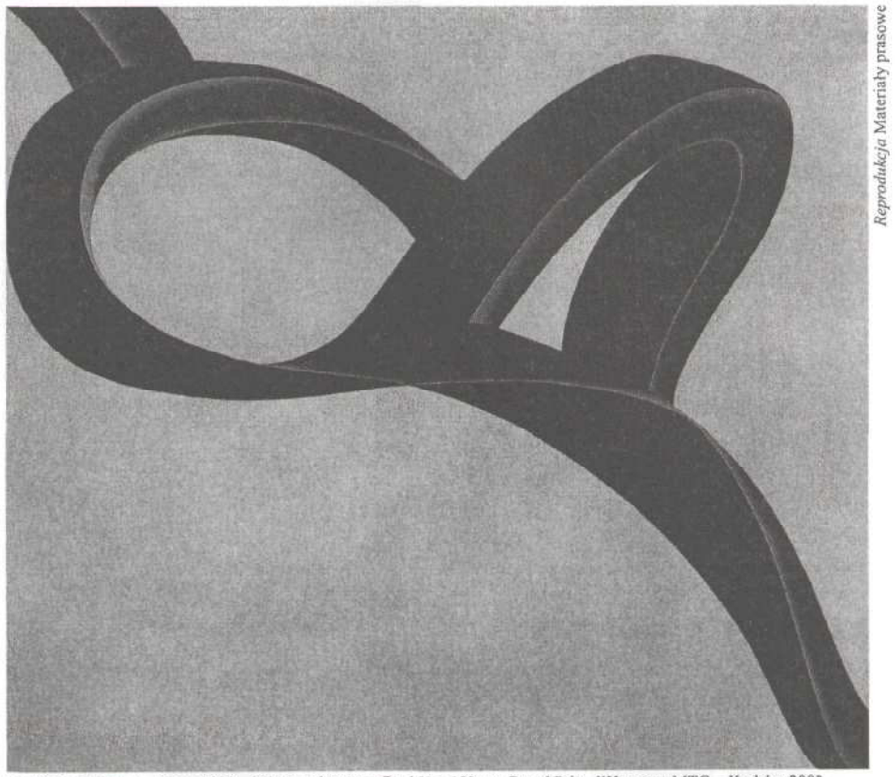
Zależy komu dać je do ręki

Z grami fabularnymi jest identycznie. Po pierwsze bowiem, trudno jest im przypisać konkretną konotację. Patrząc przez pryzmat zjawisk psychicznych, można zapewne wyodrębnić tyle samo negatywnych następstw tego rodzaju rozrywki uprawianej regularnie, co pozytywnych. Sądzę jednak, że odpowiedź byłaby podobna do opisanej na wstępie sytuacji z wiertarką: zależy komu je dać do ręki.

Zwykle pierwszym i podstawowym problemem, jaki dyskutuje się podczas gier grupowych, jest to, czy rozwijają one umiejętności funkcjonowania w grupie (empatię, asertywność, itp.), czy je osłabiają, albo wręcz wypaczają. Odpowiedź w wiertarkowym stylu jest tu tyleż prosta, co niewystarczająca. Bo choć faktycznie „zależy komu je do ręki dać", to z drugiej strony pamiętać trzeba, że prowadzący sesję gier fabularnych nie ma kontroli nad wszystkimi zjawiskami, pojawiającymi się w trakcie spotkań. Opisywane w psychologii procesy grupowe są zdecydowanie poza jego zasięgiem. Dla przykładu – Mistrz Gry niewiele może zdziałać przeciwko zjawisku przesunięcia ryzyka, które powoduje, że grupa podejmuje bardziej śmiałe, ryzykowne decyzje, niż każdy z jej członków podjąłby z osobna. I będzie to zapewne woda na młyn zwolenników gier fabularnych, którzy zakrzykną zaraz: „Ha! A jednak – człowiek, funkcjonując nawet w takiej fikcyjnej grupie, nabiera – podświadomie, albo świadomie – wiedzy o tym, jak się w grupie funkcjonuje!". Zgadzam się. Mało tego – wiedza dotycząca funkcji grupowych (Jak zostać liderem? Jakie korzyści w grupie ma kozioł ofiarny? Jak stać się szarą eminencją?) także przekazywana jest tu w sposób płynny i bezpieczny. Koszty błędów są doprawdy znikome w porównaniu, na przykład, z tym, ile kosztowałoby nas w życiu zdemaskowanie w funkcji szarej eminencji lidera grupy. Idźmy tym tropem. Krok dalej okaże się, że starcia dwóch liderów, próby objęcia wybranej funkcji w grupie – nawet nieświadome – pogłębiają zdolność współodczuwania, empatii. Być może nawet asertywności, kiedy pokazują, jak działanie w zgodzie ze sobą przynosi profity. Prowadzona przez gracza postać jest wtedy spójna wewnętrznie i zewnętrznie.

W niewoli stereotypów

Jest to jednak tylko możliwość, która rzadko bywa wykorzystywana. W większości przypadków dokonywane są uproszczenia, a wiedza graczy o własnych postaciach to szereg stereotypów. Skoro widział śmierć swoich rodziców – do końca życia będzie szukał zemsty. Skoro jest wojowniczką – ma dominujący charakter. Skoro kocha zwierzęta – zaopiekuje się każdym znalezionym w lesie wilczkiem. Skoro jest żeglarzem – nie ma morskiej choroby i umie pływać. Ta prostota sądów, a za tym i po-



Reprodukcja Materiały prasowe

Toshihro Hamano, *Praca 2003 - 2 Zmierzch* serografia, 161 x 182cm. Grand Prix d'Honneur MTG – Kraków 2003

czynań nie pozwala grom fabularnym rozwinąć skrzydeł. Wiedza graczy kieruje się raczej w stronę merytoryki systemu: znajomości światów, zasad nimi rządzących, znajomości mechaniki, czy nawet opowieści i precedensów, które dyktują jedyne słuszne wzorce postępowań.

Trudno z drugiej strony wymagać od graczy eksperymentów psychologicznych. Po kilku tego typu spotkaniach grupa zapewne miałaby siebie dosyć. Po wtóre zaś, brak na ten temat usystematyzowanej wiedzy, a i wartość nagradzająca takiej zabawy byłaby pewnie znacznie mniejsza. Podsumowując, gry fabularne mają spore możliwości do przekazywania pewnych zasad działania ludzkiej psychiki, norm społecznych, empatii, ale z większości z nich nie korzystają. Są przecież zabawą, starciem ze stereotypami, żonglowaniem nimi. Gdzieś, poziom wyżej, napotkać można gry terapeutyczne, pisane specjalnie dla grup, by wywołać odpowiednie efekty i uczyć, że pewne reakcje muszą nieść za sobą odpowiednie następstwa.

Idealnym przykładem jest tu agresja, w większości gier fabularnych wynoszona jako zło konieczne i mechanizm napędzający bieg wydarzeń. Pomijając eksperymenty psychologiczne, samo życie

pokazuje, że agresywne zachowania nie sprzyjają agresorom. Nie przynoszą im profitów. Zwłaszcza w kontaktach międzyludzkich charakteryzują jednostki słabe, upośledzone społecznie i niedojrzałe emocjonalnie. Autorytet budowany na agresji spotyka się zawsze ze sprzeciwem. Atak wywołuje odruch obrony. Agresywne poparcie własnej tezy pociągnie za sobą agresywny odpór, a nie chęć zrozumienia intencji.

Moc porozumienia

Nie można jednak odmówić grom fabularnym mocy dydaktycznej, jeśli chodzi o wiedzę dotyczącą komunikacji. Śmiem twierdzić, że mamy tu do czynienia z niepowtarzalnym wręcz fenomenem. Mówi się ostatnio, że umiejętność komunikowania się z ludźmi i informacja to dwa największe skarby, jakie może posiadać człowiek. Gry fabularne nawet w formie najprostszej wymagają interakcji, jasnego określania swoich preferencji, oznajmiania nastrojów, badania tychże u innych. Mało tego: wymagają doskonalenia tych umiejętności, przyjmowania różnych punktów widzenia. Ze świecą szukać rozrywek o równie wielkiej „sile uderzeniowej" na tych polach.

Rycerz i pies

Po wtóre, gry fabularne – zupełnie, że tak powiem, niechcący – wykorzystały jedno z najbardziej potężnych narzędzi komunikacyjnych w psychologii: metaforę. Gry fabularne jak nic innego pokazują, o ile prościej rozmawiać o sprawach osobistych w formie „teatrzyku". Dają możliwość drążenia tematu, poszukiwania rozwiązań, dopytywania w sposób bardzo bezpieczny. Przypomnę tu zasłyszany przykład rozgrywki. Uczestniczyła w niej dziewczyna, której dzień wcześniej zdechł ośmioletni pies. Była z nim bardzo związana. Nie chciała się odzywać aż do czasu, w którym drużyna spotkała rycerza, który właśnie utracił ukochanego rumaka, a wraz z nim całą motywację do dalszych podbojów. Ku zdziwieniu wszystkich dziewczyna zaopiekowała się młodym rycerzem i nadzwyczaj gorliwie jęła tłumaczyć mu, jak powinien znosić takie rozstanie. Dość powiedzieć, że w miarę jak upływały kolejne godziny spotkania sama była coraz bardziej żwawa. Jak sama potem przyznała, bardzo jej to pomogło.

Na koniec rzecz bezdyskusyjna: myślenie twórcze. Możliwość bezpiecznego wykorzystywania niepospolitych rozwiązań, poszukiwania najdziwniejszych dróg do sukcesu, myślenie i planowanie w grupie, burza mózgów, jak najczęstsze zastępowanie sformułowania „nie da się", stwierdzeniem „jeszcze po prostu nie mamy pomysłu" – wszędzie tu gry fabularne pokazywać mogą wyższość kilku mózgów działających wspólnie nad jednym. Mogą pokazywać, bo... no właśnie: „zależy komu je dać do ręki".

„Szkoda roboty..."

Niestety, w opozycji do tych wszystkich cudów, do kopalni profitów jaką bez wątpienia są gry fabularne, znajduje się choćby znane w psychologii prawo Zipfa: „człowiek wybiera czynność wymagającą mniejszego nakładu energii". Jeśli więc wystąpi potrzeba komunikacji w grupie, dobrego spędzenia czasu, silnych bodźców psychicznych –

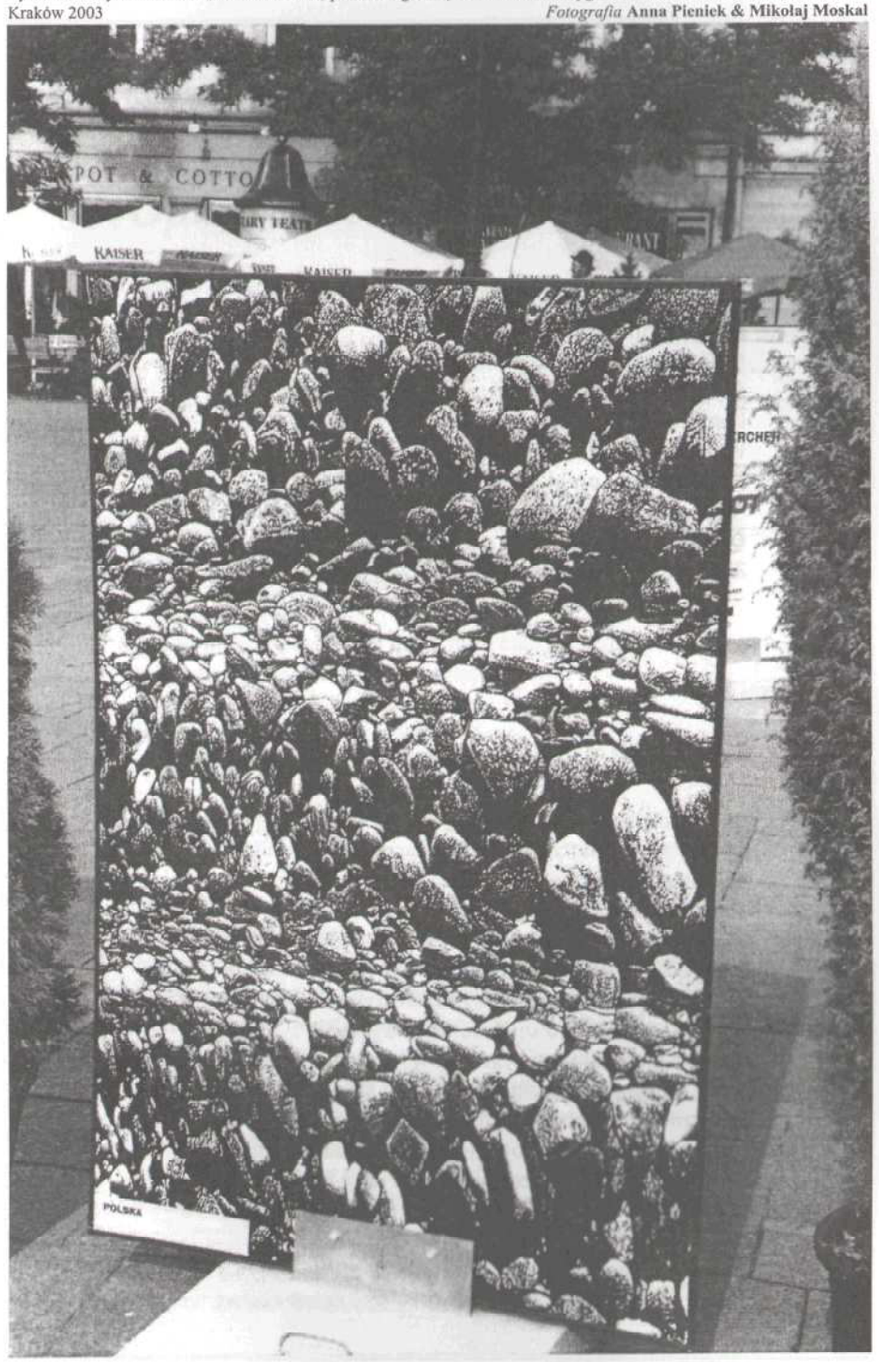
Rysunek **Jeff Laubenstein**
Reprodukcja Album © 1993,1998 Fasa Corp.

współczesny świat ma mnóstwo odpowiedzi na to zapotrzebowanie. Gry fabularne machają z samego końca tego ogonka, jako rozrywka dość energochłonna. Z drugiej strony, dając wciąż możliwość interakcji z drugą osobą „na żywo", niosąc niepowtarzalne wrażenia (jeśli damy grę do ręki odpowiedniej osobie), w zasadzie nie mają konkurencji. Najgorzej robią zatem grom fabularnym półśrodki – gry oszczędne, gry na stereotypach, gry pospolite. Zafałszowują one obraz gier fabularnych i pokazują je jako rozrywkę przeciętną, przewidywalną i opierającą się na prostych mechanizmach (np. agresji). A to tak, jak z ręczną wiertarką. Po co niby ją kupować? Przecież są elektryczne, lepsze, prostsze. Zapytajcie dziadka, majstra i psychopatę. Dla każdego z nich ręczna wiertarka może być niezastąpiona.

Miłosz Brzeziński

MIŁOSZ BRZEZIŃSKI kończy psychologię na Uniwersytecie Warszawskim, czynnie uprawia RPG i przenosi doświadczenia z nich do pracy zawodowej.

Rynek Główny w Krakowie, wrzesień 2003, plansza z grafiką **Stanisława Bałdygi** *Przestrzenie VII* reklamująca MTG – Kraków 2003
Fotografia **Anna Pieniek & Mikołaj Moskal**



Tomasz **Łubieński**

* * *

Cytryny pomarańcze morele oliwki
Dają cień mojej kawie niech sobie spokojnie
Stygnie *pachnie dopóki ja po nią nie sięgnę*
I jedyne na świecie ciastko migdałowe.
Wobec steranych gór pod jońskim niebem
Nigdy się nie przekonam co mnie ominęło
Na prawo czy na lewo choćbym, śmieszny pomysł,
Obiegł miasteczko całe od świtu do zmierzchu
Zanim odjadę pierwszą serpentyną już.

Poniewczasie

naprawdę wełniane skarpety w zieloną szachownicę
pumpy typu mistrz sportu klamerki pod kolanami
piersiówka gorzkiej herbaty ale pięć kostek cukru
energetyczne kulki lepione z chleba i sadła
skafander który przemaka plus filcowy kapelusz jak hełm
zeszyt do słówek francuskich niestety błąd na błędzie
mogły mi towarzyszyć przy śmierci przy zmartwychwstaniu
szkoda i po co było upierać się przy sobie
czepiać się skalnych orzeszków kaleczyć młode płuca
kiedy od rana sypał ogrzany suchy śnieg
po oczach uszach żeby nie widziały ani słyszały
a ja zamiast chwytać okazję niewinną darowaną
wzywałem górskiej pomocy sześć razy na minutę

TOMASZ ŁUBIEŃSKI poeta, eseista, redaktor naczelny „Nowych Książek".

Zbigniew **Chojnowski**

Opuścić klęskę

Innego szczęścia nie będzie:
W dotykaniu powietrza, którym oddychasz,
W trzymaniu się za słowa,
W tańcu, jakbyśmy nigdy nie pomylili kroków,
Innego szczęścia nie będzie.

W przytulaniu się do ciał obłoków,
W każdym miejscu, gdzie czekam na Ciebie,
W oddaleniu jak Atlantyk, nad którym leci w Twoim głosie
czerwony ptak znad New York State Barge Canal,
Innego szczęścia nie będzie.

Wtedy klęska pochłonie mnie niby czarna dziura,
Wydostanę się strużką nieznanej energii,
Wspólna niepamięć zauważy,
Że innego szczęścia nie było.

Domostwo

Lubię mgłę od morza,
Bo w białym powietrzu jest zacisznie,
Jakbyś otwierała furtkę do ogrodu jałowców i bzów,
Jakby Twoją sukienkę niczym bramę raju otwierał wiatr,
Jakby zagrała muszla pod opuszkami słońca.

Z białego powietrza skrapla się nadzieja.
Nasze twarze świeże jak morska rosa,
Twoje sarnie ciało zrzuca cień i ból,
A ja mogę objąć wszystko z osobna,
Jakby świat to był nasz dom.

ZBIGNIEW CHOJNOWSKI ur. 1962 r., poeta, krytyk literacki, historyk literatury, autor m.in. tomów poetyckich *Śniardwy* (1993), *Prześwit* (2002).

Jerzy **Gizella**

Idy marcowe

Jeśli kwiecień będzie tragiczny
Jak szydził poeta
To co powiedzieć o marcu

Przekwitają tulipany i żonkile
Koniec wiosny w Alabamie

Nawet Ksiądz milczy
Posucha w kontaktach

Nic – żadnych wieści z Polski
Wojny w odległych krajach

Nam tu i bez wojny trudno przeżyć
Nie siedzieć nie stać
Ruszać się szybciej
Szukać lepszej pracy

Z ubezpieczeniem
Z emeryturą
Z prawem do urlopu
W razie czego

Lektury tylko obowiązkowe
Zakaz pisania po polsku

Post internetowy

Wciąż żyjemy za wolno
I nie możemy
Ani światła
Ani czasu dogonić

Ani Pana Boga
Za grzechy przeprosić

Nieudana wycieczka na Florydę

Zarumienieni po spacerze
W ogrodzie botanicznym
I po dysputach z czerwonymi
Gilami – kardynałami

Pomarańczowe gaje Florydy
Pod szklaną skorupą lodu

Nie wzięli ciepłych ubrań
Pewni siebie jak dzieci

Przecież słońce miało nie zachodzić
Na plażach dla emerytów
Bo tu się nie marznie
Tu się nie umiera

Dopiero kiedy mróz
Zetnie kwiaty kamelii
Zaczynają wątpić
Czy te kwiaty w grudniu
Kolorowe ptaki
Szczebioczące beztrosko
I zjeżdżalnie dla dzieci
Nie są z innego świata

Odkrywają
Że ich dzieci starzeją się
Przybywa im zmarszczek
Włosy siwieją
Za szybko
Za wcześnie

I końca drogi nie widać
Do Ziemi Obiecanej

JERZY GIZELLA ur. 1949 r., poeta, krytyk literacki, ostatnio wydał zbiór tekstów krytycznoliterackich *Pisarze i kopiści* (2003).

W pluciu **niezły**

Michel Houellebecq,
Cząstki elementarne
przeł. Agnieszka Daniłowicz-Grudzińska,
Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2003.

W materiałach reklamowych zredagowanych przez polskiego wydawcę powieści Michela Houellebecqa znalazła się niewinna, skreślona lekką ręką fraza, która niedwuznacznie wskazuje na to, że dziś – czy nam się to podoba, czy nie – głośne stało się ważnym, a ważne głośnym. Na próżno się krzywić. Ów komunikat brzmi następująco: „*Cząstki elementarne* to jedna z najważniejszych książek francuskich od czasów Alberta Camusa. We Francji pierwsze wydanie książki sprzedało się w nakładzie ponad 300 tysięcy egzemplarzy". Jak rozumieć te dwa zdania ujęte w osobnym akapicie? Czy idzie o to, że przez długie pół wieku, a więc od końca lat 40., kiedy to Camus ogłosił swoje najcelniejsze utwory, aż do wystąpienia Houellebecqa francuska publiczność czytająca czekał na objawienie i wreszcie się doczekała? Czy *Cząstki elementarne* to dzieło tej klasy co *Obcy*, tudzież równie wpływowe co *Dżuma*? A może „od czasów Alberta Camusa" nikt nad Sekwaną nie sprzedał ponad 300 tysięcy egzemplarzy pierwszego wydania jakiejkolwiek głośnej powieści? Nasuwają się też pytania ciekawsze. Czy na przykład nie można by poprzestać na stwierdzeniu, że powieść Houellebecqa „wywołała intelektualny skandal"? Czy coś, co wywołało skandal, musi być natychmiast przyrównane do dokonań literackich Céline'a?

Chyba mamy do czynienia nie tylko z poplątaniem języków, z jakże powszechną w naszej dobie kontaminacją pojęć z zakresu marketingu i krytyki literackiej bądź historii literatury (tu: francuskiej). To coś znacznie poważniejszego. Otóż od pewnego czasu jesteśmy raz po raz atakowani przeróżnymi produktami z importu, które dostajemy w osobliwym opakowaniu. Importerzy tychże produktów powiadają: „świat się zgorszył, były procesy sądowe, oj, działo się!". Dramatopisarstwo Sary Kane czy takie pozycje wydawnicze, jak *Życie seksualne Catherine M.* Millet, *Monologi waginy* Ensler najlepszą ilustracją tego irytującego zjawiska. Sytuacja jako żywo przypomina tę, jaką sparodiował w swoim ostatnim filmie Juliusz Machulski: warunkiem przeniesienia czegokolwiek na ekran jest to, żeby produkt mógł być reklamowany jako „seks & przemoc". Bez tej obietnicy, bez tego magnesu ani rusz. Wprawdzie polscy promotorzy *Cząstek elementarnych* odrobinę przekształcili ów slogan (zamiast „seks & przemoc" jest: „seks & polityczna niepoprawność"), lecz zasadnicza intencja nie uległa zmianie.

Owszem, o powieści Houellebecqa można powiedzieć, że jest głośna i przebojowa, „wściekła" i „nieprzyzwoita", skandalizująca, kontrowersyjna itd., ale niepodobna wykazać, że to powieść wybitna, literacko doniosła bądź odkrywcza. Odwołując się do lokalnych warunków, nie waham się powiedzieć, iż utwór tej klasy co *Cząstki elementarne* mógłby u nas napisać Rafał Ziemkiewicz. Oczywiście, gdyby się odrobinę przyłożył i nie rozmieniał na drobne jako felietonista dziesięciu gazet jednocześnie; no i gdyby Ziemkiewicz lubił w prozie poświńtuszyć. A jeśli już kreślę w tym miejscu śmiałe i nie do końca poważne analogie, to dopowiem, że najlepiej by było, gdyby nasz fantasta i pisarz reakcyjny w jednej osobie dobrał się w parę z wielkim i namiętnym nieprzyjacielem nowoczesności, Cezarym Michalskim, który o swej *Sile odpychania* mówił onegdaj, że ta wzięła się z zapatrzenia właśnie w *Cząstki elementarne*.

Czym w takim razie jest bestsellerowa powieść Houellebecqa? Moim zdaniem, rozbudowanym postscriptum do arcydzieła Aldousa Huxleya uzupełnionym dużą dawką pornografii i jeszcze większą porcją jadowitej publicystyki. I choć te trzy składniki powieści wchodzą ze sobą w rozliczne związki, wzajemnie się warunkują, to jednak najwygodniej przyjrzeć się każdej z tych warstw osobno.

Tak więc Houellebecq przyjął założenie, że bogaty, liberalny Zachód jest dziś o krok od wypełnienia wizji przedstawionej w *Nowym wspaniałym świecie*. Brakuje raptem kilkudziesięciu lat. Z końcem lat 20. XXI wieku – jak się dowiadujemy w finale powieści – ludzkość ostatecznie przezwycięży wszystkie dotychczasowe opory o charakterze etycznym i religijnym: człowiek będzie klonowany na skalę przemysłową. Wystarczy pięćdziesiąt kolejnych lat i „stara rasa" zniknie. Bez najmniejszego żalu zresztą. Bo też francuski prozaik, podejmując dialog z Huxleyem, wprowadza dwie istotne modyfikacje. Po pierwsze, klony, o których mowa w finałowej, wizjonerskiej części powieści Houellebecqa – inaczej niż u Huxleya – nie będą różnico-

wane pod kątem przyporządkowań kastowych, po wtóre zaś i najważniejsze, autor *Cząstek elementarnych* pragnie zerwać – by tak rzec – z tradycją lektury negatywnej, jaka ciąży nad *Nowym wspaniałym światem*. Jeden z dwu głównych bohaterów *Cząstek*... powiada: *zazwyczaj opisuje się świat przedstawiony przez Huxleya jako totalitarny koszmar, usiłuje się przykleić tej książce etykietkę ciętej krytyki; to czysta i ewidentna hipokryzja. Pod każdym względem – kontroli genetycznej, wolności seksualnej, walki ze starością, cywilizacji rozrywki – Brave New World jest dla nas rajem, stanowi taki właśnie świat, do którego próbujemy, jak na razie bezskutecznie, dążyć*. Nawiasem mówiąc, w tym miejscu ujawnia się pewien nadrzędny chwyt, którym konsekwentnie posługuje się Houellebecq. Otóż wszelkie diagnozy dotyczące kondycji zachodnich społeczeństw końca ubiegłego wieku, a zwłaszcza te rozpoznania, w których pośrednio lub bezpośrednio ostrzega się przed wątpliwymi „zdobyczami" nowoczesności, francuski pisarz umieszcza w polu cynizmu. Houellebecq nie ostrzega, nie apeluje do sumień, nie bije na alarm, nawet nie polemizuje z kimkolwiek; on wyłącznie szydzi i wyśmiewa, mnoży złośliwości, tryska jadem. Ale czy mówi przy okazji coś, o czym byśmy wcześniej nie słyszeli?

Nie ma większego banału nad ten, że żyjemy w świecie rozpasanego użycia i kierujemy się zasadą przyjemności. Użycie i przyjemność z kolei spotykają się oczywiście w ciele ujmowanym erotycznie. Owszem, mogę przyjąć, iż wszędobylski seks jest na kartach komentowanej tu powieści przede wszystkim metaforą, zwłaszcza że w *Cząstkach*... najszerzej i najbardziej szczegółowo opisane zostały przeróżne praktyki onanistyczne (wespół z opisami niezliczonych przypadków impotencji). Ale znów – to banał! Kiczowaty i sentymentalny. Już wyjaśniam, skąd to nieprzyjemne rozpoznanie.

Mamy oto dwu przyrodnich braci – Bruna Clémenta i Michela Dzierżyńskiego (nazwisko odziedziczone po polskim dziadku). Pierwszy z nich urodził się w roku 1956, drugi dwa lata później. Obaj stali się ofiarami nowoczesności (*nudne i uciążliwe zajęcia związane z chowaniem małego dziecka szybko wydały się małżonkom trudne do pogodzenia z ideałem wolności osobistej*) – to znaczy: obaj jako mali chłopcy zostają oddani na wychowanie rodzicom nieodpowiedzialnych rodziców. Bruno miał mniej szczęścia – dzieciństwo spędził głównie w internatach, gdzie doświadczył – a jakże! – przemocy seksualnej. Wyrósł tedy na nieudacznika i maniaka seksualnego, który – jeśli wolno tak powiedzieć – poświęcił się sztuce masturbacji. Michel wprawdzie stał się wybitnym naukowcem, ale we wczesnej młodości na jego drodze stanęła zjawiskowo piękna Annabelle, która – tak jak Annabel u Nabokova – któregoś dnia po prostu odeszła (nie na zawsze, bo to nastąpi później, ale z innym czy właściwie – zgodnie ze standardami obyczajowymi epoki – z innymi). Wniosek: mamusia (hipiska i lewaczka) w dzieciństwie odtrąciła chłopców i tym samym „stworzyła potwory": wypalonego wewnętrznie mizantropa (Michel) i obłąkanego onanistę (Bruno). Obaj jako mężczyźni w okolicach czterdziestki spotykają wreszcie kobiety swego życia. Ale miłość nie jest możliwa z dwu co najmniej powodów. Jest na nią za późno

(Michel i Annabelle spotkana ponownie po 20 latach), względnie – miłość jest fikcją, która co najwyżej wzmacnia doznania erotyczne: *Rozkosz, jaką daje seks (największa z wszystkich rozkoszy znanych istocie ludzkiej), polega przede wszystkim na doznawaniu wrażeń dotykowych, zwłaszcza na świadomym pobudzaniu niektórych obszarów skóry, pokrytych ciałkami Krausego, które to ciałka pozostają w kontakcie z neuronami odpowiedzialnymi za wywołanie w podwzgórzu mózgowym nagłego uwolnienia endorfin. Do tego prostego procesu dołącza powstawanie w części kory mózgowej, dzięki wytworom kulturowym kolejnych generacji, pewnej konstrukcji mentalnej odwołującej się do* ***fantazmatów*** *i (głównie u kobiet) do* ***miłości*** (podkreśl. w tekście). Co ciekawe – Houellebecq, cynik i szyderca, tak dalece nie dowierza tezie o terapeutycznej i sensotwórczej roli miłości, tak bardzo nie chce dać się przyłapać na prostolinijności, że pomaga sobie rozstrzygnięciami na poziomie fabuły. Partnerka Bruna, Christiane, której dokucza choroba kręgosłupa, doznaje paraliżu w trakcie jednej z orgii w dobrze zakonspirowanym paryskim klubie; nie chce być dla ukochanego (?) ciężarem, toteż popełnia samobójstwo. Z kolei ukochana (?) Michela umiera na raka.

I wreszcie trzeci komponent – publicystyka. W tym zakresie autor *Cząstek elementarnych* nie tylko nikogo nie oszczędza, ale i nie przebiera w środkach. Jak podpowiada nota umieszczona na czwartej stronie okładki: „dostaje się wszystkim: lewicy, prawicy, białym, czarnym, hipisom, grubasom, narodowi Brazylii, Salmanowi Rushdie, Aldousowi Huxleyowi, a także niemieckim różokrzyżowcom". Fakt, tyle że są to na ogół prostackie kopniaki poniżej pasa, nad wyraz niewybredne bluzgi. Oto co mówi – by dać jakiś przykład – Christiane na temat feministek: *Te pindy ciągle gadają o garnkach i podziale obowiązków domowych; miały dosłownie bzika na punkcie mycia naczyń (...) w ciągu kilku lat udało im się zmienić facetów z ich otoczenia w znerwicowanych i zrzędzących impotentów. Od tamtej pory zaczęły z reguły odczuwać tęsknotę za męskością. W sumie puszczały swoich facetów kantem po to, żeby potem posuwali je jacyś debilni macho w typie latino. Zawsze uderzał mnie pociąg intelektualistek do ciemnych typów, brutali i kretynów*. Charakterystyczne, że tam, gdzie Houellebecqowi wyraźnie brakuje intelektualnych mocy, by skompromitować jakieś wartości intelektualne bądź ideowe, odzywa się futurologia: *Po dziesiątkach lat szalonego, na granicy zdrowego rozsądku, przeceniania prac Foucaulta, Lacana, Derridy czy Deleuze'a zostały one nagle ośmieszone*. To „nagle" – wyjaśniam – zdarzy się mniej więcej za dziesięć lat.

Najbardziej jednak rozczarowuje kompletna bezradność pisarza, bezradność względem problematyki, jaką sobie upatrzył, z którą wziął się w swej powieści za bary. Czy ktokolwiek jest w stanie uwierzyć w przewrotną bajkę opowiedzianą w finale powieści, zgodnie z którą cywilizacja śmierci sama się poniekąd uzdrowi pod wpływem postępu naukowo-technicznego? Przecież w owym zakończeniu utworu – jakże paradoksalnym i dziwacznym – Michel Houellebecq ironizuje bodaj najmocniej. Mniej więcej wiemy, czym jest nasz „nowy wspaniały świat", ale jak powrócić do świata starego? Francuskiemu pisarzowi ręce opadają z szelestem.

Dariusz Nowacki

DARIUSZ NOWACKI
ur. 1965 r., krytyk literacki, historyk literatury, redaktor „FA-artu" i „Opcji", autor książki
Zawód: czytelnik.

Powieść antyedukacyjna **albo *Gnój***

Wojciech Kuczok, *Gnój (antybiografia)*
Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2003.

Na czwartej stronie okładki powieści Wojciecha Kuczoka obok notki autora, powiadamiającej, raczej aspektowo, czym jest jego książka (Gnój *jest historią rodzinnego piekła, opowiadaną przez dziecko, które już to wszystko ma za sobą, ale z jakichś przyczyn dzieckiem być nie przestało*), znalazły się noty dwojga krytyków. Henryk Bereza wyrokuje, krótko i dobitnie, że „Kuczok to gwiazda literacka z przyszłością". Natomiast Kinga Dunin, lokująca swą wypowiedź w wyższych rejonach abstrakcji, uchylająca się tym samym, podobnie zresztą jak Bereza, od bezpośredniego nazwania, określenia *Gnoja/Gnoju*, konstatuje: *Patriarchalna polska rodzina z jej pejczem, samoodtwarzanie, przenoszenie wzorów na następne pokolenia, zarażanie emocjonalne i wszelkie tego konsekwencje, od tych jednostkowych, psychologicznych, aż po społeczne – to wielki temat.*

Uznanie, jakim Bereza darzy prozę Kuczoka, jest sprawą znaną, dziwi więc nieco odsuwanie rangi jego pisarstwa w bliżej nieokreśloną przyszłość. Gwiazda z przyszłością... A więc już jest gwiazdą, jednak prawdziwa wielkość dopiero przed nim? Wypowiedź Berezy jawi się nie dość jednoznaczną, „omija" powieść. Podobnie, a nawet w większym stopniu, zaskakuje nota krytyczki, przystająca świetnie do opowiadania *Dioboł* z tomu *Opowieści słychane* (1999) – gdzie rzeczywiście znajdujemy i pejcz, i samoodtwarzanie patologicznych wzorów między pokoleniami, i „zarażanie emocjonalne" – która jednak nic do końca przystaje do *Gnoja/Gnoju*. W powieści tej bowiem nie znajdujemy, wyeksponowanego we wspomnianym opowiadaniu, motywu dziedziczenia patologicznych wzorców z ojca na syna; ojciec narratora-bohatera w książce najnowszej to zdecydowanie sadysta, podczas gdy dziadek był człowiekiem łagodnym, „nigdy nie uderzył żadnego ze swoich dzieci". Nie widać też, by sam bohater był osobnikiem psychopatycznym. Potencjalny nabywca książki nie jest więc ściśle poinformowany o jej zawartości. Cóż jednak, kiedy nota Berezy dotyczy „lokowanego" gdzieś/kiedyś całokształtu pisarstwa Kuczoka, zaś zapisek Dunin jest cytatem z ogłoszonego w 2001 roku w „Studium" szkicu *Dlaczego Wojciech Kuczok powinien napisać powieść*. Jak powinien, to i napisał, choć nieco różni się ona od *Diaboła*. Czy pisarz stanie się dzięki *Gnojowi* gwiazdą już teraz, a przyszłość tylko potwierdzi rangę jego pisania?

Jak dotąd powieść zdobyła tytuł „Książki Wiosny 2003" Poznańskiego Przeglądu Nowości Wydawniczych za „artystycznie finezyjny i po ludzku przejmujący obraz rodzinnej udręki". Na podstawie opartego na *Gnoju* scenariusza, przygotowanego przez Kuczoka, powstaje film *Pręgi*. Można się domyślać, że skoro swego czasu Przemysław Czapliński, recenzując *Szkieleciarki* (2002), uznał śląskiego pisarza za najbardziej utalentowanego prozaika lat 90., a poprzednie książki prozatorskie autora uzyskiwały nagrody i wyróżnienia (*Opowieści słychane* nominowane do Nagrody Nike i nagrodzone przez Polskie Towarzystwo Wydawców Książek, *Szkieleciarki* nominowane do Paszportu „Polityki"), to i *Gnoja/Gnoju* nominacja do jakiejś Nike nie ominie. Tym razem chyba zasadnie, gdyż poprzednie tomy opowiadań mogły być co najwyżej zapowiedzią talentu Kuczoka, literackimi wprawkami, w żadnym wypadku jego potwierdzeniem. I gdyby nie jeden jedyny *Diabol*, zapewne po wydaną obecnie powieść nie chciałoby mi się nawet sięgnąć. Opłaciło się jednak. Nie wiem tylko, czy Kuczok zostanie gwiazdą i czy gwiazdorstwo równa się zapisaniu w historii literatury (choćby najnowszej). W każdym razie *Gnój* jest pierwszą udaną książką prozatorską Kuczoka. Książką, dodajmy, mającą niemało wspólnego z opublikowanymi wcześniej tomami opowiadań, głównie w zakresie tematyki (m.in. psycho/pato/logicznej) czy upodobań stylizacyjnych, artystycznie wszak znacznie je przerastającą, dojrzałą. Co nie wynika oczywiście z „wielkości tematu", jak chciałaby Dunin, ukazywania patriarchalnej polskiej rodziny z jej pejczem. Dzieło musi bronić się samo, na nic aksjologiczne windowanie tekstu przez wyraziście ideologicznie zorientowaną krytykę. I *Gnój* broni się sam.

Powieść Kuczoka to – jak zaświadcza autor – historia rodzinnego piekła, wcale jednak, zaznaczmy, nie opowiadana przez dziecko, nawet takie, które już „to wszystko" ma za sobą. Narrator, owszem, okazuje się jednocześnie bohaterem utworu, czyni przedmiotem opowieści głównie, choć nie wyłącznie, okres swego dzieciństwa, ale nie jest już dzieckiem, nie jest dzieckiem podszyty, nie zachowuje w sobie dziecięcej perspektywy oglądu świata; dysponuje przecież wiedzą przerastającą zarówno kompetencje dziecka, jak i „realistycznie umocowanego" narratora pierwszoosobowego. W części pierwszej, zatytułowanej *Przedtem*, jego opowieść jest sagą rodu K., osiadłego w jednym ze śląskich miast, sięgającą do czasu prapradziadków, rekonstruowaną z pełną pieczołowitością i bogactwem bezpośrednich przedstawień. To historia rodziny nieco podmityzowana, momentami wcale zabawna. Owo „przedtem" nie jest znakiem „korzenności", lecz odnosi się nade wszystko do mocy autorytetu, istniejącego w rodzinie dawniej, nie budowanego na zasadzie psychicznej lub fizycznej przemocy. Wymiar „mityczności" fundowany jest w tej partii opowieści na braku wewnątrzrodzinnej tyranii, na normalności. W części drugiej utworu, zatytułowanej *Wtedy*, narrator opowiada swe doświadczenia z okresu dzieciństwa i dojrzewania. Czyni to z dystansu, acz ze śladem piętna rodzinnej „edukacji". Tylko w tym sensie można zgodzić się, że jest to opowieść dziecka, które „dzieckiem być nie przestało": *Uciekałem od tego domu. [...] I wszędzie tam, dokąd dotarłem, ciągnąłem za sobą cień tego domu, im dalej uciekałem, tym bardziej się naprężał, krępował mi ruchy, spowalniał kroki; w im bardziej świetliste miejsca trafiałem, tym bardziej mnie cień naznaczał.*

Istnieje jeszcze taka możliwość, że nie przestał być dzieckiem sam autor. Wówczas jednak należałoby czytać utwór w kategoriach genetyzmu, najlepiej psychoanalizy, może nawet w kategoriach zapisu autoterapeutycznego. Oto i w *Diabole*, i w *Gnoju* pojawia się temat przemo-

cy w rodzinie, autorytaryzmu instytucji wychowawczych, realizowany tak sugestywnie, że teksty te sprawiają wrażenie autobiografizujących, wręcz autobiograficznych. Skądinąd wiadomo, że dla Kuczoka – sam pisarz wspomina o tym w wywiadach – ojciec był problemem, a przemoc psychiczna w jego rodzinie była na porządku dziennym. Oczywiście, daleki jestem od lektury pochopnej, niebezpiecznych przeskoków od tekstu do doświadczeń autora. Zważmy jednak, iż Kuczok – nie tylko w *Gnoju* zresztą, choć może zwłaszcza w nim – gra autobiografizmem. Powieści swej nadał podtytuł *Antybiografia*, co ma zapewne sygnalizować, że *Gnój* nie jest zapisem rzeczywistych, osobistych przeżyć (niezmiernie przykrych). Podobną funkcję zdaje się pełnić zastrzeżenie: „Wszystkie postacie i wydarzenia pojawiające się na kartach tej książki są fikcyjne, a ich ewentualne podobieństwo do faktów lub osób istniejących w rzeczywistości jest przypadkowe". Czy jednak siła tych obwarowań jest dla przeciętnego czytelnika wystarczająca? I po co one? Czy po to, by uczestnicy wieczorów autorskich nie zdawali pytań o ojca-psychopatę i traumatyczne doświadczenia autora? Bo chyba nie chce się pisarz ustrzec przed potępieniem członków własnej rodziny, bliższej czy dalszej, bowiem ona to przede wszystkim ukazywana jest w utworze, i to w niezbyt jasnych barwach. We współczesnej wysokoartystycznej prozie fikcjonalnej takie zapisy-zastrzeżenia raczej się nie pojawiają (ewentualnie jako gra z konwencją), żyjemy wszak w epoce podejrzliwości, pantekstualizmu, nauczono nas w szkole oddzielania tekstu od jego sprawcy. Może więc chodzi autorowi o uatrakcyjnienie opowieści? Czytelnik – powiedzmy, przeciętny – pomyśli sobie: no, skoro taki zapis umieszczono („podobieństwo przypadkowe", „antybiografia"), to musi coś w tym być, tym bardziej, że podjęty w utworze temat okazuje się drażliwy, frapujący, „na czasie". Przecież zwykle o takich rzeczach się ot tak nie opowiada, to nie temat do przedstawienia; któż by publicznie prał domowe brudy? Czytelnikowi łatwo też ulec sile sugestii: bohater urodził się, podobnie jak autor, przeszło ćwierć wieku po wojnie, na Górnym Śląsku, jest chłopcem, jak przystało na późniejszego twórcę, wrażliwym, ponadto – o czym wspomniałem – Kuczok tu i ówdzie powiadamia, że w domu nie działo się najlepiej. Do tego dodać należy sugestywność opisów maltretowania bohatera przez ojca – doprawdy wstrząsającą; rzec by się chciało: tak może pisać tylko ten, kto rzeczy podobnych doświadczył (w każdym razie w opisach tych Kuczok jest mistrzem). Można się zatem spodziewać, że znajdziemy w tekście odrobinę – tak cenionej przecież, nic to, że maskowanej – „nagiej prawdy"; czytelnik to lubi. W końcu określenie „antybiografia" wskazuje także, iż tekst pisany jest „wbrew" biografii, w tym sensie, że budowany z materii, której do biografii zwykle się nie włącza, z treści przemilczanych, wstydliwych, mrocznych, czy to za względu na czyjeś dobre imię, czy z powodu jakiegoś *tabu*, z powodu społecznych czy psychicznych barier. I taki też może być sens antybiografii: zawiera ona wydarzenia i przeżycia, których nie chce się pamiętać, od których chce się uciec, które chce się w sobie przezwyciężyć – obszar traumy, „gnoju".

Tytuł powieści posiada dwojakie, choć nakładające się na siebie znaczenie, stąd stosowana przez mnie oboczna pisownia tytułu w przypadkach zależnych. Słowo „gnój" pojawia się w tekście w dwóch sytuacjach: najpierw jako obelga, którą matka obrzuca ojca, choć przede wszystkim epitetem tym „obdarzany" jest przez ojca bohater („ty gnoju"). Po drugie zaś gnój w postaci fekaliów pojawia się w zakończeniu utworu (jego trzeciej części zatytułowanej *Potem*) w funkcji symbolicznej: bohaterowi śni się zagłada rodzinnego domu, zagłada domu K. (aluzja do opowiadania Poego o domu Usherów, wspomagana przez apokaliptyczno-dantejskie rekwizytorium, jest tutaj wyrazista), podmywanego przez wydobywający się z pękniętych rur „gnój". Gnój jest więc w powieści także metaforą relacji wiążących i dzielących, charakteryzujących dom/rodzinę K. Ów wieńczący fabułę powieści sen, „jedyny, ulubiony sen" bohatera, jest jego zemstą, kompensacją, podświadomym odreagowaniem na zaaplikowany mu przez ojca (nazywanego nie inaczej jak „stary K.", co brzmi raczej obraźliwie) model wychowania opartego na schemacie bodziec – reakcja.

Nazwałbym utwór Kuczoka powieścią antyedukacyjną z behawioryzmem w tle. Dla ojca bohatera rzecz jest prosta: „ja cię po prostu wychowuję". Podejście starego K. do syna jest jednak identyczne jak do psa, w obu przypadkach narzędziem „nauczania" jest pejcz. Ojciec jest zwyrodniałym treserem, bohater czuje się „szczenięciem rasy ludzkiej". Cała ta fatalna pedagogia, uprawiana przez życiowego nieudacznika, odarta z pozytywnych emocji, polega wyłącznie na warunkowaniu, najczęściej instrumentalnym. W powieści pojawia się na przykład scena ćwiczenia chłopca za pomocą nagrody („nie dostaniesz tego [tj. petard], póki nie zasłużysz"), dominuje jednak ćwiczenie za pomocą kar, głównie bicia. Rzec można, że Kuczok posługuje się w powieści topiką behawioralną. W pierwszym rzędzie artystycznym i perswazyjnym rezultatem jej zastosowania jest poczucie grozy. Jednak czasami powszechnie rozpoznawalne znaki dzieła Pawłowa i jego kontynuatorów współtworzą efekt groteski, nierzadko nawet efekty humorystyczne, stwarzające ochronny dystans w stosunku do relacjonowanego koszmaru (świetna scena leczenia anginy muzyką Haydna). Bo przecież i piekło można wyszydzić. Jakże zabawne są dla nieprzewrażliwionego czytelnika fragmenty (wręcz traktacik) o wszechobecnej w życiu młodego człowieka śliny (kolejnego z ciągu behawiorystycznych tropów): „Ślina była moją pierwszą nauczycielką, ona przywracała mnie do porządku, przerywała nam zabawy". Dowiadujemy się też, jak to stary K. wymyślił „tak zwany sygnał rodowy", gwizd, zapobiegający zagubieniu się rodziny w tłumie, na który „należało zareagować natychmiast". Nie tylko jednak ojciec jest wychowawcą bohatera (matka pełni zaledwie funkcję niepewnego *asylum*), patologiczne są i inne instytucje wychowawcze: Kościół w postaci perwersyjnie dociekliwego spowiednika („I nigdy już nikogo nie nazywałem ojcem"), a nawet sanatorium, gdzie nieletnich kuracjuszy, „by tak rzec, *koncentrowano*" (podkr. A.M.), z którego bohater ucieka do... domu. W tym powrocie

– marzeniu dziecka o domu – tkwi cały dramat. Potworna jest ta ambiwalencja: dom, rodzina, których się nie znosi i do których się ucieka. W zakończeniu powieści dwukrotnie pojawia się inicjalne zdanie z *W poszukiwaniu straconego czasu*: „Przez długi czas kładłem się spać wcześnie". Proust pragnął odzyskać czas, ocalić przeszłość, to co w niej najcenniejsze. Bohater Kuczoka nie pragnie niczego poza ucieczką: „żaden czas nie był mój", „przez sen [...] uciekałem. Uciekałem od tego domu". Kończące powieść słowa brzmią niepocieszająco: „Byłem, już mnie nie ma".

Gnój sytuuje się w kręgu społeczno-obyczajowego zaangażowania, w latach ostatnich znowu cenionego, nie tylko z powodu ekspansji feminizmu; swego czasu dobrze przyjęto *Absolutną amnezję* Filipiak, przychylnie zareagowano też na *Łzy* Strumyka, powodzeniem cieszył się film *Cześć, Tereska*, wyróżniano reportaże Tochmana, chętnie oglądane są reportaże telewizyjne – im bardziej drastyczne, tym ciekawsze. W zaangażowaniu jednak powieść Kuczoka się nie wyczerpuje, choć, jak wskazuje lektura jego prozy dokonywana przez Dunin, taka perspektywa odbioru okazać się może dominująca. *Gnój* nie jest jednak powieścią z tezą, tekstem jednokierunkowym; jest również opowieścią o tłamszonej inności. Sprawność pisarskiego warsztatu, znakomity styl, inwencja, ale też humor i niejaka przewrotność pozwoliły Kuczokowi stworzyć tekst artystycznie oraz myślowo niebanalny, oferujący wielorakie czytelnicze przyjemności (pomimo, choć i dzięki, drastyczności tematu).

Arkadiusz Morawiec

ARKADIUSZ MORAWIEC ur. 1969 r., historyk i teoretyk literatury; wydał: *Poetykę opowiadań Gustawa Herlinga-Grudzińskiego. Autentyzm – dyskursywność – paraboliczność* (2002), mieszka w Łodzi.

Przemijanie i nie tylko

Daniel Odija, *Tartak*
Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2003.

Prozie Daniela Odiji pewnie daleko jeszcze jest do doskonałości. Ale książki tego pisarza są wyraziste i przejmujące, mało kogo pozostawiają obojętnym, a to już nie byle jaka wartość w czasach, w których wciąż, niestety, dominuje prozatorska konfekcja, nijaka, choć poprawna. Proza młodego autora ma swoich gorących zwolenników i równie – jeśli nie bardziej – gorących przeciwników. Zapisy do przeciwnych obozów zaczęły się po wydaniu w roku 2001 *Ulicy*. Jedni krytycy uważali, że Odija stworzył ciekawy obraz „zakazanej" dzielnicy, wstydliwego obszaru nędzy i beznadziei, funkcjonującego na marginesie naszego społeczeństwa bardzo ograniczonego sukcesu. Drudzy starali się udowodnić, że *Ulica* jest powieścią wtórną, niezbyt udanie odświeżającą klisze „prozy lumpowskiej". Podobnie sprawy się mają po wydaniu drugiej powieści tego autora, *Tartaku*. Przez jednych Odija jest chwalony za ponowne wzięcie się za bary z ponurą rzeczywistością – tym razem światem „cywilizacji postpegeerowskiej" – przez drugich ganiony za schematyzm, nadmiar czarnej farby w obrazie świata czy nawet naiwność.

Przyznam od razu, bardzo cenię prozę Odiji, ale wcale nie za to, za co najczęściej chwali się jego pisarstwo. To prawda, autor *Tartaku* ma zmysł obserwacyjny jak mało który młody prozaik; potrafi wnikliwie opisać rzeczywistość, empatycznie, ale bez złudzeń; umie z mikroopowieści przedstawiających losy wielu bohaterów złożyć spójną opowieść; ciekawie łączy dosadną mowę swoich bohaterów z językiem literackim w opisach. Ale nie można – moim zdaniem – postrzegać Odiji wyłącznie jako, ujmę rzecz w skrócie, pisarza rzeczywistości czy też kogoś w rodzaju literackiego reportażysty, który w tekstach przedstawia mniej lub bardziej mroczne sfery teraźniejszości i wystawia jej rachunek. Odija pisze przede wszystkim o przemijaniu i rozpadzie, to właśnie jest najważniejszy temat jego prozy, z tym problemem pisarz się zmaga. W *Ulicy* nie było to może jeszcze tak bardzo wyraźne, jak w *Tartaku*. Jednak wystarczyło wczytać się nieco uważniej w tę powieść, aby odkryć, że najważniejszymi wydarzeniami w życiu mieszkańców ulicy Długiej, bohaterów tej książki, są narodziny i śmierć. Wszystko, co dzieje się pomiędzy tymi punktami granicznymi, sprowadzić można jedynie do powolnego znikania, rozpadu. Tak samo znikała cała ulica Długa, której nie było już na mapie, bo na jej miejscu planowano wybudowanie supermarketu. Bohaterowie *Ulicy* nie przeciwstawiają się przemijaniu, biernie poddają się bezlitosnemu determinizmowi, o czym świadczy przerażające memento umieszczone na murze jednej z kamienic: „Odpuść sobie, stary, robaki przeżyją wszystkich".

W *Tartaku* temat przemijania jest już nieomal „na wierzchu" narracji od pierwszej strony powieści. W otwierającym tekst fragmencie *Powietrze i nie tylko* główny bohater, Józef Myśliwski, obserwuje postać żony, oświetlaną blaskiem błyskawic: *Zobaczył twarz żony. Jej oczy zapadły w cień oczodołów, a zęby zbyt wyraźnie wysunęły się spod warg (...) Józef pomyślał, że pod twarzą, którą widzimy w świetle dnia, kryje się zawsze ta druga, ukryta później pod wiekiem trumny*. Podobne obrazy często powtarzają się w powieści. Bohaterowie obserwują własne twarze, na których kolejne lata zaznaczają coraz wyraźniejsze znaki, lękają się pustki, napierającej na nich ze wszystkich stron, mają wizje trupów i rozkładu. A o wizje i koszmary nie jest w przypadku tych ludzi trudno, w końcu żyją w popegeerowskiej wsi, w której nędza i beznadzieja prawie z każdego zrobiła alkoholika. Takie wizje ma na przykład Tosiek (właściwie jemu tylko udaje się wyrwać z alkoholowego ciągu): *Widział, jak jego ciało błyskawicznie gnije, a z oczu zostają dziury. Robaki o dziwnych kształtach wyjadały mu twarz*.

Odija przedstawia nieodwracalne i zarazem tragiczne postępy przemijania na dwóch scenach, większej i mniejszej. Na pierwszej mamy mieszkańców popegeerowskich bloków, ludzi żyjących bez pracy i nadziei. Na nic już nie czekają, nie spodziewają się, że ich los w jakikolwiek sposób się odmieni. Trwają, obserwując rozkład ich świat (wyrazistym symbolem tego rozkładu jest grzyb przeżerający ściany bloków), poddają się apatii. Takich miejsc poza czasem, enklaw rozpadu, jest w naszym kraju sporo. Dziennikarze dosyć dokładnie spenetrowali i przedstawili je w reportażach telewizyjnych i prasowych (najgłośniejszy był reportaż telewizyjny *Arizona* Ewy Borzęckiej). Odija dodał do ich obrazu tylko kilka wyrazistych kresek.

ROBERT OSTASZEWSKI ur. 1972 r., krytyk literacki, prozaik, felietonista, wydał zbiór felietonów *Odwieczna, acz nieoficjalna* (2002) oraz powieść *Troję pomścimy* (2002).

Bardziej interesujące jest to, co dzieje się na mniejszej scenie. Odija w centrum powieści umieścił Józefa Myśliwskiego i jego najbliższą rodzinę, żonę Marię i syna Krzysztofa. Józef to jedyny bogacz w okolicy, właściciel tytułowego tartaku i sporego obszaru ziemi, twardy człowiek, który do wszystkiego doszedł sam ciężką pracą. Ale i on ponosi porażkę, zostaje zagarnięty przez apatię i zniechęcenie; przegrywa zarówno jako mąż (niekochana, maltretowana żona żyje w ciągłym strachu, a w końcu ulega wypadkowi, który skazuje ją na wózek do końca życia) i ojciec (Krzysztof popełnia morderstwo, a wyciągnięty dzięki łapówkom z więzienia, odchodzi z domu), jak i biznesmen (majątek zżerają długi, Józef podpala tartak, aby nie oddać go w ręce wierzycieli).

Historię Józefa można by odczytać jako typową – i nazbyt moralizującą zarazem – opowieść o patologiach wczesnego kapitalizmu: Józef stawia wszystko na jedną kartę, zbyt wiele myśli o majątku i pieniądzach, a za mało o innych ludziach, jest zbyt pyszny i bezwzględny, ponosi więc zasłużoną karę. Ale wbrew pozorom Józef nie jest wcale stereotypową postacią, motywacji jego działań nie można sprowadzić tylko i wyłącznie do żądzy pieniądza. Myśliwski przeniósł się z miasta na wieś, co nie jest wcale typowym posunięciem polskiego biznesmena, który woli raczej ciasne i ciemne miejskie dżungle niż otwarte przestrzenie pól. Dlaczego to zrobił? Nie tylko po to, aby poszukać swojej „szansy na sukces", ale również żeby uciec od miejsca naznaczonego ciężką chorobą i śmiercią rodziców. Majątek, wielki dom, który miał się zapełnić dziećmi, nerwowe poszukiwanie egoistycznych przyjemności i spełnienia, to wszystko miało osłonić Józefa przed przemijaniem, oddalić od niego myśl o starości i śmierci. Myśliwski poniósł porażkę nie tylko dlatego, że nie był dobrym człowiekiem, że trafił na nielojalnych pracowników, mściwego polityka i bezwzględne banki, przegrał w momencie, kiedy zrozumiał, że wszelkie jego gorączkowe zabiegi pozbawione są sensu, bo nie ochronią go przed skutkami przemijania i rozpadu.

W historii rodziny Myśliwskich jest naddatek symboliczny (doprawianie obrazu „twardej", opisywanej momentami wręcz naturalistycznie, rzeczywistości metaforami i symbolami staje się powoli znakiem firmowym Odiji). Maria, która urodziła syna w oborze, Józef, który „robi w drzewie", Krzysztof, chcący przewodzić dwunastce kumpli, stanowią rodzinę świętą na opak, naznaczoną złem i nieszczęściem. Sensem istnienia rodziny świętej był Jezus, ten, który zmarł, ale po trzech dniach zmartwychwstał, pokonując śmierć. Historia rodziny Myśliwskich prowadzi jedynie do rozpadu, zapowiadającego samotną śmierć bliskich sobie niegdyś ludzi, śmierć, po której żadnego zmartwychwstania nie będzie.

Można by powiedzieć: Odija zajął się tematem starym jak świat, pisze przecież tylko o przemijaniu. Ale w naszych czasach, w których panuje swoisty terror młodości i zdrowia, w których robi się wiele, aby przemijanie i śmierć uczynić niewidzialnymi dla ludzi, którzy mają być jedynie radosnymi konsumentami, jest to właściwie temat, wymagający odkrycia na nowo. I dobrze, że robi to pisarz młody, niespełna trzydziestoletni. Na razie Odija skupia uwagę na przestrzeniach marginesów teraźniejszości, gdzie rozpad i przemijanie są łatwo zauważalne. Ciekawy jestem, jakie efekty przyniosłoby odkrywanie ich śladów w enklawach beztroskiej teraźniejszości. Ale nie wiem, czy autor *Tartaku* pójdzie tą drogą.

Robert Ostaszewski

Sceny miłosne z Dolnego Śląska

Tomek Tryzna, *Idź, kochaj*
Wydawnictwo „Jacek Santorski", Warszawa 2003.

Dolny Śląsk niczym jakieś nowe Kresy staje się terenem często nawiedzanym przez pisarzy, „modną" scenerią tekstowych wydarzeń. W odstępie kilku miesięcy ukazały się trzy książki, tak różne w stylistyce i światopoglądzie, a jednak bliskie sobie, bo „dolnośląskie". W swojej ostatniej powieści *Narrentum* Andrzej Sapkowski zajął się barwnym epizodem historii średniowiecznej Europy. Tłem przygód szukającego przygód i miłości Reimara z Bielawy są wojny husyckie, a nie sposób opowiadać o nich, nie wspomniawszy o piętnastowiecznym Dolnym Śląsku. Przy okazji opisów peregrynacji głównego bohatera dowiadujemy się sporo o Ząbkowicach, Radkowie, Srebrnej Górze, Kłodzku i wielu innych miejscach śląsko-czeskiego pogranicza.

Następnie wpadła mi w ręce książka warszawskiego malarza i pisarza, Henryka Wańka, *Finis Silesiae*. Co ja plotę, jakiego warszawskiego? Prawda jest taka, że Waniek porzucił już Warszawę i osiadł gdzieś pod Polanicą Zdrój. Dzieło nagrodzone przez Fundację Kultury wydało właśnie Wydawnictwo Dolnośląskie. Akcja książki rozgrywa się współcześnie i pod koniec lat trzydziestych w różnych miejscach Śląska. Bohaterem jest Niemiec, świetny fotograf, podróżujący także po moich najbliższych, noworudzko-kłodzkich, okolicach. Na przykład wysiada z pociągu w Radkowie. Wędruje z dziewczyną przez kilka dni po Górach Stołowych. Uwiecznia na fotografiach piękno gór... i dziewczyny. A sam Waniek wpada na trop całej sprawy przypadkiem, kupując w antykwariacie niemiecki album z fotografiami z roku 1938. A na fotkach obok ruin, lasów i sudeckich szczytów, jest eteryczna blondynka, która wystawia twarz do słońca albo kryje się w cieniu, gdzieś w głębi kadru. To go zastanawia i uruchamia jego wyobraźnię. Tak zaczyna się żmudne odtwarzanie – namacalna narracja – życiowych przypadków autora albumu, dzieje jego miłości rozkwitającej w samym środku nazistowskiego piekła. Jest to jednocześnie opis końca pewnej formacji kulturowej, świadectwo zmierzchu niemieckiego Dolnego Śląska.

Wreszcie kilka dni temu dostałem przesyłkę zawierającą nową powieść Tomka Tryzny *Idź, kochaj*. I to dzieło można czytać z „kluczem regionalnym" w ręce. Tłem wydarzeń jest Świdnica z lat pięćdziesiątych. Spotkałem się już z pierwszymi głosami, proponującymi spojrzenie na książkę w takim właśnie

ujęciu. Tak czytają ją niektórzy świdniczanie, udowadniając, że z tą powieścią jak z baedekerem można zwiedzić najciekawsze zakątki grodu nad Bystrzycą. Czytają ją więc jako coś w rodzaju autobiografii i samego Tryznę widzą jako kogoś, kto się ukrywa za maską bohatera, Romka Stratosa. Jednak mnie co innego zaciekawiło w tej powieści. Nie chciałbym jej porównywać z *Panną Nikt*. Chociaż jest coś, co je łączy: niedojrzałość, niegotowość, nadwrażliwość głównych bohaterów i pokazywanie ich rozwijania się, dojrzewania. Tam Marysia Kawczak, tu Romek Stratos. Tam Wałbrzych, tu Świdnica. I tam jednak większa już świadomość życia i jego praw, tu dziecięcy, chwilami bardzo naiwny, punkt widzenia. Ta naiwność jedenastolatka wydaje się jednak jakby umowna, Romek więcej wie, niż na to wygląda i niż ujawnia; odnosi się wrażenie, że scedowano nań świadomość osoby dużo starszej, osoby, która to wszystko przeżyła i po latach odtwarza doświadczenia, przenosi je na swego sobowtóra, na stworzonego w tym celu rezonera.

Zwróciłbym uwagę na styl; tekst z lekka stylizowany na prosty język dziecka wczesnego PRL-u wydaje się przezroczysty i potoczysty, w związku z tym książkę połyka się w kilka godzin... i tylko pozornie nic nie staje na przeszkodzie. Są jednak pewne przeszkody: rzekome czytadło odsłania drugie dno. Świadomość jedenastolatka, który sześć lat wcześniej przypadkiem doprowadził do rodzinnej katastrofy, jest w gruncie rzeczy dość tajemnicza, a może nawet skomplikowana. Wartością stylu jest prostota i bezpośredniość – o najbardziej intymnych, bolesnych czy ciemnych sprawach mówi się wprost. Punkt widzenia jedenastoletniego chłopca zezwala na wszystko. Tryzna znalazł dobry i wiarygodny sposób, by dobrać się do świata: do kobiety, do Boga, do rodziny, do Kościoła, do seksu, do polskości i historii, wreszcie do natury ludzkiej. Nie twierdzę, że z tej książki dowiemy się o tych wartościach czegoś zupełnie nowego, odkrywczego. Wszystko to już gdzieś słyszałem. Tryzna dzwoni po wielekroć poruszanymi dzwonami. Jest jednak w tej książce dawno nie spotykana żarliwość i wiara w lepszą część natury ludzkiej, w czystość i wielkość ocalających nas uczuć.

Obraz świata jest czarny, a tak ukazana rzeczywistość wydaje się odstręczająca. I dziwne, że to wrażenie rozciąga się na całą powojenną Polskę, mimo że dobrze wiemy, iż rzecz dotyczy lat pięćdziesiątych. Kurestwo, złodziejstwo, bałagan, poróbstwo, pijaństwo i brutalność, dosłowny i moralny brud wciska się wszędzie. Taka Polska. Jakby Tryzna innej nie znał, jakby wszystko – w tym wizję świata – tylko takiej zawdzięczał. Na takim tle pokazuje się owe „duchy czyste" wywiedzione wprost z Blake'a czy Swedenborga – jak Marysia Kawczak czy Romek Stratos – które szarpią się wrzucone w istnienie, ale uroda świata (która mimo wszystko gdzieś tam jest) każe im żyć, napędza ich jakaś niewidzialna siła. Podziwiam Romka, bohatera *Idź, kochaj* za to, że nie załamuje rąk i w największej biedzie, poniżeniu potrafi dostrzec promień zachodzącego słońca na brudnej ścianie piwnicy, wciągnąć pijanego ojca na łóżko i nakryć kocem, przytulić i pogłaskać zapłakaną matkę, a potem pójść i wywalczyć parę złotych na chleb. Jego

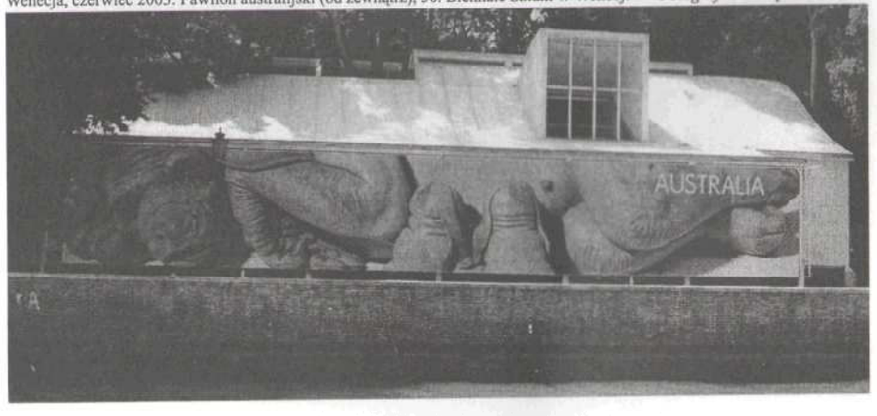
spryt, zaradność, stanowczość i siła to jedna strona osobowości, w drugiej połowie mieszkają duchy innego rodzaju. Tam rodzi się artysta, gorliwy czytelnik, trochę aktor, trochę gawędziarz, a najpewniej fantasta, odrywający się z byle przyczyny od zaplutej rzeczywistości. Zmyślanie, konfabulacja, oniryzm tworzą alternatywę, przestrzeń ucieczki dla chwilami nieludzko zmęczonego jedenastoletniego serduszka. Przypomnę, że podobne procesy zachodziły w świadomości Panny Nikt. Gdy Marysia już naprawdę nie mogła wytrzymać, fantazjowała, uciekała do swojego własnego świata. Taki jest według Tryzny sposób na rzeczywistość, która skrzeczy. Staram się nie porównywać tych dwóch książek, ale porównania same się nasuwają. Muszę przyznać, że w pierwszej chwili powieść *Idź, kochaj* potraktowałem jak młodszą siostrę *Panny Nikt*, i to siostrę niestety mniej doskonałą. Teraz zmieniam zdanie i zaczynam się powoli do niej przekonywać. Książkę czyta się świetnie, a potem zostaje w czytelniku jakiś ciemny osad, tajemnica obcowania z wiarygodnym, pełnym życia światem.

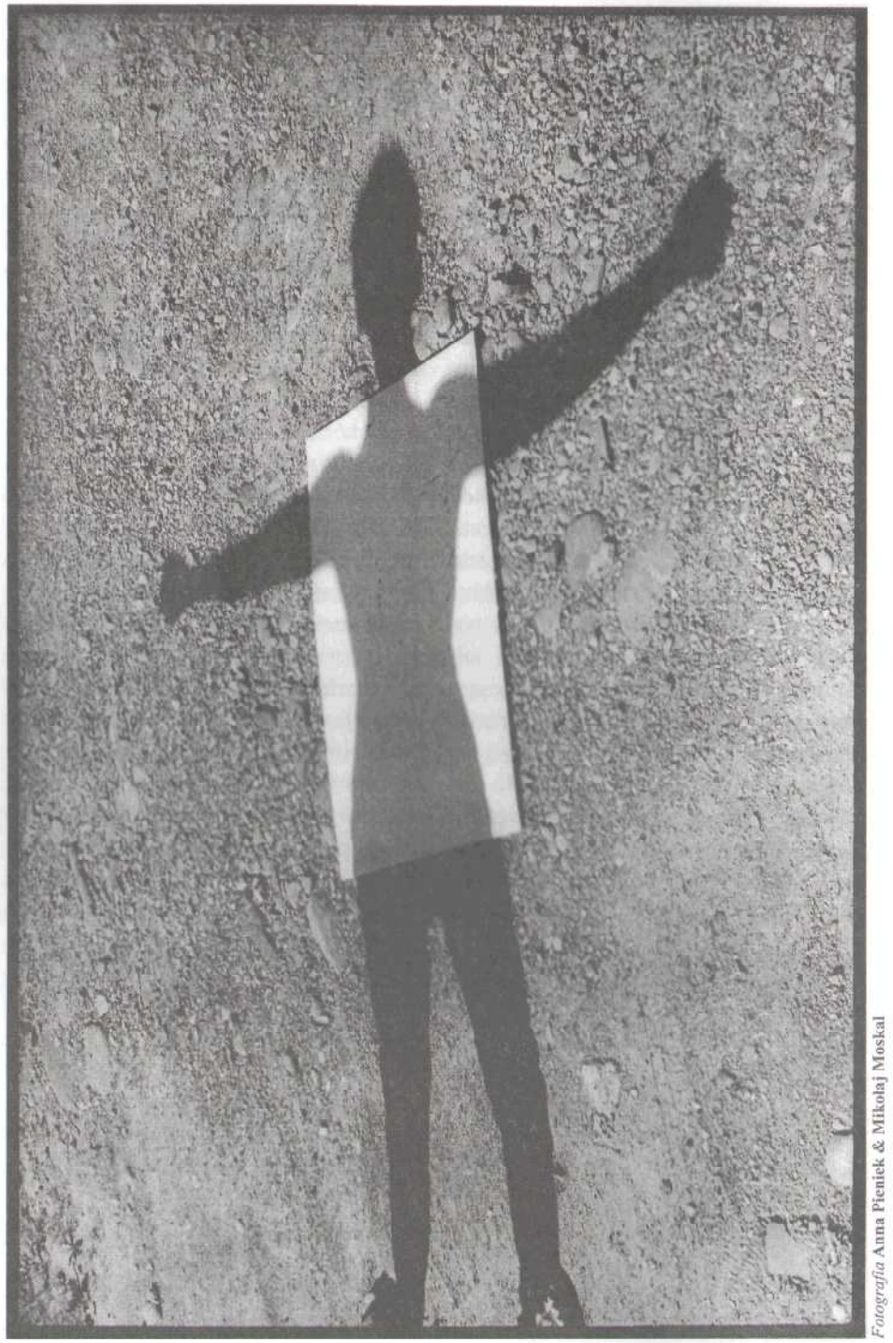
Jeżeli Marysia Kawczak poniosła klęskę, to jej następca w galerii postaci Tryzny (galerii odmieńców) wyrywa się przeznaczeniu. O niej mówił cytat rozpoczynający książkę, że „ścigana przez zło, na ziemi, z dala od twego tchnienia błądzi na próżno". Błądzenie i dojrzewanie Romka też wydaje się w pierwszej chwili nadaremne. Ale ten dzieciak do czegoś jednak dochodzi. Zaczyna rozumieć o wiele wcześniej, o wiele szybciej. Budzi się w porę. Marysia „szuka ucieczki przed gorzkim chaosem i nie wie, jak go pokonać". Kończy samobójstwem. Romek Stratos ma tylko jedenaście lat, ale już wie. Ucieczka w wyobraźnię to jedna rzecz, a znalezienie czegoś godnego oparcia w realnej rzeczywistości to już inna sprawa. Marysi nikt nie powiedział, że ma iść, kochać. Może sam Tryzna jeszcze wtedy nie wiedział, na co naprawdę warto postawić. Teraz wysyła swego bohatera w drogę, a ten „ścigany przez zło, nie błądzi na próżno". Natrafia na miłość i z tym światłem w ręku zaczyna żyć, zaczyna kochać i przedzierać się przez chaos.

Karol Maliszewski

KAROL MALISZEWSKI ur. 1960 r., poeta, prozaik, krytyk literacki, wydał m.in. tom szkiców *Nasi klasycyści, nasi barbarzyńcy* (1999).

Wenecja, czerwiec 2003. Pawilon australijski (od zewnątrz), 50. Biennale Sztuki w Wenecji *Fotografia* **Grażyna Borowik**





Fotografia Anna Pieniek & Mikołaj Moskal

Prawdziwie świetna **poezja**

Bronisław Maj, *Elegie, treny, sny*
Wydawnictwo Znak, Kraków 2003.

Bronisław Maj obchodzi w tym roku swe pięćdziesiąte urodziny. Z tej też chyba okazji pokusił się o swoiste podsumowanie swej twórczości poetyckiej, wydając – jak możemy przeczytać na czwartej stronie okładki – „autorski wybór wierszy". Wybór to jednak nietypowy. Nie stał się on prostym – jak to często bywa w takich sytuacjach – zebraniem utworów publikowanych we wcześniejszych zbiorach. W *Notce od autora* Maj wyznaje bowiem: *Książka niniejsza nie jest chronologicznym przeglądem – z zachowaniem porządku i wewnętrznych kompozycji wcześniej wydanych tomików. Jest książką w pewnym sensie nową: jest ułożona, poza wszelką chronologią, z wierszy dawnych i nowszych, publikowanych i nieznanych; jest książką samoistną i odrębną*. Wyznanie to prowokuje do zadania zasadniczego pytania – na czym ma polegać owa samoistność i odrębność *Elegii, trenów, snów*? Próba zaś odpowiedzi prowadzić musi do zastanowienia nad kompozycyjnymi zabiegami autora zbioru.

Pierwsza część tomu (*Obcy*) zawiera między innymi siedem wczesnych utworów (z lat 1973-1975), które nie były wcześniej drukowane w żadnym z poprzednich zbiorów Maja. Wśród tych juwenilijnych prób znajduje się wiersz *Piosenka o płatku śniegu*:

Lecz jeśli to Twój znak i zmiłowanie,
Ten czysty śnieg – daremne jest:
Każdy płatek jak anioł zesłany
Na upodlenie i śmierć

Patrz, w locie obraz ziemi chłonie jak lustro:
Nim opadnie – już nie jest gwiazdą
Na moim czole cichnie jak usta
Maleńkie – całujące rozpalone żelazo.

Ważny to utwór z kilku względów. Przede wszystkim, zawiera wpisany w siebie pewien wstępny, niepodważalny warunek tej poezji – przeświadczenie o wertykalnym porządku rzeczywistości. O tę właśnie pionową wizję, obrazowanie upominał się w tytułowym wierszu *Drugiej przestrzeni* Czesław Miłosz. I Maj nigdy tego przestrzennego uporządkowania nie będzie już negował. Tym jednak, co zajmie jego uwagę, będzie problem inny – mianowicie owo „zesłanie / Na upodlenie i śmierć". Trudna kondycja człowieka na ziemi rozważana będzie tutaj w wielu utworach, by swój finalny obraz znaleźć w charakterystyce „tej epoki" (****[Wrzesień, południe: wzdycham...]*), epoki, w której „chwila czystego/ zachwytu" okazuje się „niemożliwa".

Po wtóre, utwór to ważny także dlatego, że w metaforze topiącego się płatka śniegu, „całującego rozpalone żelazo", zawiera się pierwsza poetycka próba odpowiedzi światu, który – jak owo żelazo – jest siłą niszczącą. I jest to paradoksalnie odpowiedź czuła, odpowiedź człowieka kochającego wszelkie przejawy życia – jak choćby w wierszu ****[Moje śmieszne miłości – transfuzje życia]*:

uśmiech małej dziewczynki na schodach
rozmowa z motorniczym
jakaś melodia list zapach wilgotnej
ziemi.

Co więcej, jest to miłość bezwarunkowa: „Pokochać to, co skazane. Nie ma innej / miłości" (****[To miasto umarło]*), bo jest to miłość poety.

Po trzecie więc, *Piosenka o płatku śniegu* jest utworem istotnym dlatego, iż zostaje w niej sformułowany postulat wobec poety, który ma pokochać świat. Ów warunek brzmi zaś bardzo prosto – „patrz". I rzeczywiście cała poezja Maja jest usilnym przypatrywaniem się wszelkim przejawom życia, jest przypatrywaniem się aż do „bólu oczu", jest przypatrywaniem się po to tylko, by w akcie miłości móc wyznać – „moje / ocalone" (****[Jestem zmęczony...]*).

Piosenka o płatku śniegu, przez motyw miłosnego patrzenia, łączy się zaś ściśle z utworem zamykającym przedostatnią część tomiku (*Światło*), z wierszem *Genesis*. Przynosi on taki oto obraz:

Ale już nadchodzą, mężczyzna i kobieta,
pośród tylu
idących brzegiem rzeki, inni: kochający.
Pierwszy raz
trzymają się za ręce, pierwszy raz razem
widzą: bezimienne okręty chmur, nieme
sylaby fal, głoski światła, świata –
niewyraźne,
bezgłośne, śmiertelne – ożywają. Aby go
jej
ofiarować – mężczyzna nadaje imiona
widzialnemu światu i odtąd będzie
istnieć
to, co jedynie było. Mężczyzna wskazuje
ręką, mówi: most,
rzeka, słońce, śnieg, trawa, drzewo, Bóg,
onieśmielone dzieciątko,
bezwiednie naśladując poruszenia
ludzkich warg,
jeszcze raz, uczy się
mówić.

Początkiem poezji, jej podstawowym warunkiem jest więc patrzenie człowieka kochającego. Tylko wtedy bowiem możliwe staje się złożenie „ofiary" w adamicznym geście nazywania. Rzeczywistość obiektywna może zaistnieć jedynie za cenę „nadania imienia", czyli wprowadzenia w świat ludzkiej mowy. Świat pojawia się więc w poezji Maja przede wszystkim jako wyliczone imiona rzeczy: *I jeśli kochałem słowa / to tylko imiona – tych, których kochałem: kobiet / i mężczyzn, gór, ulic, rzek, krain, niewysłowione. I święte / pismo świata* (*Znaki*).

Wprowadzenie utworów juwenilijnych miało zapewne naświetlić – przez wyraziste, „młodzieńcze" zaakcentowanie – pewne ważne od początku tej poezji problemy. Jakie jednak znaczenie ma kolejny gest kompozycyjnej pracy autora, który sprawił, iż poszczególne części tomiku *chociaż w większości zatytułowane tak jak wydane wcześniej zbiory* – o czym czytamy w *Notce od autora* – *zupełnie nie odpowiadają swoją zawartością zawartości owych zbiorów*? Wydaje się, że Majowi mogło przede wszystkim zależeć na rozbiciu zamkniętych całości wcześniejszych cyklów, by zbudować pewną całość odrębną. Przy takiej lekturze poszczególne części *Elegii, trenów, snów* (czyli: *Obcy, Wspólne powietrze, Album rodzinny, Zagłada Świętego Miasta, Zmęczenie, Światło* i *Różnica czasu*) układają się w swoisty poemat o losie człowieka-poety (o quasi-poematowości w twórczości Maja pisał już swego czasu Marian Stala). Ów poemat ma nawet swoją narracyjną dynamikę, znaczoną właśnie owymi częściami. I tak pierwsza z nich charakteryzuje (jeśli zgodzimy się oczywiście na pewne uproszczenia) sytuację wygnania; druga opowiada o próbach zagospodarowania przestrzeni owego zesłania; w *Albumie rodzinnym* w poetycki świat wkrada się wyraźnie śmierć; zaś w części kolejnej owa rzeczywistość zostaje dotknięta przez żywioł historii (przy czym nadrzędną rolę pełni tu obraz śmierci miasta na zasadzie *pars pro toto*); w *Zmęczeniu* uporczywie powracają znane już tematy; zaś w części następnej dominuje ton metafizycznego wyciszenia, rozjaśniania motywów, wywołujących wcześniej „zmęczenie". Przy takiej lekturze tego tomiku, *Różnica czasu* byłaby swoistym metaliterackim komentarzem.

Owa odrębna poematowa całość, w jaką wydaje układać się ten zbiór, została dodatkowo opatrzona kolejnym elementem uspójniającym. Myślę tutaj o tytule, który zbudowany jest na – charakterystycznej dla całej poetyki Maja – zasadzie wyliczenia. Przy czym poszczególne jego elementy egzystują nie na zasadzie rozłączności, przeciwstawienia, lecz pokrewieństwa i bliskości. Pierwsze dwa łączy bowiem pokrewieństwo gatunkowe (tren to bowiem pieśń lamentacyjna o charakterze elegijnym). Co więcej, w ów elegijny charakter większości utworów (co wielokrotnie już zauważano, analizując poezję Maja) wkrada się wyraźnie ton żałobnego wspominania tych, którzy już odeszli (taki charakter ma niemal cała część *Album rodzinny*). Motywy oniryczne przybliżają się zaś do pierwszych dwóch członów tytułu na zasadzie tematycznej. Sen występuje tu bowiem w bliskim sąsiedztwie śmierci (jak chociażby w wierszach ****[To życie podwojone...]* czy *Dobranoc*). Mieści się więc on w ramach rozpamiętywania, refleksji nad problemami egzystencjalnymi (przemijanie, śmierć, miłość) – a taka jest przecież podstawowa charakterystyka elegii jako gatunku literackiego. Jednocześnie jednak sen przekracza ramy owej czysto literackiej charakterystyki, stając się drogą do miejsca szczęśliwego (*locus felix*) – do domu rodzinnego (****[„Przyjechałeś już? Jesteś? No to dobrze"...]*), do źródła miłości (****[To miejsce, w którym...]*), czyli po prostu drogą powrotną „do domu, / do Domu Ojca" (*Powrót*). Owo miejsce szczęśliwego wytchnienia musi pozostać jednakże nieosiągalne, musi pozostać jedynie drogą samą, pragnieniem, snem.

I dlatego chyba poezja Maja jest w swym ostatecznym kształcie właśnie przesycona pragnieniem. Owo pragnienie zaś z jednej strony jest pożądaniem dotknięcia, bliskości, sensualnego kontaktu (jak w wierszach *Znaki*, ****[Martwa natura rzeczy...]*) czy też „głodu / ujrzenia" (****[Dlaczego nie ma Cię dla mnie...]*), z drugiej zaś – bycia blisko „źródła w którym zmyję z siebie / wszystko czym jestem" (****[Wiem, że jest gdzieś...]*), czyli oczyszczenia ze wszystkiego, czym obarcza świat.

Elegie, treny, sny zamykają cztery utwory publikowane w 1998 roku w „Kresach" (nr 4, *Różnica czasu, Ot taki traktacik, Oda do młodego poety, „Rozmowa*

sentymentalna"), a teraz ujęte w ostatnią część zbioru, *Różnica czasu*. Ma ona charakter podsumowania, zakończonego utworem, który warto zanalizować. Jest on swoistą poetycką rozmową z – przywołanym z imienia już w pierwszej strofie – Philipem Larkinem, amerykańskim poetą z grupy The Movement, zmarłym w połowie lat osiemdziesiątych:

Skąd on, tłusty buchalter w okularach, Larkin
Tak absolutnie wszystko i do końca wie
O mnie? To zawstydza, wręcz – upokarza trochę.

Na czym jednakże miałaby polegać owa wspólna dziedzina. Odpowiedzieć na to pytanie można choćby kilkoma cytatami z charakterystyki poezji Larkina, jakiej dokonał we wstępie do polskiego wyboru jego wierszy (*nota bene* pod znaczącym tytułem *Intensywność smutku*) Stanisław Barańczak. Pisze on tam między innymi: *Larkin nie jest w żadnej mierze nihilistą. Jego wiara, nadzieja i miłość znajdują wyraz i zastosowanie w uporze, z jakim otamowuje powódź nicości artystyczną formą, z jakim o uderzającej brzydocie świata mówi w sposób – uderzająco piękny* czy – *poeta «intensywnego smutku» okazuje się poetą pozbawionej złudzeń, ale tym bardziej upartej nadziei*. Takaż sama charakterystyka mogłaby się bez wątpienia znaleźć w opisie poezji Maja, który w *„Rozmowie sentymentalnej"* zdaje się wpisywać w ramy poezji spod znaku Larkina – poezji wiernej brzydocie świata, ale i metafizycznej nadziei, czyli innymi słowy: poezji wiernej rzeczywistości i zadaniu poety:

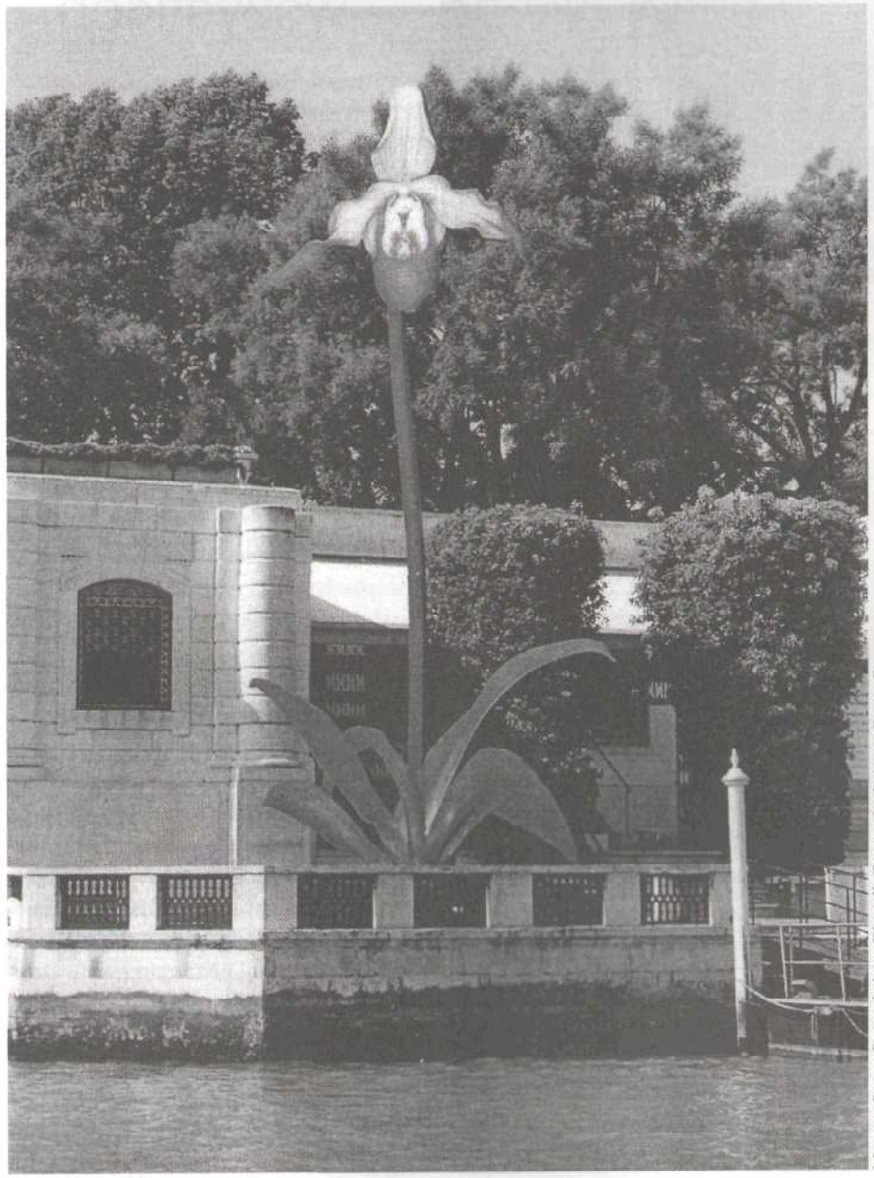
Jednak... chciałbym mu podać – jak rękę, ostrożnie,
Gotów ją zaraz cofnąć – chociaż parę tych
Beznadziejnie bezsilnych bezlitośnie bezlistnych
I nic mu nie mówiących, bo po polsku, słów.
Poprzez to wszystko, i ponad tym wszystkim.
Mów.

W wiersz ten wkrada się jednak również i ton nieco mniej heroiczny, ton ironicznego dystansu. Widoczne jest to już w samym tytule. Cudzysłów występuje tu bowiem w podwójnej roli: zaznacza niemożliwość odbycia takiej rozmowy, ale także – bierze w ironiczny nawias samą nazwę. Podobne formuły dystansujące można odnaleźć także w samym tekście *„Rozmowy sentymentalnej"*, choćby w nawiasowych dopiskach, przełamujących tok wiersza czy samym jego początku: *Z tym swoim obrzydliwie angielsko-pedalskim / sposobem wymawiania* the – breath – nothing – death – (owe uwagi dotyczą oczywiście Larkina). Ton ironicznego dystansu wkrada się również w cały utwór *Oda do młodego poety*, zaś w wierszu *Ot taki traktacik* – prócz tytułu – widoczny jest on w opisie poczynań poety „cwanego czarownika". Z tego krótkiego wyliczenia płynie jeden oczywisty wniosek – ironia staje się tu podstawowym narzędziem poetyckim. Czy ma za zadanie ukazać wyższość mówiącego nad tematem? Czy raczej zwraca się przeciw samemu autorowi, jego sytuacji i twórczości? Trudno powiedzieć. Wydaje się, iż jedyną pozytywną odpowiedzią na rodzące się pytania

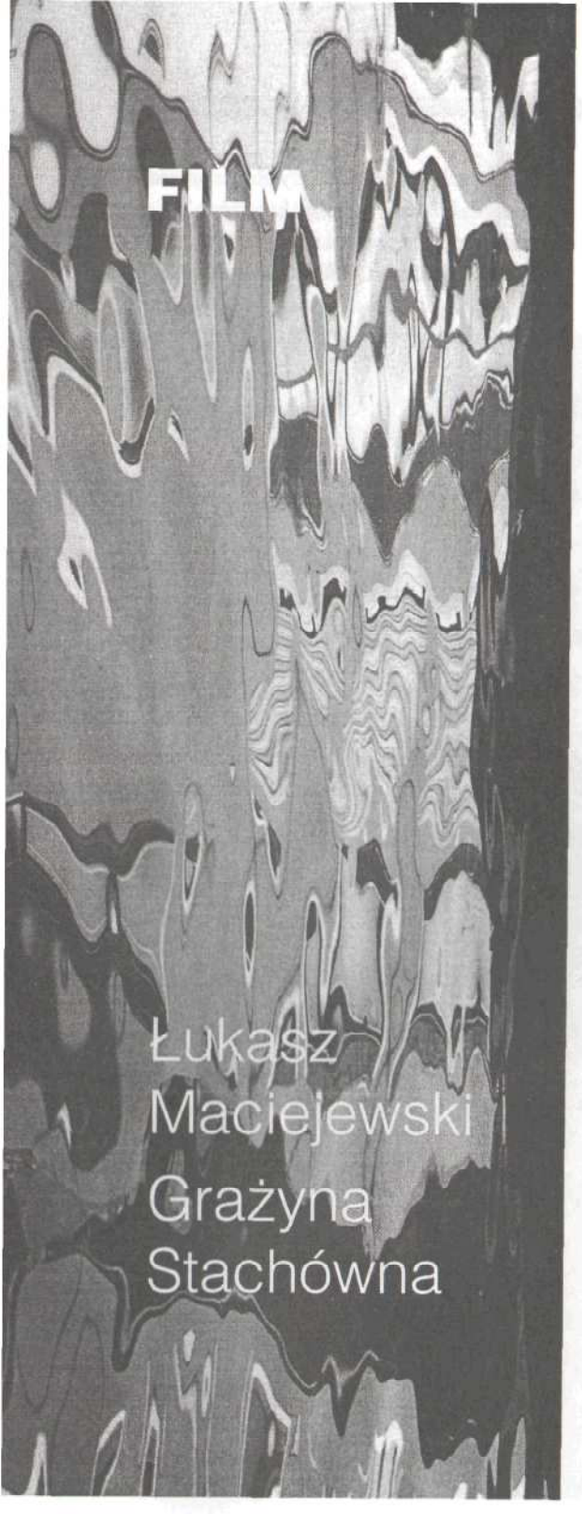
może być kolejny fragment ze szkicu Barańczaka o Larkinie: *Ironia i autoironia (...) broni w dodatku tę poezję przed podstawowym zarzutem, który mógłby się pojawić w ustach niechętnego czytelnika: przed oskarżeniem o sentymentalne biadolenie i użalanie się nad samym sobą.*

Tomasz Cieślak-Sokołowski

TOMASZ CIEŚLAK-SOKOŁOWSKI ur. 1980 r., student polonistyki UJ, krytyk literacki, publikował m.in. w „Tygodniku Powszechnym".



Muzeum Peggy Guggenheim w Wenecji. *Fotografia* Grażyna Borowik



Wenecja nas wszystkich

***W poniedziałek rano* (*Lundi matin*)**
reżyseria i scenariusz: Otar Iosseliani, zdjęcia: William Lubtchansky, muzyka: Nicolas Zurabiszwili, montaż: Otar Iosseliani, Ewa Letkiewicz, wykonawcy: Jacques Bidou (Vincent), Anne Kravz-Tarnavsky (jego żona), Rodoslaw Kinsky (ojciec Vincenta), Narda Blanchet (matka Vincenta), Otar Iosseliani (markiz Enzo di Martino), dystrybucja Gutek Film, czas: 120'.

W poniedziałek rano – ostatni film pracującego od lat we Francji gruzińskiego reżysera, Otara Iosselianiego, pozbawia złudzeń. Puste codzienne rytuały są złudzeniem wolności, ale też wolność *saute* jest złudzeniem. Dojrzałość do wolności polega na zrozumieniu, że „ciągle to samo" nie znaczy „tak samo".

Pamiętam najstarsze filmy Iosseliani-ego, realizowane jeszcze w Związku Radzieckim – choćby słynny *Był sobie drozd* (1970), pamiętam pierwsze filmy francuskie, *I stała się światłość* (1989), *Polowanie na motyle* (1992), pamiętam filmy najnowsze. Bohaterowie obrazów tego reżysera to bardzo często musilowscy „ludzie bez właściwości": nie buntujący się, niemal pozamaterialni. Działają pod pręgierzem obowiązków, rytuałów, uzależnieni od przedmiotów, sytuacji. Obserwują raczej, niż przeżywają.

Własna egzystencja nie znamionuje dla nich wielkich zrywów, wysublimowanych uniesień. Jest raczej swoiście rozumianą drogą, na której stykają się ze sobą pytania podstawowe z błahymi. To właśnie jednak błahostki dla twórcy *W poniedziałek rano* urastają do wymiaru prawdziwych problemów egzystencjalnych, pytań o byt. Iosseliani sugeruje, że nie przez wielką siłę rażenia, ale przez uśpioną, z pozoru nieciekawą rozmaitość – skończoność życia ludzkiego, każde istnienie nabiera swojego dramatyzmu, swojej własnej wielkości.

Podobnie jak „starszy brat w sztuce" Iosselianiego – Jacques Tati, twórca *Polowania na motyle* umiejętnie łączy wnikliwą obserwację charakterów z delikatnym komizmem, widz z pewnością doceni te smaki, a z podlanej surrealizmem ironii odczyta poezję. Otwierająca *W poniedziałek rano* scena, kiedy Vincent odchodzi z pracy, przypomina *Mojego wujaszka* Tatiego, podróż do Wenecji – choćby *Wakacje pana Hulot*. To pokłon i wspólnota w podobnym widzeniu kina, także dosłowna – Tati, choć pracował we Francji, także był z pochodzenia Rosjaninem.

Główny bohater *W poniedziałek rano*, Vincent (w tej roli znany producent Jacques Bidou) mieszka z żoną, synem i matką na wsi. Jego dni są bliźniaczo do siebie podobne. Praca w fabryce (czytelna aluzja do biografii reżysera – Iosseliani pozbawiony przez radzieckie władze możliwości kręcenia filmów, pracował jako hutnik), potem proza domowego życia, która jest równie nieciekawa jak praca. Ucieczką od codziennych rytuałów mierzonych pobudką o świcie, monotonią wykonywanej pracy, powrotem do domowej rutyny, są rzadkie momenty uszczęśliwiające Vincenta – wypalony wspólnie z kolegami papieros przed przekroczeniem fabrycznej bramy, zaduma nad sztalugą, efekt niespełnionych malarskich ambicji.

Nuda dobrych ludzi, mieszkańców miasteczka, ma swoje specyficzne kolory – tu dowcip Iosselianiego skrzy się najpełniej. Dziedziczący po ojcu malarski talent syn Vincenta zdobi miejscowy kościół „freskiem" przedstawiającym świętego Jerzego, a za model smoka służy mu... krokodyl, zostawiony w wiosce z premedytacją przez Cyganów. Uśmiechamy się pobłażliwie, oglądając niewinne grzeszki służącego, Murzyna, gardzącego nieco swoim panem, księdza podglądającego dziewczyny w dezabilu, listonosza rozklejającego nad parą cudze listy. Zwyczajne ludzkie słabostki. I nuda. Przewidywalność każdej chwili, każdego momentu. W końcu Vincent nie wytrzymuje. Z pokaźną sumą otrzymaną od ojca, nie mówiąc nikomu ani słowa, łamie rytm codziennych rytuałów i rusza w podróż życia: do Wenecji.

Ale Wenecja Iosselianiego w niczym nie przypomina turystycznych folderów. „Każdy początek to tylko ciąg dalszy" – jak w wierszu Szymborskiej. Są wprawdzie gondole, jest wspaniała wenecka laguna, są wreszcie podglądane przez Vincenta zakasujące sukienki zakonnice w kornetach, pielące przyklasztorny ogród; ale przede wszystkim oglądamy brudne trotuary, kieszonkowców, dziwaków, skretyniałego markiza – dawnego przyjaciela ojca Vincenta (pyszny epizod samego Iosselianiego), dla którego „gra pozorów" od lat stała się jedynym możliwym modelem życia. Nawet wesoły kompan podróży, po wspólnej pijatyce, „w poniedziałek rano" także będzie musiał wstać o świcie i wyruszyć do

ŁUKASZ MACIEJEWSKI ur. 1976 r., doktorant w Katedrze Amerykanistyki UJ, dziennikarz współpracujący m.in. z „Kinem".

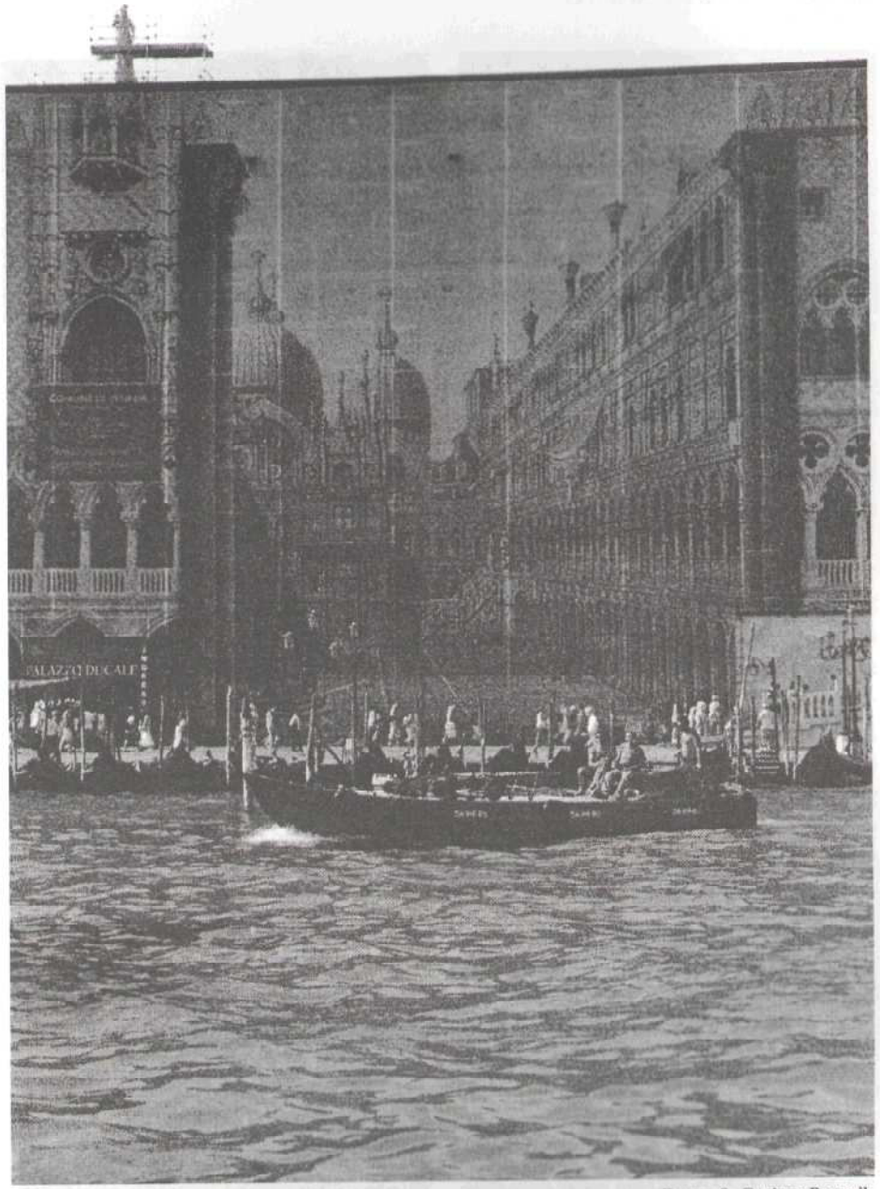
swojej fabryki, żeby przed przekroczeniem bramy wypalić, jak wszyscy, papierosa. Kto zechce, odnajdzie w filmie odwołania do koncepcji LeCorbusierowskiej wizji miasta – doskonałej „maszyny do mieszkania", albo kicz liryczny Kundery. To jednak nie Wenecja jest okrutna, tylko świadomość, że pozór wolności nie polega na szukaniu palcem po mapie własnego raju na ziemi. Taka świadomość przygnębia, bo tracimy złudzenia, ale dzięki niej jesteśmy też trochę mądrzejsi życiowo. Coś za coś.

Jest w najnowszym filmie Iosseliani scena zupełnie magiczna: wenecki przyjaciel Vincenta zabiera go na dach jednego z budynków, skąd rozciąga się panorama miasta. Weneckie *genius loci*, już bez komicznej klamry, staje się *genius loci* całego świata, a aurealiuszowe *theatrum mundi* odczuwamy nieomal fizykalnie.

Iosseliani ze swoim spokojnym rytmem, smutkiem i dowcipem, jest paradoksalnie buntownikiem kina. Działa w kontrze do większości obowiązujących standardów opowiadania. Nie zajmuje go zanadto anegdota, kompozycja jest kapryśna, a reżyser nie zawsze dba o równowagę w budowaniu charakterów – jednych wyróżnia, o innych szybko zapomina. Niewiele dialogów i zbliżeń, drobne (ale celne) mikroobserwacje, oszczędna praca kamery. Mądry, nieśpieszny off.

Iosselianiego nigdy też specjalnie nie interesowała polityka, może zresztą dlatego w rodzimej Gruzji był uważany za autora wywrotowego i został zmuszony do emigracji. Poszukujący wolności bohaterowie radzieckich filmów Iosselianiego nie pasowali do gotowych matryc, byli niebezpieczni, bo zwyczajni i z reguły sympatyczni. Nie chcieli zmieniać świata, chcieli tylko trochę zmienić siebie. W dążących do uniformizacji społeczeństwach – zbyt groźna to pokusa...

Rozmawiając ze starymi ludźmi, słyszę zawsze, że kiedyś było inaczej. Zimy były mroźniejsze, a lata gorętsze. Wspomnienia uwznioślają pierwsze dwie pory roku życia. Zostaje tęsknota. Bohaterowie Iosselianiego tęsknią naprawdę. Ci z *W poniedziałek rano* tęsknią do wtorku, który ponoć ma być lepszy. Albo do środy. To także tęsknota za życiem, którego nie ma i nie będzie. Każdy tęskni za tym samym. Abstrakcyjne określenie „szczęście" – nierealne dla każdego, nieistniejące. Określenie, które boli. Życie na pokaz, życie pod pręgierzem wmówienia, że coś jest dobre, a coś złe, łączy się na końcu z przegraną. Przegraną? Nie, nadzieja na znalezienie



Wenecja, czerwiec 2003

Fotografia **Grażyna Borowik**

miejsca, gdzie wino „nie pełni jedynie funkcji gastronomicznych" jest blisko. Vincent zostawia Wenecję bez żalu, wraca. Bogatszy o świadomość tego, że to, co było, trwa. A Wenecja na prowincji, w jego miasteczku, jest możliwa. Porzućmy tylko pragnienie doskonałości, spróbujmy życia jako kompromisu, wtedy odkryjemy swoją Wenecję.

Łukasz Maciejewski

Stara baśń **w kinie**

Stara baśń, reżyseria: Jerzy Hoffman, scenariusz: Józef Hen, Jerzy Hoffman, zdjęcia: Paweł Lebieszew, Jerzy Gościk, muzyka: Krzesimir Dębski; Polska 2003, czas: 95'.

Po przejrzeniu kilku recenzji, jakie się już ukazały, poświęconych *Starej baśni. Gdy słońce było bogiem*, filmowi Jerzego Hoffmana – którego krakowska premiera odbyła się w kinie „Kijów" 20 września z udziałem reżysera, aktorów, realizatorów i licznie zgromadzonej publiczności – stwierdziłam ze zdumieniem, że w odróżnieniu od ich autorów przeczytałam ponownie *Starą baśń, powieść z IX wieku* (wydaną po raz pierwszy w 1875 roku) Józefa Ignacego Kraszewskiego bez przymusu, z ciekawością i nawet sporą dozą przyjemności. Kraszewski to oczywiście nie Sienkiewicz, a *Stara baśń* nie *Potop*, ale ostatecznie ile książek podobnych do *Potopu* u nas napisano?

Autorzy recenzji filmowych deklarowali zaraz na wstępie, że Kraszewski napisał 220-233 powieści (w istocie 223 – jak podaje *Literatura polska. Przewodnik encyklopedyczny*, 1984), tworzył *literaturę antyfilmową, pozbawioną efektownej fabuły, nie miał za grosz dramaturgicznego wyczucia, język powieści zestarzał się tak bardzo, że przebrnięcie dziś przez* Starą baśń *(wycofaną na szczęście z listy lektur szkolnych) wymaga wielkiego samozaparcia* (Justyna Kobus, *Harry Hoffman*, „Wprost" 2003, nr 1086). Nie odniosłam takiego wrażenia. *Stara baśń* jest dziś powieścią przyjemnie staroświecką, całkiem sprawnie napisaną, a jej język nie nastręcza czytelnikowi jako tako władającemu mową ojczystą najmniejszych trudności. I gdyby ją wiernie przenieść na ekran, mogłaby wypaść całkiem dobrze, a może – któż to wie? – nawet efektowniej niż w wersji *Kiedy słońce było bogiem*.

Uznanym prawem adaptatorów jest napisanie nowego scenariusza na podstawie starej powieści, dlatego też Jerzy Hoffman i Józef Hen stworzyli swoją wersję zdarzeń, ukształtowali nowych bohaterów i wykreowali własne przesłanie, mające wpisać się w pamięć widzów. Zbudowali adaptację *Starej baśni*, zawieszając ją na dwu wspornikach: Szekspirze i poprawności politycznej.

Mówi Hen – *reżyser zaraz podsunął interesujący trop: opowiedzieć tę historię poprzez* Makbeta. *Wtedy zrobiło się ciekawie. Hoffman uwiódł mnie Szekspirem* (*Scenarzysty nic nie broni*, „Kino" 2003, nr 9). I rzeczywiście, to *Makbet* stał się podłożem filmowego konfliktu, a na plan pierwszy wysunęli się Popiel i jego żona (u Kraszewskiego – Chwostek i Brunhilda), prowadzona przez nich walka o władzę i zapewnienie sukcesji ich synowi, zbrodnie popełniane przez słabego, starego mężczyznę szczutego przez silną, młodą i piękną kobietę – „Idź [zabić] ja tę krew biorę na siebie" – wyrzuty sumienia Popiela, szaleństwo jego żony, klęska zadana występnej parze przez myszy i obrażonych bogów. Poprawność polityczna – praktykowana już przez Hoffmana przy okazji *Ogniem i mieczem* (1999) – narzuciła zaś dalsze przekształcenia fabuły powieści, aby pasowała ona do współczesnych sojuszy sąsiedzkich, sporów wewnętrznych i dominującej religii: wrogich Niemców zastąpili Wikingowie, prasłowiańscy kmiecie są skłóceni niczym współczesny Sejm, a Piastun musi przywodzić ich do opamiętania, pogańska wiara w Świętowita już wkrótce, po chrzcie Mieszka I – potomka Ziemka Piastowica (u Kraszewskiego – Domana) i Dziwy – zostanie zastąpiona wiarą w Jezusa Chrystusa.

Reprodukcje Materiały prasowe

Naczelnym założeniem reżysera było uczynienie ze *Starej baśni* filmowego widowiska dla wszystkich i osiągnięcie sukcesu komercyjnego. Ostatecznie to nic złego, kino jest przemysłem dochodowym, ale ten rodzaj autorskiego zamiaru dominuje czasem nad dziełem i staje się przyczyną jego klęski, bo narzuca mu nadmierną ilość kompromisów. Mimo więc odwołań do Szekspira film Hoffmana jest tylko komiksem z Kraszewskiego, z którego zapewne nie będą zadowoleni ani widzowie starsi – infantylność opowieści, wideoklipowość wielu scen (szczególnie nocy Kupały), nadmiar okrucieństwa, ani młodsi – brak jednego wyrazistego bohatera, inscenizacyjnego rozmachu i efektów wizualnych (księżyc i piorun z komputera to dziś stanowczo za mało).

Stara baśń, niestety, nie niesie ze sobą przyjemności, której zwykle widz oczekuje od tego rodzaju filmów. Nie ma oszałamiającej inscenizacji – wszystko jest bowiem małe, szare i ubogie: nieefektowna scenografia, mało statystów, wyjątkowo brzydkie kostiumy, niezauważalna muzyka. Nie ma porywającej batalistyki – bitwy nie imponują rozmachem, pojedynek Ziemka z przywódcą Wikingów jest krótki i niezbyt efektowny, mimo użycia przez walczących różnej broni, w tym łuku (!). Nie ma napięcia erotycznego – Popiel i jego żona są lodowaci w swych miłosnych porywach, romans Ziemka i Dziwy dokładnie wyprany z romantycznego wdzięku, a staraniom Mili o zdobycie uczuć Ziemka, przekonujących w scenie rzucania uroków, nie dane jest się rozwinąć. Nie ma lekcji historii – bo któż traktowałby serio film z baśnią w tytule i rozpoczynający się baśniową inwokacją. Nie ma wreszcie działania na wyobraźnię widzów – bo wszystko jest w nim dosłowne i mocno prostackie.

Hoffman obsadził swój film bardzo dobrymi aktorami, sprawdzonymi już w jego wcześniejszych filmach. Nie przekonuje mnie opinia Zdzisława Pietrasika (*Makbeta zjadły myszy*, „Polityka" 2003, nr 38), że „wyglądają jakby zostali wyjęci żywcem z tamtych filmów". To powszechna praktyka kinowa: dzieła, które mają zdobyć popularność, obsadza się gwiazdami, aktorami znanymi i lubianymi, nie szuka się do nich *nowych twarzy*. Problem w tym, że w *Starej baśni* – z wyjątkiem Popiela i jego żony – pozostali wykonawcy nie dostali tzw. zadania aktorskiego do zagrania, wszystkie postaci są banalne, mało wyraziste, motywowane jednym dominującym uczuciem, a karkołomne tempo opowiadania sprawia, że bohaterowie nie mogą się rozwinąć, ich działania usprawiedliwić, a emocje wybrzmieć.

Bohdan Stupka, grający w staroświeckim, teatralnym stylu Popiela (a może Makbeta?), oraz Małgorzata Foremniak, bezradna w roli jego żony (komiczne udawanie lwicy w scenie szaleństwa), po prostu zawodzą. Pozostali aktorzy budują role w oparciu o jeden rys charakterów swoich bohaterów: Daniel Olbrychski (Piastun) jest zatroskany i wiecznie niezadowolony, Michał Żebrowski (Ziemek) – szlachetny i dzielny, Jerzy Trela (Wizun) – hieratyczny, Anna Dymna (Jaga) – macierzyńska, Maciej Kozłowski (Smerda) – okrutny, Wiktor Zborowski (tłumacz Wikingów) – komiczny. Jest też Marina Aleksandrowa (Dziwa), która w ogóle nie próbuje grać, ale po prostu jest sobie śliczna, Katarzyna Bujakiewicz (Mila), która – jako jedyna – czyni ze swej bohaterki postać z nieco innej bajki, oraz Ewa Wiśniewska (Jarucha) i Andrzej Pieczyński, którzy wyraźnie bawią się koszmarną charakteryzacją i możliwością prezentowania szokujących min. Wszystkich pozostałych aktorów i statystów cechuje wyszukana brzydota: sylwetki nieatrakcyjne, twarze odstręczające, usta szczerbate, włosy (wyjątkowo ohydne peruki) kłaczaste, kostiumy brzydkie i szpecące.

Jacek Szczerba, pisząc w „Gazecie Wyborczej" (2003, nr 219) o *Starej baśni*, chwali „godziwe rzemiosło, trochę w starym stylu". Że w starym – chętnie się zgodzę: film Hoffmana został zrealizowany w bardzo tradycyjnej poetyce i nie rozwiewają tego wrażenia ani zawrotne tempo montażu, ani wideoklipowe efekty. Że godziwe – zgodzić się trudniej z wyżej opisanych powodów i gdy finał filmu wieńczy ujęcie przypominające upiorne ślubne portrety wieszane jeszcze czasem nad małżeńskimi łożami: pochylone ku sobie twarze Ziemka i Dziwy z głupimi minami udającymi szczęście.

Problem leży nie w tym, że w Hollywood wydaje się na takie filmowe przedsięwzięcia jak *Stara baśń* 100 milionów dolarów, a w Polsce 3 (przy średnim budżecie filmu 650 tysięcy). Powodem klęski filmu Hoffmana jest niedopasowanie wyobraźni reżysera do wyobraźni odbiorców kształconej na hollywoodzkich wzorcach oraz zatrważające rozminięcie się filmu z oczekiwaniami publiczności. *Stara baśń* nie zachwyca i nie bawi, nie wzrusza i nie uczy, nawet nie informuje, krótko mówiąc: nie sprawia przyjemności. A od takich widowisk kinowych oczekuje się przede wszystkim przyjemności, która ma usprawiedliwić wydanie wcale niemałej sumy na bilet i poświęcenie 95 minut życia na oglądanie.

Podobnie jak Joanna Wojnicka (*Czy adaptacja klasyki musi być grzechem?*, „Dekada Literacka" 2001, nr 11-12) ja także „uparcie wierzę w literaturę na ekranie, w Sienkiewicza na ekranie" i w Kraszewskiego na ekranie. I dokładnie pod tymi samymi warunkami:

– że nie dowiem się zaraz na wstępie, iż to (powieść) jest takie staroświeckie, antyfilmowe i nikt już tego nie czytuje – skąd więc nadzieja, że widzowie będą chcieli to (film) oglądać;

Reprodukcje Materiały prasowe

– że reżyser nie będzie deklarował konieczności daleko idących zmian oryginału ze względów koniunkturalnych;

– że jako widz będę traktowana serio i z szacunkiem, a to znaczy, że w czasie seansu zadba się, jeżeli już nie o mój intelekt, to przynajmniej o sprawienie mi przyjemności, bo kino popularne – o czym polscy reżyserze zdają się zapominać – na przyjemności stoi;

– że siedząc w kinie, nie będę odbierać wyraźnych sygnałów płynących z ekranu, które świadczą, iż sam twórca nie traktuje swego dzieła poważnie i profesjonalnie, że je lekceważy jako odkurzoną ramotę i mruga znacząco, by mnie w tym upewnić;

– że wreszcie jaka powieść, taki film, bo to nieprawda i w historii kina znaleźć można wystarczającą ilość przykładów, aby to udowodnić.

Tak więc nie namawiam Szanownych Czytelników do oglądania *Starej baśni* Hoffmana według Kraszewskiego. Ale jeśli macie Państwo ochotę na prawdziwą starą baśń – mądrą, przepiękną, aktualną, dającą wiele niezwykłej przyjemności i skłaniającą do głębokich przemyśleń – wybierzcie się na chiński film *Hero* (2002) Zhanga Yimou. Sami dostrzeżecie różnicę.

Grażyna Stachówna

Bezwstydne pragnienie – zmartwychwstać

Nikołaj Kolada, *Merylin Mongoł* (*Murlin Murło*)
Teatr im. Juliusza Słowackiego w Krakowie, Scena Miniatura. Przekład Jerzy Czech. Opracowanie tekstu i reżyseria Rudolf Zioło. Scenografia Andrzej Witkowski. Muzyka Bolesław Rawski. Premiera 13 września 2003.

Nikołaj Kolada (1957), rosyjski aktor, prozaik, dramatopisarz i reżyser, autor około 70 sztuk granych w Europie, USA, Kanadzie i Australii, urodził się w kazachskim sowchozie, a szkołę teatralną w Swierdłowsku ukończył z nadzieją, że aktorzy to ludzie bogaci. Wyrzucony z teatru, studiował zaocznie w Instytucie Gorkiego – dostał się na seminarium prozy, jednak sławę zdobył utworem dramatycznym *Gramy w fanty* i w ten sposób dość niespodziewanie dla siebie wrócił do teatru. Rozgłos światowy przyniosła mu *Proca*, „pierwsza radziecka sztuka o tematyce gejowskiej". Przebywał na stypendium w Niemczech, pracował nawet jako aktor w Hamburgu, wrócił jednak do Swierdłowska (obecnie Jekaterynburga), gdzie dziś cieszy się uznaniem. W 1994 roku zorganizowano tam festiwal KOLADA – PLAYS, w którym uczestniczyło 18 rosyjskich i zagranicznych teatrów. Kolada prowadzi w telewizji własny program, a w Jekaterynburskim Państwowym Instytucie Teatralnym jedyną w Rosji poza Instytutem Gorkiego klasę dramaturgii. Jego sztuki przedstawiające życie rosyjskiej prowincji,

ludzi baraków, blokowisk, poniżanych, nieszczęśliwych, pozbawionych szans, określono jako *czernuchę*. [1]

W zamieszczonym w programie przedstawienia wywiadzie, jaki przeprowadziła z dramaturgiem Diana Poskuta-Włodek, Kolada mówi: „Nie potrafię pisać o ludziach szczęśliwych. Być może dlatego, że w życiu prawie takich ludzi nie spotkałem". Bohaterowie *Merylin Mongoł*: chora Olga, widująca Pana Boga, jej siostra, alkoholiczka Inna, kochanek Olgi Misza, swój chłop, co żonę wciąż bija, i jej wymarzony mężczyzna Aleksiej, kandydat na wielkiego rosyjskiego pisarza, bezlitośnie katowany przez rywala – szczęśliwi z pewnością nie są. Co prawda jakieś wyobrażenie tego szczęścia mają, ale jego nieosiągalność doprowadza ich do furii. Wszystkie te postacie pragną swojemu koszmarnemu życiu nadać sens. Ten sens to realizacja pragnień, nieprzyzwoicie trywialnych lub nierozsądnie wzniosłych. Albo po prostu naiwnych. Olga marzy, by zdobyć Aleksieja, mężczyznę, który nie jest tylko bezmyślnym osiłkiem, jak Misza. Misza zaś zdecydowany jest zachować za każdą cenę Olgę, która ma fajne ciało i niezaprzeczalną zaletę jako kochanka – mieszka obok. Dodatkowo Misza musi także obić jajogłowego gryzipiórka, który babom zawrócił w głowie. Wiecznie pijana Inna chciałaby uciec przed sobą, przed życiem, niczym Czechowowskie trzy siostry, do Moskwy, najlepiej z wrażliwym Aleksiejem. Aleksiej zaś pragnie napisać książkę, która przemieni ludzi. Wszyscy marzą, by być innymi niż są.

Zanim osiągną ten nieosiągalny błogostan, kobiety słuchają wróżek i oczekują, aż świat „pierdyknie". Mężczyźni zaś walczą ze sobą o terytorium. Wołanie o niebyt wyznacza metafizyczny plan sztuki, wołanie o miłość jej plan obyczajowy. Wydaje się, że sklejenie tych wątków nie może się udać, a jednak Kolada ożywił te ludzkie szkielety. Brutalność sytuacji, bójki, gwałt, pijackie awantury, choroba nadają temperaturę tym pozornie nieskomplikowanym i prymitywnym perypetiom i pragnieniom. Kolada tworzy przedziwny świat gruboskórnych wrażliwców, prymitywnych półludzi, którym ból życia pozwala stawiać najprostsze i najbardziej podstawowe pytania.

Zasługą przedstawienia Rudolfa Zioły jest zbudowanie spektaklu, który pokazuje tę tajemniczą dwoistość postaci Kolady, ich okrucieństwo podszyte czułością, prymitywizm przeniknięty zrodzoną z bólu nadświadomością. Aktorzy nie boją się krzyczeć i ten krzyk brzmi na ogół prawdziwie.

Mieszkanie Merylin, rozrzucone po całej widowni, zdaje się być sceną, teatrem życia. Niezindywidualizowane wnętrza, nijakie i brzydkie, duszą bohaterów. Nawet kwiaty nie dodają im uroku. Bohaterowie *Merylin Mongoł*, snując się między pokojami, przewalając się z łóżka na tapczan, toczą codzienny bój z beznadziejnością. Fakty są prymitywne i oczywiste. Olga (Barbara Kurzaj) chciałaby opuścić prymitywnego kochanka; on bije i ośmiesza nieopierzonego literata. Olga czuje, że staruszek Bóg, który ją nawiedza, gniewa się na nią. Spoza agresywnych gestów Miszy (Marcin Kuźmiński) wyziera zazdrość i strach przed samotnością. Kto z nim opije narodziny syna? Od kogo będzie lepszy, jeśli nie od swojej kochanki, głupiej i brzydkiej

Merylin? Nie może przegrać, musi bić. Wyrzuty sumienia Olgi rozpoznać można tylko w coraz dramatyczniejszych opowieściach o staruszku Bogu. Jeszcze bardziej niejednoznaczna jest postać Aleksieja. Błażej Wójcik najpierw gra delikatnego chłopca, przerażonego prymitywnymi zaczepkami, daremnie chroniącego swój czas i spokój, siłą wciąganego w dziwne sprawy Merylin. Traktuje dziewczynę jak obiekt literackich badań, trochę się jej boi, trochę zachwyca go jej nawiedzenie. Jej prymitywne odczuwanie świata wydaje mu się poetyckie. Czy jednak tylko z literatury zrodzony jest jego protest wobec zezwierzęcenia Miszy? Jego donkiszoteria jest oczywista: nie ma szans, aby przeciwstawić się rozwścieczonemu osiłkowi. Kiedy coraz ciszej puka, a właściwie skrobie, do mieszkania znęcającego się nad żoną brutala, jest śmieszny, ale i na swój sposób heroiczny. Literacki. Wójcik tę „literackość", nieżyciowość, obnaża, rzec można, z upodobaniem. I to chyba jedyny błąd w budowie postaci, którą autor napisał zbyt schematycznie. Aleksiej jednak nie chce być śmieszny; świat upodobnił go do Miszy, więc staje się na swoją chuchrowatą miarę Miszą – gwałci Olgę, bo Olga jest rzeczą, która może do niego należeć. Przewraca ją, chwytając za nogi jak sztywną lalkę. Potem teatralnym gestem wciska jej cukierki i gładzi czule. Zawstydzony, chyba prawdziwie, ukradkiem znika. Zapewne zapisze w dzienniku to doświadczenie obok tych wierszy, które recytował nie chcącej go słuchać Innie. Czy jest literackim bubkiem, czy też w ten sposób chciał Oldze udowodnić, że myliła się co do niego i uwolnić ją od złudzeń?

To przedstawienie trzeba koniecznie zobaczyć dla niezwykłej, pięknej i prawdziwej roli Marty Konarskiej, grającej

Od lewej: Marta Konarska, Błażej Wójcik i Barbara Kurzaj

Fotografia **Arkadiusz Zbiżek**

pijaczkę Innę, która czeka na koniec świata i na okazję, aby uciec. A najbardziej czeka na pretekst, aby się wygadać, wypluć wreszcie nienawiść do świata. Natarczywa, zadziorna, zbuntowana i skrachowana. Agresywna – nieustannie coś lub kogoś zdobywa i traci. Bystra i inteligentna, usiłuje zachować swój sekret wśród potoku słów, którymi się dusi. Tysiąc razy powie o sobie wszystko i zawsze w tym będzie jakaś tajemnica, coś, czego nie zdradzi nawet sobie. Jak w scenie, kiedy prawie trzeźwa, prawie elegancka, prawie pewna siebie przychodzi, by wyjechać z Aleksiejem, i udaje przed sobą, Olgą i Miszą, że zostaje, ponieważ siostra nie chce jej puścić. Dawno nie widziałam roli tak dynamicznej i precyzyjnej równocześnie. Każdy pijacki, agresywny gest, każdy chichot jest kontrolowany, niezbędny. Każdy opowiada dramat samotności. Olga Barbary Kurzaj to na pewno najtrudniejsza rola w spektaklu. Aktorka (i chyba reżyser też) zanadto obdarzyli ją świadomością Soni Marmieładowej. Olga jest tak delikatna, że rozumie wszystko i natychmiast. Swoją chorobę, a właściwie swoje niepełne rozumienie świata tak upoetycznia, że staje się sumieniem i świadomością wszystkich postaci sztuki. Nie tyle je sądzi, ile rozpoznaje. Symboliczny jest gest niszczenia kwiatka, a rozsypywanie ziemi staje się gestem pogrzebania nadziei, autodestrukcji. Scena pożegnania Olgi z Bogiem, epileptyczny atak rozegrany na stole z bezwstydną i łzawą dramatycznością (to komplement) wyraża paniczny lęk przed światem pozbawionym sankcji metafizycznej. „Boziu, nie odchodź", krzyczy, wijąc się w drgawkach, jakby w przeczuciu śmierci. Olga reaguje na wszystko jak czuły sejsmograf. Przylepiony do jej ust uśmieszek znika i pojawia się, sygnalizując uczucie niepewności, zagubienia. Kiedy krzyczy do Boga, „Boooże, przyjdź do mnie", kiedy wyje na balkonie swojego bloku, jest to wycie zrozpaczonego dziecka Bożego. I Bóg musi odpowiedzieć muzyką piorunów. To oczywiście jest niesmaczna, czarna sztuka, ale ten okrzyk rozpaczy może zapowiadać zmartwychwstanie albo tylko jego pragnienie. Merylin zbuntowała się i jej krzyk jest czymś więcej niż błaganiem, aby wszystko już raz na zawsze się skończyło.

Myślę, że to pragnienie zmartwychwstania ocaliło spektakl w „Miniaturze" przed ostatecznym pesymizmem.

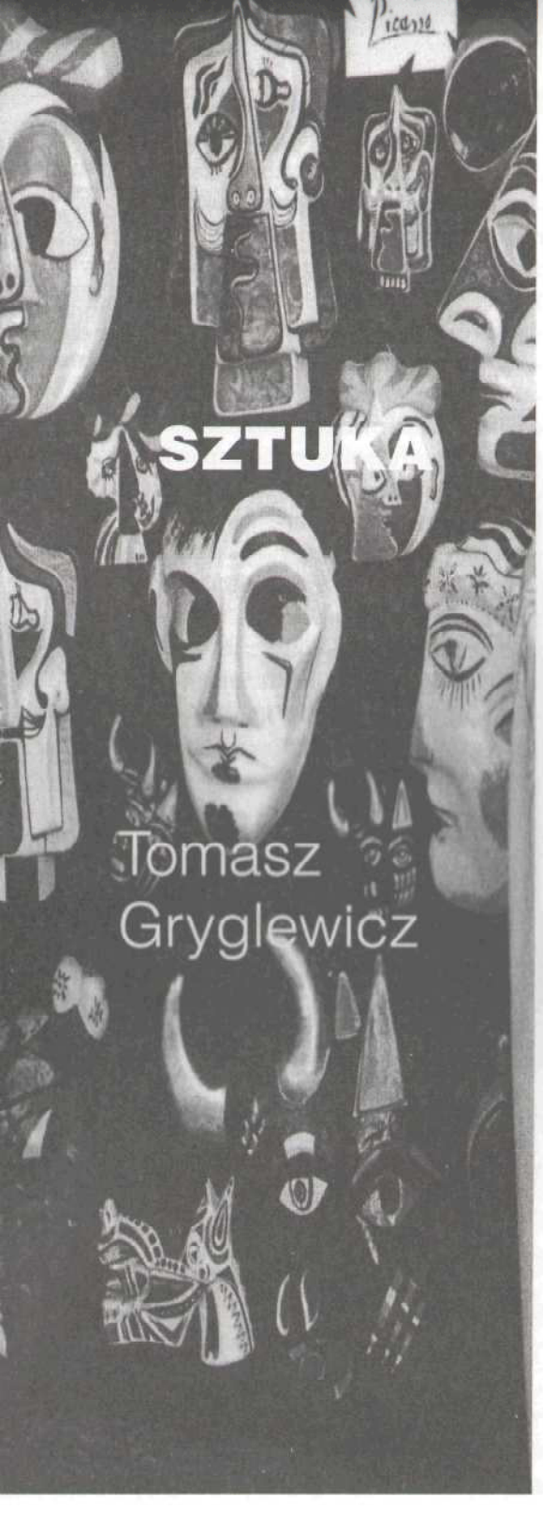
Małgorzata Ruda

[1] Jerzy Czech, *Cholernie Was Wszystkich Kocham*, „Dialog", nr 12/2001.

MAŁGORZATA RUDA absolwentka polonistyki UJ; pracuje w Liceum Artystycznym im. St. Witkiewicza – Witkacego w Krakowie.

Od lewej: Marta Konarska i Barbara Kurzaj

Fotografia **Arkadiusz Zbiżek**



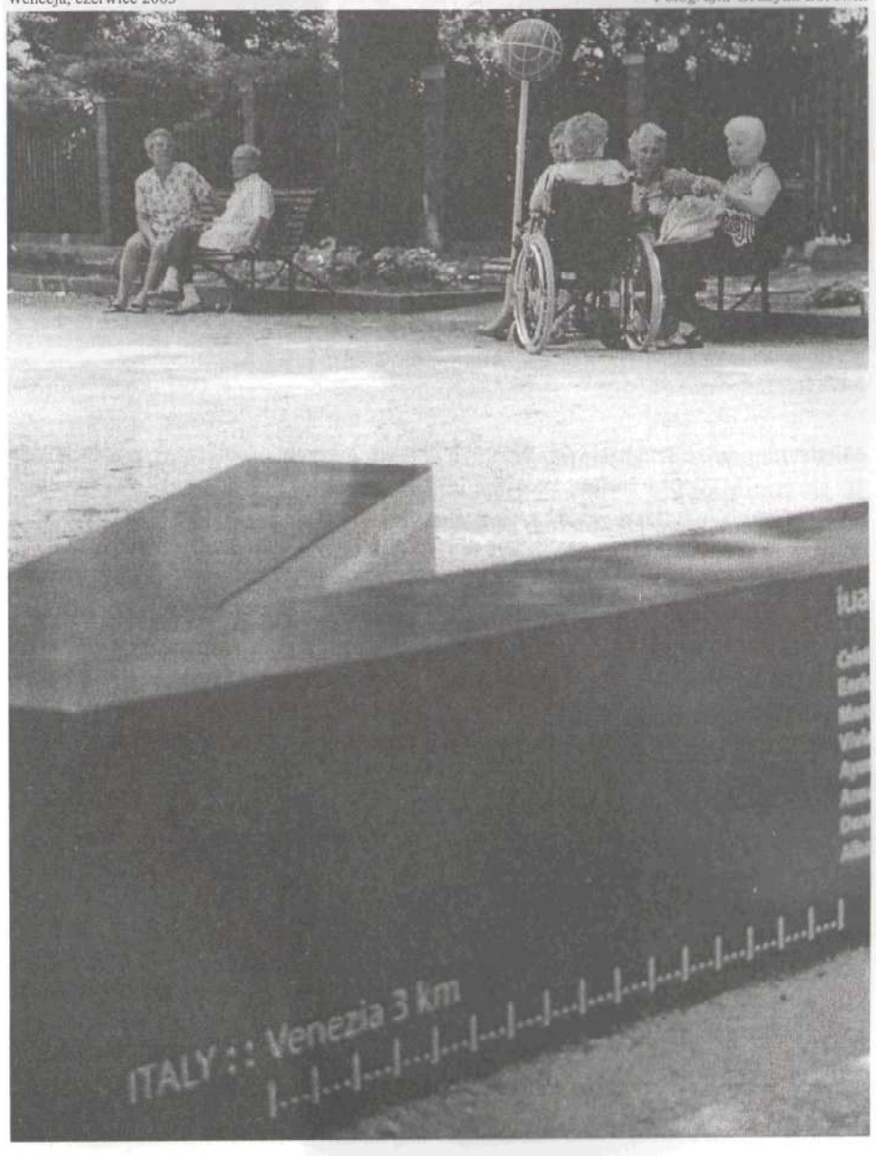
Triennale i Biennale

MIĘDZYNARODOWE TRIENNALE GRAFIKI – KRAKÓW 2003
Kurator generalny: **Witold Skulicz**
Przewodniczący Jury Nagród: **Richard Noyce**
Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki, Pałac Sztuki TPSP, 19 IX- 9 X 2003, Kraków
Horst Janssen Museum, 14 III – 13 VI 2004 Oldenburg
BIENNALE WENECKIE
50. MIĘDZYNARODOWA WYSTAWA SZTUKI
Dreams nad Conflicts
The Dictatorship of the Viewer
Kurator generalny: **Francesco Bonami**
Giardini della Biennale, Arsenale, Museum Correr, 14 VI – 2 XI 2003, Wenecja

Otwarło swoje podwoje Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, impreza prestiżowa i zasłużona, której korzenie sięgają lat 60., kiedy powstała w formie wpierw krajowego Biennale Grafiki a od roku 1966 międzynarodowego. Wernisaż i rozdanie nagród odbyły się 19 września. Natomiast od 14 czerwca otwarte jest 50. Biennale Weneckie, inny słynny festiwal artystyczny. Miałem okazję wraz z grupą kolegów z Krakowa je obejrzeć. Nasuwa się więc automatycznie naturalna chęć porównania obu imprez, chociaż nie są one w pełni kompatybilne. Nie mówiąc bowiem o skali obu przedsięwzięć, wynikającym także z wielkości budżetu z pewnością znacznie większego w przypadku Biennale Weneckiego, główna różnica dotyczy ich ogólnego charakteru. Biennale Weneckie nosi nazwę *50. Międzynarodowa Wystawa Sztuki*, natomiast krakowskie Triennale nie obejmuje wszystkich sztuk plastycznych, lecz ogranicza się z założenia do jednej tylko dyscypliny, którą jest grafika.

Biorąc pod uwagę dalej same tytuły, które desygnują jednak istotną odmienność koncepcji ideowych obu wystaw, zaznacza się dalsza kolosalna różnica między nimi. Tegoroczne jubileuszowe Biennale Weneckie nosi nazwę *Sny i konflikty. Dyktatura widza*. Krakowskie

Wenecja, czerwiec 2003 — *Fotografia* **Grażyna Borowik**

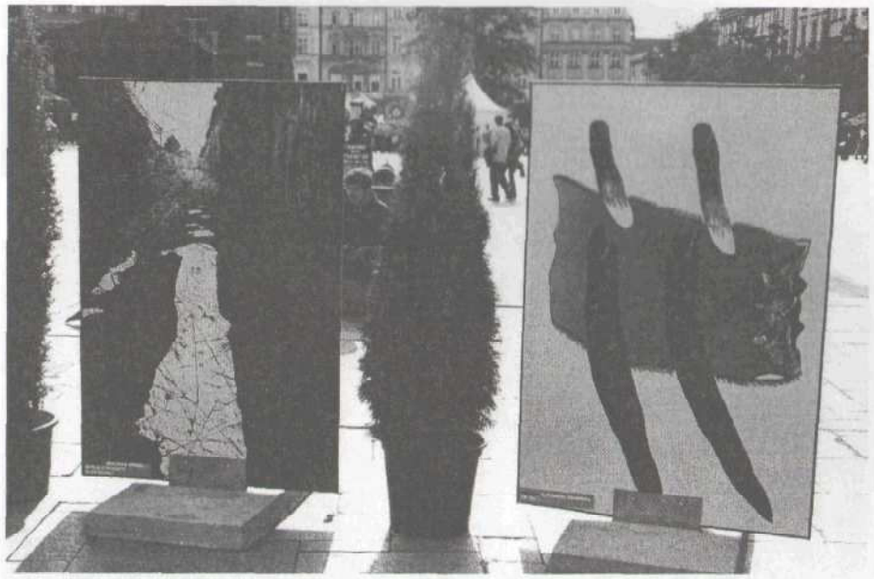


TOMASZ GRYGLEWICZ

Rynek Główny, Kraków, wrzesień 2003 *Fotografie* **Anna Pieniek & Mikołaj Moskal**

Międzynarodowe Triennale Grafiki 2003 (w skrócie MTG'03) żadnej nazwy nie posiada; mają je tylko niektóre wystawy towarzyszące. Biennale w Wenecji ma bardzo określoną strukturę. W Giardini della Biennale znajdują się pawilony narodowe, z których pierwsze powstawały na przełomie XIX i XX wieku (państwa, które nie posiadają tam swoich pawilonów, eksponują w różnych miejscach Wenecji). Natomiast od pewnego czasu, aby przełamać anachroniczny dla globalnej, współczesnej cywilizacji podział na artystyczne szkoły narodowe, organizatorzy oddali część pawilonu włoskiego oraz tereny weneckiego Arsenału kuratorom na wystawę tematyczną. W tym roku dyrektor Biennale Weneckiego Francesco Bonami współpracował z paroma znanymi kuratorami, tworząc wystawę tematyczną podzieloną na 11 części, które aspirują do prezentacji najważniejszych problemów politycznych, społecznych i etnicznych współczesnego świata.

Główna wystawa MTG'03 nie posiada żadnych wyraźnych podziałów, prócz tego, że jest pokazana w dwu sąsiadujących ze sobą budynkach wystawowych: w Bunkrze Sztuki i Pałacu Sztuki. Zarzucono przez wiele lat stosowany podział na sztukę poszczególnych krajów. Czy zastąpiono go jakimś nowym? Jeżeli by był jakiś, to trudno go uchwycić przy pierwszym oglądzie. Ogólnie rzecz biorąc, pierwsze wrażenia przy zwiedzaniu krakowskiego Triennale jest jego tradycjonalizm, wręcz akademickość w porównaniu z wystawą w Wenecji. Można powiedzieć, że Biennale Weneckie posiada zupełnie inne założenia, ale podobne wrażenia odniosłem, kiedy oglądałem dwa lata temu Międzynarodowe Biennale Grafiki w Lublanie (tegorocznego



Rynek Główny w Krakowie wrzesień 2003, plansza z grafikami **Mikaela Kihlmana** *Myślę o pewnym miasteczku...* i **Zbigniewa Lutomskiego** 26 XII reklamująca MTG – Kraków 2003

niestety nie miałem okazji zwiedzić), które miało charakter bardzo eksperymentalny, gdyż pokazano tam obok tradycyjnych technik bardzo radykalne, nowe formy ekspresji i nowe media, przede wszystkim wideo instalacje. W Krakowie nie ma form przestrzennych lub projekcji ruchomych obrazów. Jedynym podkreślanym przez organizatorów nowatorstwem jest szerokie dopuszczenie wydruku komputerowego. Grand Prix przyznano właśnie pracy drukowanej z komputera. Czarno-biały wydruk cyfrowy *Nawigator* Davidy Kidd z Kanady pokazuje zmiksowane w pamięci komputera fotografie rąk i twarzy ludzkiej, tworzące piękny estetycznie, metaforyczny, nadrealny i poetyckie obraz. Analogiczne przedstawienie można byłoby uzyskać za pomocą rysunku lub fotomontażu. Podobnie rzecz się ma z wieloma pracami stworzonymi za pomocą komputera. W swoim wyrazie i przesłaniu ideowym nie różnią się od grafiki powstającej na przestrzeni ostatniego półwiecza.

Organizatorzy MTG '03 podkreślają, że zasadniczym, być może nawet jedynym, kryterium selekcji prac i nagradzania jest ich wysoka jakość. Można się spytać na czym polega owa wysoka jakość? Czy chodzi wyłącznie o warsztat lub technikę? Czy ważne też były forma i treść? Lub wartości artystyczne i estetyczne? Czy organizatorzy i jurorzy brali też pod uwagę przekaz ideowy, z którym z pewnym nadmiarem można zetknąć się w Wenecji, na co kręcili nosem niektórzy moi koledzy, z którymi zwiedzałem weneckie Biennale?

Na przykładzie Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie i 50. Międzynarodowej Wystawy Sztuki w Wenecji można zilustrować ścieranie się dwu

Fotografia **Grażyna Borowik**

Roman Opałka podczas wernisażu przed Pawilonem Polonia, Giardini della Biennale, czerwiec 2003

Obok: **Ilya /Emilia Kabakow**, *Ilya/Emilia Kabow:„ Where is our place?"*, 2003, instalacja. Extra 50, kurator: Chiara Bertola, Fundazione Querini Stampalia, 50. Biennale Sztuki w Wenecji, 2003

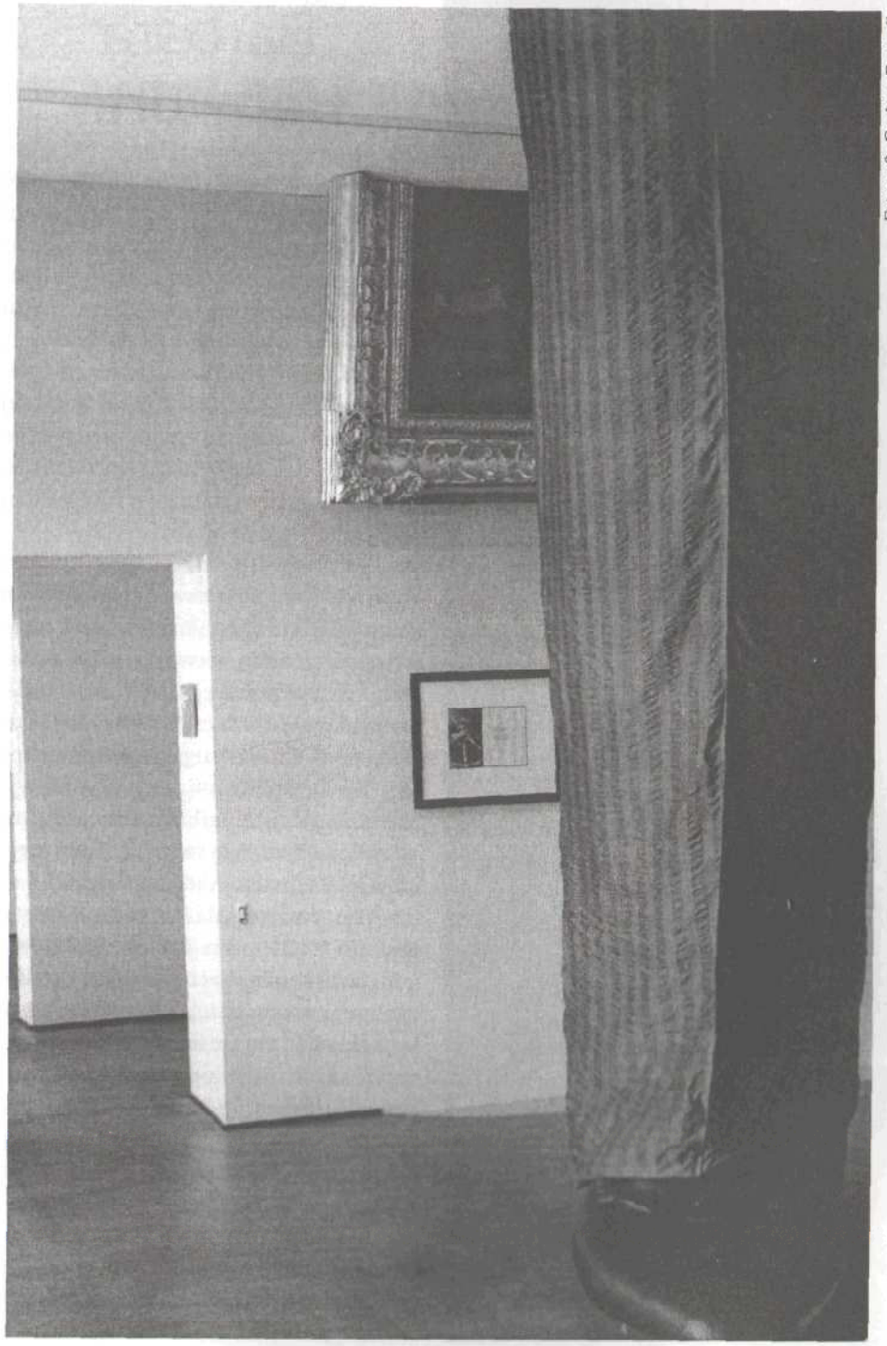
radykalnie różnych podejść do funkcji sztuki we współczesnym świecie. Jeżeli w Wenecji dominuje postawa otwarta na eksperyment i zacieranie granic gatunkowych – malarstwo, grafika i rzeźba egzystują wespół z sztuką przedmiotu, postkonceptualizmem, nowymi mediami, projekcją filmową i wideoprojekcją, cyfrowym obrazem, sztuką sieci i sztuką akcji, instalacjami i aranżacjami przestrzennymi – to w Krakowie, mimo ukłonu w stronę sztuki komputerowej, trzyma się tradycyjnej definicji obrazu graficznego, pozostającego na płaszczyźnie. Na Biennale w Wenecji sztuka stara się poprzez narrację i symbolikę odzwierciedlić globalne konflikty i emocje współczesnego człowieka, może nazbyt często w sposób uproszczony, nawiązując do modnych aktualnie ideologii, takich jak feminizm, postkolonializm czy antyglobalizm. W Krakowie broni się autonomii artystycznej.

Nie zawsze zresztą tak było, gdyż kiedy powstawało Międzynarodowe Biennale Grafiki w Krakowie w połowie lat 60., było ono wtedy forum eksperymentów i dyskusji o granicach dyscypliny i problemach współczesnej rzeczywistości (co nie było łatwe w ówczesnym restrykcyjnym systemie politycznym). Miejmy nadzieje, że zapowiedziana, towarzysząca MTG'2003, wystawa młodej generacji polskich grafików zaprezentuje sztukę bardziej żywą i otwartą na świat, chociaż być może mniej doskonałą warsztatowo i formalnie.

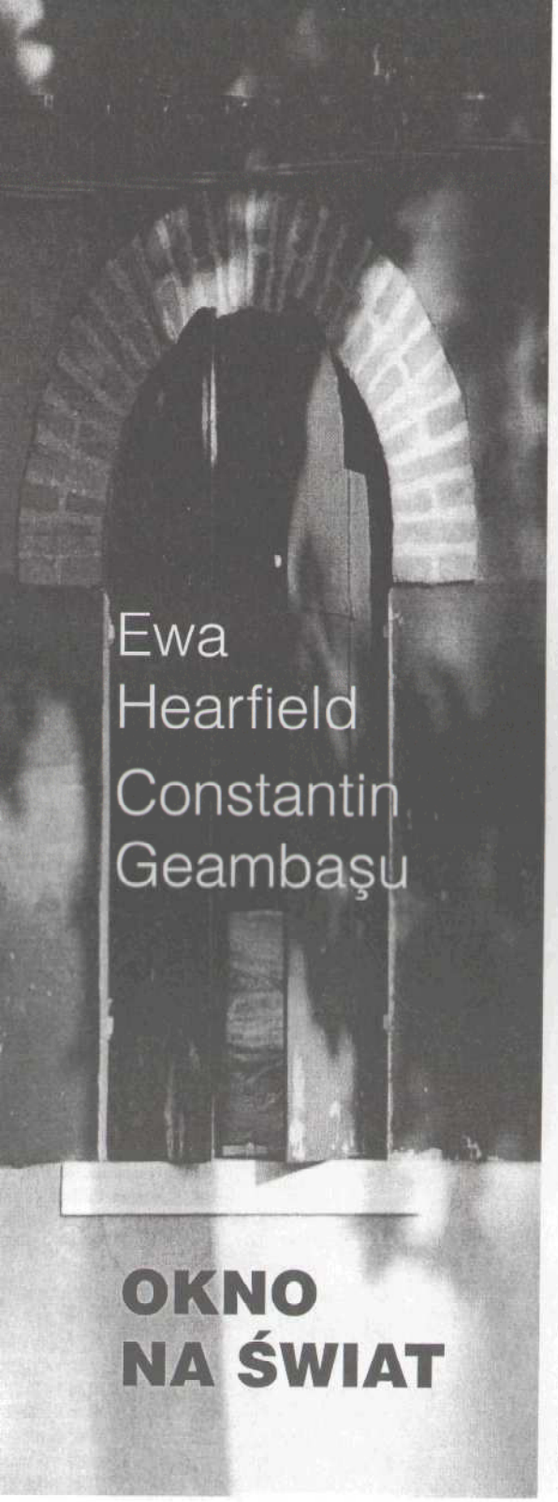
Napisane 20 września 2003

Tomasz Gryglewicz

TOMASZ GRYGLEWICZ historyk sztuki. Uprawia również krytykę artystyczną. Pracuje na Uniwersytecie Jagiellońskim, gdzie kieruje Zakładem Historii Sztuki Nowoczesnej w Instytucie Historii Sztuki.



Fotografia **Grażyna Borowik**



Barbara **Hepworth**

Dziesiątego stycznia 1903 roku w Wakefield, mieście położonym w górzystym Yorkshire w północno-zachodniej Anglii, urodziła się Barbara Hepworth. Gdyby żyła, skończyłaby w tym roku sto lat. Rocznica jej urodzin stała się w Wielkiej Brytanii okazją do przypomnienia życia i twórczości tej wybitnej rzeźbiarki, która, tworząc intensywnie przez pięć dekad dwudziestego stulecia, zmieniła oblicze sztuki współczesnej w Europie.

Kulminacją rocznicowych obchodów stała się wystawa zorganizowana przez filię Tate (londyńskiej galerii sztuki współczesnej), otwartą dziesięć lat temu w nadmorskiej miejscowości wypoczynkowej St. Ives. Tu właśnie osiedliło się w czasie drugiej wojny światowej wielu wybitnych artystów brytyjskich, wśród nich Barbara Hepworth, i to właśnie tutejsza filia zorganizowała wielką wystawę monograficzną artystki.

Wystawa została urządzona tematycznie i przedstawia głównie rzeźby wykonane w kamieniu i drewnie. Na kolekcję umieszczoną w kilku pierwszych salach składają się rzeźby, które we wczesnych latach działalności artystki przedstawiały figury ludzkie, w miarę zaś upływu czasu nabierały coraz bardziej abstrakcyjnego kształtu (nazywane były później przez Hepworth po prostu „pojedynczą formą"), rzeźby ukazujące macierzyństwo, późniejsze abstrakcyjne dzieła inspirowane krajobrazami (głównie skalistego wybrzeża Kornwalii), oraz nieliczne jej rysunki. Z tych sal przechodzi się na półpiętro, gdzie zgromadzono najbardziej chyba imponującą kolekcję na tej wystawie – rzeźby wykonane przez artystkę z pachnącego gatunku drzewa guarea, które przywieziono dla Hepworth jako podarunek z Nigerii. W kolejnych salach kamienie kolorowe i, jak nazywała je rzeźbiarka, „powiązane ze sobą masy" zamykają wystawę.

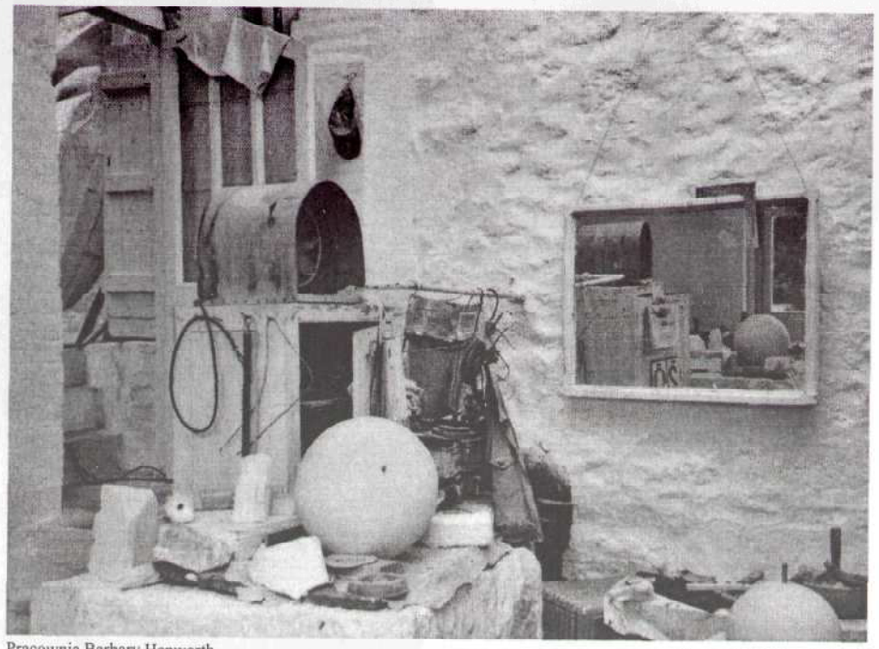
Wędrówka przez sale ułatwia prześledzenie i zrozumienie zarówno idei, jakie pochłaniały artystkę, jak i sposobu ich realizowania w praktyce artystycznej. Przemyślenia na temat tego, czym jest rzeźba, na czym polega stosunek rzeźbiarza do materiału, jaka jest rola sztuki w społeczeństwie, wyłaniają się z konsekwentnie realizowanych projektów. Hepworth szukała form abstrakcyjnych, ideałów formy, masy i linii, wierząc, że taki rodzaj sztuki potrafi oddziałać na społeczeństwo. Poszukiwaniom tym poświęciła całe swoje życie.

Zadziwiająca jest determinacja, którą Hepworth przejawiała od początku, i pewność co do tego, czym chciała się zajmować. Dla otoczenia tej dziewczyny z północy Anglii, która przyszła na świat w rodzinie, w której wcześniej nie było nikogo o zdolnościach plastycznych, decyzja o zostaniu rzeźbiarką – cóż to za przyszłość dla kobiety! – musiała być zaskakująca. Barbara spotkała się jednak ze strony swych bliskich z zachętą. Wyjątkowy wpływ na przyszłe losy artystki miała też dyrektorka szkoły średniej dla dziewcząt, do której uczęszczała Barbara. Od początku umożliwiła jej rozwijanie talentów plastycznych, a kiedy szesnastoletnia panna Hepworth rezolutnie oświadczyła, że na studia nie pójdzie, ponieważ już postanowiła, że zostanie rzeźbiarką – do czego wyższe wykształcenie nie było jej potrzebne – pani dyrektor nie tylko z entuzjazmem odniosła się do jej postanowienia, ale też zachęciła ją do starania się o stypendium do Szkoły Sztuk Pięknych w Leeds.

Barbara otrzymała stypendium i rozpoczęła zajęcia w Leeds, gdzie w tym samym czasie rzeźbę studiował też o pięć lat od niej starszy Henry Moor. Od początku zawiązała się między nimi serdeczna przyjaźń, która trwała aż do śmierci Barbary. Oboje ukończyli kurs w znacznie szybszym, niż był na to przewidziany, czasie i otrzymali stypendia na studia do Royal College of Art w Londynie.

W murach tej akademii obowiązywała wówczas zasada, iż rzeźbiarz musi nauczyć się przede wszystkim modelowania w glinie. Model następnie „przekładany" był na kamień przy pomocy specjalnej konstrukcji z drutu, często przez doświadczonego rzemieślnika. Zarówno Moore, jak i Hepworth odczuwali to jako nienaturalne i jeszcze na studiach zaczęli swe eksperymenty z rzeźbieniem bezpośrednio w ostatecznym materiale, czy to kamieniu, czy drewnie. Idea ta, nazwana później „rzeźbieniem bezpośrednim", wpisywała się w ogólną, choć wciąż jeszcze nieśmiałą, tendencję ówczesnej sztuki, zapoczątkowaną przez twórców takich jak Amadeo Modigliani czy Constantin Brancusi, tendencję, która odbiegała od akademickiej rzeczywistości londyńskiej.

W 1924 roku Barbara otrzymała dyplom Royal College of Art i roczne stypendium na podróże po Europie. Wybrała Włochy. Zdjęcia Barbary z tego



Pracownia Barbary Hepworth

Fotografia **Ewa Hearfield**

okresu ukazują śliczną, młodą, smukłą i zamyśloną kobietę. Mocno zarysowany podbródek mógł świadczyć o sile woli, ale z pewnością nie ujmował jej wdzięku... We Włoszech spotkała innego studenta z Londynu, również rzeźbiarza, przebywającego na stypendium w British School w Rzymie, Johna Skeapinga. Znajomość szybko przerodziła się w romans i Barbara wyszła za niego za mąż w maju 1925 roku. Po ślubie nie zaprzestała swych studiów – przeciwnie, odbyła wraz z mężem intensywną praktykę w rzeźbieniu w marmurze u włoskiego mistrza Ardiniego.

Rzeźba, i to taka, jaką chciała uprawiać Barbara, gdzie artysta odkuwa, a potem wygładza twardy kamienny materiał, wymagała fizycznej siły. I to chyba musiało najbardziej zaskakiwać każdego, kto na nią patrzył, wyglądała bowiem raczej jak zwiewna nimfa niż umięśniona kulturystka. O tym, jak trudno było w ogóle przekonać konserwatywne środowiska o jej prawdziwym zaangażowaniu się w sztukę, świadczy nastawienie komisji, przed którą Barbara musiała zdać sprawozdanie po powrocie z Włoch. Zniechęceni brakiem widocznych efektów jej pobytu na stypendium oraz zgorszeni faktem, iż wyszła za granicą za mąż, członkowie komisji po rozmowie z Barbarą, która chłodnym tonem oświadczyła, że cała jej praca znajduje się w jej głowie, uznali, iż nie można jej traktować serio i postanowili już nigdy więcej nie przyznać stypendium kobiecie...

Po powrocie do Londynu Barbara i John urządzili wystawę swych prac w grudniu 1927 roku. Przez 14 dni nie pojawił się na niej nikt, ale pierwszy

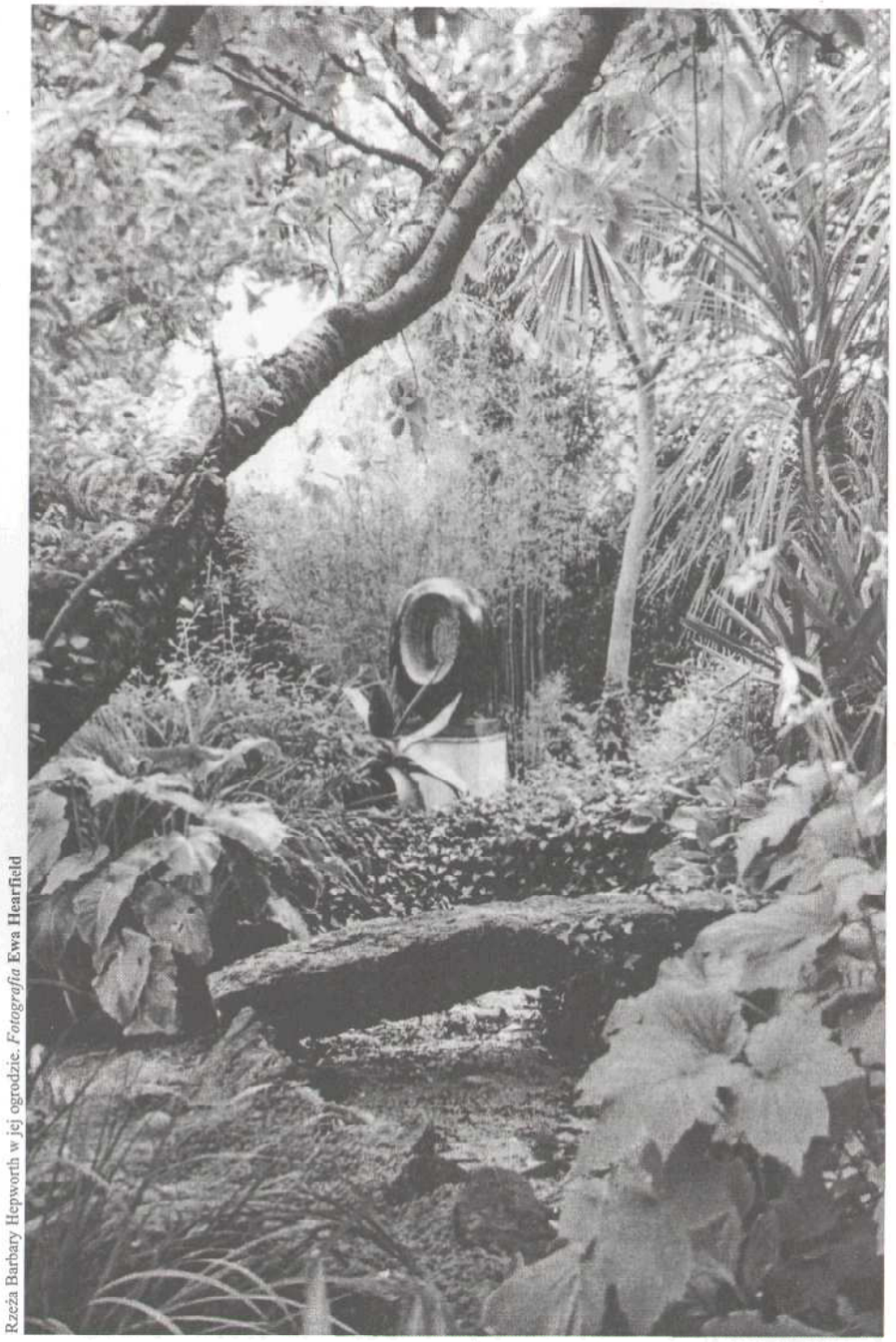
zwiedzający okazał się koneserem sztuki. Był nim George Eumorfopoulos, który od tej chwili został ich mecenasem, z miejsca kupując trzy rzeźby. Jego przyjaźń i opieka towarzyszyły Barbarze i jej przyjaciołom-artystom nieodmiennie aż do dnia jego śmierci.

Jeszcze kilka wystaw i małżonkowie przenieśli się do domu z ogródkiem w Hampstead, gdzie mieli też studio. Wśród sąsiadów i licznie ich odwiedzających przyjaciół-artystów znaleźli się Paul Nash, Roland Penrose, Piet Mondrian i Naum Gabo. Wakacje spędzano nad morzem w Norfolk, gdzie odnowiono stare znajomości i przyjaźnie, między innymi z Moorem. W lecie 1929 roku urodził się jedyny syn Barbary i Johna – Paul. *Był to dla mnie cudowny, szczęśliwy okres* – wspominała później Barbara. *Urodził mi się syn, Paul, i podczas gdy siedział w łóżeczku albo leżał na futrzaku u moich stóp, czułam jak moje rzeźbiarstwo rozwija się i wzmacnia*. Jedną z jej piękniejszych rzeźb z tego okresu jest wykonana w drewnie figurka dziecka.

Rzeźbiarstwo i syn Paul stawały się dla niej coraz ważniejsze, ale małżeństwo z Johnem już na początku lat trzydziestych zaczęło się rozpadać: jak gdyby małżonkowie zaczęli nagle podążać innymi drogami. W 1931 roku Barbara poznała o dziewięć lat starszego od siebie malarza Bena Nicholsona. Ten związek okazał się dla Barbary przełomowy emocjonalnie i znacznie bardziej inspirujący artystycznie. W 1933 roku jej pierwsze małżeństwo zostało rozwiązane. Barbara zamieszkała z Benem, którego poślubiła w roku 1938 (on również rozwiódł się ze swą dotychczasową partnerką, aby poślubić Barbarę).

Nicholson był jednym z wybitniejszych malarzy brytyjskich, który już w latach dwudziestych tworzył obrazy abstrakcyjne inspirowane kubizmem, „prymitywnymi" obrazami Henry'ego Rousseau i ludową sztuką angielską. Jego wpływ na rozumienie sztuki przez Barbarę był ogromny, podobnie jak wpływ Barbary na jego malarstwo. Fakt, iż tworzyli w odmiennych materiałach, był dla nich obojga nieustannym źródłem wzajemnych inspiracji. Barbara po latach wspominała ten okres swego życia jako czas wkraczania w dojrzałość artystyczną. Od początku jednym z najistotniejszych problemów dla niej, podobnie jak dla Moora, było dogłębne studiowanie materiału. Metoda ta nazywana była „wiernością materiałowi". To kamień i drewno swą wewnętrzną strukturą narzucać miały ostateczny kształt dzieła; praca artysty powinna przebiegać w zgodzie z materiałem, a nie przeciwko jego woli. To naturalnie prowadzić musiało do zaniechania pełnego realizmu na rzecz poszukiwania wartości estetycznej i do coraz bardziej abstrakcyjnych kształtów rzeźby, która to tendencja wzmogła się u niej jeszcze bardziej pod wpływem dyskusji z Nicholsonem i innymi twórcami – przyjaciółmi z Hampstead.

Wraz z Benem Barbara zwiedziła Francję, gdzie spotkali się z Picassem, Brancusim, Sophie Tauber-Arp, która oprowadziła ich po studiu męża, i z Braquiem. W 1934 roku przyszły na świat trojaczki: Simon, Rachel i Sarah Hepworth-Nicholson. Ale już w roku 1935 Barbara i Ben byli z powrotem we Francji, gdzie nawiązali znajomość z Mondrianem i Kandinskym. Te podróże i spotkania zostawiły wyraźny ślad w ich



Rzeźa Barbary Hepworth w jej ogrodzie. *Fotografia* Ewa Hearfield

twórczości, ale dla Barbary ważne było również przyjście na świat trójki dzieci. *Przyjaciele i krewni zawsze powtarzali mi, że rzeczą niemożliwą jest poświęcić się sztuce, a zarazem cieszyć się małżeństwem i dziećmi* – wspominała później Barbara. – *To nieprawda, ja przez prawie trzydzieści lat miałam wspaniałe życie rodzinne. Lecz wyznam, że wymagania, jakie stawia praca, są jednakowo pochłaniające dla kobiety i mężczyzny.*

Nadciągająca wojna przyniosła zasadnicze zmiany. Ponieważ ich londyński dom był jednocześnie pracownią pokrytą szklanym dachem, lęk przed nalotami oraz troska o dzieci spowodowały, że wyprowadzili się ze stolicy i zamieszkali u przyjaciół w St. Ives, małym porcie w Kornwalii. Barbara w pierwszym okresie musiała zrezygnować z pracy twórczej i, aby dopomóc w utrzymaniu rodziny, otworzyła małe przedszkole; zajmowała się też hodowlą warzyw. Jedynie wieczorami siadywała do rysowania, ze względu na brak czasu zarzucając rzeźbę. Jednak sytuacja polepszała się stopniowo i w 1942 roku rodzina przeniosła się do nowego, większego domu, co pozwoliło artystce na powrót do pracy nad rzeźbą.

Lata pięćdziesiąte przyniosły tragiczne zmiany w jej życiu. Małżeństwo z Benem rozpadało się powoli, wreszcie Ben opuścił ją i w 1951 roku doszło do rozwodu. Największe nieszczęście dotknęło ją jednak w roku 1953, kiedy jej ukochany syn Paul, inżynier, a od czasu drugiej wojny pilot RAF-u, zginął w katastrofie lotniczej na Malajach. W trakcie rozstania z Benem pojechała do Wenecji na biennale sztuki współczesnej, co było jej pierwszym samodzielnym krokiem – w życiu i pracy. Po śmierci Paula wyjechała do Grecji. Ten wyjazd stał się początkiem kolejnej fazy w jej twórczości. Znalazła się w Gracji, by przemyśleć narosłe wokół niej sprawy i zdarzenia, a także dlatego, że wyjazd do Grecji od bardzo dawna był jednym z jej marzeń. Przywiozła stamtąd notatniki zapełnione szkicami i przemyśleniami, nowe pomysły, nowy zapał twórczy.

Wkrótce zakupiła dla siebie nowy duży dom z ogrodem i warsztatem w St. Ives, dom, który stał się jej drugą duszą. Tu powstały najważniejsze jej dzieła, tu mogła nareszcie oddać się całkowicie swej ukochanej pracy. Kiedy pracowała nad nową rzeźbą, nie wpuszczała do domu nikogo, nawet gdy przychodziły w odwiedziny jej dzieci i wnuki. Zaangażowała się też w życie malutkiej społeczności St. Ives, miasteczka, które pokochała. Nie ona jedna zresztą. Wielu artystów przyjeżdżało tu i osiedlało się na zawsze, oczarowanych krajobrazem Kornwalii i przyjaznym nastawieniem mieszkańców.

Żyjąc w dużym mieście trudno dostrzec te wszystkie cudowne rzeczy, które stają się takie ważne, gdy ktoś zaczyna żyć naprawdę, zapuszczać korzenie. To naprawdę wielkie szczęście, że mam tutaj ogród, miejsce dla siebie i warsztat, gdzie mogę tak strasznie nabałaganić i nikomu to nie przeszkadza – pisała. *Tutaj nie jest się jakimś odmieńcem tylko kimś zwyczajnym, kimś, kto jak wszyscy wybiega pospiesznie w płaszczu do sklepiku na rogu, żeby kupić filety. St. Ives oczarowało mnie całkowicie, nie tylko dlatego, że jest tak piękne, ale dlatego, że żyje się tu w sposób naturalny. Uwielbiam, kiedy ludzie stoją na środku ulicy i opowiadają coś sobie i śmieją się, i wcale nie schodzą z drogi. Myślę, że poczucie wspólnoty jest bardzo ważną rzeczą w życiu artysty.*

Nie straciła jednak kontaktu z Londynem, dokąd regularnie jeździła pocią-

EWA HEARFIELD absolwentka onistyki UJ. 98 mieszka lii. W latach 1999-2002 prowadziła dy z kultury tury polskiej iwersytecie w Bristolu. nie studiuje malarstwo.

giem, zwłaszcza od kiedy została członkiem zarządu galerii Tate. Jej rzeźby nabierały rozmachu, stawały się coraz większe i bardziej monumentalne. Odbywało się coraz więcej jej indywidualnych wystaw, sypały się nagrody, doktoraty *honoris causa* (między innymi z Oxfordu) i zamówienia. Jedna z jej wystaw przewędrowała w 1955 roku Stany Zjednoczone i Kanadę. W roku 1957 w uznaniu jej zasług dla sztuki współczesnej otrzymała odznaczenie Komandora Imperium Brytyjskiego, w roku 1965 została mianowana Damą Imperium Brytyjskiego, co równa się otrzymaniu tytułu szlacheckiego. W 1964 roku jej rzeźba stanęła przed Sekretariatem Organizacji Narodów Zjednoczonych w Nowym Yorku.

Wyczerpująca praca zaczęła jednak dawać się we znaki, a rozstanie z mężem i śmierć syna pozostawiły ślad na jej psychice. Siły powoli zaczęły ją opuszczać, cierpiała na artretyzm i musiała coraz częściej pomagać sobie laską przy chodzeniu. Kiedy zbliżyła się do siedemdziesiątki, bywały i takie dnie, że nie mogła wstać z łóżka. Nie chcąc przerwać pracy, zatrudniła kilku oddanych asystentów, którzy wykonywali za nią najcięższe prace, jednak pod jej ścisłym dozorem. W 1965 roku okazało się, że cierpi również na raka języka. Jednak długo jeszcze nie poddawała się losowi.

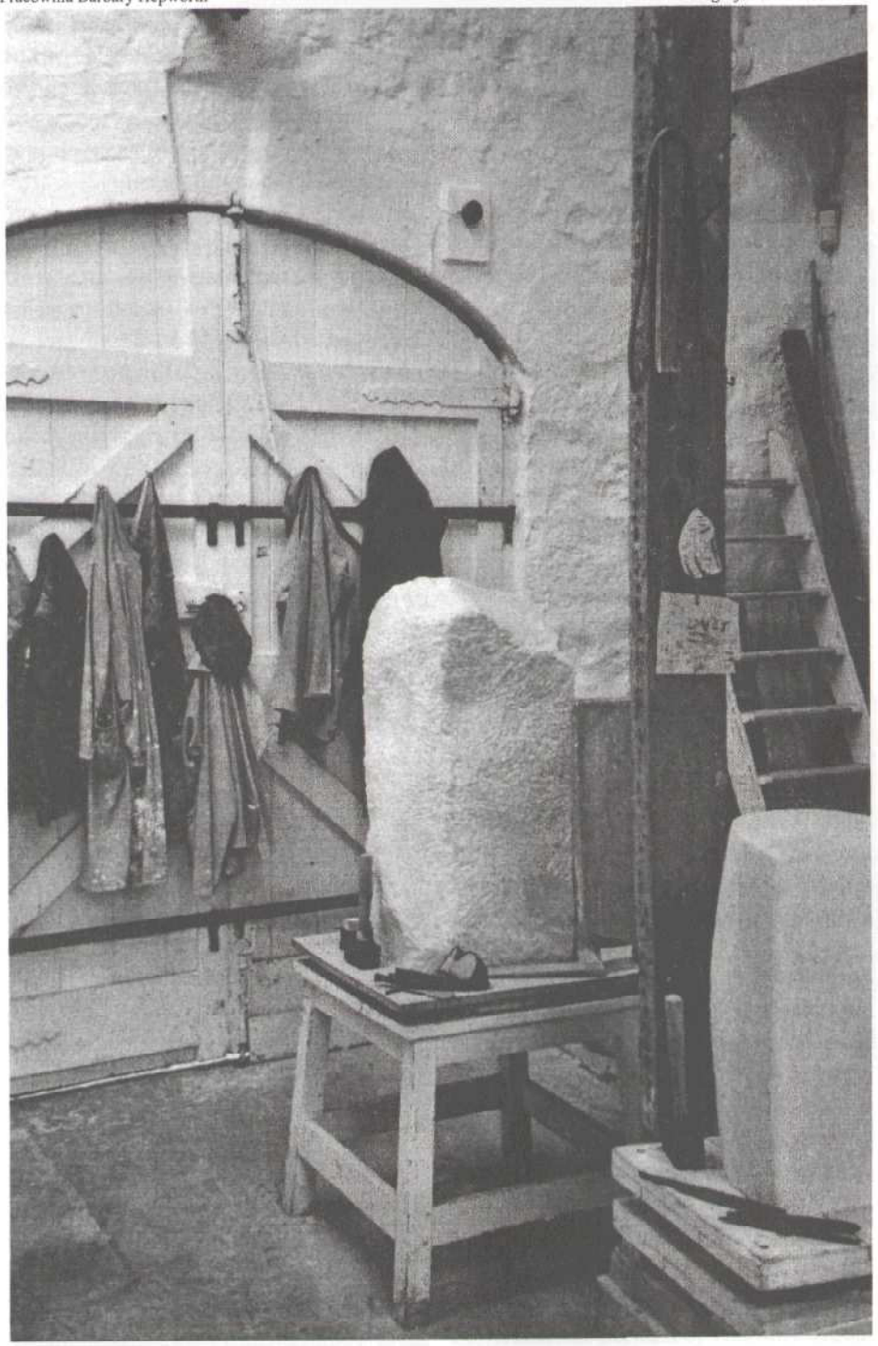
Jeden z najwybitniejszych znawców jej sztuki, a także jej wieloletni serdeczny przyjaciel, profesor Hammacher pisał: *Ostatnia wizyta, jaką jej złożyłem w 1975 roku, kilka tygodni przed jej tragiczną śmiercią w pożarze, który strawił jej studio, była pierwszym spotkaniem, nad którym zaciążył mrok. Zwłaszcza gdy nadszedł wieczór, nastrój w pokoju robił się coraz bardziej ponury. Wyznała, że stan zdrowia nie pozwala jej już na podróże do Londynu i że dotknęło to ją znacznie bardziej, niż umiałaby to sobie wytłumaczyć. Było oczywiste, że jej tajemnicza siła życia, dar intensywnego przeżywania teraźniejszości, opuściły ją. Nagle zaczęła żyć przeszłością, w sposób, jakiego nigdy wcześniej u niej nie dostrzegłem.*

Barbara Hepworth zginęła w swoim domu w St. Ives 20 maja 1975 roku, w czasie gwałtownego pożaru, który został wywołany prawdopodobnie niedopałkiem papierosa. Choć pożar strawił książki, papiery i meble, to rzeźby ocalały. Zgodnie z życzeniem Hepworth w domu odremontowanym po pożarze otwarto wystawę jej dzieł. Zwłaszcza niezwykle piękny ogród, urządzony jeszcze przez nią samą, stał się najlepszym miejscem do eksponowania rzeźb artystki, które nie lubią zamkniętych pomieszczeń. Dlatego też wystawa w Tate, choć jest tak wspaniale przygotowana, stanowi jedynie część opowieści o sztuce i życiu Barbary Hepworth. Aby je w pełni zrozumieć, trzeba wraz z jej rzeźbami stanąć na zewnątrz, w otwartej przestrzeni.

Hepworth wierzyła w moc sztuki zdolnej przemieniać życie ludzkie: *Myślę, że sztuka z samej swej natury jest afirmatywna i jako taka odzwierciedla prawa ewolucji wszechświata – zarówno swą mocą, rytmem i strukturą, jak również nieskończonością idei, które ujawniają się, gdy jest się w zgodzie ze wszechświatem. Wtedy osobowość staje się wolna i może się rozwijać.* Mimo śmiałości swych estetycznych poszukiwań Hepworth nigdy nie zrezygnowała z humanistycznej wartości swej sztuki. To stanowi niewątpliwie o sile jej dzieła, a być może także o jego nieśmiertelności.

Ewa Hearfield

Pracownia Barbary Hepworth *Fotografia* **Ewa Hearfield**



O recepcji
i nie tylko

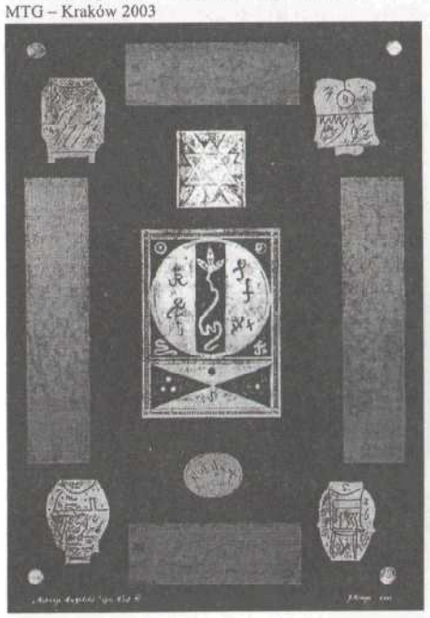
Stan Velea, ***Literatură polonă în România. Receptarea unei mari literaturi***, Bucureşti, Editura Saeculum I.O., 2001, 479 p.

Nowa monografia znanego polonisty Stana Velei zachowuje, podobnie jak poprzednia książka badacza, *Istoria literaturii polone*, podział na epoki literackie i koncentruje się wokół ich najwybitniejszych przedstawicieli. Książka oferuje bogaty, całościowy obraz literatury polskiej, przynosi wiele informacji i interpretacji. Autor skupia się na czterech zwłaszcza obszarach zagadnień. Po pierwsze, na charakterystyce kolejnych epok literackich, co pozwala osadzić w nich poszczególnych pisarzy i zrozumieć kontekst kulturalny i artystyczny, w którym tworzyli. Po drugie, na recepcji poszczególnych dzieł na gruncie rumuńskim, przy czym omawia zarówno same tłumaczenia, jak i artykuły, które pojawiały się w czasopismach bądź antologiach, a także studia i monografie krytyczne napisane w Rumunii. Prawie zawsze autor rozważa też wartość poszczególnych przekładów, dochodząc do wniosku, że jakość tłumaczeń z języka polskiego wzrosła znacząco po II Wojnie Światowej wraz z powstaniem rumuńskiej szkoły polonistyki. Jej twórcą był profesor Chitimia, który dzięki swym studiom i badaniom wpłynął w znacznej mierze na recepcję literatury polskiej w Rumunii, zaś jako nauczyciel akademicki był mistrzem wielu młodych polonistów rumuńskich. Trzeci krąg problemów to rozważania dotyczące wartości studiów krytycznych pisanych przez rumuńskich badaczy polskiej literatury, ich osiągnięć i niedostatków, a także próba sformułowania konkretnych kryteriów oceny tych prac. Po czwarte wreszcie, tam, gdzie Velea uznaje to za konieczne, odwołuje się do metody porównawczej, stosując ją zarówno w obrębie literatury polskiej, jak też, częściej, tam, gdzie chce pokazać strukturalne podobieństwa zachodzące między utworami prozaików polskich i rumuńskich (zob. m.in. podrozdziały *Henryk Sienkiewicz i Mihail Sadoveanu, Reymont i Rebreanu, Reymont i Sadoveanu*). Rozważania te bardzo przypominają analizy zwłaszcza z jednej z poprzednich książek Velei, *Paralelisme si retrospective literare* (Bukareszt, 1974).

Wiele miejsca poświęcono w książce pisarzom realistycznym i modernistom, nie tylko z uwagi na bogactwo i znaczenie ich dorobku, lecz także dlatego, że – jak sadzę – czterech spośród nich – Prus, Sienkiewicz, Reymont i Żeromski – szczególnie interesowało autora, zarówno jako badacza, jak i tłumacza. Dokonane przez Veleę przekłady dzieł wspomnianych pisarzy odznaczają się nie tylko wiernością, ale też zaopatrzone zostały w przedmowy i studia, godne uwagi ze względu na wysiłek interpretacyjny i wartościujący, który świadczy o kompetencji i pasji specjalisty. Na szczególne podkreślenie zasługuje wkład Velei w tłumaczenia Sienkiewicza i badania nad tym autorem – najbardziej popularnym w Rumunii pisarzem polskim. Po przełożeniu *Trylogii* i *Rodziny Połanieckich*, najczęściej wydawanych w Rumunii dzieł Sienkiewicza, Velea dał nową wersję słynnego *Quo vadis*, dzięki czemu dzieło Sienkiewicza w języku rumuńskim zyskało jednolity kształt stylistyczny; zwieńczeniem pracy nad tłumaczeniami tego pisarza był przekład mniej znanej powieści *Na polu chwały*.

Należy podkreślić, że niezwykły wysiłek tłumacza umożliwił, bez wątpienia, lepsze zrozumienie znaczeń tekstu, co widoczne jest w późniejszych interpretacjach; z drugiej strony, praca krytyka, prowadzona konsekwentnie i systematycznie, ułatwiła zadania tłumacza, co można zaobserwować choćby w licznych fragmentach odnoszących się do poezji renesansowej i barokowej.

Janina Kraupe, *Notacje Angeliki*, linoryt barwny, 70 x 50 cm. MTG – Kraków 2003



Stan Velea przyczynił się w sposób fundamentalny do przyswojenia literatury polskiej w Rumunii, zarówno jako historyk literatury, krytyk, tłumacz, a także wydawca (pod jego pieczą wyszło w Wydawnictwie Univers pełne wydanie dzieł Sienkiewicza); nie dziwi więc fakt, że w swej monografii często odwołuje się do swych prac wcześniejszych (*Reymont*, Bukareszt 1966; *Mickiewicz*, Bukareszt 1995; *Sienkiewicz*, Bukareszt 1998), a zwłaszcza do monumentalnej *Istorie a literaturii polone*, liczącej 1500 stron. Stąd też autor był niekiedy zmuszony do wyrażania samooceny – zabiegu delikatnego i trudnego.

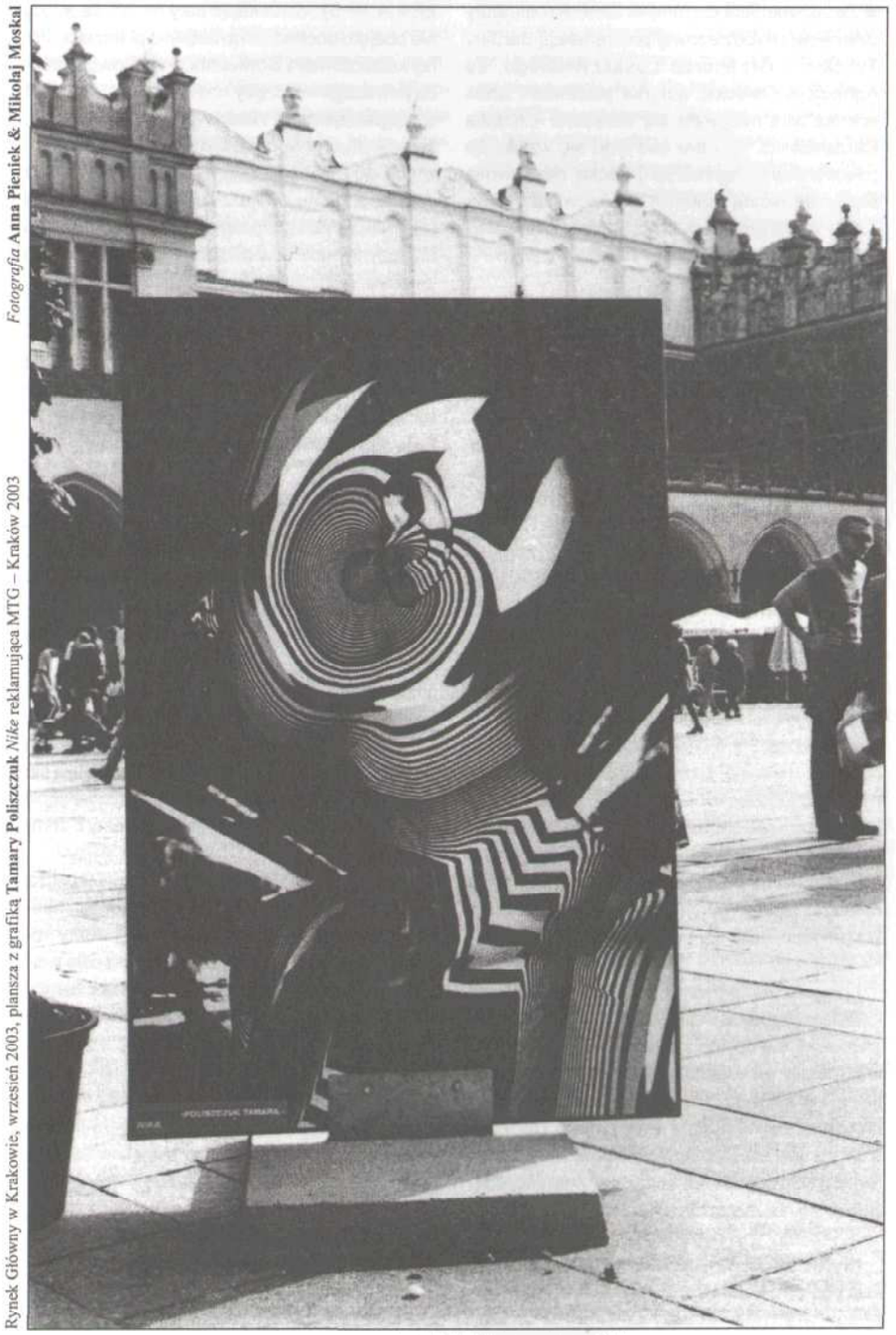
Oprócz licznych analiz specyficznie historycznoliterackich, których celem jest naszkicowanie podstawowych kierunków rozwoju literatury polskiej, jak i jej głównych cech, widzianych w kontekście europejskim, rozważania autora koncentrują się na wyróżnieniu etapów, w jakich przebiagała recepcja literatury polskiej w Rumunii. Związki kulturalne polsko-rumuńskie, słabe w średniowieczu, zaczynają sie rozwijać w okresie renesansu i oświecenia, by zyskać swe apogeum w wieku XIX, dzięki ideologii romantyzmu, a także bezpośrednim zwiazkom intelektualistów polskich i rumuńskich w Paryżu i obecności emigrantów polskich na ziemiach księstw rumuńskich. W dwudziestoleciu międzywojennym, dzięki znaczącym wysiłkom w domenie polityki kuturalnej przedsięwziętym przez oba kraje, które w tym czasie cieszyły się pełną niezależnością, kontakty literackie stają się bardzo ożywione. Miejsce Mickiewicza zajmuje Sienkiewicz, zaś po przyznaniu Reymontowi literackiej Nagrody Nobla

w roku 1924, tłumaczy się, z niemieckiego lub francuskiego, liczne fragmenty dzieł tego właśnie pisarza. O całościowej recepcji literatury polskiej w Rumunii (przekłady bezpośrednio z polskiego, recenzje, monografie, kursy uniwersyteckie, wydania krytyczne, wykłady, konferencje, ekspozycje, sympozja) można jednak mówić dopiero począwszy od lat 60.; wtedy to bowiem powstaje sekcja języka i literatury polskiej na Uniwersytecie w Bukareszcie, zaś z Krakowa wracają pierwsi rumuńscy absolwenci polonistyki.

Przez cztery dziesięciolecia, dzięki znacznym, wspólnie podejmowanym wysiłkom, polonistom rumuńskim udało się przyswoić czytelnikom większość klasyków literatury polskiej, jak też znaczną część dzieł powieściopisarzy współczesnych; nieco gorzej wygląda sytuacja przekładów poezji i dramatu. W tej pracy główna rola przypada Velei, autorowi 13 pozycji z zakresu historii i krytyki literackiej oraz ponad 20 tomów przekładów. Konsekwentna realizacja dobrze opracowanych planów badawczych i translatorskich doprowadziła do powstania omawianej tu, a tak potrzebnej monografii.

Mimo, iż dzieło posiada strukturę symetryczną, widoczna jest w nim jednak pewna nierówność w rozłożeniu akcentów, dotycząca oczywiście wpływu tego czy innego pisarza bądź poety na zjawisko recepcji literatury polskiej w Rumunii, a także w określeniu powinowactw samego pisarza. Na przykład, rozdział poświęcony współczesności, który obejmuje prawie pół wieku, powinien, moim zdaniem zawierać także portrety Andrzejewskiego, Różewicza i Herberta, nawet jeśli zostali oni uwzględnieni w charakterystyce ogólnej epoki, uwzględniającej podział na gatunki literackie. Podobnie, w obrazie literatury miedzywojennej brakuje Zofii Nałkowskiej, pisarki, która wywarła szczególny wpływ na prozę polską, porównywalny z wpływem Camila Petrescu w Rumunii. Być może należało poświęcić nieco mniej miejsca Sienkiewiczowi, na temat którego Velea opublikował, jak wspomniałem, fundamentalną monografię w roku 1998. Nie ulega jednak watpliwości, że to sam autor decyduje o kształcie swego dzieła, w zależności od przyjętego punktu widzenia i intencji. Pominąwszy kilka braków bibliograficznych dotyczących przekładów (*Eden* i *Katar* Lema, opublikowane w Wydawnictwie Nemira w roku 2000) lub też dzieł krytycznych (nie ma w książce Velei żadnych odwołań do monografii Dascalu z roku 1991, traktującej o polsko-rumuńskich związkach kulturalnych i relacjach politycznych w okresie międzywojennym), książka polonisty rumuńskiego jest całościowym obrazem literatury polskiej, który w sposób przekonujący ukazuje jej prawdziwie europejski wymiar, a także duchową bliskość literatur polskiej i rumuńskiej. *Literatura polonă în România. Receptarea unei mari literaturi* to nie tylko dzieło wartościowe, ważne jako narzędzie pracy, źródło informacji, interpretacji i inspiracji dla dzisiejszych i przyszłych polonistów; można je uznać także za swoisty hołd złożony literaturze polskiej, a także za ukoronowanie działalności i pasji polonisty-komentatora, uformowanego w rzetelnym duchu szkoły literaturoznawczej George Calinescu.

Constantin Geambaşu



Fotografia **Anna Pieniek & Mikołaj Moskal**

Rynek Główny w Krakowie, wrzesień 2003, plansza z grafiką **Tamary Poliszczuk** *Nike* reklamująca MTG – Kraków 2003

■ Ze zdziwieniem czytamy w *Słowniku literatury dziecięcej i młodzieżowej* pod redakcją Barbary Tylickiej i Grzegorza Leszczyńskiego, że Agnieszka Osiecka, autorka piosenek i sztuk scenicznych nazywała się właściwie – Hanna Chrzanowska. *Qui pro quo* stąd się wzięło, że pseudonimem „Agnieszka Osiecka" posługiwała się przed wojną Hanna Chrzanowska (1902-1973), córka profesora UJ, z zawodu pielęgniarka, ale także autorka prozy i wierszy. (hm)

Zygmunt Kałużyński („Polityka" nr 20) twierdzi, że Don Kichot był dla współczesnych wzruszającym romantycznym marzycielem, dopiero dla czytelnika nowoczesnego stał się komiczną ofiarą samozłudzenia. W rzeczywistości – przeciwnie: dla współczesnych bohater Cervantesa był postacią komiczną, dopiero właśnie romantycy dostrzegli w nim wzniosłego marzyciela. (hm)

„Kujon polski" („Gazeta Wyborcza" z 13 maja) wśród „pytań z hakiem" dla maturzystów umieszcza m.in. pytanie: „Ilu synów miała lady Makbet?", a to dlatego, że „lady Makbet nie miała dzieci i to w dramacie jest kluczem do jej psychiki". I polonistka, która pytanie to (podobne do tytułu słynnego eseju L.C. Knightsa *How meny children had lady Macbeth?* z r. 1933) postawiła, i redakcja „Kujona" mylą się. Lady Makbet miała przynajmniej jedno dziecko, skoro mówi wyraźnie: „Byłam karmicielką. I wiem, jak to jest słodko kochać dziecię, które się karmi" (a. I, sc. 7). A poza tym – gdyby istotnie bohaterka Szekspir nie miała dzieci, to takiego pytania, zawierającego fałszywą presupozycję, nie należy zadawać. (hm)

I jeszcze jedna uwaga do „Kujona polskiego" („Gazeta Wyborcza" z 20 maja). Staszek Dutka, zwracając się do Stalina, mówi m.in. „Budowałeś pomniki na własną cześć". Otóż, rzecz ciekawa: portretów i rzeźb przedstawiających Stalina były w ZSRR miliony – ale tylko w zamkniętych pomieszczeniach. W otwartej przestrzeni Stalin chyba pomników nie pozwalał stawiać, obawiając się, że mogą być znieważone. (hm)

Krystyna Heska-Kwaśniewicz, omawiając dość szczegółowo koleje życia Stanisława Wasylewskiego w artykule *Między Lwowem a Opolem* („Śląsk" nr 5) i narzekając przy okazji, że „nigdy nie podjęto dochodzeń przeciwko pisarzom, którzy kolaborowali z Sowietami" – zachowuje dziwną powściągliwość, gdy chodzi o lata 1939-1941 w biografii samego Wasylewskiego. Pisze tylko, że po wybuchu wojny „państwo Wasylewscy powrócili do Lwowa; od jesieni 1941 zaczął pisarz działać w ruchu oporu". Tymczasem – prawda jest taka, że pod okupacją sowiecką Wasylewski brał czynny udział w oficjalnym życiu literackim (został przyjęty do Związku Pisarzy Radzieckich, należał do zespołu przygotowującego podręczniki literatury polskiej, opracował montaż teatralny *Książka Mickiewicza*), ale zarazem już od stycznia 1940 uczestniczył w konspiracyjnej lwowskiej Radzie Narodowej i miał kontakty ze Związkiem Walki Zbrojnej. (hm)

Pisze o tym Jacek Trznadel w książce *Kolaboranci. Tadeusz Boy-Żeleński i grupa komunistycznych pisarzy we Lwowie 1939-1941* (1998). Wcześniej jeszcze ukazała się praca Mieczysława Inglota *Polska kultura literacka Lwowa 1939-1941* (1995). Toteż nietrafne jest pytanie Pawła Machcewicza („Tygodnik Powszechny" nr 21) postawione w związku ze sprawą krakowskiego Instytutu Niemieckiej Pracy Wschodniej: „Dlaczego mamy mówić o literatach, dziennikarzach i uczonych z Generalnego Gubernatorstwa, a nie wspominać tych polskich pisarzy, którzy wstąpili do Związku Radzieckich Pisarzy Ukrainy?" (hm)

Natomiast zupełnie bezpodstawnie zalicza Stefan Niesiołowski („Konspekt" nr 14/15) Stanisława Ryszarda Dobrowolskiego do pisarzy kolaborujących z władzą sowiecką. Przez całą wojnę Dobrowolski przebywał w Warszawie, działał tu w AK-owskiej konspiracji, a potem walczył w powstaniu. To akurat chlubna karta w jego życiorysie. (hm)

Bohdan Królikowski w książce *Grzechy pamięci* pisze, że opowieści o szarżach kawalerii na czołgi we wrześniu 1939 roku były wymysłem Wandy Wasilewskiej i „peerelowskich pismaków". Tymczasem o szarżach tych pisano także na zachodniej emigracji – np. Wiktor Budzyński w wierszu *Lotnikom* z r. 1941 czy Aleksander Janta Połczyński w artykule *Kawaleria* z r. 1944. (hm)

Zagalopował się Włodzimierz Bolecki („Arkusz" nr 5) pisząc, że młoda Nałkowska jeszcze przed I wojną światową była „świetnie oczytana" m.in. w twórczości Prousta. Wszak pierwszy tom *W poszukiwaniu straconego czasu* ukazał się dopiero w r. 1913 i nic nie wskazuje na to, by go wówczas Nałkowska przeczytała. (hm)

W *Błyskach* Julii Harwtig czytamy: „Biedny chłopiec z książką w ręku" – tak pisał Wyspiański o Hamlecie" (s. 29). Ale przedtem tak mówiła o Hamlecie Królowa w tekście dramatu Szekspira (a. II, sc. 2). A dalej autorka przytacza: „Jerzy Stempowski o Giedroyciu: „Sternik duchami napełnionej toni". To także cytat – z wiersza *Testament mój* Słowackiego. (hm)

Jacek Kuroń („Gazeta Wyborcza" nr 126) jako przykład determinacji Polaków pod pruskim zaborem podaje obok wozu Drzymały – „obronę ziemi przez Ślimaka". Przykład nietrafny, bo choć Ślimak walczy z kolonistami niemieckimi, akcja *Placówki* rozgrywa się bezspornie w zaborze rosyjskim. (hm)

W artykule Ewy Berberyusz o Erwinie Axerze („Plus-Minus" nr 23) czytamy, że sztuka *Domek z kart* została napisana „zaraz po wojnie". Jakże to możliwe, jeśli autor, Emil Zegadłowicz zmarł w roku 1941? (hm)

Ukazała się książeczka Witold Gombrowicz *Aforyzmy, myśli, zdania i uwagi* (wybrał i ułożył Włodzimierz Bolecki). Zawartość jej jednak dziwi i może zdezorientować mniej wyrobionego czytelnika. Znalazły się w niej – bez żadnego ostrzeżenia – również wypowiedzi bohaterów Gombrowicza, i to takie, z którymi autor nie tylko się nie solidaryzował, lecz nawet wyraźnie je ośmieszył. Co więcej – Gombrowiczowi przypisano wyrażenia nie będące jego wynalazkiem, powszechnie w okresie międzywojennym używane, jak „Boja ma", „Za stary wróbel na takie plewy", „Swój do swego po swoje", „Nie rób z tata wariata". (hm)

Marcin Król („Tygodnik Powszechny" nr 26) twierdzi, że w starożytnej Grecji „osoby o odmiennej orientacji seksualnej" nie były dopuszczane do życia publicznego. Wiadomo powszechnie, że homoseksualizm był tam w pełni akceptowaną formą życia seksualnego, niekiedy nawet (Platon) traktowaną jako wyższa od stosunków heteroseksualnych. Myli się też Król, gdy pisze, że wielki filolog klasyczny Tadeusz Zieliński należał do tych, którzy „chcieli zbudować most ponad chrześcijaństwem prosto do antycznych Aten". Zieliński dowodził ciągłości między religiami antycznymi a chrześcijaństwem, separował je natomiast od judaizmu. (hm)

Jerzy Koenig w rozmowie ze Sławomirem Mrożkiem (ogłoszonej teraz w I tomie jego *Variów*, s. 226) powiada: „Są utwory dramatyczne Sławomira Mrożka z dawnych czasów, gdzie słyszy się Fredrę, chociaż nie jest to jamb". Z czego wynikałoby, że Fredro pisał swe komedie wierszem jambicznym – co absolutnie nie zgadza się ze stanem faktycznym. Koenigowi najwyraźniej pomylił się jamb z trochejem. Bardzo dziwnie brzmią też dalsze jego wywody. „Dzisiejszość to jest to, o czym mówi Goethe w drugiej części *Fausta*: „Chwilo trwaj". To znaczy, że dziś rzeczywiście trwa chwilę" (s. 227). Po pierwsze: słowa te pojawiają się w części I *Fausta*, po drugie – znaczą coś zupełnie innego. Faust mówi, że jeżeli z jego ust padną kiedyś te słowa, odda swą duszę diabłu. (hm)

Czesław Miłosz („Tygodnik Powszechny" nr 26), kojarząc „jakiegoś Henia" z wiersza Tuwima *Wiec* z Henrykiem Dembińskim, powołał się na przypis Michała Głowińskiego do *Wierszy wybranych* tego poety w serii „Biblioteka Narodowa". Głowiński, indagowany w tej sprawie przez Ryszarda Matuszewskiego, powiedział (jak się dowiadujemy z „Tygodnika Powszechnego" nr 28), że wyjaśnienie to podsunął mu Janusz Stradecki. Jeśli jednak zajrzymy do monografii bibliograficznej Stradeckiego *Julian Tuwim. Twórczość* (1959, s. 217), to przekonamy się, że zaczerpnął on to wyjaśnienie z artykułu... Miłosza *Teodor Bujnicki* drukowanego w „Kulturze" paryskiej w r. 1954... I tak kółko się zamknęło... (hm)

Hanna Baltyn („Teatr" nr 4/5) chwali opolskiego reżysera Bartosza Zaczykiewicza za to, że „słusznie wybrał pierwotną, autorską wersję tytułu" – *Niepoprawni*. Myli się gruntownie: Słowacki

nazwał swój dramat tytułem *Fantazy*, w manuskrypcie figuruje także dopisany inną ręką tytuł *Nowa Dejanira*. Tytuł *Niepoprawni* pochodzi od pierwszego wydawcy dramatu Antoniego Małeckiego (1866). (hm)

Marek Mikos („Gazeta Wyborcza" nr 177) pisze, że Kornel Makuszyński, który umarł w r. 1953 jako „pisarz niewznowiony od lat", uważał do końca życia, że sprawcą całkowitego zakazu jego publikacji był „komunistyczny notabl" Wincenty Rzymowski, a to dlatego, że Makuszyński zajął jego miejsce w Polskiej Akademii Literatury, gdy Rzymowski, posądzony o plagiat, musiał zrezygnować z członkostwa w tej instytucji. Nic się tu nie zgadza. Rzymowski (ściśle mówiąc – notabl nie partii, lecz Stronnictwa Demokratycznego) zmarł już w r. 1950, a do tego czasu właśnie książki Makuszyńskiego ukazywały się, co prawda w wydawnictwach prywatnych, bez większych przeszkód (ok. 12 pozycji bibliograficznych). Nie wydawano go w latach 1950-1956, nie na skutek jakiegoś specjalnego zakazu, lecz w rezultacie obowiązujących wówczas ogólnych dyrektyw wydawniczych. (hm)

Joanna Siedlecka (*Sam w pustej sali*, „Plus-Minus" nr 161) twierdzi, że po wojnie Gałczyński zaczął bezceremonialnie pisać w swoim wierszu *Serwus Madonna* małą literą, choć przed wojną zawsze pisał – dużą. Było inaczej. Po pierwsze – jeśli wierzyć bibliografom, wiersz ten ukazał się drukiem przed wojną tylko raz – w *Utworach poetyckich* z r. 1937. Po drugie – jeśli wierzyć Natalii Gałczyńskiej – duże litery wprowadził do tekstu redaktor „Prosto z Mostu" Stanisław Piasecki. (hm)

Wspomniany artykuł Siedleckiej poświęcony jest sprawie Władysława Jana Grabskiego w sądzie koleżeńskim Związku Literatów Polskich w r. 1954, w związku z jego *Balladą katolicką o Konstancji z Nawrockich Kłosińskiej i Konstantym Ildefonsie Gałczyńskim*. Autorka ani słowem się nie zająknęła, że niechlubną historię omawiał wcześniej Andrzej Biernacki w „Tekstach Drugich" (1995 nr 1), choć na pewno z tego artykułu korzystała. (hm)

„Wprost" (nr 25, s. 97) pisze, że pamiętny Poeta z *Wesela* Lucjan Rydel chciał wydać korespondencję Wyspiańskiego m.in. do przyjaciela malarza Tadeusza Stryjeńskiego. W rzeczywistości – Rydel to w *Weselu* Pan Młody (Poetą jest Kazimierz Tetmajer), a Karol Stryjeński był nie malarzem, ale architektem. (hm)

Aleksander Smolar mówi, a „Tygodnik Powszechny" (z 3 VIII) drukuje: „Pamiętajmy o roli Francuzów jako doradców, chociażby marszałka Ferdynanda Focha w czasie wojny polsko-bolszewickiej". Tymczasem Foch niczego w r. 1920 Polakom nie doradzał; najpewniej Smolarowi pomylił się z gen. Weygandem. (hm)

Jan Englert (Aneks „Trybuny" nr 264) sprzeciwia się teatrowi, w którym „autor jest dla reżysera jedynie pretekstem do realizacji własnych snów albo służy autokreacji". Ale w chwilę później twierdzi, że „w *Kordianie* mordowanie cara, spotkanie z papieżem jest nierealne, to świat marzeń i konfabulacji młodego człowieka." Tymczasem konfabuluje sam Englert: w świecie przedstawionym dramatu Słowackiego oba te wydarzenia są najzupełniej realne, a próba zamachu na cara ma też konsekwencje dla losów bohatera, który zostaje uwięziony i skazany na śmierć. (hm)

Dwie pretensje do rozmowy Stanisława Lema z Ewą Lipską („Gazeta Wyborcza" nr 190). 1) Twierdzi tu Lem, że Piłsudski, przemawiając w czasie sprowadzenia prochów Słowackiego na Wawel, cytował z pamięci słowa: „Kto mając wybrać, wybrał zamiast domu gniazdo na skałach orła..." W rzeczywistości Piłsudski przytaczał wtedy inny tekst Słowackiego („Miłość ojczyzny – o to słońce świetne" z *Wacława*). Ów cytat z *Beniowskiego* wybrał natomiast jako napis na wileńskiej Rossie, gdzie kazał umieścić swe serce. 2) Replikując Stanisławowi Beresiowi, Lem zarzeka się, że o realizmie socjalistycznym dowiedział się dopiero w r. 1947. Przepraszam, ale trudno w to uwierzyć: przecież Lem przebywał w latach 1939-1941 w okupowanych przez Sowietów Lwowie – i tam wiele wtedy o socrealizmie mówiono i pisano. (hm)

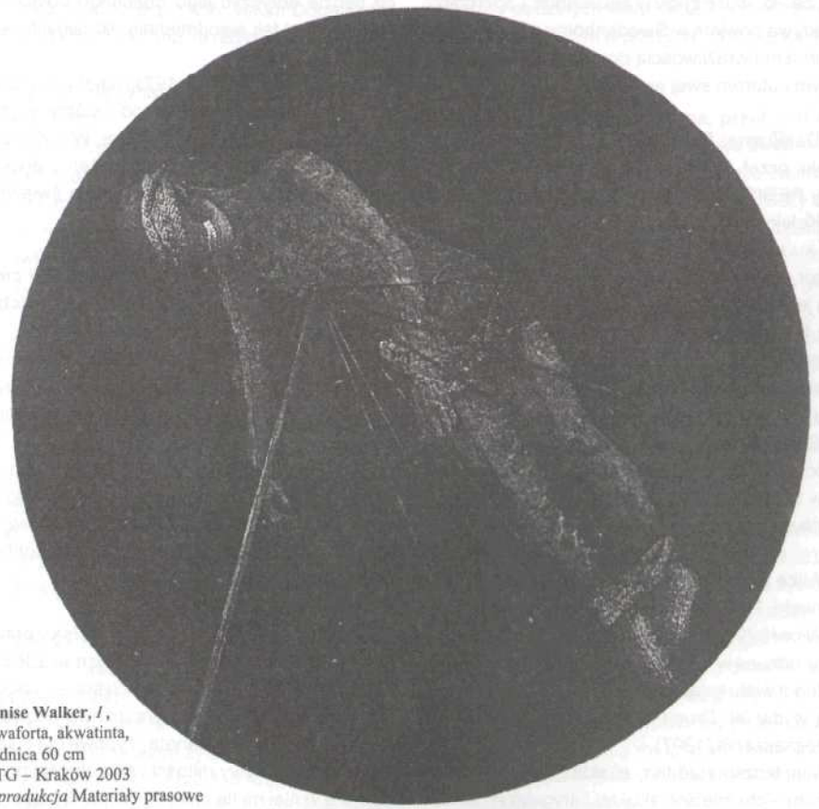
Janusz Szuber pisze w wierszu *Krahla* (ze zbioru *Pożegnanie Tejrezjasza*): „Nie flaszka, nie butelka, ale właśnie krahla. Koniecznie przez

słabe h, bo tak, inaczej niż w Krakowie u nas wymawiano". Głoska „h" może być bezdźwięczna lub dźwięczna, nie może być silna ani słaba. Zapewne chodzi tu o jej dźwięczność, bo tak na Kresach wschodnich (w odróżnieniu od Krakowa) ją wymawiano. (hm)

Krzysztof Teodor Topelitz pisze („Przegląd" nr 35), że okrzyk „Hannibal ante portas" wyrwał się Liwiuszowi. To niemożliwe – bo okrzyk ten związany był ze zwycięstwem Hannibala pod Kannami w r. 216 p.n.e., a Liwiusz, który o tym pisał, żył dwieście lat później. (hm)

Czy zwalczając poglądy Eriki Steinbach w sprawie budowy Centrum przeciw Wypędzonym w Berlinie trzeba – jak to czyni Stefan Bratkowski („Plus-Minus" 23-24 sierpnia) – insynuować, że być może małą Erikę urodzoną w czasie wojny w Gdyni myto mydłem ze zwłok ludzkich produkowanych przez prof. Spannera (opisanego w *Medalionach* Nałkowskiej)? Dodajmy, że według współczesnych ustaleń naukowych, nigdy nie doszło do przemysłowej produkcji tego mydła... (hm)

Krzywdzi Wilhelma Zukerkandla Antoni Libera, pisząc w przedmowie do *Dwóch scen miłosnych* Oskara Wilde'a, że był to „wydawca specjalizujący się w brykach szkolnych". To prawda, że nakładem jego księgarni w Złoczowie ukazywały się tłumaczenia klasyków greckich i rzymskich o tym charakterze. Ale równocześnie ukazywała się tu tania „Biblioteka Powszechna" (licząca ok. 1100 pozycji), zawierająca wybitne utwory literatury polskiej i obcej, opracowania z historii i historii literatury (m.in. Piotra Chmielowskiego i Aleksandra Brücknera), podręczniki do nauki języków obcych i inne. (hm)



Denise Walker, *I*,
akwaforta, akwatinta,
średnica 60 cm
MTG – Kraków 2003
Reprodukcja Materiały prasowe

Edward Hirsch: *Dzika wdzięczność*, przeł. Maja Wodecka, Znak, Kraków 2003.

Wybór wierszy amerykańskiego poety i eseisty (ur. 1950), autora sześciu tomów poetyckich. Poezja Hirscha zanurzona jest we współczesności, mimo to cechuje ją wyjątkowe wyczulenie na historię – zarówno w wymiarze osobistym, jak i powszechnym; dotyka zjawisk tak dramatycznych, jak Holokaust i okrucieństwa nazizmu. Jak zaświadcza poeta, ocalanie od zapomnienia tego, co zagrożone i ginące, poszukiwanie w świecie pierwiastka metafizycznego zawdzięcza on wpływowi polskiej szkoły poezji, która nauczyła go „opiewać ziemskie i pozaziemskie tajemnice".

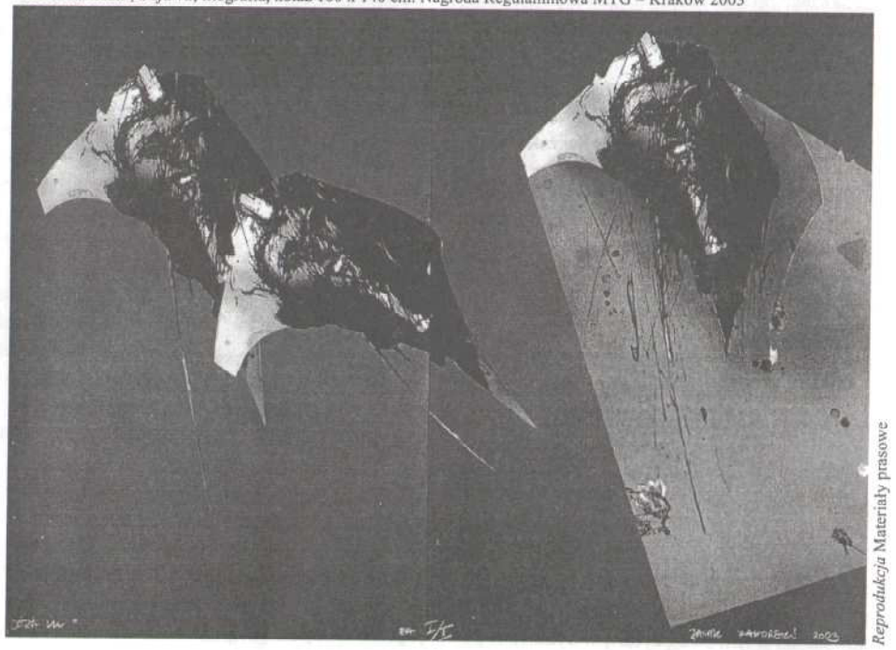
Seamus Heaney: *Światło elektryczne*, przeł. Stanisław Barańczak, Znak, Kraków 2003.

Najnowszy, jedenasty tom wierszy w dorobku Heaneya (ur. 1939), irlandzkiego poety, eseisty i tłumacza, wyróżnionego literacką Nagrodą Nobla w roku 1995. Poezja sensualna, wrażliwa na szczegół, osadzona w irlandzkiej tradycji i historii, głęboko osobista, z czułością powracająca do dzieciństwa i swobodnie poruszająca się zarówno wśród greckich bogów, jak i postaci szekspirowskich, składająca hołd cieniom Audena, Brodskiego i Herberta.

Seamus Heaney: *Znalezione – przywłaszczone. Eseje wybrane 1971-2001*, przeł. Magda Heydel, Znak, Kraków 2003.

Przywołując epizody z własnej biografii, rozważając historyczno-polityczno-kulturowe „pomieszanie" losów Wysp Brytyjskich czy po mistrzowsku i nieraz przewrotnie analizując poezję autorów różnych czasów, pokoleń i języków, Heaney stawia sobie i czytelnikom fundamentalne pytania: co to znaczy dobrze żyć i dobrze pisać? Jakie związki łączą poetę z jego miejscem i czasem, z tradycją literacką i współczesnym światem? Czym jest zachwyt i radość czytania?

Jacek Zaborski, *Déjá vu*, litografia, kolaż 100 x 140 cm. Nagroda Regulaminowa MTG – Kraków 2003



Reprodukcja Materiały prasowe

■ Nadmierne czytanie dla wszystkich było podstawową przyczyną pomieszania zmysłów. Miasteczkowy, łagodny i prostoduszny szaleniec, zwany przez mieszkańców Goszo Centrum, znał grekę i łacinę i podobno przeczytał wszystkie książki w tych językach. Nie dziw, że zwariował. Goszo Centrum to tylko jedno z imion bohatera opowiadania *Człowiek o wielu imionach* Georgi Gospodinowa (**„Opcje"**, 2003 nr 2). Wcielał się on w Sokratesa, szczególnie w dzień targowy, i opowiadał ludziom różne gawędy. Niektórzy pamiętali, że kiedy był jeszcze normalniejszy, używał imienia Gaustin. Gdy pisał, mówił, że jest Platonem, gdy ktoś go zastał nad rzeką, kazał na siebie mówić Heraklit. „I dodawał, że nikt nie może wyciągnąć dwóch ryb z tej samej rzeki." Koło Nowego Roku natomiast bywał Dziadkiem Mrozem lub Świętym Mikołajem. Utonął w rzece, nikt nie wie w jakich okolicznościach, niedługo po uczcie (sympozjum), które zorganizował w knajpce Homera. Zgromadzonym przy stole nadał imiona Eryksymach, Arystofanes, Agaton. Każdy miał opowiedzieć historię o swojej pierwszej konfuzji, katastrofie. Jako ostatni miał opowiadać Sokrates. Zamiast tego rozpłakał się i powiedział, że on nie ma żadnej osobistej historii, wszystkie, które zna, pochodzą z książek. „A nasze osobiste historie są jedynymi ruchami, tak powiedział, jedynymi ruchami, za pomocą których udaje nam się odłożyć na chwilę pewną partię, której koniec jest nieuchronny. (...) Parę dni później człowieka o wielu imionach znaleziono utopionego w rzece."

W tym „bułgarskim" numerze „Opcji" oprócz prozy Gospodinowa warto przeczytać rozmowę Nikoły Georgiewa z Georgi Minczewem o współczesnej literaturze bułgarskiej (*Literaturoznawstwo to z góry przegrana sprawa*). „Bez wątpienia w ciągu ostatnich trzynastu lat związek pomiędzy literaturą i rzeczywistością społeczną został naruszony. Nigdy bułgarska literatura nie była tak daleko od życia społeczeństwa, jak po roku 1989" – mówi profesor Georgiew, kierownik Katedry Teorii Literatury Uniwersytetu Sofijskiego. Bułgarscy pisarze jęczą, że nikt ich nie czyta, że czytają tylko siebie nawzajem, ale Georgiew wątpi, czy naprawdę to robią. Uważa, że czytelniczy horyzont oczekiwań w Bułgarii ma nadal charakter wybitnie społeczny. Jeśli literatura nie dostosuje się do takich wymagań, to wypadnie poza horyzont. (Widać, że Bułgarzy też oczekują na narodową epopeję po upadku komunizmu; niechby chociaż była to wielka powieść realistyczna.) „W porównaniu z czeską lub polską literatura bułgarska pozostaje zamknięta. Nawet jeżeli usiłuje dotknąć tematów uniwersalnych, jej wartość intelektualna i literacka pozostaje przeważnie lokalna." Georgiew dodaje jednakże zaraz, że lekceważenie rodzimego wzorca nie jest szczęśliwym rozwiązaniem. Bułgarzy będą tłumaczeni i czytani za granicą, jeśli będą bułgarscy. Ale nie są i sam profesor mówi o bułgarskim kompleksie nieuczestniczenia w literaturze światowej. W dyskusji pojawia się jeszcze kilka ciekawych wątków, jak na przykład o sytuacji literatury bułgarskiej w czasach komunizmu, która doprowadziła do tego, że szuflady pisarzy po 1989 r. okazały się puste.

Kolejny tekst, który powinni przeczytać ci, którzy chcieliby choćby hasłowo dowiedzieć się czegoś o literaturze bułgarskiej to *Stosowalność i niestosowalność literatury bułgarskiej* Nikoły Georgiewa. Jest to wykład wygłoszony w 1993 r. na konferencji w Getyndze.

O wszelkich możliwych lingwizmach mówią teksty krytyczne zawarte w pierwszym numerze pisma polonistów z Uniwersytetu Warszawskiego. **„Lite Racje. Projekt krytyki anamorficznej"** (2003 nr 1) zawierają również praktyczne realizacje nowego lingwizmu, głównie warszawskiego. Przeczytałem pismo od deski do deski, aby tutaj polecić coś, co znalazłem dopiero na ostatniej stronie, ale o tym za chwilę. Chyba więcej czasu niż czytanie zajęło mi zastanawianie się, który tekst krytyczny (a wszystkie są mniej lub bardziej anamorficzne) krótko tutaj przedstawić. Nie wybrałem żadnego, co nie znaczy, że nie polecam młodej, zaangażowanej krytyki. Wybrałem wiersz *ogródek Jordana* Marii Cyranowicz, który wydrukowano właśnie na ostatniej stronie. W tym utworze lingwizm nie jest związany z nadmierną ingerencją w słowa, raczej wykorzystuje specyficzne konstrukcje języka dziecięcego,

łącząc swoiste anakoluty z anachronicznymi cytatami z mowy dorosłych (książek). Fragment wiersza dla ilustracji: „bardzo bardzo nas tutaj / płacz i śmiech jeden nastrój / proszę państwa do piachu / chrząści w zębach w rękawach / w butach nawet we włosach / łopatkami do nieba." O zaskakujących efektach semantycznych tego języka pisze krótko Sylwia Omiotek w drukowanym również w „Lite Racjach" tekście *Nie? poważny lingwizm*. „Maria Cyranowicz pożycza język dziecka razem z okaleczonymi konstrukcjami gramatycznymi i zderza z nazwami rzeczy świata dorosłych, lub też język dorosłych zamyka w formie dziecięcej wyliczanki. Najczęściej daje to mieszankę brutalności z bezbronnością" – zdaniem Omiotek śmiech wywołany językiem dziecka szybko milknie, wywołując demony ze strefy mroku.

Rzeka Michała Walczaka (**„Dialog"**, 2003 nr 6) przypomina trochę wprawkę, skrypt, w każdym razie dramat w fazie niedokończonej. Lub, żeby powiedzieć to dokładniej, dramat w trakcie tworzenia, które przenika się z rzeczywistością. *Rzeka* to przypowieść o życiu miasteczka. Przypowieść niedomknięta, bez łatwej do odczytania nauki. Rzeka płynie, potem przestaje płynąć, bez powodu (?) – podczas nabożeństwa na jej brzegu, które ma cofnąć plagę – zaczyna płynąć na powrót. A wszystko to w realiach współczesnej polskiej prowincji. „Nie, żebym komuny bronił, ale przynajmniej rzeki płynęły, jak należy. Nie, żebym komunę chwalił" – bełkocze Pijak II podczas rozmowy na moście z dwoma innymi Pijakami. Izydor, student, który przyjeżdża do swojego miasteczka, jest być może również (obok bycia wewnątrztekstowego) postacią na zewnątrz tekstu, tym, który tekst tworzy. Wskazówka autotematyczna jest nieoczywista, może również sygnalizować tylko rodzaj błazenady, „literackiego" stylizowania swojego pobytu na prowincji: „No, co jeszcze wymyślimy na koniec? Kończą mi się pomysły. Pożegnanie nasze ociera się o banał. Pocałować cię znaczyłoby może, że istniejesz, naruszyłoby strukturę rzeczywistości. Jakkolwiek brzmi to jak banał, ale to ona musi mnie pocałować. Wtedy to pożegnanie będzie wystarczająco nierealne, wystarczająco znośne." Zwracam jeszcze uwagę na szybko następujące po sobie sceny, migawki z ostrym, satyrycznym (bardzo, bardzo dalekim echem wraca rozmowa między Panem, Wójtem a Plebanem) spojrzeniem na tak zwaną rzeczywistość. Burmistrz, Ksiądz, Prałat, Babcia, telewizor, seks, Sprzedawca Napojów i „Coca-cola! Coca-cola!", plaża, niedowidzący fryzjer – a wszystko to w scenkach rodzajowych, chociaż wziętych w nawias (choćby tak: „Pijacy jako ministranci. Prałat mocno umalowany, demoniczny" – to w scenie 23, msza nad wodą). Prałat przywołuje nawet pogańskiego filozofa Heraklita. Można tu wymienić wiele znaczeń tego zatrzymania się wody, można jednak dojść do wniosku, że to nic nie znaczy. To znaczy – nic więcej niż to, że rzeka jest osią konstrukcyjną tej sztuki.

W oparach absurdu – brzmi banalnie, ale właśnie zanurzonym w takich oparach musi czuć się Uprzejmy ze sztuki *Ornitologia* Aleksandra Stroganowa, drukowanej przez „Dialog". Tym bardziej, że absurd z każdą chwilą jest coraz bardziej potęgowany przez grozę. Dwoje szaleńców (cokolwiek to znaczy), Tatiana i Lonieczka (rodzeństwo), budują dziwny spektakl, grę, w którą wciągają znajomego – Uprzejmego. Konstrukcja jest zaiste niebywała, oparta o ornitologię posuniętą do identyfikacji ludzi z ptakami oraz kiepskie malarstwo, wynikające ze zwariowanej teorii podglądactwa. Gra szalonych prowadzi do odkrycia grzechów Uprzejmego, więcej – do tego, iż żałuje, że chciał tylko uwieść Tatianę i w ogóle burzył szczęście tych dwojga. W końcu wzbudza w sobie coś na kształt żalu. Mówi do siebie: „Bo ja przecież jestem nieszczęśliwy. Jestem nieszczęśliwy i ukrywam to. Żyję jak automat. Żony już od dawna nie kocham. To przyzwyczajenie. Nienawidzę swojej pracy. Dla pieniędzy. Siebie? Pewnie tylko siebie kocham. A i to nie tak mocno, jak w młodości."

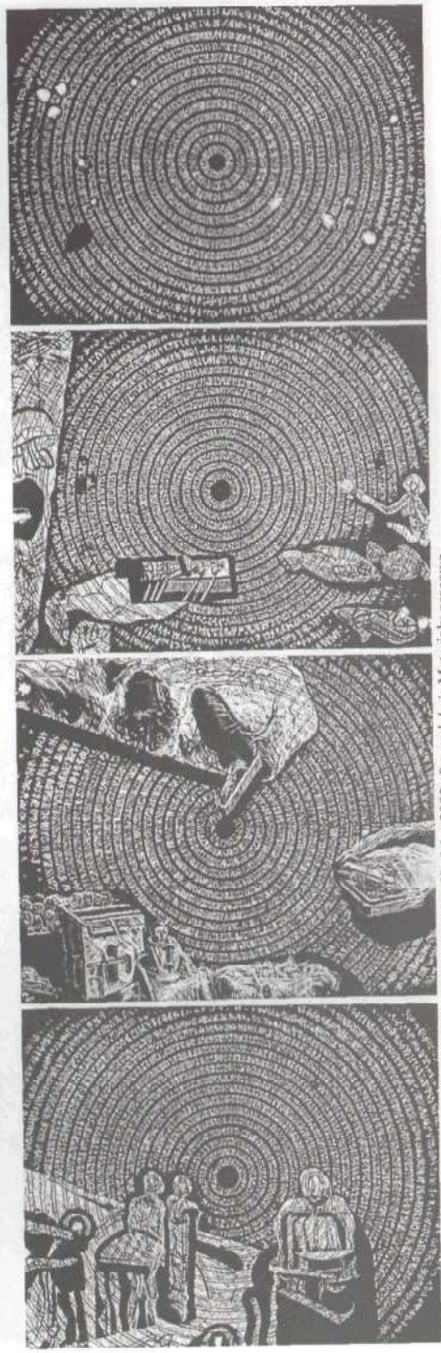
Czerwcowy numer miesięcznika **„Architektura & Biznes"** (2003 nr 6) jest literacki bardziej niż zwykle. W różnych kontekstach przywołuje i omawia architekturę w PRL. Na okładce reprodukowana jest strona z rubryki „Budownictwo mieszkaniowe" w „Trybunie Ludu", która ukazała się we wtorek, 18 stycznia 1977 r. Już sama lektura wyraźnie odbitych tekstów

jest pasjonująca. „Przestrzenna wizja Polski do roku 1990, a nawet sięgająca poza ten próg czasu, stanowi tylko jeden, choć chyba najbardziej interesujący fragment książki prof. dr. Bolesława Malisza *Przyszły kształt Polski*." To z recenzji książki sprzed dwudziestu sześciu lat. Oceny, próby opisu publikowane w miesięczniku są dobrze ilustrowane i w jakimś stopniu programowo subiektywne. Ewa Zamorska-Przyłuska pisze w artykule wstępnym: „Prosząc 25-, 30-letnich autorów o teksty, w których spróbowaliby (najczęściej po raz pierwszy) powrócić do architektonicznej rzeczywistości Polski Ludowej, nie zachęcałam do lekceważenia wspomnień, które mogą być wstępem do snucia refleksji bardziej zobiektywizowanych."

„Architektura & Biznes" przywołuje film Janusza Zaorskiego z 1981 roku: *Dziecinne pytania*. Rzecz jest, przypomnijmy, o Misiu Nowaku, który pracował w zespole młodych projektantów, kierowanym przez Profesora. Ambitny plan osiedla zostaje zredukowany przez decydentów do minimum, zostają same bloki mieszkalne. Historię życia Nowaka poznajemy w więzieniu. Warto przywołać fragment sceny, po której trafia do więzienia. „Ubrałem się w wyjściowy garnitur i z rajzbretu Nadziei wziąłem największy karton. Napisałem na nim pędzlem: «ABSOLWENT WYŻSZEJ UCZELNI TECHNICZNEJ, LAT 35, DYPLOM Z WYRÓŻNIENIEM, DUŻE WYROBIENIE HUMANISTYCZNE, SKŁONNOŚĆ DO MARZEŃ – SZUKA ZAJĘCIA: CIĘŻKIEGO, ODPOWIEDZIALNEGO, POTRZEBNEGO INNYM, ale BEZ KONIECZNOŚCI POPADANIA W KOMPROMISY». U góry napisu zrobiłem starannie dwie dziurki, przewiązałem sznurkiem, powiesiłem na piersiach i wyszedłem na ulicę." Tytułowe dziecinne pytania dotyczą istoty zawodu architekta, zderzonego z „wyzwaniami" czasów PRL-u. Podobnie dziecinne pytania chciałaby zadawać redakcja miesięcznika również dzisiaj.

Zasadniczą treść numeru stanowią artykuły o architekturze miast – *Socwizje we Wrocławiu* Szymona Brzezowskiego, *Miasto wyprodukowane* Krzysztofa Kozielewicza (rzecz o Stalowej Woli), *Blokowisko* Pawła Krausa (o Rzeszowie) – oraz artykuły bardziej ogólne. Polecam.

Robert Kozela



Florin Hategan, *Wewnętrzny krąg*, linoryt, 159 x 51 cm. MTG – Kraków 2003. *Reprodukcja* Materiały prasowe

GIEŁDA TALENTÓW (11)

■ Czy zastanawiali się Państwo kiedyś nad kwestią, którą trafnie w wierszu *Fragment* sformułował noblista, Seamus Heaney:

(...)
– A odkąd to – zapytał –
Linijki wiersza: pierwsza i ostatnia,
Są tam, gdzie wiersz się zaczyna i kończy?

Poeta wydaje się tu zwracać uwagę na dwie sprawy: wiersz – za sprawą kontekstu, tradycji – ma swoje życie jeszcze przed powstaniem, ma też – samodzielne – po oddaniu go przez autora pod czytelniczy osąd. Ale nasuwa się tu ważniejsza jeszcze myśl: nasze dzieło jest zawsze tylko umownie zamknięte, ograniczone początkiem i końcem, wersem inicjalnym i pointą. Nie zawsze do końca jesteśmy pewni, że „jedynie słusznie" postawiliśmy literę pierwszą i kropkę na finał, prawda?

Michael Goro, *Znajome miejsce*, akwaforta, grawiura, 90 x 39 cm. MTG – Kraków 2003. *Reprodukcja* Materiały prasowe

Tym razem również dziękujemy za pamięć i liczne przesłane utwory.

Szczególną przyjemność sprawiła nam pani **Krystyna Wrońska** z Krakowa, przesyłając tom wierszy *Ślady po zaćmieniu* (2003). Kto natrafi na tę pozycję krakowskiego Wydawnictwa PLUS, przekona się, jak można być kreatywnym w obrębie gatunku ukształtowanego w tradycji polskiej liryki, jakim jest tren. Te wiersze traktują o sprawach najtrudniejszych prosto, z nienachalnym wzruszeniem, pokazują umieranie w porządku życia, z atrybutami zwyczajności.

Otrzymaliśmy też dwa zbiory wierszy **Piotra Roguskiego** (rocznik 1945), historyka literatury, krytyka i tłumacza. Jako poeta debiutował tomem *Figlarny ślad nieobecności* (1999), następnie opublikował *Trzecią stronę pytania* (2003). Twórca dzieli zawodowe życie między uniwersytet polski i niemiecki, między Warszawę i uczelnie we Frankfurcie nad Menem i w Kolonii.

I jest to rzeczywiście jakaś wycieniowana liryka podróżna, opisująca egzystencjalne doświadczenie; ale też silnie osadzona w literaturze, dyskutująca z dokonaniami bliskiej metrykalnie Nowej Fali, jak i Tadeuszem Różewiczem. Na dowód, że poeta współczesny potrafi wybrać do wiersza także współczesny sztafaż, zamyślając się nad odwieczną kwestią („Cóż po poecie w czasie marnym?"), przytaczamy ostatnią zwrotkę wiersza *Poeta drugiej sesji na giełdzie liryki*:

Wahania
w koniunkturze poeto drugiej sesji
na giełdzie liryki nie prowadzą do upadku
gabinetów bezrobocia
wzrostu niepokojów społecznych
zawsze znajdą się pasjonaci
drobni akcjonariusze hazardziści
skłonni zaryzykować
kupno nierentownego tomiku akcji
z wiarą w hossę twoich wierszy

Radzę przejrzeć napisane przez Państwa wiersze i zastanowić się – czy również umiemy być dowcipni, czy tylko i zawsze pompatyczni, pod przymusem wysokiego stylu?

Gabriela Makowiecka z Piotrem Sawickim w swoim madryckim mieszkaniu, 1994. *Fotografia* Archiwum

„Hiszpańskie lata" Pani Gabrieli

„Trudno jest mi powiedzieć, czy rzeczywiście wszystko tak było, jak ja to pamiętam, czy na te moje dawne dni czy ślady osypał się śnieg przeszłości..." – pisała we wstępie do swej ostatniej książki, luźno skomponowanej z utrwalonych jej wrażliwym i sprawnym piórem zapisów chwil, miejsc, spotkań, a nade wszystko działań na rzecz zbliżenia dwóch narodów, Polaków i Hiszpanów, tyleż sobie bliskich, co rozdzielonych i oddalonych od siebie wskutek politycznych zawirowań współczesnej historii Europy. *Wracając do lat hiszpańskich* (1992), w swej warstwie faktograficznej stanowi dopełnienie, o kolejne półwiecze, jej wcześniej wydanego, przebogatego i jakże inspirującego do dalszych badań przewodnika po stosunkach, jakie łączyły Polskę z Hiszpanią na przestrzeni dziesięciu stuleci (*Po drogach polsko-hiszpańskich,* 1984), jest też swoistym autoportretem samej autorki, profesor Gabrieli Makowieckiej, zmarłej 8 kwietnia 2002 roku w Madrycie, w dziewięćdziesiątym siódmym roku życia. Niech więc i nam posłuży do przypomnienia nestorki polskich hispanistów, owej drobnej, lekko przygarbionej, zawsze uśmiechniętej i wszystkim życzliwej Pani, której młodzieńcze rysy i dumne, ciekawe świata spojrzenie uchwycił swą kredką sam Witkacy; do przywołania paru momentów z jej niestrudzonego, promieniującego energią życia.

Urodziła się jako Gabriela Rudnicka 18 lutego 1906 roku w Zakopanem; w tamtejszym gimnazjum poznała swego przyszłego męża, rodem z Besarabii, Stanisława Makowieckiego, późniejszego inżyniera i konstruktora. Po studiach romanistycznych na Uniwersytecie Jagiellońskim – Staś, jak o nim czule pisze w swych wspomnieniach, doskonalił w tym czasie swe wykształcenie techniczne w Belgii – osiedla się wraz z nim w Paryżu. W lipcu 1933 roku „młoda, jasnowłosa, przestraszona cudzoziemka" po raz pierwszy przekracza hiszpańską granicę, wysiada z wagonu trzeciej klasy w Barcelonie i idzie przejść się na Ramble, ubrana w brązową, aksamitną sukienkę z długimi rękawami (w lipcowym Paryżu było zimno i deszczowo). *Pocąc się niemożliwie, szłam po owych Ramblach, śmieszna w tym zimowym prawie stroju, przyciągając ironiczne i rozbawione spojrzenia mijających mnie kobiet, ubranych w pełne wdzięku lekkie suknie i, co gorsza, także mężczyzn [...]. Nigdy nie widziałam tylu mężczyzn bez zajęcia, śmiałych, narzucających się, którzy gestykulowali i nie przestawali mówić do mnie, nie wiem, po hiszpańsku czy po katalońsku. O Boże, ileż mówili! Nie rozumiałam nic z tego, ale dźwięk ich słów otaczał mnie nieustającym i nieznośnym szumem.* Takie było pierwsze hiszpańskie wspomnienie – i pierwszy szok kulturowy: zderzenie z *piropos,* komplementami, jakimi Hiszpanie zwykli obsypywać przechodzące, samotne kobiety – późniejszej iberystki.

Wówczas jeszcze Pani Gabriela nie mogła przypuszczać, że osiądzie na stałe w owej zapirenejskiej „połaci Europy, która miała się stać naszą drugą ojczyzną" – tam jednak, w Gualbie (Costa Brava) kupić mieli w 1935 roku małą posiadłość i wybudować dom, „Casa Mak", do którego po latach zapraszać będą gości z Polski. Przyśpieszone przesiedlenie do Hiszpanii następuje w dramatycznych okolicznościach – w 1941 roku, po całkowitym zajęciu Francji przez Hitlera, gdy jako Polacy woleli ten kraj opuścić. Remontują splądrowane dwa lata wcześniej przez republikańskich uciekinierów zabudowania, kupują niezbędne sprzęty, urządzają ogród, cierpią – jak wszyscy wokół – głód („kartki żywnościowe dawały prawo do pół kilo chleba od czasu do czasu"). Pomaga im barcelońska placówka PCK („skromna zapomoga dla apatrydów"), a Pani Gabriela odwdzięcza się wkrótce, współpracując przy przerzucaniu polskich uciekinierów z Francji przez Hiszpanię i Portugalię do Anglii, akcji po cichu wspieranej przez frankistowskich urzędników, w miarę postępu niemieckich klęsk na froncie.

Mijają lata, państwo Makowieccy przeprowadzają się do Madrytu (gdzie Stanisław znajduje stałe zatrudnienie), wynajmują mieszkanie przy ul. Velázqueza (tak dobrze znane wielu polskim hispanistom...). Pani Gabriela zostaje nauczycielką francuskiego w prywatnym liceum, ale posada ta nie odpowiada jej ambicjom; zapisuje się na kurs języka i kultury hiszpańskiej, by wkrótce – za sugestią wykładowców – podjąć pracę nad rozprawą doktorską; sfinalizowana w 1962 roku doczekała się późniejszej edycji książkowej (*Luzán y su „Poética"*, 1973). Obronienie na konserwatywnej Universidad Complutense doktoratu przez kobietę i to cudzoziemkę było już samo w sobie zdarzeniem wyjątkowym, jego bohaterka postanowiła wszak pójść dalej: rok później wymogła zgodę dziekana na otwarcie fakultatywnego Curso de Lengua y Cultura Polacas, otwartego dla wszystkich zainteresowanych, o precedensowym charakterze w skali całej Hiszpanii, dostała też pomieszczenie na seminarium i przyszłą Bibliotekę Hiszpańską.

Gabriela Makowiecka prezentuje kopię jej portretu autorstwa St. I. Witkiewicza, Madryt, 1994. *Fotografia* **Piotr Sawicki**

W międzyczasie, uparta i nieustępliwa, otrzymuje pozwolenie na pierwszy po 20 latach wyjazd do Polski, z którą nie utrzymywano żadnych stosunków; trafia jako tłumaczka do hiszpańskiego stoiska na targach poznańskich („Proszę pani, czy ten Franco taki zły jak mówią?"), udaje się jej też odwiedzić rodziców w Krakowie. Pierwsza pogadanka o zabytkach rzymskich na Półwyspie Iberyjskim, wygłoszona na Uniwersytecie Jagiellońskim, daje początek regularnym, październikowym wizytom w Krakowie, Warszawie, a od roku 1967 również we Wrocławiu (jako student trzeciego roku słuchałem jej wykładu *Kordoba, miasto Seneki* ilustrowanego przeźroczami i pamiętam jak bardzo mnie zafascynował). Kolejne cykle tematycznie sprofilowanych wykładów z literatury hiszpańskiej miałem zaszczyt kilka lat później sam współorganizować, podobnie jak propagujące kulturę materialną Półwyspu odczyty towarzyszącego zwykle pani Gabrieli inżyniera Makowieckiego (w pamięci utkwił mi szczególnie ten o „bursztynie kamiennym i bursztynie żywym", poświęcony kulturotwórczej roli boskiego trunku, jerezu – czemu oczywiście towarzyszyła degustacja jego różnych odmian...). Państwo Makowieccy dostarczali, ściśle według naszych zamówień, paczki z hiszpańskimi książkami dla biblioteki Instytutu, za co my odwdzięczaliśmy się polskimi słownikami i podręcznikami; wiem, że podobną wymianę organizowały też inne polskie uczelnie.

Hispanistka, badaczka stosunków polsko-hiszpańskich, szperająca nieustannie w trudno dla nas dostępnych bibliotekach i archiwach rozsianych po całej Hiszpanii, była pani Gabriela dla samych Hiszpanów przede wszystkim slawistką (jakże długo – pierwszą i jedyną w ich kraju). Z czasem stała się tam prawdziwą instytucją, żywą sprężyną współpracy między swą drugą a pierwszą ojczyzną. Obie kochała równie gorąco, wznosząc się ponad różnice dzielących je tak długo systemów politycznych i współpracując z tymi władzami, które realnie działały i podejmowały decyzje w sferze kultury; przyjmowała bez sprzeciwu PRL-owskie odznaczenia, co znacznie od niej oddaliło „niepodległościową" madrycką Polonię związaną z rządem londyńskim (który do lat 70. utrzymywał za Pirenejami swe poselstwo). Jak sama pisze, *odkąd Polska przestała być postrachem w Hiszpanii, korzystałam z różnych okazji [...], aby dawać odczyty gdzie tylko się dało [...], zawsze na tematy polskie i polsko-hiszpańskie*. Pisywała hasła z literatury polskiej do encyklopedii, wstępy do rozmaitych antologii i wydań polskich klasyków, artykuły naukowe i popularyzatorskie. Wraz z mężem opracowała bogatą informacyjnie, choć nie wolną od propagandowych serwitutów wobec krajów „obozu socjalistycznego", księgę *La cultura eslava* (1981), obejmującą całość dziejów, literatury, sztuki, a także szkice o tradycjach, obyczajach, osiągnięciach cywilizacyjnych i naukowo-technicznych narodów słowiańskich, w której nie zabrakło nawet rozdzialiku *Los eslavos conquistan el Vaticano*; tłumaczyła też literaturę piękną, choć raczej sporadycznie (*Idzie, skacząc po górach*

Jerzego Andrzejewskiego). Ze swych podróży do Polski, dokąd była coraz częściej zapraszana przy rozmaitych okazjach, przywoziła setki książek – wszystkie one wraz z prywatnymi zbiorami i dokumentami trafiły do Sekcji Polskiej madryckiej slawistyki; dla jej studentów i profesorów wygłosiła w 1994 roku swój pożegnalny wykład – o Cervantesowskich echach w polskiej literaturze.

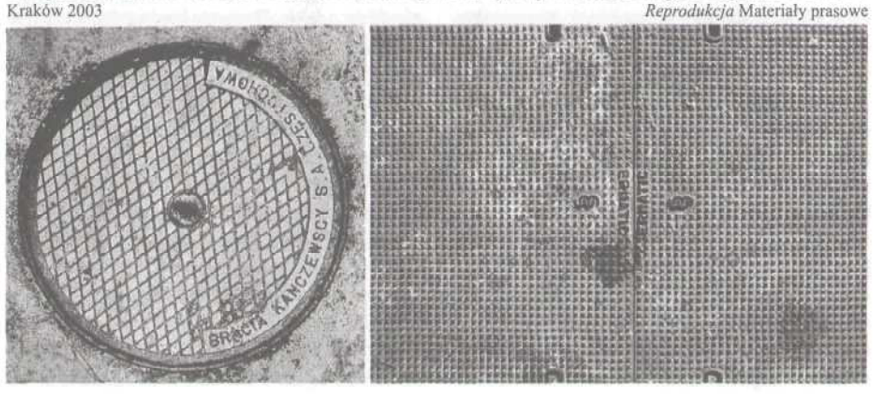
W ostatnich latach rzadko udzielała się publicznie, choć nikomu, kto przybywał z Polski, nie odmawiała spotkania. Myliły się jej twarze rozmówców i osoby, które w rozmowie wspominano; z wolna traciła pamięć i bała się sama wychodzić z domu, choć nie rezygnowała ze spacerów do parku i wyjść do kina w towarzystwie stałej opiekunki (nie ominęła na przykład żadnej z kolejnych premier Almodóvara, którego migotliwa sztuka wyraźnie trafiała w jej gusta). Choć nie zawsze wiedziała z kim mówi, zaskakiwała nieraz wyrazistością szczegółów wspominanych przez siebie chwil z własnej młodości czy dzieciństwa. Kiedyś przeszła w rozmowie ze swymi młodszymi przyjaciółmi, rodem z Zakopanego, na niemiecki – bo przecież ten język obowiązywał w jej czasach szkolnych pod Giewontem...

Gdy dalszy pobyt w jej własnym (choć jedynie wynajmowanym) mieszkaniu, nawet pod najtroskliwszą kuratelą indywidualną nie był już możliwy, przewieziona do podmadryckiego ośrodka intensywnej opieki zdrowotnej zgasła cichutko po paru tygodniach. Na pogrzebie, o którym co prawda nie wszyscy wiedzieli, pojawiła się tylko garstka najbliższych. Rodziny nie pozostawiła żadnej – poza dalekimi krewnymi w Polsce (w ich rękach – ale nie wiadomo dokładnie w czyich – jest oryginał jej młodzieńczego, zakopiańskiego portretu autorstwa Witkiewicza).

I oto zbliżyłam się do końca zapisków z kawału życia spędzonego w Hiszpanii – napisała pani Gabriela w zakończeniu swej cytowanej tu książki. *Coraz częściej patrzę w stronę madryckiego wzgórza za rzeką Manzanares; [...] spoczywa tam Stanisław, pod płytą szarego granitu, jakby z zakopiańskich gór przywiezioną, z miejscem na moje także imię i nazwisko. Czy jest tam smutno lub pusto? Na pewno nie, bo [...] za murem chroniącym stary cmentarz San Justo y Pastor rozciągają się tak dobrze mi znane i przez nas oboje lubiane* páramos, *kastylijskie, szerokie, przeważnie suche pola, gdzie między olbrzymią kopuła pogodnego zwykle nieba a człowiekiem nie na nic, żadnych drzew ani innych ozdób ziemskich, ale jest wiara i nadzieja.*

Piotr Sawicki

Grzegorz Banaszkiewicz, *Podróż II: Częstochowa-Antwerpia*, druk cyfrowy 70 x 185 cm. Nagroda Regulaminowa MTG – Kraków 2003
Reprodukcja Materiały prasowe



Wydawca:
KRAKOWSKA
FUNDACJA KULTURY
ul. Kanonicza 7
31-002 Kraków
tel./fax 422-47-73

Przygotowanie do druku:
Jan Szczurek

Druk: Drukarnia DEKA
ul. Golikówka 7
30-723 Kraków
tel. 653-12-70
tel./fax 653-29-06

Nakład: 1200 egzemplarzy

ISSN 0867-4094
Nr indeksu 356-875

Warunki prenumeraty:

Prenumerata roczna krajowa
wynosi 52,00 PLN
półroczna – 26,00 PLN
Prenumerata roczna
zagraniczna wynosi 30 USD
półroczna – 15 USD
cena egzemplarza
Dekady Literackiej
w prenumeracie krajowej
wynosi: 6,50 PLN
Cena egzemplarza
„Dekady Literackiej"
w prenumeracie zagranicznej
wynosi: 3,5 USD*
Cena za egzemplarz archiwalny
wraz z wysyłką wynosi:
6 PLN z roku 2001, 3 PLN z roku 2000,
2 PLN z lat poprzednich
Płatników VAT-u prosimy
o podawanie NIP-u.
Potwierdzeniem
przyjęcia prenumeraty
jest wystawienie przez KFK
faktury VAT.

*w przypadku wpłaty w PLN
– wg aktualnego kursu NBP

Prenumeratę prosimy wpłacać
na konto Krakowskiej
Fundacji Kultury
BPH IV O/Kraków
46 1060 0076 0000 3200 0047 3722