

numer 12 (1/2015)

perspektywy **kultury**

Czasopismo naukowe
Instytutu Kulturoznawstwa
Akademii Ignatianum w Krakowie

Przestrzeń

Czasopismo naukowe Instytutu Kulturoznawstwa
Akademii Ignatianum w Krakowie

Półrocznik poświęcony problemom badawczym, metodologicznym i dydaktycznym kulturoznawstwa,
pismo recenzowane

Redakcja: dr Leszek Zinkow (redaktor naczelny); dr Paweł F. Nowakowski (sekretarz redakcji);
dr Dariusz Grzonka (redaktor tematyczny – antropologia kulturowa, religioznawstwo, socjologia);
dr Barbara Hryszko (redaktor tematyczny – historia sztuki); dr Celina Kisiel-Dorohinicka (redaktor
tematyczny – filozofia kultury); dr Aneta Kliszcz (redaktor tematyczny – kultura współczesna,
kultura popularna); dr Monika Stankiewicz-Kopeć (redaktor tematyczny – literatura polska);
dr Beata Stuchlik-Surowiak (redaktor tematyczny – kultura polska)

Rada Naukowa: prof. dr hab. Tomasz Gąsowski (Akademia Ignatianum w Krakowie); prof. dr Jakub
Gorczyca SJ (Pontificia Università Gregoriana, Rzym, Włochy); prof. dr Marek Ingłot SJ (Pontificia
Università Gregoriana, Rzym, Włochy); dr hab. Krzysztof Koehler (Uniwersytet Kardynała Stefana
Wyszyńskiego, Warszawa); dr hab. Kazimierz Kuczman (Uniwersytet Papieski Jana Pawła II, Kraków);
prof. dr hab. Henryk Pietras SJ (Pontificia Università Gregoriana, Rzym, Włochy); prof. dr hab. Jan
Prokop, prof. dr hab. Danuta Quirini-Popławska; prof. dr hab. Stanisław Stabryła; dr hab. Stanisław
Sroka prof. Ignatianum (Akademia Ignatianum w Krakowie); prof. dr hab. Paweł Taranczewski
(Akademia Ignatianum w Krakowie); dr M. Antoni J. Üçerler SJ (University of Oxford, Wielka Brytania –
University of San Francisco, USA); dr Krzysztof Wałczyk SJ (Akademia Ignatianum w Krakowie)

Recenzenci: dr hab. Tomasz Homa SJ (AIK), dr hab. Tomasz Jasiński prof. UMCS, prof. dr hab. Leszek
Kleszcz (UWr), dr hab. Irma Kozina (UŚ), prof. dr hab. Andrzej Pitrus (UJ), dr hab. Mirosław
Filiciak (prof. SWSP), dr hab. Paweł Frelík (UMCS), dr hab. Joanna Komorowska (prof.
UKSW), prof. dr hab. Piotr Szczur (KUL), dr hab. Justyna Łukaszewska-Haberkowa (AIK),
dr hab. Grzegorz Maziarczyk (KUL), dr hab. Krystyna Latawiec (prof. UP im. KEN), dr hab. Irena
Kossowska (prof. UMK), dr hab. Barbara Kita (UŚ), dr hab. Piotr Zwierchowski (UKW),
dr hab. Rafał Syska (UJ), dr hab. Katarzyna Mąka-Malatyńska (UW), dr hab. Grażyna Zarzycka (UŁ),
dr hab. Bohdan Podhalański (PK), prof. dr hab. Paweł Taranczewski (AIK)

Projekt graficzny: Joanna Panasiewicz
Opracowanie techniczne: Jacek Zaryczny

Procedura recenzowania: Każdy tekst nadesłany do redakcji „Perspektyw Kultury” jest recenzowany. Redakcja zastrzeżona
sobie prawo do skracania tekstów i zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Początkowo tekst zostaje zaopiniowany przez redaktorów tematycznych oraz językowych w celu wstępnego
określenia jego wartości merytorycznej i formalnej. Redakcja może odrzucić na tym etapie tekst, który nie spełnia
oczekiwań i wymogów merytorycznych związanych z aktualnym stanem wiedzy w danej dziedzinie humanistyki.
Teksty interesujące, lecz odbiegające od norm językowych, bądź zaleceń formalnych proponowanych przez redakcję
w instrukcji dla autorów zostają najczęściej odesłane do autora z sugestią poprawy.

Wszystkie teksty, które zostają pozytywnie zaopiniowane na wstępnym etapie tworzenia numeru przekazywane
są następnie recenzentom zewnętrznym (procedura „double blind review”). W innych przypadkach recenzenci
są zobowiązani do podpisania deklaracji o niewystępowaniu konfliktu interesów

Proces recenzji kończy się pisemną notatką zawierającą zwięzłą opinię i uzasadnienie, oraz jednoznacznie określony
status tekstu. Tekst może mieć status dopuszczonego bądź niedopuszczonego do publikacji

Publikacja dofinansowana ze środków przeznaczonych na działalność statutową
Wydziału Filozoficznego Akademii Ignatianum w Krakowie

ISSN 2081-1446

Adres redakcji: „Perspektywy Kultury”, ul. Kopernika 30, 31-501 Kraków; tel. 12 3999 662
e-mail: perspektywykultury@ignatianum.edu.pl • www.perspektywy.deon.pl

Druk: K&K Kraków
Nakład 150 egz.

spis treści numer 12

Od redakcji

5

Przestrzeń

Władysław Stróżewski – *Krótką medytacją fenomenologiczną nad przestrzenią*

7

Weronika Nowak – *Przestrzeń w dziele muzycznym jako przedmiot
badań muzykologii*

13

Marcin Murzyn – *Przestrzeń w nowożytnych utopiach*

27

Natalia Krygowska – *Przestrzeń destrukcyjna czy zdekonstruowana?
Zniszczone ciało w zrujnowanym mieście. Wałbrzych – studium przypadku*

45

Marcin M. Chojnacki – *Przestrzeń wirtualna i jej funkcje w medium gier wideo*

69

Dominika Staszenko – *Gry cyfrowe w przestrzeni rozszerzonej*

81

Damian Gałuszka – *Gold farming – wstępna rozprawa na podstawie studium
przypadku polskiego gold farmera*

91

Kamila Patota – *Fasada zachodnia kościoła romańskiego jako granica przestrzeni
symbolicznej między sacrum a profanum na przykładzie katedry Świętego
Mikołaja w Bari*

111

Katarzyna Sucharkiewicz – *Przestrzeń sacrum – przestrzenią sztuki.
Ogólnopolskie Plenery Jasnogórskie 1981-1982*

139

Małgorzata Kowalcze – *Być w świecie, będąc poza nim. Koncepcja przestrzeni
numinous w prozie Williama Goldinga*

161

Anna Krzemińska – *Wirtualne przestrzenie teatru*

177

Kamila Brukwicka – *Zaadaptowanie przestrzeni historycznej w filmie „The New World. Podróż do Nowej Ziemi”*

191

Joanna Sieracka – *Porno-tropiki i ksenotopie, czyli o śladach kolonialnego dyskursu w „Chwili przed zmierzchem” M. Kydryńskiego*

201

Recenzje

Bogusława Bodzioch-Bryła – *Gotycka katedra – Piotra Mazura „Przymierze z wiecznością”*

219

Marta Małgorzata Sowa – *Kulturalne samobójstwo*

227

Noty o Autorach

231

Od redakcji

Miejsce jest formą każdej rzeczy
Arystoteles (209b5-6)

Jesteśmy zawsze „tu” i „teraz”, nawet jeśli pragniemy być „tam”/„gdzie indziej” (także „kiedy indziej”/„wtedy”) czy dążymy „gdzieś”. Przestrzeń, w której funkcjonujemy, konstytuuje nasze *Dasein*, ale jednocześnie naszą *existence*, zmuszając nas do określenia się wobec niej i innych w niej osadzonych. Tym samym uznaliśmy, że zagadnienia związane z kwestią przestrzeni tak rzeczywistej, jak i mentalnej powinny stać się głównym tematem jednego (ale nie koniecznie jedyne) z numerów „Perspektyw Kultury”.

Oczywiście ani nie wyznaczamy nowego pola badawczego (wszak refleksji nad przestrzenią oddawali się między innymi H. Lefebvre, M. Foucault, G. Deleuze, F. Guattari, M. de Certeau, M. Augé, by wymienić kilka nazwisk, które przychodzą w pierwszej chwili na myśl) ani nie rościmy sobie pretensji, by być w tej materii ostatnim słowem – mamy jednak nadzieję, że znajdą go Państwo interesującym i instruktywnym. Tym bardziej, że proponowane przez Autorów tematy i ujęcia w samej redakcji spotkały się z żywą reakcją i refleksją idącą czasem w poprzek przedłożonym wnioskom i interpretacjom.

Numer nasz otwierają rozważania nestora polskiej filozofii – prof. Władysława Stróżewskiego. Następnie Weronika Nowak rozważa przestrzeń jako problem muzykologiczny. Potem wracamy do kwestii filozoficznych – tym razem przedmiotem analizy Marcina Murzyna stają się nowożytne teorie utopijne. Od rozważań teoretycznych przechodzimy do

rozważań Natalii Krygowskiej na temat zdegradowanej przestrzeni Wałbrzycha i jej percypowania. Kolejne trzy artykuły – Marcina M. Chojnackiego, Dominiki Staszenko i Damiana Gałuszki – koncentrują się na różnych aspektach przestrzeni wirtualnej, także jej relacji z przestrzenią rzeczywistą. Kolejnym zagadnieniem jest przestrzeń w rozważaniach nad sztuką: z jednej strony Kamila Patola zastanawia się nad symboliką fasady romańskiej jako granicy między sacrum a profanum na przykładzie katedry w Bari, z drugiej – Katarzyna Sucharkiewicz pokazuje, w jaki sposób przestrzeń sacrum może stać się – w odpowiednich okolicznościach przestrzenią wolności artystycznej. Anna Krzemińska w swoim szkicu analizuje obecność teatru w przestrzeni wirtualnej. Zagadnienia przestrzeni literackiej i reprezentowania przestrzeni rzeczywistej w literaturze podróżniczej są przedmiotem rozważań Małgorzaty Kowalcze (która skupiła się na prozie Williamia Goldinga, zwłaszcza *Chytrusie*) oraz Joanny Sierackiej (analizującej *Chwilę przed zmierzchem* Marcina Kydryńskiego). Kwestia kolonializmu powraca jeszcze w szkicu Kamili Bruckwiczkiej poświęconej *The New World. Podróż do Nowej Ziemi* Terrence’a Malicka.

Mamy nadzieję, że numer, który właśnie Państwu prezentujemy pobudzi naszych czytelników do dalszych badań tego zagadnienia, które zaobfitują nowymi szkicami (przed którymi oczywiście z radością otworzymy nasze łamy) i poszerzą naszą wiedzę o przestrzeni i jej roli w naszym życiu.

Redakcja

Władysław Stróżewski
Akademia Ignatianum w Krakowie

Krótką medytacja fenomenologiczna nad przestrzenią¹

STRESZCZENIE

Przestrzeń jest nam różnorodnie dana. Jej rozmaite zmysłowe doświadczenia stanowią punkt wyjścia do wielu doświadczeń zdecydowanie wykraczających poza zmysły. Niemal każde fizyczne doświadczenie przestrzeni rodzi wiele symbolicznych odniesień. Przestrzeń występuje często w ramach różnorodnych metafor. Mówi się o przestrzeni duchowej, metafizycznej, kulturowej, o przestrzeni utworu muzycznego, przestrzeni psychicznej, przestrzeni wyobraźni czy przestrzeni międzyludzkiego porozumienia.

Rozważając fenomen przestrzeni jesteśmy w stanie dokonać wielu ciekawych rozróżnień: góra – dół; strona lewa i prawa; centrum – peryferia; to, co wewnętrzne i zewnętrzne; zamkniętość – otwartość; to, co bliższe i dalsze czy jasne i ciemne. Myślimy również o granicach i horyzontach. W wypadku przestrzeni duchowej fundamentalnym rozróżnieniem przestrzennym jest niebo i ziemia. Z tym rozróżnieniem wiążą się kolejne: transcendentja i immanencja; wieczność i doczesność; sacrum i profanum.

Przestrzeń, w której żyjemy jest nam po części dana, a po części zadana. Przestrzeń międzyludzkich relacji realizuje się na mocy naszych wyborów. To od nas zależy, czy granice (np. kulturowe, myślowe, religijne) będą twórczo przekraczane w stronę różnych horyzontów.

1 Wykład inauguracyjny IV Konferencji Studentów i Studentów Kulturoznawstwa, która miała miejsce w Akademii Ignatianum w Krakowie. Wykład był wygłoszony 16 kwietnia 2015 r.

SŁOWA KLUCZOWE: fenomen przestrzeni, symbolika przestrzeni, metaforyka przestrzeni

SUMMARY

A Short Phenomenological Meditation on Space

Space is given to us in various ways. Its diverse sensory experiences are the starting point for many other experiences, far beyond the senses. Almost every physical experience of space raises many symbolic references. Space commonly manifests itself in various metaphors. One can mention spiritual, metaphysical or cultural space, the space of a musical piece, mental space, the space of imagination or the space of interpersonal communication.

Considering the phenomenon of space, we are able to make many interesting distinctions: up – down; left and right; center – periphery; internal and external; closeness – openness; the proximal and distal, the light and dark. We also think in terms of boundaries and horizons. In the case of spiritual space, the fundamental spatial distinction is between heaven and earth. This distinction involves more: transcendence and immanence; eternity and temporality; the sacred and the profane.

The space in which we live is in part a datum and in part a reference. The space of interpersonal relationships is realized through our choices. It depends on us whether boundaries (eg. cultural, mental or religious) will creatively expand towards different horizons.

KEYWORDS: Phenomenon of Space, Symbolics of Space, Space as a Metaphor

Doświadczamy przestrzeni w jej ograniczoności i nieograniczoności. Doświadczenie nieograniczoności przestrzeni może budzić różnorakie emocje. Pascal mówił: „Nieskończoność przestrzeni przeraża mnie”. W naszych czasach możemy doznać przerażenia niewątpliwie większego, niż mógł doznawać Pascal. W dobie lotów kosmicznych, w dobie nieprawdopodobnych instrumentów badawczych dochodzących do krańców wszechświata (zarówno w przestrzeni i czasie), możemy doznawać niemocy wyobraźni i jednocześnie przerażenia.

Przestrzeń jest nam różnorako dana. Odbieramy ją oczywiście zmysłami. Naczelną rolę odgrywa tutaj wzrok. Niemalą rolę ma również słuch:

słyszemy rozmaite echa czy zbliżające i oddalające się dźwięki. W odbiorze przestrzeni pomaga nam też dotyk, choć sam jest ograniczony przestrzennością naszego ciała. Wiadomo, że dotykiem nie sięgamy do gwiazd. Te rozmaite zmysłowe doświadczenia przestrzeni są bardzo ważne. Stanowią punkt wyjścia do wielu doświadczeń zdecydowanie wykraczających poza zmysły. Dokonajmy ich oglądu i rozróżnień.

Właściwe rozróżnienia według określonych kryteriów stanowią dla sztuki myślenia bezwzględną konieczność. Rzetelnego rozróżniania wymaga od nas fenomenologia, a także zwykła filozofia. Jak pamiętamy, filozofia była początkowo traktowana jako sztuka czy nauka rozróżnień. Sztukę tę zainicjował Sokrates, później Platon doprowadził do pewnego rodzaju mistrzostwa. Stąd wyrosła dialektyka, czyli umiejętność dobrego rozróżniania. Rozważając fenomen przestrzeni warto rozróżnić przestrzeń fizyczną od innego rodzaju przestrzenności. Przestrzeń występuje często w ramach różnorodnych metafor. Mówi się o przestrzeni duchowej, kulturowej, o przestrzeni utworu muzycznego, przestrzeni psychicznej, przestrzeni wyobraźni. Zatem oprócz przestrzeni fizycznej, która narzuca się jako pierwsza, istnieje cały szereg metaforycznych odniesień do przestrzeni. Te znacznie wzbogacają zakres znaczeniowy i każą myśleć o innych aspektach i kierunkach przestrzeni. Jak zobaczymy, każda z tych przestrzeni metaforycznych ma także swoje ukierunkowania i miejsca wyróżnione.

Kiedy myślimy o przestrzeni, w najbardziej widoczny sposób nasuwa nam się rozróżnienie na górę i dół. Od razu rodzi się tu pewne symboliczne odniesienie. Pytamy co jest górą, a co dołem? Żaden malarz nie przedstawi piekła w górze, a nieba w dole. Istnieje też wiele czysto kulturowych przesłań, które górę i dół wyznaczają, albo którymi góra i dół wyznacza określone akcje, postaci czy procesy. Podobnie strona lewa – prawa. To również jest istotne w malarstwie. W obrazach Jana Matejki pewne postaci umieszczone są bardziej na lewo lub na prawo. W „Kazaniu Skarżi” główny bohater stoi raczej w prawej połowie obrazu, ale jednocześnie w centralnej jego części. Lewa i prawa strona ma też niesłychane znaczenie w teatrze. Są pewne procesy, które muszą się zacząć z lewej strony sceny i iść do prawej. Ale mogą też być takie, które łamią te zasadę i każą się toczyć sprawie z prawej do lewej strony sceny.

Jeśli mamy mówić o przestrzeni, choćby fizycznej, musimy wyróżnić centrum i peryferia. I to w sztuce ma również swoje odniesienie. Ogromne znaczenie w sztuce ma także opozycja jasne – ciemne. Znaczenie światła i ciemności może a nawet musi mieć wymiar fizyczny, a jednocześnie jest przenoszone na rozmaite przestrzenie duchowe, religijne, estetyczne itd. Malując niebo nie można przesadzić z ciemnymi barwami. Malując piekło, choć trzeba użyć „gorących” kolorów (czerwieni, pomarańczy), trzeba oddać wyraz ciemności. Jasne – ciemne jest przeciwstawieniem, które ma

upostaciowienie najbardziej pierwotne w przestrzeni fizycznej, a później jest przenoszone w sferę symboliczną, szczególnie w symbolikę światła.

Są przestrzenie zamknięte i otwarte. Istotne jest to, jak one są otwarte i jak zamknięte. Istnieją tu dwa pojęcia, które wymagają rozjaśnienia. Co jest czynnikiem zamykającym? Oczywiście jakaś granica. Granica zamyka. Mamy więc rozgraniczenie co najmniej dwóch przestrzeni: po tej i tamtej stronie granicy. Mamy zatem coś, co jest bliższe i co jest dalsze. Mało tego, granica może być tak ostra, że to, co poza nią może być kwalifikowane jako niedobre, złe, jako ciemne w stosunku do tego, co jest bliskie, co jest nasze, co jest jasne. A więc mamy tu wewnątrz i zewnątrz. To jest fenomen, który w symbolice kulturowej, a zwłaszcza religijnej ma fundamentalne znaczenie. W Apokalipsie święte miasto Jeruzalem jest dokładnie opisane jako jasne, zbudowane z jasnych kamieni. Ale jest też od razu powiedziane, że poza jego granicami będą najgorsi grzesznicy. W oryginale greckim jest nawet określenie; psy, rozpustnicy, kłamcy i inni wszeźtecznicy. Także w niektórych przypowieściach Chrystusa jest powiedziane, że trzeba kogoś (np. niegodziwego sługę) wyrzucić tam, gdzie będzie „płacz i zgrzytanie zębów”. To ilustracja tego, co jest na zewnątrz i wewnątrz. Na ogół jest tak, że to co wewnętrzne jest kwalifikowane jako dobre, a to co zewnętrzne jako złe. To co wewnętrzne i zewnętrzne jest jednocześnie jasne i ciemne.

Biorąc pod uwagę zamkniętość i otwartość przestrzeni trzeba dokonać ciekawego rozróżnienia między granicą a horyzontem. Granica jest czymś intencjonalnie ustalonym raz na zawsze i w różny sposób oznaczana. Przesuwanie granic, które z założenia mają być czymś stałym, prowadzi do rozmaitych konfliktów. Zupełnie inaczej ma się sprawa z horyzontami. Horyzont nie jest sztywny. Nie jest ustalony raz na zawsze. Mało tego, ze swej istoty jest ruchomy. Ciągłe nam się przesuwa. Gdy idziemy w jakimkolwiek kierunku, mamy go co prawda przed sobą, ale ten ciągle się od nas odsuwa. Odsuwa się tym bardziej, im bardziej się do niego zbliżamy. Niegdyś prezydent Izraela Szimon Peres wygłosił odczyt pt. *Granice i horyzonty*. W przemówieniu tym metaforycznie pokazywał, że jeśli kiedyś toczono wojny o granice, to wreszcie należy tego zaprzestać i zacząć walczyć o horyzonty. Wszystko po to, by granice były przekraczane właśnie w stronę różnych horyzontów, a horyzonty obejmowały coraz większe obszary kulturowe – nie spłaszczając ich, ale się ich ucząc. Chodzi o to, by w jakiś sposób chłonać wartości tam rozwijane. Czas zaprzestać walkom o granice, a jeśli w ogóle walczyć, to o poszerzanie własnych horyzontów myślowych, kulturowych czy religijnych. To ostatnie nie jest łatwe, bowiem religie mają tendencje do zamykania się. Granice kulturowe czy religijne bywają niezwykle głęboko zakorzenione. Przykładowo, ludzie z jednej kasty nie zbliżą się do ludzi z innej kasty.

W bezpośrednim doświadczeniu jest nam dana również przestrzeń jednolita i rozczłonkowana. Pole, które „podchodzi” aż pod horyzont (tam, gdzie są wielkie gospodarstwa rolne) to przestrzeń jednolita. Tam zaś, gdzie są skrawki ziemi przynależne do wielu małych gospodarstw (jak na Podhalu), mamy przestrzeń rozczłonkowaną. Doświadczamy także przestrzeni dalekiej i bliskiej. To jest może jedno z najważniejszych rozróżnień, które należy wziąć pod uwagę. Przy rozpatrywaniu takich zjawisk, jak chociażby zjawisko patriotyzmu, w grę wchodzi bliskość nie tylko przestrzenna, ale także duchowa. Również kiedy tworzą się zręby państwowości, bliskość jest określona różnymi czynnikami. Dalekie – bliskie jest niezmiernie ważne nie tylko w odniesieniu do przestrzeni fizycznej, ale przede wszystkim do przestrzeni duchowej. Bliskość wyznawców tej samej religii czy bliskość językowa mają swoje zakorzenie także w pewnym rozumieniu przestrzenności.

Jeśli weźmiemy pod uwagę przestrzeń duchową, zobaczymy jak wiele wiąże się z nią rozróżnień. Czasowym rozróżnieniem jest wieczność i doczesność. Fundamentalne rozróżnienie przestrzenne to niebo – ziemia. Z nim związane znaczeniowo są kolejne rozróżnienia. Mamy zatem transcendencję i immanencję. Filozofia religii i metafizyka pytają co jest immanentne, a co transcendentne, czyli takie, do którego coś chce dążyć, ma doń pewne inklinacje. U podstaw rozróżnienia na transcendencję i immanencję leży przestrzenność góry i dołu.

Przeciwstawienie nieba i ziemi rodzi kolejne, również fundamentalne dla filozofii religii przeciwstawienie sacrum i profanum. Ono ma z kolei swoje odzwierciedlenie w tym, o czym była mowa powyżej, mianowicie w zewnętrznym i wewnętrznym. Sacrum bywa najczęściej, jeśli chodzi o zakres przestrzenny, bardzo ściśle odgraniczane od profanum. Jeśli przypomnimy sobie opis Świątyni Jerozolimskiej, dostrzeżemy, że najbardziej wychylona na zewnątrz przestrzeń – tak zwany dziedziniec pogan, był odgraniczony od miejsca już świątynnego, gdzie stał ołtarz ofiarny. Dopiero kolejna przestrzeń była poświęcona miejscu świętemu świętych. Tam znajdowała się arka. O ile do miejsca całopalenia wchodził zwykli Izraelici, do tego miejsca mieli dostęp tylko kapłani i to z rodu Lewitów. Droga losowania wchodził tam tylko w określone dni. Jak zatem widać, z punktu widzenia religijnego czy sakralnego przestrzeń może być dzielona na różne strefy ściśle w różnych religiach przestrzegane. Przestrzeń pozaświątynna (nawet poza dziedzińcem pogan, gdzie wszyscy teoretycznie mogli wejść) była już przestrzenią wyklętą. Tam się wyrzucało wszystkie brudy, także niedopalone kości zwierząt. Co istotne, dotknięcie czegokolwiek, co się tam znajdowało, kaziło. Człowiek skażony, chcąc znowu wejść do świątyni, musiał odbyć rytualne oczyszczenie. Powyższe przykłady pokazują, że przestrzenie mogły być mniej lub bardziej od siebie izolowane.

Dokonałiśmy wielu rozróżnień, ale w medytacji o przestrzeni pierwszorzędnym jest problem przestrzeni metafizycznej. Każdy z nas wytwarza sobie jakiś własny świat. Świat ten jest nam częściowo zadany. Moim światem jest moje otoczenie fizyczne, ale światem wybranym jest na przykład przestrzeń międzyludzkiego porozumienia. Niegdyś pisała o tym Barbara Skarga. Pokazywała, jak wygląda nasz najbliższy świat i jednocześnie jak świat ten, poczynając od własnego pokoju, rozszerzamy. Rozszerzamy – tworzymy własną przestrzeń. Jest to przestrzeń, w której się dobrze lub źle czujemy. Są ludzie, którzy potrafią tę przestrzeń odpowiednio zbudować, uwić gniazdo i czuć się w nim doskonale. Są też jednak ludzie ciągle niezadowoleni z tego, co mają i czym żyją.

Tematyka przestrzeni może być z pewnością rozwijana jeszcze na wiele sposobów.

Weronika Nowak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza (Katedra Muzykologii)

Przestrzeń w dziele muzycznym jako przedmiot badań muzykologii

STRESZCZENIE

Przestrzeń stanowi niezwykle istotny parametr współczesnych dzieł muzycznych. Ich właściwości i wypowiedzi kompozytorów stanowią istotny impuls dla tworzenia koncepcji przestrzeni w dziele muzycznym, powstających licznie zwłaszcza w XX w. Celem artykułu jest krytyczny rekonesans koncepcji przestrzeni w dziele muzycznym, w tym refleksji polskich muzykologów, np. Leszka Polonego. Wskazane są w nim także główne problemy związane z kategorią przestrzeni w dziele muzycznym, tj. problem przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej, wymiarów przestrzeni i relacji czas – przestrzeń.

SŁOWA KLUCZOWE: przestrzeń, dzieło muzyczne, czas,
wymiary przestrzeni

SUMMARY

Space in the Work of Music as a Subject of Research in Musicology

The space is a very important parameter of contemporary music. Their properties and views of composers are a major impetus to the concept of space in the musical work, formulated in large numbers especially

in the twentieth century. The aim of paper is critical reconnaissance of concept of space in the musical work, including reflection of Polish musicologists, for example Leszek Polony's one. In paper are also discussed the main problems related to category of space in the musical work, i.e. problem of inner and outer space, dimensions of space and time – space relationships.

KEYWORDS: space, musical work, time, dimensions of space

Kategoria przestrzeni w dziele muzycznym stanowi jeden z najbardziej frapujących i atrakcyjnych przedmiotów badań we współczesnej muzykologii, dla których istotnym impulsem okazała się być zmiana paradygmatu pojmowania dzieła muzycznego, dokonująca się w obliczu XX-wiecznej twórczości muzycznej. Coraz oryginalniejsze kompozycje nie tylko wymusiły potrzebę stworzenia nowych metod badawczych, lecz co więcej, sprowokowały dyskusję dotyczącą ontologii nowej muzyki. Dla dokonujących się przewartościowań kluczowe znaczenie miało nie tylko docenienie oczywistego faktu, że dzieło muzyczne będące fenomenem akustyczno-artystycznym nie może istnieć bez przestrzeni jako ośrodka jej brzmieniowej konkretyzacji, lecz że przestrzeń może stać się świadomie kształtowanym parametrem dzieła muzycznego, strategicznym elementem określającym jego formę, walory brzmieniowe, a nawet przebieg samego procesu twórczego, rzutując na wybór sposobu notacji czy środków wykonawczych. Podział na sztuki czasowe i przestrzenne, utrwalony w nowożytnej tradycji artystycznej muzyki europejskiej, m.in. za sprawą myśli filozoficznej Johanna Gottfrieda von Herdera, już na początku XX w. zdawał się nie oddawać istoty nowej muzycznej rzeczywistości¹. Refleksji nad temporalnym charakterem dzieła muzycznego, fetyszyzowanym wręcz w przypadku muzyki epoki romantyzmu, interpretowanej przez pryzmat kategorii dramatyczności i linearnej koncepcji czasu, towarzyszyły coraz śmielsze rozważania nad jego aspektem przestrzennym.

Celem artykułu jest krytyczny rekonesans XX-wiecznych koncepcji przestrzeni w dziele muzycznym, ze szczególnym uwzględnieniem prac polskich muzykologów, w tym refleksji Leszka Polonego. Wskazane zostaną także główne problemy związane z kategorią przestrzeni w dziele

1 Większość badaczy współczesnych odrzuca wskazany podział sztuk, jednak nieliczni wciąż uznają muzykę za sztukę czysto czasową, jak np. Jonathan Kramer. Por.: A. M. Harley, *Space and spatialization in contemporary music. History and analysis, ideas and implemetation*, rozprawa doktorska, Montreal 1994, s. 2.

muzycznym, w tym problem przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej, wymiarów przestrzeni i relacji czas – przestrzeń.

Pojęcie przestrzeni w refleksji muzykologicznej – rekonesans

Początek zainteresowania przestrzenią w dziele muzycznym w refleksji muzykologicznej przypada na drugą połowę XIX w. Jedne z pierwszych wzmianek dotyczących przestrzeni w muzyce pojawiają się w pracy Hermanna von Helmholtza pt. *Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik*², który kategorię przestrzeni w muzyce łączył ze zjawiskiem skali muzycznej. Jednak szczególnie owocnym okresem dla formowania kolejnych teorii przestrzeni w dziele muzycznym okazały się dopiero lata 50. i 60. XX w., dostarczając świeżego „materiału badawczego” w postaci dzieł twórców drugiej awangardy. Mimo niezliczonej ilości prac poświęconych przestrzeni w muzyce powstających na przestrzeni ponad stu lat³, problematyka ta wydaje się być atrakcyjna także i dla współczesnych muzykologów.

Dokonując rekonesansu muzykologicznej refleksji nad kategorią przestrzeni, trudno nie zauważyć pewnej towarzyszącej jej ambiwalencji. Otóż, z jednej strony kategoria przestrzeni zyskała w pracach muzykologów znaczenie konceptualnego narzędzia, porządkującego i ukierunkowującego dyskurs o nowej muzyce. Z drugiej zaś strony wieloznaczność i metaforyczność pojęcia przestrzeni wymaga terminologicznego doprecyzowania, ze względu na różnorodność podejmowanych problemów badawczych odnoszących się do tej kategorii pojęciowej, co w konsekwencji może inicjować terminologiczny chaos. Juha Ojala w pracy *Space in Musical Semiosis*⁴ podaje kilkadziesiąt przykładów z literatury przedmiotu, w których pojęcie przestrzeni pojawia w rozmaitych konfiguracjach

2 Hermann von Helmholtz, *Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik*, Braunschweig 1863. Wyd. ang. tłum. A. J. Ellis, *On the Sensations of Tone as a Physiological Basis for the Theory of Music*, New York 1875.

3 Maja Trochimczyk wskazuje w swojej dysertacji doktorskiej na blisko czterysta prac muzykologicznych poświęconych kategorii przestrzeni w dziele muzycznym. Por. A. M. Harley, dz. cyt., s. 8 (Harley to wcześniejsze nazwisko Mai Trochimczyk, pojawiające się w jej pracach wydanych przed 2000 rokiem. W niniejszym artykule, ze względu na czas powstania cytowanych prac, w przypisach i bibliografii pojawia się nazwisko Harley natomiast w tekście głównym nazwisko Trochimczyk, którym obecnie posługuje się badaczka).

4 J. Ojala, *Space in Musical Semiosis. An Abductive Theory of Musical Composition Process*, Imatra 2009.

i konstelacjach znaczeniowych. Jednakże problematyczna okazuje się nie tylko sama ilość terminów, lecz także sytuacje, kiedy kilka terminów odnosi się do tego samego konceptu. Ojala podaje przykład przestrzeni aktualnej (*actual space*), zastępowanej takimi terminami jak: przestrzeń naturalna (*natural*), fizyczna (*physical*), empiryczna (*empirical*), zewnętrzna (*external*), akustyczna (*acoustic*) i dźwiękowa (*sound*)⁵. Kolejne wątpliwości budzić może przypadek, gdy jeden termin ogólny, jak np. przestrzeń muzyczna, odnosi się do odmiennie rozumianych właściwości, przy czym niektóre terminy wskazują na jakości empiryczne, inne zaś funkcjonują tylko jako teoretyczne konstrukty (np. termin przestrzeń absolutna). Nottabene sam ogólny termin przestrzeń muzyczna w literaturze przedmiotu również posiada kilka różnie definiowanych „wariantów terminologicznych”, do których należą m.in. przestrzeń muzyki, przestrzeń w muzyce czy muzyka przestrzenna, przestrzeń muzyczna i przestrzenność muzyczna w ujęciu Krzysztofa Szwałgiera. Zdaniem badacza przestrzenność muzyczna może objawić się w różnym stopniu, w zależności od jej autonomii bądź podporządkowania względem innych elementów utworu⁶.

Próby systematyzacji licznych teorii dotyczących pojęcia przestrzeni w dziele muzycznym podjęła Maja Trochimczyk w swej dysertacji doktorskiej⁷. Jak zauważa Ojala, zdaniem badaczki dwudziestowieczne teorie dotyczące przestrzeni (przestrzenności) muzycznej można podzielić na cztery zasadnicze grupy⁸:

1. teorie, w których przestrzeń jest „percypowana podczas słuchania bez skupienia się na umiejscowieniu dźwięków w przestrzeni słuchowej”⁹;
2. teorie, w których przestrzeń stanowi uosobienie statyczności, zastoju;
3. teorie, które pojmują przestrzeń przez prymat wysokości dźwięku „przez analogię do przestrzennego wymiaru wysokości”¹⁰;
4. teorie łączące przestrzeń muzyczną z „przestrzenią, w której muzyka jest wykonywana i słuchana”¹¹.

W licznych teoriach przestrzeni w dziele muzycznym, w tym nawet tych skonstruowanych w oparciu o różne założenia, wskazać można na

5 J. Ojala, dz. cyt., s. 345.

6 K. Szwałgier, *Muzyka przestrzenna*, „Forum Musicum” nr 15 (1978), s. 38.

7 A. M. Harley, dz. cyt.

8 J. Ojala, dz. cyt., s. 346.

9 „is perceived while listening to music without noticing the location of sounds in auditory space”. A. M. Harley, dz. cyt., s. 338.

10 „analogue to the spatial dimension of height”, tamże, s. 339.

11 „with the space in which music is performed or heard”, tamże, s. 341.

kilka często podejmowanych problemów, do których należą: kategoria przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej, problem wymiarów przestrzeni oraz relacja czas – przestrzeń.

Kategoria przestrzeni wewnętrznej

Jeden z najbardziej nurtujących badaczy problemów dotyczących przestrzeni w dziele muzycznym koncentruje się wokół kwestii jej „wewnętrzności” bądź „zewnętrzności”. Kluczowym pytaniem badawczym, jakie należy postawić w rozważaniach nad powyższymi kwestiami, jest to, czy przestrzeń stanowi immanentny składnik dzieła muzycznego, tkwiący niejako w nim samym, zakodowany w jego zapisie, czy jest raczej czymś zewnętrznym względem tej postaci dzieła, konstytuującym się dopiero w akcie jego akustycznej realizacji?

W badaniach skoncentrowanych na „przestrzeni immanentnej” często pojawia się szereg „parametrów” dzieła muzycznego, pełniących rolę swoistych narzędzi interpretacyjnych, wśród których wielokrotnie powtarzającymi się są: melodia, harmonia, faktura. Z perspektywy ogólnego pojęcia przestrzeni muzycznej wymienione wyżej „parametry” stanowią swoiste „mikroprzestrzenie”, przy założeniu, że przestrzeń muzyczna stanowi pewną podzielną całość. Owe „mikroprzestrzenie”, poddawane szczegółowym analizom, urastają do rangi autonomicznych przestrzeni, konceptualizowanych w oparciu o poszczególne parametry dzieła muzycznego. W tym kontekście przykładem mogą być przestrzenie: brzmieniowa, rytmiczna, melodyczna czy wysokościowa¹². Kwestią dyskusyjną pozostaje jednak uniwersalność owych „parametrów”/narzędzi interpretacyjnych. Mogą one okazać się nieprzydatne zwłaszcza w przypadku dzieł nieutrwalonych w formie tradycyjnej notacji partyturowej, jak to często się zdarza zwłaszcza w przypadku twórczości elektroakustycznej, przy której interpretacji pojawia się też wiele innych problemów, w tym problem identyfikacji źródła dźwięku, jak w przypadku twórczości akuzmatycznej.

Kwestia wewnętrznej przestrzeni w dziele muzycznym coraz częściej poddawana jest rozważaniom podejmowanym z perspektywy fenomenologicznej, psychologicznej i kognitywistycznej. W tego typu ujęciach przestrzeń definiowana jest już nie tylko jako „szczególna przestrzeń

12 Zwłaszcza koncepcja przestrzeni związanej z właściwościami melicznymi, określana również jako przestrzeń wysokości dźwięku, doczekała się w literaturze muzykologicznej bogatej recepcji, której przykładem może być praca Roberta D. Morrisa, *Composition with pitch classes: A theory of compositional design*, New Haven 1987 czy Freda Lerdahla, *Tonal Pitch Space*, New York 2001.

muzyczna”, przynależna samemu dziełu i warunkowana przez możliwość wprawienia w ruch jakości brzmieniowych (w rozumieniu Romana Ingardena), lecz coraz częściej jako subiektywny konstrukt umysłu podmiotu percypującego lub jako wrażenie/wyobrażenie w umyśle człowieka – powstające w procesie percepcji – zmysłowego doświadczania dźwięku. Przykładem takiego stanowiska w polskojęzycznej refleksji może być artykuł Roberta Losiaka, inspirowany myślą Maurice’a Merleau-Ponty’ego¹³. Doświadczenie przestrzeni ujmowane z perspektywy podmiotu percypującego, określane np. jako „przestrzeń słuchania”, stanowi nośnik dla pozamuzycznych asocjacji i źródło kreacji symboli. Tak rozumiana przestrzeń interpretowana jest często w kontekście teorii metafory. Jak zauważa Ewa Schreiber, obok pojęcia ruchu pojęcie przestrzeni stanowi jedną z najbardziej podstawowych metafor dla opisu muzyki¹⁴.

Kategoria przestrzeni zewnętrznej

Z kolei badacze akcentujący przede wszystkim aspekty akustyczne przestrzeni posługują się pojęciem przestrzeni aktualnej, fizycznej, realnej, materialnej czy zewnętrznej. W kreacji tak pojmowanej przestrzeni nakładają się na siebie właściwości dzieła muzycznego oraz właściwości akustyczne danego pomieszczenia, w którym dzieło jest wykonywane, warunkując swoiście „zobiektywizowaną” perspektywę przestrzenną. Jednakże w przypadku badań nad dziełem muzycznym, w których nacisk położony został na analizę muzycznego wykonania, w tym określenia materialnych aspektów przestrzeni koncertowej, nasuwa się pytanie o kryteria pozwalające ustalić granicę między akustycznym („obiektywnym”) a muzycznym („intersubiektywnym”) statusem dźwięku.

Duże znaczenie przestrzeni akustycznej w formowaniu ostatecznego kształtu brzmieniowego kompozycji akcentują kompozytorzy XX-wieczni. Wielu z nich o znaczeniu przestrzeni we własnych utworach wypowiada się *in expressis verbis*, czego przykładem mogą być liczne wypowiedzi (co znamienne zwłaszcza dla twórczości XX-wiecznej) zawarte w komentarzach do kompozycji i artykułach. Wielu twórców, jak np. Pierre Boulez, inspirowane jest matematycznym ujęciem kategorii przestrzeni, którą interpretują w kontekście muzyki serialnej i atonalnej. Pierre Boulez podkreśla ponadto, że w przeciwieństwie do muzyki minionych epok, np.

13 R. Losiak, *Doświadczenie odbioru muzyki w świetle fenomenologii percepcji Maurice’a Merleau-Ponty’ego*, „Muzyka” nr 1 (2005), s. 67-115.

14 E. Schreiber, *Muzyka wobec doświadczeń przestrzeni i ruchu – między metaforą pojęciową a percepcją*, „Sztuka i filozofia” nr 40 (2012), s. 104.

twórczości przedstawicieli szkoły polichóralnej (np. Giovanniego Gabrieli) czy Hectora Berlioza, przestrzeń muzyczna w dziełach twórców XX-wiecznych nie jest już elementem dekoracyjnym, lecz formotwórczym¹⁵. Kompozytor proponuje bardzo złożoną typologię przestrzeni muzycznej, opartą na podziałach dychotomicznych (m.in. przestrzeni homogenicznej i niehomogenicznej, oznakowanej i nieoznakowanej), w której kreowaniu nadrzędną rolę odgrywają zjawiska o charakterze statycznym i mobilnym¹⁶.

We współczesnej twórczości muzycznej wzrasta ilość intencjonalnego operowania przestrzennymi właściwościami materiału akustycznego, określającymi m.in. aspekty brzmieniowe czy architektoniczne dzieła. Jak zauważa Jan Topolski:

(...) ekspansja muzyki w XX w. miała miejsce nie tylko w wirtualnej przestrzeni dźwiękowej – nowych skalach, artykulacjach, instrumentach – ale i przestrzeni rzeczywistej¹⁷.

Kompozytorskie strategie operowania przestrzenią rzeczywistą, rozumianą m.in. jako estetyzowanie elementów fonosfery miejskiej (zwłaszcza w dziełach futurystów), tworzenie instalacji dźwiękowych i układów rozmieszczenia muzyków na scenie, mogą przybierać różnorodne formy, począwszy od topofonii aż po formy bardziej wyrafinowane, definiowane jako uprzestrzennienie muzyki. Pojęcie uprzestrzennienia muzyki wyjaśnia Maja Trochimczyk, odnosząc je do:

quasi-spacjalnej struktury kompozycji, która określona jest już w partyturze lub innej formie zapisu. Może ona przybierać rozmaite formy takie jak np. rozproszenie muzyków, poruszanie się dźwięku, wykonawców lub publiczności, interakcję realnych i wirtualnych źródeł dźwięku¹⁸.

15 Z. Skowron, *Teoria i estetyka awangardy muzycznej drugiej połowy XX wieku*, Warszawa 2013, s. 113.

16 Tamże, s. 113-116.

17 J. Topolski, *Widma i czasy. Muzyka Gérarda Griseya*, Warszawa 2012, s. 172.

18 „the term spatialized music rewers to music with a quasi-spatial structure defined by the composer in the score or in another medium of sound coding (digital or analog recording, specific software). This quasi-spatial structure can assume different forms, including ensemble dispersion, the movement of sounds, performers or audience, and the juxtaposition and interaction of real and virtual sound sources”. A. M. Harley, dz. cyt., s. 336.

Wymiary przestrzeni

Refleksji nad kategorią przestrzeni w muzyce nieodłącznie towarzyszą rozważania poświęcone kwestii jej wymiarów. W pracach teoretycznych wskazać można całkowite bądź częściowe utożsamianie wymiarów muzycznej przestrzeni z poszczególnymi elementami dzieła muzycznego, czego przykładem jest interpretacja Alicji Gronau-Osińskiej. Kompozytorka wyróżnia aż osiem wymiarów przestrzeni muzycznej: 1. makro i mikro ukształtowania temporalne (rytm, metrum, forma); 2. harmonia – nakładanie się dźwięków na siebie; 3. dynamika; 4. artykulacja i 5. kolorystyka, tworząca wraz z dynamiką i artykulacją „brylowatość brzmienia”; 6. faktura; 7. ekspresja; 8. energetyka¹⁹. Inni autorzy z kolei określony element uznają za determinantę danego wymiaru, np. Joseph Machlis twierdzi, że harmonia warunkuje istnienie wymiaru określonego jako głębokość. Co znamienne, szczególnie wielu badaczy wymiarem przestrzeni określa czas, reprezentowany m.in. poprzez zjawiska metro-rytmiczne.

Czas i przestrzeń

Jak zauważa Ojala, w języku angielskim termin przestrzeń (*space*) ma dwa zasadnicze zastosowania – pierwsze, mniej oczywiste, denotujące czas (*time*) lub trwanie (*duration*), oraz drugie, denotujące obszar (*area*) lub zasięg (*extension*)²⁰. Niektórzy badacze, podążając śladem Theodora Ludwiga Wiesengrunda Adorno, wyemancypowaną względem czasu przestrzeń ujmują jako trwanie (*stasis*), podkreślając jej statyczny charakter i tym samym kontrastując ją względem czasowej procesualności, inni zaś podkreślają nierozdzielność obu kategorii. Wielu badaczy, wyrażając wątpliwość dotyczącą zasadności rozdzielania przestrzeni i czasu w muzyce, postuluje stosowanie kategorii „przestrzeni czasowej”²¹, „czasoprzestrzeni” lub „przestrzenioczasu”, tudzież „czasującej się przestrzeni dźwiękowo-muzycznej”²². Trochimczyk dodaje ponadto, że przestrzeń strukturyzowana i doświadczana jest w czasie w relacji sukcesywności i symultaniczności, co również stanowi argument za nierozdzielaniem

19 A. Gronau-Osińska, *Przestrzeń w myśleniu kompozytorskim*, zapis odczytu wygłoszonego na XXIX Szkole Matematyki Poglądowej „Przestrzeń”, Grzegorzewice 2002, s. 10.

20 J. Ojala, dz. cyt., s. 198.

21 D. Maciejewicz, *Zegary nie zgadzają się ze sobą. Spór o czas w muzyce w drugiej połowie XX wieku*, Warszawa 2000, s. 39.

22 L. Polony, *Przestrzeń i muzyka*, Kraków 2007, s. 7.

obu kategorii²³. Warto jednak podkreślić, że hierarchia owych kategorii rodzi problemy nie tylko natury estetycznej, lecz również aksjologicznej, czego szczególnie wyrazistym przykładem może być stanowisko reprezentowane przez Susanne Langer, która niejako marginalizuje przestrzeń w muzyce, nazywając ją „drugorzędnym złudzeniem” (*secondary illusion*), właściwością podporządkowaną czasowi²⁴.

Egzemplifikacja zastosowania kategorii przestrzeni w analizie i interpretacji dzieła muzycznego

Znaczącym przykładem zastosowania kategorii przestrzeni w analizie i interpretacji dzieła muzycznego w polskiej muzykologii jest praca *Przestrzeń i muzyka* Leszka Polonego²⁵. Autor, jak zaznacza w pierwszym rozdziale pracy, chcąc uniknąć pewnej „migotliwości” pojęcia przestrzeni, wyróżnia cztery postaci ontologiczne przestrzeni muzycznej, do których należą:

1. przestrzeń akustyczna – „fizyczna przestrzeń dźwiękowa”, badana i określana za pomocą parametrów fizycznych i stanowiąca domenę akustyki muzycznej;
2. przestrzeń słuchowa – „dana w doświadczeniu zmysłowym”, łącząca aspekty muzyczne oraz dźwiękowe;
3. przestrzeń muzyczna – wewnętrzna przestrzeń dzieła muzycznego lub przestrzenna kompozycja, organizowana przez systemy muzyczne, skale dźwiękowe, tonalność, reguły harmonii, formy muzyczne, fakturę dźwiękową, obsadę instrumentalną;
4. przestrzeń symboliczna – mityczna, „sfera przestrzennych wyobrażeń, przedstawień i asocjacji”, idei, motywów, tematów literackich, ujawniających się w utworze muzycznym²⁶.

Polony w swych rozważaniach skupia się na dwóch spośród wyodrębnionych postaci przestrzeni, integralnie związanych z samym dziełem muzycznym, a mianowicie przestrzeni muzycznej, którą za Bohdanem Pociem dookreśla jako intencjonalną, potencjalną²⁷, oraz przestrzeni

23 A. M. Harley, dz. cyt., s. 14.

24 S. Langer, *Feeling and form: A theory of art developed from Philosophy in a New Key*, New York 1953.

25 L. Polony, dz. cyt.

26 Tamże, s. 9-10.

27 B. Pocię, *O przestrzenności dzieła muzycznego*, „Muzyka” nr 1 (1967), s. 74.

symboliczno-mitycznej. W interpretacji obu postaci przestrzeni Polony odwołuje się m.in. do filozofii Martina Heideggera (zwłaszcza topologii bycia ludzkiego *Dasein*) czy *Studiów z filozofii świadomości* Józefa Tischnera (kwestia przestrzenności ludzkiego doświadczenia). Polony powołuje się również na refleksję Bohdana Pocięja, przedstawiającego ewolucję kolejnych epok w historii muzyki jako poszerzanie przestrzeni intencjonalnej dzieł muzycznych, warunkowanej przez wymiar pionowy muzyki, tj. wysokość dźwięku²⁸.

Materiałem badawczym autora *Przestrzeni i muzyki* są cztery kompozycje orkiestrowe, reprezentujące gatunek symfonii programowej lub poematu symfonicznego. Kompozycjami tymi są, omawiane w pracy w porządku chronologicznym: *Symfonia C-dur „Wielką”* Franza Schuberta (1828), *Morze* Claude'a Debussy'ego (1905), *Symfonia Alpejska* Ryszarda Straussa (1915) i *Krzesany* Wojciecha Kilara (1974). Chociaż wskazane utwory w różnym stopniu związane są z ideami muzycznej programowości, łączy je idea natury, stąd Polony określa kompozycje jako jej „muzyczne obrazy”²⁹.

W zaproponowanej analizie i interpretacji poszczególnych dzieł muzycznych Polony posługuje się wieloma metaforami przestrzennymi, utrwalonymi w terminologii muzykologicznej, np. „niski/wysoki rejestr”, „płaszczyzna tonalna” „pole brzmieniowe/dźwiękowe”, „tło brzmieniowe”, „zamknięty w ramach tercji wielkiej”, „tonalna oś”, „dźwięk centralny” czy „przestrzeń dźwiękowa”³⁰. Autor stosuje pojęcie przestrzeni również w jego bardziej potocznym rozumieniu, w kontekście długości trwania poszczególnych odcinków utworu, np. „na przestrzeni t. 232-248”³¹, czy odnosząc się do ambitusu dźwiękowego, np. „rozpięte na przestrzeni od d kontra do gis trzykreślne”³². Muzykolog w swej interpretacji stosuje wiele metafor ruchu, np. „owo poruszenie rozpoczyna się od najniższego rejestru orkiestry, kontrabasów i fagotów, po czym wędruje wwyż”³³. Bardzo często używa również metafor dotyczących cech wrażeniowych dźwięku, o właściwościach synestezyjnych, odwołujących się do wielu zmysłów jednocześnie. Posługując się tego typu metaforami, Polony konstruuje również dłuższą wypowiedź, której hermeneutyczny styl implikują liczne odwołania do symboliki zjawisk przestrzennych,

28 B. Pocięj, dz. cyt., s. 74.

29 L. Polony, dz. cyt., s. 8.

30 Tamże, s. 33-81.

31 Tamże, s. 42.

32 Tamże, s. 81.

33 Tamże, s. 67.

czego przykładem może być opis przestrzeni dźwiękowej *Morza* Claude'a Debussy'ego:

Przerzeń dźwiękowa w muzyce Debussy'ego jest maksymalnie zmienna, rozwibrowana, wielobarwna. Przeważają w niej struktury variabilne i wielowarstwowe. Wielowarstwowość sprzyja uwydatnianiu się różnych wymiarów przestrzeni: góry i dołu, głębi i dali, perspektywy i rozległości. (...) Poszczególne wymiary i rejony przestrzeni dźwiękowej nabierają szczególnego znaczenia ekspresyjnego i symbolicznego: niski rejestr jako sfera ciemności, tajemniczości i grozy; wysoki – jako sfera jasności, światła (nieba, horyzontu); rozległe tutti orkiestrowe – jako ekspansja pełni, bezmiaru, potęgi³⁴.

Styl wypowiedzi Polonego, obfitujący w metafory, takie jak: „w głębi”, „w oddali”, służy również lepszemu zobrazowaniu kategorii ekspresyjnych, jak również planu dramaturgicznego:

w kategoriach relacji przestrzennych ów ostatni odcinek można interpretować jako przejście od przestrzeni zewnętrznej, od dalekiej perspektywy, do przestrzeni wewnętrznej (...) ³⁵.

Z kolei aspekty fakturalne dzieła muzycznego Polony ujmuje jako „dopełniające się lub krzyżujące linie czy warstwy”³⁶, pisze o „przerziennej ekspansji faktury”³⁷, natomiast aspekty brzmieniowe jako „różnicowanie planu dalszego/blizszego”³⁸, gdzie indziej dodając:

polilinearna struktura brzmieniowa (...) odznacza się specyficznymi walorami. Po pierwsze – wyszukaną kompozycją przestrzenną, polegającą na ruchu między skrajnymi rejestrami, rozszerzaniu i ścieśnianiu pola dźwiękowego, różnicowaniu planów³⁹.

Propozycja Leszka Polonego zasługuje na docenienie, chociażby ze względu na fakt, że stanowi jedną z nielicznych prac w polskiej muzykologii prezentującą pogłębioną i systematyczną refleksję nad kategorią przzerzeni w dziele muzycznym. Wybór materiału badawczego, należącego do szeroko rozumianej tradycji klasyczo-romantycznej, w którego

34 Tamże, s. 62-63.

35 Tamże, s. 35.

36 Tamże, s. 47.

37 Tamże, s. 48.

38 Tamże, s. 41.

39 Tamże, s. 47-48.

interpretacjach dominuje kontekst aspektów temporalnych, wydaje się być jednak przekonujący. Polony, odwołując się do pozamuzycznych źródeł inspiracji i poetyki kompozycji, udowodnił, że dzieło muzyczne, w tym to, należące do epoki klasycyzmu-romantycznej (tudzież nawiązujące do minionych epok), stanowi swoisty zestrój jakości czasowych i przestrzennych. Interpretacja dzieła muzycznego, dokonana wyłącznie poprzez prymat kategorii czasu i jakości dramaturgicznych, wydaje się być niewyczerpująca i wymaga dopełnienia poprzez odwołanie się do metaforyki przestrzennej. Jednocześnie interpretacja Polonego jest przykładem zmagania się z problemem wieloznaczności języka, metaforycznością pojęcia przestrzeni i adekwatnością jego użycia w opisie fenomenu dzieła muzycznego. Polony, najprawdopodobniej mając na celu dokładniejsze skorelowanie jakości muzycznych z wyobraźnią przestrzenną, szukając właściwego języka, wprowadza kilka rzadko spotykanych w refleksji muzykologicznej terminów. Przykładami terminów mogą być „średnica instrumentu”⁴⁰, „średnica pola dźwiękowego”⁴¹, „punkt brzmieniowy”⁴². Wydają się one terminami brzmiącymi dość osobliwie, ze względu na, parafrazując słowa Hansa-Georga Gadamera, ich „niewspółgranie” z terminologią muzykologiczną i utrwalonymi w niej znaczeniami:

Muzyką jest dopiero twór, w którym współgrają także alikwoty, ze wszystkimi nowymi efektami dźwiękowymi i całą dźwiękową zdolnością wyrazu, jaką są w stanie wytworzyć⁴³.

W refleksji Polonego zastanawiać może kwestia arbitralności stosowanych terminów, słuszności wyboru określonego terminu (np. terminami określającymi ambitus dźwięków są „pole dźwiękowe” lub „przestrzeń dźwiękowa”, lecz nie do końca wiadomo, jakimi kryteriami autor posługiwał się dokonując ich wyboru). Polony – w większości przypadków – nie podaje definicji stosowanych pojęć, nie powołuje się również na ich źródło. Chociaż w jego pracy wiele pojęć nie wymaga zdefiniowania, gdyż funkcjonują one w terminologii muzykologicznej niejako „naturalnie”, to jednak w przypadku pojęć dość osobliwych i rzadkich, jak np. „średnica instrumentu”, brak ich wytłumaczenia może prowadzić do nieporozumień.

40 Tamże, s. 33.

41 Tamże, s. 53

42 Tamże.

43 H.G. Gadamer, *Historia pojęć jako filozofia*, [w:] *Rozum słowo, dzieje*, przeł. K. Michalski, Warszawa 2000, s. 117.

Z przeprowadzonych analiz i interpretacji Polony wyciąga wnioski, spośród których dwa wydają się kluczowe dla zrozumienia istoty kategorii przestrzeni w dziele muzycznym. Po pierwsze – zjawiska myślenia przestrzennego, mimo że wiążą się na ogół z muzyką dawną bądź awangardową, można odnaleźć również w muzyce romantycznej; autor wymienia przy tym szereg właściwości dzieła muzycznego, determinujących istnienie przestrzeni. Po drugie – programowość nie jest warunkiem *sine qua non* istnienia symbolicznej przestrzeni muzycznej, gdyż muzyka ewokuje wyobrażenia przestrzenne sama z siebie⁴⁴.

Zakończenie

Kategoria przestrzeni w dziele muzycznym, ze względu na swą wieloznaczność, niewątpliwie wymaga holistycznego spojrzenia, połączenia różnorodnych metod badawczych, w tym tych wykształconych na polu muzykologii, jak i innych nauk humanistycznych czy przyrodniczych. Szczególnie ciekawymi kierunkami dla przyszłych badań nad przestrzenią muzyczną wydają się jej aspekty komunikacyjne i mediacyjne, problem jej konkretyzacji w sferze notacji, w kontekście np. muzyki graficznej, a szczególnie refleksja nad przestrzenią dzieła operowego, para-teatralnego czy stojącego na pograniczu sztuk wizualnych i muzycznych. Zachęcająco dla przyszłych badań brzmią słowa Krzysztofa Sz wajgiera, którego zdaniem:

muzyki przestrzennej można doszukiwać się nie tylko tam, gdzie była ona zamierzona przez kompozytora. Niewykluczone, że idea przestrzenności należy do pewnych stałych cech myślenia artystycznego (...) ⁴⁵.

W kontekście przedstawionych w artykule koncepcji kategorii przestrzeni i sposobów jej adaptacji w refleksji nad dziełem muzycznym można uznać, że przestrzeń pozostaje kategorią wciąż otwartą dla nowych interpretacji dzieła muzycznego, niezamykających się bynajmniej w hermetycznych ramach historycznie zorientowanej muzykologii.

44 L. Polony, dz. cyt., s. 83-84.

45 K. Sz wajgier, dz. cyt., s. 37.

BIBLIOGRAFIA

- Gadamer H.-G., *Historia pojęć jako filozofia*, [w:] *Rozum słowo, dzieje*, przeł. Krzysztof Michalski, Warszawa 2000.
- Gronau-Osińska A., *Przestrzeń w myśleniu kompozytorskim*, zapis odczytu wygłoszonego na XXIX Szkole Matematyki Poglądowej „Przestrzeń”, Grzegorzewice 2002.
- Harley A. M., *Space and spatialization in contemporary music. History and analysis, ideas and implemetation*, rozprawa doktorska, Montreal 1994.
- Helmholtz H. von, *Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik*, Braunschweig 1863. Wyd. ang. tłum. A. J. Ellis, *On the Sensations of Tone as a Physiological Basis for the Theory of Music*, New York 1875.
- Langer S., *Feeling and form: A theory of art developed from Philosophy in a New Key*, New York 1953.
- Losiak R., *Doświadczenie odbioru muzyki w świetle fenomenologii percepcji Maurice'a Merlau-Ponty'ego*, „Muzyka” nr 1 (2005).
- Maciejewicz D., *Zegary nie zgadzają się ze sobą. Spór o czas w muzyce w drugiej połowie XX wieku*, Warszawa 2000.
- Ojala J., *Space in Musical Semiosis. An Abductive Theory of Musical Composition Process*, Imatra 2009.
- Pociej B., *O przestrzenności dzieła muzycznego*, „Muzyka” nr 1 (1967).
- Polony L., *Przestrzeń i muzyka*, Kraków 2007.
- Schreiber E., *Muzyka wobec doświadczeń przestrzeni i ruchu – między metaforą pojęciową a percepcją*, „Sztuka i filozofia” nr 40 (2012).
- Skowron Z., *Teoria i estetyka awangardy muzycznej drugiej połowy XX wieku*, Warszawa 2013.
- Szwajgier K., *Muzyka przestrzenna*, „Forum Musicum” nr 15 (1978).
- Topolski J., *Widma i czasy. Muzyka Gérarda Griseya*, Warszawa 2012.

Marcin MurzynUniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie
Akademia Ignatianum w Krakowie

Przestrzeń w nowożytnych utopiach

STRESZCZENIE

Artykuł dotyczy przestrzeni i jej funkcji w nowożytnej myśli utopijnej. Opisuje organizację przestrzeni jako jeden z kluczowych elementów w projektach doskonałych społeczeństw. Racjonalne uporządkowanie przestrzeni publicznej i udoskonalenie warunków mieszkaniowych ludzi jest konsekwencją zamierzeń utopistów, których odznaczało pragnienie przeobrażenia zastanego porządku, a ich projekty dotyczyły niemal każdej sfery życia – w tym oczywiście szeroko rozumianej przestrzeni. Celem szkicu jest opisanie utopijnych koncepcji dotyczących przestrzeni na podstawie analizy tekstów m. in. takich autorów jak: Tomasz Morus, Tomasz Campanella, Morelly, Karol Fourier i Etienne Cabet. W tekście pokazuję, iż odpowiednia organizacja przestrzeni jest, według nowożytnych utopistów, jednym z podstawowych warunków, niezbędnych w realizacji ich koncepcji. Przedstawiam jej rolę w procesach wychowania i socjalizacji mieszkańców utopii.

SŁOWA KLUCZOWE: przestrzeń, utopia, socjalizm utopijny,
racjonalność

SUMMARY

The space in the modern utopias

The paper refers to the space in utopian thought. I describe in the paper space as an important element of utopia. Utopian projects covered every sphere of life, including the organization of space. I present the

famous utopian concepts (More, Campanella, Fourier, Cabet, Morelly etc.). I want to show that without good organization of space it is not possible to create an ideal society.

KEYWORDS: space, utopia, utopian socialism, rationality

Przez utopie rozumie się wizje idealnych społeczeństw, które w czasie i miejscu swego powstania nie mają szans na realizację (w mocniejszej wersji, głoszonej przez ich przeciwników, nie mogą być wcielone w życie nigdy i nigdzie, aczkolwiek należy pamiętać o tym, że wielu utopistów było przekonanych o realizowalności własnych koncepcji)¹. Nawet, jeżeli nie zdołano, jak dotąd, urzeczywistnić w całości wizji żadnego z utopistów, to nie ulega wątpliwości, iż częściowo pomysły niektórych zrealizowano. Siłą utopii okazuje się zdolność do antycypacji. Fantastyczne, jak na realia XVII wieku, okazały się projekty Francisa Bacona z *Nowej Atlantydy*, w myśl których mieszkańcy szczęśliwej wyspy rządzonej przez naukowców korzystali z dobrodziejstw licznych wynalazków – jednakże po kilku stuleciach wiele z zaproponowanych przez niego śmiałych rozwiązań doczekało się realizacji. Wygodne szpitale czy prawo do eutanazji są obecnie czymś powszechnym w wielu miejscach świata, podobnie jak edukacja dla wszystkich – chociaż, gdy o tego typu kwestiach na początku XVI wieku pisał Tomasz Morus, dla wielu mogło wydawać się to czymś niemożliwym. Świadczy to o tym, iż twórcy utopii są zdolni do wykraczania poza własny czas. Przy czym nie są jedynie oderwanymi od rzeczywistości marzycielami – potrafią poddawać wnikliwej krytyce społeczeństwa, w których żyją. Oprócz krytyki oferują konkretne projekty zmian ułomnego otoczenia, w którym przyszło im egzystować.

Utopia, jako nazwa gatunku literackiego i forma ideologii należąca do myśli politycznej, pochodzi od greckiego słowa *topos*, oznaczającego „miejsce”. Poprzedzająca je litera „u” bierze się od *eu* lub *ou*, co w pierwszym wypadku składałoby się na „eutopię” (dobre miejsce), bądź „outopię” (miejsce, którego nie ma)².

Skłonność do myślenia utopijnego wpływa z charakteru ludzkiego bytu – nastawionego na planowanie i myślowe wybieganie w przyszłość. Utopie są rodzajem odpowiedzi na nękające człowieka problemy, chcą przeciwdziałać niedostatkowi czegoś: dóbr materialnych, wolności czy szczęścia. Są próbą pokazania, iż nieidealną rzeczywistość można zastąpić

1 R. Tokarczyk, *Współczesne doktryny polityczne*, Warszawa 2010, s. 36-37.

2 J. Szacki, *Spotkania z utopią*, Warszawa 1980, s. 10-18.

światem o wiele doskonalszym – to, co być powinno można wprowadzić w miejsce tego, co jest. Oskarżają zastane sposoby urzędzenia społeczeństwa i głoszą, że nieład, nędzę, konflikty, wyzysk oraz nieracjonalność, można wyplenić postępując rozumnie³.

Szczególnie dużo dzieł utopijnych powstało w epoce nowożytnej, kiedy na piedestał wyniesiono rozum, utożsamiany z zasadami klasycznej logiki, matematyki i geometrii. Przez wielu nowożytnych filozofów ludzki byt sprowadzony został do rozumu, a w człowieku podkreślano to, co racjonalne – zaś irracjonalne chciano wykorzenić. Znalazło to kulminację w czasach Oświecenia i powszechnej wówczas wierze w postęp nauki, techniki i moralności. Z przekonaniem o sile ludzkiego rozumu wiązała się nadzieja na wykreowanie rzeczywistości lepszej niż ta, która istniała dotąd⁴. Modelowymi projektami idealnego świata są właśnie utopie.

Nie będę, rzecz jasna, omawiał wszystkich związanych z nimi aspektów. Skupię się na zaprezentowaniu jednego z nich, mianowicie przestrzeni. Utopiści tworzyli wizje obejmujące wszystkie sfery ludzkiej egzystencji. Chcąc uczynić ją lepszą, szczęśliwszą i bardziej racjonalną, nie zapominali o przestrzeni, która stawała się w ich projektach ważnym elementem, niezbędnym do zaprowadzenia harmonijnych, racjonalnych i dających komfort ogółowi mieszkańców, stosunków społecznych. Odpowiedni wygląd domostw, szkół, szpitali, budynków użyteczności publicznej, obszarów rekreacyjnych, terenów rolnych czy więzień, stanowił integralną część życia obywateli idealnych wspólnot.

Poniżej opiszę w jaki sposób organizację przestrzeni w swych utopiach wyobrażali sobie: Tomasz Morus, Tomasz Campanella, Morelly, Karol Fourier i Etienne Cabet.

Tomasz Morus

Tomasz Morus (1478-1535) odebrał gruntowne wykształcenie humanistyczne, był prawnikiem i przyjaźnił się z Erazmem z Rotterdamu. Podczas pełnienia służby dworskiej, u boku króla Anglii, doszedł aż do godności kanclerza. Zrezygnował z niej, gdy Henryk VIII wszedł w konflikt z papieżem – Morus postanowił pozostać wierny katolicyzmowi, a jego nieugięta postawa sprawiła, iż trafił do więzienia, zaś po kilkunastu miesiącach został ścięty. W czasie swojej kariery politycznej odbywał liczne

3 E. Zweiffel, *Utopia. Idealna odpowiedź na nieidealną rzeczywistość*, Kraków 2008, s. 5-18.

4 A. L. Zachariasz, *Antropotelizm. Człowiek a sens istnienia*, Lublin 1996, s. 190.

podróże dyplomatyczne po Europie – podczas jednej z nich napisał słynną *Utopię*, która ukazała się w 1516 roku⁵.

Dzieło przybrało formę relacji żeglarza, Rafała Hytlodeusza, z jego podróży, dzięki której poznał sposób życia mieszkańców dalekiej wyspy Utopia. Książka składa się z dwóch części. W pierwszej została rozwinięta przenikliwa krytyka współczesnego autorowi społeczeństwa angielskiego. Szerzy się w nim potężna niesprawiedliwość, która wynika z nierówności majątkowej mieszkańców. W państwie istnieją dwie przeciwstawne grupy: bogacze, broniący zdobytego w nieuczciwy sposób majątku oraz biedota, wyzyskiwana przez tych pierwszych i pozbawiona opieki ze strony władz. Z owych dysproporcji wynikają konflikty i występkę jednostek, zaś źródłem nierówności społecznych jest własność prywatna. Wspomniane czynniki – zdaniem Morusa – zagrażają życiu społecznemu i moralności.

Dlatego w drugiej części książki została przedstawiona wspólnota bez instytucji własności prywatnej, stosująca równy podział dóbr, a tym samym zapewniająca swoim członkom szczęście. Egalitaryzm dominuje także w sferze wytwórczości – wszyscy Utopianie mają równy udział w pracy na roli lub w rzemiośle. Każdy, z wyjątkiem kalek i starców, ma obowiązek pracy – dzięki temu nie ma ludzi bezużytecznych, a mieszkańcom pozostaje dużo czasu wolnego, który wykorzystują na naukę lub rozwijanie własnych pasji. Oświata w Utopii jest powszechna, a jednostki szczególnie uzdolnione nie muszą oddawać się pracy fizycznej. Uczy się przede wszystkim wiedzy, którą można wykorzystać w praktyce – do wszelkiego rodzaju abstrakcji, skomplikowanych przepisów prawnych i logiki formalnej, mieszkańcy wyspy nie mają zamiłowania. Żyje się tam skromnie, lecz wygodnie. Ubrania mają prosty i ujednolicony krój. Panuje tolerancja religijna i każdy ma swobodę w interpretowaniu tego, w co wierzy – jednakże ateści i ludzie zaprzeczający nieśmiertelności duszy nie są akceptowani⁶.

Morus podaje szczegółowy opis wyglądu Utopii. Jest ona wyspą przypominającą kształtem ćwiartkę Księżyca w nowiu, otoczoną wodami morskimi. Ukształtowanie terenu wyspy zapewnia osłonę od wiatru i zabezpiecza dużych rozmiarów port, wraz ze znajdującymi się w nim statkami. Jednakże wjazd do niego jest skomplikowany ze względu na obfitość niebezpiecznych skał – Utopianie wykorzystują to w obronie zatoki przed zagrożeniem ze strony wroga. Na jednej ze skał zbudowano wieżę strażniczą, z której silny garnizon może bronić dostępu do wyspy. Obrońcom sprzyja dogodny kształt linii brzegowej wyspy na całej jej długości – miejscami jest sztucznie umocniony. Warto dodać, iż Utopia nie zawsze była

5 D. Petsch, *Tomasz Morus*, Warszawa 1962, s. 26-45.

6 Z. Kuderowicz, *Filozofia nowożytnej Europy*, Warszawa 1989, s. 83-86.

wyspą. Dawniej zwała się Abraksa, a nową nazwę otrzymała od imienia jej zdobywcy, Utopusa, na którego rozkaz zakopano groblę oddzielającą ją od lądu.

Na terenie Utopii znajdują się 54 miasta. Wszystkie powstały według jednakowego planu i zaopatrzone zostały w takie same budynki. Odległości między poszczególnymi miastami nie są duże, a największą można pokonać pieszo w ciągu jednego dnia. Otoczone są terenami rolniczymi, uprawianymi wspólnie. Drogi lądowe i wodne ułatwiają transport żywności ze wsi do miast⁷.

Według Morusa „kto pozna jedno miasto Utopii, pozna wszystkie, tak dalece podobne są do siebie”⁸. Dlatego opis Aumaurotum – stolicy państwa – daje dobre wyobrażenie o przestrzeni wszystkich osad. Miasta otoczone są wysokimi i szerokimi murami, które dodatkowo wzmocnione są basztami i wieżami, a wokół nich biegnie głęboka fosa, uzupełniona kolczastym płotem. Odpowiednia szerokość ulic zapewnia dogodną komunikację. Przy owych traktach położone są schludne domostwa i innego rodzaju budowle. Każdy dom mieszkalny wyposażony jest w bramę wejściową od strony ulicy oraz drugą z tyłu, prowadzącą do ogrodu. Ten ostatni jest nieodłącznym elementem przestrzeni życiowej Utopian. W ogrodach rosną kwiaty, zioła, winogrona i drzewa owocowe. Owe miejsca służą rekreacji i mają walory estetyczne – mieszkańcy szczęśliwej wyspy rywalizują ze sobą o to, kto najlepiej zadba o swój ogród.

Domy w miastach Utopii są trzypiętrowe, pokryte dachami z bardzo trwałego i odpornego na ogień materiału. W oknach wprawione są szklane szyby lub tkaniny smarowane cienką warstwą oleju (czasami delikatną bursztynową powłoką), co wpływa na silniejsze oświetlenie domostw i chroni przed wiatrem. Budynki wznoszone są z cegły, krzemienia lub twardego kamienia. W przypadku wystąpienia drobnych usterek poddaje się je remontom, co sprawia, iż bardzo długo zachowują swą trwałość. Nie ma potrzeby budowania nowych obiektów, gdyż dba się o dobry stan tych, które już istnieją – dzięki tak racjonalnemu postępowaniu Utopianie oszczędzają surowce i czas. Jak wspomniałem wcześniej, na wyspie nie ma własności prywatnej, w związku z czym jej mieszkańcy co dekadę zmieniają swe domy na inne, aby nie poczuli, że należą do nich na wyłączność – to, gdzie dana osoba się przeprowadzi, zależy od losowania. Egalitaryzm przejawia się również w tym, iż każdy może w dowolnej chwili wejść do domostwa zamieszkiwanego przez innych Utopian⁹.

7 T. More, *Utopia*, przeł. K. Abgarowicz, Warszawa 1954, s. 113-116.

8 Tamże, s. 117.

9 Tamże, s. 117-125.

Miasta składają się z czterech dzielnic, których centrami są rynki, pełniące funkcje składnic towarów wyprodukowanych przez mieszkańców. W znajdujących się tam magazynach przechowuje się różnego rodzaju wyroby. Ojciec każdej rodziny w dowolnej chwili może je odwiedzić i wziąć wszystko, czego potrzebuje on lub jego bliscy (rzecz jasna, bez zapłaty pieniężnej, gdyż w Utopii się jej nie stosuje). Składnice towarów są dobrze wyposażone, ponieważ na wyspie panuje dostatek. Dzięki nim mieszkańcy nie obawiają się, że czegoś im zabraknie – w konsekwencji wyeliminowano również chciwość.

Mimo, że Utopianie tworzą bardzo pokojową społeczność, a wojny prowadzą jedynie w obronie własnej lub sojuszników i starają się zabijać tylko w razie konieczności, to nie wyeliminowali całkowicie ze swojego życia zbędnego okrucieństwa – zabijają zwierzęta, których ciała zjadają. Służą im do tego rzeźnie, które utrzymują w czystości, za sprawą sztucznego nurtu wody, splukującego krew mordowanych istot. Owe przerażające obiekty położone są poza miastami – gdyby mieszkańcy wyspy wiedzieli, co się w nich dzieje mogliby utracić swą łagodność.

Chorzy pielęgnowani są w przestronnych szpitalach, które ze względów sanitarnych położone są poza murami miejskimi. Są wygodne i zaopatrzone we wszystkie niezbędne dobra. Przylegające do nich tereny są sporych rozmiarów, co sprawia, iż w razie zwiększonego napływu pacjentów, dla wszystkich wystarcza miejsca.

Na terenie miast posiłki spożywa się wspólnie, w specjalnie przeznaczonych do tego salach (na wsiach każdy jada w zamieszkanym przez siebie domostwie). Taka praktyka sprzyja integracji Utopian i jest dla nich znacznie wygodniejsza niż przyrządzanie pokarmów na własną rękę. W pełni racjonalne jest również miejsce zasiadania poszczególnych osób przy stole – z jednej strony, wzdłuż ściany, znajdują się mężczyźni, a z drugiej kobiety, dzięki czemu łatwiej jest im wstać z krzesła w razie wystąpienia jakichś dolegliwości, co zdarza się przede wszystkim brzemennym. W pobliżu znajduje się specjalne pomieszczenie dla niemowląt, zaopatrzone w dostęp do czystej wody, kołyski i ogień ogrzewający salę¹⁰.

Na terenie Utopii nie ma wielu miejsc kultu. Jednakże nieliczne świątynie imponują swoimi rozmiarami i sztuką architektury. Aby wierni mogli się skupić i znaleźć w stanie zadumy, we wnętrzach świątyń panuje półmrok¹¹.

10 Tamże, s. 127-130.

11 Tamże, s. 175.

Tomasz Campanella

Na dziele Tomasza Morusa wzorował się inny twórca nowożytnej utopii – Tomasz Campanella (1568-1639). Był dominikaninem, pochodzącym z Kalabrii – ubogiej prowincji południowych Włoch. Zajmował się tworzeniem poezji i astrologią, a dzięki pobytowi w klasztorze zetknął się z filozofią. Za głoszenie herezji i próbę wzniesienia powstania został wtrącony do więzienia, gdzie napisał swe główne dzieła: *Metafizykę*, *Ateizm zwyciężony* i *Miasto Słońca*. Ostatnia z wymienionych prac była utopią społeczną napisaną w formie opowiadania podróżnika o dalekiej i szczęśliwej krainie.

W Mieście Słońca obowiązuje prymat całości społecznej nad jednostką. Postawy egoistyczne, stanowiące źródło wszelkiego zła moralnego, zostały wyplenione. Udało się to osiągnąć za sprawą wyeliminowania podstaw egoizmu: własności prywatnej i więzi rodzinnych. W szczęśliwej krainie Campanelli zapanowały wspólna własność i kolektywizm, który wyparł egocentryzm jednostek. Władzę powierzono najlepiej wykształconym członkom wspólnoty, jednakże w sprawach rozpoczęcia wojny i decyzji o odwołaniu ze stanowisk urzędników państwowych, liczy się głos całego ludu. Do pracy zobowiązani są wszyscy zdolni do jej wykonywania, dzięki czemu trwa ona krótko (zaledwie cztery godziny dziennie). Dużo czasu poświęca się na spacer, lekturę, prowadzenie dysput i naukę. Ważna jest edukacja, polegająca nie tylko na przekazywaniu dzieciom i młodzieży rozległej wiedzy z różnych dziedzin, lecz także na odpowiednim kształceniu moralnym i wzmacnianiu tężyzny fizycznej. Z racji tego, że interesy ogółu społeczeństwa są ważniejsze od partykularyzmu jednostek, wiele sfer życia poddanych jest wnikliwej kontroli kompetentnych urzędników – dotyczy to również sfery seksualności. Za ustalenie dokładnego czasu prokreacji i kojarzenie par odpowiedzialni są lekarz oraz astrolog. Chodzi o to, aby owocem kopulacji było zdrowe i silne potomstwo. Nie oznacza to jednak, że osoby chcące zaspokoić swe naturalne potrzeby seksualne są pozbawione takiej możliwości – spółkowanie z kobietami bezpłodnymi i ciężarnymi nie podlega ograniczeniom. Od decyzji medyka uzależniony jest także codzienny jadłospis Solariuszy¹².

Miasto Słońca położone jest na wysokim wzgórzu i okalającej go równinie. Podzielone jest na siedem dużych obwodów, a wstęp do nich możliwy jest przez cztery bramy, które skierowano na cztery strony świata. Miasto stanowi twierdzę niezwykle trudną do zdobycia, co gwarantują solidne konstrukcje kilku rzędów murów, wspomagane licznymi bastionami, wieżami i fosą. W razie ataku obrońcy mogliby użyć bombardierów – dział

12 Z. Kuderowicz, dz. cyt., s. 109-114.

o potężnym kalibrze, z których można wystrzeliwać pociski o wadze do 500 kilogramów. Między murami usytuowane są budynki, których niestety Campanella nie opisał zbyt dokładnie. Wiemy, że wiele z nich posiada krużganki, kolumnady, perystyle, zdobione malowidłami komnaty i sklepienia łukowe, pod którymi mieszczą się galerie do przechadzek. Górzyście położenie miasta sprawia, iż między gmachami biegną ciągi krętych, lecz łagodnie wznoszących się, schodów.

W najwyższym miejscu grodu położona jest świątynia, którą wspierają grube kolumny. Wieńczy ją ogromna kopuła, a pod nią znajduje się ołtarz ogrodzony kolumnadą. Podłogi wykładane są wysokiej jakości kamieniem. Wnętrze wyposażone jest w zdobione krzesła i ławy dla wiernych, którzy po wejściu do świątyni mogą obserwować wielki globus z obrazem ziemi, zaś obok niego drugi – przedstawiający niebo. Sklepienie kopuły pokryte jest od wewnątrz malowidłem z gwiazdami. Do oświetlenia służą złote lampy – jest ich siedem, a każda nosi nazwę innej planety. W celach sąsiadujących ze świątynią mieszkają kapłani i mnisi. Szczyt budowli wieńczy chorągiewka, dzięki której rozpoznaje się kierunki i rodzaje wiatru.

Interesująca i nowatorska jest dydaktyczna funkcja pełniona przez okalające miasto mury. Pokrywają je malowidła, które prezentują ważne w edukacji Solariuszy nauki. Można na nich obejrzyć wizerunki gwiazd i planet, przydatnych w przyswajaniu astronomii. Inne ściany pokryto figurami geometrycznymi, definicjami, twierdzeniami i wzorami matematycznymi. Nieco dalej widać mapy różnych krajów i opisy ich praw, obyczajów i charakterów mieszkańców. Nie brakuje ponadto obrazów rozmaitych typów kamieni, drzew, ziół (niektóre rosną w donicach) i zwierząt. Przedstawiono również narzędzia niezbędne w poszczególnych rzemiosłach i rolnictwie. Historii można się uczyć dzięki namalowanym na murach podobiznom słynnych wynalazców, władców, prawodawców, wodzów i twórców religii. Obrazom towarzyszą stosowne objaśnienia, a w ich sąsiedztwie naucza się dzieci i młodzież¹³.

Solariusze mają wspólne domy mieszkalne, sypialnie, łoża oraz przedmioty codziennego użytku – ów fakt nie może dziwić, gdyż jak wspomniałem wcześniej, w ich społeczności panuje wspólna własność i komunizm. Miejsce, w którym dana osoba ma spać jest wyznaczane przez specjalnego urzędnika. Sypialnia przydzielona danej jednostce zmieniana jest raz na sześć miesięcy.

Posiłki – podobnie jak omówieni wcześniej Utopianie – spożywają wspólnie. Zasiadają w tym celu przy długich ławach – po jednej stronie

13 T. Campanella, *Miasto Słońca*, przeł. L. i R. Brandwajnowie, Wrocław 1955, s. 4-14.

kobiety, a po drugiej mężczyźni. W mieście ulokowane są wspólne warsztaty i magazyny.

Poddana kontroli prokreacja odbywa się w przeznaczonych do tego miejscach. Są nimi sypialnie, w których znajdują się posągi przystojnych mężczyzn. Spojrzenie na nie, posiłek, modlitwa do Boga oraz wyznaczenie odpowiedniej pory stosunku przez lekarza i astrologa, mają wzmocnić płodność kobiet. Z racji tego, że mężczyzna i kobieta przed współżyciem muszą pozostawać rozdzieleni, przebywają w dwóch osobnych sypialniach¹⁴.

Morelly

Kolejnym twórcą utopii, który w swym dziele przedstawił propozycję idealnej organizacji przestrzeni, był Morelly. Nie posiadamy wielu informacji na temat tego autora, a jego *Kodeks natury* z 1755 roku długo przypisywano Diderotowi. Tekst, zwłaszcza w ostatniej części, zawiera modelowy przykład komunizmu utopijnego.

Oprócz tego posiada również warstwę krytyczną, w której Morelly negatywnie odniósł się do współczesnych mu stosunków społecznych. Za główny problem swych czasów, a także wcześniejszych epok w dziejach ludzkości, uważał amoralność polityki i obyczajów. Przyczyną zła jest własność prywatna, która zepsuła naturę człowieka i sprawiła, iż zaprzestał przestrzegania praw natury. Odpowiedzialni są za to władcy państw, prawodawcy i moralisci. Lekarstwem na owe problemy – w opinii Morelly’ego – jest powrót do życia zgodnego z nakazami natury i rezygnacja z dbałości o interes prywatny. Za „naturalny ustrój” uznaje taki, który opiera się na równości wszystkich ludzi w dostępie do dóbr materialnych, zaspokajaniu potrzeb oraz korzystaniu z wytworów gospodarki i kultury. Niezbędna do tego jest wspólna własność ziemi i wszelkiego rodzaju dóbr. Handel i używanie pieniędzy nie istniałyby w doskonałym społeczeństwie Morelly’ego. Życie jednostki byłoby podporządkowane wspólnocie i poddane ściśle określonym procedurom. Ilość przestępstw zostałaby zredukowana do minimum, gdyż człowiek – jako istota z natury dobra – korzystając z racjonalnych praw nie dopuszczałby się występków. Ludzie są również, na mocy przyrodzonej skłonności, skorzy do aktywności i obce jest im lenistwo. W państwie, którego stosunki przybrałyby kształt zgodny z zaleceniami autora *Kodeksu natury*, praca zyskałaby na atrakcyjności i nie byłaby jedynie przykrą koniecznością. Społeczność, dla której zasady

14 Tamże, s. 24-30.

współzycia ułożył Morelly, byłaby zarządzana przez starszych wiekiem, zaś obywatele między dwudziestym a dwudziestym piątym rokiem życia byłiby kierowani do pracy na roli – po tym okresie mogliby wybrać dla siebie inny zawód¹⁵.

W ostatniej części dzieła francuskiego komunisty utopijnego zamieszczona została propozycja doskonałej organizacji społeczeństwa. Oprócz informacji dotyczących ustroju tej wspólnoty oraz praw i obowiązków jej mieszkańców, z kodeksu możemy wyczytać opisy otoczenia, w jakim przyszłoby im żyć.

Morelly zaproponował, aby poszczególne narody były podzielone na: miasta, plemiona i rodziny (narody o większej liczbie ludności dodatkowo posiadałaby prowincje). Plemiona składałyby się z równej liczby rodzin, zaś miasta z równej liczby plemion. Ilość robotników pracujących w danym zawodzie byłaby ustalona odgórnie – w zależności od potrzeb. W doskonałym społeczeństwie komunistycznym, wytworzona żywność i pozostałe towary będą składowane w specjalnych magazynach, z których każdy będzie czerpał potrzebne artykuły. Powstaną cztery rodzaje miejsc do przechowywania dóbr: przedmiotów użytku codziennego i powszechnego, użytku powszechnego, ale nie ciągłego, towarów niezbędnych regularnie tylko pewnym grupom ludzi (np. materiałów potrzebnych w różnych rzemiosłach), a innym od czasu do czasu oraz przedmiotów służących rozrywce lub zaspokajaniu indywidualnych pragnień.

Place publiczne będą miejscami rozdzielania żywności – za proces dystrybucji będą odpowiedzialne osoby, które ją wytwarzają.

Miasta mają być położone na terytoriach o regularnych kształtach, a w ich sąsiedztwie ma znajdować się, odpowiednia do zaspokojenia potrzeb ich mieszkańców, ilość pól uprawnych (miasta, których okolice mają jałową glebę, będą wspomagane środkami żywności z innych obszarów). Plac miejski ma odznaczać się regularnym kształtem, a wokół niego zostaną wzniesione składy publiczne i sala zebrań obywateli. Niestety nie wiemy, jak dokładnie miałyby prezentować się owe obiekty, lecz Morelly zapewnia, że wszystko będzie „o jednolitym i miłym dla oka wyglądzie”. Miasta będą składały się z dzielnic równej wielkości – każda będzie miała podobny do pozostałych kształt i biegnące równoległe ulice. Dzielnice zostaną zaprojektowane w taki sposób, iż w dowolnej chwili będzie można je powiększać, bez uszczerbku dla ich ładu. Na ich peryferiach wyrosną warsztaty rzemieślnicze, a jeszcze dalej obiekty rolnicze: stodoły, lamusy, obory, składy narzędzi i pomieszczenia przeznaczone do produkcji żywności. Obok nich znajdzie się miejsce na domy mieszkalne pracowników rolnych. Domostwa pozostałych obywateli – zdaniem

15 Z. Kuderowicz, dz. cyt., s. 464-466.

Morelly'ego – powinny zostać ulokowane bliżej centrum miasta. Każda rodzina zajmie osobne, przestronne i wygodne, mieszkanie. Dla podkreślenia równości panującej w komunistycznej wspólnocie, wszystkie budynki mieszkaniowe będą jednakowe.

Dbałość o czystość miast jest zadaniem korporacji pionierów i woźniców. Ich członkowie będą musieli również troszczyć się o porządek na drogach publicznych oraz zaopatrzenie i funkcjonowanie składów towarów. W doskonałym społeczeństwie Morelly'ego duże znaczenie będzie się przywiązywać do stanu technicznego budowli – za ich konserwację i remontowanie mają odpowiadać korporacje robotników zajmujących się architekturą. Wodę do obiektów będą dostarczały wodociągi.

Poza terenami miejskimi – ze względów sanitarnych – znajdą się miejsca dla szpitali. Będą przestronne i wygodne. Ich komfort będzie sprzyjał rekonwalescencji chorych. Morelly sugeruje, aby szpitale powstawały „w miejscu najlepszym pod względem zdrowotnym”. Na przedmieściach ulokuje się także specjalne domy opieki dla starców i kalek¹⁶.

Na placach publicznych rozstawiane będą kolumny lub piramidy, na których zostaną wyrzeźbione prawa. Pełniona przez te obiekty funkcja będzie bardzo ważna, gdyż w idealnej wspólnocie prawa regulują całokształt stosunków społecznych i nie można interpretować ich w dowolny sposób – każdorazowo rozumie się je dosłownie.

W komunistycznej wspólnocie nie dochodziłoby prawie wcale do większych występów czy zbrodni, gdyż panowałyby w niej stosunki racjonalne i zgodne z prawami natury. Jednakże w wypadku popełnienia przez jednostki zakazanych czynów, będzie zachodziła potrzeba ich ukarania. Jedną z represji będzie odizolowanie od społeczeństwa na pewien czas. Miejscami odosobnienia będą opuszczone budynki znajdujące się w szczególnie nieprzyjemnych rejonach. Ogrodzi się je wysokim murem, a pomieszczenia dla skazańców staną się źródłem licznych niedogodności dla osadzonych. Będą ciasne i zabezpieczone kratami w oknach i drzwiach.

Interesujące są projekty więzień dla obywateli skazanych za popełnienie wyjątkowo ciężkich zbrodni (np. zabójstwa) na tzw. śmierć cywilną. Z dala od miasta planuje się wydrążenie jaskiń, zamykanych kratami i otoczonych dodatkowo murami, w których dożywotnio będą zamykani owi nieszczęśliwcy. Po śmierci staną się ich cmentarzyskami¹⁷.

16 Morelly, *Kodeks natury*, przeł. D. Malewska, Warszawa 1953, s. 120-130.

17 Tamże, s. 146-149.

Karol Fourier

Karol Fourier (1772-1837) był francuskim socjalistą utopijnym. Podał gruntownej krytyce epokę, w której żył¹⁸. Panujący wówczas system społeczno-ekonomiczny uważał za bezmyślny i prowadzący do marnotrawstwa, niepotrzebnych wojen, upadku moralności, degeneracji polityki oraz chaosu w gospodarce. Twierdził, iż organizacja przemysłu i rolnictwa opiera się na sprzecznościach – obok prężnie rozwijającej się produkcji i wzrostu ilości wytwarzanych towarów, występowały niedostatek dóbr i kryzysy. Zdaniem Fouriera przyczyną tych zjawisk były: brak centralnego zarządzania wytwórczością oraz rywalizacja ekonomiczna między przemysłowcami. Za sytuację naganną, z moralnego punktu widzenia, uznawał osiąganie zysku przez fabrykantów eksploatujących robotników. Dostrzegał fatalne położenie tych ostatnich, a także krytykował handel, który opierał się na przebiegłości i oszustwach kupców. Piętnował negatywne aspekty związane z funkcjonowaniem rodziny – w opinii Fouriera – instytucji utrwalającej postawy egoistyczne i wrogie wobec społeczeństwa, państw czy narodu. Małżeństwo było dla niego aktem podobnym w swej istocie do procedury kupna i sprzedaży, zaś władza ojcowska przypominała mu tyranię. Wychowywane w rodzinach dzieci narażone były na przejmowanie złych nawyków i uczyły się jedynie skrytości, skąpstwa oraz ślepej uległości wobec autorytetów. Mocne zarzuty wysuwał również pod adresem filozofów i moralistów – wytykał im tłumienie naturalnych ludzkich namiętności. Z kolei głoszenie przez kapłanów i teologów hasła o bojaźni bożej lub rzekomym zbawieniu na „tamym świecie”, zniechęcało lud do walki o poprawę własnej sytuacji w życiu doczesnym i zaszczepiało w nim konformizm.

W swoich pracach Fourier zaproponował stworzenie organizacji życia społecznego w oparciu o wiedzę na temat namiętności człowieka. Od nich uzależniony jest sposób jego działania. Ludzie muszą żyć w zgodzie z własnymi namiętnościami, gdyż od ich ilości i intensywności zależy osiągnięcie szczęścia. Poszczególne jednostki mają różne upodobania i charaktery, dlatego należy połączyć je w odpowiednie grupy, które łącznie tworzyłyby harmonijną całość.

Według Fouriera społeczeństwo powinno składać się z falang, które byłyby zamieszkiwane przez wolne, różniące się namiętnościami (dzięki temu uzupełniające się nawzajem) i powiązane wspólnymi interesami jednostki. Każdy mieszkaniec doskonale zharmonizowanej wspólnoty wykonywałby najbardziej lubiane przez siebie prace – przy czym ludzie,

18 W. Wołgin, *Szkice o zachodnioeuropejskim socjalizmie utopijnym*, przeł. J. Smoleńska, Warszawa 1989, s. 133.

aby nie ulec monotonii, nawet kilka razy dziennie mogliby zmieniać zajęcia. W falandze praca byłaby przyjemnością, służącą jednocześnie zaspokajaniu życiowych potrzeb. Nadzór nad produkcją sprawowany jest przez najbardziej kompetentnych do tego członków wspólnoty. Jednakże nad ludźmi nikt nie dzierży władzy – są oni wolni w swych działaniach, a zarazem bezkonfliktowi, gdyż dzięki egzystowaniu w odpowiednio dobranych grupach, pozostają w stanie harmonii¹⁹.

Miejszem życia członków falangi jest falanster – jednostka samodzielna i w zasadzie niezależna gospodarczo. Powinien zajmować około 2 tysięcy hektarów, na których wznosiłyby się zaprojektowane przez, interesującego się architekturą, Fouriera.

W centralnym punkcie każdego falansteru miał znajdować się pałac, wokół którego ogniskowałoby się życie wspólnoty. Miał być miejscem mieszkania, wychowywania dzieci i młodzieży, jadań posiłków, rozrywki, wypoczynku oraz kontaktów między mieszkańcami.

W środkowej części pałacu przewidziano miejsce na sale jadalne, zwane „seristerami gastronomicznymi”. W falangach nie będzie pojedynczych gospodarstw domowych, gdyż współżycie przybierze charakter kolektywny. Dlatego posiłki będą spożywane wspólnie. Każdy będzie jadł to, na co będzie miał ochotę – w zależności od swoich naturalnych preferencji. Jednakże konsumowanie pokarmów będzie odbywało się we wspomnianych pomieszczeniach, które wyglądem będą przypominały piękne sale bankietowe o bogatym wystroju i komfortowym wyposażeniu.

Pałac pomieści ponadto biblioteki, pracownie naukowe oraz sale dla dzieci i młodzieży. Wychowankowie będą w nich nie tylko kształceni, lecz także zamieszkają w owych pomieszczeniach. Będą oddzieleni od rodziców, a opieka nad nimi będzie sprawowana na koszt publiczny przez osoby posiadające do tego odpowiednie kwalifikacje. Przeznaczone dla nich pokoje będą wyposażone w niezbędne książki oraz inne pomoce dydaktyczne.

Apartamenty mieszkalne będą zróżnicowane – rozmaite rodzaje namiętności ludzkich pociągają za sobą konieczność stworzenia, odpowiedniej dla upodobań każdej jednostki, przestrzeni życiowej. Najskromniejsze domostwa będą składać się z dwóch pokoi i gabinetu. Członkowie falang preferujący mieszkanie w innych warunkach będą mogli wprowadzić się do, położonych w pobliżu pałacu, niewielkich dworców, zameczków lub pałacyków o urozmaiconym wyglądzie.

Wielki pałac stanie się również miejscem podejmowania, najważniejszych dla życia wspólnoty, decyzji. Powstaną w nim pomieszczenia, w których będą prowadzone różnego rodzaju obrady. Tam będzie się

19 A. Sikora, *Prorocy szczęśliwych światów*, Warszawa 1982, s. 75-112.

przyjmowało gości i urządziło bale. Dziedziniec zostanie zajęty przez plac defilad, zaś przedłużenia skrzydeł bocznych obiektu, pokryte szklanym dachem, wypełnią ogrody zimowe wyposażone w specjalny system ogrzewania.

Zajmujący centralne miejsce falansterów pałac oraz przylegające do niego pozostałe zabudowania będą połączone siecią korytarzy-galerii – zadaszonych i ocieplanych. Ma to sprzyjać komfortowi mieszkańców wspólnoty, dla których najważniejsze jest dawanie upustu swym naturalnym namiętnościom. Dzięki tego rodzaju udogodnieniom nie będą narażeni na niekorzystny wpływ złych warunków atmosferycznych podczas przemieszczania się między poszczególnymi budynkami. Powroty z bałków, festynów lub miłosnych igraszek staną się przyjemne i niepowodujące zagrożenia dla zdrowia.

Obszary zajmowane przez falanstery będą zbliżone wyglądem do ogromnych parków. W pobliżu ulokuje się sady, ogrody warzywne, pola uprawne i stawy rybne. Teren będzie upiększony przez rabaty kwiatowe, a należyte nawodnienie gruntów umożliwi wykonanie prac irygacyjnych. W miejscach pozbawionych rzek i jezior powstaną kanały²⁰.

Etienne Cabet

Ostatnim, przedstawionym przeze mnie przykładem wizji przestrzeni z literatury utopijnej, będą koncepcje Etienne'a Cabeta (1788-1856), które zaprezentował w dziele *Podróż i przygody lorda Carisdalla w Ikarii*. Ukazał tam obraz społeczeństwa, w którym własność środków produkcji w przemyśle i rolnictwie jest wspólna, gospodarką zarządza się odgórnie, wychowanie dzieci zapewnione jest przez państwo, towary czerpane są z publicznych magazynów, kaleki i starcy mają zapewnioną troskliwą opiekę, a wszyscy obywatele posiadają równe prawa. Ikarria jest miejscem dostatniego, komfortowego i szczęśliwego życia²¹.

Przestrzeń publiczna oraz domy mieszkańców tej krainy mogą robić wielkie wrażenie na cudzoziemcach – jednym z nich był William Carisdall, będący bohaterem opowieści Cabeta. Po przypadkowym znalezieniu słownika języka Ikarian i zapoznaniu się z jego treścią, postanowił pojechać do ich kraju. Gdy przybył do portu powitał go napis: „Lud ikaryjski jest bratem wszystkich narodów ziemi” – umieszczony nad bramą, pod którą przepływają statki i świadczący o pokojowym usposobieniu

20 A. Sikora, *Fourier*, Warszawa 1989, s. 86-123.

21 R. Tokarczyk, dz. cyt., s. 201.

mieszkańców. Później podróżował parowcem, tramwajem konnym i koleją żelazną – dzięki temu bardzo szybko przekonał się o wysokim poziomie technicznym infrastruktury Ikarii. Zamieszkał w specjalnym hotelu dla cudzoziemców, jednym z dwóch tego typu obiektów w kraju.

Ikaria jest podzielona administracyjnie na sto prowincji, a te z kolei na dziesięć gmin. Sercem każdej gminy jest miasto, którego plan odzwierciedla wygląd stolicy. Tą ostatnią Cabet opisuje najdokładniej. Najważniejsze miasto Ikarii położone jest na dwóch brzegach rzeki, przy której ulokowano przystanie dla statków. Pośrodku rzeki znajduje się wyspa – wzniesiono na niej dużych rozmiarów pałac. Do jego budowy użyto drzewa, kamieni, srebra, złota i innych kamieni szlachetnych. Pałac jest pomnikiem narodowym i stanowi dumę mieszkańców. Otaczają go, wykonane z marmuru i brązu, posągi zasłużonych obywateli państwa. Poziłaczany dach monumentalnej budowli wieńczy statua.

Szczególny podziw mogą budzić miejskie arterie – po pięćdziesiąt ulic biegnie prostopadle do rzeki i tyle samo równolegle. Miasto składa się z sześćdziesięciu części (dzielnic), których nazwy pochodzą od wielkich metropolii „starego świata” (Rzym, Londyn, Paryż itd.). W dzielnicach znajdują się budowle nawiązujące swym wyglądem do kształtu słynnych obiektów największych ośrodków miejskich globu.

Ulice różnią się między sobą, aby uatrakcyjnić życie Ikarian i wzbogacić ich doznania estetyczne. Położone są przy nich gmachy publiczne, siedziby urzędów oraz czteropiętrowe kamienice, które służą za mieszkania dla rodzin. Te ostatnie obfitują w sprzęty – głównie bogato zdobione meble i ozdoby oraz narzędzia ułatwiające zajmowanie się domem. Przy każdej ulicy znajdują się sale, w których Ikaryjczycy wspólnie spożywają posiłki. Dużą wagę przywiązuje się do utrzymania odpowiedniej czystości miasta – za sprzątanie ulic odpowiedzialne są ekipy pracowników dysponujących, ułatwiających tą czynność, sprzętem. W miastach działa system kanalizacji, a nocą ulice są oświetlone. Nie dochodzi do potrażeń pieszych przez pojazdy, gdyż pod arteriami komunikacyjnymi wybudowano przejścia podziemne, zaś w innych miejscach wiadukty.

Przy ulicach ulokowane są ponadto sklepy z różnym asortymentem i publiczne składy towarów – wszyscy obywatele otrzymują z nich potrzebne produkty bezpłatnie. Innymi obiektami wypełniającymi przestrzeń miejską są warsztaty i fabryki. Gospodarstwa rolne i pola uprawne położone są w możliwie najbliższej odległości od miast – dla ułatwienia transportu artykułów żywnościowych. W pewnej odległości od miast, ze względów sanitarnych, znalazły się miejsca dla szpitali, rzeźni i cmentarzy²².

22 A. Świętochowski, *Utopie w rozwoju historycznym*, Warszawa 1910, s. 162-165.

Podsumowanie

Utopiści pragnęli zastąpić, nieracjonalne i pełne wad, współczesne sobie stosunki społeczne światem lepszym – jeżeli nie w pełni doskonałym, to przynajmniej maksymalnie zbliżonym do ideału. Byli przekonani, że postulowane przez nich projekty zmian są lekarstwem na wszystkie, możliwe do rozwiązania, problemy. Przekształcenie formy ludzkiego życia, za którym się opowiadali, było radykalne – musiało dokonać się na wielu płaszczyznach. Nie dziwi więc to, iż zmianom musiały ulec również przestrzeń miast, obszarów wiejskich, fabryk, terenów rekreacyjnych, szkół, gmachów użyteczności publicznej czy budynków mieszkalnych. Bez modyfikacji, szeroko rozumianej, przestrzeni życiowej, nie istniałaby możliwość przemiany świata. W dziedzinie budownictwa i planowania przestrzennego także musiała wkroczyć racjonalność – wszystko miało zostać zorganizowane tak, aby służyć pomyślności wspólnoty, ludzkiej wygodzie i szczęściu.

W Utopii Morusa nawet ukształtowanie terenu wyspy sprzyja życiu i działalności jej mieszkańców – mądry władca Utopus, czyli legendarny założyciel krainy, przy wyborze miejsca jej zorganizowania kierował się dogodnym położeniem. Wiedział, że położenie geograficzne może, dzięki swym walorom, ułatwić stworzenie dobrze funkcjonującego państwa.

Jednym z problemów, który nęka człowieka od początku jego życia na ziemi, są trudne warunki mieszkaniowe. W każdej epoce dziejów komuś mieszkało się niewygodnie, a inni w ogóle nie mieli dachu nad głową. Jednym z pierwszych kroków do zapewnienia ludzkości szczęścia było stworzenie lepszych warunków egzystencji – stąd w wizjach utopistów obecność interesujących projektów urządzenia domostw, w pełni odpowiadających potrzebom człowieka. Jak widzieliśmy, w niektórych utopiach mieszkania miały być takie same, co miało podkreślać panujący w nich egalitaryzm. W innych koncepcjach – na przykład w wizji Fouriera – obiekty mieszkaniowe powinny być różnych rodzajów, gdyż rozmaite są typy ludzkich upodobań.

Układ urbanistyczny miast i lokalizacja poszczególnych budowli nie były dla utopistów obojętne. Odpowiednie, dogodne i racjonalne, zagospodarowanie przestrzeni miało stanowić niezbędny warunek sprawnego funkcjonowania społeczeństwa. Przekształcenie przestrzeni było koniecznym aspektem w urzeczywistnieniu wizji myślicieli utopijnych. Przykładowo, pragnienie Fouriera, aby zbliżyć człowieka do natury i zlikwidować opozycję między miastem a wsią, było niemożliwe do wcielenia w życie bez reorganizacji obszarów falang²³.

23 Ł. Zweifel, dz. cyt., s. 51.

W utopiach, zdaniem ich autorów, zło moralne zostałoby zmniejszone w możliwie największym stopniu – właściwe naturze ludzkiej stosunki społeczne sprawiłyby, iż ludzie nie posiadaliby powodów do dopuszczania się występków, a czyny haniebne byłyby rzadkością. Zło fizyczne – ból, choroby, wypadki czy śmierć – nie jest możliwe do całkowitego usunięcia. Jednakże, dzięki budowie przyjaznych człowiekowi szpitali i domów opieki, istnieje szansa zmniejszenia jego niekorzystnych skutków. Również o tego typu obiektach pamiętali utopiści – stąd w swych koncepcjach zarysowali plany ich powstania.

Człowiek pragnie nie tylko zaspokojenia elementarnych potrzeb życiowych, w rodzaju mieszkania czy odżywiania się, lecz także chce rozwijać się intelektualnie, edukować się i doznawać wrażeń estetycznych. Utopiści, mając na uwadze te aspekty, przewidywali w tworzonych przez siebie projektach miejsca na szkoły, biblioteki, pracownie badawcze i kunsztowną architekturę – szczególną dbałość o wygląd budowli mogliśmy zaobserwować w propozycjach, ostatniego z omówionych myślicieli, Etienne’a Cabeta.

Podsumowując, można stwierdzić, iż przestrzeń i kwestia jej reorganizacji, stanowią jeden z kluczowych aspektów utopii. Nie tylko tych, które krótko opisałem powyżej, lecz dla ich zdecydowanej większości. Utopiści zdawali sobie sprawę z tego, iż zmiana życia ludzi jest niemożliwa bez modyfikacji ich otoczenia.

BIBLIOGRAFIA

- Campanella T., *Miasto słońca*, przeł. L. i R. Brandwajnowie, Wrocław 1955.
Kuderowicz Z., *Filozofia nowożytnej Europy*, Warszawa 1989.
More T., *Utopia*, przeł. K. Abgarowicz, Warszawa 1954.
Morelly, *Kodeks natury*, przeł. D. Malewska, Warszawa 1953.
Petsch D., *Tomasz Morus*, Warszawa 1962.
Sikora A., *Fourier*, Warszawa 1989.
Sikora A., *Prorocy szczęśliwych światów*, Warszawa 1982.
Szacki J., *Spotkania z utopią*, Warszawa 1980.
Świętochowski A., *Utopie w rozwoju historycznym*, Warszawa 1910.
Tokarczyk R., *Współczesne doktryny polityczne*, Warszawa 2010.
Wołgin W., *Szkice o zachodnioeuropejskim socjalizmie utopijnym*, przeł. J. Smoleńska, Warszawa 1989.
Zachariasz A. L., *Antropotelizm. Człowiek a sens istnienia*, Lublin 1996.
Zweiffel Ł., *Utopia. Idealna odpowiedź na nieidealną rzeczywistość*, Kraków 2008.

Natalia Krygowska
Akademia Górniczo-Hutnicza

Przestrzeń destrukcyjna czy zdekonstruowana? Zniszczone ciało w zrujnowanym mieście. Wałbrzych – studium przypadku¹

STRESZCZENIE

Artykuł przedstawia relację ciało-miasto w kontekście potransformacyjnych zmian dokonanych w Wałbrzychu. W wyniku nowej sytuacji, byli górnicy zostali zmuszeni do całkowitego przewartościowania dotychczasowego życia. Niniejszy artykuł jest refleksją nad agresywnymi zachowaniami byłych górników w stosunku do otaczającej ich przestrzeni (działalność zbieraczy złomu, biedaszybników oraz poszukiwaczy różnych dóbr, jako tych, którzy „rozbierają” miasto), ale i również agresji skierowanej do samych siebie.

SŁOWA KLUCZOWE: Wałbrzych, transformacja ustrojowa, przemysł górniczy, przestrzeń destrukcyjna, przestrzeń zdekonstruowana, zrujnowane miasto,

¹ Artykuł powstał w oparciu o materiały zgromadzone podczas wyjazdu naukowo-badawczego do Wałbrzycha w maju 2014 roku.

zniszczone ciało, zbieracze złomu,
biedaszybnicy, bieda, stagnacja, żart,
agresja

SUMMARY

Destructive space or deconstructed space? Damaged body in the ruined city. Wałbrzych – case study

This article presents a body-city relationship in the context of political transformation in Wałbrzych. As a result of the new situation, former miners were forced to complete re-evaluation of previous life. My publication is a reflection on the aggressive behavior of former miners in relation to the surrounding area (scrap pickers and people who illegally explore the coal mines, and prospectors of various goods, as those who are deconstructing the city), but also aggression directed at themselves.

KEYWORDS: Wałbrzych, political transformation, mining industry, destructive space, deconstructed space, ruined city, damaged body, scrap pickers, illegally explore the coal mines, poverty, stagnation, joke, aggression

1. Dolny Śląsk – zarys historii regionu

Od średniowiecza do połowy XX wieku Dolny Śląsk był jedną z najbogatszych ziem Środkowej Europy. Rozwojowi cywilizacyjnemu regionu sprzyjało krzyżowanie się licznych szlaków handlowych. Ze względu na dogodne położenie, dostęp do zasobów mineralnych oraz urodzajne gleby, Dolny Śląsk był cennym łupem dla sąsiadujących z nim państw. Początkowo wchodził w skład korony Piastów, następnie przez ponad dwieście lat był pod panowaniem rodu Habsburgów, którzy przyczynili się do rozpowszechnienia się na tych ziemiach kultury niemieckiej.

Ze względu na bogactwo tych ziem, Dolny Śląsk był wielokrotnie podbijany. Po kolejnych wojnach Śląsk stosunkowo szybko powracał do stanu równowagi sprzed konfliktu. Za wyjątkowy można uznać okres rządów Partii Komunistycznej nastąpił po II Wojnie Światowej, gdy Dolny Śląsk na mocy ustawy w Poczdamie został włączony do państwa polskiego, stanowił wówczas jeden z czterech okręgów administracyjnych tzw. ziem odzyskanych².

2 M. Bisek-Grąz, *Powojenny Wałbrzych. Miasto kultur*, Wałbrzych 2009, s. 25.

Wypędzenie Niemców i napływ nowej ludności oznaczały dla tego rejonu silne cięcia cywilizacyjne³.

W trakcie wojny ucierpiał dolnośląski przemysł – wycofujące się wojsko niemieckie zniszczyło 50% obiektów przemysłowych, dalszego demontażu i dewastacji dokonało przybyłe na te tereny wojsko Armii Czerwonej⁴. Przyczynę tak dużych zniszczeń stanowiło również osiedlanie się na terenach Dolnego Śląska osób z obszarów wiejskich, którzy spotkali się z pewnego rodzaju zderzeniem cywilizacyjnym. Niewiedza dotycząca przeznaczenia zastanych na miejscu sprzętów, prowadziła zazwyczaj do ich demontażu lub zniszczenia. Pod koniec wojny na Dolny Śląsk zaczęli napływać nowi mieszkańcy. „Na zasiedlenie Wałbrzycha i powiatu w latach 1945-1950 złożyły się ruchy migracyjne z trzech kierunków: z centralnej Polski, z terenu byłego ZSRR, z Francji, Belgii i Niemiec Zachodnich”⁵. Tereny Dolnego Śląska były wyjątkowo atrakcyjne, ze względu na wiele czynników: brak zniszczeń wojennych, możliwość uzyskania pracy i często wyposażonego mieszkania oraz warunki komunikacyjne⁶.

Ze względu na poczucie tymczasowości panujące wśród nowo przybyłych na te tereny osadników i repatriantów oraz na charakterystyczny dla komunizmu system gospodarowania, na terenach Dolnego Śląska niewiele budowano, poniemieckie dziedzictwo pozostawało nieremontowane, a często szabrowane i celowo niszczone. Aby przybliżyć zarówno skalę zamożności Śląska, jak i rozmiary dewastacji warto powiedzieć, że z 1500 pałaców i rezydencji Dolnego Śląska do początku XXI wieku pozostało tylko 770⁷. Ponad 104 tysiące zabytków architektury, co czwarty zamek i co piąty pałac w Polsce znajdują się na Dolnym Śląsku⁸. Trudno oszacować proporcje, ale zdecydowaną większość z nich zniszczono już po wojnie⁹.

3 Na przełomie 1944 i 1945 roku, z terenów Dolnego Śląska uciekło lub też zostało ewakuowanych od 5 do 6 milionów Niemców, źródło: Z. Mach, *Wielkie migracje na ziemiach polskich po II wojnie światowej*, [w:] *Niechciane miasta. Migracje i tożsamość społeczna*, Kraków 1998, s. 45.

4 Ł. Damurski, *Miasta Dolnego Śląska po II wojnie światowej (zasiedlanie, stabilizacja, integracja)*, Wrocław 2006, s. 45, <http://www.dbc.wroc.pl/Content/1350/damurski_miasta_dolnego_PhD.pdf> (dostęp: 10.05.2015).

5 M. Bisek-Grąz, dz. cyt., s. 31.

6 Tamże, s. 36.

7 Dane za referatem Andrzeja Rąkowskiego (Hannibal Smoke) *KRAJINA ŚLEPCÓW. Jak giną Dolnośląskie pałace*, wygłoszonym podczas II Dolnośląskiego Festiwalu Tajemnic, 16 VIII 2014, Książ.

8 Dane za filmem Andrzeja Rąkowskiego (Hannibal Smoke) pt. *Cicha apokalipsa* (2012), <<https://www.youtube.com/watch?v=te6-tNqkLAK>> (dostęp: 13.05.2015).

9 Wg. A. Rąkowskiego od 1945 roku połowa dolnośląskich zamków i pałaców została zrównana z ziemią. Dane za filmem Andrzeja Rąkowskiego (Hannibal Smoke) pt. *Upiorny Dolny Śląsk*

2. Wałbrzych – miasto przemysłu górniczego

Wałbrzych jest drugim co do wielkości miastem Dolnego Śląska. Pod koniec XVIII wieku nastąpił tu dynamiczny rozwój górnictwa, co uczyniło z miasta silny ośrodek przemysłowy¹⁰. Obok kopalń powstawały koksownie oraz elektrownie. Wtedy też rozwinął się przemysł szklarski, ceramiczny, włókienniczy i metalurgiczny. Na początku XX wieku ziemie te były, zaraz po Zagłębiu Ruhry, drugim co do wielkości okręgiem przemysłowym Rzeszy¹¹. Ogromne wydobycie węgla kamiennego, rud żelaza i innych metali spowodowało rozwój przemysłu, który przyciągał nowych przybyszy zainteresowanych uczestnictwem w sukcesie ekonomicznym tej ziemi. Należy jednak podkreślić, że to górnictwo aż do schyłku XX wieku było główną dziedziną życia gospodarczego¹².

W okresie rządów komunistycznych nowe władze starały się podtrzymać przejęte poniemieckie zakłady górnicze i przemysłowe. W Wałbrzychu pozostawiono wielu Niemców w celu zabezpieczenia interesów gospodarki poprzez zapewnienie ciągłości pracy zakładów przemysłowych, kopalń, koksowni czy elektrowni. Duża liczba Niemców została przesiedlona na tereny Niemiec. W ich miejsce w Wałbrzychu osiedlili się repatrianci z Borysławia, Drohobycza i innych miast znajdujących się po ustaleniach Konferencji Poczdamskiej na terenie Związku Radzieckiego, przesiedleńcy z przeludnionych terenów Polski, reemigranci z Francji, będący cenionymi fachowcami, obejmujący w znacznej części stanowiska pracy w dozorze kopalnianym, Grecy oraz Żydzi. W Wałbrzychu pozostało również ponad 1000 autochtonów deklarujących obywatelstwo polskie¹³.

Przybliżenie przeze mnie danych statystycznych dotyczących struktury społeczeństwa w Wałbrzychu za czasów PRL ma na celu uświadomić, że przestrzeń tego miasta po II Wojnie Światowej w dużej mierze składała się z „nie-miejsc”. Jedną z definicji miejsca w Słowniku języka polskiego PWN, tłumaczy, że miejsce to: „część jakiejś przestrzeni, na której

(2014), <<https://www.youtube.com/watch?v=5En2mxWHOqI>> (dostęp: 13.05.2015).

10 M. Bisek-Grąz, *Powojenny Wałbrzych...*, s. 28.

11 A. Augustyn, *Wałbrzyski Park Wielokulturowy Stara Kopalnia jako przykład ochrony górniczego dziedzictwa poprzemysłowego*, „Nauki Społeczne”, nr 1(7), 2013, s. 134-135.

12 Z. Pasek, *Między wielkim skarbem a biedaszybami – Wałbrzych*, [w:] *Wałbrzych, miasto poszukiwaczy*, pod red. A. Filimowskiej i N. Krygowskiej, Kraków 2015, w druku.

13 J. Kosmaty, *Udział górników niemieckich w utrzymaniu ciągłości wydobycia w Wałbrzyskim Zagłębiu Węglowym po II Wojnie Światowej*, [w:] *Dzieje górnictwa – element europejskiego dziedzictwa kultury*, pod red. P.P. Zagożdżona i M. Madziarza, Wrocław 2012, s. 210-211, <http://www.history-of-mining.pwr.wroc.pl/attachments/article/23/16Kosmaty-Udzia%C5%82_g%C3%B3rnik%C3%B3w_niemieckich...Wa%C5%82brzych.pdf> (dostęp: 13.05.2015).

ktos przebywa, cos sie znajduje lub odbywa; tez: pomieszczenie sluzace okreslonym celom”¹⁴. Przeszłość niebedaca miejscem socjolog Marc Auge nazywa „nie-miejscem”. Termin ten oznacza „przeszłość niczyja”, nie-stanowiacą celu, bedaca „przeszłością przeplywu”, „nieoswojona”, czyli nienaznaczona przez czlowieka. Jak podkreśla autorka artykulu „O miejscach, nie-miejscach i oswojaniu”, przeszłość taka jest „niczyja” nie ze wzgledu na status własnościowy, ale z powodu braku emocjonalnego związku ludzi z danym obszarem¹⁵. Dla ludności sprowadzonej do Wałbrzycha po II Wojnie Światowej przeszłość miasta skládala się wlasnie z takich nieoswojonych miejsc, nie-miejsc. Nie byli oni związani z Wałbrzychem, dziedzictwo pozostawione po Niemcach bylo dla nich obcym, ponadto wśród nich, jeszcze przez wiele lat funkcjonowalo poczucie tymczasowości. Polityka Polski PRL dazyla do wymazania niemieckiej historii tych ziem, zatem pozwalala na akty dewastacji i niszczenia ponemieckiej spuścizny. Władze PRL nie traktowaly cennych zabytkow kultury slaskiej czy niemieckiej jako wartosciowych, chyba, ze można im bylo przypisac związki z dynastią Piastow¹⁶. Zatem nie zabezpieczano dóbr kultury materialnej, nie remontowano starych ponemieckich kamienic, pozwalano na szabrowanie nowej własności prywatnej jak i państwowej.

Burzliwe dzieje tego miasta, któremu w XX wieku usiłowano „wymazać pamięć”, sklänialy badaczy do analizy jego kultury w duchu podejścia postkolonialnego, gdyż tzw. „Ziemie Odzyskane” traktowane byly jako zdobyczne, a nieprzesiedleni mieszkańcy jako „inni”¹⁷. Analizy w tym duchu podjela się Anna Róża Burzyńska¹⁸. W książce „Niechciane miasta” poświęconej nowym i starym mieszkańcom Dolnego Śląska, Zdzisław Mach pisze, że dopiero kilkadziesiąt lat musialo minac od wojny zeby potomkowie przybyszow ze Wschodu po „utracie tożsamości kulturowej”¹⁹ mogli ją odbudowac. Elementem oswojania obcego terenu byla wymiana pokoleń i dojście do głosu trzeciego pokolenia urodzonego tutaj i traktujacego te ziemie bez dystansu jaki mieli przesiedlenczy z innych stron swiata i ich dzieci²⁰.

14 Definicja miejsca, <<http://sjp.pwn.pl/szukaj/miejsce.html>> (dostep: 13.05.2015).

15 A. Spruch, *O miejscach, nie-miejscach i oswojaniu*, „Witryna czasopism”, nr 22 (224/2008), <<http://witryna.czasopism.pl/pl/gazeta/1131/1330/1733/>> (dostep: 13.05.2015).

16 Z. Pasek, dz. cyt.

17 Tamże.

18 A.R. Burzyńska, *Wałbrzych. Miasto jako palimpsest*, „Slovak Theatre” (Slovenské divadlo), (04/2013), s. 400-402.

19 Z. Mach, dz. cyt.

20 Tamże.

Za czasów PRL w Wałbrzychu przemysł górniczy określał pewien „przykładowy” sposób życia. Po wojnie górnicy zostali osiedleni w socjalistycznych osiedlach patronalnych, które zaspokajały ich podstawowe potrzeby: wokół zakładów powstawały placówki edukacyjne, przychodnie, kluby sportowe, ogródki, sklepy czy domy kultury. Górnicy obchodzili swoje święta i poddawali się pewnym „rytuałom dobrobytu”, takim jak babskie combry czy Barbórki, tworzyło to pewien specyficzny i zamknięty „klimat społeczny”. Tomasz Rakowski ujmuje ten sposób życia następująco: „Był to pewien całościowy świat społeczny, ekonomiczny i kulturowy, który powstał w ciągu niecałych trzech pokoleń”²¹. Rakowski zauważył ciekawą opozycję: patronat kopalni zapewniał górnikom wszystko, co im było potrzebne do życia, ale jednocześnie powojenna eksploatacja węgla odbywała się pospiesznie, chodziło o „wyrobinie normy”, a starych poniemieckich kamienic, w których mieszkali górnicy, właściwie nie remontowano²². Zatem stabilizacja ekonomiczna nie szła w parze z polepszeniem warunków mieszkaniowych czy z bezpieczeństwem pracy.

Przekształcenia gospodarcze i polityczne w Polsce po 1989 roku rozpoczęły proces przebudowy istniejącego wcześniej porządku społecznego. Jak zauważa Magdalena Cutter:

jednym z najbardziej znaczących następstw transformacji gospodarki centralnie sterowanej w gospodarkę regulowaną mechanizmami rynkowymi była radykalna zmiana na rynku pracy²³.

Skutki przeobrażeń gospodarczych szczególnie dały się odczuć na obszarach, w których dominował przemysł ciężki. Miasta Wałbrzych i Jelenia Góra²⁴ zostały w sposób szczególny dotknięte skutkami transformacji. Wyjątkiem było zagłębie miedziowe²⁵, tam do dzisiaj prowadzi się działalność wydobywcza²⁶.

21 T. Rakowski, *Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy. Etnografia człowieka zdegradowanego*, Gdańsk 2009, s. 134.

22 Tamże, s. 135.

23 M. Cutter, *Aktywna polityka rynku pracy w województwie dolnośląskim*, <http://www.dbc.wroc.pl/Content/15060/rozprawa_doktorska_Magdalena_Cutter_2012.pdf> (dostęp: 13.10.2015).

24 W Jeleniej Górze, by zaradzić rosnącej stopie bezrobocia, zaczęto skupiać się na rozwoju turystyki.

25 Stan na 2015 rok.

26 P. Doczekalski, K. Wiązowska, *Upadł przemysł ciężki, rozwija się przemysł usług*, <<https://doloslaskie.trade.gov.pl/pl/o-regionie/gospodarka/sila-przemyslu/16314,upadl-przemysl-ciezk-i-rozwija-sie-sektor-uslug.html>> (dostęp: 14.10.2015).

Po 1989 roku, w Wałbrzychu doszło do likwidacji Dolnośląskiego Zagłębia Węglowego w ramach restrukturyzacji górnictwa²⁷. Zakrzewska-Półtorak referuje dane odnośnie zatrudnienia w górnictwie w drugiej połowie XX wieku:

W 1947 r. zatrudnienie w wałbrzyskich kopalniach wynosiło ponad 16,8 tys. osób, w 1950 r. już ponad 19 tys. osób. W 1989 r., w momencie rozpoczęcia przemian polityczno-gospodarczych, w górnictwie pracowało ok. 12 tys. osób, rok 1997 zaowocował zwolnieniem ponad 11 tys. górników oraz ok. 19 tys. osób zatrudnionych w zakładach górniczych (niebędących górnikiem), jak również w placówkach okołogórniczych: „to nie były tylko kopalnie, ale także koksownie, przedsiębiorstwa transportowe czy górnicze szpitale, przychodnie, szkoły i przedszkola. Ponad 20 tys. osób pracowało w przemyśle górniczym, a drugie tyle, jeśli nie więcej, od niego zależało”²⁸. Kopalnie węgla kamiennego: Wałbrzych, Victoria i Thorez, zlokalizowane w Wałbrzychu, postawiono w stan likwidacji dnia 31 grudnia 1990 r.²⁹.

Narzucono bardzo szybkie tempo prac związanych z likwidacją kopalń, mimo, że proces ten miał być rozłożony na 20 lat. Rozpoczęto je kluczową decyzją podjętą 23 października 1990 roku, kiedy to Minister Przemysłu wszczął postępowanie likwidacyjne czterech kopalń Dolnośląskiego Zagłębia Węglowego³⁰. Był to wynik ustaleń z NSZZ „Solidarność”. Likwidacji kopalń nie towarzyszyły dotacje państwa i tworzenie nowych miejsc pracy jak przewidywała umowa z NSZZ „Solidarność”^{31 32}. Byli wałbrzyscy górnicy, w przeprowadzonych rozmowach wskazywali na dwie

27 Informacje dotyczące ostatecznego planu zalania wyrobisk Wałbrzyskich Kopalń Węgla Kamiennego SA, wraz z nakładami finansowymi poniesionymi przez budżet państwa polskiego związanego z tym posunięciem, jak i dane dotyczące likwidacji miejsc pracy, podaje Jacek Piechota, minister gospodarki w 2002 roku. Źródło: <<http://orka2.sejm.gov.pl/IZ4.nsf/main/22E2CCBB>> (dostęp: 15.05.2015).

28 L. Róg, *Co strefa ekonomiczna dała Wałbrzychowi?*, <http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,140247,16516147,Co_strefa_ekonomiczna_dala_Walbrzychowi_.html>, (dostęp: 15.10.2015).

29 A. Zakrzewska-Półtorak, *Problemy rozwoju Wałbrzycha i ich znaczenie dla rozwoju województwa Dolnośląskiego*, „Biblioteka regionalisty”, nr 10, (2010), s. 266.

30 J. Kosmaty, *Wałbrzyskie tereny pogórnice po 15 latach od zakończenia eksploatacji węgla*, [w:] „Górnictwo i Geologia” 2011, t. 6, z. 1, s. 133.

31 Tamże, s. 145.

32 Z rozmów z ludźmi związanymi z „Solidarnością” w Wałbrzychu, wynikało, iż załamanie się umowy przewidującej wsparcie dla osób zwolnionych podczas likwidacji kopalń, wynikało ze zmiany rządu. Według naszego respondenta, nowy rząd nie był zainteresowany udzieleniem tego rodzaju pomocy.

główne przyczyny zamknięcia kopalń. Część naszych respondentów upatrywała się przyczyn podjęcia tej decyzji w sferze ekonomicznej, ich zdaniem wydobywanie węgla w tak trudnym terenie, gdzie nie można było zastosować specjalistycznych maszyn górniczych, było nierentowne. Inni respondenci wskazywali na niehumanitarne warunki pracy w kopalniach tego regionu. Duże ryzyko wybuchów metanu, wysoka temperatura, utrudnione warunki pracy ze względu na wąskie, uskokowe pokłady węgla, to zdaniem niektórych, główne przyczyny zamknięcia kopalń w tym regionie³³.

Kryzys społeczny związany z restrukturyzacją górnictwa wzmacniał fakt, że w latach dziewięćdziesiątych zlikwidowano także silny w regionie przemysł włókienniczy. Przestały istnieć np. Zakłady Przemysłu Lniarskiego w Walimiu (postawione w stan likwidacji w 1992) czy Zakłady Przemysłu Bawełnianego *Piast* w Głuszycy (działały do 1991). Były to duże fabryki w sąsiednich miejscowościach, do których Wałbrzysianie jeździli do pracy³⁴. Zbigniew Pasek trafnie zauważył, że:

Czas wolności oznaczał (...) dla miasta ogromną zmianę w zakresie profilu ekonomicznego i przyniósł regres świetności związanej z jego przemysłowym charakterem, które doba PRL-u choć osłabiła, to w dużej części zachowała³⁵.

3. Wałbrzych – miasto biedaszybów³⁶

Największy kryzys gospodarczy przypadł na lata 2000-2005 w związku ze zwolnieniem w krótkim czasie ok. 10 tys. górników byłych wałbrzyskich kopalń³⁷. Bezrobocie osiągnęło tak wysoką stopę³⁸, że w Urzędzie Pracy

33 Dane pochodzą z kolejnego wyjazdu badawczego Kulturoznawczego Koła Naukowego, które nie są w tej chwili jeszcze opracowane.

34 Z. Pasek, dz. cyt.

35 Tamże.

36 Kolokwializm ukluty przez Marcina Stabrowskiego, mający oddać charakter miasta jakim jest Wałbrzych, M. Stabrowski, *Wałbrzyskie miejsca pamięci. Perspektywy i deficyty badawcze*, „Przeгляд kulturoznawczy”. Wybór tekstów z roku 2012, część A, s. 51, <https://attachment.fbssbx.com/file_download.php?id=1417024198548930&cid=ASuFWeTZc5KhZyz442UctlWYctxN83P5zNfRNGW1WxfhaSeWiLeyVsG6EwB4X1AmiFc&inline=1&ext=1395921830&hash=ASsrrFQfsGRssJQn> (dostęp: 15.05.2015).

37 M. Dynuch, *Interpelacja nr 184 do ministra gospodarki w sprawie sposobu i trybu likwidacji Zakładu Wydobywczego-Przerobczego „Antracyt” w Wałbrzychu*, <<http://orka2.sejm.gov.pl/IZ3.nsf/main/3DD0589C>> (dostęp: 15.05.2015).

38 Powiatowy Urząd Pracy w Wałbrzychu w listopadzie i w grudniu 2002 roku odnotował najwyższą stopę bezrobocia w powiecie wałbrzyskim sięgającą 39%, nie licząc bezrobocia ukrytego.

pojawiła się informacja: „Górników i osób karanych nie zatrudniamy”³⁹. W zaistniałej sytuacji byli górnicy, którym skończyły się zasiłki socjalne oraz jednorazowe odprawy⁴⁰ musieli podjąć się pracy, która zaspokoilałaby ich potrzeby materialne. Zaczęli więc kopać w biedaszybach oraz zbierać wszystko co przedstawiałoby jakąkolwiek wartość (na wysypiskach, na starych osiedlach, w miejscach dawnych zakładów, szukano złomu, butelek, ubrań itp., rozbierano drewniane konstrukcje na opał, rozbierano ściany fabryk, wybijano żelazne szyny, okucia, wysadzano w powietrze umocowania maszyn, wykopywanie starych rurociągów, miedzianych kabli itp.). Wykorzystywali wszystko, co mogłoby być powtórnie przetworzone i co przynosiłoby jakikolwiek zysk.

Dewastacji ulega nie tylko własność państwowa, powszechnie znane są przypadki rozbierania własności prywatnej, opróżniania ze złomu własnych garaży, rozbierania klatek schodowych, podkopywania przez biedaszybników dróg⁴¹ czy własnych domów, część z tych zdekonstruowanych bądź podkopanych budynków groziło całkowitym zawaleniem.

Część bezrobotnych trudniło się zbieraniem jagód, grzybów, kory, ziół, inni po otrzymaniu stosunkowo wysokich odpraw postanowili założyć sklepy: „Po zamknięciu kopalń, albo założyć sklepik, albo pić”⁴² – ta opinia niezwykle często pojawiała się w wypowiedziach naszych respondentów. Nie trudno przewidzieć, że w mieście bezrobotnych sklepiki takie nie miały prawa się utrzymać, zatem po pewnym czasie w większości zostały zlikwidowane.

Jeżeli chodzi o odprawy, z rozmów z naszymi respondentami wynika, że faktycznie nie były one niskie. Problem pojawia się w momencie, gdy rozważymy w jaki sposób byli górnicy rozdysponowali przyznane im pieniądze. Z niezależnych od siebie źródeł, podczas wyjazdu badawczego usłyszeliśmy o zwolnionym górniku, który za dużą sumę pieniędzy wynajął mężczyzn, by ci nosili go po walbrzyskim rynku w okrzykach radości i deklarowanego poddaństwa. Nie oceniając, czy opowieść

Źródło: <<http://www.urzadpracy.pl/pl/inne/analizy-i-statystyki/rok-2002/2110,Statystyki.html>> (dostęp: 15.05.2015).

39 M. Urbanek, *Martwe szyby*, „Polityka” 1998, nr 33. Źródło: <<http://archiwum.polityka.pl/art/martwe-szyby,388542.html>> (dostęp: 15.05.2015).

40 Ekstremalnym przykładem utraty dochodów, było odbieranie rent górnikom, którzy w momencie likwidacji kopalń pobierali te świadczenia, ponieważ zmieniła się definicja osoby niezdolnej do pracy. Źródło: T. Rakowski, *Lowcy, zbieracze, praktycy niemocy. Etnografia człowieka zdegradowanego*, Gdańsk 2009, s. 130.

41 P. Gołębiowski, *Kopacze z walbrzyskich biedaszybów wydrążyli tunel... pod drogą*, „Gazeta Wroclawska”, <<http://www.gazetawroclawska.pl/artykul/3568947,kopacze-z-walbrzyskich-biedaszybow-wydrzyli-tunel-pod-droga,id,t.html?cookie=1>> (dostęp: 28.06.2015).

42 Wywiad 9, M1.

jest prawdziwa, czy też jest elementem legendy miejskiej potransformacyjnego Wałbrzycha, nasuwa się wniosek, iż pewna część byłych górników nie potrafiła w sposób odpowiedzialny wykorzystać otrzymanych od państwa odpraw. Może to pośrednio wynikać z polityki prowadzonej w czasach rządów Partii Komunistycznej, otóż ówczesny system nie wykształcił wśród górników umiejętności długofalowego planowania własnych wydatków. Jak już wspomniałam wynagrodzenia górnicze były jak na owe czasy wysokie, a funkcjonowanie w rzeczywistości kopalnianej gwarantowało im dostęp do wszystkiego, co jest niezbędne do życia.

Zatem czynnikiem, który łączył byłych górników, a także osoby pośrednio utrzymujące się z działalności wydobywniczej po zamknięciu kopalń była bieda, chodzi tu o biedę w sensie ekonomicznym, ale również, a może przede wszystkim o biedę, jako metaforę przymusu do całkowitej zmiany dotychczasowego, zorganizowanego życia.

Chciałabym zwrócić uwagę, jak w potransformacyjnych warunkach zmienia się sposób patrzenia byłych górników na otoczenie, otóż wszędzie dookoła pojawiają się magazyny zasobów w postaci lasów, czy budynków. Zmienił się również sposób postrzegania rzeczy, najważniejsza w tym momencie jest możliwość ich ponownego wykorzystania, odnalezienia nowej właściwości. Przedmioty zmieniają swój status, z odpadu stają się narzędziem lub z narzędzia surowcem.

Byli górnicy wydobywający węgiel w biedaszybach, przystosowując się do nowej sytuacji, która nastąpiła po zamknięciu kopalń, byli zmuszeni sami konstruować swoje narzędzia pracy. Prócz funkcjonalności, wytwarzane narzędzia musiały spełniać szereg wymogów ułatwiających kamuflaż w sytuacji kontroli danego miejsca przez Straż Miejską⁴³. Zaznaczyć należy, że kopacze są niezwykle dumni z rozwiązań technicznych, których użyli do skonstruowanych przez siebie narzędzi, podkreślają ich funkcjonalność i oryginalność. Przekonanie o umiejętności poprawy warunków swojej pracy oraz przeświadczenie, że ma się wpływ na własne życie, buduje poczucie własnej wartości i godności wśród kopaczy⁴⁴. Rakowski, uważa, że:

Ta komunikowana umiejętność radzenia sobie, poczucia, że świat – w pewnym sensie – staje się „łatwy”, że „dobrze sobie radzą”, że „jakoś to idzie” ujawnia się także w wymianie zdań (...) sprawia [to – przyp. N.K.]

43 Praca przy ich użyciu powinna być cicha. Kolory oraz wielkość narzędzi powinny być służyć możliwości łatwego ukrycia ich w pobliskich krzakach. Źródło: T. Rakowski, *Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy...*, s. 208.

44 T. Rakowski, *Potencjał kreatywności i środowiskach ludzi zubożałych i wykluczonych społecznie*, <http://www.obserwatoriumkultury.pl/files/2011-03-14/tomasz_rakowski.pdf> (dostęp: 24.11.2014).

kopaczom przyjemność, towarzyszył temu ściszony spokojny głos, uśmiechy, poufale gesty, a wypowiedzi były krótkie, podtrzymujące aurę tego, że „wszyscy wiedzą” (...) Akty, które dają poczucie chwilowej przewagi nad rzeczywistością, są w stanie stworzyć pewną wyobrażoną „wspólnotę zaradności”, a przez to realną wspólnotę permanentnej niepewności, niezrozumienia codziennej, niepewnej pracy i biedy, z każdym kolejnym dniem⁴⁵.

Obraz miasta zdewastowanego przez działalność kopaczy, złomiarzy i zbieraczy na stałe wszedł w dyskurs postrzegania go przez mieszkańców. „Tu nie ma już nic, wszystko jest zniszczone i rozkradzione”, czy: „(...) wszystko jest zrujnowane, nie dba się o mienie”⁴⁶ takie słowa najczęściej padają w wypowiedziach mieszkańców Wałbrzycha. Rakowski nazywa ten stan: „zbiorowym poczuciem totalności dokonującego się zniszczenia”⁴⁷. Katastroficzne obrazy rzeczywistości Wałbrzycha pojawiają się często w prasie, także zagranicznej⁴⁸. Krytyczne artykuły prasowe, nacechowane negatywnie informacje o Wałbrzychu, które pochodzą z zewnątrz, funkcjonują w bezpośredniej relacji z nastrojami społecznymi. Wałbrzych nazywany jest „miastem widmo”⁴⁹, „miastem biedaszybów”⁵⁰, czy Mordorem, nawiązując do tolkienowskiej czarnej krainy⁵¹, zdaniem niektórych reżyserów stanowi gotową scenografię do ponurych filmów czy reportaży^{52,53}.

Obrazom destrukcji otoczenia towarzyszą często narracje o zniszczonych górniczych ciałach. Parafrazując słowa Weroniki Plińskiej jest to ciało cierpiące, w opowieściach byłych górników niemal bez przerwy narażone na niebezpieczeństwo, pojawia się na nim zapis w postaci doznanych urazów, ciało jest tutaj „nośnikiem skargi”⁵⁴. Element cielesności pojawia

45 T. Rakowski, *Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy...*, s. 189, 194.

46 Wywiad 25, E12.

47 T. Rakowski, *Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy...*, s. 141.

48 Austriacka gazeta, *Wałbrzych to przytulę biedoty z całej Polski*, data dodania: 2010-03-08, źródło: <<http://www.gazetawroclawska.pl/artukul/230066,austriacka-gazeta-walbrzych-to-przytulak-biedoty-z-calej-polski,id,t.html?cookie=1>> (dostęp: 06.06.2015).

49 M. Stabrowski, dz. cyt.

50 Tamże.

51 L. Róg, dz. cyt.

52 M. Stabrowski, dz. cyt.

53 Borys Lankosz planuje nakręcić kolejny film w Wałbrzychu. Źródło: <http://wroclaw-gazeta.pl/wroclaw/1,35771,17342102,Slawny_rezyser_nakreci_na_Dolnym_Slasku_swoj_kolejny.html#ixzz3QTutQPU0?utm_source=facebook.com&utm_medium=SM&utm_campaign=FB_Wroclaw_gazeta> (dostęp: 06.06.2015).

54 Tamże.

się najczęściej wśród żartów kopaczy, są to żarty nacechowane autoagresywnie, jako przykład podaje słowa młodego kopacza, który zwraca się do kolegi: „Odpal [papierosa – przyp. N.K.], bo ja oko wypalę, dopiero z kilofa zeszedłem”⁵⁵. Doświadczenia skrzywdzonego ciała przenoszą się na całość świata zewnętrznego. Tłumaczy to w ten sposób, że w podmiocie tworzy się wewnętrzny obraz świata, który ma swoje odzwierciedlenie zarówno w zniszczonych ciałach kopaczy i zbieraczy jak i w otaczającym zrujnowanym mieście.

Rakowski zwrócił uwagę, że w wypowiedziach mieszkańców Wałbrzycha, w których pojawiają się obrazy zniszczonego ciała jak i zrujnowanego miasta, dopatrzeć się można „pewnych nawracających się skarg społecznych”⁵⁶. Ich skutkiem jest agresja wyrażana w stosunku do otoczenia. Mieszkańcy winą za zniszczenie przemysłu w mieście obarczają władze lokalne jak i państwo: „Żal mam do niektórych ludzi, którzy zrujnowali miasto, a nas doprowadzili do skraju biedy”⁵⁷, „Zamknięcie fabryk, to decyzja polityczna, która zarznęła miasto”⁵⁸, „Wszyscy źle rządzą począwszy od Tuska (...). Zamknęli kopalnie przez politykę”⁵⁹. Określenia, których mieszkańcy używają do opisanego miasta, wskazują na totalną destrukcję i likwidację miejsca, z którym są związani⁶⁰.

Rakowski zauważa, że te skargi nie spełniają funkcji informacyjnej, ale są:

szczególnym rodzajem zbiorowego (auto)komunikatu (...) skargi i żale, hasła autodestrukcji właściwie pozbawione realizmu roszczenia są specyficzną próbą nawiązania komunikacji ze sferą niedostępną, nieosiągalną, z „władzą”, z jakimś wyobrażonym podmiotem „decyzji” gospodarczych (...). W tym momencie od treści ważniejsza jest ekspresja żalu, wypowiedanie skargi; domaganie się, żądanie natychmiastowej zmiany sytuacji – to rodzaj „pustego” rytuału⁶¹.

Do tego typu rytualnych działań można zaliczyć przedsięwzięcia, które były organizowane w ramach Stowarzyszenia Biedaszyby takie jak demonstracje i strajki. Skargi, jako formy społecznego buntu, z założenia

55 W. Plińska, *Biedaszyby*, [w:] „(op. cit.)”, <http://katalog.czasopism.pl/index.php/%28op.cit.,%29_%E2%80%93_Weronika_Pli%C5%84ska,_BIEDASZYBY> (dostęp: 28.06.2015).

56 T. Rakowski, *Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy...*, s. 147.

57 Wywiad 24, E11.

58 Wywiad 25, E12.

59 Wywiad 29, M13.

60 N. Krygowska, *Biedaszyby jako obszar formowania się subkultury pogórnicy*, [w:] *Wałbrzych, miasto poszukiwaczy*, pod red. A. Filimowskiej i N. Krygowskiej, Kraków 2015, w druku.

61 T. Rakowski, *Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy...*, s. 149.

mają być publiczne, dlatego też byli górnicy mają tendencję do odślania-
nia i upubliczniania swoich okaleczeń, upadlania się (mówią o sobie, że
są dziadami nie górnikami) i jednocześnie podkreślania ciągłej gotowości
do samozniszczenia⁶².

W przeprowadzonych na terenie Wałbrzycha rozmowach z mieszkań-
cami, pojawiają się różne opinie na temat nielegalnego wydobywania węgla.
Zdaniem niektórych respondentów:

Jest bieda, bieda usprawiedliwia⁶³, kradną węgiel (...) nikt tu nie ma pracy,
bo zamknęli kopalnię⁶⁴, nie ma pracy z tego się utrzymują (...) powinno
być to zakazane, ale nawet emeryci kupują sobie tańszy węgiel⁶⁵.

Zdaniem innych praca w biedaszybach

nie jest domeną ludzi biednych (...), nie ma pojedynczych osób, [kopia –
przyt. N. K.] grupy zorganizowane (...). Rozkręcili to górnicy, którzy po-
szli na emeryturę – nie taką niską⁶⁶.

Jedna z mieszkanki wyraziła zdanie, że

w Wałbrzychu można się najszybciej wzbogacić na biedaszybach, złomie,
narkotykach i domach publicznych⁶⁷.

Funkcjonariusze Straży Miejskiej oraz liczne media, przekazują informa-
cję, że postać ubożego biedaszybnika jest mitem, a kopacze zarabiają na
nielegalnym wydobyciu węgla od kilku do kilkudziesięciu tysięcy złotych
miesięcznie⁶⁸.

Często spotykaliśmy się z opiniami, że obecnie nielegalne wydobycie
węgla jest zjawiskiem marginalnym, sztucznie nagłaśnianym przez nie-
licznych już działaczy Stowarzyszenia „Biedaszyby” w celach komercyj-
nych⁶⁹. Faktycznie, podczas naszego pobytu w Wałbrzychu spotkaliśmy
się z próbą komercjalizowania zjawiska biedaszybów poprzez oprowadza-
nie wycieczek po terenach gdzie znajdują się nielegalne „dzury”, próbę

62 Tamże, s. 153.

63 Wywiad 10, M3.

64 Wywiad 29, M13.

65 Wywiad 27, M10.

66 Wywiad 14, E5.

67 Wywiad 22, E10.

68 Wywiad 1, E1.

69 Dane pochodzą z kolejnego wyjazdu badawczego Kulturoznawczego Koła Naukowego, które
nie są w tej chwili jeszcze opracowane.

stworzenia kompleksu turystycznego „Biedaszyby”, czy pisanie powieści, gdzie jednym z kluczowych wątków są tajemnicze nielegalne wyrobiska⁷⁰. Część naszych respondentów jest zdania, że „nie powinno się tyle mówić o biedaszybach, bo to źle świadczy o mieście”⁷¹, oraz, że „promocja biedaszybów to nie dobry pomysł na promocję miasta”⁷², że biedaszyby to nie jest coś, z czym Wałbrzych powinien być kojarzony”⁷³.

Miasto stara się przeciwdziałać nielegalnemu wydobyciu węgla. Straż Miejska intensywnie patroluje obszary, na których powstawały biedaszyby. Kopaczom jest konfiskowany sprzęt, regularnie zasypuje się nielegalne wyrobiska, a sami kopacze pociągani są do odpowiedzialności karnej za wykroczenia względem własności państwowej. Polityka miasta Wałbrzycha wobec nielegalnej eksploatacji węgla wydaje się być skuteczna, kopaczy jest faktycznie coraz mniej. Jednak jak zaznacza nasz respondent, były biedaszybnik: „biedaszyby istnieją i będą istnieć dopóki w Wałbrzychu będzie węgiel”^{74 75}.

4. Wałbrzych – miasto nowych perspektyw? Sytuacja ekonomiczno-społeczna

Dolny Śląsk jest województwem, w którym występuje duża asymetria, ze względu na utrzymującą się stopę bezrobocia, pomiędzy regionami. Jak zauważa Magdale Cutter

zróżnicowanie problemów na rynku pracy [po 1989 roku – przyp. N.K.] zależy nie tylko od liczby istniejących miejsc pracy na początku przekształceń systemowych, ale także od przebiegu procesu transformacji (...) W porównaniu z resztą województwa bezrobocie np. w powiatach dzierzoniowskim, lubańskim, lwóweckim, złotoryjskim, ząbkowickim utrzymuje się na stosunkowo wysokim poziomie. Odmienna sytuacja panuje w powiatach sąsiadujących z wielkomicjskim ośrodkiem, jakim jest Wrocław oraz w Zagłębiu Miedziowym⁷⁶.

70 Np. w powieści Iwony Buckiej, *Otrzeć łzy*, Wałbrzych 2004.

71 Wywiad 22, E10.

72 Tamże.

73 Wywiad 3, E3.

74 Tamże.

75 N. Krygowska, dz. cyt.

76 M. Cutter, dz. cyt.

Po 1989 roku, w celu załagodzenia skutków przemian związanych z transformacją rząd podjął się licznych działań naprawczych. Powstały krajowe programy dotyczące bezrobocia i aktywnej polityki pracy, odpowiadające potrzebom lokalnych i regionalnych rynków⁷⁷. Ogromną rolę w podnoszeniu regionów z zapaści należy przypisać również Urzędowi Pracy, organizacjom pozarządowym i funduszom regionalnym, a także funduszom unijnym np. w ramach „Regionalnego Programu Operacyjnego”⁷⁸, gdzie wg danych, województwo dolnośląskie pozostaje w czołówce pod względem wysokości przyznawanych środków wspólnotowych⁷⁹.

Wyliczając za Cutter działalność powiatowych urzędów pracy na Dolnym Śląsku, w ramach zmniejszenia bezrobocia, polegała na organizowaniu szkoleń, prac interwencyjnych, robót publicznych, odbywaniu staży oraz przyznawaniu dotacji na rozpoczęcie działalności gospodarczej, jak i zatrudnieniu w ramach doposażenia i wyposażenia stanowiska pracy⁸⁰. Cutter dokładnie analizuje relacje pomiędzy środkami aktywizującymi bezrobotnych a powiatami województwa dolnośląskiego w latach od 2003 do 2008 w kontekście przyczyn zaistnienia kryzysu. Zależności te są niezwykle ciekawe i pozostają w relacji do rodzaju problemów, z jakimi mirzą się mieszkańcy danego powiatu. Jeżeli chodzi o powiat wałbrzyski autorka zauważa, że

działania służb zatrudnienia w 2003 roku koncentrowały się głównie na organizacji robót publicznych. Prace interwencyjne oraz staże były w tym okresie najmniej wykorzystane⁸¹.

Te same aktywności wykorzystywano w regionach o podobnej stopie bezrobocia. W efekcie podjętych przez Urząd Pracy działań, od 2004 roku można zauważyć zmniejszające się w dużym tempie bezrobocie, zmniejszenie

77 Tamże.

78 Jest to plan o charakterze operacyjnym, określającym główne kierunki rozwoju województwa oraz zasady wdrażania środków finansowych w latach 2007-2013. Jest programem integrującym zadania realizowane przez jednostki samorządu terytorialnego oraz inne podmioty publiczne i prywatne w ramach funduszy strukturalnych Unii Europejskiej. Jest to najistotniejszy instrument polityki regionalnej województwa, dokument obligatoryjny dla wszystkich 16 województw. Stanowi element Narodowych Strategicznych Ram Odniesienia. Źródło: <http://www.pi.gov.pl/parp/chapter_96055.asp?soid=094DF3825B934CD3818AB5FFCBD0AE4A> (dostęp: 16.10.2015).

79 <http://www.pi.gov.pl/parp/chapter_96055.asp?soid=094DF3825B934CD3818AB5FFCBD0AE4A> (dostęp: 16.10.2015).

80 Tamże.

81 Tamże.

się liczby bezrobotnych z posiadanymi kwalifikacjami oraz występowanie deficytu na rynku pracy w wybranych zawodach⁸².

Najwięcej organizacji pozarządowych (91 i więcej) działających w obszarze pomocy i integracji społecznej funkcjonuje na terenie Wrocławia (9.1-10 organizacji działających na 10000 mieszkańców), Legnicy, powiatu wałbrzyskiego (7.1-8 organizacji działających na 10000 mieszkańców), powiatu kłodzkiego oraz powiatu świdnickiego. Wśród beneficjentów organizacji najczęściej wskazywano dzieci i młodzież (niemal 60%), podczas gdy osoby biedne, długotrwale bezrobotne, o niskich dochodach, o niskich kwalifikacjach zostawały wymieniane przynajmniej o połowę rzadziej (od 29.5% do 19.6%). jeżeli chodzi o zakres tematyczny prowadzonych działań przez organizacje pozarządowe, pomoc społeczna, w tym rodzinom i osobom w trudnej sytuacji życiowej oraz wyrównanie szans znajduje się w czołówce (46.2%)⁸³.

Analizując sytuację potransformacyjną Wałbrzycha Zakrzewska-Półtorak przytacza dane o liczbie zarejestrowanych bezrobotnych w Wałbrzychu i gminach sąsiadujących: na koniec 1990 r. ich liczba wynosiła ok. 9200 osób, w roku 1993 już ponad 20 580, w 1997 r., tj. roku powołania do życia Wałbrzyskiej Specjalnej Strefy Ekonomicznej Invest Park SA (WSSE), wynosiła blisko 10 500 osób⁸⁴. Strefę powołano aby zatrzymać społeczną degrengoladę miasta i dać zwalnianym pracownikom możliwość zatrudnienia, była to niezwykle ważna decyzja dla miasta. Pozwoliło to, na przynajmniej częściowe złagodzenie zapaści społecznej, jaka miała miejsce po zamknięciu kopalń i innych zakładów przemysłowych. Strefa przyciągnęła inwestorów, według szacunków powstało ok. 7 tys. miejsc pracy, a inwestycje wyniosły ok. 2,5 mld zł⁸⁵. Barbara Kaśnikowska, prezes WSSE Invest-Park, podkreśla, że

przedsiębiorstwa strefowe dają pracę nie tylko ludziom zatrudnionym w strefie, ale także pośrednio w dziesiątkach małych, lokalnych firm (...) na każde miejsce pracy w strefie ekonomicznej przypada cztery-pięć, a w niektórych branżach nawet osiem miejsc pracy poza strefą⁸⁶.

82 Tamże.

83 Raport podsumowujący „Badanie socjologiczne funkcjonowania organizacji pozarządowych działających w obszarze pomocy i integracji społecznej na terenie Dolnego Śląska”, <http://www.dops.wroc.pl/projekty/POKL2012/pb/Raport_podsumowujacy.pdf> (dostęp: 16.10.2015).

84 A. Zarzewska-Półtorak, dz. cyt., s. 266. Autorka bazuje na danych Urzędu Statystycznego we Wrocławiu.

85 A. Zakrzewska-Półtorak, dz. cyt., s. 266-267.

86 L. Róg, dz. cyt.

Dziennikarze PAP w swoim artykule zaznaczają, iż Spacjalna Strefa Ekonomiczna Invest Park SA jest obecnie jedną z największych w kraju, początkowo powstała na terenach Dolnego Śląska, szczególnie dotkniętych skutkami transformacji, czyli w Wałbrzychu, Nowej Rudzie, Dzierżoniowie i Kłodzku⁸⁷, dziś działa również w województwie opolskim, lubuskim i wielkopolskim, obejmując 44 miejscowości⁸⁸. Po 18 latach działania strefy pojawiają się głosy, że Wałbrzyska Strefa Ekonomiczna zastąpiła stary przemysł, nowoczesnymi zakładami produkcyjnymi⁸⁹, Paweł Karpiński⁹⁰ nie zgadza się z tą opinią, argumentując, że firmy w Strefie Ekonomicznej nie partycypują w życiu miasta, nie finansują szkół czy szpitali, „choć oczywiście odgrywa ogromną rolę dla gospodarki miasta dzięki wpływom z podatków osób zatrudnionych w strefowych firmach”⁹¹. Ciekawą opozycją wydaje się zdanie samych Wałbrzyszan, na temat pracy w WSSE Invest-Park. Jeden z respondentów sprzedający węgiel w Wałbrzychu, z żalem wypowiadał się o młodych ludziach, którzy z powodu braku perspektyw musieli wyjechać za granicę. Jego zdaniem jedynym miejscem gdzie można dostać zatrudnienie jest „Strefa Ekonomiczna. Tam zarabia się 1300 złotych miesięcznie... opłacić mieszkanie, a za co żyć? Nawet tam oszukują i nie chcą wypłacać pieniędzy”⁹². W świetle przytoczonych opinii, należy zauważyć, iż Wałbrzyska Specjalna Strefa Ekonomiczna Invest Park SA spełnia swoje funkcje, dając możliwość zatrudnienia dużej liczbie mieszkańców, nie zastąpi ona jednak przemysłu ciężkiego, który w świadomości Wałbrzyszan wciąż funkcjonuje, jako korzystniejsze rozwiązanie dla miasta.

Przebieg zjawisk i procesów na rynku pracy jest też zależny od stanu infrastruktury technicznej i społecznej, decydującej w znacznym stopniu o elastyczności zasobów siły roboczej⁹³

– twierdzi Cutter. Pod hasłem „elastyczność zasobów siły roboczej” rozumie umiejętność przystosowania się społeczeństwa do nowej sytuacji. Co wielokrotnie już podkreślałam w tym artykule, nie wszystkich mieszkańców Wałbrzych związanych z przemysłem kopalnianym wyróżniała ta cecha. Niektórzy z nich popadli w stan stagnacji, poddali się, żyją

87 Tamże.

88 P. Doczekalski, K. Wiązowska, dz. cyt.

89 Opinia Sławomira Majmana, osoby która patrzy na Wałbrzych z perspektywy warszawskiej, za L. Róg, dz. cyt.

90 Jeden ze współautorów przygotowanej w 2010 roku Strategii Wsparcia Rozwoju Wałbrzycha.

91 L. Róg, dz. cyt.

92 Wywiad 27, M11.

93 M. Cutter, dz. cyt., dostęp: 16.10.2015.

w większości z zasiłków pochodzących z Miejskiego Ośrodka Pomocy Społecznej. Szczególnie niepokojącym jest fakt, iż według pracownika MOPS, oraz innych mieszkańców Wałbrzycha, w społeczności funkcjonuje grupa młodych ludzi, którzy nie są zainteresowani podjęciem pracy, wybierają sposób życia swoich rodziców, niejako „dziedziczą bezrobocie”. Według pracownika MOPSu korzystający z pomocy społecznej w Wałbrzychu

nic nie oczekują, do niczego nie dążą, denerwują się, jak im się proponuje pracę (...) pomocą jest objętych około 5 tysięcy rodzin, 13 tysięcy osób [około 10% mieszkańców miasta – przyp. N.K.]⁹⁴.

Dane z GUSu wskazują, iż w Wałbrzychu 46,4% dzieci rodzi się w związkach pozamałżeńskich (średnia ogólnopolska to 25%), jest to najwyższy wskaźnik w Polsce. Zdaniem naszych respondentów nie wynika to z małej religijności, czy kwestionowania instytucji rodziny, ale z „ważnej kalkulacji kobiet, które wiedzą, że otrzymają większy zasiłek tylko w wypadku, kiedy pozostaną samotnymi matkami”⁹⁵. Zdaniem pracownika MOPS, kobiety, unikając podjęcia pracy, skupiają się na prokreacji, prowadzi to do powstawania wielodzietnych rodzin (6-9), najczęściej o partnerskim charakterze⁹⁶. Respondent dodaje, iż te kobiety nie są zainteresowane małżeństwem, „żyją dniem dzisiejszym”⁹⁷, pomoc ze strony MOPS jest dla nich czymś „naturalnym”, korzystają również z pomocy kościoła czy Caritas⁹⁸. Jak powiedział rzecznik starostwa w Wałbrzychu Mateusz Mykytyczyn:

Nie zagłębiamy ludziom do sypialni, ale moim zdaniem na tak wysoki odsetek urodzin pozamałżeńskich na naszym terenie może mieć wpływ sytuacja ekonomiczna powiatu, lęk przed zakładaniem i utrzymaniem rodziny⁹⁹.

5. Wałbrzych – miasto poszukiwaczy

Ciekawym zjawiskiem istotnie ingerującym w przestrzeń miasta Wałbrzycha jest poszukiwanie skarbów. Fascynacja skarbami, z jaką zetknęliśmy się podczas badań żywi się nie tylko danymi historycznymi związanymi

94 Wywiad 13, E5.

95 Z. Pasek, dz. cyt.

96 Wywiad 13, E5.

97 Tamże.

98 Tamże.

99 <<http://www.rp.pl/artukul/1067686.html>> (dostęp: 04.12.2014).

z kompleksem Riese czy bogactwem Hochbergów, ale licznymi legendami dotyczącymi dóbr, które zostawili tu tak ci mieszkańcy miasta, którzy opuścili Wałbrzych po wojnie, jak i ci, którzy ukryli je lub porzucili jeszcze wcześniej. Poszukiwania, o jakich słyszeliśmy obejmowały zatem tak legendarne i powszechnie znane dobra jak Bursztynowa Komnata czy ukryte zabytki malarstwa jakoby ukryte przez Niemców na terenach Wałbrzycha i Książa, poprzez wszelkie znajdujące się w ziemi pozostałości dawnej czy nowszej historii, po depozyty prywatne ukrywane przez Niemców ale i Polaków, którzy chowali znaleziska nie chcąc ich oddać władzy¹⁰⁰.

Część respondentów zwracała uwagę na szkodliwe skutki poszukiwań. Krytyczne głosy pojawiały się najczęściej wśród osób zatrudnionych w administracji państwowej. Urzędnicy zwracają uwagę na szkody spowodowane zaspokojeniem ciekawości¹⁰¹, inni mówią, że nielegalni eksploratorzy zakłócają działania sejsmografów PAN, które znajdują się w podziemiach¹⁰². Zwracają uwagę na brak odpowiedniej kompetencji kulturowej wśród poszukiwaczy. Pracownik Urzędu Miasta uznał poszukiwanie za rzecz „zapaleńców, a nie systematycznych badań”¹⁰³.

O szkodliwych skutkach działań poszukiwaczy mówiono na niektórych wystąpieniach podczas II Dolnośląskiego Festiwalu Tajemnic. Adam Grajewski i Maciej Trzciniński zwrócił uwagę na fakt, że wkop przeprowadzony przez niekompetentne osoby, prowadzi do zniszczenia kontekstu (na przykład ciężko wtedy określić z jakiego okresu pochodzi znalezisko) i utrudnia pracę archeologów^{104 105}.

Warto również przytoczyć opinię respondentki, z której wynika, że obecnie poszukiwaniem „skarbów” zajmują się nie tylko osoby, które zmusza do tego trudna sytuacja ekonomiczna. Przywołuje przykład inwestorów w Wałbrzychu kupujących stare budynki tylko po to, by znaleźć w nich wartościowe przedmioty. Następnie albo je szybko sprzedają, albo remontują za pieniądze ze znalezionych dóbr^{106 107}.

100 Z. Pasek, dz. cyt.

101 Wywiad 16, E7.

102 Wywiad 17, E8.

103 Wywiad 15, E6.

104 A. Grajewski, *Prawo i poszukiwacze, czy prawo sprzyja poszukiwaczom?* Referat wygłoszony 16 VIII 2014 podczas II Dolnośląskiego Festiwalu tajemnic na Zamku Książ.

105 <<http://tagen.tv/vod/2014/09/poszukiwacz-skarbow-w-muzeum/>> (dostęp: 28.06.2015).

106 Wywiad 24, E14.

107 Część artykułu poświęcona poszukiwaczom skarbów jest jedynie krótkim fragmentem nieopowalającym na ocenę zjawiska poszukiwania skarbów w Wałbrzychu. Książka, będąca efektem wyjazdu badawczego, traktująca w całości o poszukiwaczach jest obecnie w druku: *Wałbrzych, miasto poszukiwaczy*, pod red. A. Filimowskiej i N. Krygowskiej, Kraków 2015.

Ostatnie wydarzenia w okolicach Wałbrzycha, związane z pogłoską o rzekomym odkryciu miejsca położenia legendarnego „złotego pociągu”, wstrząsnęły całym środowiskiem poszukiwaczy i uzyskały duży rozgłos w mediach. Ze względu na ogromne zainteresowanie znaleziskiem, Wałbrzych odwiedzają goście z całego świata. Jest to na pewno bardzo korzystne zjawisko pozwalające wypromować miasto. 29 sierpnia 2015 roku rozpoczęto projekt „Explore Wałbrzych”, skierowany do turystów zagranicznych. Celem projektu jest prezentowanie turystom najciekawszych miejsc regionu¹⁰⁸.

6. Podsumowanie

Co wynika z przytoczonych przeze mnie przykładów, destrukcyjna działalność mieszkańców miasta Wałbrzycha odbywa się na wielu płaszczyznach. Demontaż przestrzeni miejskiej jest skutkiem wielu pobudek, począwszy od prób ochrony dóbr w okresie wojennym, przez szabrownictwo i celowe niszczenie mienia w okresie PRL, chęci osiągnięcia zysku, aż po niszczenie dóbr spowodowane działalnością pasjonatów, osób zafascynowanych historią tych ziem oraz poszukujących swojej tożsamości. Stabrowski bardzo trafnie podsumowuje charakter ówczesnego Wałbrzycha, twierdząc, że „Miasto biedaszybów znajduje przeciwwagę w mieście tajemnic” i połączenie tych dwu aspektów wałbrzyskiej codzienności jawi się jako wyjątkowe wśród dolnośląskich miast¹⁰⁹.

Za Rakowskim można wysnuć hipotezę, że górników nie zniszczyła praca w kopalni, ale brak tej pracy. Wsluchując się w narracje naszych rozmówców można odnieść wrażenie, że za czasów PRL nie dokonywało się zniszczenie, bo przecież „wszystko było”. Byli górnicy wydają się nie pamiętać o tym, iż od czasów powojennych na masową skalę dewastowano i niszczone poniemieckie dziedzictwo tych ziem. Natomiast dostrzegają oni te procesy niszczenia, które dokonały się po upadku kopalń. Od tego czasu ciało jak i okolica nabrały szczególnego sensu zniszczenia, zapisu doświadczeń, które przenoszono swobodnie z ciała na środowisko i odwrotnie.

By zbliżyć się do całościowego ujęcia problemu, należy przedstawić stanowisko „drugiej strony”, w tym wypadku będą to działania administracji państwowej i lokalnej na rzecz niesienia pomocy społecznej osobom

108 A. Kaźmiński, *Wałbrzych przeżywa obłędnie gości z całego świata*, <<http://m.interia.pl/fakty/news,nId,1876746>> (dostęp: 16.10. 2015).

109 Z. Pasek, dz. cyt.

nie radzącym sobie z konsekwencjami restrukturyzacji przemysłu. Należy wszakże pamiętać, iż byli górnicy, oraz osoby związane z przemysłem górniczym po zlikwidowaniu przemysłu ciężkiego, nie zostały pozostawione wyłącznie samym sobie. Oprócz wspomnianej już, utworzonej na terenie powiatu wałbrzyskiego Specjalnej Strefy Ekonomicznej Invest Park SA, miasto Wałbrzych, jak i cały Dolny Śląsk, było i nadal jest objęte wieloma działaniami naprawczymi i aktywizacyjnymi, pochodzącymi od różnych instytucji.

Warto również wspomnieć, iż wielu ekspertów, przy okazji 25-lecia transformacji ustrojowej, podkreśla, iż Dolny Śląsk zdecydowanie skorzystał na tych przemianach¹¹⁰. Odzwierciedla się to w zakresie rozkładu regionalnego PKB w Polsce, gdzie województwo zajmuje bardzo dobrą pozycję w stosunku do innych¹¹¹. Co więcej, dziennikarz Marcin Strzałkowski, pisze, że „Dolny Śląsk jest to region, który często bywa pokazywany jako wzór do rozwoju w Europie”¹¹². Należy jednak w swojej ocenie obecnej sytuacji pamiętać, o zróżnicowaniu ekonomiczno-społecznym wewnątrz województwa.

BIBLIOGRAFIA

- Augustyn A., *Wałbrzyski Park Wielokulturowy Stara Kopalnia jako przykład ochrony górniczego dziedzictwa poprzemysłowego*, „Nauki Społeczne”, nr 1, (7/2013).
- Bisek-Graż M., *Powojenny Wałbrzych. Miasto kultur*, Wałbrzych 2009.
- Burzyńska A., *Wałbrzych. Miasto jako palimpsest*, „Slovak Theatre” (Slovenské divadlo), (04/2013).
- Kosmaty J., *Wałbrzyskie tereny pogórnice po 15 latach od zakończenia eksploatacji węgla*, „Górnictwo i Geologia”, t. 6, z.1, 2011.
- Krygowska N., *Biedaszyby jako obszar formowania się subkultury pogórnicej*, [w:] *Wałbrzych, miasto poszukujących*, pod red. A. Filimowskiej i N. Krygowskiej, Kraków 2015, w druku.

110 J. Strzelecki, *Dolny Śląsk: Kula śniegowa innowacji*, <http://www.pi.gov.pl/parp/chapter_86196.asp?soid=015929E4D7C241B7B7A8AFE66B413B3A> (dostęp: 16.10.2015).

111 Analiza aktywności dolnośląskich podmiotów gospodarczych. Wyznaczenie głównych trendów. Impulsy patentowe. Studia przypadków, <http://www.dawg.pl/public/uploads/userfiles/file/Analizy/Analiza_aktyw_doln_pod_gosp_zesp_2.pdf> (dostęp: 16.10.2015).

112 M. Strzałkowski, i in, *Dolny Śląsk: 400 mln euro trafi do sektora mikro-, małych i średnich przedsiębiorstw*, <<http://www.polskieradio.pl/42/4264/Artykul/1457043,Dolny-Slask-400-mln-euro-trafi-do-sektora-mikro-malych-i-srednich-przedsiębiorstw>> (dostęp: 16.10.2015).

- Mach Z., *Wielkie migracje na ziemiach polskich po II wojnie światowej*, [w:] *Niechciane miasta. Migracje i tożsamość społeczna*, Kraków 1998.
- Pasek Z., *Między wielkim skarbem a biedaszybami – Wałbrzych*, [w:] *Wałbrzych, miasto poszukiwaczy*, pod red. A. Filimowskiej i N. Krygowskiej, Kraków 2015, w druku.
- Rakowski T., *Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy. Etnografia człowieka zdegradowanego*, Gdańsk 2009.
- Rąkowski A. (Hannibal Smoke) *KRAINA ŚLEPCÓW. Jak giną Dolnośląskie pałace*, wygłoszonym podczas II Dolnośląskiego Festiwalu Tajemnic, 16 VIII 2014, Książ.
- Zakrzewska-Półtorak A., *Problemy rozwoju Wałbrzycha i ich znaczenie dla rozwoju województwa Dolnośląskiego*, „Biblioteka regionalisty”, nr 10, (2010).

Netografia

- Analiza aktywności dolnośląskich podmiotów gospodarczych. Wyznaczenie głównych trendów. Impulsy patentowe. Studia przypadków, <http://www.dawg.pl/public/uploads/userfiles/file/Analizy/Analiza_aktyw_doln_pod_gosp_zesp_2.pdf> (dostęp: 16.10.2015).
- Cutter M., *Aktywna polityka rynku pracy w województwie dolnośląskim*, <http://www.dbc.wroc.pl/Content/15060/rozprawa_doktorska_Magdalena_Cutter_2012.pdf> (dostęp: 13.10.2015).
- Damurski Ł., *Miasta Dolnego Śląska po II wojnie światowej (zasiedlanie, stabilizacja, integracja)*, Wrocław 2006, s. 45, <http://www.dbc.wroc.pl/Content/1350/damurski_miasta_dolnego_PhD.pdf>, (dostęp: 10.05.2015).
- Doczekalski P., Wiązowska Krystyna, *Upadł przemysł ciężki, rozwija się przemysł usług*, <<https://dolnoslaskie.trade.gov.pl/pl/o-regionie/gospodarka/sila-przemyslu/16314,upadl-przemysl-ciezki-rozwija-sie-sektor-uslug.html>> (dostęp: 14.10.2015).
- Dyduch M., *Interpelacja nr 184 do ministra gospodarki w sprawie sposobu i trybu likwidacji Zakładu Wydobywczo-Przeróbczego „Antracyt” w Wałbrzychu*, <<http://orka2.sejm.gov.pl/IZ3.nsf/main/3DD0589C>> (dostęp: 15.05.2015).
- <<http://www.urzadpracy.pl/pl/inne/analizy-i-statystyki/rok-2002/2110,Statystyki.html>> (dostęp: 15.05.2015).
- Grajewski A., *Prawo i poszukiwacze, czy prawo sprzyja poszukiwaczom?* Referat wygłoszony 16 VIII 2014 podczas II Dolnośląskiego Festiwalu tajemnic na Zamku Książ.
- <http://www.pi.gov.pl/parp/chapter_96055.asp?soid=094DF3825B934CD3818AB5FFCBD0AE4A> (dostęp: 16.10.2015).
- <<http://sjp.pwn.pl/szukaj/miejsce.html>> (dostęp: 13.05.2015).
- <<http://tagen.tv/vod/2014/09/poszukiwacz-skarbow-w-muzeum/>> (dostęp: 28.06.2015).

- <http://wroclaw.gazeta.pl/wroclaw/1,35771,17342102,Slawny_rezyser_nakreci_na_Dolnym_Slasku_swoj_kolejny.html#ixzz3QTutQPU0?utm_source=facebook.com&utm_medium=SM&utm_campaign=FB_Wroclaw_gazeta> (dostęp: 06.06.2015).
- <<http://www.rp.pl/arttykul/1067686.html>> (dostęp: 16.10.2015).
- Każmiński A., *Walbrzych przeżywa obłędnie gości z całego świata*, <<http://minteria.pl/fakty/news,nId,1876746>> (dostęp: 16.10.2015).
- Kosmaty J., *Udział górników niemieckich w utrzymaniu ciągłości wydobywania w Walbrzyskim Zagłębiu Węglowym po II Wojnie Światowej*, [w:] *Dzieje górnictwa – element europejskiego dziedzictwa kultury*, pod red. P.P. Zagóźdzona i M. Madziarza, Wrocław 2012, <http://www.history-of-mining.pwr.wroc.pl/attachments/article/23/16Kosmaty-Udzia%C5%82_g%C3%B3rnik%C3%B3w_niemieckich...Wa%C5%82brzych.pdf> (dostęp: 13.05.2015).
- Piechota J., <<http://orka2.sejm.gov.pl/IZ4.nsf/main/22E2CCBB>> (dostęp: 15.05.2015).
- Plińska W., *Biedaszyby*, (w:) „(op. cit.)”, <http://katalog.czasopism.pl/index.php/%28op.cit.,%29_%E2%80%93_Weronika_Pli%C5%84ska,_BIEDASZYBY>.
- Rakowski T., *Potencjał kreatywności i środowiskach ludzi zubożałych i wykluczonych społecznie*, <http://www.obserwatoriumkultury.pl/files/2011-03-14/tomasz_rakowski.pdf> (dostęp: 24.11.2014).
- Raport podsumowujący „Badanie socjologiczne funkcjonowania organizacji pozarządowych działających w obszarze pomocy i integracji społecznej na terenie Dolnego Śląska”, <http://www.dops.wroc.pl/projekty/POKL2012/pb/Raport_podsumowujacy.pdf> (dostęp: 16.10.2015).
- Rakowski A. (Hannibal Smoke), *Cicha apokalipsa* (2012), <<https://www.youtube.com/watch?v=te6-tNqkLAK>> (dostęp: 13.05.2015).
- Rakowski A. (Hannibal Smoke) *Upiorny Dolny Śląsk* (2014), <<https://www.youtube.com/watch?v=5En2mxWHOqI>> (dostęp: 13.05.2015).
- Róg L., *Co strefa ekonomiczna dała Walbrzychowi?*, <http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,140247,16516147,Co_strefa_ekonomiczna_dala_Walbrzychowi_.html> (dostęp: 15.10.2015).
- Stabrowski M., *Walbrzyskie miejsca pamięci. Perspektywy i deficyty badawcze*, „Przegląd kulturoznawczy”. Wybór tekstów z roku 2012, część A, <https://attachment.fsbx.com/file_download.php?id=1417024198548930&eid=ASuFWeTZc5KhZyz442UctfWYctxN83P5zNfRNGW1WxfhaSeWiLeyVsG6EwB4X1AmiFc&inline=1&ext=1395921830&hash=ASsrrFQfsGRssJQn> (dostęp: 15.05.2015).
- Strzałkowski M., i in, *Dolny Śląsk: 400 mln euro trafi do sektora mikro-, małych i średnich przedsiębiorstw*, <<http://www.polskieradio.pl/42/4264/Artykul/1457043,Dolny-Slask-400-mln-euro-trafi-do-sektora-mikro-malych-i-srednich-przedsiębiorstw>> (dostęp: 16.10.2015).

Strzelecki J., *Dolny Śląsk: Kula śniegowa innowacji*, <http://www.pi.gov.pl/parp/chapter_86196.asp?soid=015929E4D7C241B7B7A8AFE66B413B3A> (dostęp: 16.10.2015).

Spruch A., *O miejscach, nie-miejscach i oswajaniu*, „Witryna czasopism”, nr 22 (224/2008), <<http://witryna.czasopism.pl/pl/gazeta/1131/1330/1733/>> (dostęp: 13.05.2015).

Urbanek M., *Martwe szyby*, „Polityka”, nr 33, (1998), <<http://archiwum.polityka.pl/art/martwe-szyby,388542.html>> (dostęp: 15.05.2015).

Lista wywiadów

Wywiad 9, M1.

Wywiad 13, E5.

Wywiad 15, E6.

Wywiad 16, E7.

Wywiad 17, E8.

Wywiad 24, E14.

Wywiad 24, E11.

Wywiad 25, E12.

Wywiad 27, M11.

Wywiad 29, M13.

Marcin M. Chojnacki
Uniwersytet Łódzki

Przestrzeń wirtualna i jej funkcje w medium gier wideo

STRESZCZENIE

Artykuł poświęcony jest zagadnieniu przestrzeni w grach wideo, rodzajów jej przedstawiania, pełnionych przez nią funkcji, a także sposobów jej odbioru i wykorzystania przez graczy. Autor podejmuje problem różnorodności wirtualnych środowisk, omawia ich podstawowe cechy i zwraca uwagę na wielość możliwych perspektyw oraz interdyscyplinarność badań nad udostępnianymi w grach cyfrowych obszarów, a także ich wpływu na prowadzenie rozgrywki.

SŁOWA KLUCZOWE: przestrzeń wirtualna, nawigacja,
gry wideo, interfejs

SUMMARY

The virtual space and its functions in video games

The paper discusses the issue of space in video games, types of its presentation, its functions, as well as models of its reception by the players. The author describes the problem of diversity of virtual environments, presents their basic characteristics and draws attention to the multiplicity of possible perspectives and interdisciplinary of digital environments research and their impact on gameplay.

KEYWORDS: virtual space, navigation, video games, interface

Część badaczy uznaje przestrzenność gier za jedną z ważniejszych, jeśli nie najważniejszą, cechą typową dla tego medium, podkreślając jednocześnie jej znaczenie dla procesu opowiadania historii i konstruowania fikcyjnych światów¹. Wirtualne środowiska charakteryzują się interaktywnością, umożliwiają bowiem swoim użytkownikom względnie swobodne eksplorowanie cyfrowych obszarów, przeważnie za pomocą elementów interfejsu graficznego. Dlatego też w większości przypadków zadaniem gracza, podczas dążenia do wygranej, jest odpowiednie sterowanie awatarem lub elementami jego otoczenia tak, aby wprowadzać zmiany w udostępnione mu terytorium. Warto w związku z tym na samym początku wyróżnić typy reprezentacji przestrzeni występujące w grach, a także środki wyrazu, dzięki którym interaktor może doświadczać nawigowania w jej granicach.

Formy reprezentacji wirtualnych przestrzeni w grach wideo

Jak nie trudno się domyślić w przypadku gier wideo przeważają graficzne przedstawienia przestrzeni i to zarówno w symbolicznej, bardzo umownej formie, jak i dążących do fotorealizmu trójwymiarowych krajobrazów mających zachwycić gracza swoim pięknem oraz dopracowaniem szczegółów. Trudno zatem wskazać tytuł nie posiadający jakiegokolwiek reprezentacji wirtualnego środowiska, chociażby przy wykorzystaniu najprostszych środków wizualnych. Z pewnością do sposobów tworzenia cyfrowych przestrzeni można zaliczyć projekty pomieszczeń wykonane przy użyciu kodu ASCII – losowo generowane poziomy znalazły swoje zastosowanie we wczesnych grach RPG², w których zadaniem grającego było przemierzanie wypełnionych skarbami i potworami podziemi. Zbiory cyfr, liter, symboli i znaków przestankowych przyjmowały kształt nawigowalnych korytarzy, umożliwiając tym samym swoim użytkownikom eksplorację prostych wirtualnych środowisk oraz obserwowanie zmian w nich zachodzących.

Również gry tekstowe, polegające na wprowadzaniu konkretnych komend w wierszu poleceń w celu kontrolowania poczynąń głównego bohatera, pozwalają na pewną formę przemierzania fikcyjnych światów³.

-
- 1 Zob. J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z Pikseli: Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 63.
 - 2 Zob. M. B. Garda, *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens”, 1/2013, s. 61-62.
 - 3 Zob. H. Jenkins, *Game design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004, s. 121.

Choć taka wędrówka odbywa się głównie w wyobraźni grającego czytającego kolejne opisy odwiedzanych miejsc, już sam fakt wskazywania przez interaktora kierunku przemieszczania się awatara czy wyboru obiektów, z którymi wejdzie on w interakcję, pozwala zaliczyć takie tytuły do grupy udostępniającej wirtualne środowiska oraz elementy interfejsu umożliwiające ich przemierzanie. Oczywiście dzisiejsze wysokobudżetowe produkcje oferują swoim odbiorcom pieczołowicie przygotowane oprawy graficzne zastępujące przedstawienia znane nam z literatury, filmu czy komiksu. Reprezentacja światów diegetycznych przy pomocy wygenerowanych cyfrowo ruchomych obrazów i nawigowalnych przestrzeni wydaje się obecnie standardem wymaganym przez większość graczy.

Pierwszym podstawowym kryterium podziału takich rozwiązań jest ilość wymiarów w jakich postrzegamy to, co dzieje się na ekranie. Dlatego też wyróżniamy przede wszystkim grafikę dwuwymiarową (2D) i trójwymiarową (3D)⁴. Wykorzystanie którejś z nich nie tylko determinuje w wielu przypadkach możliwości działania grającego, wpływając przede wszystkim na sposób poruszania się postaci, ale też nierzadko gatunek ludyczny⁵. Grafika 2D sprzyja grom platformowym, o sztukach walki czy przygodowym, podczas gry grafika 3D lepiej nadaje się do dynamicznych gier akcji (*First Person Shooter, Action Adventure, Slasher*) bądź wyścigów, których autorzy chcą zwiększyć wrażenie realizmu rozgrywki. Nierzadko wybór sposobu prezentacji przestrzeni jest podyktowany możliwościami finansowymi bądź sprzętowymi twórcy albo świadomą decyzją autorów chcących nadać swemu dziełu określoną estetykę⁶.

Drugim, równie istotnym rozróżnieniem, jest sposób wizualnego przedstawiania wirtualnego otoczenia oraz zamknięcia go w ramach „kadru” widocznego na ekranie. Niezależnie bowiem od tego ile wymiarów ma prezentowana w grze przestrzeń zawsze zostaje ukazana przy pomocy wirtualnej kamery. Ernest Adams nazywa ją „kamerą hipotetyczną, która wyświetla rzeczywistość gry w głównym widoku”⁷, zwracając jednocześnie uwagę na to, że niektóre silniki grafiki trójwymiarowej do złudzenia naśladowują zachowanie prawdziwych kamer łącznie z takimi cechami jak długość ogniskowej czy głębokość ostrości⁸. Wirtualna kamera

4 Ernest Adams wymienia także grafikę 2,5D oraz 4D jednak ich zastosowanie jest rzadsze od wspomnianych w tekście technik, zob. E. Adams, *Fundamentals of Game Design*, Berkeley 2009, s. 87-88.

5 Zob. tamże.

6 Dzieje się tak najczęściej w przypadku gier niezależnych, tak zwanych *indie games*. zob. <<http://jawnesny.pl/2014/04/sa-gry-indie/>> (dostęp: 11.06.2015).

7 Zob. E. Adams, dz. cyt., s. 651.

8 Zob. tamże.

może mieć niezmienną, odgórnie ustaloną pozycję⁹, samodzielnie podążać za sterowalną postacią, jak ma to miejsce w większości gier z widokiem trzecioosobowym (*Third Person Perspective*). Może być także pod kontrolą gracza samodzielnie sterującego obrazem wyświetlanym na ekranie i decydującego o tym, co chce zobaczyć w danym momencie podczas rozgrywki. Typ zastosowanej perspektywy ma fundamentalne znaczenie dla zabawy, ustala bowiem sposób, w jaki odbiorca będzie obserwował miejsce akcji oraz przebieg wydarzeń. Określa także widoczność poszczególnych elementów wirtualnego środowiska jednocześnie wpływając na sposób prowadzenia interakcji z nimi, co szerzej omówię w dalszej części niniejszego artykułu.

Najpierw jednak chciałbym zwrócić uwagę na element niekiedy pomijany podczas analiz wirtualnych środowisk, mianowicie oprawie dźwiękowej odgrywającej dość często bardzo istotną rolę w procesie konstruowania przestrzeni w grze wideo, a także prowadzenia w niej rozgrywki. Jak zauważa Karen Collins odgłosy otoczenia sterowalnej postaci stanowią nierozdzielny element doświadczenia immersji w fikcyjną rzeczywistość¹⁰. Niekiedy wymuszają także na użytkowniku gry przemieszczanie swojego bohatera poprzez ewokowanie przestrzeni pozakadrowej dźwiękami, których źródła nie można zlokalizować bez wprawienia w ruch awatara czy wirtualnej kamery. Oprócz ostrzeżenia o potencjalnym zagrożeniu czy podpowiadania właściwej drogi oprawa dźwiękowa może dostarczać graczowi dodatkowych informacji o przestrzeni w jakiej obecnie przebywa sterowalna postać, jeśli przekaz wizualny jest w danym momencie niewystarczający¹¹. Służą temu głównie skonwencjonalizowane odgłosy, jak chociażby szum morskich fal, odbijające się od ścian echo kąpiących w jaskini kropel wody, niepokojące skrzypienie drzwi i okiennic wywołane silnymi podmuchami wiatru. Dźwięk w grze wideo nie tylko pomaga zbudować odpowiedni nastrój, nie stanowi też wyłącznie części niediegetycznych elementów interfejsu użytkownika, ale jego bardzo istotną funkcją jest właśnie dookreślanie świata przedstawionego, uzupełnianie przekazu wizualnego, a tym samym współkonstruowanie ich przestrzeni.

9 Takie rozwiązanie zastosowano w kilku pierwszych grach z serii *Resident Evil*, co pozwoliło uzyskać efekt podobny do filmowej reprezentacji przestrzeni, w której toczyła się rozgrywka.

10 Zob. K. Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, London 2008, s. 3.

11 Dotyczy to zarówno intencjonalnych zabiegów twórców, jak ograniczenie pola widzenia postaci lub jej oślepienie, ale także działań samego gracza uniemożliwiających swobodne obserwowanie wirtualnego otoczenia.

Wirtualna przestrzeń jako problem badawczy

Przechodząc do kolejnego tematu, czyli wieloaspektowości problemu badawczego jakim jest przestrzeń występująca w elektronicznej rozrywce, nie sposób pominąć Michaela Nitsche i jego książki *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds* poświęconej właśnie temu zagadnieniu. Badacz zawarł w niej swoją propozycję analizowania wirtualnych środowisk przy wykorzystaniu interdyscyplinarnych narzędzi, gdyż jak sądzi jedynie w taki sposób można podejmować refleksję nad obecnymi w grach wideo środowiskami¹². Jednocześnie sugeruje ich analizowanie z uwzględnieniem trzech podstawowych własności: struktury, prezentacji oraz funkcjonalności¹³. Pierwsza z nich odnosi się do tego w jaki sposób trójwymiarowa grafika może wpłynąć na wartość tekstową gier oraz relację pomiędzy interakcją i narracją. Druga jest związana ze środkami wyrazu występującymi w wirtualnym otoczeniu (obrazem i dźwiękiem), a także sposobem ich odbioru i interpretacji przez interaktora. Trzecia natomiast skupia się na zasadach i możliwościach interakcji określających, co jest dozwolone w obszarze nawigowalnej przestrzeni, a czego wykonać się nie da.

Nitsche poza refleksją nad czynnikami wyróżniającymi wirtualne środowiska oraz sposobem ich funkcjonowania prezentuje w swojej publikacji bardzo przydatny w badaniach humanistycznych schemat pięciu planów analitycznych przestrzeni występujących podczas rozgrywki. Są nimi kolejno przestrzenie: reguł, zmediatyzowana, fikcyjna, grania i społeczna¹⁴. Z punktu widzenia mojego artykułu, a przede wszystkim próby ogólnego ujęcia własności gier jaką jest przestrzenność, najistotniejsze wydają się dwie z nich – przestrzeń zmediatyzowana i fikcyjna. Są one ze sobą nierozzerwalnie połączone, ponieważ obraz widoczny na ekranie jako mediatyzacja otoczenia w grze wpływa na odbiorcę, który wyobraża je sobie na podstawie tego, co obserwuje podczas rozgrywki. Tym samym projekt zrealizowany w postaci trójwymiarowej mapy staje się podstawą dla przeżycia doświadczenia immersji, czyli zanurzenia się w fikcyjnym świecie i podążania za narracją¹⁵. Wszystkie plany wymienione przez Michaela Nitsche bezpośrednio na siebie wpływają i, jak zaznacza badacz, dla zapewnienia płynnej rozgrywki muszą ze sobą współpracować. Korzystając z przedstawionych powyżej propozycji autora *Video Game Spaces: Image,*

12 Zob. M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, London 2008, s. 2.

13 Zob. tamże, s. 3.

14 Zob. tamże, s. 15.

15 Zob. E. Adams, dz. cyt., s. 26.

Play, and Structure in 3D Game Worlds spróbuję omówić kilka funkcji jakie pełni przestrzeń w grach cyfrowych.

Funkcje pełnione przez przestrzeń w grach wideo

Interaktywne otoczenia z pewnością może przyjąć rolę przeciwnika gracza, rozumianego jako element gry utrudniający rozgrywkę przez różnego rodzaju ograniczenia i zagrożenia. Zróżnicowane ukształtowanie wirtualnego środowiska wpływa nie tylko na urozmaicenie zabawy poprzez udostępnienie większej ilości możliwych interakcji, ale również stanowi dla interaktora większe wyzwanie, czyniąc sam kontakt z grą bardziej emocjonującym¹⁶. Wypełnienie poziomu czy mapy różnymi przeszkodami dynamizuje rozgrywkę, stwarza okazje do zaskoczenia grającego, zmuszenia go do ostrożnego oraz przemyślanego pokonywania następnym etapów, planowania kolejnych działań. Jednocześnie otoczenie gracza może być jego sprzymierzeńcem i ułatwiać pokonywanie przeciwników, przemierzanie kolejnych poziomów, odnajdywanie niezbędnych surowców czy rozwiązywanie zagadek. Przeważnie zawiera również wskazówki pozwalające podążać właściwą drogą, zgodną z zamierzeniami autorów, a tym samym odkrywać przygotowane przez nich afordancje¹⁷.

Niekiedy takie prowadzenie grającego wzdłuż wcześniej opracowanej trasy przyjmuje bardzo zauważalną formę, tak jak w przypadku gry *Mirror's Edge*, której twórcy postanowili podkreślić obiekty umożliwiające efektywne przemieszczanie się po mieście widocznymi z daleka intensywnymi kolorami. Jaskrawa czerwień, żółć i pomarańcz wyraźnie kontrastują z dominującymi w projekcie metropolii błękitem oraz bielą wskazując interaktorowi gdzie powinien się skierować, aby oddać dalekie skoki, bezpiecznie wylądować, prześlizgnąć się po ścianie czy wybić z wysokiego żurawia dźwigu budowlanego. Przykład gry wydanej przez Electronic Arts udowadnia jak projekt wirtualnej przestrzeni może determinować sposób poruszania się po niej. Bodziec w postaci barwy pozwala zaoszczędzić grającemu cenny czas gdyż ten nie musi rozglądać się po swoim otoczeniu w celu poszukiwaniu najkrótszej drogi do wskazanego punktu. W ten sposób ucieczka przed zagrożeniem staje się bardziej dynamiczna, a tym samym bardziej emocjonująca i dostarczająca więcej przyjemności,

16 Zob. S. Rogers, *Level up! The Guide to Great Video Game Design*, Chichester 2010, s. 96.

17 Termin afordancja został wprowadzony do humanistyki przez psychologa J.J. Gibsona i w najprostszym rozumieniu oznacza możliwości wykorzystania elementów otaczającego nas środowiska w instynktowny sposób, na przykład jako kryjówek. zob. <<http://www.liacs.nl/~fverbeek/courses/hci/AffordancesandDesign.pdf> (dostęp: 10.06.2015).

ponieważ interakcja w dużej mierze wymaga od gracza umiejętnego wykorzystania elementów udostępnionego wirtualnego środowiska.

Mirror's Edge stanowi również egzemplifikację rozwiązania polegającego na przeobrażeniu fragmentów otoczenia awatara w elementy interfejsu użytkownika¹⁸. W specjalnym trybie „wizji biegacza” interaktor może zaobserwować nanoszenie intensywnych barw na obiekty o charakterystycznych kształtach umożliwiające wykorzystanie ich podczas pokonywania określonej trasy. Oczywiście tych zmian w reprezentacji świata przedstawionego nie można wytłumaczyć na poziomie diegezy¹⁹, takie oznaczanie pomocnych elementów poziomu bez wątpienia przynależy do reguł kierujących rozgrywką. Te dodatkowe znaczniki nie tylko informują gracza o pobliskich afordancjach, ale także ułatwiają orientację w wirtualnym terenie, stanowią wskazówki w przypadku zagubienia się pośród dachów wysokich budynków otaczających główną bohaterkę.

W ten sposób przestrzeń zostaje podporządkowana mechanice, dlatego często oglądając jedynie wygląd poziomów, jesteśmy w stanie wskazać gatunek ludyczny, do którego przynależy dana produkcja. Przykładowo, gra platformowa będzie posiadać przeszkody w postaci wypełnionych ostrymi kolcami przepaści, ruchomych ramp czy pułapek, natomiast mapa w grach *First Person Shooter* (strzelanina pierwszoosobowa) czy *Third Person Shooter* (strzelanina trzecioosobowa) może utrudnić rozgrywkę braniem osłon przed ostrzałem wroga, wąskimi korytarzami oraz snajperami rozlokowanymi w punktach obserwacyjnych. Już sam projekt otoczenia sterowalnej postaci pozwala zorientować się, na czym będzie polegało zadanie gracza, jakie czynności będzie musiał wykonywać podczas rozrywki oraz czego może się spodziewać po dalszych poziomach. Wygląd odwiedzanych w trakcie interakcji miejsc dostarcza także wielu informacji na temat konwencji w jakiej utrzymany jest dany tytuł. Nawet jeżeli gra nie posiada ściśle narracyjnego charakteru i opiera się przede wszystkim na warstwie ludycznej, jak w przypadku popularnych „bijatyk”, to nierzadko tło wydarzeń rozgrywających się na ekranie dookreśla świat przedstawiony. W produkcji *Mortal Kombat* areny, na których odbywają się pojedynki mistrzów sztuk walki, jednoznacznie wywołują skojarzenia z mroczną fantastyką lub horrorem dzięki charakterystycznej ikonografii przeniesionej do cyfrowego medium²⁰.

18 Zob. E. Fagerholt, M. Lorentzon, *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Göteborg 2009, s. 63.

19 Tamże.

20 Zob. S. Niedenthal, *Patterns of obscurity: Gothic setting and light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2*, udostępniony na: <<http://dspace.mah.se/bitstream/handle/2043/12772/Niedenthal-Patterns%20of%20Obscurity.pdf?sequence=2>>.

Przestrzeń można również odebrać jako swego rodzaju zagadkę, tajemnicę do odkrycia, coś, nad czym trzeba zapanować w trakcie rozgrywki. Według Davida Perry'ego i Rusela DeMarii zadaniem gier wideo jest danie swoim użytkownikom poczucia opanowania wirtualnego środowiska, wrażenie sprawowania władzy nad jego elementami²¹. Eksploracja fikcyjnych światów polega właśnie na umiejętnym poruszaniu się awatarem, przechodzeniu kolejnych poziomów, zdobywaniu poszczególnych obszarów, uczeniu się ich ukształtowania, zapamiętywaniu drogi pomiędzy konkretnymi punktami czy przekształcaniu wyglądu otoczenia dla własnych potrzeb. W ten sposób gracz uczestniczy w wyzwaniach nawigacyjnych²², narzuconych przez twórców bądź obranych samodzielnie podczas interakcji, wymagających od niego przemieszczania się po świecie przedstawionym w celu wypełnienia postawionych przed nim zadań lub dla zwyczajnego zaspokojenia ciekawości i potrzeby odkrywania trójwymiarowej mapy.

W gatunku *survival horror* stosunkowo częstym zabiegiem jest zaprojektowanie wirtualnego środowiska tak, aby przypominało swoim wyglądem oraz poziomem skomplikowania labirynt²³. Zazwyczaj bohater tego typu produkcji zostaje zamknięty w budynku lub podziemiach, stanowiących w rzeczywistości krętanicę korytarzy, przez co wydostanie się z nich jest następnym zadaniem postawionym przed użytkownikiem gry. Taka konstrukcja nawigowalnej przestrzeni sprawia, że pokonywanie w stresie ciasnych, bliźniczo podobnych do siebie pomieszczeń, wywołanym chociażby ucieczką przed potworem, może okazać się niewykonalne i zakończyć zgubieniem drogi lub utknięciem w ślepych zaułku. Doskonały przykład takiej praktyki stanowi seria *Silent Hill*, w której gracz stopniowo odkrywa kolejne fragmenty wirtualnego środowiska, jednocześnie natrafiając na liczne przeszkody, zablokowane przejścia czy zamknięte drzwi, a odczucie zagubienia i bezsilności dodatkowo wzmacnia spowijająca tytułowe miasteczko gęsta mgła.

Przestrzeń gry można również w najprostszym ujęciu potraktować jako obszar zabawy charakteryzujący się pewnymi regułami, których trzeba przestrzegać, aby uczestniczyć w rozgrywce. Symulacyjny potencjał takiego wirtualnego środowiska zachęca do eksperymentowania, sprawdzania dostępnych możliwości, próbowania przekraczania granic

21 Zob. D. Perry, R. DeMaria, *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox*, Boston 2009, s. 25.

22 Zob. J. Dovey, H. W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011, s. 121.

23 Zob. M. Żmuda, *Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horror*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 209.

narzuconych przez oprogramowanie. Zauważają to Jon Dovey i Helen W. Kennedy pisząc:

Zasadnicza rola przestrzeni w projektowaniu gier ma wielkie znaczenie dla gracza, między innymi dostarcza ekscytujących przyjemności płynących z kinestezji (albo ilinxu, według terminologii Cailloisa). Proste przyjemności płynące z badania i opanowywania przestrzeni gry są satysfakcjonujące same w sobie, niczym bawienie się zabawką albo instrumentem muzycznym, i wynikają z instynktownych reakcji, takich jak koncentracja na walce albo ucieczka²⁴.

Z taką sytuacją najczęściej mamy do czynienia w grach typu *sandbox*²⁵ bądź w wieloosobowych grach sieciowych polegających na swobodnej eksploracji udostępnionego przez twórców świata. Rozgrywka nie musi w nich mieć linearnego charakteru, a interaktor ma szansę poświęcić swój czas na odkrywanie nowych możliwości funkcjonowania w wirtualnym środowisku albo „zwiedzanie” lokalizacji z jakich się ono składa.

Wreszcie, nawigowalna przestrzeń może stanowić element istotny dla procesu opowiadania przez grę historii, niebędący jedynie dekoracją wpisującą się w dany gatunek tematyczny, na przykład wspomniany już wcześniej horror, czy też pełniący wyłącznie funkcję obszaru aktywności awatara. Otoczenie bohatera jest bowiem w stanie samodzielnie dostarczać informacji na temat świata diegetycznego, bez konieczności posługiwania się, sprawdzonymi, lecz zaczerpniętymi z innych mediów, przerywnikami narracyjnymi. Konstruowanie fabuł przy użyciu projektów poziomów jest cechą typową dla gier wideo, wyróżniającą ją na tle literatury czy filmu. Choć w wielu grach można zaobserwować pewne podobieństwa sposobu prezentowania treści i zapożyczenia estetyczne z kina, gdyż jak zauważa Andrzej Pitrus „znarratywizowana przestrzeń parafilmowa” oferuje głębsze i znacznie bardziej rozbudowane doświadczenie²⁶. Wymaga bowiem od swojego odbiorcy aktywnego uczestnictwa, a nie jedynie obserwowania zmian zachodzących na ekranie monitora, co w następujący sposób podkreśla również Lev Manovich:

Gracz nie jest już biernym uczestnikiem narracji, wprost przeciwnie, musi wykonywać jakieś czynności, żeby napędzać akcję (...). Jeżeli gracz nie

24 Tamże, s. 123.

25 Gry typu *sandbox* charakteryzują się otwartą przestrzenią, w której gracz może w swobodny sposób prowadzić interakcję z obecnymi w niej elementami. zob. S. Rogers, dz. cyt., s. 388.

26 A. Pitrus, *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 19.

nie robi, narracja się zatrzymuje. Z tej perspektywy poruszanie się w świecie przedstawionym gry jest jednym z głównych działań narracyjnych²⁷.

Oznacza to, że przemieszczanie się w wirtualnej przestrzeni posiada znaczenie nie tylko dla samej rozgrywki, ale także dla poznawania w jej trakcie historii przygotowanej przez twórców, dodatkowo w bardzo atrakcyjnej formie – eksploracji interaktywnego środowiska.

Sposoby recepcji oraz formy interakcji

Zaprezentowana przeze mnie powyżej różnorodność zagadnień badawczych oraz funkcji pełnionych przez wirtualne środowiska w grach wideo skłania do refleksji nad możliwymi sposobami recepcji oraz formami interakcji pomiędzy graczem a nawigowalną przestrzenią. Wielość rozwiązań stosowanych przez twórców, niejednorodność cyfrowych światów oraz dynamiczny rozwój branży elektronicznej rozrywki znacznie utrudniają zastosowanie jednej, ogólnej i zarazem spójnej typologii postaw bądź sposobów wykorzystania otoczenia sterowalnej postaci. Dlatego też moim zdaniem zasadnym podejściem wydaje się wykorzystanie już obecnych w obszarze badania gier wideo rozróżnień typów graczy czy sposobów prowadzenia rozgrywki, ponieważ z dużym powodzeniem można je zastosować przy opisie relacji łączącej interaktora z obszarem symulacji. Tym bardziej, że część z nich już nierozzerwalnie połączona jest z czynnością przemierzania wirtualnych środowisk, jak chociażby kategorie zdobywcy i odkrywcy zaproponowane przez Richarda Bartle'a²⁸.

W omawianym przeze mnie kontekście może funkcjonować podział na gracza implikowanego i transgresyjnego²⁹, których podejście do udostępnionej w grze może się diametralnie różnić. Podczas gdy pierwszy z nich będzie starał się podążać za wskazówkami pozostawionymi przez twórców i stopniowo poznawać otoczenie sterowalnej postaci, drugi za wszelką cenę spróbuje wyłamać się regułom poszukując błędów, nieścisłości, punktów łączenia poszczególnych elementów danego poziomu albo przekroczyć ustalone przez programistów granice świata przedstawionego. Podobnie wygląda sytuacja podziału na granie zaangażowane

27 L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Warszawa 2006, s. 369.

28 Zob. R. Bartle, *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, tłum. P. Zająkła, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 363-408.

29 Zob. E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, Kraków-Bydgoszcz 2014 oraz <https://www.google.pl/search?q=gracz+implikowany&ie=utf-8&oe=utf-8&gws_rd=cr&ei=YqmSVYfnB6bCywPv_oSQCQ> (dostęp: 20.06.2015).

i niezaangażowane w grach z dużą i otwartą przestrzenią. Tak zwany *hard-core gamer* będzie starał się dobrze ją poznać, zapamiętać punkty orientacyjne, odkryć jak najwięcej sekretów, wykorzystać afordancje w ramach mechaniki rozgrywki, natomiast *casual gamer* za atrakcyjną uzna już samą możliwość eksplorowania, przykładowo symulacji metropolii, bez wkładania wysiłku w poznawanie wątku fabularnego czy wykonywania poszczególnych zadań.

Warto także pamiętać o stale zmieniających się tendencjach w branży i oczekiwaniach konsumentów, które jednoznacznie wpływają na kierunek rozwoju nawigowalnych przestrzeni. Co jakiś czas producenci wypuszczają na rynek nowe urządzenia rozszerzające doświadczenie obcowania ze zmediatyzowanym obszarem rozgrywki. Interfejsy haptyczne i mimetyczne³⁰, a także liczne gadżety służące do zabawy w rzeczywistości wirtualnej bądź rozszerzonej nie tylko uatrakcyjniają sam kontakt z grą, ale przede wszystkim zmieniają sposób w jaki postrzegamy otoczenie naszych awatarów. Trudno przewidzieć, co przyniesie przyszłość, jednak z pewnością możemy się spodziewać, że cyfrowe środowiska będą coraz rozleglejsze, bardziej szczegółowe, a wrażenia płynące z tego typu interakcji za pośrednictwem intuicyjnych interfejsów ulegną zintensyfikowaniu.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, Kraków-Bydgoszcz 2014.
- Adams E., *Fundamentals of Game Design*, Berkeley 2009.
- Bartle R., *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, tłum. P. Zająkała, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Collins K., *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, London 2008.
- Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
- Fagerholt E., Lorentzon M., *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Göteborg 2009.
- Garda M.B., *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens”, 1/2013.
- Jenkins H., *Game design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004.

30 Zob. J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, London 2010.

- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006.
- Murray J., *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z Pikseli: Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Nitsche M., *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, London 2008.
- Perry D., DeMaria R., *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox*, Boston 2009.
- Pitrus A., *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012.
- Rogers S., *Level up! The Guide to Great Video Game Design*, Chichester 2010.
- Żmuda M., *Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horror*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012.

Dominika Staszenko

Uniwersytet Łódzki

Gry cyfrowe w przestrzeni rozszerzonej

STRESZCZENIE

W niniejszym artykule zajmuję się problematyką gier cyfrowych wykorzystujących technikę rzeczywistości rozszerzonej, a co za tym idzie zmieniającej się, zmediatyzowanej przestrzeni, w której elementy wirtualne łączą się z realnymi, powodując, że granica pomiędzy tymi dwoma światami ulega coraz większemu zatarciu. Zastanawiam się także nad specyfiką przestrzeni, w której dzięki urządzeniom mobilnym użytkownicy są nieustannie podłączeni do sieci. Przykładami służącymi mi do zilustrowania omawianych zagadnień są gry: *Wonderbook: Detektyw Diggs* oraz *Eye of Judgement*.

SŁOWA KLUCZOWE: gry cyfrowe, rozszerzona rzeczywistość, zmediatyzowana przestrzeń

SUMMARY

Digital games in hybrid space

In this paper I examine the phenomenon of digital Augmented Reality games and its influence on our mediated, still changing space. I also argue that nowadays virtual and real elements are related, therefore the line between virtuality and reality becomes blurred. I explore as well the phenomenon of mobile technologies whereby people are still connected to the Internet. As an example of this occurrences I chose two PS3 games: *Wonderbook: Diggs Nightcrawler* and *Eye of Judgement*.

KEYWORDS: digital games, Augmented Reality, media space

Przestrzeń otaczająca człowieka uległa znaczącej przemianie wraz z pojawieniem się nowych mediów oraz postępem w technikach komunikacyjnych. Różne urządzenia niepostrzeżenie zawładnęły naszym otoczeniem, stając się częścią każdej dziedziny życia. Coraz trudniej więc odnaleźć przestrzeń nietkniętą przez technikę, pozbawioną zmediatyzowanego przekazu. W związku z tym granica pomiędzy elementami wirtualnymi a realnymi staje się coraz mniej wyraźna. Do takiego stanu przyczyniają się jednak nie tylko urządzenia służące do komunikacji, ale także teksty kultury należące do medium gier cyfrowych, wśród których można znaleźć produkcje wykorzystujące funkcję rzeczywistości rozszerzonej (*Augmented Reality*), zapewniające niecodzienne, oryginalne doświadczenie grania.

Rozwój technologii mobilnych oraz możliwe dzięki temu nieustannie połączenie użytkowników z Internetem, sprawiły, że wirtualne środowiska przestały funkcjonować wyłącznie w cyberprzestrzeni. Niegdyś dostęp do gier sieciowych, czatów lub for można było uzyskać jedynie za pośrednictwem komputera stacjonarnego, natomiast dzisiaj wszystkie te wirtualne teksty oraz formy komunikacji międzyludzkiej znajdują się na wyciągnięcie ręki sięgającej po telefon komórkowy, tablet lub laptop. O znaczeniu i popularności wspomnianego zjawiska oraz jego konsekwencjach świadczy również fakt, że ukuto osobny termin na oznaczenie specyficznego rodzaju przestrzeni otaczającej współczesnego człowieka. Adriana de Souza e Silva pisze o przestrzeni hybrydowej pojawiającej się w momencie migracji wirtualnych środowisk do rzeczywistości przy użyciu technik mobilnych jako interfejsu¹. Kluczowe znaczenie w tym przypadku ma właśnie ciągłe podłączenie do sieci skutkujące tym, że granica pomiędzy przestrzenią cyfrową, a rzeczywistością ulega coraz większemu zatarciu, więc znacznie trudniej wyodrębnić dwa, jasno oddzielone od siebie środowiska, w których współczesny człowiek funkcjonuje. Pojęcie przestrzeni hybrydowej w naturalny sposób łączy się także z terminem przestrzeni rozszerzonej, pojawiającej się w momencie, gdy treści cyfrowe łączą się i współlistnieją z otaczającą nas rzeczywistością.

Według autorów artykułu *Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education* terminem rzeczywistość rozszerzona określa się formę doświadczenia, w której otaczający nas świat rzeczywisty zostaje wzmocniony (wzmocnienie rozumiane także jako zmiana) poprzez komputerowo generowane treści przypisane do określonej aktywności lub

1 A. de Souza e Silva, *From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*, „Space and Culture”, nr 9, 2006, s. 261-263.

konkretnego miejsca². Z tego założenia wynika, że rzeczywistość rozszerzona pozwala nie tylko na zespolenie elementów wirtualnych z realnymi, ale umożliwia także zachodzenie interakcji między nimi. Lee Corbin wskazuje na podobieństwo pomiędzy rozszerzoną rzeczywistością, a myślą Marka Weisera, który jeszcze przed powstaniem Internetu uważał, że wkrótce technika będzie towarzyszyć ludziom na każdym kroku³. Weiser sądził bowiem, że różnego rodzaju urządzenia będą asystować człowiekowi niemal w jakimkolwiek momencie jego życia, poprzez wbudowanie odpowiednich sprzętów w przedmioty codziennego użytku i części ubioru. Według niego kluczowa miała być także swoista świadomość otoczenia wykazywana przez te urządzenia oraz możliwość wzajemnego reagowania na siebie⁴. W medium gier cyfrowych wykorzystanie rzeczywistości rozszerzonej jest znacznie mniej popularne niż tworzenie wyłącznie wirtualnych środowisk, do których użytkownik zyskuje dostęp dzięki elementom interfejsu, przez co ma również możliwość kontrolowania awatara, a także wpływania na wydarzenia w grze⁵. Jeszcze kilka lat temu duże nadzieje wiązano z interaktywnymi produkcjami korzystającymi z tej techniki, jednak obecnie gry, w których pojawia się mniej lub więcej elementów rzeczywistości rozszerzonej, należą do grona tytułów zapomnianych i nieco odrzuconych zarówno przez graczy, jak i twórców, o czym świadczy brak nowych pozycji na rynku oraz umiarkowana popularność, jaką cieszyły się opisywane w tym artykule *Wonderbook: Detektyw Diggs* (Sony Computer Entertainment, 2013) oraz *Eyeof Judgement* (Sony Computer Entertainment, 2007). Wyjątkiem jednak nadal pozostają gry i aplikacje na urządzenia mobilne, których twórcy wciąż starają się wykorzystać potencjał rzeczywistości rozszerzonej.

Pomimo tego, że wspomniane produkcje nie osiągnęły spektakularnego sukcesu, warto o nich pamiętać, ponieważ stanowią przykład przeobrażenia krajobrazu medialnego oraz nowego sposobu myślenia zarówno o rodzajach interakcji pomiędzy światem wirtualnym i realnym, jak i zmieniającej się przestrzeni wokół użytkowników nowych mediów. Lisa Spencer i Ratan Guha uważają, że produkcje posiadające funkcję rozszerzonej rzeczywistości nie tylko pozwalają odbiorcom inaczej prowadzić

2 S. Chi-Yin Yuen, G. Yaoyuneyong, E. Johnson, *Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education*, „Journal of Educational Technology Development and Exchange”, nr 4 (1/2011) s. 119.

3 A. Lee Corbin, *Distorted Reality: Augmented Reality-induced Immersion and its Effect on Situational Awareness*, London 2011, s. 12.

4 M. Lipiec, *Ubiquitous computing*, <<http://uxdesign.pl/ubiquitous-computing/>> (dostęp: 24.06.2015).

5 L. Spencer, R. Guha, *Augmented Reality in Video Games*, <http://www.cs.ucf.edu/~lspencer/lspencer_cgaims_05_final.pdf, s. 1> (dostęp: 25.06.2015).

rozgrywkę niż ma to miejsce w przypadku tradycyjnych gier cyfrowych, ale także pobudzają ciekawość, prowokując tym samym do swoistego testowania możliwości medium⁶. Badacze zwracają uwagę przede wszystkim na zmianę zachodzącą na linii gracz – gra, ponieważ głównym atrakтором w opisywanych dziełach nie są już dynamicznie rozwijająca się akcja oraz niezwykle wysokiej jakości grafika, generująca spektakularne obrazy, ale możliwość korzystania z kamery, a co za tym idzie obserwacja własnych poczynań oraz świadomość posiadanej sprawczości, dzięki której wykonanie określonego gestu skutkuje natychmiastową reakcją w środowisku gry⁷. Według przywoływanych powyżej autorów często nawet użytkownicy cechujący się powściągliwością czy nieśmiałością, nie mają oporów przed korzystaniem z tego typu tekstów, chociażby w celu przekonania się jak przeobraża się przestrzeń wokół nich, co wydarzy się za chwilę oraz gdzie leżą granice medium⁸. W tym momencie warto jednak przypomnieć, że pomimo pewnej spektakularności tychże tytułów oraz oferowanej przemianie doświadczenia rozgrywki, wydarzenia przez nie prezentowane nadal są silnie zmediatyzowanym przekazem, bowiem bez obecności odpowiedniego dyspozytywu materialnego w postaci kamery, specjalnych kart oraz ekranu telewizora lub przenośnej konsoli, rozszerzenie rzeczywistości nie byłoby możliwe.

Zaprojektowanie angażującej gry, która przeobraża przestrzeń, łącząc elementy wirtualne z realnymi jest dość dużym wyzwaniem dla twórców, chcących zaproponować użytkownikom wiarygodne doświadczenie. Należy bowiem wziąć pod uwagę między innymi kwestię synchronizacji działań użytkownika z natychmiastowym efektem w grze oraz wygenerowania wirtualnych obiektów i połączenia ich z rzeczywistymi⁹. Świat gry musi reagować szybko i płynnie na gesty lub komendy interaktora, co jest szczególnie trudne, ponieważ rozgrzywka toczy się w czasie rzeczywistym. Niemniej każde spóźnienie czy dłuższe załadowanie się kolejnej sceny tworzy antyimmersyjne wrażenie, a tym samym przypomina o ewentualnych ograniczeniach sprzętowych czy technicznych. Wobec tego twórcy muszą sprostać wymaganiom i zaprojektować rozgrywkę dopracowaną tak jak w przypadku tradycyjnych gier, w których do sterowania bohaterem używa się kontrolerów, takich jak mysz i klawiatura lub pad. Ważna jest również dokładność, z jaką kamera rejestruje obraz oraz obszar znajdujący się w zasięgu jej „poła widzenia”, gdyż każde wyjście poza zasięg kamery zazwyczaj skutkuje przerwaniem rozgrywki. Duże

6 Tamże, s. 1.

7 L. Spencer, R. Guha, dz. cyt., s. 1.

8 Tamże, s. 1.

9 Tamże, s.1-2.

wyzwanie stanowi także zaprojektowanie gry w taki sposób, by bez trudu identyfikowała poszczególne obiekty na podstawie ich koloru, dlatego też przy korzystaniu z tego typu produkcji często wymagane jest maksymalne doświetlenie pomieszczenia.

Zagadnieniem, któremu również warto poświęcić uwagę jest kwestia dyspozytywu, ulegającego znaczącej zmianie w porównaniu do tradycyjnych gier przeznaczonych na komputer lub konsolę. Do sterowania awatarem lub jakiegokolwiek innej formy komunikacji pomiędzy użytkownikiem a grą cyfrową najczęściej dochodzi dzięki wykorzystaniu interfejsu w postaci wspomnianych już wcześniej klawiatury, pada, myszy czy innych tradycyjnych urządzeń peryferyjnych. Inaczej jednak jest w przypadku produkcji opartych na technice rozszerzonej rzeczywistości, ponieważ w tego rodzaju tytułach główną atrakcją jest właśnie zmiana doświadczenia rozgrywki, czyli odejście od powszechnego modelu sterowania na rzecz nowych urządzeń pełniących rolę kontrolerów, bez których komunikacja z grą byłaby niemożliwa. Ciekawym przykładem ilustrującym to przeobrażenie jest gra *Wonderbook: Detektyw Diggs*, do której uruchomienia wymagany jest tytułowy gadżet, czyli kontroler przypominający tradycyjną książkę. Zarówno nazwa tego urządzenia jak i jego wygląd oraz rozgrywka dzięki niemu prowadzona, w oczywisty sposób nawiązują do literatury.

Rozgrywka rozpoczyna się dopiero w momencie otwarcia specyficznej książki, a każda nowa scena zostaje wczytana wyłącznie po przewróceniu przez odbiorcę kolejnej strony. Tak zaprojektowany kontroler przywodzi na myśl skojarzenia z chęcią nobilitacji interaktywnego medium poprzez odwołania do znacznie starszej formy przekazu lub też pragnieniem odświeżenia tekstu za pomocą właściwości zazwyczaj z nim niekojarzonych. Abstrahując jednak od tych obserwacji, warto dodać, że tak zmieniony dyspozytyw znacząco wpływa na rozgrywkę, ponieważ każda interakcja zachodząca pomiędzy graczem a tekstem odbywa się niemal wyłącznie przy wykorzystaniu *Wonderbooka*. Użytkownik musi szybko reagować na to, co dzieje się w wirtualnym świecie i w odpowiednim momencie otwierać lub zamykać książkę, przewracać strony, ale także potrząsać oraz obracać urządzeniem, żeby osiągnąć spodziewany efekt i doprowadzić do rozwoju fabuły. Taki sposób kontrolowania gry i wchodzenia w interakcję z jej elementami wydaje się banalny i choć rzeczywiście jest niezwykle prosty, to dość znacząco wpływa na doświadczenie grania. Odbiorca nie ma już do czynienia z przyciskami na padzie, które w jasny sposób stawiają granicę pomiędzy nim a wirtualnym światem, dlatego też może poddać się iluzji większej kontroli nad bohaterem gry oraz całym fikcyjnym środowiskiem, ponieważ protagonista reaguje na naturalne, proste gesty, co sprawia, że wspomniana granica ulega pewnemu zatarciu. Efekt ten

wspomagamy jest również przez samą grę, która niejako „dba” o to, żeby odbiorca czuł się częścią interaktywnej opowieści poprzez bezpośrednie zwroty do niego i tworzenie wrażenia, że gracz nie tylko steruje awatarem, ale jest także integralną częścią rozgrywających się wydarzeń. Główny bohater omawianego tytułu wielokrotnie zadaje odbiorcy pytania dotyczące jego aktywności oraz udziału w opowiadanej historii, wydaje polecenia, umożliwiające przejście do następnego etapu, a także wygłasza pochwały, z których wynika, że bez udziału interaktora cała przygoda nie mogłaby mieć miejsca.

Ciekawym zabiegiem jest także włączenie odbiorcy do wydarzeń prezentowanych na ekranie poprzez kamerę, dzięki której w niektórych fragmentach gracz widzi nie tylko wirtualne miejsca, ale także siebie usytuowanego przed telewizorem oraz część pomieszczenia, w którym się znajduje. Tak prezentowana przestrzeń tworzy iluzję połączenia tego, co rzeczywiste z tym, co wykreowane przez twórców *Detektywa Diggsa*. Oczywiście wrażenie to utrzymuje się jedynie w chwilach patrzenia na ekran, niemniej jest to efekt możliwy wyłącznie dzięki wykorzystaniu rozszerzonej rzeczywistości. W tym kontekście warto także podkreślić kolektywny charakter omawianej produkcji, ponieważ tak przygotowania przestrzeń zachęca do tego, by w rozgrywce uczestniczyła większa liczba osób. Takie sugestie pojawiały się także w materiałach promocyjnych, przekonujących, że z *Wonderbooką* korzystać może więcej niż jedna osoba, co wpisuje się w dość silny trend promowania gier jako medium oferującego treści familijne. Adriana de Souza e Silva uważa, że istnieje tak zwany interfejs społecznościowy (*social interface*), który za pomocą cyfrowych urządzeń pośredniczy pomiędzy co najmniej dwoma użytkownikami¹⁰. Wprawdzie badaczka swoją obserwację odnosi głównie do sprzętów związanych z technikami mobilnymi, niemniej sędzę, że również w przypadku wspomnianego *Wonderbooką* można mówić o interfejsie społecznościowym, pełniącym nie tyle funkcję komunikacyjną pomiędzy graczami, ale pomiędzy użytkownikami a grą, pozwalając kilku osobom włączyć się w interakcję z wirtualnym światem.

Detektyw Diggs stanowi także interesujący przykład zaadaptowania konwencji *noir* na potrzeby młodszego odbiorcy. Historia skupia się na zagadce kryminalnej, którą wspólnie z graczem musi rozwiązać tytułowy śledczy, a cała opowieść została utrzymana w stylu czarnych kryminałów z lat 40. XX wieku. Nie dziwi więc obecność detektywa w charakterystycznym płaszczu i kapeluszu, niezbyt kompetentnych policjantów wchodzących w konflikt z protagonistą, a także postaci *femme fatale* oraz typowej dla tekstów *noir* estetyki. Wszystkie te elementy zostały jednak

10 A. de Souza e Silva, dz. cyt., s. 261-262.

zmienione tak, by zamiast poważnej i nieco brutalnej tematyki, przedstawić zabawną, humorystyczną historię, w której w bohaterów wcielają się zwierzęta lub postaci znane z popularnych bajek i baśni. Skutkiem takiego zabiegu jest wywołanie zainteresowania również u dorosłych odbiorców, znających konwencję czarnego kina i mogących reagować na ukryte nawiązania czy parodystyczne przedstawienia archetypicznych postaci. Dzięki temu przestrzeń grania zmienia się nie tylko na poziomie eksperymentów technicznych, tworzących wrażenie, że użytkownik i interaktywny tekst wchodzi ze sobą w głębsze relacje, zacierając granicę pomiędzy światami, ale przeobrażenie dotyczy także uczestników rozgrywki, którzy zostają zaproszeni do wspólnego doświadczania pomimo różnicy wieku oraz wynikających z tego faktu odmiennych kompetencji odbiorczych.

W kontekście gier z rozszerzoną rzeczywistością zastanawiający wydaje się aspekt immersyjności tychże produkcji. Alexandra Lee Corbin za C. Jennett immersję definiuje jako stopień, w jakim technologia manipuluje zmysłami gracza, ale także jako zaangażowanie emocjonalne oraz mentalne w świat gry i prezentowane w nim wydarzenia¹¹. Ponadto, opierając się na badaniach przeprowadzonych przez E. Brown i P. Cairns, badaczka uważa, że można wyodrębnić kilka poziomów immersji, z których najniższym jest tak zwany *engagement*, czyli zaangażowanie nieuwzględniające wkładu emocjonalnego, ale jedynie inwestycję czasu, wysiłku i uwagi. Przeszkodami w osiągnięciu tego poziomu może być trudność w opanowaniu kontrolerów lub zbyt rozbudowany interfejs. Kolejnym wskazanym przez Corbin stopniem jest *engrossment*, czyli immersja rozumiana jako emocjonalne zaangażowanie, objawiające się zainteresowaniem światem gry, zadaniami do wykonania i opowiadaną historią, natomiast ostatni poziom to według badaczki *total immersion* – rzadki stan, w którym gra całkowicie włada myślami i emocjami użytkownika¹².

O ile definicja tego zjawiska wciąż jest dyskusyjna i badacze nie są zgodni, co do jednego, obowiązującego podejścia do immersji w grach cyfrowych, o tyle typologia przedstawiona przez Aleksandrę Lee Corbin jest użyteczna w analizie wybranych przez mnie gier z rozszerzoną rzeczywistością. Otóż zaangażowanie odbiorcy (przez badaczkę nazywane pierwszym poziomem immersji), pojawiające się jeszcze przed uruchomieniem właściwej rozgrywki, wydaje mi się kluczowe w omawianych produkcjach, ponieważ jest niezbędne do tego, by w dalszej kolejności zaistniał proces mentalnego wniknięcia do fikcyjnego świata. Jednakże przez to, że gry takie jak *Wonderbook: Detektyw Diggs* czy *Eye of Judgment* wymagają specjalnych przygotowań otoczenia oraz spełnienia

11 A. Lee Corbin, dz. cyt., s. 13.

12 Tamże, s. 14-15.

kilku warunków już w trakcie grania, próg wejścia w tekst jest wyższy niż w przypadku tradycyjnych gier cyfrowych. Takie ograniczenia sprawiają bowiem, iż użytkownik musi wykazać się nie tylko cierpliwością w metodycznym przygotowywaniu wymaganych urządzeń, ale jest zobowiązany także do dyscyplinowania się i pamiętania na przykład o pozostawianiu w dość ograniczonym polu widzenia kamery oraz zapewnieniu mocnego źródła światła.

Wymienione utrudnienia mogą przełożyć się na brak sukcesu danej produkcji. Wspomniany *Eye of Judgement* okazał się tytułem ciekawym, jednak zbyt skomplikowanym, by mógł spodobać się większej liczbie odbiorców. W założeniu gra miała być połączeniem osiągnięć animacji komputerowej, techniki rozszerzonej rzeczywistości oraz mechaniki znanej z tradycyjnych gier karcianych, jednakże zespół skomplikowanych czynności, które należało wykonać przed rozpoczęciem rozgrywki zniechęcił wielu potencjalnych użytkowników. Jeden z recenzentów przyznał, że problemów z tą produkcją było naprawdę wiele, począwszy od odpowiedniej wielkości stolika, na którym można byłoby rozstawić wszystkie niezbędne elementy, poprzez właściwie ustawienie kamery na statywie i skomplikowane reguły, aż do znalezienia gotowych do prowadzenia rozgrywki użytkowników zalogowanych na serwerach Sony¹³. Pomimo niezaprzeczalnej porażki, jaką omawiany tytuł odniósł, należy jednak odnotować, że twórcy wykazali się ciekawym i innowacyjnym pomysłem, mającym zbliżyć gry cyfrowe do klasycznych gier karcianych. *Eye of Judgement* bazuje bowiem na koncepcie remediacji, czyli przeniesieniu estetyki, a czasem również mechaniki ze starszego medium do nowszego¹⁴. W tym przypadku postanowiono zremediować gry karciane przy wykorzystaniu mediów cyfrowych. Sprawiono, że tradycyjne karty niejako ożywają na ekranie, dzięki czemu użytkownicy nie muszą wyobrażać sobie wszystkich wydarzeń mających miejsce, ponieważ mogą obserwować je na ekranie telewizora. W otaczającej ich, zmediatyzowanej rzeczywistości pojawiają się więc awatary toczące pojedynki z bestiami, znaczniki punktów i obrażeń oraz efektowna i estetycznie przygotowana plansza.

Pomimo spektakularności jaką oferują obie omawiane gry, żadna nie została przyjęta przez graczy tak jak oczekiwali tego twórcy. O niskiej popularności zarówno *Eye of Judgement*, jaki i tytułów na *Wonderbook* świadczą niskie wyniki sprzedaży oraz szybko znikające wsparcie tych produkcji ze strony koncernu Sony. Próba wprowadzenia produkcji

13 N. Hardisty, *Games That Nobody Plays Anymore: Eye of Judgement*, <<http://www.platformation.com/2009/09/19/games-that-nobody-plays-anymore-eye-of-judgment/>> (dostęp: 26.06.2015).

14 J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge 2000, s. 44-49.

wykorzystujących technikę rozszerzonej rzeczywistości do większego grona odbiorców nie powiodła się, pomimo tego że akcje promocyjne zakrojono na szeroką skalę. Książkowy kontroler do konsoli miał umożliwić graczom rodzinne spędzanie czasu na rozgrywkach w tytuły jednocześnie proste, lecz angażujące. Z *Wonderbookiem* wiązano także nadzieje na rozwój rzeczywistości rozszerzonej skutkujący powstaniem w przyszłości bardziej skomplikowanych i rozbudowanych gier, które w znacznie większym stopniu wytwarzałyby iluzję zatarcia się granic pomiędzy cyberprzestrzenią, a realnym otoczeniem, niż dostępne obecnie dzieła. Wszystko wskazuje jednak na to, że twórcy przestali interesować się tym pomysłem, ponieważ na urządzenie *Wonderbook* łącznie z opisywanym powyżej *Detektywem Diggsem* ukazały się zaledwie cztery gry, natomiast *Eye of Judgement* zdaje się niemal zupełnie zapomniane, do czego ewidentnie przyczyniła się sama firma Sony, zamykając serwery zaledwie trzy lata po premierze dzieła¹⁵.

Mariaż wirtualności i realności od wielu lat pobudza wyobraźnię zarówno projektantów gier jak i odbiorców, pragnących przeżyć doświadczenie rozgrywki różniące się od tego zapewnianego przez oferowane obecnie na rynku tytuły. Gry z techniką rzeczywistości rozszerzonej swego czasu wydawały się kolejnym krokiem w rozwoju najmłodszego medium, zbliżającym jego odbiorców do pożądanego od lat pełnego zanurzenia w rzeczywistości wirtualnej. Tytuły te pozwalały także uwierzyć, że nawet jeśli całkowite wniknięcie w fikcyjny świat nie będzie nigdy możliwe, to gracze zyskają poczucie zatarcia granic pomiędzy cyberprzestrzenią a rzeczywistością. Omawiane powyżej produkcje realizują te założenia w dość podstawowym stopniu, ale pomimo tego wyróżniają się na tle większości gier, oferując inny poziom interakcji. Uczestnik ma bowiem szansę wpływania na rozgrywkę w bardziej bezpośredni sposób, obserwowania jak zmienia się przestrzeń wokół niego, do której nagle przedostają się obiekty ze świata gry, a także poznawania nowej mechaniki czy estetyki, nierzadko inspirowanej tekstami pochodzącymi ze starszych mediów. Niestety wydaje się, że obecnie gry z rozszerzoną rzeczywistością przeznaczone na urządzenia stacjonarne niejako odchodzą w niepamięć. Kontroler taki jak *Wonderbook* stopniowo staje się jedynie gadżetem, swoistą ciekawostką, która jednak nie znalazła szerszego zastosowania w branży nowych mediów, natomiast o opisywanym wcześniej tytule *Eye of Judgement* już dziś niewiele osób pamięta.

15 G. Mastrapa, *SonyShuts Down Online Eye Of Judgement PS3Game*, <<http://www.wired.com/2010/07/eye-of-judgement-servers/>> (dostęp: 27.06.2015).

BIBLIOGRAFIA

Bolter J.D., Grusin R., *Remediation. Understanding NewMedia*, Cambridge 2000

Chi-Yin Yuen S., Yaoyuneyong G., Johnson E., *Augmented Reality: An Overview and FiveDirections for AR in Education*, „Journal of Educational Technology Development and Exchange”, nr 4 (1/2011).

Hardisty N., *Games That Nobody Plays Anymore: Eye of Judgement*, Online: <<http://www.platformnation.com/2009/09/19/games-that-nobody-plays-anymore-eye-of-judgment/>>.

Lee Corbin A., *Distorted Reality: Augmented Reality-induced Immersion and its Effect onSituational Awareness*, London 2011.

Lipiec M., *Ubiquitous computing*, Online: <<http://uxdesign.pl/ubiquitous-computing/>>.

Mastrapa G., *Sony Shuts Down Online Eye Of Judgement PS3Game*, Online: <<http://www.wired.com/2010/07/eye-of-judgement-servers/>>.

Souza e Silva A., *From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*, „Space and Culture”, nr 9, 2006.

Spencer L., Guha R., *Augmented Reality in Video Games*, Online: <http://www.cs.ucf.edu/~lspencer/lspencer_cgaims_05_final.pdf>.

Damian Gałuszka
(Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie)

Gold farming – wstępna rozprawa na podstawie studium przypadku polskiego gold farmera

STRESZCZENIE

W niniejszym tekście omówione zostało zjawisko gold farmingu. Gold farming to praktyka polegająca na zarabianiu realnych pieniędzy w przestrzeni wirtualnej. Podejmują ją najczęściej gracze gier MMORPG, czyli komputerowych gier fabularnych rozgrywanych w trybie wieloosobowym. Gromadząc wirtualną walutę lub cyfrowe przedmioty, nabywają oni dobra, których wartość może być mierzona w prawdziwych pieniądzach. Poprzez komercjalizację własnej zabawy, gold farmerzy łączą praktyki ludyczne z pracą. Rozważania pogłębia studium przypadku polskiego gold farmera.

SŁOWA KLUCZOWE: gold farming, wirtualne światy, gry sieciowe, MMORPG, World of Warcraft, gospodarka cyfrowa

SUMMARY

Gold farming – preliminary dissertation on the basis of Polish gold farmer case study

In this text there will be discussed the phenomenon of gold farming. It is the practice of earning real money in virtual space, most frequently

taken by MMORPG players, that is computer role-playing games played in multiplayer mode. By collecting a virtual currency or digital items, they acquire goods, which value can be measured in real money. Through the commercialization of their own play, gold farmers combine ludic practices with work. Considerations are deepened by the case study of Polish gold farmer.

KEYWORDS: gold farming, virtual worlds, online games, MMORPG, World of Warcraft, digital economy

Technologia może być katalizatorem zmiany społecznej. Jej odpowiednie wykorzystanie, połączone z innymi czynnikami, otwiera szereg nowych możliwości i stanowi podstawę dla zaistnienia niespotykanych wcześniej fenomenów¹. Niezwykle ciekawym zjawiskiem, mocno łączącym świat ludzkich praktyk, technologii i dwóch – jak może się wydawać – przeciwstawnych rzeczywistości (fizycznej i wirtualnej), jest zjawisko gold-farmingu, które przedstawię w niniejszym artykule. Moją analizę rozszerzy studium przypadku gold farmera, które przygotowałem na podstawie wywiadu pogłębionego, jaki zrealizowałem z osobą, która przez wiele lat trudniła się farmingiem w grze MMORPG *World of Warcraft* (Blizzard, 2004).

Czym jest gold farming?

Swoje rozważania chciałbym rozpocząć od wyjaśnienia podstawowego pojęcia, jakim dla tego tekstu jest termin *gold farming*. W tym celu odwołam się do dwóch definicji znanych badaczy gier komputerowych, Radosława Bomby i Mirosława Filiciaka. Bomba definiuje *gold farming* jako zjawisko

zarabiania realnych pieniędzy przez graczy MMORPG poprzez handel wirtualnymi przedmiotami i/lub świadczenie przez nich komercyjnych usług w świecie gier za realne pieniądze².

1 Por. P. Levinson, *Miękkie ostrze, czyli Historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, Warszawa 2006, s. 24.

2 R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 301.

Z kolei Filiciak przedstawia definicję, która mówi nam nieco więcej o samym procesie handlu wirtualnymi przedmiotami. Badacz uważa, że farmienie jest określeniem dla:

procederu polegającego na wielokrotnym powtarzaniu przez gracza takich samych czynności w celu uzyskania korzyści. Z reguły polega to na powielaniu przynoszącego korzyści schematu, np. ciągłym zdobywaniu w tym samym miejscu takich samych przedmiotów i późniejszego odsprzedawania ich innym graczom³.

Wymienione definicje wskazują na kluczowe cechy gold farmingu. Jest to aktywność, w której ramach dochodzi do wymieszania kategorii pracy i zabawy, a także nasycenia przestrzeni gry wideo stosunkami typowymi dla życia codziennego (a konkretnie działalnością handlową). W praktyce farmienie cyfrowych dóbr jest czynnością wysoce schematyczną i powtarzalną, a efektywność działań danego farmera (czyli gracza, który trudni się gold farmingiem) zależy od posiadanych przez niego umiejętności – co w zasadzie sprowadza się do kwestii opanowania pewnego schematu rozgrywki w konkretnej grze sieciowej. W jaki sposób farming jest urzeczywistniany? Zdaniem Radosława Bomby gold farming może być realizowany poprzez⁴:

- Sprzedawanie bogactw pochodzących ze świata gry – metoda najstarsza, polega głównie na sprzedawaniu cyfrowej waluty, stanowiącej podstawowy środek płatniczy w wirtualnym świecie.
- *Power-leveling* – proces, w którego ramach farmer gra czyjąś postacią w celu zdobycia określonego poziomu rozwoju. Po osiągnięciu umówionego poziomu postać wraca do pierwotnego właściciela, a farmer otrzymuje ustaloną zapłatę (w formie wirtualnej waluty lub w pieniądzu rzeczywistym). *Power-leveling* wiąże się z zagrożeniem utraty postaci, ponieważż jej właściciel musi udostępnić dane konta (login, hasło).
- Sprzedawanie przedmiotów – cyfrowe przedmioty pozwalają na minimalizowanie ograniczeń wpisanych w wirtualny świat, przykładowo umożliwiają⁵: zmianę wyglądu i współczynników awatara (postaci, którą kieruje gracz) czy uzyskanie prawa do zarządzania fragmentem świata przedstawionego, na przykład wirtualną posiadłością.

3 M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 126.

4 R. Bomba, dz. cyt., s. 312.

5 M. Codogni, *Wirtualizacja życia społecznego a produkty wirtualne*, „Zagadnienia Techniczno-Ekonomiczne” tom 50 (2-3/2005), s. 224, <<http://journals.bg.agh.edu.pl/ZAGADNIENIA/50-2/50-2-02.pdf>> (dostęp: 13.09.2015).

- Sprzedaż postaci – farmer rozwija postać do wysokiego poziomu, a następnie sprzedaje dostęp do konta, z którym jest powiązany dany bohater. Cena za konto bywa uzależniana od poziomu postaci oraz posiadanych przez tę postać przedmiotów i dodatków (waluty, ekwipunku)⁶.
- Najemnictwo – grupa farmerów eskortuje gorzej rozwiniętą postać do wyjątkowo wymagającej lokacji w grze, dzięki czemu postać ta zbiera duże ilości punktów doświadczenia (zazwyczaj niezbędnych do rozwoju postaci) oraz pojawiających się tam – najczęściej cennych – przedmiotów.

Powyższa lista ilustruje poziom skomplikowania i specjalizacji omawianej działalności. W zależności od samej gry i jej zasad, gold farmerzy mogą realizować kilka strategii postępowania.

W przedstawionej typologii pojawia się pojęcie wirtualnego świata, warto je wyjaśnić. W tym celu odniosę się do słów Edwarda Castronovy – jednego z bardziej znanych badaczy wirtualnych ekonomii. W jednym ze swoich artykułów, Castronova pisze o świecie syntetycznym, znanym „szerzej jako MMORPG (ang. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* – masowe wieloosobowe gry sieciowe *role-playing*)”⁷, których przykładem jest wspomniany we wstępie artykułu *World of Warcraft*. Badacz kontynuuje, że są to

środowiska, które pozwalają ludziom na podjęcie pewnych działań – na polowanie, socjalizację, eksplorację, produkowanie i konsumowanie dóbr oraz prowadzenie mniej lub bardziej pełnego, bogatego i urozmaiconego życia. (...) [Niektórzy gracze – DG] podchodzą do świata wirtualnego jak do alternatywnej rzeczywistości i przeznaczają znaczącą część swojego czasu na przebywanie w nim⁸.

Powyższy opis wskazuje, iż wirtualne światy mogą z powodzeniem zastępować czy też uzupełniać – przynajmniej w pewnych aspektach – rzeczywistość fizyczną, a poziom ich skomplikowania, w połączeniu z populacją graczy szacowaną na przynajmniej kilkanaście milionów osób⁹, gwarantuje warunki do powstania rynku cyfrowych dóbr.

6 E. Dziwok, *Rynek gier wirtualnych MMO i jego wpływ na bank centralny*, „Nauki o Finansach = Financial Sciences” nr 2 (19/2014), s. 118, <http://www.dbc.wroc.pl/Content/26143/Dziwok_Rynek_gier_wirtualnych_MMO.pdf> (dostęp: 13.09.2015).

7 E. Castronova, *O wirtualnych ekonomiach*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, pod red. M. Filiciaka, Warszawa 2010, s. 272.

8 Tamże.

9 Por. S. Hill, *MMO Subscriber Populations*, 2012, <<http://www.alteredgamer.com/pg-gaming/35992-mmo-subscriber-populations/>> (dostęp: 13.09.2015) oraz MMOData.net,

Dlaczego gracze handlują dobrami cyfrowymi?

Dlaczego część graczy decyduje się na sprzedaż generowanych zasobów? Jaki typ motywacji może kryć się za taką decyzją? Osobiście chciałbym zwrócić uwagę na takie kwestie jak: chęć monetyzacji wysiłku, jaki gracz wkłada w daną grę, możliwość wymiany posiadanej nadwyżki wirtualnych dóbr (np. na kartę prepaid, która umożliwia przedłużenie subskrypcji w grze MMORPG dystrybuowanej w modelu abonamentowym) czy też przymus ekonomiczny. W ostatnim przypadku mam na myśli *chińskich farmerów* (ang. *Chinese farmers*), czyli osoby głównie narodowości chińskiej (stąd nazwa), które pracują na tak zwanych *farmach złota* (ang. *gold farms*)¹⁰. Są to prywatne przedsiębiorstwa, zatrudniające gold farmerów w trybie zmianowym, którzy 24-godziny na dobę generują cyfrowe dobra w najpopularniejszych grach MMORPG¹¹. Efekt pracy farmerów – w większości młodych mężczyzn, którzy nie posiadają większego doświadczenia zawodowego oraz lepszych perspektyw zatrudnienia – jest słabo opłacany (zarabiają od około 40 do 200 dolarów na miesiąc)¹². Chińskie złoto trafia głównie na rynki zachodnie, gdzie mieszkają gracze, którzy są skłonni wydawać prawdziwe pieniądze na swoje hobby¹³.

W tym miejscu warto zastanowić się nad motywacją graczy, którzy inwestują prawdziwą gotówkę w przedmioty i waluty pozbawione fizycznej reprezentacji. W celu omówienia tej kwestii chciałbym odwołać się do właściwości wirtualnych światów, które cechują się¹⁴: natychmiastowością (ang. *immediacy*), interaktywnością (ang. *interactivity*), ciągłością (ang. *persistence*) oraz uspołecznieniem/wspólnotowością (ang. *socialization/community*). W praktyce oznacza to, iż wirtualne życie w grach MMO odbywa się w czasie rzeczywistym, a fakt obecności (zalogowania) danego gracza w przestrzeni gry nie wpływa na trwanie wirtualnego uniwersum. Takie światy pozwalają na dość duży zakres interakcji. Zarówno pomiędzy graczem a elementami świata przedstawionego (np. wspomniana

Total MMORPG Subscriptions and Active Accounts listed on this site, 2015, <<http://users.telenet.be/mmodata/Charts/TotalSubs.png>> (dostęp: 13.09.2015).

10 G. Jin, *Chinese Gold Farmers in the Game World*, „Consumers, Commodities & Consumption” nr 7 (2/2006), <<http://csrn.camden.rutgers.edu/newsletters/7-2/jin.htm>> (dostęp: 01.07.2015).

11 Tamże.

12 Tamże.

13 D. Barboza, *Ogre to Slay? Outsource It to Chinese*, 2005, dostępny: <<http://www.nytimes.com/2005/12/09/technology/ogre-to-slay-outsource-it-to-chinese.html>> (dostęp: 13.09.2015).

14 Por. B. Book, *Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds*, „State of Play 2 Conference” 2004, dostępny: <<http://deby.net/FILES/3d/ARTICLES/moving%20beyond%20the%20game%20-%20social%20virtual%20worlds.pdf>> (dostęp: 13.09.2015).

możliwość zakupu posiadłości, gromadzenia i modyfikowania zasobów w celu wytwarzania nowych przedmiotów – popularny *crafting*, czyli „rzemiosło”), jak i pomiędzy grającymi. W tym ostatnim przypadku ważną kwestią są funkcje społeczne gier MMO, w których ramach bardzo często dochodzi do powstania grup i wspólnot graczy (gildie, klany), którzy wzajemnie eksplorują przestrzeń danej gry. Taka wspólnotowa forma rozgrywki może prowadzić do formowania się więzi pomiędzy obcymi sobie ludźmi, a w konsekwencji rozszerzenia znajomości na świat fizyczny. Wyżej nakreślona struktura w połączeniu z dominującymi sposobami prezentacji w grach MMO (obecnie korzysta się z graficznych interfejsów użytkownika – ang. *Graphical User Interface*¹⁵ – oraz grafiki trójwymiarowej, dzięki czemu wirtualne światy stają się coraz bardziej szczegółowe, zróżnicowane i bliższe rzeczywistości fizycznej) oraz ich architekturą (przestrzeń w grach sieciowych jest współdzielona w czasie rzeczywistym – ang. *shared space*¹⁶ – pomiędzy tysiącami, a niekiedy nawet dziesiątkami tysięcy¹⁷, użytkowników, dodatkowo twórcy tego typu światów często decydują się na ograniczanie dostępu do danych obszarów – np. poprzez wymóg osiągnięcia odpowiedniego poziomu rozwoju postaci czy jakości posiadanego przez nią wyposażenia), prowadzi do sytuacji, w której sukcesy gracza są w dużym stopniu uzależnione od czasu, jaki dana osoba poświęca na uczestnictwo w wirtualnym życiu. Co więcej, inaczej niż w wielu innych gatunkach gier, MMO nie umożliwia „wstrzymania” rozgrywki. Gracz, który nie jest zalogowany na serwerze, niejako zostaje w tyle w stosunku do tych osób, które pojawiły się w grze. Niekiedy taka sytuacja bywa wykorzystywana przez producentów, którzy decydują się na dystrybucję gry w modelu abonamentowym¹⁸. W wyniku wyżej opisanej – jak pozwolę sobie stwierdzić – presji obecności, wielu graczy decyduje się na zakup wirtualnych dóbr: złota, które pozwala na szybsze zdobycie niezbędnych czy pożądaných przedmiotów (ewentualnie kupują sam przedmiot) lub gotowych postaci (co w sposób znaczący zmniejsza zakres wysiłku, jaki trzeba przeznaczyć na budowanie kapitału awatara). Podobnym rozwiązaniem jest skorzystanie z usługi *power-levelingu*, o której już pisałem. Przeciętny gracz z Ameryki Północnej czy Europy

15 Tamże.

16 Tamże.

17 B. Drain, *EVE Online smashes PCU record during anniversary celebrations*, 2013, <<http://www.engadget.com/2013/05/06/eve-online-smashes-pcu-record-during-anniversary-celebrations/>> (dostęp: 13.09.2015).

18 Por. M. Nowicki, *Charakterystyka i wybrane mechanizmy finansowania sektora gier komputerowych – na świecie i w Polsce*, „Zarządzanie i Finanse” nr 1 (4/2013), s. 373-374, <http://zif.wzr.pl/pim/2013_1_4_24.pdf> (dostęp: 13.09.2015).

to osoba dojrzała, w wieku około 35 lat¹⁹, uwikłana w liczne zależności o charakterze rodzinnym czy zawodowym. W związku z tym część z nich ułatwia i uprzyjemnia sobie rozgrywkę w grach sieciowych, oszczędzając przy okazji czas wolny. Zamiast angażować się w powtarzalne i żmudne czynności (będące nieodłącznym elementem mechaniki wielu gier MMORPG²⁰), gracz może skorzystać z usług gold farmera lub pośredników. Kończąc rozważania na temat motywacji graczy do zakupu wirtualnych dóbr, chciałbym zwrócić uwagę na jeszcze jedno zagadnienie. Chodzi o możliwości wzbudzania społecznej aprobaty wśród innych graczy, którą można oprzeć na symbolach statusu społecznego. W przypadku omawianych gier MMORPG takim symbolem może być wyjątkowo rzadki przedmiot, potężny artefakt czy nawet ogólnie rozumiany poziom postaci. Wydaje się, że wraz z rozwojem gier w warstwie prezentacji, symbole statusu zyskują na znaczeniu, co ma związek ze wzrastającym poziomem oprawy audio-wizualnej gier. Taki rodzaj motywacji powinien być szczególnie bliski graczom, których moglibyśmy określić mianem społeczników (lub też poszukiwaczy towarzystwa, ang. *socialisers*). Zgodnie z klasyczną już typologią graczy Richarda Bartle'a (badacz wyróżnia cztery typy graczy: społeczników, zabójców, zdobywców i odkrywców)²¹, ten typ charakteryzuje się nastawieniem na interakcje z innymi ludźmi, a uczestnictwo w grze traktuje jako sposób na rozszerzanie siatki kontaktów społecznych. W ich wypadku rozwój postaci może wpływać na pozycję w grupie czy możliwość nawiązywania (podtrzymywania) kontaktów.

Historia gold farmingu

Po przedstawieniu podstawowych pojęć oraz motywacji ludzi do udziału w handlu dobrami cyfrowymi, chciałbym przejść do zagadnienia historii gold farmingu. W tym celu należy cofnąć się już do lat 80. XX wieku. Jak twierdzi Richard Bartle, zjawisko sprzedawania wirtualnej

19 Por. Entertainment Software Association, *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry 2015*, dostępny: <<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>> (dostęp: 13.09.2015) oraz Ipsos MediaCT, *Videogames in Europe: Consumer Study*, 2012, <http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf> (dostęp: 13.09.2015).

20 A.E. Traper, *Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia*, „Media i Społeczeństwo” nr 1 (2011), s. 191, <http://www.mediaispoleczenstwo.ath.bielsko.pl/art/180_taper.pdf> (dostęp: 13.09.2015).

21 R. Bartle, *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*, 1996, <<http://www.arcade-theory.org/wp-content/uploads/2014/03/1996bartle.pdf>> (dostęp: 13.09.2015).

własności sięga roku 1987, kiedy to w grach typu MUD – ang. *Multi-User Dungeon*, czyli komputerowa gra fabularna rozgrywana przez internet za pomocą interfejsu tekstowego²² – doszło do pierwszych prób sprzedaży wirtualnych postaci za prawdziwe pieniądze²³. Z racji ograniczeń ówczesnych gier sieciowych (chodzi przede wszystkim o cykliczny reset gry, ubogą bazę użytkowników, a także uproszczoną reprezentację graficzną), gracze próbowali handlować głównie bohaterami lub też oferowali usługę power-levelingu²⁴. Dopiero rozwój – jak podaje Castronova²⁵ – trzech elementów:

- łącz – co należy rozumieć jako rozwój internetu i sieci bezprzewodowych,
- interfejsów – za którymi kryją się nowoczesne rodzaje komunikacji za pośrednictwem, np. głosowej,
- treści – oznaczających nowe zawartości (rozwiązania) na rynku gier i w samych grach MMO,

umożliwił powstanie bardziej skomplikowanych gier wideo i ekspansję zjawiska sprzedaży wirtualnych dóbr. Nowsze gry cechowały się przede wszystkim graficznym interfejsem użytkownika, daleko szerszym zakresem możliwych do podjęcia aktywności oraz możliwością zrzeszenia coraz większej ilości graczy. Przykładami takich produkcji mogą być: *Ultima Online* (EA, 1997), *EverQuest* (SOE, 1999), *Lineage II* (NCsoft, 2003) czy wreszcie *World of Warcraft*. W rozważaniach nad historią omawianego zjawiska, warto też pamiętać o spadających kosztach dostępu do internetu i sprzętu komputerowego, co umożliwiło „prywatyzację” uczestnictwa w grach sieciowych. Radosław Bomba wyróżnia trzy etapy rozwoju gold farmingu²⁶:

1. Etap amatorski (1987-2001) – działalność pojedynczych amatorów lub grup sporadycznie zajmujących się tą działalnością,
2. Etap profesjonalizacji (2001-2005) – wyodrębnia się grupa zawodowców, którzy utrzymują się z gold farmingu.
3. Etap pełnego urynkwienia (2005-2008) – pojawiają się pośrednicy w handlu wirtualnymi dobrami, zaczyna funkcjonować zjawisko outsourcingu taniej siły roboczej z Azji.

Ogólnie rzecz biorąc, cały ten proces polegał na przejściu od nietypowych i okazjonalnych działań innowatorów – jak moglibyśmy nazwać

22 MUD (RPG), [w:] *Wikipedia*, <[http://pl.wikipedia.org/wiki/MUD_\(RPG\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/MUD_(RPG))> (dostęp: 13.09.2015).

23 D. Hunter, *The Early History of Real Money Trades*, 2006, <http://terranoa.blogspot.com/terranoa/2006/01/the_early_histo.html> (dostęp: 13.09.2015).

24 Tamże.

25 E. Castronova, dz. cyt., [w:] *Światy z pikseli...*, pod red. M. Filiciaka, Warszawa 2010, s. 286-288.

26 R. Bomba, dz. cyt., s. 306.

tych pierwszych handlarzy – do zorganizowanej branży oferującej wirtualne dobra i usługi za realne pieniądze – co jest określane mianem RMT (ang. *real money trading*)²⁷. Według szacunków (z 2009 roku) wielkość rynku RMT to około dwa miliardy dolarów rocznie i wartość ta stale rośnie²⁸. Jakie czynniki warunkowały tak spektakularny rozwój tej branży? Jeżeli chodzi o same wirtualne światy, to tutaj kluczowe znaczenie odegrał, wspominany już, rozwój gier wideo. Zwyczajnie z roku na rok wzrastał poziom ich skomplikowania zarówno w warstwie audiowizualnej, struktury rozgrywki jak i architektury przestrzeni²⁹. Trudno sobie wyobrazić rozwinięty rynek handlu wirtualnymi przedmiotami w realiach gier tekstowych, w których świat przedstawiony ogranicza się tylko i wyłącznie do kombinacji znaków na ekranie. Kolejny czynnik wpływający na rozwój omawianego zjawiska to rosnące znaczenie cyberprzestrzeni. Edward Castronova zauważa, że z czasem coraz więcej osób zaczęło poświęcać swój czas na życie w wirtualnych światach³⁰, przez co zaczęli oni generować całkiem duży poziom kapitału, gromadząc zasoby (takie jak złoto, przedmioty czy postaci) o realnej wartości rynkowej. Część osób postanowiła spieniężyć efekty swojej aktywności w grze, a szybki wzrost liczby fanów gier sieciowych ułatwił im to. Gracze zaczęli też coraz częściej łączyć się we wspólnoty, popularnie nazywane klanami czy gildiami. W 2001 roku Castronova ocenił, że wartość PKB w *Norrath* (wirtualnym świecie gry *EverQuest*, o której wcześniej wspominałem) wyniosła 135 milionów dolarów (2266 dolarów per capita), co – w porównaniu do realnych gospodarek – uplasowało go na 77 miejscu na świecie³¹. Co więcej, badacz ten wskazuje na niezwykle ważną cechę wirtualnych przedmiotów, która wpisuje się w postmodernistycznie rozumianą ekonomiczną teorię wartości³². Castronova utrzymuje, iż wartość przedmiotu nie zależy od jego obiektywnych cech, ale raczej od tego, jaką wartość przypisują mu ludzie – zazwyczaj subiektywną i tworzoną w umysłach uczestników wolnego rynku³³. Z tego też powodu nie ma znaczącej różnicy pomiędzy

27 N. Ryan, *Gold Trading Exposed: Introduction*, 2009, <<http://www.eurogamer.net/articles/gold-trading-exposed-introduction-article>> (dostęp: 13.09.2015).

28 Tamże.

29 Por. A. Pitrus, *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, pod red. A. Pitrusa, Kraków 2012, s. 20.

30 E. Castronova, dz. cyt., [w:] *Światy z pikseli...*, pod red. M. Filiciaka, Warszawa 2010, s. 272-273.

31 E. Castronova, *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*, „CESifo Working Paper Series” nr 618 (2001), s. 33, <http://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm/SSRN_ID294828_code020114590.pdf?abstractid=294828&mirid=1> (dostęp: 13.09.2015).

32 E. Castronova, dz. cyt., [w:] *Światy z pikseli...*, pod red. M. Filiciaka, Warszawa 2010, s. 277.

33 Tamże.

drogocennym kamieniem, np. diamentem, a wyjątkowo rzadkim i cennym przedmiotem z dowolnej gry sieciowej. Oba te przedmioty mogą być obiektem pożądania, poświęcenia (czasu i wysiłku) czy wreszcie transakcji z wykorzystaniem realnej waluty.

W tym miejscu chciałbym napisać nieco więcej o roli infrastruktury sieciowej w rozwoju gold farmingu. Ważnym momentem było pojawienie się portali aukcyjnych z eBay'em na czele, który wystartował w roku 1995. Richard Heeks twierdzi, że już w drugiej połowie lat 90. premierom kolejnych gier MMORPG towarzyszyło powstawanie aukcji na eBayu, na których gracze oferowali wirtualne dobra³⁴. Rozwój e-commerce ułatwił i przyspieszył procedurę wymiany własności cyfrowej. Doskonale to obrazuje popularny portal Allegro. Przykładowo wpisanie frazy „gold” w dziale Gry, skutkuje wyszukaniem prawie 1000 ofert (głównie Kup teraz). Wiele z nich umożliwia zakup pakietów złota dla takich gier MMORPG jak *World of Warcraft*, *Guild Wars 2* (NCsoft, 2012), *Aion* (NCsoft, 2008) czy *Tibia* (CipSoft, 1997).

Pod koniec lat 90. XX wieku doszło do popularyzacji gier sieciowych w Azji (Korea Płd., Chiny), a w konsekwencji rozwoju gold farmingu na tym obszarze³⁵. W tym przypadku szczególne znaczenie odgrywa aspekt kulturowy (w postaci ogromnej liczby młodych ludzi chętnych do zabawy przez sieć, którzy posiadali niezbędne umiejętności praktyczne i niewielkie oczekiwania finansowe) oraz infrastrukturalny (chodzi o szybki rozwój szerokopasmowego dostępu do internetu oraz powstanie bardzo dużej ilości kafejek internetowych)³⁶. To właśnie kafejki internetowe, konkretne miejsca w przestrzeni fizycznej, gdzie młodzi ludzie spotykali się by wspólnie spędzać czas, były miejscem organizacji wielu wirtualnych wspólnot, klanów czy gildii. Zdaniem Radosława Bomby koreańskie kafejki stanowiły istotne miejsce w procesie przejścia do etapu pełnego urynkwienia omawianego zjawiska³⁷. Jego zdaniem właściciele kafejek, osoby posiadające niezbędny kapitał w postaci sprzętu i szerokopasmowego dostępu do Internetu, byli założycielami pierwszych farm złota³⁸. Dość szybko południowokoreańskie farmy zaczęły korzystać z usług młodych Chińczyków, a z czasem ten pomysł na biznes został zaadoptowany

34 R. Heeks, *Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*, 2008, s. 4, <http://www.seed.manchester.ac.uk/medialibrary/IDPM/working_papers/di/di_wp32.pdf> (dostęp: 13.09.2015).

35 Tamże, s. 5.

36 Tamże.

37 R. Bomba, dz. cyt., s. 308-309.

38 Tamże.

w samym Państwie Środka, co doprowadziło do powstania wielu farm w całym kraju³⁹.

Rozwój gold farmingu kończy etap pełnego urynkowania, kiedy w pierwszej dekadzie XXI wieku na Zachodzie pojawiły się przedsiębiorstwa, zajmujące się pośrednictwem pomiędzy azjatyckimi farmerami a graczami z Zachodu⁴⁰. Na licznych stronach internetowych (m.in. www.ige.com; www.good4game.com; www.gamersloot.net), gracze z całego świata mogą sprzedawać i kupować cyfrowe dobra, pochodzące z wielu różnych gier (nie tylko MMORPG). Twórcy tych portali podkreślają szybkość i bezpieczeństwo dokonywanych transakcji oraz całodobowy dostęp do usługi, o czym informują potencjalnych klientów w zakładkach „O nas” (ang. *About Us*) na swoich witrynach internetowych.

Rozwój branży RMT sprawił, że farmy złota zaczęły pojawiać się w innych państwach⁴¹: Meksyku, Rumunii, Rosji, Indonezji, Indiach, Filipinach czy Malezji. Wydaje się, czego przykładem jest raport z rumuńskiej farmy w Caracal⁴², iż schemat działania tego typu przedsiębiorstw jest bardzo podobny. Tzn. opiera się on głównie na modelu taniej siły roboczej – prostej pracy realizowanej przez młodych ludzi za stosunkowo niewielkie wynagrodzenie⁴³. Taka forma działalności zapewnia rentowność farmom złota, gdyż koszt wygenerowania cyfrowych dóbr jest niższy od ceny, jaką płacą kupcy w państwach rozwiniętych gospodarczo. Jeżeli chodzi o farmy złota, to wydaje się, że taka zorganizowana forma RMT nigdy nie osiągnęła większej popularności w Polsce. Niestety, o ile światowy – a w szczególności azjatycki – rynek cyfrowych dóbr doczekał się kilku opracowań naukowych czy publicystycznych, tak trudno doszukać się analizy polskiego odpowiednika. Ten wątek wykracza poza ramy niniejszej pracy, dlatego chciałbym tylko go zasygnalizować. Doszukując się początków polskiego rynku dóbr cyfrowych pochodzących z gier, warto zwrócić uwagę na forum internetowe mmorpg.pl. Jest to miejsce zrzeszające fanów gier z gatunku MMORPG. Z analizy dostępnych archiwów wynika, że już w 2002 roku niektórzy gracze oferowali swoje konta i zdobyte przedmioty w takich grach jak⁴⁴: *Ultima Online*, *Dark Age of Camelot* (*Mythic*

39 D. Barboza, dz. cyt.

40 R. Bomba, dz. cyt., s. 309.

41 Por. R. Heeks, dz. cyt., s. 11-12.

42 T. Thompson, *They play games for 10 hours – and earn £2.80 in a “virtual sweatshop”*, 2005, <<http://www.theguardian.com/technology/2005/mar/13/games.theobserver>> (dostęp: 13.09.2015).

43 Tamże.

44 Por. *Trade Board*, <<http://mmorpg.pl/viewforum.php?f=30&start=9600>> (dostęp: 13.09.2015).

Entertainment, 2001) czy *EverQuest*. Z pewnością należy też przyjrzeć się grze *Tibia*. Jest to tytuł, który przez wiele lat cieszył się dużą popularnością wśród polskich graczy. Dowodzą temu oficjalne statystyki, z których wynika, że w 2009 roku Polacy stanowili jedną z pięciu najliczniejszych grup narodowościowych wśród fanów tej gry sieciowej (spośród 1,3 miliona zarejestrowanych kont 296 935 należało do Polaków)⁴⁵. W archiwum jednego z największych polskich for internetowych poświęconych *Tibii* (forum.tibia.pl), znajdziemy wpis z 2003 roku, w którym pojawia się zachęta do handlu postaciami na portalu Allegro⁴⁶ czy dyskusje graczy o zagrożeniach związanych z zakupem kont premium (tzw. PACC) za prawdziwe pieniądze⁴⁷. Wydaje się, że ewentualny projekt analizy polskiego gold farmingu powinien rozpocząć się od próby nawiązania kontaktu z wieloletnimi administratorami czy moderatorami wspomnianych witryn. Z pewnością można takie osoby potraktować jako ważnych informatorów czy swego rodzaju *gatekeeperów*. Z *Tibią* związane jest też odmiennie zagadnienie uzależnienia od gier sieciowych. Jednym z przejawów dyskusji na ten temat – która kilka lat temu przetoczyła się przez polskie media – jest artykuł pt. *Tibia jak narkotyki*, w którym pojawiają się dane istotne dla podejmowanego przeze mnie zagadnienia. Z tekstu wynika⁴⁸, że w 2006 roku sprzedaż postaci z gry *Tibia* zapewniała zyski na poziomie kilkuset złotych. W artykule pojawiają się też wzmianki o *World of Warcraft*. Autorzy podali informacje o cenie za 500 jednostek złota pochodzącego z tej gry, która wynosiła 150 zł. Jeżeli zestawimy te doniesienia z archiwalnymi aukcjami z 2007 roku⁴⁹, to okaże się, że taka suma jest całkiem prawdopodobna. Dla porównania w dniu 13 września 2015 roku odbywało się 58 aukcji na portalu Allegro, a na części z nich oferowano złoto do *World of Warcraft* w cenie od 1,00 zł do 1,99 zł za 1000 jednostek. Widzimy więc dramatyczny spadek wartości złota pochodzącego z tej gry, co szerzej omówię w kolejnym fragmencie artykułu.

45 *Statistics*, 2009, <<http://www.tibia.com/news/?subtopic=newsarchive&id=995>> (dostęp: 13.09.2015).

46 Wpis *SPRZEDAZ POSTACI*, <<http://www.forum.tibia.pl/showthread.php?p=11961>> (dostęp: 13.09.2015).

47 Wpis *plalnosc za pacc*, <<http://www.forum.tibia.pl/showthread.php?t=737>> (dostęp: 13.09.2015).

48 J. Tacik, G. Rudynek, *Tibia jak narkotyki*, <<http://metro.gazeta.pl/metro/1,50145,3290608.html>> (dostęp: 13.09.2015).

49 Por. Aukcje na portalu Allegro dostępne w: <<http://archiwumallegro.pl/search/28081601-wow-gold.html>> (dostęp: 13.09.2015).

Studium przypadku gold farmera

W celu pogłębienia prezentowanego omówienia, chciałbym przedstawić studium przypadku gold farmera. Studium powstało na podstawie wywiadu swobodnego, który przeprowadziłem z osobą posiadającą ośmioletnie doświadczenie farmienia w *World of Warcraft*. Celem tego badania było poszerzenie wiedzy kontekstowej o perspektywę polskiego gold farmera – osoby handlującej wirtualnymi dobrami pochodzącymi z gier MMORPG, ale jednocześnie niezaangażowanej w opisany wcześniej schemat uczestnictwa w tej działalności. Dobór rozmówcy miał charakter celowy, a obrana strategia pojedynczego studium przypadku pozwala na „poznanie okoliczności występowania zjawisk, odkrycie ich przyczyn i kierunku zależności między nimi”⁵⁰. Chciałbym podkreślić, iż przedstawiona niżej analiza ma charakter eksploracyjny i należy ją traktować jako punkt wyjścia do dalszych badań nad polskimi gold farmerami.

Mój rozmówca to mężczyzna w wieku 25 lat, do niedawna student jednej z Państwowych Szkół Zawodowych, zamieszkujący w mieście średniej wielkości. Przygoda Artura⁵¹ z *World of Warcraft* (w dalszej części artykułu będę używał akronimu WoW) zaczęła się w szkole średniej. Do gry zachęcił go jego znajomi, którzy wcześniej wkroczyli do *Azeroth* (taką nazwę nosi wirtualny świat WoW). Jak podkreślił mój rozmówca: „nie zacząłem grać po to, by zarabiać”, co wskazuje, że jego motywacja do uczestnictwa w grze miała podstawy o charakterze społecznym. Można więc stwierdzić, w odniesieniu do opisanej typologii graczy Richarda Bartle’a, że w początkowym etapie kontaktów z WoW Artur wpisywał się w typ społecznika, a kwestia zarobku nie była przedmiotem jego zainteresowania. Jednak po kilku miesiącach rozgrywki mój rozmówca zauważył, że kumulowane przez niego dobra (złoto, przedmioty) można spieniężyć. Co więcej, doszedł on do wniosku, że uczestnictwo w świecie WoW nie musi generować tylko i wyłącznie kosztów⁵², a „gra może zarabiać na siebie”. Wspomniane zarabianie polegało głównie na sprzedaży złota w celu zdobycia funduszy na opłatę miesięcznego abonamentu. W praktyce wyglądało to tak, że Artur przekazywał wirtualne złoto swoim starszym znajomym, a oni

50 P. Wójcik, *Znaczenie studium przypadku jako metody badawczej w naukach o zarządzaniu*, „Ementor” nr 1 (48/2013), <<http://www.e-mentor.edu.pl/artykul/index/numer/48/id/983>> (dostęp: 13.09.2015).

51 Imię badanego zostało zmienione.

52 *World of Warcraft* – to pierwsza gra MMORPG, która zgromadziła ponad 10 milionów aktywnych użytkowników. Co więcej, według danych opublikowanych przez firmę Blizzard – twórców *World of Warcraft* – ponad 100 000 000 osób zagrało w tę produkcję od momentu jej premiery w roku 2004. Warto zaznaczyć, że jest to gra wykorzystująca model abonamentowy, co oznacza, że jej fani muszą opłacać miesięczny abonament w wysokości około 15 dolarów.

kupowali dla niego karty prepaid, przedłużające ważność konta o 30 dni. Ważnym momentem w historii mojego rozmówcy było ukończenie szkoły średniej. Już na początku studiów okazało się, że ilość kumulowanego *golda* (popularne wśród graczy określenie złota) jest tak duża, że wystarcza nie tylko na opłacanie subskrypcji, ale i handel z innymi graczami. Studia nie zabierały Arturowi zbyt wiele czasu, dzięki czemu mógł spędzać więcej godzin w grze – najczęściej na tak zwanych rajdach⁵³ (ang. *raids*) – więc doszedł on do pragmatycznego wniosku, że „kasa zawsze się przyda”. Był to dla niego impuls do zintensyfikowania swoich działań i początek, jak można to określić, przejścia na wyższy poziom wtajemniczenia. Zaczął on poznawać zasady rządzące ekonomią *World of Warcraft*, szukać odpowiedzi na pytanie o potrzeby innych graczy (przykładowo tworzył lub pozyskiwał te przedmioty, których zdobycie wiązało się z koniecznością poświęcenia dużych nakładów czasu i wysiłku) czy wreszcie poznawać mechanizmy manipulacji cenami w domu akcyjnym *WoW*. Konsekwencją tych działań było generowanie wyższych przychodów. W trakcie wywiadu Artur wprost przyznał: „na początku wydaje ci się, że farmisz”, a dopiero po zapoznaniu się z „tipami” (czyli bardziej wyszukаныmi sposobami farmienia), można zacząć zarabiać wyższe kwoty pieniędzy. Mój rozmówca podał przykłady sprzedaży 120 przedmiotów w tydzień po 10 złotych za sztukę (na Allegro) oraz zysków na poziomie 700 złotych dziennie (za sprzedaż złota na Allegro) w momencie pojawienia się nowego rozszerzenia (dodatku) do *WoW*. Wyżej opisany proces można potraktować jako przykład wzbogacania kapitału growego gold farmera. Pojęcie *kapitału growego* (ang. *gaming capital*) zostało zaproponowane przez Mię Consalvo, która nawiązując do pojęcia kapitału kulturowego Pierre’a Bourdieu, stworzyła kategorię, w której skład wchodzi: wiedza, doświadczenie i pozycja danego gracza⁵⁴. Kapitał growy gracza wynika z jego wcześniejszych doświadczeń rozgrywki, umiejętności czy specyfiki przyswajanych treści (o charakterze marketingowym czy publicystycznym)⁵⁵. Opisany kapitał wpływa na to „jak gracze oceniają, korzystają i rozmawiają o grach wideo”⁵⁶. W poruszonym przeze mnie przypadku gracz zdecydował się przekształcić posiadany (i stale rozwijany) kapitał growy na kapitał ekonomiczny.

53 Rajdy w grze *World of Warcraft* polegają na grupowych zmaganiach, w których trakcie drużyna licząca od 10 do 25 graczy eksploruje specjalny obszar wirtualnego świata (nazywany instancją), a na końcu podejmuje walkę z głównym przeciwnikiem, tak zwanym *bossem*. Por. *Chapter III Playing Together*, 2015, <<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/playing-together>> (dostęp: 13.09.2015).

54 M. Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*, Cambridge 2007, s. 4.

55 Tamże.

56 Tamże.

W trakcie wywiadu poruszyłem kwestię roli infrastruktury sieciowej dla prowadzonej przez Artura działalności. We wcześniejszej części artykułu wspominałem, iż jest to ważny aspekt rozwoju zjawiska gold farmingu. Mój rozmówca potwierdził te tezy, stwierdzając, że „ludzie chcą mieć golda od razu”. Ten wymóg natychmiastowości ma związek z opisanymi już cechami światów wirtualnych. W trakcie rozmowy okazało się, że w polskich realiach dużą zmianę wniósł system płatności PayU, który nie tylko sprawił, że handel złotem na Allegro stał się bezpieczniejszy, ale przede wszystkim szybszy. Kilkugodzinne oczekiwanie na potwierdzenie przelewu nie ma większego sensu w realiach wirtualnych światów i ich gospodarek, ponieważ w tym czasie gracz może pożyczyć gold od znajomych lub samemu go wyfarmić. Dzięki PayU sprzedawca niemal natychmiast otrzymuje potwierdzenie dokonania wpłaty przez klienta, a w konsekwencji może zdecydowanie szybciej przekazać złoto kupującemu. Oczekiwanie szybkiej transakcji jest tak duże, że sprzedawcy złota muszą udostępnić w swoich aukcjach status dostępności (może go symbolizować żółte słoneczko komunikatora GG – dawniej GaduGadu). Gold „ma być od ręki”, a dla niektórych kupujących nawet 30 minut czekania jest nie do zaakceptowania. Zazwyczaj taki klient nie czeka i korzysta z oferty konkurencyjnego sprzedawcy, co w przypadku popularnych gier nie stanowi większego problemu. Ważna jest też wiarygodność konta na Allegro. Sprzedawcy dbają o to, aby nie pojawiały się komentarze negatywne – na profilu Artura znajdują się tylko pozytywne opinie. Pewną metodą na sprawdzenie sprzedawcy jest zakup niewielkiej ilości złota, na przykład 1000 jednostek. Jeżeli taka transakcja przebiegnie pomyślnie, to kupujący zyskuje poczucie, że ma do czynienia z rzetelnym farmerem.

Wyżej nakreślony obraz farmingu jednoznacznie wskazuje, iż jest to zajęcie niezwykle angażujące, a niekiedy przyjmujące formę aktywności zawodowej. Podobnie było w przypadku mojego rozmówcy, który stwierdził, iż w pewnym momencie granie w WoW było dla niego pracą i to wręcz całodobową. Jeżeli klient miał życzenie dokonać zakupu w środku nocy, to miał taką możliwość, ponieważ Artur był w stanie poświęcić sen (co nie zawsze się opłacało, ponieważ niektórzy kupujący decydowali się na zakup małych ilości złota, na przykład 1000 jednostek za zaledwie dwa złote) i dokonać transakcji o każdej porze i niemal z każdego miejsca. Pomocne w tym były nowoczesne technologie, takie jak smartfon i mobilny dostęp do internetu, które umożliwiły koordynowanie transakcji w takich sytuacjach jak wykład na uczelni. Dla Artura kluczowym, wręcz przejściowym, momentem było uświadomienie sobie, że na grze w WoW można zarabiać i po rozpoczęciu przygody z gold farmingiem w zasadzie nie rozważał innych ścieżek kariery. Jak przyznał: „gdybym miał wybierać pracę w swoim mieście na śmieciówce, to wołałbym siedzieć przed

monitorem.” Średnie zarobki Artura, jak powiedział, oscylowały w okolicach pensji minimalnej w Polsce – czyli były to kwoty w wysokości nieco ponad 1000 złotych, a najwyższa jednorazowa sprzedaż wyniosła 400 zł. Z kolei największym osiągnięciem mojego rozmówcy było wyprzedanie całego zapasu golda w jeden dzień, co oznaczało zysk na poziomie 1000 zł i miało związek z premierą dodatku do WoW pt. *Mists of Pandaria* w 2012 roku. Pojawienie się długo oczekiwanego rozszerzenia sprawiło, że wielu graczy zdecydowało się na powrót do *Azeroth* i zakup niezbędnego do gry golda. Jednak tym, co stanowiło przewagę gold farmingu nad innymi formami pracy, była możliwość łączenia różnych aktywności i brak zwierzchników. Artur przekonywał, że „sam był sobie szefem”, co więcej, łączył farmienie z innymi czynnościami, takimi jak: oglądanie filmów, słuchanie audiobooków czy muzyki. Dla mojego rozmówcy były to strategie radzenia sobie z monotonią farmienia. Oczywiście Artur – inaczej niż opisani wcześniej profesjonalni gold farmerzy – nie mógł liczyć na stały poziom dochodów. Ma to związek ze zmianami, jakie zachodzą w świecie *Azeroth* i dominującą rolą producenta gry, czyli w tym wypadku firmy Blizzard.

Twórcy gier MMORPG posiadają zupełną dowolność w jej kształtowaniu. Pełnią oni funkcję organu nadzorczego, banku centralnego i ostatecznej instytucji odwoławczej⁵⁷. Zdaniem mojego rozmówcy firma Blizzard w pewnym momencie „zniszczyła ekonomię” swojej gry poprzez wprowadzenie nowego systemu garnizonów. Mówiąc w dużym skrócie, garnizon jest czymś w rodzaju prywatnej „farmy” każdego gracza. Wraz z jej rozbudową, uzyskuje on dostęp do pewnego zasobu surowców, przydzielanych każdego dnia. Wcześniej te same surowce należało zdobywać w świecie gry poprzez jego eksplorację – wymagało to pewnego poświęcenia. Zdaniem mojego rozmówcy, aktualnie w WoW „każdy wszystko ma”. Jeżeli dodamy do tego dużą inflację złota⁵⁸ w świecie WoW, to okaże się, że osoby takie jak Artur – który określił swoją działalność mianem „małej manufaktury” – tracą możliwość efektywnego handlu wirtualnymi dobrami, a realne zyski mogą generować tylko zorganizowane grupy farmerów bądź osoby, które farmią przy pomocy wielu postaci. Z jego słów wynika, że obecnie byłby w stanie generować około 6000 sztuk złota w ciągu trzech godzin. Jeżeli zestawimy tę liczbę z aktualnymi cenami golda na portalu Allegro, które wynoszą około 1,00-1,99 zł (dane z dnia 13 września 2015 roku), to otrzymamy

57 Por. E. Dziwok, dz. cyt., s. 120.

58 Zagadnienie inflacji w wirtualnych ekonomiach jest zbyt skomplikowane, by mogło być omówione w tym tekście. Dlatego zainteresowanych odsyłam do ciekawego filmu na ten temat: *Extra Credits, Extra Credits – MMO Economies – How to Manage Inflation in Virtual Economies*, 2014, <<https://www.youtube.com/watch?v=W39TtF14i8I>> (dostęp: 13.09.2015).

sumę 6-12 złotych. Artur stwierdził, że taka stawka godzinowa jest zdecydowanie za niska. W trakcie rozmowy przyznał, że woli zarabiać 10 euro za godzinę w Irlandii, gdzie aktualnie przebywa i pracuje.

W podsumowaniu wywiadu mój rozmówca stwierdził, że lata spędzone na zdobywaniu i sprzedaży cyfrowych dóbr to dla niego czas stracony. Jak sam powiedział, „ja sobie tego w CV nie wpiszę, (...) co mogę napisać, że byłem sprzedawcą na Allegro, tak?” Artur ma zamiar wrócić do gry w *World of Warcraft* po powrocie z zagranicy. Co prawda stracił kontakt ze znajomymi, którzy przez ostatnie kilka lat byli członkami jego gildi, ale podjął on już pierwsze kroki w odbudowaniu relacji z tymi osobami. W ten sposób mój rozmówca chce powrócić do – jak sam powiedział – sedna gry WoW, czyli jej funkcji społecznych i wspólnej rozgrywki z innymi ludźmi.

Podsumowanie

W krótkim podsumowaniu chciałbym podkreślić ważną kwestię. Zjawisko gold farmingu jest skomplikowane i dotyka wielu aspektów świata fizycznego i wirtualnego, a także różnych kontekstów życia. Niestety, z racji oczywistych ograniczeń, niektóre wątki musiałem pominąć, inne przedstawiłem jedynie w sposób powierzchowny. Mam jednak nadzieję, że przedstawiona analiza poszerzy wiedzę osób zainteresowanych poruszoną tematyką, a w szczególności zachęci część Czytelników do rozważań i badań nad obecnością i charakterem gold farmingu w Polsce.

BIBLIOGRAFIA

- Aukcje na portalu Allegro dostępne w: <<http://archiwumallegro.pl/search/28081601-wow-gold.html>> (dostęp: 13.09.2015).
- Barboza D., *Ogre to Slay? Outsource It to Chinese*, 2005, <<http://www.nytimes.com/2005/12/09/technology/ogre-to-slay-outsourc-it-to-chinese.html>> (dostęp: 13.09.2015).
- Bartle R., *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*, 1996, <<http://www.arcadetheory.org/wp-content/uploads/2014/03/1996bartle.pdf>> (dostęp: 13.09.2015).
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.
- Book B., *Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds*, „State of Play 2 Conference” 2004, <<http://deby.net/FILES/3d/ARTICLES/moving%20>

- beyond%20the%20game%20-%20social%20virtual%20worlds.pdf> (dostęp: 13.09.2015).
- Castronova E., *O wirtualnych ekonomicach*, [w:] Światy z pikseli Antologia studiów nad gramami komputerowymi, pod red. M. Filiciaka, Warszawa 2010, s. 271-301.
- Castronova E., *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*, „CESifo Working Paper Series” nr 618 (2001), s. 1-40, <http://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm/SSRN_ID294828_code020114590.pdf?abstractid=294828&mirid=1> (dostęp: 13.09.2015).
- Chapter III Playing Together*, 2015, <<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/playing-together>> (dostęp: 13.09.2015).
- Codogni M., *Wirtualizacja życia społecznego a produkty wirtualne*, „Zagadnienia Techniczno-Ekonomiczne” tom 50 (2-3/2005), s. 221-226, <<http://journals.bg.agh.edu.pl/ZAGADNIENIA/50-2/50-2-02.pdf>> (dostęp: 13.09.2015).
- Consalvo M., *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*, Cambridge 2007.
- Drain B., *EVE Online smashes PCU record during anniversary celebrations*, <<http://www.engadget.com/2013/05/06/eve-online-smashes-pcu-record-during-anniversary-celebrations/>> (dostęp: 13.09.2015).
- Dziwok E., *Rynek gier wirtualnych MMO i jego wpływ na bank centralny*, „Nauki o Finansach = Financial Sciences” nr 2 (19/2014), s. 113-121, dostępny: <http://www.dbc.wroc.pl/Content/26143/Dziwok_Rynek_gier_wirtualnych_MMO.pdf> (dostęp: 13.09.2015).
- Entertainment Software Association, *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry 2015*, <<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>> (dostęp: 13.09.2015).
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Heeks R., *Current Analysis and Future Research Agenda on “Gold Farming”: Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*, 2008, <http://www.seed.manchester.ac.uk/medialibrary/IDPM/working_papers/di/di_wp32.pdf> (dostęp: 13.09.2015).
- Hill S., *MMO Subscriber Populations*, 2012, <<http://www.alteredgamer.com/pc-gaming/35992-mmo-subscriber-populations/>> (dostęp: 13.09.2015).
- Hunter D., *The Early History of Real Money Trades*, 2006, <http://terranovalogs.com/terra_nova/2006/01/the_early_histo.html> (dostęp: 13.09.2015).
- Ipsos MediaCT, *Videogames in Europe: Consumer Study*, 2012, <http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf> (dostęp: 13.09.2015).
- Jin G., *Chinese Gold Farmers in the Game World*, „Consumers, Commodities & Consumption” nr 7 (2/2006), <<http://csrn.camden.rutgers.edu/newsletters/7-2/jin.htm>> (dostęp: 13.09.2015).

- Levinson P., *Miękkie ostrze, czyli Historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, Warszawa 2006.
- MMOData.net, *Total MMORPG Subscriptions and Active Accounts listed on this site*, 2015, <<http://users.telenet.be/mmodata/Charts/TotalSubs.png>> (dostęp: 13.09.2015).
- MUD (RPG), [w:] *Wikipedia*, <[http://pl.wikipedia.org/wiki/MUD_\(RPG\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/MUD_(RPG))> (dostęp: 13.09.2015).
- Nowicki M., *Charakterystyka i wybrane mechanizmy finansowania sektora gier komputerowych – na świecie i w Polsce*, „Zarządzanie i Finanse” nr 1 (4/2013), s. 373-374, <http://zif.wzr.pl/pim/2013_1_4_24.pdf> (dostęp: 13.09.2015).
- Pitrus A., *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*, [w:] pod red. A. Pitrusa, *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012, s. 19-29.
- Ryan N., *Gold Trading Exposed: Introduction*, 2009, <<http://www.eurogamer.net/articles/gold-trading-exposed-introduction-article>> (dostęp: 13.09.2015).
- Statistics*, 2009, <<http://www.tibia.com/news/?subtopic=newsarchive&id=995>> (dostęp: 13.09.2015).
- Tacik J., Rudynek G., *Tibia jak narkotyki*, <<http://metro.gazeta.pl/metro/1,50145,3290608.html>> (dostęp: 13.09.2015).
- Thompson T., *They play games for 10 hours – and earn £2.80 in a “virtual sweatshop”*, 2005, <<http://www.theguardian.com/technology/2005/mar/13/games.theobserver>> (dostęp: 13.09.2015).
- Trade Board*, <<http://mmorpg.pl/viewforum.php?f=30&start=9600>> (dostęp: 13.09.2015).
- Traper E., A., *Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia*, „Media i Społeczeństwo” nr 1 (2011), s. 180-193, <http://www.mediaispoleczenstwo.ath.bielsko.pl/art/180_taper.pdf> (dostęp: 13.09.2015).
- Wójcik P., *Znaczenie studium przypadku jako metody badawczej w naukach o zarządzaniu*, „E-mentor” nr 1 (48/2013), <<http://www.e-mentor.edu.pl/artykul/index/numer/48/id/983>> (dostęp: 13.09.2015).
- Wpis *SPRZEDAZ POSTACI*, <<http://www.forum.tibia.pl/showthread.php?p=11961>> (dostęp: 13.09.2015).
- Wpis *platnosc za pacc*, <<http://www.forum.tibia.pl/showthread.php?t=737>> (dostęp: 13.09.2015).

Kamila Patoła
Akademia Ignatianum w Krakowie

Fasada zachodnia kościoła romańskiego jako granica przestrzeni symbolicznej między *sacrum* a *profanum* na przykładzie katedry Świętego Mikołaja w Bari

STRESZCZENIE

W zdobnictwie zachodnich fasad kościołów romańskich umieszczane były rozmaite motywy ornamentacyjne, których celem było podkreślenie i objaśnienie symboliki bramy jako przejścia ze sfery *profanum* do sfery *sacrum*. Przez portal można było wejść do wnętrza świątyni, które symbolizowało niebiańskie Jeruzalem. Przy wyborze tematyki rzeźby w portalu wielką rolę odgrywała teologia. Zobrazowanie granicy przestrzeni symbolicznej na przykładach włoskich katedr w Apulii jest ciekawe, gdyż na historię średniowieczną tego regionu wpływ miały cztery tradycje: bizantyńska, longobardzka, saraceńska i normańska. Każda z tradycji pozostawiła w Apulii spuściznę swojej kultury, która z czasem zakorzeniła się i oddziaływała na życie religijne mieszkańców regionu, a co za tym idzie, na sztukę. Przykładem kościoła romańskiego, zawierającego bogatą symbolikę przejścia ze sfery grzesznej do świętej jest katedra świętego Mikołaja w Bari. Portal główny świątyni zawiera rzeźbę symbolizującą tematykę eucharystyczną.

SŁOWA KLUCZOWE: Romanizm, fasada zachodnia, symbolika, Apulia

SUMMARY

The Romanism, fasada zachodnia, symbolika, Apulia western facade of the Romanesque church as a symbolic boundary between the sacral and the profane. The case of St. Nicholas cathedral in Bari

In the decoration of western facade of Romanesque churches were placed various ornaments, whose aim was to emphasize and clarify the symbolism of the gate as the transition from the the profane to the sacred. Through the portal pilgrims could go inside the temple which was a symbol of the biblical New Jerusalem. Choosing a sculpture theme was strongly related to theology. Display the symbolism of sacred and profane on the examples of Italian cathedrals in Puglia is unusual. The Middle Ages history of the region was affected by four traditions: the Byzantine, Longobard, Saracen and Norman. Each of the traditions left in Puglia legacy of their culture that has taken root over time and affected the religious life of the inhabitants. The main portal of the Cathedral of St. Nicholas in Bari contains very important sculptures symbolism – the Eucharist.

KEYWORDS: Romanism, Western facade, Symbolism, Apulia

Sacrum a orientowanie świątyni

Pisząc o granicy przestrzeni symbolicznej między *sacrum* a *profanum*, należy wyjaśnić pojęcie przestrzeni sakralnej. Termin *sacrum* oznacza święty, poświęcony Bogu, tajemniczy, wyłączony ze sfery *profanum*¹. W odniesieniu do tradycji rzymskiej, Kodeks Prawa Kanonicznego definiuje „miejsca święte” jako te, które przez konsekrację lub poświęcenie, zostały przeznaczone na wykonywanie w nich kultu religijnego². W przypadku świątyni, przestrzeń sakralna wyznaczana jest przez mury, a więc także przez fasadę zachodnią.

1 M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993, s. 7-37.

2 J. Nowiński SDB, *Sakralna przestrzeń – charakterystyka oraz wybrane treści ideowe i symboliczne*, „Seminare” (29, 2011), s. 269.

Fasada (z języka łacińskiego *faciem* (twarz)) to frontowa, główna elewacja budynku, przez którą najczęściej prowadzi wejście. W średniowieczu fasada zazwyczaj znajdowała się po zachodniej stronie, zgodnie ze stosowaną od czasów wczesnochrześcijańskich, zasadą orientowania (z języka łacińskiego *orient-orientis* (wschód)) świątyni, rozplanowania kościoła według stron świata, z prezbiterium zwróconym ku wschodowi³. Ta część kościoła była granicą symboliczną, bramą oddzielającą *sacrum* od *profanum*. Przejście przez bramę dawało dostęp do objawienia.

Ojcowie Kościoła zaznaczają jak ważna jest orientacja kościoła i jak istotne jest przejście ze sfery *profanum* do sfery *sacrum*, czyli do wnętrza świątyni. Orygenes pisze:

Jakkolwiek istnieją cztery strony świata, północ, południe, wschód, zachód, to tylko wschód ujawnia w sposób oczywisty, że powinniśmy się modlić zwrócieni w tym właśnie kierunku, co jest symbolem duszy patrzącej tam, gdzie wschodzi prawdziwe światło⁴.

Święty Augustyn zwraca uwagę, że „kiedy stajemy do modlitwy, zwracamy się ku wschodowi, miejscu, gdzie podnosi się słońce”⁵. Wchodząc więc do świątyni i zbliżając się do ołtarza, przekraczamy próg, symbolizujący początek drogi zbawienia⁶. Powторne przyjście Zbawiciela nastąpi na wschodzie, tam gdzie wstaje słońce uważane za centrum kosmosu. W związku z tym, Klemens Aleksandryjski wskazuje, że Bóg jest sercem wszechświata⁷. Euzebiusz z Cezarei widzi w fasadzie zachodniej, a zwłaszcza w trzech bramach prowadzących do wnętrza świątyni, symbol Trójcy Świętej⁸.

Ukierunkowanie liturgii na Wschód zapoczątkowało myślenie o przestrzeni świętej w sposób symboliczny. W związku z tym, strona zachodnia zaczęła być traktowana także jako strona szatana i grzechu⁹. Według Biblii, ziemski Raj rozciągał się na wschodzie¹⁰, a bramy Hadesu na zachodzie. Adam kiedy został wyrzucony z Raju, wychodził przez bramę zachodnią¹¹. Dlatego fasady zachodnie kościołów romańskich były

3 G. Fossi, *Sztuka romańska i gotycka*, Warszawa 2006, s. 84.

4 R. Walczak, *Symbolika i wystrój świątyni chrześcijańskiej*, Włocławek 2011, s. 43.

5 J. Hani, *Symbolika świątyni chrześcijańskiej*, Kraków 1994, s. 46.

6 R. Walczak, dz. cyt., s. 43.

7 M. Davy, *Symbolika romańska*, przeł. K. Wakar, Warszawa 2011, s. 226.

8 Euzebiusz z Cezarei, *Mowa na poświęcenie bazyliki Tyrskiej*, [w:] *Historia kościelna*, przeł. A. Lisiecki, Poznań 1924, s. 24-25.

9 J. Nowiński SDB, dz. cyt., s. 277.

10 Rdz 2, 8.

11 M. Davy, dz. cyt., s. 226.

pewnego rodzaju murem, w którym znajdowało się przejście z przestrzeni grzesznej do przestrzeni świętej.

Co mówiły bramy świątyni?

W zdobnictwie zachodnich fasad kościołów romańskich, a przede wszystkim portali, umieszczane były rozmaite motywy ornamentacyjne, których celem było podkreślenie i objaśnienie symboliki bramy. Obramowanie drzwi wejściowych, portal fasady zachodniej, niósł ważne przesłanie symboliczne, był bramą niebios (*porta coeli*). Przez portal można było wejść do wnętrza świątyni, które symbolizowało niebiańskie Jeruzalem, dlatego fasada kościoła często była obrazem całej świątyni i powtarzała kształt prezbiterium¹². Niekiedy tematyka religijna fasad zachodnich mieszała się z motywami groteskowymi. Zwłaszcza tympanon, zawierał skomplikowane sceny biblijne i miał złożoną wymowę teologiczną¹³. Przy wyborze tematyki rzeźby w portalu wielką rolę odgrywała teologia. Na Soborze w Nicei w 787 roku ustalono, że dobór tematyki obrazów rzeźbionych na fasadzie świątyni nie powinien należeć do woli samych artystów. Tematyka miała być związana z zasadami kościoła katolickiego i tradycją religijną¹⁴.

Wiernych stojących przy wejściu do kościoła romańskiego witały motywy ze Starego Testamentu i Apokalipsy, które pozwalały głębiej przeżyć wchodzenie do kościoła i wnikanie w życie wieczne. Przed wejściem do kościołów stawiano w średniowieczu tak zwanych strażników progu (sfinksy, lwy, smoki, gryfy), których zadaniem było przypominanie, że zaraz nastąpi wejście do przestrzeni świętej.

Tympanon zazwyczaj wypełniała postać Chrystusa w majestacie, Chrystusa Pantokratora, często otoczonego zwierzętami symbolizującymi apostołów lub samymi apostołami. Archiwolta otaczająca tympanon ozdobiona była fryzem roślinnym, najczęściej winnym gronem. Często jako elementy zdobnicze umieszczano także znaki zodiaku, symbolizujące miesiące i prace związane z czasem¹⁵.

12 J. Hani, dz. cyt., s. 86-87.

13 J. Żarnecki, *Sztuka romańska*, Kraków 2005, s. 58.

14 T. R. Hoffmann, *Sztuka romańska*, Warszawa 2006, s. 73-74.

15 J. Hani, dz. cyt., s. 88.

Granica przestrzeni symbolicznej w stylu romańsko-apulijskim – bazylika (konkatedra) świętego Mikołaja w Bari

Zobrazowanie granicy przestrzeni symbolicznej na przykładach włoskich katedr w Apulii jest ciekawe, gdyż na historię średniowieczną tego regionu wpływ miały cztery tradycje: bizantyńska, longobardzka, saraceńska i normańska. Każda z tradycji pozostawiła w Apulii spuściznę swojej kultury, która z czasem zakorzeniła się i oddziaływała na życie religijne mieszkańców regionu, a co za tym idzie, na sztukę.

Katedra świętego Mikołaja (San Nicola) w Bari jest jednym z najbardziej oryginalnych pod względem architektury i rzeźby kościołów romańskim we Włoszech¹⁶ i pierwowzorem stylu *romanico-pugliese*¹⁷. Bazylika została wybudowana w celu przechowania przywiezionego drogą morską z Miry w 1087 roku ciała świętego¹⁸. Budowla powstała prawdopodobnie na ruinach bizantyńskiego pałacu katepana, zarządcy Cesarstwa Wschodniego w Apulii¹⁹.

Fasada zachodnia katedry zamknięta jest z obydwu stron wieżami (il. 31). Dwie lizeny, umieszczone na gładkich antycznych kolumnach, dzielą fasadę zachodnią na trzy części. W każdej części znajduje się portal. Autorem portali był prawdopodobnie rzeźbiarz Ursus, wykształcony w tradycjach warsztatów specjalizujących się w wyobrażeniach symbolicznych²⁰.

Portal główny konkatedry San Nicola, ze względu na rzeźbę, łączy w sobie styl bizantyński, longobardzki²¹, arabski i klasyczny²², które w sposób harmonijny wyznaczają granicę sfery *sacrum* i *profanum*. Bramę na podwieszonych konsolach podpierają dwa woły²³ lub byki. Woły, wykonane w XII wieku, miały połączone rogi, które zaginęły²⁴ (il. 1, 2). Święty Hieronim ze Strydonu wspomina o bykach jako o zwierzętach, które

16 F. Babudri, *Le allegorie romaniche nel portale maggiore di S. Nicola a Bari*, Bari 1938, s. 2.

17 P. Belli D'Elia, *Puglia romanica*, Bari 2003, s. 107.

18 Tamże.

19 Touring Club Italiano (red.), *Puglia: il Gargano e lei sole Tremiti, il Tavoliere e le Murge, la Valle d'Itria e il Salento*, Milano 2003, s. 40.

20 J. Żarnecki, dz. cyt., s. 51.

21 G. Piemontese, *I Longobardi: arte e religiosita lungo le vie del pellegrinaggio micalico*, Monte Sant'Angelo 2000, s. 96-97.

22 F. Babudri, dz. cyt., s. 5.

23 S. Mola, *Puglia. Le cattedrali*, Bari 2005, s. 99.

24 P. Belli D'Elia, *La Basilica di San Nicola a Bari: un momento del tempo*, Galatina 1985, s. 167.

Żydzi składali w ofierze w świątyni²⁵. W nawiązaniu do rogów, które kiedyś posiadało bydlę w portalu głównym, można się odnieść do świętego Augustyna, który w rogach byka widzi krzyż na którym zmarł Chrystus²⁶. Augustyn odnosi się zwłaszcza do fragmentu Pisma „Oto Jego byk pierwotny – cześć Jemu. Jego rogi – rogami bawołu, bije nimi narody aż po krańce ziemi”²⁷. Jan Chryzostom zaznacza, że woły to zwierzęta wykorzystywane do ciężkiej i mozolnej pracy na roli i że są pomocnikami człowieka²⁸. Orygenes wskazuje, że w Bożej hierarchii w arce Noego, bydlę, w tym byki i woły znajdowały się wyżej od węży i dzikich bestii:

Prawdopodobnie na najniższym z trzech pięter umieszczono węże i dzikie bestie, natomiast na wyższym piętrze, zgodnie z jego pozycją i wartością – bydlę oraz inne zwierzęta oswojone i łagodne²⁹.

Orygenes równa jednak ludzi z nierozumnymi bydlętami, którzy kult i nazwę Bożą umieścili w posągach, także w posągach byków i cielców³⁰. Grecki Ojciec Kościoła przyrównuje także byka do ludzkiej pychy³¹. W wyrzeźbionych figurach wołów uwagę zwracają ich naprężone brzuchy, które mogą wskazywać na wysiłek zwierząt podtrzymujących portal główny³² (zdjęcia 1, 2).

Ościeżnice portalu podtrzymywane są przez czterech silaczy, olbrzymów lub atlasów, po dwa z każdej strony. Postaci silnych mężczyzn zestawione są z figurami Adama i Ewy³³ (il. 3). Ojcowie Kościoła symbolikę Adama i Ewy odwołują przede wszystkim do grzechu pierwotnego. Orygenes nazywa Adama grzesznikiem. „Grzesznik natomiast unika oblicza Bożego. Otóż napisano o Adamie, że kiedy zgrzeszył, uciekł przed oblicza Bożego”³⁴. Święty Ireneusz przedstawia Adama i Ewę jako przykład

25 Hieronim ze Strydonu, *Komentarz do Ewangelii według św. Mateusza*, ŻMT 46, przeł. J. Korczak, Kraków 2008, s. 144.

26 D. Forstner, *Świat symboliki chrześcijańskiej*, Warszawa 1990, s. 253.

27 Pwt 33, 17.

28 Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Księgę Rodzaju*, ŻMT 45, przeł. S. Kaczmarek, LW, Kraków 2008, s. 60, 74.

29 Orygenes, *Homilie o Księdze Rodzaju. Homilie o Księdze Wyjścia*, ŻMT 64, przeł. S. Kalinkowski, Kraków 2012, s. 55.

30 Tamże, s. 203.

31 Tamże, s. 264.

32 F. Babudri, dz. cyt., s. 13.

33 Tamże, s. 14.

34 Orygenes, *Homilie o Księdze Rodzaju...*, dz. cyt., s. 280.

nieposłuszeństwa wobec Boga, które spowodowało śmierć³⁵. Postaci pierwszych rodziców mają uświadamiać ludziom, że są grzeszni, ale także przypominać o zbawieniu. Jan Chryzostom przypomina, że „Na miejsce uciążliwego życia Adama Chrystus ofiarowuje człowiekowi królestwo niebieskie, wolne od cierpienia, smutku i jęku”³⁶. Klemens Aleksandryjski przypomina, że Adam i Ewa to pierwsi ludzie: „W tym też znaczeniu nasz Ojciec, Adam jest pierwszym człowiekiem, uczynionym z ziemi, ziemskim”³⁷. Być może właśnie dlatego przy wejściu do bazyliki San Nicola wyrzeźbiono Adama i Ewę, jako przypomnienie ludziom o ich grzeszności, ale i o ich odkupieniu.

Bogatą ikonografię zawierają rami osadzone w drzwiach.

Ościeżnice po prawej stronie drzwi głównych do katedry zawierają przedstawienia symboliczne. Powyżej atlasa, na samym dole ościeżnicy znajduje się jeleni, z którego ust wychodzą, jak z kielicha eucharystycznego, lilie. Grzegorz z Nyssy pisze, że jelenie ze swej natury zabijają dzikie bestie i odpędzają węże dyszeniem i specyficznym kolorem skóry. Dlatego jelenia porównać można do Jezusa, który jak jeleni depta i niszczy działalność nieprzyjaciół³⁸. Ciekawa jest interpretacja Grzegorza odnosząca się do jeleni pasących się wśród lilii³⁹ z Pieśni nad Pieśniami. Jelenie porównywane do piersi, pośrodku których znajduje się serce, pasą się liliami, trwałym pokarmem⁴⁰. Orygenes wskazuje, że jeleniem może być Jezus, który zgładził węża, który przybył, aby w ciebie swoim usunąć wrogosć⁴¹. Grecki Ojciec Kościoła dodaje za Księgą Przysłów, że „Przemity jeleni i wdzięczny jelonek przemówi do ciebie”⁴², widząc w owym jelonku Syna Bożego, który narodził się jak człowiek, jako dziecko (odniesienie do małego jelonka)⁴³. Orygenes podkreśla, że jeleni w Piśmie Świętym (Księga Powtórzonego Prawa⁴⁴) zaliczany jest do zwierząt czystych i że do jelenia można porównać wszystkich ludzi świętych z których rodu pochodzi Chrystus⁴⁵. Orygenes przytacza za Księgą Psalmów „Jak jeleni

35 H. Pietras, *Pierwszy grzech ludzi według Św. Ireneusza*, [w:] *Grzech pierworodny, Augustyn, Dzieje procesu Pelagiusza*, ŻMT 12, Kraków 1999, s. 33.

36 Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Księgę...*, dz. cyt., s. 34.

37 Klemens Aleksandryjski, *Wypisy z Theodora*, ŻMT 22, przeł. P. Siejkowski, Kraków 2001, s. 62.

38 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni nad Pieśniami*, ŻMT 43, przeł. M. Przyszychowska, Kraków 2007, s. 85.

39 Pnp 4, 5.

40 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 130.

41 Orygenes, *Komentarz do Pieśni...*, dz. cyt., s. 162.

42 Tamże.

43 Tamże.

44 Pwt 14, 4-5

45 Orygenes, *Komentarz do Pieśni...*, dz. cyt., s. 155-163.

tęskni do źródeł wód, tak dusza moja tęskni do Ciebie, Boże”⁴⁶, porównując jelenia do duszy, która pragnie Pana⁴⁷. Z ust jelenia wyrzeźbionego w portalu wychodzą kwiaty lili, które Grzegorz z Nyssy porównuje do ludzkich dusz⁴⁸ oraz do Ducha Świętego, który jest symbolizowany przez czystość i zapach lili⁴⁹. Zapach lili i ich piękny kolor Grzegorz utożsamia także z Chrystusem, ponieważ zapach i kolor lili sprawiają, że pragną je zbieracze. Ich węch napęla się zapachem Chrystusa, a wygląd ukazuje czystość i nieskazitelność⁵⁰. Ponadto, Grzegorz z Nyssy wiąże lilię z prawdą („lilia, której jasność jest symbolem czystości i prawdy, zawartej w słowach”)⁵¹. Symbolikę lili jako Kościoła przyjmuje Hipolit: „Dziewica wśród pogan i Żydów, którzy ją prześladowają. Ona jest jednak olśniewająco biała i lśni dzięki wierze”⁵². Następnie na portalu pokazana jest gołębnica spowita liliami, dziobiąca węża⁵³. Na gołębnicę spogląda z góry inny ptak, być może jest to synogarlica lub turkawka. Ojcowie Kościoła wielokrotnie omawiają symbolikę gołębnicy. W gołębnicy Ojcowie Kościoła widzą Chrystusa⁵⁴. Grzegorz z Nyssy interpretuje symbol gołębnicy jako duchowy, niematerialny sposób życia⁵⁵. Grzegorz w słowach Pieśni nad Pieśniami „Oczy twoje – gołębnice”⁵⁶ tłumaczy, że dusza uwolniona od cielesnych namiętności, ma w oczach obraz gołębnicy, wizerunek duchowego życia jest widoczny we wzroku duszy. Tylko w Duchu Świętym ktoś może powiedzieć, że Jezus jest Panem⁵⁷. Orygenes ten sam cytat tłumaczy, że porównanie oczu do gołębnicy oznacza pojmowanie Prawa i proroków nie w sensie literalnym, lecz dosłownym, gdyż gołębnica symbolizuje Ducha Świętego⁵⁸. Orygenes nawiązuje także do Psalmu 68, gdzie dusza pragnie otrzymać „skrzydła gołębnicy”⁵⁹, aby mogła szybować w pojmowaniu duchowych tajemnic i spocząć w pałacach mądrości⁶⁰.

46 Ps 42, 1.

47 Orygenes, *Komentarz do Pieśni...*, dz. cyt., s. 155.

48 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 72.

49 Tamże, s. 97.

50 Tamże, s. 130.

51 Tamże, s. 209.

52 D. Forstner, *Świat symboliki chrześcijańskiej*, s. 188.

53 F. Babudri dz. cyt., s. 21.

54 D. Forstner, dz. cyt., s. 230.

55 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 205.

56 PnP 1, 15.

57 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 69.

58 Orygenes, *Komentarz do Pieśni...*, dz. cyt., s. 123.

59 Ps 68, 14.

60 Orygenes, *Komentarz do Pieśni...*, dz. cyt., s. 123.

Orygenes wspomina również Psalm 55: „Gdybym miał skrzydła jak gołąb, to bym uleciał i spoczął”⁶¹ i widzi tu latanie zmysłami i siłami ducha, a spoczywanie, kiedy pojęte zostaną skarby mądrości i wiedzy Bożej⁶². Spowita liliami gołębica dziobie węża, o którym wspomina Grzegorz z Nyssy, nazywając węża ojcem grzechu⁶³. Grzegorz przytacza słowa Jana „A jak Mojżesz wywyższał węża na pustyni, tak potrzeba, by wywyższano Syna Człowieczego, aby każdy, kto w Niego wierzy, miał życie wieczne”⁶⁴ i zaznacza, że wąż jest grzechem, a Jezus przywdział grzeszną naturę człowieka, by nas zbawić⁶⁵. W odmładzaniu się węża przez zrzucanie zrogowaciałej skóry, Ojcowie Kościoła wskazują człowieka, który przez posty ma odrzucać starego człowieka, by rozpocząć nowe życie⁶⁶. Cyryl Aleksandryjski odnosi symbol węża do czasu, gdyż czas jak wąż jest długi i skrada się szybko i bezszelestnie⁶⁷. Natomiast Euzebiusz z Cezarei węża i smoka nazywa nieprzyjacielem rodzaju ludzkiego⁶⁸, a Jan Chryzostom zwodzicielem do zła⁶⁹. Kolejne przedstawienie, to człowiek z laską lub kijem z końca którego zwisa zając⁷⁰. Kij lub laska w odniesieniu do laski Aarona interpretowane są przez Ojców Kościoła jako symbol zmartwychwstania⁷¹. Laskę Mojżesza Orygenes łączy z krzyżem Chrystusowym, ponieważ tak, jak przez laskę Egipt został ujarzmiony, faraon pokonany, tak przez krzyż świat zostaje zwyciężony⁷². Cyryl Aleksandryjski podkreśla, że z laską wędrowną w ręku Izraelici mieli spożywać wieczerzę paschalną przed wyjściem z Egiptu. Według Cyryla laska ta symbolizuje nadzieję, która umacnia ludzi⁷³. Zając w tym przedstawieniu może być interpretowany według Ojców Kościoła jest symbolem pogan, którzy nawróciwszy się, znajdują schronienie w duchowej skale Kościoła. Święty Augustyn cytując Psalm 103 („Skala jest ucieczką jeży i zających”⁷⁴), widzi w zającach

61 Ps 55, 7.

62 Orygenes, *Komentarz do Pieśni...*, dz. cyt., s. 173.

63 Grzegorz z Nyssy, *Życie Mojżesza*, ŻTM, tłum. S. Kalinowski, Kraków 2009, s. 47.

64 J 3, 14.

65 Grzegorz z Nyssy, *Życie Mojżesza...*, dz. cyt., s. 47.

66 D. Forstner, dz. cyt., s. 306.

67 Cyryl Aleksandryjski, *Contra Julianum* lib. IX; PG 76, 961.

68 Euzebiusz z Cezarei, *Życie Konstantyna*, ŻTM 44, tłum. T. Wnętrza, Kraków 2007, s. 170.

69 Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Księgę...*, dz. cyt., s. 94.

70 F. Babudri, dz. cyt., s. 22.

71 D. Forstner, dz. cyt., s. 414.

72 Orygenes, *Homilie o Księgach Rodzaju, Wyjścia i Kapłańskiej*, z. 1, przeł. S. Kalinowski, Warszawa 1984, s. 185.

73 D. Forstner, dz. cyt., s. 414.

74 Ps 103, 18.

symbol grzeszników, którzy w Chrystusie – skale szukają schronienia⁷⁵. Tak więc zając zaczepiony na kiju lub lasce oznaczać może grzesznika, który się nawrócił i z nadzieją podąża do Boga. Na lewej ościeżnicy znajduje się także centaur zwrócony w górę. Część zwierzęca (koński tułów) skierowany jest w prawo, podczas gdy ludzka głowa w lewo. Ręka centaurya podniesiona jest ku górze (w stronę Eucharystii)⁷⁶ (il. 8). W symbolice chrześcijańskiej centaurom zazwyczaj nadawano znaczenia negatywne. Jednak Klemens Aleksandryjski potrafił dostrzec w centaurach sens pozytywny, czego potwierdzeniem jest zwrócenie części ludzkiej centaurya ku górze, w stronę Eucharystii. Klemens pisał, że:

Podobny jest człowiek do centaurya, stworzenia tesalskiego, złożonego z części rozumnej i nierozumnej, duszy i ciała. To ostatnie uprawia ziemię i ciąży ku ziemi, dusza natomiast jest ukierunkowana do Boga, oczywiście tylko taka, która wychowywana jest przez prawdziwą filozofię. Taka dusza zdąża do swych krewnych tam, w górze odwróciwszy się od pożądań cielesnych oraz ponadto od trudu i obawy⁷⁷.

Na ościeżnicy jest również rycerz ujeżdżający jednorożca skierowany w prawo (il. 9). Zdaniem Orygenesego róg jednorożca symbolizuje panowanie Chrystusa nad światem. Orygenes pisze:

Wszystko, co istnieje jest Jego jedynym rogiem, to znaczy jedynym Jego królestwem [...]. Dlatego właśnie dana będzie chwała podobna do jednorożca, zwłaszcza wtedy, gdy przekształci nasze uniżone ciało na podobne do swojego ciała chwalebne⁷⁸.

Święty Augustyn wiąże jednorożca z człowiekiem, „którego usilna nadzieja kieruje się ku temu jednemu”⁷⁹, to znaczy ku Bogu. Temat jednorożca jako symbolu Chrystusa podejmował także święty Ambroży⁸⁰. Następne przedstawienie to człowiek (Samson⁸¹) duszący lwa. Na temat Samsona, który bez broni, w Bożej mocy, rozerwał lwa⁸² Ojcowie Kościoła

75 D. Forstner, dz. cyt., s. 310.

76 F. Babudri, dz. cyt., s. 22.

77 Klemens Aleksandryjski, *Kobierce zapisków...*, dz. cyt., s. 302.

78 Orygenes, *Homilie o Księgach Liczb, Jozuego i Sędziów*, przeł. S. Kalinkowski, PSP 34 (cz. 1-2), Warszawa 1986, s. 163.

79 Św. Augustyn, *Objaśnienia Psalmów 58-77*, przeł. J. Stanula, Warszawa, 1986, s. 402 (komentarz do Psalmu 77, 42)

80 M. Rożek, *Idee i symbole sztuki chrześcijańskiej*, Kraków 2010, s. 78.

81 F. Babudri, dz. cyt., s. 22.

82 Sdz 14, 5-14.

wysunęli kilka komentarzy. Widzieli oni w niej podwójną symbolikę: Samson jako symbol Chrystusa, który zwycięża szatana oraz rój pszczół, który Samson znajduje w szkielecie lwa jest symbolem życia, które ludzie czerpią ze złożonego w ofierze ciała Chrystusa⁸³. Jan Chryzostom zaznacza, że słodycz w ciele lwa jest symbolem pokarmu eucharystycznego i nauki Bożej, które przemieniają ludzi w lwy walczące z diabłem, które zwyciężają jak lew z plemienia Judy⁸⁴.

Ościeżnica po lewej stronie portalu, na samym dole, ma kielich, interpretowany także jako waza, puchar⁸⁵. Naczynie posiada dwa uchwyty i przypomina kielichy używane przez pierwszych chrześcijan do rozdawania Eucharystii⁸⁶. Ojcowie Kościoła, począwszy od Orygenes, widzą w kielichu („Mój kielich jest przeobfity”⁸⁷) obraz wszystkiego, co prowadzi ludzką duszę do zjednoczenia z Bogiem, do zbawienia⁸⁸. Natomiast w Komentarzu do Ewangelii świętego Mateusza, Orygenes dodaje, że jeżeli kielich zbawienia jest kielichem męczeństwa, to:

Trzeba byśmy dla naszego zbawienia spełnili ten kielich do dna i, ponieważ jest to kielich zbawienia, nic z niego nie uronili. Wypija kielich do dna ten, kto przyjmuje dla złożenia świadectwa wszelkie cierpienie, jakie mu będzie zadane⁸⁹.

W rozumieniu świętego Ambrożego, wyobrażeniem kielicha dotkniętego słowem Bożym, z którego wypływa życie wieczne jest skała, z której wypłynęła woda po uderzeniu laską przez Mojżesza⁹⁰. Święty Hieronim w kielichu widzi figurę męki Chrystusa⁹¹. Grzegorz z Nyssy dodaje, że:

Kwitnący krzew winny, którego wino, radujące serce, napelni kiedyś dzban mądrości i będzie podane biesiadnikom, aby czerpali z wzniesłego nauczania według swoich możliwości aż do dobrego i trzeźwego upojenia⁹².

83 D. Forstner, dz. cyt., s. 278.

84 Jan Chryzostom, *Homilia LXI ad populum Tanioch.*, w: *Breviarium Romanum Sabbato inra Oct. Csmi Corporis Christi*, [w:] II Nocturno, Lectio V.

85 F. Babudri, dz. cyt., s. 16.

86 Tamże.

87 Ps 23, 5.

88 D. Forstner, dz. cyt., s. 419.

89 Orygenes, *Komentarz do Ewangelii według św. Mateusza*, s. 161.

90 Św. Ambroży z Mediolanu, *Wyjaśnienie symbolu. O tajemnicach. O sakramentach*, ŻMT 31, przeł. L. Gładyszewski, Kraków 2004 s. 63.

91 Hieronim ze Strydonu, *Komentarz do Ewangelii...*, dz. cyt., s. 138.

92 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 91.

Z kielicha snuje się kwiat lilii. Wokół kielicha znajdują się dwie gołębicę. Gołębica z prawej strony kładzie nogi na kielichu, trzonie siły duszy, jednocześnie dotykając dziobem kielicha. Druga gołębica, wyrzeźbiona nieco wyżej, dziobie wypelzającego z bukietu lilii węża (il. 4). Podobna scena opisana została wcześniej (symbol grzechu niszczonego przez Ducha Świętego, przez duszę, która jest zatopiona w Bogu). Powyżej na ościeźnicy znajduje się kolejne przedstawienie człowieka, który niesie zającą (il. 5), symbolizujące nawróconego poganina, który zmierza do Chrystusa. Wyżej znajdują się trzy centaury, wykute w okręgach, ozdobione ornamentem roślinnym. Dwa centaury zwrócone są w prawą stronę, a jeden w lewo z twarzą skierowaną ku niebu (il. 6). Postacie zaczerpnięte z mitologicznego motywu walki Lapitów z Centaurami w Tesali podczas wesela Pejritoosa i Hippodamei już przez Klemensa Aleksandryjskiego, także w tym przedstawieniu symbolizują duszę (jest ukierunkowana do Boga⁹³) i ciało (uprawia ziemię i ciąży ku ziemi⁹⁴). Na ościeźnicy przedstawiony jest także inny motyw mitologiczny, Herkules i nemejski lew⁹⁵ (il. 7). Zgładzenie Lwa z Nemei było pierwszą z dwunastu prac, które Herkules musiał wykonać dla króla Myken. Herkules podstępem uduśił lwa⁹⁶. Przedstawienie to, uwiecznione na portalu głównym pokazuje, że chrześcijanin powinien być odważny i rezolutny, aby otrzymać życie wieczne⁹⁷. Na ościeźnicy wyrzeźbiona jest także figura potwora morskiego, być może zaczerpniętego z mitologii (zesłany przez Posejdona, aby ukarać Andromedę)⁹⁸. Jan Chryzostom cytując proroka Habakuka „Będziesz milczał, gdy bezbożny połyka sprawiedliwego? I będziesz miał ludzi za ryby morskie i za płazy, które nie mają dowódcy”⁹⁹ tłumaczy, że po to potrzebny jest dowódca, żebyśmy nie połykali się nawzajem jak ryby¹⁰⁰. Orygenes za Księgą Rodzaju „Tak stworzył Bóg wielkie potwory morskie i wszelkiego rodzaju pływające istoty żywe, którymi zaroily się wody, oraz wszelkie ptactwo skrzydlate różnego rodzaju”¹⁰¹ tłumaczy, że wielkie potwory morskie oznaczają bezbożne myśli oraz wszelkie niegodziwe poglądy skierowane przeciwko Bogu¹⁰². Rzeźba na ościeźnicy może to być także

93 Klemens Aleksandryjski, *Kobierce zapisków...*, dz. cyt., s. 302.

94 Tamże.

95 F. Babudri, dz. cyt., s. 20.

96 R. Grave, *Mity greckie*, Warszawa 1974, s. 426-428.

97 F. Babudri, dz. cyt., s. 20.

98 Tamże.

99 Ha 1, 13-14.

100 Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Księgę...*, dz. cyt., s. 78.

101 Rdz 1, 21.

102 Orygenes, *Homilie o Księdze Rodzaju...*, dz. cyt., s. 31.

odwołanie do biblijnej ryby, która połknęła proroka Jonasza¹⁰³. Grzegorz z Nazjanzu przedstawił Jonasza pozostającego trzy dni w brzuchu wielkiej ryby, przez którą został połknięty, jako symbol śmierci Chrystusa¹⁰⁴. Święty Hieronim interpretuje Jonasza we wnętrzu wieloryba jako zapowiedź zmartwychwstania Jezusa¹⁰⁵.

Wszystkie sceny z ościeżnic odnoszą się do przedstawienia na łuku, gdzie widoczny jest rydwan ciągnięty przez dwa woły¹⁰⁶. W rydwanie siedzi mężczyzna¹⁰⁷ (il. 10). Jak wspomniano wcześniej, Jan Chryzostom podaje, że woły to zwierzęta wykorzystywane do pomocy człowiekowi¹⁰⁸. Wyobrażenie może odnosić się do chrześcijanina, napełnionego Bożą łaską, który mknie w kierunku Zbawienia¹⁰⁹.

W rogach ościeżnic znajdują się dwaj aniołowie o bizantyńskich formach, którzy w rękach złożonych do modlitwy trzymają chleb¹¹⁰ (il. 11, 12). Ojcowie Kościoła wyrażali często przekonanie o istnieniu aniołów. Orygenes mówi, że istnieją aniołowie Boga i dobre moce, które Mu służą ku zbawieniu ludzi¹¹¹. Święty Jan Chryzostom wspomina aniołów jako stworzenia piękne i świetliste¹¹². Euzebiusz z Cezarei pisze że:

W obawie, by grzeszni ludzie nie pozostali bez kierownictwa i bez przewodnika, niczym bezrozumne stada, Bóg zesłał im opiekunów sprawujących nad nimi pieczę, świętych aniołów, niczym przywódców stada i pasterzy. A nad wszystkimi postawił Jednorodzonego Syna¹¹³.

Jan Chryzostom dodaje, że aniołowie usługują i że, „do aniołów należy stać obok, a nie stwarzać; do archaniołów zaś służyć”¹¹⁴. Święty Bazyl Wielki twierdzi, że „każdy wierny ma u swego boku anioła jako opiekuna

103 F. Babudri, dz. cyt., s. 20.

104 D. Zagórski, *Egzegeza Księgi Jonasza w pismach Grzegorza z Nazjanzu*, [w:] *Biblica et Patristica Thoruniensia*, t. 2 (2009), s. 121.

105 Święty Hieronim, *Komentarz do Księgi Jonasza*, ŻMT 8, przeł. L. Gładyszewski, Kraków 1998, s. 84.

106 P. Belli D'Elia, *La Basilica di San Nicola a Bari: un momento del tempo*, Galatina 1985, s. 167.

107 Tamże, s. 167.

108 Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Księgę...*, dz. cyt., s. 60, 74.

109 F. Babudri, dz. cyt., s. 24.

110 H. Schafer-Schuchardt (red.), *La scultura figurativa dall'11.-13. secolo in Puglia: corpus in IV volumi*, v. 1, Bari 1987, s. 65.

111 Orygenes, *O zasadach*, ŻMT 1, Kraków 1999 s. 56.

112 Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Księgę...*, dz. cyt., s. 55.

113 Euzebiusz z Cezarei, *Dem. Ev.*, IV, 6; PG 22, 268 A

114 Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Księgę...*, dz. cyt., s. 65.

i stróża, by prowadził go do życia”¹¹⁵. Ręce aniołów na przedstawieniu portalowym są zawołowane, co podkreśla cześć, jaką oddają Eucharystii¹¹⁶. Według Orygenesu welonem dla duszy jest Chrystus. Welonem odznaczają się też osoby poświęcone Bogu, poświęcone z Kościołem¹¹⁷. Chleb, który trzymają aniołowie w zawołanych rękach według Piotra Chryzologa jest Chrystusem. Piotr Chryzolog podaje, że Chrystus jest chlebem, który został posiany z Dziewicy, zakwaszony w ciełe, uformowany cierpieniem, upieczony w piecu grobu, przyprawiony w Kościołach, ofiarowany na ołtarzach i który codziennie dostarcza wiernym niebieskiego pokarmu¹¹⁸.

Święty Augustyn porównuje proces powstawania chleba do stawiania się ludzi ochrzczonych chlebem Chrystusowym¹¹⁹. Głosi, że chleb jest najcenniejszym pokarmem¹²⁰. Ireneusz podaje, że chleb, łączący w jedno mąkę i wodę, jest symbolem jedności Kościoła¹²¹ oraz symbolem wszelkiego pokarmu, w tym także i pokarmu duszy¹²².

Wewnętrzna strona ościeżnic także skrywa romańską rzeźbę.

Po prawej stronie, patrząc w górę od atlasa, widzimy słonia, na którego grzbiecie ustawiony jest kielich z dwoma uchwytyami (il. 13). Grzegorz z Nyssy kość słoniową uważa za symbol czegoś wielkiego, trwałego („Kość ta, ze względu na swą wielkość, twardość i trwałość, pozostaje niezniszczalna, bo czas nie wyrządza jej żadnej szkody”¹²³). Prawdopodobnym jest, że słoń, symbolizujący także siłę, dźwiga ciężar męki Pańskiej, zwłaszcza, że z kielicha ustawionego na grzbiecie słonia wychodzą pnącza winne¹²⁴. Orygenes za winnice „uznaje wszystkie księgi Prawa i proroków”¹²⁵ oraz pisma apostołów¹²⁶. Orygenes w kwitnących winnych krzewach widzi także Kościoły istniejące na ziemi tak jak „winnicą Pana Zastępów jest dom Izraela, a człowiek z Judy jego szczepem wybranym”¹²⁷. Komentator Pisma Świętego z Aleksandrii krzewy winne uznaje także za symbol niebieskich i anielskich mocy, „które użyczają Kościołom swojej

115 Św. Bazylia Wielki, *Adversus Eunomium*, 3, 1: PG 29, 656 B.

116 F. Babudri, dz. cyt., s. 24.

117 D. Forstner, dz. cyt., s. 453.

118 Piotr Chryzolog, *Sermo 67*; PL 52, 392.

119 D. Forstner, dz. cyt., s. 456.

120 *Grzech pierworodny. Augustyn, Dzieje procesu Pelagiusza*, ŻMT 12, Kraków 1999, s. 217.

121 S. Słomka, *Pokarm i ofiara. Refleksja eucharystyczna wczesnych Ojców greckich*, Łódź 2000, s. 57.

122 Tamże, s. 58.

123 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 213.

124 F. Babudri, dz. cyt., s. 26.

125 Orygenes, *Komentarz do Pieśni...*, dz. cyt., s. 81.

126 Tamże.

127 Iz 5, 7.

woni, to znaczy dobra nauki i wychowania, którym kształcą i w którym ćwiczą dusze tak długo, aż osiągną one doskonałość i zdolność przyjęcia Boga”¹²⁸. Dodatkowo, Orygenes tłumaczy, że winne krzewy jako anielskie moce, piękną wonią przewyżczają śmiertelność i grzechy¹²⁹. Także dla Grzegorza z Nyssy winnicą jest nieśmiertelność oraz niepodleganie pokusom, brak zła i podobieństwo do Boga¹³⁰. Grzegorz dodaje, że

owocem takiej winnicy jest czystość, owo dojrzałe i jaśniejące grono, które wygrzane na słońcu osładza świętością zmysły duszy. Wąsem tej winorośli jest przyłgnięcie i zrośnięcie z życiem wiecznym; młodymi pędami są wzniosłości cnót, które wystrzelają w górę jak drzewa aż do wysokości anielskich. Zieleniące się listki, delikatnie wystawione na gałązkach na łagodny podmuch wiatru, to różnorodna ozdoba Boskich cnót, rosnących pod wpływem Ducha¹³¹.

Komentator Pisma Świętego z Nyssy podkreśla, że tak jak winne grono zapowiada wino, tak ufność ludzi zapowiada łaskę, na którą mają nadzieję¹³². Dodatkowo Grzegorz komentując Pieśń nad Pieśniami, porównuje winne grono do Oblubieńca. Grzegorz wskazuje, że gdy ktoś dzięki swoim czynom, patrzy na kiść swojego sumienia, to widzi w nim samego Oblubieńca, bo odzwierciedla światło prawdy w życiu bez grzechu. Święty Augustyn w jednym ze swoich kazań porównuje proces powstawania wina do obrazu jedności:

Na gałązce winnej wisi wiele gron, lecz ich sok zlewany jest razem. Tak też przedstawił nas przenośnie Pan; chciał żebyśmy do Niego należeli. Na swoim stole ofiarnym uświęcił misterium pokoju i naszej jedności¹³³.

Następnie zobrazowane są dwie postacie o różnej płci, między nimi znajduje się winne grono. Prawdopodobnie owe postacie to wspomniani już wcześniej, Adam i Ewa¹³⁴ (il. 13). W tym przypadku winorośl może symbolizować ich odkupienie. Kolejno, widoczne są dwie gołębicę dziobące winne grono, symbole opisanych wyżej czystej duszy i Eucharystii. Następne przedstawienie zawiera żołnierza uzbrojonego w tarczę i miecz, mierzącego się z dwoma wojownikami, którzy także posiadają tarcze

128 Orygenes, *Komentarz do Pieśni...*, dz. cyt., s. 176.

129 Tamże, s. 177.

130 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 46.

131 Tamże, s. 46-47.

132 Tamże, s. 65.

133 Święty Augustyn, *Sermo 272*; PL38, 1248.

134 F. Babudri, dz. cyt., s. 26.

i broń. Jeden z nich leży na ziemi (il. 14). Święty Ignacy Antiocheński pisząc o walce nawiązuje do prześladowań chrześcijan. Święty z Antiochii napomina, „aby chrześcijanie podobali się temu, który jest ich wodzem, a chrzest niech im będzie jak oręż, wiara jak szyszak, miłość jak włócznia, cierpliwość jak pełna zbroja”¹³⁵. Tarcze u Grzegorza z Nyssy oznaczają anielskie wojsko, a przez to bezpieczeństwo¹³⁶. Jan Chryzostom przyznaje, że słusznie święty Paweł nazywa wiarę tarczą, bo „jak tarcza jest trzymana przed całym ciałem, będąc jakby murem, tak też i wiara wszystko odpiera”¹³⁷. Znaczenie miecza wyjaśnia święty Augustyn w duchu słów Psalmu „Najpotężniejszy przypnij twój miecz na biodra”¹³⁸. Według Augustyna miecz jest niczym innym jak słowem, którym Chrystus pokonał nieprzyjaciół¹³⁹. Także Jan Chryzostom porównuje miecz do Bożego słowa: Jeśli czynisz źle, lękaj się, bo nie na próżno nosi miecz. Jest bowiem narzędziem Boga¹⁴⁰¹⁴¹. Hieronim ze Strydonu wspomina o walce pogan nawiązując do modlącego się w Psalmie Dawida („Rozprosz Panie pogan, którzy prą do wojny”¹⁴²)¹⁴³. Przedstawienie bitewne można odnieść do walki pogan z chrześcijanami, zwłaszcza, że czasy powstawania dekoracji portalu związane były z czasem krucjat. Powyżej, na winorośli, znajdują się dwa pawie, z których jeden jest zwrócony w prawo, a drugi w lewo, przeplecione winnym gronem (zdjęcia 15). Ojcowie Kościoła rzadko wspominali o pawiu. Dowiadujemy się od nich, że pawia lubiano w starożytności. Natomiast ich komentarze nie mają charakteru symbolicznego¹⁴⁴. Święty Augustyn napisał, że sam się przekonał, że mięso pawia nie ulega zepsuciu¹⁴⁵. Nad pawiami wyrzeźbiono małpę zwróconą w prawo. W rękę trzyma szyszkę, która umieszczona w palmie wygląda jak lustro. Małpa jest motywem zaczerpniętym ze świata muzułmańskiego. Symbolizuje próżność. Obok małpy stoi ptaszek, który przylega do winorośli (do Chrystusa) (il. 15).

135 D. Forstner, dz. cyt., s. 467.

136 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 129.

137 *In Epistolam ad Ephesios* 6, 14 homiliae 24; PG 62, 169.

138 Ps 45, 4.

139 D. Forstner, dz. cyt., s. 468.

140 Rdz 13, 4.

141 Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Ewangelię według Świętego Mateusza*, ŻMT, Kraków 2001, s. 210.

142 Ps 67, 31.

143 Hieronim ze Strydonu, *Komentarz do Ewangelii...*, dz. cyt., s. 60.

144 D. Forstner, dz. cyt., s. 244.

145 Tamże, s. 244.

Po wewnętrznej stronie lewej ościeżnicy, na dole powraca motyw kielicha eucharystycznego, stojącego między ptakami (il. 16). Dalsza część rzeźby jest niestety zniszczona i nie możliwe jest jej odczytanie.

Wewnętrzna ościeżnica łuku zawiera dziesięć kasetonów, przedstawiających róże (il. 17).

W łuku portalu głównego, podtrzymywanym przez dwie ośmioboczne kolumny, ukazana jest idea życia eucharystycznego. Poszczególne przedstawienia są oddzielone od siebie ramą.

Po prawej stronie umieszczony jest wielbłąd, ujeżdżany przez małpę¹⁴⁶ (il. 18). Wielbłąd i małpa to zwierzęta najczęściej pojawiające się w ikonografii muzułmańskiej¹⁴⁷. Orygenes mówi o wielbłądzie jako o symbolu błędów: „Rebeka zeskakuje z wielbłądów, to znaczy odstępuje od błędów, odrzuca nierozumne zmysły”¹⁴⁸. Wielbłąd jest alegorią dóbr materialnych, natomiast małpa oznacza głupotę. Figury nie są związane winoroślą. Przedstawienie jest ostrzeżeniem dla chrześcijan, którzy przywiązani są do ziemskich dóbr, zapominając o życiu wiecznym. Następny motyw to roślinny fryz, po którym pojawia się nagi człowiek zwrócony w prawą stronę. Człowiek wyglądem przypomina greckiego lub rzymskiego zapaśnika¹⁴⁹, i jest spojony winoroślą (il. 18). Orygenes podkreśla, że w Piśmie Świętym napisano o Adamie, że kiedy zgrzeszył, uciekł przed oblicza Bożego, a zapytany odrzekł „Usłyszałem Twój głos i ukryłem się, bo jestem nagi”¹⁵⁰. Grecki Ojciec Kościoła tłumaczy, że odchodzi przed oblicza Boga ten, kto jest nagi, czyli niegodny Jego oblicza¹⁵¹. Cyryl Jerozolimski w katechezie chrzcielnej zwraca się do nowo ochrzczonych:

Jakaż to cudowna rzecz. Stanęliście nadzy wobec wszystkich i wcale się nie wstydziście. Zaprawdę byliście obrazem pierwszego stworzonego człowieka Adama, który był nagi w raju, a jednak wcale się nie wstydził tego¹⁵².

Następne wyobrażenie to nagi mężczyzna na lwie, zwrócony w stronę winorośli (il. 19). Orygenes lwa porównuje do przeciwnika („Przeciwnik nasz krąży jak lew ryczący, szukając, kogo pożreć. Jeśli nie stawimy

146 H. Schafer-Schuchardt (red.), dz. cyt., s. 65.

147 F. Gabrieli, U. Scerrato, *Gli Arabi in Italia: cultura, contatti e tradizioni*, Milano 1993, s. 292.

148 Orygenes, *Homilie o Księżde Rodzaju...*, dz. cyt., s. 119.

149 F. Babudri, dz. cyt., s. 29.

150 Rdz 3, 10.

151 Orygenes, *Homilie o Księżde Rodzaju...*, dz. cyt., s. 280.

152 M. Burker, *Słownik obrazów i symboli biblijnych*, Poznań 1989, s. 134.

mu oporu mocni w wierze, ponownie weźmie nas do niewoli”¹⁵³). Ponad człowiekiem widnieją dwa winne grona przymocowane do trójkąta, symbolizującego Trójcę Świętą (il. 20). Powyżej pojawia się wyobrażenie morskiego potwora siedzącego na winorośli (il. 21). Opisana wyżej symbolika potwora morskiego podawana przez Ojców Kościoła, odwołuje nas do tego co złe, grzeszne, straszne. Dziwi jednak umieszczenie potwora na winnym gronie. Być może chodzi tu o zobrazowanie mocy Eucharystii, po spożyciu której nawet największy grzesznik może zostać zbawiony.

Po lewej stronie na łuku ornament rozpoczyna się od winnej wici, która pnie się do góry (il. 22). Następnie wyrzeźbiona jest gołębnica skierowana w prawą stronę, wyciągająca szyję, aby zjeść winne grono (il. 23). Jest to alegoria do duszy karmiącej się Eucharystią. Wyżej widać nagiego człowieka stojącego między dwiema winogronami (il. 24). Nad nim znajduje się figura zoomorficzna. Być może jest to potwór morski z brodatą głową ludzką nakrytą hełmem (zdjęcia 25). Być może jest to Lewiatan¹⁵⁴, potwór morski, którego symbolika została omówiona wcześniej. Kolejny obraz to rycerz z włócznią, zwrócony głową do tyłu w akcie szukania pomocy. Nad nim widoczny jest lew (il. 26).

Wszystkie wyobrażenia z prawej i lewej strony wieńczy środkowy obraz przedstawiający jeźdźca w kwadrydze powożonej przez konie. Człowiek w ręce trzyma palmę (il. 27). Grzegorz z Nyssy wspomina o rydwanie Boga, o którym mówił Dawid „Rydwan Boży jest tysiącokrotnie większy, są doń zaprzężone tysiące rumaków”¹⁵⁵, podkreślając Bożą siłę. Uczony z Nyssy tłumaczy, że w koniach jest siła, która uniosła proroka Eliasza z ziemi, a sam Eliaz jest rydwanem Izraela i jego jeźdźcem¹⁵⁶. Ku takiemu wytłumaczeniu rzeźby, wniebowzięcie proroka Eliasza na ognistym wozie, skłaniają się badacze historii sztuki, gdyż historie proroka Eliasza powtarzali zarówno Żydzi, Muzułmanie jak i Chrześcijanie¹⁵⁷. Rzeźbiarz mógł chcieć uwiecznić Eliasza, aby oddać hołd opatowi Eliazsowi, fundatorowi bazyliki San Nicola, którego grób znajduje się we wnętrzu konkatedry. Grzegorz z Nyssy zaprzęg z rydwanem wiąże także z nauczaniem proroka Zachariasza, który końmi nazwał tych, którzy obiegają całą ziemię, zarządzają nią, utrzymują w pokoju¹⁵⁸. Według Grzegorza jeździec

153 Orygenes, *Homilie o Księżce Rodzaju...*, dz. cyt., s. 110.

154 F. Babudri, dz. cyt., s. 31.

155 Ps 68, 18.

156 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 54.

157 F. Babudri, dz. cyt., s. 33.

158 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 54.

to Słowo, które ma wielką moc pokonania zła¹⁵⁹. Rzeźba może nawiązywać do bizantyńskiego lub greckiego króla lub przedstawiać moment przywiezienia ciała świętego Mikołaja z Miry. Obraz może pokazywać także triumf Chrystusa przez symbolikę palmy, znaku zwycięstwa o którym pisze święty Augustyn. Według Augustyna:

Gałązki palm są znakami uwielbienia, które głoszą zwycięstwo, gdyż Pan miał pokonać śmierć mocą swej śmierci, a przez zdobycz wojenną, która przypadła mu w udziale, gdy zawisł na krzyżu, zatriumfować nad szatanem¹⁶⁰.

Grzegorz z Nyssy w nawiązaniu do wersetu psalmu „Sprawiedliwy rozkwitnie jak palma”¹⁶¹ podkreśla, że palma czyni swój owoc trudnym do zdobycia dla złodziei, bo trzyma go wysoko jak skarb i nie wydaje go blisko ziemi¹⁶². Grzegorz dodaje, że Pan jest sprawiedliwy, który ze względu na nas wstąpił z ziemi, który jest ową strzelającą w górę palmą¹⁶³.

Wewnętrzna część łuku ozdobiona jest piętnastoma kasetonami, zawierającymi motywy roślinne (róże), które tworzą jakby obramowanie przedstawień na łuku (il. 28). Etymologię róży opisał Klemens Aleksandryjski w „Wychowawcy”, gdzie zaznaczył, że Grecy różę wywodzili od słów płynąć, rozlewać, gdyż rozlewają się z niej strumienie woni, a jednocześnie jej woń się ulatnia i róża szybko więdnie¹⁶⁴. Bazyli Wielki wskazał, że róża przed upadkiem człowieka nie miała kolców. Kolce pojawiły się, aby człowiek pamiętał, że jak istnieje radość, istnieje też smutek i że, ziemia, która rodzi ciernie i osty została przeklęta¹⁶⁵. Podobnie myślał święty Ambroży, pisząc, że śliczny kwiat róży otoczyły kolce, które stały się zwierciadłem ludzkiego życia¹⁶⁶.

Na wierzchołku trójkątnego frontonu portalu głównego góruje, jak podają włoscy historycy sztuki, sfinks z kobiecą głową¹⁶⁷ i skrzydłami przechodzącymi w lwie łapy¹⁶⁸, wzorowany na przedstawieniach

159 Tamże, s. 55-56.

160 D. Forstner, dz. cyt., s. 175.

161 Ps 92, 13.

162 Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni...*, dz. cyt., s. 148.

163 Tamże, s. 218.

164 D. Forstner, dz. cyt., s. 191.

165 S. Kobielius, *Florarium christianum. Symbolika roślin – chrześcijańska starożytność i średniowiecze*, Kraków 2006, s. 184.

166 Tamże, s. 184.

167 F. Babudri, dz. cyt., s. 7.

168 P. Belli D'Elia, M. Stella Calò Mariani, C. Damiano Fonseca [et al.], *La Puglia fra Bisanzio e l'Occidente*, s. 99.

ceramicznych¹⁶⁹ (il. 29). Symbolika sfinksa jest wieloznaczna. Klemens Aleksandryjski pisząc o symbolice sfinksa odnosi się do wierzeń starożytnych Egipcjan. Klemens w sfinksie upatruje podwójną naturę człowieka, dziką (zwierzęcą) i rozumną (ludzką). Ze względu na orle skrzydła postać na szczycie portalu może być także identyfikowana z gryfem, jednakże bez orlej głowy. Orygenes przywołuje gryfa, jako zwierzę nieczyste, którego Mojżesz nie pozwala jeść¹⁷⁰.

Portal główny bazyliki San Nicola w Bari (il. 30) jest jednym z najwspanialszych dzieł w stylu romanico-pugliese. Zdobione rzeźbami wejście jest dowodem wielkiego kunsztu rzeźbiarzy apulijskich. Zdziwiająca jest także ukazanie głębokiego symbolizmu rzeźby, która jest wręcz rzeźbą dogmatyczną.

O, Ty, który powiedziałeś: Jestem Bramą...

Apulijski portal romański w fasadzie zachodniej na przykładzie bazyliki San Nicola w Bari jest kamiennym wyobrażeniem wizji bramy otwartej do Nieba, bramy oddzielającej za pomocą bogatej symboliki rzeźby, przestrzeń *profanum* od przestrzeni *sacrum*. Przekraczając portal kościoła, pielgrzymi i wierni powinni mieć świadomość, że czynią gest sakralny, że przechodzą z tego świata do Ojca¹⁷¹, co dobrze obrazuje modlitwa Guillaume de Saint-Thierry'ego:

O, Ty, który powiedziałeś: Jestem Bramą, pokaż nam, do jakiego domu jesteś Bramą, kiedy i komu ją otworzysz. Dom, którego jesteś Bramą, jest niebem, gdzie mieszka Ojciec Twój¹⁷².

169 F. Babudri, dz. cyt., s. 34.

170 Orygenes, *O zasadach...*, dz. cyt., s. 355.

171 J. Hani, dz. cyt., s. 96.

172 Tamże, s. 85.

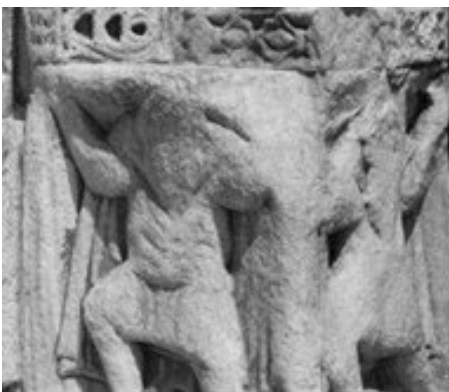
Zdjęcia fasady zachodniej bazyliki San Nicola, portal główny



il. 1



il. 2



il. 3



il. 4



il. 5



il. 6



il. 7



il. 8



il. 9



il. 10



il. 11



il. 12



il. 13



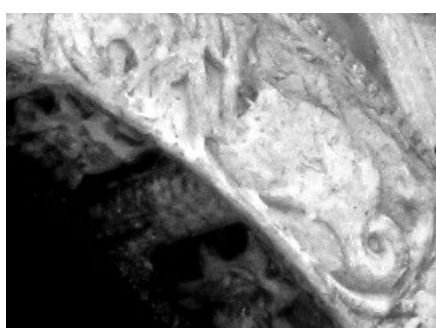
il. 14



il. 15



il. 16



il. 17



il. 18



il. 19



il. 20



il. 22



il. 21



il. 23



il. 24



il. 25



il. 27



il. 26



il. 28



il. 29



il. 30



il. 31

Źródło

il. 5: P. Belli D'Elia, *La Basilica di S. Nicola a Bari*, Galatina 1985, s. 158.

il. 7: P. Belli D'Elia, M. Stella Calò Mariani, C. Damiano Fonseca [et al.], *La Puglia fra Bisanzio e l'Occidente*, Milano 1980, s. 32.

il. 8: tamże, s. 31.

il. 9: tamże, s. 33.

il. 1-4, 6, 10-31: Kamila Patola.

BIBLIOGRAFIA

Babudri F., *Le allegorie romaniche nel portale maggiore di S. Nicola a Bari*, Bari 1938.

Belli D'Elia P., Stella Calò Mariani M., Damiano Fonseca C. [et al.], *La Puglia fra Bisanzio e l'Occidente*, Milano 1980.

Belli D'Elia P., *La Basilica di San Nicola a Bari: un momento del tempo*, Galatina 1985.

Belli D'Elia P., *Puglia romanica*, Bari 2003.

- Davy M., *Symbolika romańska*, przeł. K. Wakar, Warszawa 2011.
- Eliade M., *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993.
- Euzebiusz z Cezarei, *Mowa na poświęcenie bazyliki Tyrskiej*, [w:] *Historia kościelna*, przeł. A. Lisiecki, Poznań 1924.
- Euzebiusz z Cezarei, *Życie Konstancyntyna*, Źródła Myśli Teologicznej 44, przeł. T. Wnętrzak, Kraków 2007.
- Forstner D., *Świat symboliki chrześcijańskiej*, przeł. i oprac. W. Zakrzewska, P. Pachciarek, R. Turzyński, Warszawa 1990.
- Fossi F., *Sztuka romańska i gotycka*, przeł. T. Łozińska, Warszawa 2006.
- Gabrieli F., Scerrato U., *Gli Arabi in Italia: cultura, contatti e tradizioni*, Milano 1993.
- Grzegorz z Nyssy, *Homilie do Pieśni nad Pieśniami*, Źródła Myśli Teologicznej 43, przeł. M. Przyszychowska, Kraków 2007.
- Grzegorz z Nyssy, *Życie Mojżesza*, Źródła Myśli Teologicznej 50, przeł. S. Kalinkowski, Kraków 2009.
- Hani J., *Symbolika świątyni chrześcijańskiej*, przeł. A.Q. Laviqne, Kraków 1994.
- Hieronim ze Strydonu, *Komentarz do Ewangelii według św. Mateusza*, Źródła Myśli Teologicznej 46, przeł. J. Korczak, Kraków 2008.
- Hoffmann T.R., *Sztuka romańska*, przeł. J. Kumaniecka, Warszawa 2006.
- Kobieliński S., *Florarium christianum. Symbolika roślin – chrześcijańska starożytność i średniowiecze*, Kraków 2006.
- Lurker M., *Słownik obrazów i symboli biblijnych*, przeł. K. Romaniuk, Poznań 1989.
- Mola, *Puglia. Le cattedrali*, Bari 2005.
- Nowiński J., *Sakralna przestrzeń – charakterystyka oraz wybrane treści ideowe i symboliczne*, „Seminare” (29, 2011).
- Orygenes, *Homilie o Księgach Liczb, Jozuego i Sędziów*, przeł. S. Kalinkowski, Pisma Starochrześcijańskich Pisarzy 34 (cz. 1-2), Warszawa 1986.
- Orygenes, *Homilie o Księdze Rodzaju. Homilie o Księdze Wyjścia*, Źródła Myśli Teologicznej 64, przeł. S. Kalinkowski, Kraków 2012.
- Orygenes, *Homilie o Księgach Rodzaju, Wyjścia i Kapłańskiej*, z. 1, przeł. S. Kalinkowski, Warszawa 1984.
- Orygenes, *O zasadach*, Źródła Myśli Teologicznej 1, Kraków 1999.
- Piemontese G., *I Longobardi: arte e religiosita lungo le vie del pellegrinaggio mi-caelico*, Monte Sant’Angelo 2000.
- Pietras H., *Pierwszy grzech ludzi według św. Ireneusza*, [w:] *Grzech pierworodny, Augustyn, Dzieje procesu Pelagiusza*, Źródła Myśli Teologicznej 12, Kraków 1999.
- Piotr Chryzolog, *Sermo 67*; *Patrologia Latina* 52.
- Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Poznań 2008.
- Rożek M., *Idee i symbole sztuki chrześcijańskiej*, Kraków 2010.
- Schafer-Schuchardt H. (red.), *La scultura figurativa dall’11.-13. secolo in Puglia: corpus in IV volumi*, v. 1, Bari 1987.

- Św. Ambroży z Mediolanu, *Wyjaśnienie symbolu. O tajemnicach. O sakramentach*, Źródła Myśli Teologicznej 31, przeł. L. Gładyszewski, Kraków 2004.
- Św. Augustyn, *Grzech pierworodny. Dzieje procesu Pelagiusza*, Źródła Myśli Teologicznej 12, Kraków 1999.
- Św. Augustyn, *Objaśnienia Psalmów 58-77*, przeł. J. Stanula, Warszawa, 1986.
- Św. Augustyn, *Sermo 272*; Patrologia Latina 38.
- Św. Bazylej Wielki, *Adversus Eunomium*, 3, 1: Patrologia Graeca 29.
- Św. Hieronim, *Komentarz do Księgi Jonasza*, Źródła Myśli Teologicznej 8, przeł. L. Gładyszewski, Kraków 1998.
- Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Ewangelię według Świętego Mateusza*, Źródła Myśli Teologicznej 18, Kraków 2001.
- Św. Jan Chryzostom, *Homilie na Księgę Rodzaju*, Źródła Myśli Teologicznej 45, przeł. S. Kaczmarek, Kraków 2008.
- Walczak R., *Symbolika i wystrój świątyni chrześcijańskiej*, Włocławek 2011.
- Zagórski D., *Egzegeza Księgi Jonasza w pismach Grzegorza z Nazjanzu*, [w:] *Biblica et Patristica Thoruniensia*, t. 2 (2009).

Katarzyna Sucharkiewicz
Akademia Ignatianum w Krakowie

Przestrzeń *sacrum* – przestrzenią sztuki. Ogólnopolskie Plenery Jasnogórskie 1981-1982

STRESZCZENIE

W artykule omówione zostało zagadnienie przekształcenia przestrzeni sakralnej w obszar działań artystycznych. Przedmiotem rozważań są przemiany, jakie dokonywały się w polskiej sztuce współczesnej i wystawiennictwie w okresie stanu wojennego. Ważną rolę kulturotwórczą odegrał w tym czasie klasztor o. paulinów na Jasnej Górze. W sanktuarium odbyły się w 1981 i 1982 r. dwa etapy Ogólnopolskiego Pleneru Malarskiego. Wzięli w nim udział uznani twórcy m.in.: M. Bieniasz, Z. Grzywacz, L. Sobocki, J. Duda-Gracz, S. Rodziński, G. Sztabiński, M. Sapetto. W klasztornej Sali Maryjnej zorganizowano wystawę poplenerową. Wydarzenia te, tak znaczące i ważne, nie były dotychczas szczegółowo omówione.

SŁOWA KLUCZOWE:

Ogólnopolskie Plenery Jasnogórskie,
Jasna Góra, polska sztuka lat 80. XX w.,
przestrzeń sakralna, wystawy
w klasztorze jasnogórskim

SUMMARY

Space of the Sacred – Space of Art. Nationwide En Plein Air at Jasna Góra 1981-1982

The article dwells on the question of transformation – that of the space of the sacred into space of artistic ventures. The subject of deliberation are the transitions, which had taken place in the Polish interwar contemporary art and art exhibitions. An important cultural role was played by the Pauline monks sanctuary – the Jasna Góra Monastery. In 1981 and 1982 two stages of the Nationwide *En Plein Air* Painting were held at the sanctuary. Number of recognised artists took part – among others: M. Bieniasz, Z. Grzywacz, L. Sobocki, J. Duda-Gracz, M. Sapetto. In the Chapel of the Black Madonna post-*En Plein Air* exhibition was held. These events, though such significant and important, have not been discussed in details so far.

KEYWORDS: Polish National Exteriors of Jasna Góra, Jasna Góra, Polish Art in the 80s of the 20th century, sacred space, the exhibitions in the Monastery of Jasna Góra

Zjawisko funkcjonowania dzieł sztuki we wnętrzach kościołów, kaplic czy salach klasztorowych ma bardzo długą tradycję. Najwięksi artyści na przestrzeni stuleci realizowali zamówienia mecenatu kościelnego, wykonując obrazy ołtarzowe, rzeźby, freski, elementy wystroju. Niektóre przestrzenie, jak np. wnętrza kościoła św. Franciszka w Asyżu, Capelli Arena w Padwie, Kaplicy Sykstyńskiej w Watykanie czy katedry wawelskiej, stanowią swoiste imponujące galerie dawnego malarstwa i rzeźby. Sztuka o charakterze sakralnym prezentowana jest także w muzeach i skarbcach katedralnych, diecezjalnych, archidiecezjalnych, jak również w muzeach i galeriach państwowych. W instytucjach tych, w specjalnie zaaranżowanych wnętrzach wystawienniczych, eksponowane są cenne prace artystyczne. Szczególny charakter, wykraczający poza przywołane przeze mnie ramy mają czasowe wystawy sztuki współczesnej udostępniane w kościołach i salach klasztorowych.

W niniejszym opracowaniu omówione zostanie zagadnienie przekształcania przestrzeni sakralnej w obszar działań artystycznych. Przedmiotem rozważań będą przemiany, jakie dokonywały się w polskiej sztuce współczesnej i wystawiennictwie w szczególnym dla Polaków momencie – w okresie stanu wojennego. Anda Rottenberg, charakteryzując ten czas pisze:

Po wprowadzeniu stanu wojennego kulturalne życie kraju przeniosło się do kościołów. Nie bez powodu. Przez cały okres zaborów, a potem okupacji nazistowskiej kościoły [...] były [...] miejscem, gdzie wolno było śpiewać publiczne pieśni i w sposób naturalny kultywować polskie obyczaje. W czasach panowania rządów komunistycznych, a w szczególności po grudniu 1981 roku, stały się one nie tylko przybytkiem tradycyjnej wiary, ale i azylem wolnej myśli¹.

13 grudnia wszelkie inicjatywy i projekty plastyczne – niektóre z nich bardzo istotne i znaczące, jak np. Kongres Kultury Polskiej w Warszawie – zostały przerwane. Przestały działać galerie, instytucje kultury, związki i stowarzyszenia artystyczne; władze uniemożliwiły wydawanie periodyków. Rozwój niezależnej sztuki polskiej został zatrzymany. Artyści znaleźli się w trudnej sytuacji. Na znak protestu nie podejmowali żadnych działań, jakie narzucała im rządząca partia. Środowisko zjednoczyło się i zsolidaryzowało w walce o niezależność, wolność i godność. Postawę artystów tego czasu cechują bezkompromisowość i konsekwencja. Boykutowano państwowe instytucje i organizacje. Odmawiano udziału w oficjalnych wystawach, pokazach, konkursach. Jednocześnie plastycy szukali możliwości kontynuowania działań artystycznych i nowych form twórczej aktywności. Poszukiwano miejsc, w których mogliby prezentować swój dorobek; przestrzeni sprzyjających wymianie myśli i doświadczeń. Domy prywatne, podwórka, ogrody przydomowe, a także mieszkania i studia przeobrażano w „sale wystawowe”. Wystawy indywidualne w swoich domach i pracowniach organizowali m.in. Marek Sapetto, Jan Sieniecki czy Wiesław Szamborski². Anda Rottenberg wspomina:

Przez cały rok 1982, 1983, 1984 pokazy prywatne w obiegu alternatywnym odbywały się w mieszkaniach. Przez maleńkie mieszkanka przesuwano się w ciągu dwóch dni po dwieście-trzysta osób. Cicho gawędzili przy herbach, oglądali słoczono do niemożliwości obrazy, rysunki i grafiki, a nawet rzeźby. Niepowtarzalna atmosfera kameralnego obcowania z dziełem, a przede wszystkim artystą, sprzyjały pogłębionym kontaktom ze sztuką, a jakość odbioru stała się jedyną rekompensatą za brak rozgłosu, na który się dobrowolnie decydował, wybierając drugi nurt³.

Oprócz pokazów sztuki organizowano także prywatne spotkania, odczyty, wieczory literackie, w których uczestniczyli ludzie nauki i kultury.

1 A. Rottenberg, *Sztuka w Polsce. 1945-2005*, Warszawa 2006, s. 283.

2 *Plastyka niezależna 1976-1989*, katalog wystawy, Instytut Pamięci Narodowej, Oddział w Poznaniu, Poznań 2010, s. 26-29.

3 A. Rottenberg, *Przeciąg. Teksty o sztuce polskiej lat 80.*, Warszawa 2009, s. 120.

Przygotowywano ręcznie składane wydawnictwa, zawierające oryginalne rysunki i grafiki⁴.

Kształtowanie i rozwój niezależnej sztuki w tym jakże trudnym okresie były możliwe również dzięki otwarciu się Kościoła na potrzeby środowiska plastycznego. Ośrodki religijne skupiły szerokie grono artystów, literatów, muzyków, ludzi nauki i kultury. W latach 80. poprzedniego stulecia w polskich świątyniach oraz salach klasztornych i seminaryjnych organizowano przedsięwzięcia o charakterze artystycznym: wystawy, koncerty muzyczne, spotkania dyskusyjne. Należy zauważyć, że ze względu na ich znaczną przestrzeń i powierzchnię jedynie w tych wnętrzach w tym okresie było możliwe przygotowywanie monumentalnych, zbiorowych prezentacji sztuki. Istotną rolę odgrywały przyparafialne galerie sztuki, np. „Emaus” przy częstochowskim kościele św. Wojciecha, czy „Kruchta” przy bazylice w Bydgoszczy⁵. Szczególna atmosfera społeczna i polityczna pozwoliła na wprowadzenie do kościołów sztuki współczesnej, zarówno z kręgu sacrum, jak i profanum. Nierzadko we wnętrzach sakralnych pojawiały się symbole patriotyczne, znaki i kompozycje o jednoznacznej wymowie politycznej i społecznej. Przestrzeń sakralna ulegała transformacji. Przemiany dotyczyły zarówno strony wizualnej – „aranżacyjnej”, jak i warstwy semantycznej. Dzieła – w wyniku wpisania ich w nowy kontekst przestrzenny – nabierały szczególnego charakteru. Jednocześnie przestrzeń sakralna ewoluowała i zyskiwała nową, nasyconą pozareligijnymi treściami jakość. Instalacje, rzeźby, wielkoformatowe płótna i fotografie dynamizowały ją, ożywiały pod względem plastycznym i znaczeniowym. Znaczącą rolę odgrywały symbole religijne, które jednak swobodnie interpretowano i przekształcano, łącząc z motywami patriotycznymi. Obok kompozycji wywodzących się z tradycji ikonografii chrześcijańskiej prezentowano prace o charakterze świeckim, o wyraźnym przesłaniu społecznym. Eksponowane dzieła nierzadko dotyczyły spraw najważniejszych, komentując aktualne wydarzenia. Stawały się protestem przeciw przemocy, zniewoleniu, zbrodniom, głosem w obronie godności człowieka. Doniosłymi wydarzeniami były m.in. ekspozycje organizowane w świątyniach warszawskich z inspiracji Janusza Boguckiego, w tym *Znak Krzyża* w kościele Miłosierdzia Bożego przy ulicy Żytniej oraz *Apokalipsa – światło w ciemności* w kościele św. Krzyża⁶. Swoje prace prezentowali na nich uznani twórcy, m.in.: Stefan Gierowski, Tadeusz Brzozowski, Eugeniusz Get-Stankiewicz, Adam Matuszewski, Jerzy Tchórzewski, Henryk Stażewski. Znaczącym pokazem była też

4 Tamże, s. 117.

5 *Plastyka niezależna...*, dz. cyt., s. 31.

6 A. Rottenberg, *Sztuka w Polsce*, dz. cyt., s. 186.

metaforyczna wystawa *Plastycy – stoczniovcow* w gdańskiej bazylice św. Mikołaja oo. Dominikanów w sierpniu 1984 r.⁷

Szczególną rolę kulturotwórczą odegrał na początku lat 80. XX w. także częstochowski klasztor Ojców Paulinów na Jasnej Górze. W sanktuarium odbyły się we wrześniu 1981 r. i w lipcu 1982 r. dwa etapy Ogólnopolskiego Pleneru Malarskiego *Artyści-malarze w holdzie Jasnogórskiej Pani w roku Jubileuszowym 600-lecia obecności*. Program rocznicowy obejmował również symposium naukowe. Organizatorzy informowali:

Założeniom pleneru przyświecała ciągłość i aktualizacja sztuki na Jasnej Górze oraz powrót do tradycji mecenatu artystycznego w służbie maryjnej. W enklawie wzgórze działania artystyczne zawsze korespondowały z wydarzeniami religijnymi i patriotycznymi⁸.

Wydarzenie przebiegało w dwóch etapach. W pierwszych jasnogórskich spotkaniach twórczych w roku 1981 wzięło udział 19 artystów (m.in. Maciej Bieniasz, Wojciech Kotlewski, Jerzy Kędziora, Aleksander Markowski, Marek Sapetto, Franciszek Fellman, Władysław Ratusiński, Barbara Zbrożyna, Anna Wyrwisz). [il. 1] Plener trwał od 1 do 19 września. Jego uczestnicy przez prawie trzy tygodnie pracowali na terenie sanktuarium. Część z nich zakwaterowana została w pobliskim hotelu „Patria”⁹, pozostali mieszkali w salach zakonnych. Pomieszczenia klasztorne udostępniono twórcom na pracownię. W ramach pleneru odbywały się spotkania oraz dyskusje o dziejach i sztuce klasztoru z udziałem „historyków Jasnej Góry i profesorów z Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie i Krakowie”¹⁰, a także projekcje filmów o tematyce jasnogórskiej i koncerty muzyki sakralnej. Artyści uczestniczyli w nabożeństwach i mszach świętych¹¹. W dniu 19 września miał miejsce wernisaż wystawy poplenerowej, na której zaprezentowano ponad sześćdziesiąt kompozycji malarskich. Otwarcia dokonał ks. bp Stefan Bareła i przeor Jasnej Góry, o. Konstancjusz Kunz. Ekspozycję zorganizowano w tzw. Nowej Zakrystii klasztoru. Był to pokaz skromny pod względem aranżacyjnym. Większą ekspozycję, podsumowującą dorobek obu etapów pleneru, planowano udostępnić w roku 1982¹². Obrazy wyeksponowano w ascetycznym i surowym wnętrzu. Tło, jakie stanowiły kamienne ściany, dobrze współgrało

7 J. Zagrodzki, *Stefan Gierowski*, Warszawa 2005, s. 130-131.

8 Maszynopis zatytułowany „Wstęp” udostępniony przez Panią Zofię Rozanow, s. 3.

9 „Życie Częstochowy” nr 202, 14 IX 1981, s. 8.

10 J. Tomziński, *Pierwszy plener malarski na Jasnej Górze*, „Niedziela” nr 20, 18 X 1981, s. 2.

11 A. Markowski, *Jasnogórskie wzruszenia*, „Niedziela” nr 28, 13 XII 1981, s. 1.

12 „Życie Częstochowy”, dz. cyt., s. 8.



Il. 1. Zdjęcie grupowe uczestników Pleneru Jasnogórskiego w 1981 r., Bp S. Bareła, o. K. Kunz, o. J. Golonka (zbiory sztuki wotywniej Jasnej Góry)

z prezentowanymi pracami. Płótna ustawiono na sztalugach bądź krzesłach; niektóre oparte zostały o ściany. Można wprawdzie odnieść wrażenie, że struktura aranżacyjna nie została dostatecznie przemyślana i zrealizowana w sposób logiczny. Kwestia rozmieszczenia dzieł w przestrzeni ekspozycyjnej wydaje się jednakże mniej istotna. Wystawa była niewątpliwie przedsięwzięciem prekursorskim i jedynie zapowiedzią, zwiastunem jubileuszowego pokazu w roku następnym. Po raz pierwszy nowoczesna sztuka polska, oparta na inspiracjach religijnych płynących z jasnogórskiego klasztoru i ikony Bogurodzicy zagościła w klasztorze, a przestrzeń sakralna została zaadoptowana dla jej potrzeb. Wśród prezentowanych na ekspozycji dzieł najliczniejszą grupę stanowiły wizerunki Ojca Świętego Jana Pawła II i Prymasa Wyszyńskiego, a także przedstawienia fragmentów architektury klasztoru jasnogórskiego (ten temat podjęła m.in. Anna Wyrwisz)¹³ oraz kopie ikony Matki Boskiej Częstochowskiej (prace Barbary Zbrożyny). Komisarz plenerów, Ojciec Jan Golonka, precyzował: „Gros podejmowanych dotychczas przez artystów tematów [...] to krajobrazy, oddanie klimatu kaplicy, wotywności, pobytu papieża na Jasnej

¹³ Tamże.



Il. 2. Wojciech Kotlewski, plener 1981 r. (zbiory sztuki wotywniej Jasnej Góry)



Il. 3. Marek Sapetto, plener 1981 r. (zbiory sztuki wotywniej Jasnej Góry)



Il. 4. Jerzy Duda-Gracz, plener 1981 r.
(zbiory sztuki wotywnej Jasnej Góry)



Il. 5. Aleksander Markowski, plener 1981 r.
(zbiory sztuki wotywnej Jasnej Góry)

Górze”¹⁴. Twórcy pozytywnie ocenili organizację imprezy i warunki stworzone przez inicjatorów wydarzenia – klimat życzliwości, troski. „Jest to bardzo szczęśliwe dla artysty miejsce (...). Niepowtarzalne jego piękno i atmosfera nie mogą pozostać bez wpływu na to, co tutaj powstaje”, przekonywała warszawska twórczyni, Barbara Zbrożyna¹⁵.

Drugi etap pleneru Ojcowie Paulini zorganizowali w terminie od 19 do 30 lipca 1982 r. Uczestniczyło w nim ponad 30 twórców z różnych ośrodków artystycznych Polski, m.in. z Warszawy, Krakowa, Łodzi, Poznania, Katowic, a także Częstochowy¹⁶. Środowisko miejscowe reprezentowali: Stanisław Banek (ur. 1938), Jarosław Kweclich (ur. 1957), Jerzy Kędziora (ur. 1947), Aleksander Markowski (ur. 1942), Władysław Ratusiński (ur. 1948) i Henryk Kmiec (ur. 1936). W jasnogórskich konfrontacjach uczestniczyli też: Stanisław Rodziński (ur. 1941), Adam Hoffmann

14 Tamże.

15 Tamże.

16 J. Golonka, *Ideowe przesłania plenerów malarzkich i okolicznościowych ekspozycji na Jasnej Górze – sztuką czasu nadziei*, [w:] *Jasna Góra w 20-lecie Pontyfikatu Jana Pawła II*, pod. red. Z.S. Jabłońskiego, Jasna Góra, Częstochowa 1999, s. 326-327; D.K. Łuszczek, *Inspiracje religijne w polskim malarstwie i grafice 1981-1991*, Gdańsk 1998, s. 25-26.



Il. 6. Otwarcie wystawy poplenerowej w 1981 r., Bp S. Bareła, o. K. Kunz (zbiory sztuki wotywniej Jasnej Góry)



Il. 7. Prezentacja prac uczestników Ogólnopolskiego Pleneru Malarskiego, Jasna Góra 1981 (zbiory sztuki wotywniej Jasnej Góry)

(1918-2001), Jerzy Duda-Gracz (1941-2004), urodzony w Częstochowie przedstawiciel środowiska katowickiego; znaleźli się tam również artyści krakowskiej grupy „Wprost”: Maciej Bieniasz (ur. 1938), Leszek Sobocki (ur. 1934) czy Zbylut Grzywacz (1939-2004). Zaproszenie Ojców Paulinów przyjęli również: Elżbieta Arend-Sobocka, Grzegorz Sztabiński (ur. 1946), Marian Kępiński (ur. 1942), Andrzej Sadowski (ur. 1946), a także związani z kręgiem warszawskim: Urszula Brzozowska-Strzałecka (ur. 1936), Aleksandra Krupska (ur. 1946 r.), Marek Sapetto (ur. 1939), Wiesław Szamborski (ur. 1941), Janusz Strzałecki (1902-1983), Barbara Zbrożyna (1923-1995), Jacek Bukowski (ur. 1948) i Lech Okołów (ur. 1933)¹⁷.

Ojciec Dominik Krzysztof Łuszczek, paulin i historyk sztuki, wspominając plenery jasnogórskie mówił, że miały one charakter rekolekcji artystycznych¹⁸. Ojciec Jan Golonka posłużył się określeniem „rekolekcji warsztatowych”¹⁹. Rzeczywiście, spotkania miały wyjątkowy charakter. Ich program umożliwiał wymianę myśli, doświadczeń, prowadzenie dyskusji. Odbywały się w miejscu szczególnym. Bliskość obrazu Matki Boskiej skłaniała do refleksji, zadumy, modlitwy, wyciszenia. Twórcy, szukając inspiracji, obserwowali pielgrzymów, wiernych modlących się w bazylice i przed cudownym obrazem; odkrywali piękno architektury i zgromadzonych w klasztorze skarbów polskiej kultury. Nie byli biernymi świadkami ceremonii i obserwatorami życia klasztornego. Przez kilkanaście dni czynnie w nim uczestniczyli. Rozstawiali sztalugi w kaplicach, nawach kościoła, na dziedzińcu. Pracowali, modlili się, spacerowali, rozmawiali z zakonnikami i wiernymi. Aktywizowali i ożywiali przestrzeń klasztorną. Każdego dnia o godz. 17.00 odprawiana była msza św., na którą zapraszano pracujących artystów²⁰. Ojciec Jan Golonka mówił o „trudnym do jednoznacznego zdefiniowania fakcie wpisania się malarzy w pejzaż i codzienność Jasnej Góry”²¹.

17 Wszystkich uczestników obu etapów pleneru wymienia o. Jan Golonka, w: J. Golonka, *Ideowe przesłania...*, dz. cyt., s. 326. W plenerach uczestniczyli również: Kazimierz Burzyński (ur. 1939), Krzysztof Domański, Krzysztof Konopiński (ur. 1952), Wojciech Kotlewski (ur. 1941), Andrzej Łojaszczuk (ur. 1941), Stanisław Mazuś (ur. 1946), Jerzy T. Mróz (1946-2010), Lech Okołów (ur. 1933), Tadeusz Paszko (ur. 1949), Zofia Szuster (ur. 1946), Ewa Trafna (ur. 1958), Izabela Maria Trelińska (ur. 1938), Marianna Wiśnios (1909-1996), Michał Zabrzecki (ur. 1953), Teresa Zabrzecka (ur. 1948).

18 D.K. Łuszczek, dz. cyt., s. 34.

19 (dar) *Stąd świat widać lepiej, a człowieka bliżej*, „Za i przeciw” nr 19, 8 V 1983, s. 18-19.

20 J. Kossakowski, *Artyści – Królowej Polski. Plener Jasnogórski 81/82*, „Słowo Powszechnie” nr 126, 1982, s. 1.

21 J. Golonka, *Ideowe przesłania...*, dz. cyt., s. 327.

Ojcowie Paulini, a przede wszystkim pomysłodawca warsztatów, z radością przyjęli wiadomość o szerokim oddźwięku i pozytywnej reakcji środowiska artystów na zaproszenie do udziału w drugim etapie pleneru. Wielkie zainteresowanie i odzew ze strony twórców z jednej strony był dla gospodarzy spotkań źródłem satysfakcji, z drugiej powodował pewne utrudnienia organizacyjne, jak np. związane z zakwaterowaniem gości. Braciom zakonnym zależało, by obecność tak licznej grupy artystów nie zakłóciła porządku życia klasztornego, liturgii, modlitw. Wszystkie trudności udało się pomyślnie rozwiązać. Plastykom stworzono sprzyjające warunki do pracy twórczej.

Jaka była idea plenerów? W zamierzeniu organizatorów miały stać się próbą znalezienia nowych form dla współczesnej sztuki sakralnej. Rozwijano myśl o utworzeniu muzeum takiej sztuki. Regulamin zobowiązywał uczestników do przekazania w formie daru przynajmniej jednej pracy dla Jasnej Góry. Do kolekcji klasztornej trafiła większość z „plenerowych” prac malarskich, rysunkowych i graficznych²². Zbiór ten miał stać się załącznikiem jasnogórskiej Galerii Sztuki Sakralnej²³. Sygnalizowano potrzebę poszukiwania nowego spojrzenia na sztukę sakralną, a także, dzięki nośności ideowej, konieczność rekonstrukcji dialogu między dziełem a odbiorcą. Takie kryteria obrano w momencie ogłaszania konfrontacji i zapraszania twórców do udziału w plenerach. Wypadki z grudnia 1981 r. zmieniły wymiar i charakter wydarzenia. Mam na myśli postawę przede wszystkim samych uczestników przeglądu. Porównując liczbę twórców biorących udział w pierwszym i drugim etapie, zauważamy dysproporcję. Dużo większą grupę artystów zgromadził plener w roku 1982. Co więcej, w klasztorze pojawili się również ci, których nazwiska do tej pory nie były łączone z Kościołem i sztuką sakralną. Należałoby się zastanowić: czy znaczny wzrost zainteresowania jasnogórskimi plenerami spowodowany był czysto religijnymi przesłankami? Jest to problem wymagający głębszej analizy. Z pewnością dla wszystkich uczestniczących w nich artystów ważna była sakralność miejsca, jego klimat i aura, obecność obrazu Jasnogórskiej Madonny, bliskość Cudownego Wizerunku. Wydaje się jednak, że decyzja o udziale w częstochowskich plenerach miała głębsze i bardziej złożone uzasadnienie. Artyści, wycofując się z oficjalnych struktur państwowych instytucji, nie rezygnowali z aktywności twórczej i wystawieni- niczej. Pragnęli uczestniczyć w ruchu awangardowym, w tym przypadku organizowanym przez instytucję kościelną, a w swoich pracach nie tyle

22 Tamże, s. 327, 331.

23 Regulamin udostępniony przez o. Jana Golonkę, archiwum Plenerów Jasnogórskich. Serdecznie dziękuję Ojcu Janowi Golonce za pomoc i udostępnienie archiwalnych dokumentów. Wielu cennych wskazówek udzieliła mi również zmarła w 2015 r. Zofia Rozanow.

nieść przesłanie o duchowości, religijności, ile w sposób wyraźny zdefiniować własny sprzeciw wobec zaistniałej dramatycznej sytuacji. Klasztor na Jasnej Górze to symbol polskości, miejsce ważne, łączące ludzi w momentach przełomowych – wielkiej radości i glorii, ale też w czasie historycznego zamętu. Rok 1982 był właśnie taką chwilą. Aleksander Markowski, uczestnik plenerów, wspomina:

Szczególnie mocno tkwi w pamięci ostatni wieczór malarskiego pleneru na Jasnej Górze [pierwszy etap, 1981 r.]. Pożegnalna Msza św. w kaplicy. A był właśnie kolejny czas społecznego niepokoju, czas grózb i oficjalnych wizji narodowej katastrofy. Kaplica pełna była ludzi, umęczonych codziennymi troskami i miotaniem się między rozpaczą i nadzieją. Przyszli do Matki Boskiej odzyskać wewnętrzny spokój i siłę wytrwania. W wielu oczach lzy...²⁴

Drugi plener różnił się od wcześniejszego przede wszystkim charakterem, wymową i aspektem znaczeniowym stworzonych wówczas dzieł. Plon warsztatów był imponujący. Obok wizji modlitewnych, kontemplacyjnych refleksji jasnogórskich, w przestrzeni klasztornej powstały prace o silnym ładunku emocjonalnym i mocnej wymowie, operujące sugestywnym językiem, symbolami, odnoszące się do aktualnej sytuacji społecznej i politycznej. Często powtarzającym się motywem był wizerunek Matki Boskiej Częstochowskiej (Urszula Brzozowska-Strzałecka); sięgano po tematy biblijne, takie jak sceny Zwiastowania (Elżbieta Arend-Sobočka) czy Drogi Krzyżowej, Ukrzyżowania (Andrzej Sadowski), Piety (Kazimierz Domański, Stanisław Rodziński), ale też ujęcia rodzajowe – modlitwy (prace Urszuli Brzozowskiej), konsekracje w kaplicy, pielgrzymki (Władysław Ratusiński). Przedstawiano uczestników nabożeństw i mszy świętych. W zespole znalazły się też pejzaże. Zainteresowanie twórców wzbudzała architektura klasztoru i wnętrze kaplicy z Cudownym Wizerunkiem Bogurodzicy. Podczas pleneru, podobnie jak w 1981 r., powstało wiele portretów Jana Pawła II (obraz Wojciecha Kotlewskiego²⁵) i Kardynała Stefana Wyszyńskiego (m.in. prace Marka Sapetto „Prymas

24 A. Markowski, *Jasnogórskie wzruszenia*, dz. cyt., s. 1.

25 Praca reprodukowana w: J. Kubik, *Wystawa poplenerowa „Jasna Góra”*, „Express Ilustrowany” nr 65, 1-4 IV 1983, s. 8.

Tysiąclecia”²⁶, Mariana Kępińskiego „Odejście”²⁷, Leszka Sobockiego „Pasterz Nadziei”²⁸).

Zwieńczeniem trudu artystycznego była wystawa prezentująca dzieła wykonane podczas obu etapów pleneru. Zaaranżowana została w Sali Maryjnej klasztoru. Wernisaż odbył się 4 grudnia 1982 r. Uroczystego otwarcia dokonał General Zakonu Ojców Paulinów Ojciec dr Józef Płatek, a o założeniach pleneru mówił jego pomysłodawca i opiekun Ojciec Jan Golonka – kurator Zbiorów Sztuki na Jasnej Górze²⁹. Przemawiała również Zofia Rozanow, historyk sztuki z Instytutu Sztuki PAN, zaangażowana w organizację jasnogórskich spotkań³⁰. W wydarzeniu uczestniczyli artyści, a także licznie przybyli goście. Z ogólnej liczby 211 obrazów i rysunków wykonanych podczas plenerów, ponad 150 było eksponowanych na wystawie. W pokazie wzięli udział wszyscy uczestnicy pleneru, czyli 43 autorów³¹. Organizatorzy spodziewali się, że wystawę, która trwać miała do sierpnia 1983 r., zwiedzi Ojciec Święty podczas II Pielgrzymki do Ojczyzny. Czynna była codziennie, zarówno w niedziele i święta (w godzinach 13.00-17.00), jak i w dni powszednie (12.00-15.00).

Nie udało się natomiast wydać albumu z prezentacją plenerowych prac. Rolę katalogu spełniał skromny czarno-biały informator do wystawy zawierający wykaz dzieł wraz z omówieniem ich rozmieszczenia w przestrzeni Sali Maryjnej³². Opierając się na tym archiwalnym dokumencie i zdjęciach, a także licznych artykułach w ówczesnej prasie, chciałabym przedstawić ekspozycję i prezentowane na niej obrazy³³. Przygotowując wystawę poplenerową organizatorzy zdecydowali wyposażyć salę w ekrany, zwiększając tym samym powierzchnię ekspozycji. Ekrany, przypominające układem załamującą się wielokrotnie pod kątem prostym linię, ustawione zostały pośrodku pomieszczenia. Obrazy zawisły na ścianach oraz właśnie na ekranach. Rozmieszczono je w jednym lub w dwu

26 Praca reprodukowana w: J. Golonka, *Wszystko postawiłem na Maryję*, album wystawy, Jasna Góra 2001, s. 47, poz. kat. 147.

27 Tamże, s. 60, poz. kat. 148.

28 Tamże, s. 63, poz. kat. 1; J. Golonka, J. Żmudziński, *Muzeum 600-lecia Jasnej Góry. Przewodnik*, Jasna Góra – Częstochowa 1994, s. 33-34.

29 J. Kubik, dz. cyt.; „Niedziela” nr 28, 13 XII 1981, s. 3.

30 A. Lisowski, *Sanktuarium*, „Tygodnik Polski” nr 8, 1983, s. 10.

31 J. Kossakowski, *W holdzie Królowej Polski*, „Słowo Powszechne” nr 108, 2 VI 1983, s. 4.

32 Sala Maryjna usytuowana jest tuż przy bramie wejściowej na Jasną Górę. Zaprojektował ją Adolf Szyszko-Bohusz w latach 20. XX w. Jest to pomieszczenie na planie wydłużonego prostokąta, z dekoracyjnym sklepieniem z lunetami. Do lat 50. ubiegłego wieku pełniło, a także aktualnie pełni funkcję spowiednicy. W 2. poł. XX w. i w pierwszym dziesięcioleciu XXI w. służyło celom wystawienniczym.

33 Folder do wystawy udostępniony przez o. Jana Golonkę, archiwum Plenerów Jasnogórskich.



Il. 8. Wystawa poplenerowa, 1982/1983, Jasna Góra, Sala Maryjna, E. Osiadły, o. K. Kunz, kard. J. Glemp, J. Duda-Gracz, o. J. Golonka, o. J. Płatek, w tle obrazy M. Wiśnios (zbiory sztuki wotywniej Jasnej Góry)



Il. 9. Wystawa poplenerowa, 1982/1983, Jasna Góra, Sala Maryjna (zbiory sztuki wotywniej Jasnej Góry)

rzędach. Prezentowane były w dość znacznym zagęszczeniu, blisko siebie. Wyraźnie widać, że organizatorom zależało na jak najpełniejszym przedstawieniu osiągnięć poplenerowych, stąd tak duża ilość wykorzystanych obiektów. Recenzenci wydarzenia wspominali o „dość trudnych warunkach ekspozycyjnych”³⁴, co jednak absolutnie nie rzutowało na ocenę jasnogórskiej prezentacji. Wydarzenie odnotowano w ówczesnej prasie. Pojawiły się liczne wzmianki, artykuły i obszerniejsze recenzje, m.in. w „Słowie Powszechnym”³⁵, „Przewodniku Katolickim”³⁶, „Tygodniku Polskim”³⁷, tygodniku „Za i przeciw”³⁸, „Expresie Ilustrowanym”³⁹, „Tygodniku Powszechnym”⁴⁰, „Newsweeku”⁴¹. Wydawano pozytywne opinie na temat ekspozycji: „Wystawa jasnogórska jest na pewno najciekawszym wydarzeniem plastycznym naszych sal wystawienniczych ostatnich kilkunastu miesięcy”⁴². Aranżacja była prosta: obrazy oprawiono w surowe listewki, każdy opatrzony został podpisem. Ekspozycję otwierał obraz Macieja Bieniasza wykonany podczas pierwszego etapu pleneru – autoportret uzupełniony wizerunkiem Ojca Jana Golonki. Obok, na ekranie, zaprezentowano krajobrazy Janusza Strzałeckiego i Henryka Kmiecica oraz płótna Teresy i Michała Zabrzeskich („Depozyt”, „Stół”). Dalej znalazły się płótna częstochowskiego malarza, Władysława Ratusińskiego oddające atmosferę wizyty Ojca Świętego na Jasnej Górze, trzy hiperrealistyczne kompozycje Andrzeja Sadowskiego, płótna Barbary Zbrożyny, obraz Franciszka Fellmanna, będący wspomnieniem pielgrzymki Jana Pawła II do Ojczyzny, oraz prace: Jarosława Kweclicha, Stanisława Rodzińskiego („Pieta”), Krzysztofa Konopielskiego, rysunki Krzysztofa Domańskiego. Na ścianie, po lewej stronie od wejścia, zawisły kolejno obrazy Anny Wyrwisz, Jerzego Mroza, Jerzego Kędziory, Macieja Bieniasza i kompozycje Jerzego Dudy-Gracza z cyklu „Motywy Polskie”. Górną część obu dłuższych ścian Sali Maryjnej ozdobił fryz złożony z akwarel Marianny Wiśnios. Na ścianie zamykającej pomieszczenie, nad podestem, zaprezentowano obrazy Aleksandra Markowskiego, a naprzeciw, na

34 J. Kossakowski, *W holdzie Królowej Polski*, dz. cyt., s. 4.

35 Tamże.

36 J.St. Piatek, *Uproś nam wytrwanie. Ognisko narodowej jedności*, „Przewodnik Katolicki” nr 5, 1982, s. 4.

37 A. Lisowski, *Sanktuarium*, dz. cyt., s. 10.

38 (dar) *Stąd świat widać lepiej, a człowieka bliżej*, dz. cyt., s. 18-19.

39 J. Kubik, *Wystawa poplenerowa „Jasna Góra”*, dz. cyt., s. 8.

40 T. Szyma, *Jasnogórskie inspiracje*, „Tygodnik Powszechny” nr 14/15, 1983, s. 14; „Tygodnik Powszechny” nr 7, 13 II 1983, s. 3.

41 K. Rogal, D. Stanglin, *The Church Carries On The Spirit of Solidarity*, „Newsweek”, 15 VII 1983, s. 15.

42 J. Kossakowski, *W holdzie Królowej Polski*, dz. cyt., s. 4.

ekranie – gobelin Zofii Szuster. Obok, na drugiej z dłuższych ścian, pokazano kolejno obrazy Marka Sapetty, m.in. poruszającą „Sukienkę Biało-Czerwoną”, prace Leszka Sobockiego – „Żałobnicę” oraz autoportret zatytułowany „Wzmocniony”⁴³, osiem płócien Jacka Bukowskiego, oraz dzieła: Tadeusza Paszko, Urszuli Brzozowskiej-Strzaleckiej, Ewy Trafnej i Izabelli Trelińskiej. Na ekranie, obok gobelinu Zofii Szuster, zawieszono obrazy Bohdana Urbanowicza i Franciszka Fellmanna, rysunki Adama Hoffmanna („Ukrzyżowanie”, „Madonna”), prace Wiesława Szamborskiego, Grzegorza Sztabińskiego, Zbyluta Grzywacza („Cień”, „Spotkanie”), Lecha Okołowa, Ewy Kierskiej („Chleb Życia”), Mariana Kępińskiego (m.in. studium portretowe Prymasa Wyszyńskiego utrzymane w stylistyce hiperrealizmu), płótna Wojciecha Kotlewskiego, Elżbiety Arend-Sobockiej, Stanisława Burzyńskiego (scena rodzajowa – modlitwa wiernych pod szczytem jasnogórskim), Stanisława Mazusia, Aleksandry Krupskiej (kompozycje wpisujące się w nurt nowego realizmu), Andrzeja Łojczyka (m.in. „Chrystus w Emaus”), Tadeusza Żołdaka i Stanisława Banka. Wystawę zamykała niezwykła kompozycja pędzla Jerzego Dudy-Gracza, rodzaj żartobliwego tableau – konterfekt Ojca Golonki z autoportretami uczestników drugiego pleneru jasnogórskiego⁴⁴. Na ekspozycję złożyły się prace o założeniach tradycyjnego realizmu i postkoloryzmu, obrazy o orientacji kubizującej, niefiguralnej i ekspresjonistycznej. Eksponowane były również obrazy nurtu nieprofesjonalnego. Sztukę realistyczną reprezentowały płótna m.in. Janusza Strzaleckiego czy Henryka Kmiecica. Wiele dzieł utrzymanych było w nowoczesnej konwencji, nawiązując do hiperrealizmu (Andrzej Sadowski, Wojciech Kotlewski), pop-artu (Marek Sapetto) bądź abstrakcji (Jacek Bukowski). Recenzenci wystawy zgodnie podkreślali różnorodność stylistyczną zespołu, ale zauważali także „nierówny” poziom pokazywanych prac. Obok obrazów o wysokiej wartości artystycznej znalazły się też kompozycje słabsze warsztatowo. Najczęściej komentowano i omawiano obrazy Jerzego Dudy-Gracza i artystów krakowskiej grupy „Wprost”. Zwracano również uwagę na prace Okołowa, Rodzińskiego, Sapetty, Grzywacza, Sztabińskiego. O kompozycjach Jerzego Dudy-Gracza pisali m.in. Andrzej Lisowski w „Tygodniku Polskim”⁴⁵ i Jarosław Kossakowski w „Słowie Powszechnym”:

43 Obraz znajduje się obecnie w zbiorach Muzeum Narodowego w Krakowie, a reprodukowany jest m.in. w: *Plastyka niezależna...*, dz. cyt., s. 22.

44 Informacje o rozmieszczeniu poszczególnych dzieł na poplenerowej ekspozycji zaczerpnęłam z folderu wystawy udostępnionego przez o. Jana Golonkę, archiwum Plenerów Jasnogórskich.

45 A. Lisowski, *Sanktuarium*, dz. cyt., s. 10.

Wśród dziesiątków ciekawych i niebanalnych obrazów nie sposób nie wyróżnić prac Jerzego Dudy-Gracza. [...] Charakterystyczne szorstkie, zgrzybliwe ale nigdy nie obojętne treści przedstawia w poszerzonym o wartości religijne cyklu „Motywy Polskie”. [...] Trzy pozostałe [„Motyw Polski – Madonna Sierpniowa”, „Motyw Polski – Pieta”, „Motyw Polski – Pieta 600-lecia”] obrazy Dudy-Gracza są dramatycznymi dokumentami ostatnich czasów, w których artysta łączy atrybuty sakralne z sytuacjami i realiami chwili⁴⁶.

Z kolei autor folderu opisuje te kompozycje następująco:

[...] obrazy są dramatycznym dokumentem minionych miesięcy; goryczy Maryjnego Jasnogórskiego Jubileuszu, od martwego górnik, do bukietu chwastów i ryngrafu przebitego siedmioma kulami – oto, co daliśmy Matce Boskiej na Jej Sierpniowe Święta⁴⁷.

Najciekawsze, w mojej ocenie, w grupie poplenerowych obrazów były te wpisujące się w szeroko rozumiany nurt rodzimej neofiguracji. Reprezentantami tego kierunku byli uczestniczący w plenerach warszawscy plastycy, Sapetto i Szamborski, oraz Wprostowcy: Sobocki, Grzywacz, Bieniasz. Krakowscy twórcy to przedstawiciele ekspresyjnego skrzydła Nowej Figuracji. Uprawiali sztukę figuratywną, mówiącą „wprost” o sprawach aktualnych, ważnych społecznie i politycznie. Podejmowali niełatwe próby opowiadania o kondycji ludzkiego istnienia. Na wystawie w częstochowskim klasztorze zaprezentowali płótna o jasnym przekazie, wiążące symbole religijne z silnymi akcentami problematyki społecznej. Były to obrazy-manifesty, gorzkie, zaskakujące, o dużej sile przekazu. Leszek Sobocki pokazał świetnie malowany portret Kardynała Wyszyńskiego. Duchowny wyobrażony został z lewej strony na pierwszym planie, w ujęciu trzy czwarte – ubrany w czerwone szaty, z biretem na głowie i pastorałem w dłoni. Jego twarz wyraża zadumę, z troską. Na dalszym planie po prawej stronie widoczne są oblicze Jasnogórskiej Madonny i sylwetka orła. Obraz zatytułowany „Żałobnica”⁴⁸ to popiersie siedzącej, odzianej w czerń młodej kobiety. Przedstawiona została w półfigurze na ciemnym, neutralnym tle. Włosy są długie, zaczesane gładko, związane z tyłu głowy, twarz szczupła wyrażająca smutek, przygnębienie. Na szyi zawieszony

46 J. Kossakowski, *W holdzie Królowej Polski*, dz. cyt., s. 4.

47 Folder wystawy, archiwum Plenerów Jasnogórskich.

48 Praca nie trafiła do zbiorów jasnogórskich. Prezentowana była na wystawie poplenerowej w 1982 r. w klasztorze na Jasnej Górze, a także na ekspozycji *Mysł artysty*, zorganizowanej w 100-lecie śmierci C.K. Norwida, TPSP Kraków, 1983 r. Pojawiła się w ofercie Polskiego Domu Aukcyjnego „Sztuka”, aukcja nr 17, 8 II 2004, poz. kat. 117.

jest jasny, duży krzyż. Obraz nawiązywał „przez dzisiejsze polskie dramaty do żalobnych kobiet po klęsce powstania 1863 roku”⁴⁹. Na wystawie pokazano również autoportret artysty pt. „Wzmocniony” – wyjątkowo sugestywny i ekspresyjny, niepozwalający pozostać obojętnym. Praca ta wywołała liczne komentarze i oceny. Sobocki wykonał malowidło, które mamy prawo nazwać swoistym studium gniewu: „Gniew uzbrojony Maryją; niepokorny, płomienny i święty”⁵⁰. Na płótnie widoczny jest mężczyzna przedstawiony en face, w półfigurze, z mocno zaciśniętą prawą dłonią, odważnie spoglądający na widza. Nad jego głową znajdują się czerwone płomienie, przywodzące na myśl aureolę. Na prawym policzku ma dwie krwawe rysy. Do ciemnego fartucha jest przypięta plakietka z wizerunkiem Czarnej Madonny. Mocny gest zaciśniętej pięści przekonuje o walce, która toczy się w obronie ludzkiej godności. Obraz Sobockiego był najsilniej brzmiącym, niepokornym i oskarżycielskim głosem na ekspozycji. W jednym z artykułów prasowych „Nowi »heretycy« na Jasnej Górze”⁵¹, tekście nieprzychylnym wystawie, krytykującym zbyt dużo „aktualnych refleksji” i „polityczną” wymowę prezentowanych w klasztorze dzieł, czytamy:

Otrzymujemy przykładowo obraz Leszka Sobockiego pt. „Wzmocniony”. [...] Co by nie mówić i jakby nie tłumaczyć: fakt pozostaje faktem, a sugestia sugestią. „Wzmocnionemu” z plakietką Madonny na piersi łeb płonie, twarz wyraża zaciętość i nienawiść, a pięść zaciśnięta jest w ruchu bynajmniej nie parującym wyimaginowanego uderzenia. Czyżby to za przyczyną Madonny Częstochowskiej czuł się akurat tak wzmocniony? Obraz zapewne ciekawy, pełen ekspresji, ale zarazem i braku poszanowania dla religijnego symbolu [...] ⁵².

Jeżeli obraz poruszył wrogo nastawionego krytyka, to jego pejoratywna opinia może być przez nas odczytana wyłącznie pozytywnie.

W Sali Maryjnej pokazane zostały dwa płótna Zbyluta Grzywacza, „Cień”⁵³ i „Spotkanie”. Tadeusz Szyma w recenzji zamieszczonej w „Tygodniku Powszechnym” napisał: „Niewątpliwie należą do najlepszych na tej wystawie, urzekając prostotą i celnością metaforycznego skrótu”⁵⁴. Artysta sparafrazował motyw blizn z twarzy jasnogórskiej Madonny.

49 Folder wystawy, archiwum Plenerów Jasnogórskich, s. 5.

50 Tamże.

51 PFN, *Nowi »heretycy« na Jasnej Górze*, „Myśl społeczna” nr 48, 27 XI 1983, s. 7.

52 Tamże.

53 Praca reprodukowana m.in. w: T. Szyma, *Jasnogórskie inspiracje*, dz. cyt., s. 14; D.K. Łuszczek, dz. cyt., s. 73.

54 T. Szyma, dz. cyt., s. 14.

W pierwszej z wymienionych kompozycji widzimy odwróconego tyłem robotnika w kasku, w roboczej odzieży. Na jego plecach widnieją dwie wyraźne rysy. Korespondują one ze znakami odcisniętymi na obliczu Matki Boskiej, której ciemna sylwetka cieniem niewyraźnie rysuje się na dalszym planie, po prawej stronie. Tło stanowi fragment szarego, ceglanego muru. Równie wymowne były kompozycje Marka Sapetty. Jego „Sukienka biało-czerwona”⁵⁵ to syntetycznie potraktowany wizerunek Częstochowskiej Hodegetrii subtelnie okolony złotym nimbem. Tuż pod nim znajduje się biało-czerwona flaga z charakterystycznymi ranami. Z prawej strony, u dołu, widnieje gałązka z jednym zielonym liściem – być może symbol nadziei. Tło jest jasne, dwutonowe, neutralne.

Dokonując podsumowania poplenerowego pokazu, należy podkreślić pionierski charakter tego wydarzenia. Była to jedna z pierwszych, od czasu wprowadzenia stanu wojennego, tak monumentalnych wystaw współczesnej sztuki polskiej, pierwsza zorganizowana pod patronatem Kościoła. W latach późniejszych tego rodzaju inicjatywy były kontynuowane. Organizatorzy częstochowskich spotkań artystycznych wykazali się śmiałością i odwagą. Zorganizowali wystawę, skądinąd kontrowersyjną, bo wykraczającą poza wyznaczone i dopuszczalne ramy – dlatego była ona tak ważna. Przyciągała tłumy, wywoływała duże emocje i była szeroko komentowana. Krótkie zdanie przeczytane w jednej z recenzji wiele mówi o atmosferze tego czasu:

Daje się odczuć, że organizatorom wystawy bliższe [...] jest malarstwo inne, o których osoby oprowadzające po wystawie informują szeptem, że byłoby tam, ale zostały pod naciskiem zewnętrznym wycofane⁵⁶.

W zespole prac powstałych dzięki inspiracjom jasnogórskim znalazły się obrazy przykuwające wzrok odważną symboliką patriotyczną. Wyraźnie akcentowano barwy flagi narodowej: biel i czerwień (Maciej Bieniasz, „Modlitwa I”, Urszula Brzozowska-Strzałecka, „Czarna Madonna”). Cięcia z oblicza Czarnej Madonny przenoszono na polski sztandar (Marek Sapetto, „Sukienka Biało-Czerwona”), powracały na sylwetkach robotników (Zbylut Grzywacz „Cień”), na twarzach (Leszek Sobocki, „Wzmocniony”). Czasami blizny zabarwiano, niczym krwią, na kolor czerwony (Urszula Brzozowska-Strzałecka, „Czarna Madonna”). Odważnie

55 Praca reprodukowana w: D.K. Łuszczek, dz. cyt., s. 76, poz. kat. 30. Praca błędnie podpisana jako obraz autorstwa Macieja Bieniasza.

56 PFN, *Nowi „heretycy” na Jasnej Górze*, dz. cyt., s. 7.

wykorzystywano znak solidarności (Marian Kępiński, „Odejście”⁵⁷). Twórcy biorący udział w jasnogórskich warsztatach, w szczególnym dla naszej ojczyzny momencie, łączyli wątki religijne z symbolami narodowymi. Przestrzeń sakralna przekształcona została w salon sztuki. Klasztor-na Sala Maryjna przeobraziła się w galerię sztuki, a jednocześnie w miejsce, gdzie donośnie, bez lęku wyrażano uczucia strachu czy obawy, ale też wiarę w lepszą przyszłość. Rozliczano oprawców, solidaryzowano się z internowanymi, robotnikami, więźniami politycznymi. Zaciśnięte pięści postaci przedstawianych na obrazach mówiły o sile, odwadze, waleczności. Operowano prostymi, wyrazistymi symbolami, związłym znakiem. Unikano narracyjności, zbliżając się momentami do stylistyki plakatuwej. Niektórzy twórcy posługiwali się metaforą, subtelną aluzją. Składając hołd Matce Bożej Jasnogórskiej, nie zapomniano o współczesnych bohaterach: Janie Pawle II i Prymasie Wyszyńskim, a także stoczniowcach czy górnikach. Jak prezentacja była odbierana przez publiczność? Wystawę tłumnie zwiedzano, a w zasadzie „przeżywano”⁵⁸. Reakcje widzów były różnorodne. Świadkowie wydarzenia wspominają ludzi modlących się bądź w powadze i dużym skupieniu spacerujących po Sali Maryjnej. Ekspozycja miała wymiar zarówno religijny, jak i ważki aspekt społeczny. Świadczą o tym wpisy do książki pamiątkowej: „Dobrze jest, jeżeli można jeszcze znaleźć skrawek prawdy, zawartej w tych obrazach – prawdy, jaka jest dzisiejsza POLSKA”⁵⁹, „Obejrzelśmy wystawę, przeżyliśmy bardzo. Niech żyje Solidarność”⁶⁰, „Wystawa ta, to część historii polskiego narodu, [...] historii ostatnich tragicznych miesięcy naszej Ojczyzny; historii, która oby nigdy się nie powtórzyła”⁶¹, „Tutaj jesteśmy wolni – spraw o Pani Jasnogórską, abyśmy w całej Polsce byli wolni”⁶², „My siłą nie będziemy walczyć! Dziękujemy za modlitwę na płótnie”⁶³. W „Newsweek” cytowano inną adnotację z książki: *I like the exhibit very much because it makes me feel free*⁶⁴. Na wernisażu jubileuszowej wystawy w 1982 r. padły słowa o połączeniu się idei Sacrum i Ars w integralne dzieło. Pamiętając

57 Praca reprodukowana w: J. Golonka, *Wszystko postawiłem na Maryję*, album wystawy, Jasna Góra 2001, s. 60, poz. kat. 148.

58 A. Markowski, *Plener malarzki u Matki Bożej*, „Niedziela” nr 7, 13 II 1983, s. 4.

59 Pamiątkowa księga wystawy, archiwum klasztoru na Jasnej Górze, sygn. 4441, wpis z dn. 19.12.1982, s. 32.

60 Tamże, wpis z dn. 17.12.1982, s. 28.

61 Tamże, wpis z grudnia 1983, s. 36.

62 Tamże, wpis z dn. 28.02. 1983, s. 134.

63 Tamże, wpis z dn. 12.12.1982, s. 23.

64 K. Rogal, D. Stanglin, *The Church Carries On The Spirit of Solidarity*, dz. cyt., s. 15.

o szczególnym momencie dziejowym, uwarunkowaniach społecznych i politycznych, dodałabym jeszcze jedną kategorię – wolności.

Obrazy powstałe na Jasnej Górze były dokumentem ówczesnych nastrojów społecznych. Wciąż przypominają o tamtej rzeczywistości, o trudnym momencie w naszej najnowszej historii. Prace, przekazane w darze przez autorów do kolekcji jasnogórskiej, „weszły w krwiobieg klasztoru”⁶⁵. Odwiedzając w ostatnim czasie Jasną Górę, dostrzegłam niektóre z nich na wystawach w Arsenale (S. Mazuś, „Pielgrzymka”), w Muzeum 600-lecia Jasnej Góry (J. Duda-Gracz, „Motyw Polski – Cały Jej”, L. Sobocki, „Pasterz Nadziei”) i w Sali ojca A. Kordeckiego (m.in. M. Bieniasz, „Modlitwa I”, U. Brzozowska-Strzałecka, „Czarna Madonna”, M. Sapetto, „Sukienka Biało-Czerwona”, obrazy W. Ratusińskiego, czy „Okno” A. Krupskiej). Przemawiają równie silnie, jak w przeszłości. Wielokrotnie prezentowane były też na wystawach czasowych udostępnianych w częstochowskim klasztorze. Ojciec Jan Golonka włączał omawiane dzieła do scenariuszy ekspozycji, m.in.: „Bogurodzica Wschodu i Zachodu”⁶⁶ w 1996, „Serce Ojczyzny w Sercu Matki” w 1999 r., „Wszystko postawiłem na Maryję”⁶⁷ w 2001 r., czy wystawy w Muzeum 600-lecia Jasnej Góry⁶⁸.

Idea plenerów jasnogórskich miała być kontynuowana. W roku 1988 Ojcowie Paulini ponownie rozesłali do artystów zaproszenia. W okresie od 1 do 15 lipca zorganizowano w klasztorze ich kolejne spotkania. Inspiracją były trwający wówczas Rok Maryjny, a także X rocznica pontyfikatu Ojca Świętego Jana Pawła II⁶⁹. W Sali Maryjnej przygotowano wystawę poplenerową. Były to ostatnie tego rodzaju artystyczne spotkanie twórców w częstochowskim klasztorze.

BIBLIOGRAFIA

- Golonka J., *Bogurodzica Wschodu i Zachody*, album wystawy, Jasna Góra 1996.
Golonka J., *Ideowe przesłania plenerów malarskich i okolicznościowych ekspozycji na Jasnej Górze – sztuką czasu nadziei*, [w:] *Jasna Góra w 20-leciu Pontyfikatu Jana Pawła II*, pod. red. Z. S. Jabłońskiego, Jasna Góra, Częstochowa 1999.

65 J. Golonka, *Ideowe przesłania...*, dz. cyt., s. 327.

66 J. Golonka, *Bogurodzica Wschodu i Zachody*, album wystawy, Jasna Góra 1996.

67 J. Golonka, *Wszystko postawiłem na Maryję*, dz. cyt.

68 J. Golonka, J. Żmudziński, *Muzeum 600-lecia Jasnej Góry. Przewodnik*, dz. cyt.

69 D.K. Łuszczek, dz. cyt., s. 26.

- Golonka J., *Serce Ojczyzny w Sercu Matki*, album wystawy, Jasna Góra, Częstochowa 1999.
- Golonka J., *Wszystko postawiłem na Maryję*, album wystawy, Jasna Góra 2001.
- Golonka J., Jerzy Żmudziński, *Muzeum 600-lecia Jasnej Góry. Przewodnik*, Jasna Góra – Częstochowa 1994.
- Łuszczek D.K., *Inspiracje religijne w polskim malarstwie i grafice 1981-1991*, Gdańsk 1998.
- Plastyka niezależna 1976-1989*, katalog wystawy, Instytut Pamięci Narodowej, Oddział w Poznaniu, Poznań 2010.
- Rottenberg A., *Sztuka w Polsce. 1945-2005*, Warszawa 2006.
- Rottenberg A., *Przeciąg. Teksty o sztuce polskiej lat 80.*, Warszawa 2009.
- Zagrodzki J., *Stefan Gierowski*, Warszawa 2005.

Artykuły w prasie

- „Niedziela” nr 28, 13 XII 1981, s. 3.
- „Tygodnik Powszechny” nr 7, 13 II 1983, s. 3.
- „Życie Częstochowy” nr 202, 14 IX 1981, s. 8.
- (dar) *Stąd świat widać lepiej, a człowieka bliżej*, „Za i przeciw” nr 19, 8 V 1983, s. 18-19.
- (PFN) *Nowi „heretycy” na Jasnej Górze*, „Myśl społeczna” nr 48, 27 XI 1983, s. 7.
- Kossakowski J., *W hołdzie Królowej Polski*, „Słowo Powszechne” nr 108, 2 VI 1983, s. 4.
- Kossakowski J., *Artyści – Królowej Polski. Plener Jasnogórski 81/82*, „Słowo Powszechne” nr 126, 1982, s. 1.
- Kubik J., *Wystawa poplenerowa „Jasna Góra”*, „Express Ilustrowany” nr 65, 1-4 IV 1983, s. 8.
- Lisowski A., *Sanktuarium*, „Tygodnik Polski” nr 8, 1983, s. 1 i 10.
- Markowski A., *Jasnogórskie wzruszenia*, „Niedziela” nr 28, 13 XII 1981, s. 1.
- Markowski A., *Plener malarski u Matki Bożej*, „Niedziela” nr 7, 13 II 1983, s. 4.
- Plątek J.S., *Uproś nam wytrwanie. Ognisko narodowej jedności*, „Przewodnik Katolicki” nr 5, 1982, s. 4.
- Rogal K., Stanglin D., *The Church Carries On The Spirit of Solidarity*, „Newsweek”, 15 VII 1983, s. 15.
- Szyma T., *Jasnogórskie inspiracje*, „Tygodnik Powszechny” nr 14/15, 1983, s. 14.
- Tomziński J., *Pierwszy plener malarski na Jasnej Górze*, „Niedziela” nr 20, 18 X 1981, s. 2.

Małgorzata Kowalcze
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

Być w świecie,
będąc poza nim.
Koncepcja przestrzeni
numinous w prozie
William Goldinga

STRESZCZENIE

Zdaniem Williama Goldinga, życie ludzkie jest istnieniem na styku dwóch wymiarów rzeczywistości: materialnego oraz duchowego. Ów duchowy wymiar określa pisarz terminem *numinous* i wiąże z nim takie aspekty kondycji ludzkiej jak: irracjonalność, samotność, doświadczenie objawienia, brak zindywidualizowania psychofizycznego oraz fakt, że koniecznym etapem dotarcia do *numinous* jest doświadczenie świata materialnego. Niniejszy artykuł ma za zadanie poddać analizie koncepcję *numinous* autora, analizując te postaci z jego dzieł, które egzystując pomiędzy materialnym i niematerialnym wymiarem rzeczywistości, stają się przestrzenią oddziaływania obydwu.

SŁOWA KLUCZOWE: *numinous*, indywidualność, umysł,
materialność, tożsamość

SUMMARY

To Be in the World, Being beyond It: the category of the numinous in William Golding's works

According to William Golding, the reality of human existence involves both the material and the spiritual dimensions. He calls the spiritual sphere *the numinous*, and associates it with the following aspects of human condition: irrationality, solitude, the experience of revelation as well as loss of psychophysical individualization. The material world constitutes a necessary path to achieving *the numinous*. The present paper aims at analyzing the writer's idea of the *numinous*, focusing on those of his literary characters who travel across the real and the unreal and thus are affected by both dimensions

KEYWORDS: numinous, individuality, mind, corporeality, identity

Choć niemal wszystkie dzieła Sir Williama Geralda Goldinga zostały przetłumaczone na język polski, jedynie jedna z jego powieści, *Władca much*, jest dosyć dobrze znana polskiemu czytelnikowi. Po inne, jak *Wieża*, *Chytrus*, *Trylogia Morska* czy *Spadkobiercy*, nie wiedzieć czemu, sięga jedynie bardzo wąskie grono badaczy literatury. Być może przyczyna niechęci obcowania z prozą noblisty po części tkwi w mrocznym obrazie człowieka, który bez względu na historyczno-kulturowe osadzenie fabuły poszczególnych powieści, jest zasadniczo tak samo dekadentki. Dzieła Goldinga przenika atmosferę nieuchronnego upadku, a brak szczęśliwego zakończenia zdaje się być programowy, przez co pisarz zyskał sobie miano pesymisty. Golding, który w swoim prywatnym dzienniku sam siebie nazywa "potworem", który jako członek załogi statku wojennego doświadczył okrucieństw wojny w sposób bezpośredni i w zasadzie do końca żył z traumą człowieka, który nie może samemu sobie wybaczyć własnych grzechów, w mowie noblowskiej podkreślał, że jego pesymizm dotyczy świata materialnego w jego ujęciu naukowym, jeśli zaś chodzi o duchowy wymiar rzeczywistości, jest on optymistą¹. Niektórzy badacze nie mają wątpliwości, że Golding jest moralistą i wręcz uważają go za twórcę religijnego², podczas gdy inni twierdzą, że autor bawi się jedynie religijnymi

1 W. Golding, *Nobel Lectures, Literature 1981-1990*, Editor-in-Charge Tore Frängsmyr, Editor Sture Allén, World Scientific Publishing Co., Singapore, 1993.

2 L. Surette, *A Matter of Belief: Pincher Martin's Afterlife*, "Twentieth Century Literature" Vol. 40, No. 2 (Summer, 1994), s. 208.

motywami, żadnego określonego światopoglądu świadomie nie propagując. Problem jest na tyle złożony, że trudno było by określić, jakie w gruncie rzeczy są jego przekonania religijne. Ulrich Broich, swój poświęcony temu zagadnieniu artykuł konkluduje dość lakonicznie, mówiąc, że poglądy pisarza są „indywidualne, niedogmatyczne, pozbawione teologicznej precyzji, jak również pewnych dogmatów wiary chrześcijańskiej [tłum. M.K.]”³. Anthony Storr, z kolei, twierdzi, iż religijnym przekonaniem Goldinga bliżej do wierzeń starożytnych Greków, w których kulturze zakorzeniona jest jego literatura, niż do doktryny chrześcijańskiej⁴.

Nie ma jednakże wątpliwości, co do tego, że William Golding był przekonany o istnieniu rzeczywistości określanej przez niego mianem *numinous*⁵ i niniejszy artykuł ma na celu wskazanie tych wyróżników owej przestrzeni, które da się wyczytać z prozy noblisty. Zaprezentowana analiza z pewnością nie wyczerpuje zagadnienia, a wiele kategorii, z uwagi na ograniczoną objętość artykułu, ma charakter hasłowy. Autorka żywi jednak nadzieję, że owo wstępne badanie okaże się wartościowe.

Termin *numinous* (pl. *numinosum*) został rozpowszechniony poprzez prace Rudolfa Otto, którego książka *Świętość: elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*⁶, stanowiła studium doświadczenia religijnego, bazującego na niewyraźnym pojęciowo obcowaniu ze świętością, na które składało się *mysterium tremendum* i *mysterium fascinans*⁷. Zbieżność z pojęciem stosowanym przez Goldinga zdaje się jednak mieć charakter czysto formalny, gdyż, podczas gdy Otto umiejscawia doświadczenie świętości w szerszym kontekście istnienia Boga, który jest źródłem świętości właśnie, w prozie Goldinga próżno szukać przekonującego obrazu boskiego agensa⁸. Choć sam pisarz deklarował otwarcie, że wierzy w Boga⁹, jego literacka wizja przestrzeni niematerialnej jest zaskakująco nieosobowa. Czytelnik odnosi wrażenie, że przestrzeń ta nie jest zupełnie pusta, ale że zamieszkuje ją nieokreślona w swej naturze

3 U. Broich, *Functions of Literature: Essays presented to Erwin Wolf on his Sixtieth Birthday*, Tübingen 1984, s. 307.

4 A. Storr, *Intimations of Mystery*, [w:] *William Golding, The Man and his Books: A Tribute on His 75th Birthday*, pod red. Johna Carey’a, Londyn 1986, s. 141.

5 J.R. Baker, *An Interview with William Golding*, “Twentieth Century Literature” Vol. 28, No. 2, William Golding Issue (Summer, 1982), s. 169.

6 Tytuł oryginału: *Das Heilige. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*.

7 “The non-rational which we were looking for in the idea of the divine was found in the numinous”, R. Otto, *The Idea of the Holy*, Oxford 1958, s. 193.

8 U. George, *William Golding: A Critical Study*, New Delhi 2008, s. 19.

9 W. Golding, *Ruchomy cel*, Poznań 1997, s. 225.

moc, rozumiana na kształt platońskich idei, najwyższych wartości, w konfrontacji z którymi człowiek ulega przemianie.

Owa dualistyczna wizja rzeczywistości siłą rzeczy przywodzi na myśl koncepcję sfery fenomenalnej i noumenalnej Immanuela Kanta, jednak Golding inaczej niż filozof postrzega charakter obydwu. Kantowska sfera noumenalna, w myśl agnostycyzmu poznawczego, jest ze swej natury niezglębialna, gdyż jej charakter wykracza poza poznawcze możliwości człowieka. W literackim ujęciu noblisty, natomiast, przebywanie w przestrzeni *numinous* stanowi elementarny aspekt doświadczenia życiowego człowieka. Dla Goldinga życie jako takie, jest właśnie istnieniem na styku tych dwóch wymiarów¹⁰: świata materialnego, dostępnego ludzkim zmysłom, który z uwagi na ów namacalny charakter zdaje się być zrozumiały i spójny, oraz świata duchowego, który, jak twierdzi pisarz, przeciętnemu człowiekowi jawi się jedynie w przeblyskach doświadczenia metafizycznego, przez co wydaje się być odległy i nieprzenikniony. W swoim zainteresowaniu niematerialnym aspektem rzeczywistości William Golding nie był odosobniony; wielu wybitnych pisarzy jego ery, takich jak Samuel Beckett, William Butler Yeats, Virginia Woolf czy Thomas Stearns Eliot, nawiązywało wprost bądź pośrednio do zagadnień związanych z życiem po śmierci i zachowaniem tożsamości indywidualnej czy istnieniem duchów. Jednak tym, co odróżnia Goldinga od wspomnianych wyżej autorów, jest przypisywanie sferze noumenalnej charakteru moralnego, a moralność ta nosi w dużej mierze cechy moralności judeo-chrześcijańskiej, pogardzanej przez cały ówczesny wiek, jako moralność ‘burżuazyjna’, bądź ‘niewolnicza’¹¹.

Trudno oczekiwać od wizjonera, za jakiego William Golding jest uważany, jasnej wykładni przestrzeni *numinous*, która skądinąd umyka pojęciowej kategoryzacji. Stworzone przez niego literackie obrazy są wyrazem jego osobistego doświadczenia, które było ostatecznym źródłem jego przekonania o istnieniu rzeczywistości ponadzmysłowej i ponad rozumowej. Choć odniesienia do sfery duchowej są obecne tu i ówdzie w całej twórczości pisarza, w powieści *Chytrus* Golding stwarza najpełniejszy obraz swojej idei *numinous*¹². Akcja dzieła rozgrywa się w czasie Drugiej Wojny Światowej i opowiada o członku załogi brytyjskiego niszczyciela, który wpada do morza podczas bombardowania okrętu. Fabuła obejmuje okres

10 “But nevertheless, as a matter of experience, for me and I suspect for millions of other people, this experience of having two worlds to live in all the time-or not all the time, occasionally-is a vital one and is what living is like”, J.I. Biles, *Conversations with William Golding*, New York 1970, s. 79.

11 L. Surette, dz. cyt., s. 213.

12 Tamże, s. 209.

zaledwie kilku dni, podczas których Christopher Hadley Martin, zwany skrótowo 'Pincher' [pl. 'chytrus'], uczepiwszy się sterczącej z dna Oceanu Atlantyckiego skały, walczy o przetrwanie, czekając na ratunek. *Chytrus* zaskakuje zakończeniem, w którym czytelnik dowiaduje się, że główny bohater w rzeczywistości utonął już na drugiej stronie powieści, a wszystkie opisane później wydarzenia były... Właśnie, czym? Niektórzy badacze literatury twierdzą, że Golding kreuje obraz ludzkiej agonii, podczas której, w ułamkach sekund, konający dokonuje retrospektywnej oceny moralnej swojego życia. Inni krytycy jednakże, dostrzegają w narracji noblisty wymiar znacznie głębszy, wychodzący poza psychologię czy psychoneurologię, a sięgający do sfery metafizycznej. Krytycy owi są przekonani, że to, co dzieje się z bohaterem jest pośmiertnym doświadczeniem ludzkiej świadomości, która przebywa w przestrzeni duchowej¹³. Słuszność owej 'metafizycznej' interpretacji dzieła w wielu wywiadach potwierdził sam autor¹⁴. Interpretacja ta wywołała oburzenie szerokiego grona badaczy, którzy poczuli się urażeni sugestią, że powinni potraktować poważnie tezę o istnieniu ludzkiej świadomości po śmierci człowieka i sugerowali nawet, aby Golding zmienił zakończenie¹⁵. Swemu zniesmaczeniu metafizyczną tematyką dzieła dał wyraz także Kingsley Amis, który w swojej recenzji powieści stwierdził:

Mam nadzieję, że pan Golding wybaczy mi prośbę o to, by swój dar oryginalności czy też nieustępliwości, a ponad wszystko pasji, skierował na świat, w którym przyszło nam żyć [tłum. M.K.]¹⁶.

Tym, co oburzyło krytyków, jest ukazana w *Chytrusie* dialektyka wspomnień przeżyć bohatera z okresu jego 'ziemskiego' życia oraz doświadczeń duchowych, które stają się jego udziałem po śmierci. Wydarzenia te są kreacją jego umysłu, który nie jest świadom swojego oddzielenia od ciała; świat, który mężczyzna stwarza wokół siebie ma atrybuty materialne, ponieważ tylko w takich kategoriach jest on w stanie postrzegać rzeczywistość. Martwe ciało Martina, materialny aspekt jego Ja, miotane jest falami oceanu, podczas gdy jego umysł walczy o przedłużenie swojego istnienia w rzeczywistości *numinous*¹⁷. Reminiscencje przeszłego życia

13 L. Surette, dz. cyt.

14 J.R. Baker, dz. cyt.

15 L. Surette, dz. cyt., s. 206.

16 „I hope Mr. Golding will forgive me if I ask him to turn his gifts of originality, or intransigence, and above all passion, to the world where we have to live.” L.L. Dickson, *The Modern Allegories of William Golding*, Gainesville 1990, s. 11.

17 L. Surette, dz. cyt., s. 212.

mężczyzny układają się w obraz egoisty, bezwzględnie wykorzystującego innych w dążeniu do realizacji własnych celów. Christopher Martin jest zdrajcą, kłamcą, złodziejem, gwałcicielem i niedoszłym mordercą, który ponad wszystko kocha swoje życie i którego wysoka samoocena wypływa z przekonania o sile własnej inteligencji i zdolności do racjonalnego myślenia. Kiedy mężczyzna wpada w przestrzeń ducha, jego racjonalizm okazuje się być bezużyteczny, gdyż rzeczywistość *numinous* ma zupełnie inny charakter, niż znany Martinowi świat materialny. Jaki jest więc obraz owej tajemniczej przestrzeni, który wyłania się z prozy Goldinga? Zostanie on przedstawiony w kontekście następujących zagadnień: samotność człowieka, irracjonalność, brak zindywidualizowania psychofizycznego, doświadczenie objawienia oraz fakt, że koniecznym etapem dotarcia do przestrzeni *numinous* jest doświadczenie materialności świata i własnej cielesności.

Samotność

Samotność człowieka ukazana jest w prozie Goldinga jako niezbywalny element ludzkiej kondycji, stan wyrażający się najpełniej w sytuacjach dokonywania wyboru, w momentach uświadamiania sobie własnego zła. Rzeczywistości *numinous* jest jednak przestrzenią, w której świadomość egzystencjalnego odizolowania od innych bytów jest podłożem wszelkich możliwych doznań. Wymownym przykładem jednostki, której egzystencja jest dogłębnie przeniknięta samotnością jest Matty z *Widzialnej ciemności*, kaleki mistyk, którego w zasadzie całe istnienie ufundowane jest na rzeczywistości *numinous*. Spowijająca go pozaziemska aura jest natychmiast wyczuwana przez otaczających go ludzi i bardziej nawet niż jego szpetny wygląd, budzi w nich lęk. Samotny jest pastor Colley z *Rytuałów morza*, duchowny, który jako jedyny spośród pochłoniętych społecznymi konwenansami pasażerów statku, jest w stanie dostrzec metafizyczny aspekt wyprawy. Jednak uczepony samotnej skały na środku oceanu Martin, jest chyba najbardziej wyrazistym obrazem samotności istoty ludzkiej, która musi stanąć twarzą w twarz z tym, co odwieczne i z prawdą o sobie:

Centrum zdarło całą niemęskość ze swej twarzy, lecz krnąbrna woda wciąż płynęła i kapłała z policzków.

– Jestem tak bardzo sam. Jestem t a k b a r d z o sam!

Powoli woda wyschła. Czas się ciągnął, jak czas na skale pośrodku morza (...)

Teraz już nie ma żadnej nadziei. Nie ma niczego. Gdyby oni tylko spojrzeli na mnie lub przemówili – gdybym tylko mógł być częścią czegoś...¹⁸

Pierwszym faktem, który dociera do zamroczonej walką z falami oceanu świadomości Martina jest jego osamotnienie – sytuacja dla niego nietypowa, bo mężczyzna zawsze przebywał wśród ludzi, otaczał się ludźmi, a robił to głównie po to, by posłużyć się nimi dla własnej korzyści. Martin jest sobą tylko będąc postrzegany przez innych; postrzegany jako ich przełożony, podwładny, przyjaciel czy oprawca; jest sobą tylko będąc ciałem pośród innych ciał, racjonalnym głosem pośród innych, niekoniecznie racjonalnych, głosów. Kiedy staje na samotnej skale wśród bezmiaru oceanu, wstrząsa nim przerażenie, że będąc niepostrzegany przez innego człowieka, w gruncie rzeczy nie może istnieć. Sięga więc po swój niezawodny oręż w walce ze wszystkim co niematerialne, którym jest uporczywa racjonalizacja. Prowadzona przez Martina racjonalna narracja ma pełnić rolę *in n e g o*, który przez samo swoje istnienie, utwierdza jego własne istnienie i określa jego tożsamość.

Irracjonalność

Sfera *numinous* to przestrzeń, w której to, co racjonalne nie ma racji bytu, i w której umysł ma ustąpić miejsca duchowi. Jednak umysł Martina z całych sił się temu opiera, kreując wyobrażenie, w którym mężczyzna wciąż żyje i uczipiony morskiej skały czeka na ratunek. Owa niemożność zaakceptowania faktu, że jaźń została przeniesiona w inną niż materialna przestrzeń wynika z faktu, że przez całe życie Christopher utożsamiał siebie z ciałem właśnie i w jego przekonaniu jego istota jest z ciałem równoznaczna. Utrata istnienia cielesnego byłaby dla niego utratą tożsamości, dlatego, chociaż w świecie materialnym jego ciało jest martwe, umysł Martina kreuje odczucia wrażeń cielesnych. W jednym z wywiadów Golding stwierdził, że Martin nie wierzył w nic poza doniosłością własnego istnienia; ponieważ głównym motywem jego działania było głód życia, nie był on w stanie zaakceptować tak bezinteresownego aktu jak umiarnie. Kontynuował więc swoją egzystencję w świecie, który stworzyła jego zbrodnicza „natura”¹⁹.

Kreując swoją wizję tego, co jest ‘po drugiej stronie’, pisarz nie podąża za wykładnią chrześcijańską, która ukazuje duszę ludzką jako biernie

18 W. Golding, *Chytrus*, Poznań 1995, s. 163.

19 „For Christo-pher, the Christ-bearer, has become Pincher Martin who is little but greed. Just to be Pincher is purgatory; to be Pincher for eternity is hell”, L. Surette, dz. cyt., s. 207.

poddającą się skazującej lub zbawczej woli Boga. Człowiek Goldinga jest kreatorem swojego nieba bądź piekła; jego ziemskie życie w pewnym sensie trwa jakiś czas po śmierci, co więcej, trwa w formie zintensyfikowanej, bo wola jednostki nie jest już podległa fizycznym ograniczeniom. Ponieważ Martin nie potrafi zaakceptować tego, że świat może mieć wymiar inny niż cielesny, jego prywatne doświadczenie sfery *numinous* ma materialne właściwości. Mężczyzna odczuwa ból fizyczny, jest nękanym przez pragnienie i palące słońce, czuje smak wodorostów i skorupiaków, którymi próbuje zaspokoić głód, konstruuje sobie schronienie, a nawet wznosi budowlę mającą sygnalizować jego obecność na skale. Wszystko to dzieje się w dogłębnym przekonaniu o realności własnego istnienia materialnego i celowości racjonalnej analizy otaczającej go rzeczywistości, którą wszakże kreuje jego umysł. Raz po raz prawda o iluzorycznym charakterze skały próbuje przedrzeć się do świadomości mężczyzny, ale jest wtenczas natychmiastowo zagłuszana przez racjonalizujące „centrum”:

Centrum wiedziało, że «ja» istnieje, choć Christopher i Hadley i Martin byli odległymi fragmentami. Zasłona ciała i włosów opadła, zakrywając obraz na ścianie, i nie zostało nic do badania, prócz tej jednej myśli. Naraz uświadomił ją sobie. Przerażenie, które wtargnęło wraz z nią, przywróciło mu władzę nad ciałem (...) Christopher i Hadley i Martin częściowo powrócili na swoje miejsce. Zmusił wzór, by dopasował się do wszystkiego: skały, morza i nieba (...)

Inteligencja. Wola walcząca do ostatka. Wola jak monolit. Przetrawianie. Wykształcenie, klucz do wszystkich wzorów, samo zdolne je narzucać, tworzyć. Świadomość w uśpionym świecie. Ciemne, niewrażliwe na nic centrum, przekonane o swojej wystarczalności (...)

– Zdrowy rozsądek to zdolność oceniania rzeczywistości. Jakaż jest rzeczywistość mojego położenia? Jestem sam na skale po środku Atlantyku. Wokół mnie przelewa się ogrom wód, lecz ta skała jest czymś trwałym²⁰.

Mantryczne utwierdzanie siebie w przekonaniu o swojej inteligencji²¹, tak absurdalnie nieadekwatnej do stanu, w którym znajduje się Martin, bo śmierć bezpowrotnie przeniosła bohatera w przestrzeń, w której inteligencja nie ma zastosowania, oddala moment uzmysłowienia sobie prawdy. Znamienne jest to, że w prozie Goldinga często do doświadczenia przestrzeni *numinous* prowadzi szaleństwo, rozumiane jako zachowanie będące w sprzeczności z ogólnie przyjętą postawą racjonalną, i jako szalonych odbiera otoczenie tych, którzy w przestrzeni *numinous* przebywają.

20 W. Golding, *Chytrus*, dz. cyt., s. 145-147.

21 Tamże, s. 28, 42, 70, 129, 144.

Niemal w każdym dziele pisarza występuje wizjoner-mystyk, egzystujący równocześnie w świecie materialnym i duchowym. Owi mistycy to ludzie, którzy przebywając w przestrzeni duchowej, nie są wolni od wrażeń, wspomnień, bodźców pochodzących ze świata fizycznego; z kolei, będąc w świecie cielesnym, ustawicznie stają twarzą w twarz z tym, co metafizyczne. Wizjonerem jest wspomniany już wcześniej Matty, główny bohater *Widzialnej ciemności*, ale także Simon z *Władcy much*, Jocelin z *Wieży* czy Colley z *Rytuałów morza*. W *Chytrusie* wizjonerem jest Nathaniel, przyjaciel Martina, którego ten postanawia zabić, jak sam sobie wmawia z zazdrości o kobietę, ale w gruncie rzeczy dlatego, że Nat stanowi ucieleśnienie rzeczywistości, której główny bohater nie jest w stanie zaakceptować. Jeżeli Martin jest kwintesencją racjonalnego materializmu, to Nat prezentuje jego uderzającą antytezę; jest człowiekiem czującym na subtelnosci ludzkiej egzystencji i otwartym na wielowymiarowość świata, która wykracza daleko poza jego fizyczne aspekty. Wszyscy owi mistycy posiadają swoisty *geniusz wiary*, niezwykle rzadką zdaniem pisarza zdolność, która jest swego rodzaju wrażliwością na wymiar świętości świata. Golding stwierdza, że spotkanie z prawdziwym mistykiem, tym, który przebywa w przestrzeni *numinous*, „poparzyłoby człowieka jak palnik gazowy”²². Widać tu wyobrażenie sfery *numinous*, jako potężnej i niebezpiecznej²³, która unicestwia to, co cielesne i to, co indywidualne. Wkraczając w *numinous*, człowiek nie wpada w otwarte ramiona miłosiernego Boga, ale jest przeszywany prawdą o sobie, odarty z uludy i wyobrażeń. Co ważne, wszyscy wymienieni wcześniej mistycy giną pod ciężarem wiedzy, do której mają dostęp; giną w świecie fizycznym, w którym podstawą tożsamości jednostki jest jej ciało. Rzeczywistość *numinous* natomiast, to przestrzeń w której ciało okazuje się być jakby ‘zbyt ciężkie’ i im częściej jednostka w niej przebywa, tym bardziej zatracą się jej cielesna indywidualność.

Utrata indywidualności

Wydaje się, że zdaniem Goldinga unicestwienie indywidualności psychofizycznej jest konieczne, aby człowiek mógł przejść w inny wymiar; ma ono uwolnić go od tego, co tłamsi jego ducha i stworzyć go na doświadczenia innej natury niż zmysłowa. Jeżeli w przestrzeni *numinous* zatracą się indywidualność psychofizyczna, a ostaje się tylko to, co duchowe,

22 L. Surette, dz. cyt., s. 189.

23 Tamże, s. 208.

w sytuacji gdy podstawą czyjejs jednostkowości są atrybuty fizyczne, jego Ja ulega rozpadowi. W wywiadzie z Archie Campbell dla BBC, który pojawił się wkrótce po publikacji *Chytrusa*, Golding odniósł się do tego aspektu *numinous* w następujący sposób:

Aby uzyskać zbawienie, indywidualność, persona, musi zostać unicestwiona. Ale załóżmy, że dany człowiek jest niczym innym tylko chciwością. Jego pierwotny, dany mu od Boga duch, jego *Scillans Dei*, jest bezprowrotnie zagłuszony przez żądzę niezależnego, indywidualnego istnienia. Cóż innego pozostaje mu w obliczu śmierci, jeśli nie odmowa bycia unicestwionym? [tłum. M.K.]²⁴

Zagadnienie tożsamości osobowej jest jednym z najistotniejszych problemów filozofii. Jak to się dzieje, że człowiek, będąc bytem podlegającym dynamicznym i diametralnym psychofizycznym zmianom, postrzega siebie zawsze jako jedną i tą samą osobę? Jeżeli przeobrażeniu może ulec zupełnie nie tylko jej ciało, ale także cechy umysłowe, co wtenczas stanowi podstawę tożsamości jednostki? John Locke jako pierwszy w czasach współczesnych próbował rozwiązać ten problem, jądra tożsamości upatrując w jedności świadomości, bazującej na tym, że jednostka ma pamięć – rejestr swej fluktuującej jaźni i ustawicznie reflektowanej historii. Martin, ratując swoją rozpadającą się 'personę' i chcąc samego siebie przekonać o ciągłości swego istnienia, instynktownie przywołuje wspomnienia przeszłych wydarzeń. Nie znajduje jednakże w pamięci stabilnego oparcia dla swojej tożsamości, gdyż jego wspomnienia są dalece niespójne; mają charakter niekontrolowanego strumienia świadomości, tu i ówdzie przecinanego wydarzeniami z chwili obecnej. W konsekwencji bohater, a czytelnik wraz z nim, niekiedy gubi się w chronologii i nie wie do końca, czy określony dialog bądź obraz to wydarzenie z przeszłości, czy też bieżąca kreacja rozchwianej świadomości.

Wszystko, czego Martin doświadcza, doświadcza mając świadomość istnienia bytu, który jawi się mu, jako czarna b l y s k a w i c a. Byt ów jest ucieleśnieniem mocy rządzącej przestrzenią *numinous*, która ostatecznie niszczy jego uporczywie podtrzymywaną materialną tożsamość. Można by twierdzić, że jest ona manifestacją Boga, który wpierw zanim unicestwi bohatera, pozwala mu doświadczyć cierpienia wynikającego z obcowania ze swoją zdeprawowaną ziemską tożsamością. Teza ta nie wydaje się jednak przekonująca. Wprawdzie bohater nawija dialog z kimś, kogo w swoim delirycznym stanie postrzega, jednak kreacja owej postaci w powieści jest szcążtkowa, przez co wydaje się, że Martin rozmawia ze swym własnym umysłem raczej niż z bytem osobowym. Główny

24 L. Surette, dz. cyt., s. 206-207.

bohater jest Europejczykiem, a zatem wychowany jest w kulturze o judeo-chrześcijańskim wyobrażeniu Boga jako bytu mającego atrybuty osoby. Kiedy zostaje wrzucony w przestrzeń *numinous*, uruchamia zakorzenione w swej świadomości kategorie Boga, nieba, piekła i próbuje w nie ubrać otaczającą go rzeczywistość. Jednak Martin w gruncie rzeczy nie staje twarzą w twarz z osobowym złem i dobrem w formie szatana i anioła/Boga, a jedynie z historią własnego życia, którego napływające kolejno momenty układają się w bolesny obraz istoty stojącej w sprzeczności z moralnym charakterem rzeczywistości *numinous*. Owe ‘czyścicowe męki’ tylko utwierdzają bohatera w przekonaniu, że nie jest w stanie, ani nie chce, porzucić swej grzesznej tożsamości, bo taki właśnie został stworzony przez moc, która teraz pragnie jego unicestwienia. Gdy zjawia się postać próbująca przekonać mężczyznę do ‘nawrócenia’, czyli zaprzestania walki o swoją ‘ziemską’ naturę, ten odmawia, winą za swoje zepsucie obarczając Tego, który stworzył go takim właśnie człowiekiem:

Krzyknął wściekle na tekturową skałę przed nieporuszonymi, czarnymi stopami:

– Nie zastanowię się! Stworzyłem ciebie i mogę stworzyć swoje własne niebo.

– Stworzyłeś je.

Przebiegł spojrzeniem drgającą wodę, wzdłuż wychudzonych nóg i kolan, poczuł deszcz i pianę, i dzikie zimno kładące się na jego ciele.

Zaczął mamrotać:

– Wolę to. Dalesz mi możliwość wyboru i przez całe moje życie prowadziłeś mnie starannie ku temu cierpieniu, ponieważ ten wybór był moim wyborem. Och tak! Pojmuję ten wzór. Bez względu na to, co bym robił w całym swoim życiu, i tak znalazłbym się w końcu na tym samym pomoście, w tym samym czasie, i wydałbym ten sam rozkaz – słuszny rozkaz, zły rozkaz. Jeśli jednak tak jest, jeśli wspinałem się, coraz wyżej, coraz dalej od piwnicy, po trupach wykorzystanych i pokonanych ludzi, jeśli niszczyłem ich, by stworzyć stopnie pozwalające odejść od ciebie, to dlaczego mnie dręczysz? Jeśli ich zjadałem, to kto dał mi usta?

– W twoim słowniku nie ma takiego słowa.

Przykucnął znowu i spojrział z wściekłością na twarz. Krzyknął:

– Zastanowiłem się! Wolę tak, jak jest, ból i całą resztę!

– Od czego?

Wpadł w bezsilną pasję (...)

– Od czarnej błyskawicy! Wracaj, skąd przyszedłeś! Wracaj!²⁵

25 W. Golding, *Chytrus*, dz. cyt., s. 177-178.

Objawienie

Charakterystycznym elementem struktury fabuły dzieł Goldinga jest moment, kiedy główny bohater doznaje objawienia. Objawienie to nie musi mieć, i z reguły nie ma, charakteru religijnego, ale jest raczej chwilą, w której postać jest w stanie zobaczyć siebie w swoim rzeczywistym położeniu. Nieodzwrotnie moment objawienia ma miejsce wtedy, kiedy bohater bądź wkracza bądź przebywa już w przestrzeń *numinous*, a materia nie blokuje jego zdolności postrzegania duchowego. Poza *Chytrusem* warto wymienić jeszcze trzy powieści Goldinga, w których moment objawienia jest kluczowy dla zrozumienia ich treści. Pierwszą jest *Wieża*, opowieść o dziekanie katedry, który jest przekonany, że Bóg wyznaczył mu zadanie wybudowania wielkiej iglicy na dachu świątyni. Przedsięwzięcie to jest ze wszech miar irracjonalne, gdyż jak się okazuje, fundamenty budowli nie są w stanie udźwignąć takiego ciężaru, jednak Jocelin brnie w szaleństwo pomimo licznych tragedii ludzkich, które temu przedsięwzięciu towarzyszą. Objawienie Jocelina to chwila, gdy uzmysławia on sobie swoje opętanie i rzeczywistą motywację, którą jest niezaspokojona ambicja i żądza cielesna. Moment objawienia ma także miejsce we *Władcy much*, powieści będącej historią grupy chłopców, którzy po katastrofie lotniczej lądują na bezludnej wyspie i próbują stworzyć społeczność wzorowaną na świecie dorosłych. Przedsięwzięcie przerasta jednak intelektualne i emocjonalne możliwości dzieci; grupa ulega dramatycznemu kulturowemu i moralnemu regresowi. Jeden z chłopców, Simon, doznaje objawienia, kiedy w zakniętej na kij głowie dzikiej świni rozpoznaje w ł a d c ę m u c h²⁶ i poznaje prawdę o tkwiącym w ludzkiej naturze złu. W książce *Silą bezwładu* z kolei poznaje czytelnik historię Sammiego, błyskotliwego artysty, który opowiada historię swego życia po to, aby odnaleźć moment, w którym utracił swoją pierwotną wolność i związaną z nią niewinność; bohater chce odkryć przyczynę ciężącego na nim poczucia winy, ale także zrozumieć siebie w chwili obecnej. Historia Sammiego przedstawia walkę jego Ja z szeregiem „pasożytniczych tożsamości”²⁷, które mężczyzna nabywa na różnych etapach życia. Po trosze chcąc ochronić przed okrucieństwem swą wrażliwą artystyczną duszę, a po trosze także pod wpływem trudnych doświadczeń życiowych, przyjmuje Sammy obcą swej naturze postawę racjonalistyczną. Objawienia doświadcza on, gdy zamknięty w ciemnościach obozu nazistowskiego, pod wpływem deprywacji bodźców

26 Hebrajskie imię demona Belzebuba, Baal-Zevuv – pan much. Biblia Tysiąclecia, Sdz 9:1-57; 10:1-18.

27 J.K. Crane, *Golding and Bergson: The Free Fall of Free Will*, “The Bulletin of the Rocky Mountain Modern Language Association”, Vol. 26, No. 4 (Winter, 1972), s. 138.

zmysłowych otwiera się na świat ducha i uznaje jego realność na równi ze światem materialnym. Ostatecznie objawienia doznaje także Martin, gdy jego umysł nie jest w stanie dłużej kreować uludy otaczającej go materialności i bohater uzmysławia sobie fakt, że w świecie fizycznym jest martwy: „Coś zabrano. Przez chwilę czułem, że leci. A potem otwarła się mroczna luka, gdzie nie było nikogo”²⁸. Wspólne dla wszystkich wymienionych wyżej bohaterów jest to, że objawienie łamie ich duchowo i doświadczywszy go, postaci nie potrafią już powrócić do poprzedniego sposobu postrzegania rzeczywistości. Co więcej, objawienie niesie za sobą zmianę ich postawy, a więc ma charakter moralny²⁹, gdyż uzyskują oni zdolność widzenia świata na sposób etyczny. I choć Martin z pewnością do końca odrzuca nawrócenie, polegające na porzuceniu swojej ‘materialnej’ tożsamości: „Centrum wrzasnęło w dziurę nicości bezgłośnie, bezsłownie: - Sram na twoje niebo!”³⁰, robi to z pełną świadomością rozmiaru własnego zła i istnienia rzeczywistości *numinous*, w której dobro i zło są nieomylnie rozpoznawalne przez ducha ludzkiego³¹.

Materialność

Niezmiernie istotnym elementem prozy Goldinga jest motyw żywiołów: wody, ognia, ziemi i powietrza, które wzajemnie na siebie oddziałując, stanowią o charakterze świata materialnego, ale które są także symbolami ludzkiej ‘natury’ jako takiej. Niejednokrotnie w powieściach noblisty opis przyrody zdaje się być zewnętrzną manifestacją wewnętrznego świata człowieka, a także ludzkie doświadczenia opisane są w kategoriach metaforyki żywiołów³²:

Na ciele poczuł nowy rodzaj chłodu (...) To było powietrze, lecz odnosiło się wrażenie, że jest to wolno tłący się ogień. Ledwo to zauważył, gdy powracająca fala wlała mu się do ust. Zadławił się, zakłócając tym samym rytm drżącego ciała.

28 W. Golding, *Chytrus*, dz. cyt., s. 150.

29 Ów moralny charakter nie jest oparty o żadną konkretną religię, a w każdym razie na pewno nie o religię w sensie instytucjonalnym.

30 W. Golding, *Chytrus*, dz. cyt., s. 181.

31 J.R. Baker, dz. cyt., s. 145.

32 R. Granofsky, “*Man at an Extremity*”: *Elemental Trauma and Revelation in the Fiction of William Golding*, “*Modern Language Studies*” Vol. 20, No. 2 (Spring, 1990), s. 50.

W zasadzie w każdym dziele pisarza natura jest dodatkową postacią, bohaterem, z którym bohater główny wchodzi w interakcje. Interakcje te zazwyczaj mają charakter walki i z reguły człowiek owo zmaganie z żywiołami przegrywa, jednak porażka otwiera mu drogę do poznania innego wymiaru siebie. Materialny aspekt człowieka, ludzka cielesność, jest u Goldinga kojarzona z brudem, zepsuciem, grzechem i upadkiem. Jednak myliłby się ten, kto na tej podstawie twierdziłby, że człowiek powinien gardzić światem materii i poszukiwać tylko tego, co duchowe. Indu Kulkarni jest zdania, że noblista postrzega zło, jako nieodzowny element odrodzenia człowieka; grzech i zbawienie są, w jego przekonaniu, ściśle ze sobą spójne w *felix culpa* Adama³³. Wydaje się zatem, że zdaniem Goldinga doświadczenie materialności jest koniecznym etapem odkrywania tego, co niematerialne; jest ono źródłem doświadczenia braku, które generuje pragnienie poszukiwania tego, co poza materialność wykracza. Wspomniany wcześniej dziekan Jocelin, którego wszystkie wysiłki zmierzały do wyzbycia się własnej cielesności i oddalenia od świata materialnego, na łożu śmierci stwierdza, że Boga trzeba szukać między ludźmi, a nie w przestworzach nieba, do których sięga wybudowana przez niego, kosztem ludzkiego cierpienia, wieża. Optyka Goldinga zakłada zatem, że droga do *numinous* wiedzie przez świat materialny, że oczyszczenia można doświadczyć tylko zetknąwszy się wcześniej z brudem, że trzeba stanąć twarzą w twarz z własnym zepsuciem, aby móc dostrzec także własną świętość.

Upadek człowieka jest w prozie pisarza upadkiem w „apodyktyczny egotyzm i upraszczający racjonalizm”³⁴, który postrzega ludzką kondycję wyłącznie w jej materialnym aspekcie. Doświadczenia bohaterów dzieł noblisty wskazują na to, że postawa taka oparta jest na redukcjonistycznym ujęciu ludzkiego istnienia, które nie bierze pod uwagę faktu, że człowiek jest ‘nawiedzany’ przez to, co duchowe, przez nienamacalną, a jednak realną rzeczywistość, która przekracza zakres jego władztwa i która domaga się uznania³⁵. Christopher Hadley Martin ginie dlatego, że jego tymczasowa, materialna tożsamość, stała się dla niego tożsamością ostateczną. Treść *Chytrusa* bardzo trafnie oddaje stwierdzenie Aldousa Huxleya: „Dobrzy ludzie uduchowiają swoje ciała i umysły; źli ludzie materializują (...) swego ducha” [tłum. M.K.]³⁶. Owo postrzeganie swego ducha jako funkcji umysłu stanowi o upadku Martina, grzesznika, którego

33 I. Kulkarni, *The Novels of William Golding*, New Delhi 2003, s. 2.

34 R. Granofsky, dz. cyt., s. 50.

35 D. Anderson, *Is Golding's Theology Christian?*, [w:] *William Golding: Some Critical Considerations*, red. J.I. Biles i R.O. Evans. Lexington 1978, s. 6.

36 A. Huxley, *The Perennial Philosophy*, Londyn 1946, s. 269.

największa wina w gruncie rzeczy polega na odrzuceniu możliwości istnienia własnej duszy.

BIBLIOGRAFIA

- Anderson D., *Is Golding's Theology Christian?*, [w:] *William Golding: Some Critical Considerations*, red. J.I. Biles i R.O. Evans, Lexington 1978.
- Baker J.R., *An Interview with William Golding*, "Twentieth Century Literature" Vol. 28, No. 2, William Golding Issue (Summer, 1982).
- Biles J., *Talk: Conversations with William Golding*, New York 1970.
- Broich U., *Functions of Literature: Essays presented to Erwin Wolf on his Sixtieth Birthday*, Tübingen 1984.
- Dickson L.L., *The Modern Allegories of William Golding*, Gainesville 1990.
- George U., *William Golding. A Critical Study*, New Delhi 2008.
- Golding W., *Chytrus*, Poznań 1995.
- Golding W., *Ruchomy cel*, Poznań 1997.
- Granofsky R., 'Man at an Extremity': *Elemental Trauma and Revelation in the Fiction of William Golding*, "Modern Language Studies" Vol. 20, No. 2 (Spring, 1990).
- Kulkarni I., *The Novels of William Golding*, New Delhi 2003.
- Storr A., *Intimations of Mystery*, [w:] *William Golding, The Man and his Books: A tribute on his 75th Birthday*, pod red. Johna Carey, Londyn 1986.
- SuretteL., *A Matter of Belief: Pincher Martin's Afterlife*, "Twentieth Century Literature" Vol. 40, No. 2 (Summer, 1994).

Anna Krzemińska
Akademia Ignatianum w Krakowie

Wirtualne przestrzenie teatru

STRESZCZENIE

Teatr XX i XXI wieku to teatr eksperymentujący z przestrzenią i miejscem. W artykule analizie poddane zostały zależności między teatrem scenicznym a Internetem, jako przestrzenią najszybciej rozwijającą się współcześnie. Przykłady zaprezentowane w artykule to strony pełniące funkcję informacyjną o teatrze, wortalne na których możliwe jest oglądanie zapisów spektakli online lub teatr, który dzieje się w przestrzeni wirtualnej, a także krótkie omówienia spektakli scenicznych wykorzystujących tematykę i elementy charakterystyczne dla Internetu, kreujące na deskach teatru wirtualne światy.

SŁOWA KLUCZOWE: teatr sceniczny, Internet, wirtualna przestrzeń, spektakl online, wirtualny świat, nowe media, przestrzeń, miejsce, nie-miejsce, spektakl, cyberprzestrzeń, teatr współczesny

SUMMARY

Virtual spaces of the theatre

Theatre of the twentieth and twenty-first century is the one which experiments with place and space. The article analyzes relations between stage theatre and the Internet as the fastest-growing space nowadays. The article presents examples of websites which function as a source of knowledge about theatre, portals which enable watching performance's record online or theatre that happens in the virtual space and

also stage spectacles which use the topic and elements characteristic for the Internet to create the virtual worlds on the stage.

KEYWORDS: stage theatre, the Internet, virtual space, online spectacle, virtual world, new media, space, place, no-place, performance, cyberspace, contemporary theatre

Weźmy dowolną pustą przestrzeń i nazwijmy ją „nagą sceną”. Niechaj w tej przestrzeni porusza się człowiek, i niechaj obserwuje go inny człowiek. I to już wszystko, czego trzeba, by spełnił się akt teatru. Gdy jednak mówimy o teatrze – mamy zwykle na myśli znacznie więcej. Czerwone kurtyny, reflektory, biały wiersz, śmiech, ciemność – wszystko to miesza się bezładnie w wyobrażeniu, wywołanym przez jedno obejmujące wiele znaczeń słowo. Mówiąc, że kino zabija teatr, myślimy o teatrze, jaki istniał w momencie narodzin filmu, o teatrze z kasą i foyer, z rampą, strapontenami, zmianą dekoracji, z antraktami i orkiestrą – jak gdyby teatr był z samej swej istoty tym właśnie i niczym więcej¹.

Pozwoliłam sobie rozpocząć artykuł dłuższym cytatem z książki *Pusta przestrzeń* Petera Brooka, bo to właśnie teatrowi w nieco innym ujęciu niż to tradycyjne z foyer, rampą i strapontenami, jest on poświęcony. Teatrowi, który jest odpowiedzią na potrzeby dzisiejszego odbiorcy, niejako wyjściem naprzeciw współczesnemu społeczeństwu. Rozwój technologii, który nastąpił w ostatnich kilkudziesięciu latach w bardzo zasadniczym stopniu wpłynął na system pracy, nauki, a także na kulturę. Jednym z mediów, nie tak dawno przecież powstałym, a już mającym ogromny wkład w proces upowszechniania kultury, jest Internet i chciałabym poddać analizie zależności między teatrem a sferą Internetu właśnie.

Zagadnienie przestrzeni wirtualnej jest naszą codziennością. Nikogo już nie dziwi, że w Internecie można znaleźć odpowiedź na prawie wszystkie zadawane przez nas pytania i interesujące nas tematy. Wirtualne przestrzenie teatru to między innymi zakładanie stron teatrów z dostępem do repertuaru, opisów spektakli, informacji o aktorach, możliwość rezerwacji i zakupienia biletów *online*. Znajdziemy na nich także historię teatru czy archiwalne plakaty, afisze, zapowiedzi premier spektakli i wydarzeń im towarzyszących. Poprzez strony istnieje także możliwość

1 P. Brook, *Pusta przestrzeń*, tłum. W. Kalinowski, Warszawa 1981, s. 27.

kontaktu z obsługą teatru². Niektóre teatry proponują widzom, także poprzez swoje witryny wirtualne zwiedzanie obiektów. I tak na przykład możemy zwiedzić Teatr im. Wandy Siemaszkowej w Rzeszowie, zobaczyć wnętrze Teatru Wielkiego w Łodzi czy foyer krakowskiego Starego Teatru. Ten ostatni posiada także własne Cyfrowe Muzeum, w którym znaleźć można materiały związane z historią teatru, a wśród nich zdjęcia z przedstawień i prób, projekty dekoracji czy plakaty i afisze teatralne³. Strony teatrów pełnią zarówno funkcję informacyjną, reklamową, jak i swego rodzaju funkcję komunikacyjną. Dlatego też, jak zauważa Edyta Nieduziak w artykule *Teatr w przestrzeni medialnej i multimedialnej*: „nie istnieje już chyba żaden teatr sceniczny, który nie posiadałby własnej domowej strony”⁴. Oprócz teatrów, swoje prywatne strony prowadzą także szkoły teatralne, festiwale, stowarzyszenia i ośrodki, przy których teatry funkcjonują, czy sami aktorzy, którzy otwierają się poprzez stronę na nową formę kontaktu z widzem, już nie tylko jako odgrywana przez nich na scenie postać⁵. W Internecie znaleźć możemy także witryny nie będące stronami teatrów ani instytucji, a stanowiące niezwykle bogate źródło informacji o teatrze. Jako przykładowe można wymienić: wortal e-teatr.pl czy działającą już od 1998 r. witrynę *Dziennik Teatralny*. Wśród ich zawartości możemy znaleźć liczne recenzje, opisy spektakli, kalendaria wydarzeń czy prezentacje książek o tematyce okołoteatralnej⁶.

Niezwykle ciekawym z punktu widzenia kulturoznawczego zagadnieniem, wchodzącym w zakres rozważań nad związkiem teatru z Internetem, jest dostęp do spektakli teatralnych online. Yi-Fu Tuan, przedstawiciel geografii humanistycznej wprowadza rozróżnienie pojęcia przestrzeni od pojęcia miejsca. W odniesieniu do teatru często te dwa pojęcia są ze sobą utożsamiane i używane zamiennie. Yi-Fu Tuan wskazuje jednak, że przestrzeń należy ujmować bardziej abstrakcyjnie niż miejsce⁷. Wychoząc od tych rozważań Joanna Ostrowska w swojej najnowszej książce *Teatr może być w byle kącie* (2014) do zakresu pojęcia przestrzeni zalicza układ sceny i widowni, zatem to, co konwencjonalnie tworzy przestrzeń teatralną, miejscem zaś nazywa kontekst fizyczny umieszczenia relacji

2 E. Nieduziak, *Teatr w przestrzeni medialnej i multimedialnej*, [w:] *Globalizacja w kulturze. Upowszechnienie czy uproszczenie?*, red. B. Bodzioch-Bryła, R. Szczepaniak, K. Wańczyk, Kraków 2010, s. 143.

3 Zob. <<http://www.cyfrowemuzeum.stary.pl>> (dostęp: 12.04.2015).

4 E. Nieduziak, *Teatr w przestrzeni...*, dz. cyt., s. 143.

5 Tamże, s. 144. Zob. <<http://www.krystynajanda.pl>> (dostęp: 13.04.2015).

6 Tamże, s. 144. Zob. <<http://www.e-teatr.pl>> (dostęp: 12.04.2015) oraz <<http://www.dziennikteatralny.pl>> (12.04.2015).

7 Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, przekł. A. Morawińska, Warszawa 1987, s. 16.

sceny i widowni, z jej kulturowym znaczeniem, jakie powstaje w czasie, gdy odbywa się spektakl. W drugiej połowie dwudziestego wieku wiele teatrów eksperymentowało z miejscem i przestrzenią⁸. Istniały obok siebie dwa nurty poszukiwania przestrzeni dla teatru. Jeden z nich zamykał teatr w coraz to mniejszej przestrzeni, poszukując nowych zasad jej organizacji, drugi zaś wyprowadził teatr na zewnątrz budynku⁹. Obecnie nie jest już obce pojęcie teatru w miejscach nieteatralnych, poszukiwanie coraz to nowych miejsc, w których teatr mógłby zaistnieć. Francuski antropolog Marc Augé już kilkanaście lat temu wprowadził nową kategorię przestrzenną, którą określa jako *nie-miejsce* i wiąże ją ze zjawiskiem *hipernowoczesności*, w której zwiększyła się nasza mobilności i dostęp do najrozmaitszych miejsc. Według Augé *nie-miejsca* to takie nowe lokalizacje, które nie noszą znamion tradycyjnie rozumianych miejsc¹⁰. Są to przestrzenie ukształtowane „w relacji do szczególnych końców i relacji, jakie jednostki mają z tymi przestrzeniami”¹¹. Za przykład takiego *nie-miejsca*, a dokładniej bezmiejscowości uznaje się właśnie cyberprzestrzeń. Nieistotnym staje się to, gdzie fizycznie przebywamy, jeżeli tylko mamy możliwość połączenia się z dowolnym miejscem na świecie dzięki dostępowi do sieci bezprzewodowej. Internet staje się miejscem spotkań, znajomości, kontaktów, którym poświęcamy wiele czasu, jednocześnie nie będąc praktycznie żadnym miejscem. Podążając tym tokiem rozumowania, Joanna Ostrowska pyta, o miejsce teatru w tej *bezmiarowości* Internetu. Ta właśnie przestrzeń jest najbardziej rozwijającą się współcześnie¹². Jeżeli umieścimy w niej teatr, z wyróżniającą go spośród innych dziedzin sztuki kategorią *spotkania tu i teraz*, rodzi to szereg pytań o tożsamość współczesnego teatru. Każda bowiem przestrzeń teatralna warunkuje sposób zachowania aktorów i widzów, warunkuje zachodzące między nimi relacje¹³. To właśnie na przykładzie teatru można najsilniej zauważyć intensywność relacji człowiek – przestrzeń. Jest to relacja wzajemna, w której człowiek nadaje sens i wyraz otaczającej go przestrzeni, a która odwzajemnia mu się wywieraniem wpływu na jego zachowanie i sposób bycia¹⁴. Rodzi to pytanie, w jaki więc sposób, o takich

8 J. Ostrowska, „Teatr może być w byle kącie”. *Wokół zagadnień miejsca i przestrzeni w teatrze*, Poznań 2014, s. 16-17.

9 K. Braun, *Przestrzeń teatralna*, Warszawa 1982, s. 172.

10 M. Augé, *Nie-miejsca: wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, przekł. R. Chymkowski, Warszawa 2011, s. 53.

11 Tamże, s. 64.

12 J. Ostrowska, „Teatr może być w byle kącie”..., dz. cyt., s. 236.

13 K. Braun, *Przestrzeń*..., dz. cyt., s. 165.

14 Tamże, s. 182-183.

kategoriach zależności, wzajemnej relacji aktora i widza, możemy mówić na przykładzie spektakli teatralnych, które znajdują swoje miejsce w cyberprzestrzeni.

Jednym z przykładów zaistnienia sztuki teatru w przestrzeni Internetu jest dostęp do fragmentów, a także całych spektakli z Polski i ze świata *online*. Przykładem takiego działania jest portal ninateka.pl. 98% umieszczonych w nim materiałów udostępnianych jest za darmo po zalogowaniu się do portalu. Wśród dostępnych materiałów możemy znaleźć zarówno zapisy spektakli teatralnych i operowych, jak i filmy dokumentalne, fabularne, zapisy koncertów i wiele innych. Strona posiada także bogate zasoby materiałów dodatkowych towarzyszących materiałom audio czy video – biogramy twórców czy aktorów, artykuły tematyczne. W sekcji „Ninateka Edu” udostępniane są także materiały multimedialne i gotowe scenariusze do wykorzystania przez nauczycieli podczas lekcji¹⁵.

Z działaniami edukacyjnymi związany jest także projekt *Internetowy teatr TVP dla szkół*. Zapoczątkowana w październiku 2012 roku akcja opierała się na idei jednoczesnej transmisji granego na żywo spektaklu do wybranych szkół podstawowych w kraju za pomocą bezpłatnej, kodowanej transmisji internetowej. Odbiorcami wydarzenia mieli być przede wszystkim uczniowie z mniejszych ośrodków, niemający w najbliższym otoczeniu instytucji kulturalnych i artystycznych. Podczas pierwszej transmisji, w której uczestniczyło 100 szkół w całym kraju, zaprezentowano *Czarnoksiężnika z krainy Oz* wystawianego na deskach Teatru im. J. Słowackiego w Krakowie¹⁶. Sukces tego pierwszego pokazu dał początek szeroko zakrojonemu projektowi transmisji na następne dwa lata. Zwiększała się liczba odbiorców, w akcję włączały się kolejne teatry m.in. Teatr Lalek we Wrocławiu, Teatr Śląski w Katowicach, Teatr Dramatyczny w Płocku i wiele innych¹⁷.

Kolejnym przykładem upowszechniania sztuki teatru w przestrzeni Internetu jest wykorzystanie w tym celu kanału w serwisie YouTube przez Teatr Chorea. Działająca od 2007 roku w Łodzi grupa artystów, performerów, praktyków i teoretyków teatru prowadzi działalność teatralną, edukacyjną i społeczną. Współpracuje z licznymi grupami artystów z całego świata, prowadzi m.in. cykle warsztatów teatralnych i muzycznych. Na swoim kanale Teatr Chorea prezentuje zarówno fragmenty, jak i całe nagrania spektakli swoich i nie tylko¹⁸.

15 [...], *O Ninatece*, <<http://ninateka.pl/strona/jak-korzystac>> (dostęp: 12.04.2015).

16 Reż. Jarosław Kilian, 2011.

17 [...], *Opis i idea*, <<http://iteatr.tvp.pl/10070999/opis-i-idea>> (dostęp: 12.04.2015).

18 [...], *O nas*, <<http://chorea.com.pl/pl/o-nas>> (dostęp: 12.04.2015). Zob. <<https://www.youtube.com/user/choreatheatre>> (dostęp: 12.04.2015).

Przykładem, któremu chciałabym poświęcić więcej miejsca, jest pierwszy teatr internetowy *neTTheater – Teatr w sieci powiązań*. Spektakle prezentowane w tym internetowym teatrze nie są zapisami gotowych spektakli. Rozgrywają się one równocześnie w przestrzeni rzeczywistej, jak i tej wirtualnej. Pierwsza premiera w tym nietypowym teatrze miała miejsce 15 grudnia 2007 roku. Pokazano wówczas spektakl *Odpoczywanie* w reżyserii Pawła Passiniego, a obejrzało go równocześnie 16 tys. użytkowników. Opóźnienie transmisji wynosiło wówczas tylko 1 sekundę i mogła być ona odbierana na wszystkich kontynentach. W tym samym czasie około setki osób oglądało spektakl na żywo. Na miejsce wystawienia spektaklu wybrano dawny kościół ewangelicki w małej miejscowości Srebrna Góra, 60 km od Wrocławia, zaadaptowany pod teatr przez wspomnianą już przede mną wcześniej Grupę Chorea¹⁹. We współpracy z Choreą, Fabryką Sztuki z Łodzi, Politechniką Wrocławską oraz Grupą ITTv z Lublina twórcy *neTTheater* zapoczątkowali teatr unikatowy²⁰. Twórcy *Teatru w sieci powiązań* wykorzystali „natychmiastowość” przekazu obrazu za pomocą Internetu, możliwość stawania się teatru na oczach widzów w czasie rzeczywistym. Według twórców taki zabieg pozwala na zachowanie przestrzeni rzeczywistego spotkania aktora z widzem. Dodatkowo wykorzystując interaktywność Internetu *neTTheater* dopuszcza wpływ widzów na warstwę dźwiękową czy wizualną spektakli. Zmiany zachodzą także w strukturze spektaklu, dopuszcza się improwizację, wprowadza się do języka idiolektu – języki zawierającymi nieistniejące słowa, by poprzez to kreować nowy wymiar spektakli. Grupa *neTTheater* wykorzystuje także w swoich spektaklach rozmaite urządzenia najnowszej technologii: wizualizatory ludzkiego głosu, interaktywnego wirtualnego tancerza czy sceniczny edytor tekstu sterowany za pomocą głosu aktora, które dodatkowo podkreślają powiązanie teatru z cyberprzestrzenią. Jak mówią o sobie sami twórcy internetowego teatru, ich dzieło jest próbą stworzenia nowego języka artystycznego, takiego który dotrze do człowieka XXI wieku. Od 2009 r. *Teatr w Sieci Powiązań* działa przy Centrum Kultury w Lublinie, prowadząc działalność artystyczno-badawczą z zakresu wykorzystania nowych mediów w teatrze²¹.

NeTTheater jest przykładem tego, co Jerzy Limon nazywa tworzeniem swoich amalgamatów sztuki – zamazywaniem granic poszczególnych gatunków. Wprowadzenie nowych mediów do teatru wywiera ogromny wpływ nie tylko na jakość spektakli czy ich odbiór, ale

19 J. Ostrowska, „Teatr może być w byle kącie”..., dz. cyt., s. 236-237.

20 [...], *neTTheater*, <<http://ck.lublin.pl/pl/o-nas/jednostki/nettheatre>> (dostęp: 14.04.2015).

21 Szerzej na ten temat zob. na stronie teatru pod adresem: <<http://nettheatre.com.pl>> (dostęp: 14.04.2015).

także na język, jakim teatr się posługuje. Osadzenie teatru w wirtualnych przestrzeniach Internetu jest zabiegiem niezwykle interesującym, należy jednak spojrzeć także na to zjawisko z perspektywy klasycznego ujęcia teatru. W teatrze mamy bowiem do czynienia z realną przestrzenią i realnym czasem, w którym następuje bezpośrednie spotkanie aktora z widzem. Konwencja teatru polega na umowności, w której aktor znajduje się niejako w innym czasie i przestrzeni niż widz, jednakże ciągle sytuacja komunikacyjna między nimi rozgrywa się w czasie i przestrzeni tożsamej²². Według Jerzego Limona, bez jednoczesnego rzeczywistego współistnienia tych jakby dwóch osobnych czasoprzestrzeni nie może zaistnieć teatr. Teatr jako sztuka performatywna musi powstawać na oczach widzów, nie może być pokazem czy projekcją²³. O ile w przypadku transmisji spektaklu na żywo, jak np. w *neTTheater*, czas jest tożsamy, o tyle w przypadku retransmisji, czy zapisów spektakli to kryterium zostaje zachwiane. Podobnie rzecz ma się z przestrzenią. W wirtualnej przestrzeni nie ma miejsca, w którym widz oglądałby aktora bezpośrednio, w której aktor grałby dla rzeczywistego widza. Tu rodzi się ta kategoria *n i e - m i e j s c a* o której mówił Augé. Kolejna różnica, jaką możemy dostrzec, dotyczy ujmowania sceny przez kamerę – jej kadrowania. W teatrze to widz sam decyduje, na czym w danym momencie spektaklu może skupić swój wzrok. Obraz rejestrowany przez kamerę jest zawsze podpowiedzią, ale i jednocześnie sugestią, na czym powinniśmy w danym momencie swoją uwagę skoncentrować, jest swoistym ograniczeniem całościowego spojrzenia na rozgrywającą się scenę²⁴. Jerzy Limon mówi o jeszcze jednym kryterium wyróżniającym teatr, a jest nim trójwymiarowość obrazu w stosunku do statecznego, płaskiego obrazu na ekranie telewizora czy monitora. Dziś jednak, w dobie technologii 3D, argument ten nie ma zasadności²⁵.

Wykorzystanie nowoczesnych technologii w teatrze to przede wszystkim pytanie o relację widz-aktor. W dobie Internetu obecność nie jest już związana z widzialnym ciałem, rozgranicza się obecność fizyczną od obecności przestrzennej. Osoba żywego aktora coraz łatwiej może być zastąpiona wirtualną wizualizacją, i skoro spektakle mogą być przesyłane na dowolną odległość w rzeczywistym czasie, podobnie i aktor może znajdować się całkowicie poza obrębem sceny i jednocześnie być na niej obecny, dzięki wykorzystaniu nowych technologii²⁶. Niewątpliwym

22 J. Limon, *Trzy teatry: scena, telewizja, radio*, Gdańsk 2003, s. 5-6.

23 Tamże, s. 10-11.

24 Tamże, s. 10, 12.

25 J. Limon, *Wstęp do geometrii czasu*, [w:] *Amalgamaty sztuki: intermedialne uwikłania teatru*, red. J. Limon, A. Żukowska, 2011, s. 7-8.

26 P. Pavis, *Media na scenie*, przekł. P. Olkusz, [w:] *Amalgamaty sztuki...*, dz. cyt., s. 34-35.

wyznacznikiem XX wieku jest upowszechnienie audiowizualnego odbioru świata. Poszerzenie *spectrum* przedmiotów audiowizualnych o takie jak aparat fotograficzny, płyta gramofonowa, kamera filmowa, magnetofon, magnetowid czy kasetka video w dużym stopniu przyczyniło się do zmian w prezentowaniu zarówno sztuki, jak i innych zjawisk²⁷. Teatr od zawsze miał charakter audiowizualny, nie ta jego cecha była jednak uznawana za główną. Dopiero współcześnie możemy zauważyć podkreślanie tego właśnie wyznacznika²⁸. W teatrze zachodzi bezpośredni wzajemny audialny i wizualny kontakt pomiędzy uczestnikami spektaklu z zachowaniem przypisanych im ról. Podobnie jak w kontakcie twarzą w twarz, uczestnicy rozmowy mają ze sobą bezpośredni kontakt, informacje przekazują sobie w tym samym czasie i przestrzeni. Takie podobieństwo pozwala na silniejsze wejście w konwencję teatru. Rozgrywające się w teatrze spotkanie ma jednak charakter bardzo ulotny, podobnie jak w rozmowie bezpośredniej – trwa ono do momentu zakończenia spektaklu, a jego zasięg ograniczony jest do danego grona odbiorców²⁹. Aby jednak komunikat teatralny mógł zostać utrwalony na dłużej i dotrzeć do szerszego grona odbiorców, z pomocą przychodzą nowoczesne technologie transmisji i utrwalania. Pomimo utraty bezpośredniego charakteru, możemy znaleźć także pozytywne strony takich zabiegów. Tak jak film i telewizja umożliwiają błyskawiczne dotarcie z informacją do ogółu, tak też dzięki Internetowi teatr może dotrzeć do tych, którzy mają do niego utrudniony dostęp, jak np. miało to miejsce w projekcie *Internetowy teatr dla szkół*, pokonując przy tym ograniczenia czasu i przestrzeni, i zwiększając zasięg komunikatu teatralnego³⁰.

Teatr funkcjonując w dobie rozwoju mediów i technik multimedialnych, chcąc nie chcąc, musiał i ciągle musi podejmować próby wprowadzania w swoje struktury i utarte normy tworzenia takich elementów, które będą czytelne i jednocześnie interesujące dla widza XXI wieku. W ostatnich latach coraz powszechniejszym zabiegiem jest wprowadzanie multimedialnych na sceny teatralne, co świadczy – jak pisze Maria Shevtsova – o reaktywności teatru na otaczający go świat. Według badaczki obserwować możemy trzy grupy spektakli wykorzystujących techniki multimedialne. W grupie pierwszej zawierają się takie spektakle, w których multimedia odgrywają nieznaczną rolę i są nimi np. wykorzystanie koloru czy światła. W grupie drugiej ich zadaniem jest całkowita zmiana formy przedstawienia. Trzeci zbiór zaś stanowią te spektakle, w których

27 M. Hopfinger, *Kultura współczesna – audiowizualność*, Warszawa 1985, s. 58-59.

28 Tamże, s. 60-61.

29 Tamże, s. 65-68.

30 Tamże, s. 70.

wykorzystywane techniki multimedialne zaczynają dominować nad formami tradycyjnymi, i które dążą do zastąpienia tego najważniejszego elementu przypisywanego teatrowi – żywego aktora – za pomocą awatarów, robotów czy cyborgów³¹. Rozwój techniki w teatrze nie jest niczym nowym, w jego historii wymienić można wiele przykładów wynalazków, które ułatwiały chociażby proces obsługi scenografii, dźwięku czy światła. Po prostu wraz z rozwojem technologii rozwija się i teatr. Mamy dziś do czynienia z teatrem cybernetycznym – tworzonym z wykorzystaniem nowoczesnych technologii i znajdującym w nich swoje miejsce, jak omawiane już przeze mnie przestrzenie teatru w Internecie³².

Chciałabym przytoczyć także kilka przykładów spektakli scenicznych, które Internet uczyniły swoim tematem przewodnim, wykorzystując przy tym nowoczesne technologie. Nie poddamę analizie ani ocenie poszczególnych spektakli, ponieważ analizy te mogłyby stanowić osobne opracowanie. Moim zamierzeniem jest jedynie zwrócenie uwagi na coraz powszechniejsze wykorzystywanie wątków związanych z rzeczywistością wirtualną w teatrze scenicznym.

Jednym z interesujących przykładów włączenia tematyki świata wirtualnego w przestrzeń sceniczną jest spektakl *Szlaban, Teatru Rękawiczka* (reż. Izabela Rękawek) działającego przy Centrum Sportu i Kultury w Garwolinie. Jest to historia chłopca, dla którego wirtualny świat komputerów jest sposobem oderwania się od problemów świata rzeczywistego. Spektakl był skierowany do dzieci i młodzieży, ale przede wszystkim miał skłonić do refleksji rodziców. Do refleksji nad nadmiernym korzystaniem przez dzieci z komputera, nad relacją rodzic – dziecko, które od problemów w domu ucieka w świat wirtualny. W 2010 roku grupa otrzymała Srebrną Maskę podczas X Festiwalu Teatrów Dziecięcych i Młodzieżowych³³.

W Kieleckim Teatrze Tańca powstał spektakl *Tajemnice wirtualnego świata* (2010 r., chor. Elżbieta Szlufik-Pańtak, Grzegorz Pańtak). Jest to muzyczno-taneczna opowieść, której akcja rozgrywa się w rzeczywistym świecie szkolnym i w świecie wirtualnym gier. Spektakl porusza wiele problemów, z którymi mierzy się współczesna młodzież zagubiona między kontaktami z rówieśnikami w świecie realnym i wirtualnym³⁴. Wirtualny świat zagościł także na deskach Śląskiego Teatru Tańca. Akcja

31 M. Shevtsova, *Multimedia w spektaklu. Dekoracja i inwencja*, przekł. T.Z. Wolański, [w:] *Amalgamaty sztuki...*, dz. cyt., s. 97-98.

32 P. Pavis, *Media na scenie*, przekł. P. Olkusz, [w:] *Amalgamaty sztuki...*, dz. cyt., s. 37.

33 [...], *Teatr Rękawiczka*, <<http://csik.garwolin.pl/teatr-rekawiczka>> (dostęp: 15.04.2015).

34 [...], *Tajemnice wirtualnego świata*, <http://www.ktt.pl/onas/index.php?url=spektakl_info&id=44> (dostęp: 15.04.2015).

spektaklu *La, La Land* (2010 r.) w reżyserii Jacka Łumińskiego rozgrywa się w wirtualnym, trójwymiarowym świecie. W kreowaniu wirtualnego świata z trudnym zadaniem zmierzył się choreograf. To od niego bowiem zależało to, w jaki sposób tancerze oddadzą motyw podłączania do świata wirtualnego. *La, La Land* to także próba ukazania zachodzących w cyberprzestrzeni interakcji, które mogą stać się kontaktami w świecie rzeczywistym. W spektaklu oglądać można było także wizualizacje. Twórcy wprowadzili do przedstawienia jednak pewien element, zupełnie do niego nie pasujący – a były nim kolorowe, pluszowe kwiatki. Tak nieprawdziwe, jak nieprawdziwe jest nasze wirtualne ja³⁵.

Fejs Bóg to sztuka, która miała swoją premierę w listopadzie 2010 r. na deskach Teatru Scena Współczesna w Warszawie. Już sam tytuł spektaklu, którego reżyserem jest Szymon Turkiewicz, sugeruje związki tematyki sztuki z Internetem. Twórcy spektaklu wykorzystują portal społecznościowy nadając mu cechy ludzkie. Zagubiona bohaterka Ewa – trafia do wielkiego klubu Internetu, w którym spotyka Fejs Boga i z każdą chwilą coraz mocniej wpada w jego sieci. Założeniem sztuki, jak mówi sam reżyser, jest pokazanie zarówno dobrych jak i złych stron korzystania z Internetu oraz mechanizmów rządzących wirtualnym światem, dzięki wykorzystaniu tak popularnego portalu jakim jest Facebook³⁶. Szymon Turkiewicz jest także autorem scenariusza innego spektaklu o tematyce internetowej. *Blox – jestem dostępna* (2007 r.) to monodram, zagrany przez żonę Turkiewicza, Magdalenę Engelmajer. To sztuka o tym, kim stajemy się, jakie zakładamy maski, jak kreujemy samych siebie, wchodząc w wirtualną rzeczywistość³⁷.

Przy Centrum Sztuki *Cartoonovnia* w Warszawie powstał spektakl *Rum & wódka online* (2013 r.) w reżyserii Agity Elskne. W przedstawieniu zacierają się granice między rzeczywistością i wirtualnym światem, Internet staje się przestrzenią dramatu. Aktor i widz zmieniają się w nim rolami, wszyscy jednakowo wplątani są w sieć mediów. Dodatkowo spektakl nie był wystawiany w tradycyjnej przestrzeni sceny. Dzięki wykorzystaniu rozmaitych technik multimedialnych widzowie mogli stać się częścią tego kreowanego świata³⁸.

35 A. Broniszewska, *Teatr i wirtualny świat*, 22.04.2010 r., <<http://www.dziennikteatralny.pl/artykuly/taniec-i-wirtualny-swiat.html>> (dostęp: 15.04.2015).

36 [...], *Fejs Bóg*, <http://mestteatr.pl/?page_id=24> (dostęp: 15.04.2015).

37 [...], „*BLOX – jestem dostępna*”. Czyli sieć kontra real, <<http://www.mmwarszawa.pl/artykul/blox-jestem-dostepna-czyli-siec-kontra-real,2979236,art,t,id,tm.html>> (dostęp: 15.04.2015).

38 P.A. Grubek, *Przekraczając granice teatru*, 5.06.2013 r., <<http://www.dziennikteatralny.pl/artykuly/przekraczajac-granice-teatru.html>> (dostęp: 15.04.2015).

Teatr Nowy w Poznaniu wykorzystuje w swoim spektaklu *Elsynor* (2014 r., reż. Grzegorz Gołaszewski) rzeczywistość gier komputerowych. Bohaterowie spektaklu – zagubieni w świecie rzeczywistym nastolatki – nadaktywnie uczestniczą w życiu wirtualnym. Świadomość zależności od wirtualnego świata nie jest powodem otrzeźwienia, nie przynosi ona zmiany w postępowaniu bohaterów. Wrażenia uczestniczenia w wirtualnym świecie podtrzymywane są dzięki wprowadzeniu projekcji i muzyki charakterystycznej dla gier strategicznych³⁹.

Innym przykładem wykorzystywania rzeczywistości wirtualnej w tradycyjnej przestrzeni scenicznej jest *Mroczna gra albo historie dla chłopców*. Jest to spektakl dyplomowy studentów krakowskiej PWST w reżyserii Iwony Kempy. Premiera miała miejsce w 2011 r. Sztuka Carlosa Murillo to historia dwóch nastoletnich chłopców poszukujących w świecie wirtualnym tego, czego nie znajdują w świecie realnym. Jeden z bohaterów, Adam, zostaje wciągnięty w niebezpieczną wirtualną grę, w której poddawany jest manipulacji. To także historia o tym, że to, co dzieje się w cyberprzestrzeni, zawsze ma przełożenie na świat realny, niestety czasem tragiczne⁴⁰.

Można wymienić jeszcze kilka takich spektakli, m.in. spektakl dyplomowy Studium Wokalno-Aktorskiego im. Danuty Baduszkowej w Gdyni – *Ala rzeczywistość* (2013 r.) w reżyserii Macieja Konopińskiego, czy *Cyber Cyrano* (2015 r.) w reżyserii Uli Kijak, wystawiany w Teatrze im. Wilama Horzycy w Toruniu.

W wymienionych przeze mnie przykładach możemy dostrzec podobieństwo treściowe. Poruszają one ważne współcześnie tematy związane z wpływem nowych mediów na komunikację interpersonalną, problemami z porozumiewaniem się i akceptacją samego siebie. W większości spektakli problematyka oscyluje wokół oderwania się od świata rzeczywistego i poszukiwania punktów odniesienia w świecie wirtualnym. Spektakle wskazują zarówno na możliwości jakie daje cyberprzestrzeń, jak i na niebezpieczeństwo jakie niesie z sobą przekroczenie pewnych granic. Realizacje te poruszają więc ważne zagadnienia społeczne, pełniąc jednocześnie funkcję edukacyjną, nie tylko względem dzieci i młodzieży, ale i samych dorosłych. Twórcy spektakli korzystają natomiast z innych metod i technik multimedialnych, których ciągły rozwój stawia nowe wyzwania dla teatru współczesnego.

39 A. Łukaszewicz, *Bez dramatu*, 15.09.2013 r., <<http://www.dziennikteatralny.pl/artykuly/bez-dramatu.html>> (dostęp: 15.04.2015).

40 [...], *Mroczna gra albo historie dla chłopców*, <<http://web.pwst.krakow.pl/?strona=14&galerie=1&lp=34>> (dostęp: 15.04.2015).

Doświadczenie sceniczne zmieniło dziś swój dotychczasowy charakter, tak jak swoją naturę zmieniła współczesna komunikacja międzyludzka. Tomasz Goban-Klas zwraca uwagę na wytworzenie się społeczeństwa medialnego, w którym międzyludzkie kontakty są w przeważającym stopniu zapośredniczone przez media, media są głównym źródłem i środkiem przekazu informacji, formy medialno-teleinformatyczne wspomagają człowieka w zakresie różnorodnych działań, jak i to, że ich powszechna obecność tworzy swoistą kulturę i przemysł medialny⁴¹. Za sprawą nowych mediów, a w szczególności Internetu, widz odbywa swą subiektywną podróż w sieci, która stała się głównym aktorem teatru kreującym wirtualne światy. Korzystając z określenia Augé – hipernowoczesność stawia współczesnego odbiorcę przed zupełnie nowym doświadczeniem. Nadmiar obrazów, przestrzeni i indywidualnych odniesień jeszcze mocniej wprowadza go w przestrzeń *n i e - m i e j s c*⁴². Współczesny teatr wykorzystuje te *n i e - m i e j s c a* dla budowania w nich interakcji z widzem. Dostrzegamy, że teatr korzysta z postępu technicznego i wiele środków wykorzystywanych wcześniej w innych dziedzinach sztuki zaadaptował do swoich potrzeb, co podkreśla ciągłość jego trwania. Teatr wykorzystuje to, co współczesnemu odbiorcy bliskie, by samego siebie mu przybliżyć. Należy mocno podkreślić pozytywne aspekty obecności teatru w przestrzeni Internetu jakimi są możliwość rozpowszechniania, utrwalania, dostępu do spektakli, informacji o teatrze czy aktorach, w każdym czasie i miejscu na świecie. Wymieniane przeze mnie spektakle zawierają w sobie także bardzo silny aspekt edukacyjny, zarówno „w Internecie” – gdy mowa o spektaklach *online*, zapisach spektakli dostępnych w sieci, poruszających ważne społecznie zagadnienia, jak i „o Internecie” – kiedy czynią wirtualną rzeczywistość przestrzenią lub tematem dramatu i uwrażliwiają widza na niebezpieczeństwa czyhające w sieci. Wykorzystanie multimedialności pozwala także na zintensyfikowanie interaktywności widza z oglądaną przez niego sztuką. Może on wywierać wpływ na strukturę, treść czy przebieg spektaklu, nie pozostaje więc tylko biernym odbiorcą komunikatu teatralnego.

W niniejszym artykule podjęłam próbę ukazania przykładów, obrazujących wzajemne zależności teatru i cyberprzestrzeni w takiej postaci, z jaką możemy się spotkać aktualnie. Uczyniłam to jednak ze świadomością tego, że wraz z rozwojem technologii teatr współczesny będzie podejmował próby poszukiwania nowych form teatralnych oraz nietradycyjnych, współcześnie bardziej adekwatnych środków i przestrzeni wyrazu. Może się okazać, że to co dziś zaskakuje odbiorcę dzieła teatralnego,

41 T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna*, Warszawa 2005, s. 43-44.

42 M. Augé, *Nie-miejsce...*, dz. cyt., s. 74.

przywiązanego do teatru tradycyjnego, wkrótce będzie już działaniem na tyle powszechnym, że nikogo nie będzie dziwić. Jak napisał Peter Brook w cytowanej już przeze mnie książce *Pusta przestrzeń*, „Teatr ma pewną cechę specyficzną różniącą go od każdej książki: może wciąż zaczynać od nowa”⁴³.

BIBLIOGRAFIA

- Amalgamaty sztuki: intermedialne uwikłania teatru*, red. nauk. J. Limon, A. Żukowska, Wyd. słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011.
- Augé M., *Nie-miejsca: wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, przeł. R. Chymkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.
- Braun K., *Przestrzeń teatralna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1982.
- Brook P., *Pusta przestrzeń*, przeł. W. Kalinowski, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1977.
- Globalizacja w kulturze. Upowszechnienie czy uproszczenie*, red. B. Boddioch-Bryła, Renata Szczepaniak, Krzysztof Wałczyk, Wyd. WAM, Kraków 2010.
- Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna: geneza, ewolucja, eksplozja*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2005.
- Hopfinger M., *Kultura współczesna – audiowizualność*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1985.
- Limon J., *Trzy teatry: scena, telewizja, radio*, Wyd. słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2003.
- Ostrowska J., „*Teatr może być w byle kącie*”: wokół zagadnień miejsca i przestrzeni w teatrze, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2014.
- Tuan Yi-Fu, *Przestrzeń i miejsce*, przeł. A. Morawińska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1987.

Internet

- Broniszewska A., *Teatr i wirtualny świat*, 22.04.2010 r., <<http://www.dziennikteatralny.pl>> (dostęp: 15.04.2015).
- Centrum Kultury w Lublinie, <<http://ck.lublin.pl>> (dostęp: 14.04.2015).
- Centrum Sportu i Kultury w Garwolinie, <<http://csik.garwolin.pl>> (dostęp: 15.04.2015).

43 P. Brook, *Pusta przestrzeń*, dz. cyt., s. 168.

- Cyfrowe Muzeum Narodowego Starego Teatr, <<http://www.cyfrowemuzeum.stary.pl>> (dostęp: 12.04.2015).
- Grubek P. A., rozmowa z Agitą Elksne i Aminem Bensalemem, *Przekraczając granice teatru*, 5.06.2013 r., <<http://www.dziennikteatralny.pl>> (dostęp: 15.04.2015).
- Kanał Teatru Chorea w serwisie YouTube, <<https://www.youtube.com/user/choreatheatre>> (dostęp: 12.04.2015).
- Kielecki Teatr Tańca, <<http://www.ktt.pl>> (dostęp: 15.04.2015).
- Łukaszewicz A., *Bez dramatu*, 15.09.2013 r., <<http://www.dziennikteatralny.pl>> (dostęp: 15.04.2015).
- NeTTheatre – Teatr w sieci powiązań, <<http://nettheatre.com.pl>> (dostęp: 14.04.2015).
- Ninateka, <<http://ninateka.pl>> (dostęp: 12.04.2015).
- Państwowa Wyższa Szkoła Teatralna, <<http://web.pwst.krakow.pl>> (dostęp: 15.04.2015).
- Pierwszy polski wortal teatralny Dziennik Teatralny, <<http://www.dziennikteatralny.pl>> (dostęp: 12.04.2015).
- Polski portal teatralny e-teatr.pl, <<http://www.e-teatr.pl>> (dostęp: 12.04.2015).
- Serwis informacyjny Moje Miasto, <<http://www.mmwarszawa.pl>> (dostęp: 15.04.2015).
- Strona Krystyny Jandy, <<http://www.krystynajanda.pl>> (dostęp: 13.04.2015).
- Strona projektu *Internetowy Teatr TVP dla szkół*, <<http://iteatr.tvp.pl>> (dostęp: 12.04.2015).
- Teatr Chorea, <<http://chorea.com.pl>> (dostęp: 12.04.2015).
- Teatr ME/ST, <<http://mestteatr.pl>> (dostęp: 15.04.2015).

Kamila Brukwicka
Akademia Ignatianum w Krakowie

Zaadaptowanie przestrzeni historycznej w filmie *The New World*. *Podróż do Nowej Ziemi*

STRESZCZENIE

W moim artykule chciałabym poruszyć zagadnienie wykorzystania miejsc historycznych do kreowania rzeczywistości filmowej w produkcji Terrence'a Malicka, oraz sposób w jaki ukazał na ich tle wydarzenia, które zapoczątkowały historię Stanów Zjednoczonych.

Do przygotowania niniejszego tekstu sięgam bezpośrednio do filmu, jak również do opisów terenów obecnie należących do stanu Wirginia. Opisy te, to sprawozdania i raporty pierwszych brytyjskich osadników w Ameryce Północnej (John Smith, John White, etc.). Zostaną one dokładnie przeanalizowane i porównane zarówno ze zdjęciami satelitarnymi (jak Wirginia wygląda obecnie), oraz mapami i rycinami z pierwszej dekady XVII wieku.

SŁOWA KLUCZOWE: Jamestown, Wirginia, Przestrzeń historyczna, Pocahontas, The New World, Terrence Malick, USA

SUMMARY

The Adaptation Of The Historical Area In The Movie „The New World”

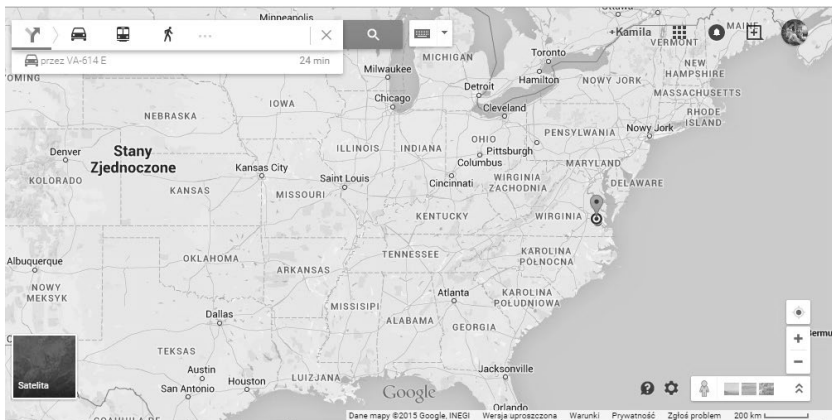
In my article I would like to touch the topic of The Management of historical area in the Terrence Melick's movie „The New World”, as well as the way he showed, on this background, the events that began the history of The United States of America.

To write this text I have referred directly to the movie, and to the descriptions of this area, left by the first British settlers in North America (Captain John Smith, John White, etc.). They are going to be analyzed and compared with both, the satellite screens (the way Virginia looks like nowadays), and the maps and sketches from the first decade of the 17th century.

KEYWORDS: Jamestown, Virginia, Historical Area, Pocahontas, The New World, Terrence Malick, USA

Chciałabym poruszyć zagadnienie wykorzystania miejsc historycznych do kreowania rzeczywistości filmowej w produkcji Terrence'a Malicka, oraz sposobu w jaki ukazał na ich tle wydarzenia, które zapoczątkowały historię Stanów Zjednoczonych.

Na początek przybliżę nieco historię przedstawioną w filmie. Wydarzenia w nim ukazane, mają miejsce w roku 1607, gdy brytyjscy osadnicy założyli swoją pierwszą stałą kolonię na terenie Ameryki Północnej (dzisiejszy stan Wirginia).



Il. 1. Lokalizacja Jamestown oraz planu filmowego na mapie USA.

To wydarzenie związane jest z jedną z najbardziej znanych legend amerykańskich, mianowicie z historią indiańskiej księżniczki Pocahontas. Według podań obecnych w folklorze amerykańskim, dziewczyna miała zakochać się w jednym z przywódców kolonii Jamestown, kapitanie Johnie Smithcie. Historycznie sprawa miała się nieco inaczej, jednak w tej chwili sednem jest właśnie przedstawienie legendy, gdyż to ona została wykorzystana w produkcji Malicka.

Zanim przystąpiono do zdjęć, twórcy zapoznali się z opisami pierwszych osadników, chcąc zachować jak najwięcej realizmu w swoim filmie. Tak więc, aby omówić zagadnienie wykorzystania przestrzeni przez ekipę New Line Cinema, należy sięgnąć do tych samych źródeł.

John Smith pisał: „raj i ziemia nigdy nie połączyły się tak idealnie, aby stworzyć miejsce zamieszkania człowieka”¹. Wirginia bowiem, posiada bardzo żyzne tereny idealne pod uprawy nawet tak wymagającej rośliny jak tytoń. Według opisu kapitana rejon zatoki Chesapeake obfituje w rozmaite gatunki fauny i flory. Opisuje również różnorodność pływów regionu. Najważniejszymi rzekami w okolicy są James (przez tubylców zwana Powhatan), York oraz Potomac. Teren nie jest górzysty, jednak pojawiają się pagórki pogórza pasma Allegheny. Lasy obfitują w dęby, orzechy, wiązy, płatany, morwy, wiśnie, etc.² Podobnie region ten opisuje George Percy, który ponadto wymienia takie zwierzęta jak wieloryby, ryby-miecze, żółwie oraz wiele gatunków ptaków³, których gniazda uwite w zaroślach były tak gęsto, że „nie mogli postawić stopy na ziemi, aby za każdym krokiem na jakimś ptaku, albo jajku, leżącym tak gęsto w trawie nie stanąć: zapakowali dwie łodzie do pełna, w przeciągu trzech godzin”⁴. Niewiele różnią się zapiski Johna White’a, który przybył na tereny obecnych stanów Wirginia i Karolina Północna, gdzie wraz z grupą osadników podjął się próby założenia kolonii na półwyspie Roanoke⁵.

Z wiadomości jakie można uzyskać zarówno w opracowaniach nam współczesnych oraz na zdjęciach satelitarnych⁶, jak i w wielu wzmiankach z XVII wieku, teren dzisiejszego stanu Wirginia w wielu miejscach był bagienno co powodowało nie tylko spory dyskomfort, ale stawało się

1 J. Smith, *Writings with Other Narratives of Roanoke, Jamestown, and the First Settlement of America*, przekład własny, The Library Of America, Nowy Jork 2007, s. 266.

2 Tamże, s. 267-275.

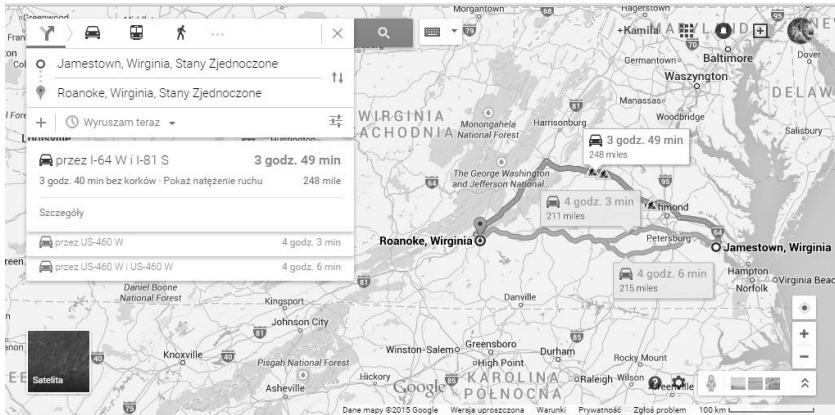
3 G. Percy, *The Founding of Jamestown: 1606-07*, [w:] J. Smith, *Writings with Other Narratives of Roanoke, Jamestown, and the First Settlement of America*, przekład własny, The Library Of America, Nowy Jork 2007, s. 920-922.

4 Tamże, s. 923.

5 Tak zwana „Zagniona Kolonia” (ang. „The Lost Colony”).

6 Por. www.GoogleMaps.com.

przyczyną masowych zachorowań na malarię (roznoszoną przez komary). Co ciekawe, cierpieli na nią jedynie osadnicy, gdyż Indianie doskonale wiedzieli jak chronić się przed ukąszeniami owadów.



Il. 2. Lokalizacja Roanoke i Jamestown.

Życie w Jamestown było trudne; przez większość lata wręcz nie do zniesienia. Te ekstremalne warunki zostały wręcz idealnie oddane w filmie wyreżyserowanym przez Terrence'a Malicka, *The New World. Podróż do Nowej Ziemi*, który wszedł do amerykańskich kin pod koniec 2005 roku⁷.

Produkcja ta została nakręcona z ogromną dbałością o nawet najdrobniejsze szczegóły. Reżyser zwracał uwagę na realistyczny wymiar filmu. Zdjęcia rozpoczęto w lipcu 2004 roku, w *James City County*, niecałe 20 km (10 mil amerykańskich) od miejsca prawdziwych wydarzeń. Lokalizację wybrano tak, aby możliwie najbardziej przypominała półwysep Jamestown, na którym Brytyjczycy założyli kolonię. Ze względu na potrzeby fabuły (sceny palenia zarówno osady, jak i wioski Indian) nie można było kręcić ujęć w oryginalnej lokalizacji, gdyż znajduje się tam muzeum, o którym wspomnę nieco później. Tak więc, gdy znaleziono już odpowiednie miejsce, ekipa scenografów przystąpiła do budowy rekonstrukcji fortu James. Wykonano ją na podstawie XVII wiecznych rycin, opisów jak i już istniejącej rekonstrukcji (w skali 1:1) w Jamestown.

7 W Polsce dostępny jedynie na DVD i na antenie HBO, TVN oraz TVN7.



Il. 3. Plan filmowy – rekonstrukcja fortu Jamestown.

Malick pracuje dość nietypowymi metodami, gdyż wymaga scenografii, którą można obejść dookoła. Jak zauważyła ekipa filmująca „Terry zawsze podąża za słońcem. Filmuje zgodnie z padaniem promieni słonecznych”⁸. Zatem, należało wybudować cały fort, a nie tylko jakąś jego część. To samo dotyczyło się scen na polu uprawnym, które było również plewione metodami, które stosowano w XVII wieku. Musiało ono naprawdę powstać na terenie planu zdjęciowego, aby móc filmować je z dowolnego punktu. Na podstawie planów przechowywanych w archiwach APVA⁹, skonstruowano domy, magazyn oraz kaplicę Jamestown, z tych samych materiałów, co oryginalne. Tak samo postąpiono z wioską Indian, *Werowocomoco*, która w czasach pierwszych lat istnienia Jamestown, stanowiła stolicę państwa plemienia *Powhatan*. Aby stworzyć realistyczne odzwierciedlenie wioski, utworzono również pole uprawne w jej sąsiedztwie, tak aby przypominało to z XVII wieku. Zasiano nawet te same odmiany roślin, co stanowiło wyzwanie, gdyż trudno jest zdobyć odpowiednie nasiona.

Planem filmowym Malicka jest nie tylko fort, wioska Indian oraz pola, ale cała przestrzeń. Jak relacjonuje Christian Bale (odtwórca roli Johna Rolfe’a): „podczas jednego z dni zdjęciowych siedziałem z boku, przyglądając się pracy filmowców, i nagle zorientowałem się, że kamera jest wycelowana we mnie. Sądziłem, że jestem poza kadrem, więc siedziałem pykając fajczkę, jak John Rolfe, i obserwowałem poczynania ekipy, a tu nagle widzę obiektyw kamery wycelowany prosto na mnie”¹⁰. Ujęcie z fajką zostało wykorzystane w filmie.

Przestrzenia do filmowania były również okoliczne lasy i bagna, dzięki czemu sceny ekspedycji i pojmania Smitha są tak wiarygodne. Malick

8 Wypowiedź członka ekipy, w filmie o produkcji *The New World. Podróż do Nowej Ziemi*.

9 Association for Preservation of Wirginia Antiquities.

10 Wypowiedź Christiana Bale’a w filmie o produkcji *The New World. Podróż do Nowej Ziemi*.

stara się wykorzystać w pełni całe otoczenie i wydobyć z niego nawet najdrobniejsze szczegóły. Reżyser nie wykorzystał jedynie Wirginii jako przestrzeni w filmie. Aby sceny pobytu Pocahontas w Londynie wyglądały bardziej autentycznie, zostały nakręcone w Anglii.



Il. 4. Plan filmowy – pole uprawne Johna Rolfe’a.

Tak więc, zaadaptowanie przestrzeni u Malicka polega na wykorzystaniu całego otoczenia, i przekształceniu go w miejsce do złudzenia przypominające XVII wieczną osadę brytyjską i jej sąsiedztwo. Wszystko, od pól uprawnych po rekonstrukcję Jamestown, stworzyła ekipa scenografów z New Line Cinema. Jedynie statki, *Susan Constant* (galeon flagowy), *Godspeed* oraz jol *Discovery* zostały wypożyczone z muzeum w Jamestown. Są to bowiem dokładne repliki żaglowców, na których do Ameryki przybyli osadnicy z *The Wirginia Company of London*.

Wspomniane już wcześniej muzeum w Jamestown jest równie ciekawym zaadaptowaniem przestrzeni historycznej. Podzielone jest ono na dwie części – *Historic Jamestowne*, czyli miejsce gdzie w 1607 roku Brytyjczycy wybudowali swoją pierwszą stałą kolonię w Ameryce Północnej. Można tutaj zobaczyć fundamenty budynków takich jak magazyn, prochownia, etc. oraz częściowo zrekonstruowaną kaplicę i dom gubernatora. W latach 2005-2007 trwały tu intensywne prace archeologiczne, mające na celu odkrycie całego fortu. Chciano je zakończyć do maja 2007¹¹, jednak pewna ich część trwa do dziś. W tej części znajdują się również pomniki Pocahontas i Johna Smitha. Niegdyś stały one zwrócone ku sobie, co sprawiało wrażenie, że Indianka biegnie w stronę kapitana, podobnie jak w legendzie. Obecnie jednak, statua Smitha skierowana jest ku rzece, dając efekt, jakby Smith patrzył na horyzont, za którym leży Anglia.

11 Na czterechsetną rocznicę założenia Jamestown.

Pocahontas natomiast zwrócona jest w stronę bramy przez którą zwiedzający wchodzi do *Historic Jamestowne*, sprawiając wrażenie jakby witała nowoprzybyłych.



Il. 5. Statua Pocahontas przy wejściu do Historic Jamestowne.

W tym miejscu znajduje się również akcent polski, czyli pierwsza w Ameryce Północnej manufaktura – huta szkła (*The Glasshouse*), zbudowana w 1608 przez zatrudnionych przez *The Virginia Company of London* rzemieślników między innymi z Krakowa, Radomia i Kołomyi¹². Dziś w tym miejscu, tuż obok fundamentów oryginalnej fabryki znajduje się jej wierna rekonstrukcja, w której można zobaczyć jak wytapiano szkło w początkach XVII wieku.

12 F.J. Spula, *Dlaczego w szkłcu o Jamestown pominięto polskich osadników?*, „Dziennik Związkowy”, piątek – niedziela, 9-11 lutego 2007.



Il. 6. Fundamenty The Glasshouse – pierwszej manufaktury w Ameryce Północnej.

W drugiej natomiast części, czyli *Jamestown Settlement*, zwiedzający mogą odwiedzić wierną rekonstrukcję fortu, wioskę Indian Powhatan, oraz wejść na pokłady trzech, już wcześniej wspomnianych, statków.

W rekonstrukcji wioski przewodnicy pokazują jak wyglądało życie tubylców zanim na te tereny przybyli Brytyjczycy, i jak nowa sytuacja wpłynęła na warunki bytowe plemienia.

Rekonstrukcja fortu, natomiast oferuje możliwość zobaczenia jak wyglądało życie w kolonii, pracę kowala, żołnierza czy zwykłego mieszkańca. Na przystani przy forcie zacumowane są w pełni zrekonstruowane statki, przy których prezentowane są działania militarne osadników, jak wystrzały z armat czy muszkietów.

Temu wszystkiemu towarzyszy jeszcze galeria ekspozycyjna, która w swojej stałej ekspozycji ma wystawę zatytułowaną „Świat Pocahontas”. Ukazuje ona warunki panujące w rejonie zatoki Chesapeake przed i po przybyciu Brytyjczyków.



Il. 7. Portret Pocahontas, ze stałej ekspozycji wystawy „Świat Pocahontas”.

Podsumowując, zarówno w produkcji New Line Cinema, jak i w dokładnym miejscu wydarzeń historycznych zaadaptowanie przestrzeni odgrywa kluczową rolę, zarówno dla uzyskania efektu realizmu w filmie, jak i walorów edukacyjnych muzeum w Jamestown.

W pierwszym przypadku tak pieczołowicie odtworzone lokacje pozwalają widzowi lepiej zrozumieć co kierowało działaniami pierwszych osadników. Dlaczego tak trudno im było zaadaptować się do warunków panujących w siedemnastowiecznej Wirginii. Reżyser z ogromną dokładnością od nowa stwarzał realia ówczesnej Ameryki, tak aby przedstawione w filmie wydarzenia były możliwie realistyczne i zgodne z prawdą historyczną. Dlatego też przy budowie planu filmowego pracowało tak wielu ekspertów zarówno z dziedziny historii, jak i etnografii, gdyż każdy szczegół, zwłaszcza jeśli chodzi o kulturę Indian został odtworzony możliwie wiernie i z poszanowaniem obyczajów i tradycji plemienia Powhatan. Dzięki temu widz może na chwilę przenieść się w tamte realia i zobaczyć jak wyglądało życie w XVII-wiecznej Ameryce, w niezbadanych rzekach i tajemniczych lasach Wirginii.

W przypadku obecnego muzeum w Jamestown, podobnie szczegółowo odbudowano fort oraz wioskę indiańską, ale również przeprowadzono wnikliwe badania archeologiczne mające na celu zgromadzenie jak największej informacji na temat życia w Jamestown, od jego początków, aż do

dnia gdy osadnicy opuścili półwysep aby przenieść się do Williamsburga, który stał się nową stolicą Wirginii. To uczyniło możliwym stworzenie miejsca, które byłoby „żywą lekcją historii”, gdzie zarówno dzieci, młodzież szkolna, jak i dorośli w przystępny sposób mogliby poznać dzieje pierwszej stałej kolonii brytyjskiej w Ameryce Północnej. Taką właśnie rolę pełni zarówno *Historic Jamestowne*, które pokazuje dokładną lokalizację fortu wybudowanego w 1607 roku wraz z fundamentami budynków oraz częściowo odbudowaną kaplicą, jak i *Jamestown Settlement* będące wierną rekonstrukcją osady oraz indiańskiej wioski.

BIBLIOGRAFIA

- Smith J., *Writings with Other Narratives of Roanoke, Jamestown, and the First Settlement of America*, przekład. własny, The Library Of America. Nowy Jork 2007.
- Percy G., *The Founding of Jamestown: 1606-07*, [w:] J. Smith, *Writings with Other Narratives of Roanoke, Jamestown, and the First Settlement of America*, przekład. własny, The Library Of America, Nowy Jork 2007.
- Spula F.J., *Dlaczego w szkicu o Jamestown pominięto polskich osadników?*, „Dziennik Związkowy”, piątek – niedziela, 9-11 lutego 2007.
- Malick, T., *The New World: Podróż do Nowej Ziemi*, New Line Cinema, 2005.
- Price D.A., *Love and Hate in Jamestown. John Smith, Pocahontas and the Start of a New Nation*, Vintage Books. First Vintage Books Edition, styczeń 2005.

Joanna Sieracka
Uniwersytet Wrocławski

Porno-tropiki i ksenotopie, czyli o śladach kolonialnego dyskursu w *Chwili przed zmierzchem* M. Kydryńskiego

STRESZCZENIE

Artykuł stanowi próbę odpowiedzi na pytanie, dlaczego pierwsze czytelniczki i czytelnicy *Chwili przed zmierzchem*, autobiograficznej książki podróżniczej M. Kydryńskiego, nie rozpoznali seksistowskich i rasistowskich wizerunków Afrykanek. Stawiam hipotezę, że stało się tak, ponieważ zostały one zneutralizowane przez wpisanie książki w tradycję literatury kolonialnej. Analizuję ślady owego dziedzictwa w sposobie przedstawienia afrykańskiej przestrzeni, wykazując, jak reprezentacje ksenotopii i porno-tropików wpływają na ideologiczne zamaskowanie seksistowskich, rasistowskich wizerunków zamieszkujących je kobiet.

SŁOWA KLUCZOWE: Literatura podróżnicza, dyskurs
neokolonialny, rasizm, seksizm, Afryka

SUMMARY

Porn-tropics and xenospaces. On traces of colonial discourse in "Chwila przed zmierzchem" by M. Kydryński

The paper attempts to reveal why first readers of autobiographical travel book *Chwila przed zmierzchem* written by M. Kydryński refused to recognize sexist and racist images of African women. I argue these representations have been neutralized, because the book reproduces colonial literary tradition. By tracing the residues of colonial discourse in the ways in which the African space is constructed, I demonstrate how images of xenospaces and porn-tropics conceal sexist and racist images of African women.

KEYWORDS: Travel Literature, Neocolonial Discourse, Racism, Sexism, Africa

Luty, 2011 rok. Na plotkarskim portalu Pudelek pojawia się artykuł o znaczącym wstępie:

Uwaga: czegoś takiego jeszcze nie czytaliście. Szykuje się afera, która przebijie wszystkie poprzednie i jeżeli zostanie omówiona przez ogólnopolskie media, może całkowicie skompromitować i zakończyć karierę męża Anny Marii Jopek, Marcina Kydryńskiego (...) ¹.

Afera ma dotyczyć wydanej przed szesnastu laty książki, która nagle zaczęła „epatować opiniami nacechowanymi rasizmem, seksizmem, a nawet... czymś o wiele gorszym!” ². Jej fragmenty, tuż przed „ujawnieniem” przez redakcję Pudelka, były przedmiotem dyskusji na feministycznej Fe-minotece, Afryce.org oraz niszowych forach i blogach. Jednak bez wątpienia to plotkarskiemu portalowi można przypisać stworzenie atmosfery skandalu wokół książki Kydryńskiego. W kilku artykułach za najbardziej skandaliczne zostały uznane fragmenty zawierające porównania czarnoskórych kobiet do zwierząt oraz opisy „słabości do małych Arabek” ³, czyli

1 emily, *Mąż Jopek: «Afrykanki są jak zwierzęta! Proszę, by je pokryć!»*, <http://www.pudelek.pl/artykul/30444/maz_jopek_afrykanki_sa_jak_zwierzeta_prosza_by_je_pokryc/> (dostęp: 30.06.2015).

2 Tamże.

3 M. Kydryński, *Chwila przed zmierzchem*, Warszawa 1995, s. 20. Fragment został opublikowany na Pudelku.

fantazji o seksie z młodymi dziewczętami, a także wzmianki dotyczące korzystania z „niekonsekwentnej prostytutki”⁴. Sam Kydryński również zabrał głos w tej sprawie, wydając oświadczenie, mające usprawiedliwić owe treści⁵.

Do momentu wybuchu wspomnianego skandalu nie pojawiła się publicznie żadna wypowiedź piętnująca sposób przedstawienia Afrykanek i fantazji autora na kartach książki. Jego rażąco rasistowski i seksistowski charakter nie został dostrzeżony. W niniejszym artykule postaram się częściowo wyjaśnić ten stan rzeczy. Moja główna hipoteza brzmi następująco: pierwsze czytelniczki i czytelnicy *Chwili przed zmierzchem* nie rozpoznały rasistowskiego i seksistowskiego charakteru reprezentacji afrykańskich kobiet, ponieważ został on zneutralizowany przez wpisanie jej w tradycję kolonialnej literatury, użycie charakterystycznych dla niej ideologicznych narzędzi oraz powtórzenie dobrze znanych, traktowanych jako obiektywne odbicie rzeczywistości, toposów. Owo „wpisanie” dokonało się nie tylko w obrębie tekstu, ale i w dyskursie dotyczącym *Chwili przed zmierzchem*.

Ślady literackiego dziedzictwa kolonialnego można dostrzec w sposobie, w jaki na kartach książki i w wypowiedziach na jej temat skonstruowana jest afrykańska przestrzeń. Przyglądając się użytym przez autora narzędziom, chciałabym wykazać, jak jej reprezentacje wpływają na ideologiczne zamaskowanie seksistowskich, rasistowskich wizerunków. Posłużę się w tym celu analizą nie tylko *Chwili przed zmierzchem*, ale i tekstów jej dotyczących: noty wydawniczej, wypowiedzi autora, kulturoznawczo-literaturoznawczej publikacji naukowej.

Afryka – przestrzeń liminalna

We wstępie do *Chwili przed zmierzchem* autor pisze:

Zanim ukazała się drukiem, ktoś spytał mnie: – O czym jest ta twoja książka. – Zastanowiłem się, jak mógłbym ująć rzecz najkrócej. Odpowiedziałem: – O dorastaniu⁶.

4 M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt., s. 109. Fragment opublikowany na Pudelku.

5 M. Kydryński, *Oświadczenie w sprawie książki „Chwila przed zmierzchem”*, <<http://www.kydrynski.com/oswiadczenie.html>> (dostęp: 30.06.2015).

6 M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt., s. 10.

Słowa: „Chciałem, żeby książka miała drugie dno, była jak film drogi. To historia o tym, jak żółtodziób staje się prawdziwym mężczyzną”⁷ można traktować jako powtórzenie tej wskazówki interpretacyjnej.

Zarówno dorastanie, jak i podróż sytuują się „pomiędzy”. Afrykańska przestrzeń nie stanowi miejsca zakorzenia autora/bohatera⁸; nie zatrzymuje się on nigdzie na dłużej; wszędzie jest tylko przejazdem. Dużo miejsca w książce zajmują opisy przemieszczania się, drogi, przygotowywania się do niej. Bohater podróżuje „przez” Afrykę; przekracza ją tak, jak przekracza się próg, czyli *limen*, łaciński źródłosłów terminu „liminalność”. Dojrzewając i przemierzając obcą przestrzeń, autor/bohater „nie jest ani tu, ani tam, ale znajduje się między stanami definiowanymi i ustanawianymi przez prawo, obyczaj, konwencje i ceremonie”⁹, a więc, zgodnie z określeniem Victora Turnera, jest liminalny. Ponieważ istotę liminalną „charakteryzuje dwuznaczność: przemierza kulturową rzeczywistość, mając jedynie nieliczne, albo i żadne, atrybuty przeszłego lub nadchodzącego stanu”¹⁰, trudno sformułować wobec niej etyczne oczekiwania, z konieczności związane z owym „stanem” właśnie, czyli „zwyczajowymi normami i standardami etycznymi, wiążącymi osobę zajmującą pozycję społeczną wyznaczoną w systemie takich pozycji”¹¹.

Odniesienie do owej liminalności i pozamoralności, w jakiej zanurzony jest autor/bohater, konstituuje podstawową linię argumentacyjną usprawiedliwiającego kontrowersyjne treści Kydryńskiego. W oświadczeniu

-
- 7 Fragment wypowiedzi Kydryńskiego o *Chwili przed zmierzchem* podczas spotkania w Poleskim Ośrodku Sztuki (M. Libiszowska, *Krytyk o Afryce*, „Gazeta Wyborcza Łódź” 1998 nr 273, s. 4).
- 8 Dokonuję utożsamienia autora i bohatera książki. Kydryński bowiem wprowadza w książce wiele powszechnie znanych szczegółów autobiograficznych, a we wstępie zaznacza, że choć rezygnuje z „kalendarzowej” formy, „ułomność autora nie pozwoliła na ostateczne zerwanie z takim właśnie, «dziennikowym» stylem pisania” (M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt., s. 10). „Pakt autobiograficzny”, polegający na „uznaniu wewnątrz tekstu tej tożsamości odsyłającej w końcu do nazwiska autora na okładce”, zostaje zatem zawarty i odczytywanie przedstawionych wydarzeń jako fikcji literackiej oznaczałoby jego zerwanie (P. Lejeune, *Pakt autobiograficzny*, przeł. A. Labuda, [w:] *Wariacje na temat pewnego paktu. O autobiografii*, pod red. R. Lubas-Bartoszyńskiej, Kraków 2001, s. 35). Ponadto *Chwila przed zmierzchem* nazwana jest przez wydawcę „zapisem podróży”, a bohater/narrator zrównany jest z autorem, który „nie pozostaje (...) obojętny na urodę czarnych kobiet” (M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt., nota wydawcy). Co więcej, sam Kydryński we wszystkich wypowiedziach potwierdza słuszność identyfikowania go z bohaterem i narratorem książki; w usprawiedliwiającym kontrowersyjne treści oświadczeniu pisze: „To była podróż do wnętrza kontynentu. Jak najbliższej prawdy o nim i jego mieszkańcach. Miałem dwadzieścia pięć lat. Opisałem swoje doświadczenia” (M. Kydryński, *Oświadczenie...*, dz. cyt.).
- 9 V. Turner, *Proces rytualny*, przeł. I. Kurz, [w:] *Antropologia widowisk: zagadnienia i wybór tekstów*, pod red. L. Kolankiewicza, Warszawa 2005, s. 122.
- 10 Tamże, s. 121.
- 11 Tamże, s. 122.

zamieszczonym na swojej stronie internetowej autor *Chwili przed zmierzchem* pisze:

Trudno mi dziś odnieść się do przytaczanych fragmentów, ponieważ dwudziestopięcioletni chłopak, który je pisał, nie żyje od dawna. Zastąpił go mężczyzna w średnim wieku, starszy o blisko dwie dekady, z żoną, której wówczas jeszcze nie znał, z dwójką dokazujących synów¹².

Liminalność afrykańskiego „przejścia” zostaje przeciwstawiona obecnemu „stanowi” poprzez wyraźne wskazanie na pozycję w strukturze, wyznaczaną przez pełnione role społeczne (mąż, ojciec).

Obce kraje leżą w przeszłości¹³

Na liminalny charakter podróży Kydryńskiego wskazuje również Halina Witek, autorka pracy *Wizerunek obcego. Kultury afrykańskie w relacjach Henryka Sienkiewicza, Mariana Brandysa i Marcina Kydryńskiego*. Nie dostrzegając rasistowskiego i seksistowskiego sposobu przedstawiania afrykańskich kobiet przez ostatniego z autorów, Witek proponuje metaforę ucieczki:

Afryka jest dla Kydryńskiego formą ucieczki, ucieczki od czasu płynącego za szybko, za którym nie nadąża. To w Afryce szuka oparcia, stałego punktu odniesienia, od niej oczekuje ciągłości¹⁴.

Konceptualizując podróż Kydryńskiego jako ucieczkę, sugeruje, że przebiegał się on nie tylko w przestrzeni, ale i w czasie. Pisząc o podkreślonej przez niego innej percepcji czasu w Afryce, autorka przywołuje różnicę między europejskim czasem monochronicznym a afrykańskim czasem polichronicznym. Ten pierwszy

ma charakter linearny i podzielony jest na odcinki niczym droga lub wstęga wybiegająca w przyszłość i cofająca się w przeszłość. (...) W pewnym sensie czas M jest jak zamknięty pokój, który zapewnia intymność¹⁵.

12 M. Kydryński, *Oświadczenie...*, dz. cyt.

13 „Obce kraje leżą w przeszłości” to tytuł podrozdziału pracy I.C. Schicka, zob. I.C. Schick, *Seksualność Orientu. Przestrzeń i Eros*, przeł. A. Gąsior-Niemiec, Warszawa 2012, s. 84.

14 H. Witek, *Wizerunek obcego. Kultury afrykańskie w relacjach Henryka Sienkiewicza, Mariana Brandysa i Marcina Kydryńskiego*, Warszawa 2009, s. 60.

15 W.T. Hall, *Poza kulturą*, przeł. E. Goździak, Warszawa 2001, s. 21.

Ten drugi z kolei

(...) przyrównać można do otwartego, ludnego, ruchliwego i rozkrzyżowanego targowiska, na którym panuje rozgardiasz, nieład, niebываły zamęt¹⁶.

Wskazywanie na tego typu różnice w pojmowaniu czasu jest charakterystyczne dla relatywizmu kulturowego. Jednak to za mało, aby móc zastosoować topos „ucieczki od czasu płynącego zbyt szybko”. I rzeczywiście, Witek posuwa się o krok dalej:

Jednak przy pomocy kategorii Halla nie sposób ująć i wytłumaczyć dzisiejszego świata, nękanego tyranią chwili. Współczesne społeczeństwa zachodnie, w toku głębokich i szybkich przemian kulturowych (związanych przede wszystkim z nowymi technologiami mającymi zaoszczędzić wciąż kurczący się czas) zatraciły swoją monochroniczność. Czas się kurczy wprost proporcjonalnie do przyspieszenia. (...) Autor *Chwili przed zmierzchem* ma świadomość, iż „Afryka zmienia się, jak wszystkie miejsca na ziemi (...), jednak jest w niej ciągłość”. Pozostawiona samej sobie, trwa bez przerw, bez dygresyjnych, zakłócających łagodny, niespieszny ruch spiętrzeń. „Tu czas płynie i zarazem stoi w wieczności”. Można nauczyć się go smakować¹⁷.

Pośpiech, „obsesję szybkości” i zmienność kultury Zachodu Witek przeciwstawia „powolności”, ciągłości, wręcz ahistoryczności wyobrażonej Afryki. Tym samym wpisuje swoją interpretację książki Kydryńskiego w dyskurs ewolucjonistyczny, neokolonialny i – by użyć terminologii Irvina Cemila Schicka, autora pracy *Seksualność Orientu. Przestrzeń i Eros* – ksenologiczny. Zdaniem owego badacza „czas stanowi kolejną oś, zgodnie z którą wytwarzano przestrzenie inności”¹⁸. Dyskurs ksenologiczny konstruował ludy nieeuropejskie „jako żyjące poza czasem, a właściwie uwięzione w przeszłości”¹⁹. Pod wpływem

skojarzenia czasu z postępem, czyli stworzenia hierarchii wartości powiązanej z upływem czasu (...), obce kraje zaczęły być postrzegane już nie tylko jako ziemie odległe w sensie geograficznym. Zaczęły odpowiadać określonym punktom na osi linearnego czasu. A ponieważ Europa reprezentowała najdalej posunięte stadium ewolucji ludzkości, inne kraje

16 H. Witek, dz. cyt., s. 59.

17 Tamże, s. 61.

18 I.C. Schick, dz. cyt., s. 84.

19 Tamże, s. 86.

z natury rzeczy utożsamiano z jej przeszłością. Inaczej mówiąc, Azjaci i Afrykanie nie byli po prostu inni. Byli tacy, jakimi kiedyś w zamierchłej, na pół mitycznej przeszłości byli Europejczycy²⁰.

Oczekiwanie doświadczenia Afryki ahistorycznej, „leżącej w przeszłości”, pozbawionej „prawa do współczesności”²¹ Kydryński potwierdza w udzielonym w 2006 roku wywiadzie. Zapytany, czego poszukuje na odwiedzonym kontynencie, odpowiada: „(...) próbuję sobie udowodnić, że czas może nie mijać. Że istniejemy w takiej samej rzeczywistości, w jakiej żyli wielcy podróżnicy: kiedy pływały parowce i kiedy książki pisała Karen Blixen”²². Gdy owo mityczne założenie nie przetrwało zderzenia z rzeczywistością, zbuntował się, odrzucił nieodpowiadającą jego wymogom „afrykańskości” przestrzeń:

Mieszkalem kiedyś na Zanzibarze, traktując go jako bazę, z której wyruszałem na wyprawy do innych krajów. W moim miejscu nie było prądu, bieżącej wody, chodziłem z lampą naftową po plaży, patrzyłem w gwiazdy. Wtedy czułem bardzo silny kontakt i związek emocjonalny z tym miejscem, z przeszłością. (...) Pewnego roku zastałem tam powstające z dnia na dzień hotele włoskie. Więcej już tam nie wróciłem²³.

Chociaż Witek dostrzega rozczarowanie autora/bohatera *Chwili przed zmierzchem*, trudno jej zdystansować się do dyskursu ksenologicznego i zrewidować mit ksenotopii jako przestrzeni ahistorycznej, osadzonej w przeszłości. Wydaje się, że nieco nadinterpretuje tekst Kydryńskiego i znacznie częściej od autora podkreśla oderwanie wyobrażonej Afryki od procesów historycznych i globalnych, charakteryzującą ją ciągłość i „rozkosz czasu, który płynie powoli”²⁴. Podkreśliwszy wagę różnicy w doświadczeniu afrykańskiego czasu, Witek stwierdza, że Kydryński, podróżując po Afryce, ową różnicę zinternalizował:

20 Tamże, s. 86.

21 Schick pisze: „W swojej niezwykle interesującej książce *Time and the Other: How Anthropology Makes its Object* (1983) Johannes Fabian wprowadził termin «allochronizm» na określenie tej «odmowy prawa do współczesności», to jest «uporczywej i systematycznej tendencji do umieszcawiania przedmiotu badań antropologicznych w czasie innym niż teraźniejszy czas autora dyskursu antropologicznego». Tamże, s. 91.

22 A.M. Jopek, M. Kydryński, *Anna Maria Jopek i Marcin Kydryński*, rozm. przepr. K. Montgomery, <<http://kobieta.wp.pl/kat,26397,title,Anna-MariaJopek-i-Marcin-Kydrynski,wid,8192389,wiadomosc.html>> (dostęp: 30.06.2015).

23 Tamże.

24 H. Witek, dz. cyt., s. 60.

Człowiek kultury euroamerykańskiej podróżuje ekspresami, przesyłki pocztowe wysyła ekspresem, stołuje się w jadłodajniach oferujących fast-food, a popijając kawę z ekspresu czytuje Super Ekspres. (...) Kydryński chętnie zawieszca na czas afrykańskich podróży nawyki, powściąga skłonność do gnania (adagio zastępuje presto) – zresztą zmiana tempa to nie kwestia wyboru, jest konieczna. By uczynić podróż znośną, udaną, możliwą, musi synchronizować swój wewnętrzny zegar z lokalnymi czasami odwiedzanych krajów, skoordynować swój krok z rytmem wybijanym przez tam tamy²⁵.

Ponieważ czas, obok przestrzeni, jest podstawowym elementem strukturyzującym rzeczywistość społeczną, a zatem również normy w niej obowiązujące, bohater/autor, dostosowując się do radykalnie odmiennych stosunków temporalnych, podporządkowuje się tym samym radykalnie odmiennym normom społecznym. Obcość i liminalność Afryki w interpretacji Witek jest spotęgowana ze względu na to, że dotyczy już nie tylko przestrzeni, ale i czasu. Co za tym idzie, spotęgowane może być zawieszenie „europejskiej” moralności. Taka interpretacja Witek jest niezwykle pomyślna dla usprawiedliwiającego się kilka lat później Kydryńskiego. Píše on w oświadczeniu: „Żyliśmy, jedliśmy, spaliliśmy, podróżowaliśmy jak Afrykanie. Na tych sześć miesięcy staliśmy się, z konieczności, Afrykanami”²⁶, czym potwierdza słowa autorki *Wizerunku obcego*. Ktoś, kto „na sześć miesięcy stał się Afrykaninem”, dostosował się do zupełnie innych niż europejskie stosunków temporalnych i wtopił się w liminalną przestrzeń „rupieciarni Europy”, nie może być oceniany z perspektywy zachodniej moralności. Osadzenie wydarzeń w liminalnej przestrzeni podaje „normalne” kryteria ich wartościowania w wątpliwość. Być może zatem pierwsze czytelniczki i czytelnicy książki Kydryńskiego, uznając niewspółmierność „przejścia” i „struktury”, zawiesili swoje, z konieczności strukturalne, oczekiwania i kryteria moralnego wartościowania, odmawiając oceny rasistowskich, seksistowskich wyobrażeń przedstawionych w książce. Przekonanie o niewspółmierności owych płaszczyzn uniemożliwia bowiem krytykę liminalnych doświadczeń z pozycji struktury. Czytana w tej perspektywie (którą Kydryński w swoim oświadczeniu próbuje zresztą narzucić) książka nie może wywoływać moralnego oburzenia.

25 Tamże, s. 62.

26 M. Kydryński, *Oświadczenie...*, dz. cyt.

Afrykańskie porno-tropiki

Nazywając *Chwilę przed zmierzchem* książką „o dorastaniu”²⁷, autor wskazuje na wykorzystanie funkcjonującego przez wiele wieków literackiego toposu porno-tropików. Zdaniem feministycznej badaczki Ann McClintock jego sednem jest dojrzewanie zagubionego męskiego podmiotu, łączące się z epistemiczną i erotyczną eksploracją obcych przestrzeni²⁸. Ów topos, związany z feminizacją odkrywanego ładu i przyrody oraz symbolizacją (męskiego) poznania jako zawłaszczania i penetracji, szczególnie wpłynął na literaturę podróźniczą. Jak pisze McClintock:

Przez wieki niepewne kontynenty – Afryka, obie Ameryki, Azja – były przedstawiane w europejskiej tradycji jako lubieżnie rozerotyzowane. (...) Na długo przed erą wiktoriańskiego imperializmu Afryka i Ameryki stały się tym, co można nazwać porno-tropikami europejskiej wyobraźni²⁹

– czyli fantastyczną projekcją europejskich zakazanych pragnień i lęków. W jej ramach, w tradycji porno-tropików „(...) kobiety funkcjonowały jako wzór seksualnej dewiacji i przekroczenia”³⁰. Kydryński, kreując się na samca alfa, eksploratora nieznanego ładu i nieznanych kobiecych ciał, pożądanego przez „znudzone”, lubieżne Afrykanki, dla których seks jest „jedyną radością życia”³¹, perfekcyjnie wpisuje swoją narrację w tę tradycję. Przedstawione przez niego kobiety, które „proszą, by je pokryć”, „łaszą się. Albo polują, jak lwice”³², do złudzenia przypominają Afrykanki z modelowych dla toposu porno-tropików książek Williama Smitha, Afrykanki, które, „kiedy spotykają [białego] mężczyznę, natychmiast zrywają dolną część jego garderoby i rzucają się na niego”³³. W swoim oświadczeniu wydanym po wybuchu afery, w odpowiedzi na skandalizujące artykuły na plotkarskich portalach, Kydryński niejako potwierdza zasadność wskazania na dziedzictwo toposu porno-tropików, nazywając opisaną przez siebie podróż wędrówką „podbrzuszem Afryki”.

27 M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt., s. 10.

28 A. McClintock, *Imperial Leather: Race, Gender and Sexuality in the Colonial Context*, New York 1995, s. 22.

29 Tamże.

30 Tamże.

31 M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt., s. 109.

32 Tamże.

33 A. McClintock, dz. cyt., s. 23.

Afryka – przestrzeń natury

Ewolucjonistyczna wizja kultury, której Kydryński daje wyraz w swojej książce, ukazuje afrykańską ksenotopię nie tylko jako leżącą poza czasem, ale i poza kulturą. Wyobrażona Afryka jest mniej cywilizowana, czyli bliższa naturze, niż wyobrażona Europa.

Zgodnie z tradycyjną wersją toposu porno-tropików do porządku natury przyporządkowane są również Afrykanki. Dokonując silnej animalizacji i stosując liczne porównania do zwierząt, autor przedstawia je jako równocześnie przedmiot natury i obiekt seksualny. Taka ich reprezentacja wynika nie tylko z etnoseksualnych³⁴ stereotypów i rasistowskich toposów, ale i silnie naturalistycznej, animalistycznej wizji pożądania nakreślonej w *Chwili przed zmierzchem*:

Zawsze uważałem, że w pragnieniu białych mężczyzn, by osiąść czarne kobiety, jest pewna prawidłowość. Nie wydaje mi się jednak, by chodziło tu o tak lubiany zarówno przez seksuologów, jak i historyków motyw dominacji. Widzę tę siłę raczej jako atawizm. Jako sublimację żądzы spółkowania ze zwierzętami³⁵.

Na „Czarnym Łądzie”, relikcie naturalnego porządku, atawizmy i pierwotne instynkty odgrywają znacznie większą rolę niż w Europie. Kydryński, eksplorując Afrykę, był istotą liminalną, pozbawioną atrybutów kultury. W oświadczeniu pisze, że podczas opisanej wyprawy „żył, jadł, spał, podróżował jak Afrykanin”, „na tych sześć miesięcy stał się z konieczności Afrykaninem”³⁶, a więc sam stał się częścią natury. Stanowcze odcięcie się Kydryńskiego od słów „dwudziestopięcioletniego chłopaka, który nie żyje już od dawna”³⁷ można odczytywać jako przeciwstawienie natury i kultury, Afryki i Zachodu. Autor, przemawiając z pozycji kultury, zrzeka się autorstwa, odmawia brania odpowiedzialności za przeżycia należące do porządku natury.

Zrzeczenie się odpowiedzialności poprzez wpisanie swoich działań do sfery natury jest strategią dobrze ugruntowaną w europejskiej kulturze. Jak twierdzi Schick,

34 Neologizm „etnoseksualność” (*ethnosexuality*) został wprowadzony przez Joane Nagel, która wyjaśnia go następująco: „jako «etnoseksualne» rozumiem punkty przecinania się etniczności i seksualności, ich wzajemną relację oraz to, w jaki sposób się określają i od siebie zależą”, J. Nagel, *Race, Ethnicity, and Sexuality: Intimate Intersections, Forbidden Frontiers*, Oxford – New York 2003, s. 10.

35 M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt., s. 109.

36 M. Kydryński, *Oświadczenie...*, dz. cyt.

37 Tamże.

główną funkcją ideologii jest (...) mistyfikowanie polityki poprzez jej naturalizowanie. (...) naturalizowanie polityki i wytworów ludzkich działań uwalnia aktorów od odpowiedzialności i skutkuje nadaniem efektem ich działań znamion nieuchronności i predeterminacji³⁸.

Zdaniem autora *Seksualności Orientu* w taki właśnie sposób „działał” dyskurs kolonialny:

Odhistoryzowywał i odspołecniał świat zdobywany przez Europejczyków i przedstawiał ten świat w kategoriach metafizycznych – jako „fakt życia”, w obliczu którego aktorzy odpowiedzialni za „urządzenie” rzeczywistości kolonialnej zaczęli jawić się jako bierni widzowie misterium wystawianego bez ich udziału³⁹.

Ponieważ seksualność powszechnie przedstawiała się jako naturalny „fakt życia”, stanowiła ona skuteczne narzędzie do podtrzymywania narracji kolonialnych i kolonializmu. Funkcję tę przejęła zdaniem Schicka literatura etnopornograficzna, naturalizująca, a także posługująca się „«seksualizowanymi» stereotypami etnicznymi”. Te ostatnie

(...) zarówno dostarczały literaturze pornograficznej użytecznego materiału w postaci powszechnie rozpoznawalnych archetypów, jak i – jednocześnie – przyczyniały się do mistyfikowania i naturalizowania globalnych nierówności i hegemonii Zachodu⁴⁰.

Chwila przed zmierzchem doskonale wpisuje się w tradycję ukształtowaną przez dyskurs kolonialny, również poprzez powielanie technik charakterystycznych dla literatury etnopornograficznej. Kydryński bowiem nie tylko naturalizuje ludzkie działania, kamuflując odpowiedzialność, ale i operuje stereotypami wiążącymi seksualność z etnicznością (promiskuityczne, hiperseksualne Afrykanki), maskując stosunki władzy. Tym samym jego tekst powiela wzorce narracji kolonialnych, dobrze ugruntowane w europejskiej kulturze. Trudno się dziwić, że *Chwila przed zmierzchem*, oparta na tym, co dobrze znane zwłaszcza czytelniczkom i czytelnikom publikacji podróżniczych, nie wywoływała ich oburzenia przez tyle lat.

Wyobrażona Afryka, wyłaniająca się z *Chwili przed zmierzchem* jako leżąca poza kulturą przestrzeń natury, jawi się jako niepoznawalna. Pisząc

38 I.C. Schick, dz. cyt., s. 81.

39 A.R. JanMohamed, *The Economy of Manichean Allegory: The Function of Racial Difference in Colonialist Literature*, [w:] „Race”, *Writing and Difference*, pod red. H.L. Gatesa, Chicago – Londyn, s. 87, [cyt. za:] I.C. Schick, dz. cyt., s. 81.

40 I.C. Schick, dz. cyt., s. 81.

o dopracowywaniu planu podróży i zbieraniu informacji na temat odwiedzanego kontynentu, Kydryński stwierdza: „Wiem, że byliśmy nie przygotowani. Wiem również, że jakakolwiek próba przygotowania wypadłaby żałośnie w konfrontacji z rzeczywistością”⁴¹. Rzeczywistość afrykańska okazuje się bowiem niemożliwa do uchwycenia za pomocą narzędzi zachodniej cywilizacji. Na kartach książki autor odnotowuje tymczasowy charakter niektórych odwiedzanych osad, związany z nomadycznym stylem życia ich mieszkańców. Jako równie efemeryczne przedstawia większe miasta: w wyniku nieprzerwanych wojen ciągle się zmieniają, a ich reprezentacje w europejskich przewodnikach są nieadekwatne wobec tego, co bohater zastaje. Kydryński podkreśla również, że w wielu miejscach nie ma dróg w europejskim rozumieniu, a ścieżki, którymi poruszają się afrykańscy kierowcy, są niewidoczne dla przybyszów z Europy. Przestrzeni zarysowanej w taki sposób nie można by zatem chociażby przedstawić na mapie. Zaprzeczenie możliwości translacji tej sfery natury na język europejskiej cywilizacji potęguje przekonanie o nieprzystawalności tych dwóch porządków, uwypukla różnicę i wrażenie obcości.

Afryka – przedmiot doświadczenia estetycznego

Afrykańska przestrzeń, opisana jako radykalnie obca, przyporządkowana naturze, niepoznawalna, ukazana jest jednak jako dostępna w pozaracjonalnym doświadczeniu estetycznym. Umieszczając na okładce notatkę:

Zapis tej podróży tworzy niemal namacalny pulsujący życiem obraz dzisiejszej Afryki, z jej barwami, zapachami, muzyką... Chłonący zmysłowe doznania autor nie pozostaje też obojętny na urodę czarnych kobiet. Refleksyjna, a zarazem anegdotyczna proza unosi czytelnika niczym nurt rzeki⁴²,

określa całą relację autora z podróżą mianem zapisu prywatnego przeżycia estetycznego. Tę retorykę powieli Halina Witek, która, podążając za estetyzującym językiem autora noty od wydawcy, w etnoseksualnych przygodach Kydryńskiego dostrzega tylko aspekt estetyczny. Argumentując, że tego, co obce, doświadcza się za pomocą zmysłów, literaturoznawczy ni pisze:

41 M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt.

42 Tamże, nota wydawcy.

„Obcość” jest doświadczana przez podróżników również zmysłem węchu czy słuchu. Kontakty z tubylcami dostarczają autorom relacji wielu różnych wrażeń zapachowych, którymi się skrzętnie dzielą. Kydryński pisze o pachnących miodem śniadych dziewczynkach arabskich⁴³.

Fragment, na który badaczka się powołuje, zaledwie dwa lata po wydaniu jej książki wzbudził największe kontrowersje: „Przychodziły mi do głowy myśli występne, że za dwudziestkę mógłbym taką pachnącą miodem, śniadą dziewczynkę wziąć do swojego hotelu i pieścić przez wiele godzin. Świństwo, ale potworną miałem na to wówczas ochotę”⁴⁴. Witek jednak nie uznaje go za godny uwagi, nie komentuje ani nawet nie przytacza w żadnym miejscu swojej pracy. Potwierdza ograniczenie swojego zainteresowania do estetycznych aspektów doświadczenia etnoseksualnego, podsumowując wątek dotyczący trudności w wydawaniu sądów estetycznych na temat tego, co obce. Pisze:

Kydryńskiego fascynuje egzotyczne piękno kobiet afrykańskich (dlatego też zajmują w jego relacji miejsce szczególnie). Ich obcość fizyczna przyciąga, wabi, zaciekawia, urzeka – nie odrzuca. Ich nieoszlifowane, „matowe”, naturalnie „chropawe” piękno, nieodpowiadające europejskim kanonom urody, przez ów brak szlif, brak oprawy, swą „surowość”, odsyła podróżnika do animalistycznych przyrównań, określeń. I tak, czarne dziewczyny w Afryce – pisze Kydryński – „urodę dziedziczą po wielkich kotach”. „Łaszą się. Albo polują, jak lwice”: „Nie sądzę, by znalazł się zdrowy mężczyzna, który umie oprzeć się ich urokowi. Nie jest to bowiem wdzięk ludzki, do którego przywykliśmy, ale zwierzęcy”. W niezwykle silnym pociągu białych mężczyzn do czarnych kobiet podróżnik widzi siłę atawistyczną, „sublimację żądzy spółkowania ze zwierzętami”^{45,46}.

Witek nie dystansuje się od komentowanego sposobu przedstawienia Afrykanek: w jej narracji nadal są one uprzedmiotowione jako egzotyczny obiekt estetyczny. Chociaż zauważa dokonaną przez cytowanego autora animalizację („animalistyczne przyrównania, określenia”), tłumaczy ją indywidualną reakcją na „naturalnie «chropawe» piękno” spotkanych kobiet, a nie tym, że narracja została dokładnie wpisana w rasistowski, seksistowski dyskurs kolonialny, przyporządkowujący czarnoskóre kobiety naturze i przedstawiający je jako nadmiernie rozerotyżowane. Badaczka

43 H. Witek, dz. cyt., s. 129.

44 M. Kydryński, *Chwila...*, dz. cyt., s. 20. Fragment opublikowany na Pudelku.

45 Tamże, s. 109.

46 H. Witek, dz. cyt., s. 118-119.

zdaje się też ignorować pornografizację ich wizerunków, co prowadzi ją do uznania doświadczenia Kydryńskiego za estetyczne, a nie etnoseksualne.

Kydryński – podróżnik

Nierozpoznanie przedstawionych przez Kydryńskiego doświadczeń jako uwikłanych w stosunki władzy i globalne nierówności wiąże się ze społecznym usytuowaniem autora jako podróżnika. Nota biograficzna w Wikipedii określa go jako „dziennikarza muzycznego, kompozytora, autora tekstów, producenta, podróżnika i fotografa”⁴⁷. Sam również charakteryzuje się jako podróżnik, w wywiadzie przeprowadzonym przez Katarzynę Montgomery nazywając się „w głębi duszy romantycznym wędrowcem”.

Figura podróżnika funkcjonuje w opozycji do modelu turystki. Zgodnie z owym dualizmem tego pierwszego postrzega się w kategoriach indywidualistycznych, jako wyjątkową, konkretną jednostkę, a nie anonimowego przedstawiciela grupy, egzemplifikację zjawiska czy nosiciela cech. Jak pisze Zygmunt Bauman, „tylko turysta jest tak rażąco, wyraźnie rozpuszczany w liczbach, wymienialny, depersonalizowany”⁴⁸.

Kydryński, ucieleśniając figurę podróżnika, konstruuje swoją narrację jako indywidualny „zbiór impresji”⁴⁹, używa indywidualistycznego, pełnego literackich metafor, estetyzującego języka. Prywatyzuje tym samym opisane doświadczenia. Wydawca *Chwili przed zmierzchem*, autorka *Wizerunku obcego* i, jak sądzę, pierwsze czytelniczki i czytelnicy kontrowersyjnej książki, posłużyli się w interpretacji tą tradycyjną opozycją i opartą na niej retoryką autora. Uniemożliwiło im to odczytanie etnoseksualnych przygód i fantazji autora jako zjawiska społecznego uwikłanego w stosunki władzy i globalne nierówności.

Choć autor *Chwili przed zmierzchem* nakreśla Afrykę jako niepoznawalną za pomocą racjonalnych narzędzi, pisze jednocześnie:

Wędrowaliśmy nie, jak dziś zdarza się często także i mnie, elegancko zamiecionymi ścieżkami. To była podróż do wnętrza kontynentu. Jak najbliżej prawdy o nim i jego mieszkańcach. Miałem dwadzieścia pięć lat. Opisałem swoje doświadczenia⁵⁰.

47 Wikipedia, *Marcin Kydryński*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Marcin_Kydry%C5%84ski> (dostęp: 30.06.2015).

48 Z. Bauman, *Morality in the Age of Contingency*, [w:] *Detraditionalization*, pod red. P. Heelasa, S. Lasha, P. Morrisa, Cambridge – Oxford 1996, s. 54.

49 M. Kydryński, *Oświadczenie...*, dz. cyt., (dostęp: 30.06.2015).

50 Tamże.

Afrykańska rzeczywistość jest zatem dostępna w bezpośrednim, nieredukowalnym do tego, co racjonalne, doświadczeniu. Doświadczenie podróżnika jest traktowane jako uprzywilejowana forma poznania, ponieważ opiera się na kategorii autentyczności. Jak pisze Jessica Jacobs, podczas gdy turystyka jest konceptualizowana jako

sfeminizowana postać, podróżująca w dużych grupach, konsumująca karykaturalne rekonstrukcje autentycznych produktów kulturowych⁵¹, męska podmiotowość niezależnego podróżnika, poruszającego się „z dala od utartego szlaku”, przypuszczalnie prowadzi do mniej zapośredniczonego, „autentycznego” doświadczenia⁵².

Ten, który odbył „podróż do wnętrza kontynentu. Jak najbliżej prawdy o nim i jego mieszkańcach”⁵³, który doświadcza Afryki w sposób niezapośredniczony, „autentyczny”, jest postrzegany jako mający do niej najbardziej bezpośredni dostęp. Trudno przypisywać rasizm i seksizm literackim reprezentacjom odbieranym jako odbicie bezpośrednio doświadczanej rzeczywistości.

Doktryna dystansu

Usytuowanie Kydryńskiego jako podróżnika, a co za tym idzie, nadanie mu poznawczego przywileju, pozwala mu na zastosowanie tego, co Schick nazywa „trybem antropologicznym”. Choć *Chwila przed zmierzchem* „była raczej zbiorem impresji” i „nie miała pretensji reporterskich”⁵⁴, a tym bardziej naukowych, jako „praktyka dyskursywna związana z przedstawieniami ludów pochodzenia nieeuropejskiego”⁵⁵ jest bliska tradycji literatury etnograficznej. Tryb antropologiczny, obecny zarówno w pracach naukowych, jak i kolonialnych publikacjach erotycznych, umożliwia „artykułowanie męskich fantazji Zachodu w oddalonych, i przez to społecznie akceptowalnych, lokalizacjach”⁵⁶. Warunkiem jego zastosowania jest spotęgowanie różnicy i podkreślenie (nie tylko przestrzennego) dystansu dzielącego czytelniczki i Innych przedstawionych w dziele. Dzięki temu

51 J. Jacobs, *Sex, Tourism and the Postcolonial Encounter: Landscapes of Longing in Egypt*, London 2010, s. 2.

52 Tamże, s. 2.

53 M. Kydryński, *Oświadczenie...*, dz. cyt., (dostęp: 30.06.2015).

54 M. Kydryński, *Oświadczenie...*, dz. cyt.

55 I.C. Schick, dz. cyt., s. 95.

56 Tamże, s. 96.

treści, które byłyby uznane za obsceniczne i oburzające, gdyby tylko zostały umieszczone w europejskim kontekście, są odczytywane zupełnie inaczej. Jak pisze Peter Gay:

Doktryna dystansu ustanowiła mechanizm dopuszczania tego, co w normalnych okolicznościach byłoby niedopuszczalne. (...) Figury odległe w wymiarze przestrzeni, czasu czy wyglądu mogły wyzwać pragnienia seksualne i przełamywać, a przynajmniej osłabiać zakazy narzucane fantazjom erotycznym. (...) Prowokująca, prawie naga dziewczyna, nonszalancko rozparta w drzwiach gdzieś w Algierii była egzotyczna. Taka sama dziewczyna, w tej samej pozie, w drzwiach mieszkania w Paryżu wydawałaby się tylko obsceniczna⁵⁷.

Być może zatem, parafrazując słowa Gaya, wielogodzinne pieszczenie „pachnących miodem, śniadych dziewczynek” w północnej Afryce było dla wczesnych czytelników i czytelniczek egzotyczne, a czynienie tego samego w Polsce, z białymi dziewczynkami, jawiłoby się jako obsceniczne i oburzające.

Zakończenie

Jak starałam się wykazać, Marcin Kydryński zastosował w *Chwili przed zmierzchem* szereg narzędzi charakterystycznych dla literackiego dyskursu kolonialnego, maskujących seksistowski i rasistowski charakter przedstawień mieszkank Afryki, utrudniając czytelnikom i czytelniczkom moralną odpowiedź na krzywdzące reprezentacje. Ten akt został wielokrotnie powtórzony: w nocy wydawniczej, w wypowiedziach samego autora, a także w pracy usytuowanej jako ekspertki Haliny Witek, skutecznie formatując wczesną recepcję książki. Moja interpretacja nie wyjaśnia jednak, dlaczego po szesnastu latach od jej wydania ten skuteczny mechanizm wtapiania dzieła w kolonialną tradycję literacką zawiódł, a neokolonialne treści zaczęły budzić moralne oburzenie.

Mimo że kontrowersje zostały nagłośnione głównie na łamach plotkarskich, skandalizujących portali, sam fakt uznania treści neokolonialnych, a w tym seksistowskich i rasistowskich reprezentacji Afrykanek, za pretekst do skandalu jest godny uwagi i rodzi pytanie o zmianę kulturową. Być może wiąże się ona z upowszechnieniem w ostatnich latach zasady politycznej poprawności, która, jak twierdzi Marcin Rojek, w Polsce „była

57 P. Gay, *The Bourgeois Experience: Victoria to Freud. Education of the Senses*, New York – Oxford 1984, s. 392, [cyt. za:] I.C. Schick, dz. cyt., s. 96.

do połowy lat 90. ubiegłego wieku ideą mało znaną, na gruncie nauki nie podejmowaną, bez większego wpływu na relacje społeczne”⁵⁸.

Prawdopodobne jest jednak i to, że narzędzia zastosowane przez autora *Chwili przed zmierzchem* nie przestały być skuteczne ze względu na dokonaną zmianę, ale ze względu na sposób prezentacji kontrowersyjnych treści w mediach. Skandalizujące artykuły o książce Kydryńskiego są zamieszczone na portalach plotkarskich obok wzmianek o wypadkach celebrytów. W wielu z nich pojawia się informacja o tym, że autor jest mężem znanej piosenkarki Anny Marii Jopek, prezenterem radiowym, nie jest jednak określany jako podróżnik. Rezultaty starannego konstruowania etosu podróżnika na kartach *Chwili przed zmierzchem* są niezauważalne. Czytając krótkie, starannie dobrane fragmenty z książki, opublikowane w artykułach podejmujących ten temat, trudno postrzegać autora/bohatera jako istotę liminalną, niepodlegającą wartościowaniu z pozycji struktury. Niełatwo również odnieść wrażenie spotęgowanej obcości przedstawianego świata. Wrażenie to było bowiem budowane przez autora za pomocą licznych, nieuwzględnionych w cytatach, przedstawień afrykańskiej przestrzeni jako porno-tropików i ksenotopii. Wyrwykowe cytowanie unieważnia zatem efekty zastosowania ideologicznych narzędzi, służących do wpisania *Chwili przed zmierzchem* w tradycję kolonialnej literatury i zamaskowania rasistowskich, seksistowskich treści.

BIBLIOGRAFIA

- Bauman Z., *Morality in the Age of Contingency*, [w:] *Detraditionalization*, pod red. P. Heelasa, S. Lasha, P. Morrisa, Cambridge – Oxford 1996, s. 49-58.
- emily, *Mąż Jopek: «Afrykanki są jak zwierzęta! Proszę, by je pokryć!»*, <http://www.pudelek.pl/arttykul/30444/maz_jopek_afrykanki_sa_jak_zwierzeta_prosza_by_je_pokryc/> (dostęp: 30.06.2015).
- Hall W.T., *Poza kulturą*, przeł. E. Goździak, Warszawa 2001.
- Jacobs J., *Sex, Tourism and the Postcolonial Encounter: Landscapes of Longing in Egypt*, London 2010.
- Jopek A.M., Kydryński M., *Anna Maria Jopek i Marcin Kydryński*, rozm. przepr. K. Montgomery, <<http://kobieta.wp.pl/kat,26397,title,Anna-MariaJopek-i-Marcin-Kydrynski,wid,8192389,wiadomosc.html>> (dostęp: 30.06.2015).
- Kydryński M., *Chwila przed zmierzchem*, Warszawa 1995.

58 M. Rojek, *Poprawność polityczna wobec systemu oświaty – wybrane przykłady i konsekwencje*, „Forum Oświatowe” nr 47 (2/2012), s. 33-47.

- Kydryński M., *Oświadczenie w sprawie książki „Chwila przed zmierzchem”*, <<http://www.kydrynski.com/oswiadczenie.html>> (dostęp: 30.06.2015).
- Lejeune P., *Pakt autobiograficzny*, przeł. A. Labuda, [w:] *Wariacje na temat pewnego paktu. O autobiografii*, pod red. R. Lubas-Bartoszyńskiej, Kraków 2001, s. 21-56.
- Libiszowska M., *Krytyk o Afryce*, „Gazeta Wyborcza Łódź” nr 273 (1998), s. 4.
- McClintock A., *Imperial Leather: Race, Gender and Sexuality in the Colonial Context*, New York 1995.
- Nagel J., *Race, Ethnicity, and Sexuality: Intimate Intersections, Forbidden Frontiers*, Oxford – New York 2003.
- Rojek M., *Poprawność polityczna wobec systemu oświaty – wybrane przykłady i konsekwencje*, „Forum Oświatowe” nr 47 (2/2012), s. 33-47.
- Schick I.C., *Seksualność Orientu. Przestrzeń i Eros*, przeł. A. Gąsior-Niemiec, Warszawa 2012.
- Turner V., *Proces rytualny*, przeł. I. Kurz, [w:] *Antropologia widowisk: zagadnienia i wybór tekstów*, pod red. L. Kolankiewicza, Warszawa 2005, s. 136-153.
- Wikipedia, *Marcin Kydryński*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Marcin_Kydry%C5%84ski> (dostęp: 30.06.2015).
- Witek H., *Wizerunek obcego. Kultury afrykańskie w relacjach Henryka Sienkiewicza, Mariana Brandysa i Marcina Kydryńskiego*, Warszawa 2009.

Gotycka katedra – Piotra Mazura *Przymierze z wiecznością*

Piotr Stanisław Mazur, *Przymierze z wiecznością*, Scientia Plus Sp. z o.o., Kraków 2015.

Czym miałyby być *Przymierze z wiecznością*? – chciałoby się zapytać już na wstępie rozważań na temat tomu Piotra Mazura pod takim właśnie tytułem. Staniem pogodzenia się, niemożliwym do uzyskania w momencie innym niż późny wiek czy nawet okres bezpośrednio przedśmiertny? Oznaczałoby to, że Mazur próbuje zawrzeć układ z niemożliwym, a założenie sygnalizowane w tytule z góry skazane jest na porażkę. Niby tak... Ale to właśnie owa nieuchronna „nieudaność” przedsięwzięcia, jego nierealizowalność – stanowią o sile wyrazu zmagających zawartych w tomiku.

Zarejestrowana przez autora droga ku wieczności wiedzie wydeptanymi już wcześniej w kulturze szlakami. By pojąć istotę nieskończoności, podmiot

wypowiadający sprzymierza się więc z sacrum. Sfera ta sygnowana jest w tomie niezwykle wyraziście, a tworzą ją nie tylko licznie powracające motywy np. aniołów („pod puklem włosów/ skrywa uśmiech/ anioł”, „omijam wzgórze świętych/ i dom archaniola/ jestem coraz bliżej”, „anioły z nią/ ona z aniołami”, „jak anioł/ płonąli z pragnienia”), ale również czas sakralny, realizujący się w formie poetyckiej peregrynacji „ja” lirycznego przez kolejne święta roku liturgicznego (trasę tę współtworzą m.in. wyraziste aluzje do męczeństwa Wielkiego Piątku, Wielkiej Soboty, odniesienia do sakramentu pokuty itp.). Píše Mazur np. „jestem świątynia i Jerozolima/ więc tu się spotkamy/ będę ci wlewał do kielicha wino/ podawał chleb do przełamania/ będę spożywał

gorycz zdrady/ biorąc za ciebie grosz zapłaty/ będę cię chłostał różgą drwiny/ będę się chłodził w cieniu krzyża/ i rzucał los o twoje szaty”). Te i inne zabiegi autora budują wyrazistą strategię wobec sacrum i w konsekwencji powodują, że niektóre z utworów przywodzą na myśl wiersze – modlitwy.

Myliłby się jednak ten, kto pomyślałby, że podmiot wypowiadający daje się po prostu prowadzić wewnętrznemu imperatywowi (bez względu na to, czy wynikającemu z silnie przeżywanej wiary, czy też głęboko konfesyjnego, intymnego wręcz nastroju przez ową religijność generowanego). Struktura tomu jawi się bowiem jako nad wyraz przemyślana i zaplanowana; czasem przywodzi na myśl kompozycję rozprawy naukowej, czasem natomiast mozolnie wznoszonej budowli (o czym za chwilę). Koncentrując się na konstrukcji tomu, zaczynamy podejrzewać, że pomyśleć i zaplanować mógł ją uczony – filozof lub nawet poszukujący kaznodzieja, i w takich też rolach daje się tu uchwycić liryczne „ja”. Pierwszy utwór przywodzi bowiem na myśl przynależne do sztuki reortyki *exordium*, wstęp, w którym stawia poeta pytanie o postać bohatera lirycznego właściwego zawartym w tomie wierszom. A jest owym bohaterem – można by rzec – kategoria (persona?) co najmniej dziwna: swoista figura wieczności – bohatera domyślnego. Ku niej co rusz zwraca się

podmiot wypowiadający, czy to próbując dociec, „jaki są jej bramy”, czy to podejrzewając, że „ona mieszka niżej/ pod dachami pośniedziałych kościołów”, czy w końcu wizualizując „ona jest jak mała dziewczynka...”, „ona jest windą”, „tylko ona/ dyktuje testament/ doręcza niechciane telegramy/ ugina dumne kolana// wygłasza mowy pożegnalne/ zwołuje płaczki [...] tylko ona nie omija tyranów/ ani uścisku wroga”. Wspomniane pytanie o kształt wieczności rozpada się więc na szczegółowe jednostkowe przeżycia, sugestie, które prowadził będzie Piotr Mazur konsekwentnie przez cały tomik. Dalej następuje argumentacja, w obrębie której przywoływane są odpowiednie *exempla*, i zakończenie, w którym zaskakuje nas autor swoistym konceptem, polegającym na całkowitym odwróceniu perspektywy: „wieczność ze mną zawarła przymierze/ ja... z wiecznością/ jak człowiek nigdy do końca”¹. Oparcie tomu na konstrukcji przywołującej na myśl kompozycję mowy, oracji staje się tutaj faktem.

1 Taka zmiana perspektywy stosowana jest przez autora rzadko; w jednym z wierszy podmiot liryczny wypowiada się z perspektywy zaświatów: „bądź pozdrowiona/ żółta gromnico/ jedyna która nie uciekasz/ błędzącym dłońmi/ w chwili ostatniej// żółta gromnico/ wystarczy że jesteś/ że się palisz/ ostatnia tam/ pierwsza tutaj”; mamy tu więc do czynienia z odwróceniem perspektywy względem pozostałej części tomu.

Również na poziomie artystycznym Mazur wyraźnie stylizuje swe wiersze na dykcję biblijną. Służą temu liczne konstrukcje anaforyczne i polisyndetoniczne, a także staro- i nowotestamentalne obrazowanie, które stanowią najczęściej wyraziste nawiązania do przypowieści (np. o synu marnotrawnym „zdejmiesz pancerz pokłuty/ rozwiążesz sandały/ obmyjesz nogi/ łyzy obetrzesz z twarzy/ podarujesz szatę/ posadysz przy stole”) czy męczeństwa Chrystusa („wyznaję wiarę niewiernego palca/ który odważył się dotknąć/ tajemnicy// wiarę spojrzenia ślepych oczu/ trądu z którego/ rzeka mnie obmyła// wyznaję wiarę wina/ w którym krew się/ skrywa”). Jedynie w kontekście wspomnianych paraboli staje się w pełni czytelna zastosowana metaforyka.

Rezygnacja przez autora z tytułów czy choćby numeracji kolejnych wierszy nie pozostaje bez wpływu na poziom sensów zawartych w tomie. Treści zaczynają przypominać naturalny proces myślowy podmiotu wypowiadającego, przeplatany konsekwentnie powracającymi w kolejnych utworach obrazami, motywami, metaforami (duża częstotliwość pojawiania się niektórych powoduje, że można byłoby nawet określić je mianem metafor obsesyjnych²).

2 Pojęcia „metafora obsesyjna” używam, nawiązując do rozpoznania Charlesa Maurona, poczynionych w pracy pt. *Wprowadzenie do psychokrytyki*, w którym badacz

Poczucie winy, nawiązania do architektury gotyckiej, obrazy przyrody, w końcu ciekawa kontaminacja gotyckości ze światem natury – to niektóre z powracających tu sensów.

Nie tylko sacrum... Czas prywatny

W wierszach Piotra Mazura wspomniany już czas sakralny miesza się z czasem prywatnym,

streszcza operacje składające się na metodę psychokrytyczną, czyli w szczególności: 1) nakładanie na siebie tekstów tego samego autora, w celu wykrycia sieci skojarzeń lub grup obrazów obsesyjnych i zapewne mimowolnych; 2) zbadanie procesu powtarzalności zmian, jakim ulegają sieci, grupy lub struktury ujawnione przez pierwszą operację, co prowadzi do powstania obrazu mitu osobistego; 3) Interpretacja wspomnianego mitu osobistego i jego przeobrażeń jako wyrazu nieświadomej osobowości i jej rozwoju; 4) Sprawdzenie otrzymanych wyników analizy dzieła poprzez konfrontację z życiem pisarza.

Psychokrytyka, zdaniem Maurona, wydobywa z twórczości pisarza kolejno: obsesyjne metafory i sieci nie zamierzonych skojarzeń, powstające z nich figury i relacje dynamiczne, persewerujące tematy, by na tej podstawie ujawnić „mit osobisty” pisarza, będący ekspresją jego nieświadomej osobowości, a powiązany z jakimś znaczącym wydarzeniem w jego życiu. Zob. Ch. Mauron, *Wprowadzenie do psychokrytyki*, przeł. W. Błońska, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, t. 2, red. H. Markiewicz, Kraków 1976, s. 391 19.

skomponowanym ze wspomnień (elementów biografii, dziejów życia) podmiotu wypowiadającego. Współtworzą go kolejne wspomnienia odsyłające do ważnych momentów biografii (mężczyzny – uczonego, ale również dziecka – chłopca). Wątek osobisty prowadzony jest tu bardzo dyskretnie, raczej przemycany niż rozwijany, ale to właśnie reprezentujące go wiersze uznać można za najszczęśliwsze, a przez to najbardziej wzruszające. Tak jak jeden z ostatnich w tomie wierszy: ***
(*mamo, znów do pierwszej klasy idę*).

mamo, znów do pierwszej klasy
idę
pachną juniorki
i okładki z plastyku
zeszyt stukartkowy
w twardych okładkach
ten lubię
potem stalówka i kleks
znów zapomniałem jak się y czyta
i jak zapędzić litery
w trzy wąziutkie linie
klucz wiolinowy w zamku się
zacina
a wóz zbyt wielki do naszej stodoły

znów do klasy pierwszej idę
na lekcji religii
ksiądz powiedział
że są dwa światy
ten widzialny który co dzień widzę
i ten niewidzialny który
mnie przyzywa
i że paweł szósty samolotem fruwa
w zeszytcie do religii
swoją malując ewangelię
najpierw stworzenie świata

adam i ewa jednak zasłonięci
potem wąż opleciony wokół
drzewa
i wygnanie z raju
płomienie wypełniam
czerwienią i żółcią

znów do pierwszej klasy idę
kawałek wędliny
wyrwany z kolejki
kilogram cukru
odcięty od kartki
i tabliczka czekolady
pachnąca samolubną rozkoszą
kawa zbożowa prażona na własnej
patelni
i od ameryki wolna europa

znów do pierwszej klasy idę
wita mnie ancilla theologiae
zośka z zadartym nosem
w niebie idei wypala się młodość
przeciw euforii
pozwalając wierzyć w magiczne
słowa
akademia i ogród
tylko sceptycy niepokoją
bóg nachyla swą gałąź
jakże z niej nie zerwać
gdybym tylko wiedział
że nigdy mocniej nie pochwycę
nieba

radices amarae sunt
acei i encei
wkładane tuż przed świtem
pokrętne myśli
i sylogizmy jak zwodzone mosty
o wiele za mało
jak na filozofa

ile już czasu
przemieniam w niebo
tę jałową ziemię
i wciąż jest pokusa

że wystarczy choć raz
przez dziurkę od klucza
jednym okiem w raj
drugim w piekło
bym wszystko zrozumiał

znów do pierwszej klasy idę
teraz na przelaj
przez trawnik
ktoś mnie nerwowo popycha
próbując wstać
upadam co chwila
oszałałe masy rwą do przodu
bo kolejka długa

wezwany przed czasem
nawet nie zdążyłem
pójść na wagary
[P. Mazur, *** (mamo, znów do
pierwszej klasy idę)].

Budując gotycką katedrę

Piotr Mazur konstruuje swe wiersze trochę tak, jak wznoszono katedry gotyckie. Gdy na nie spojrzeć, okazuje się, że nawet wizualnie (opierają się na krótkim wersie) wydają się wąskie, strzeżone, niczym wertykalnie ukierunkowana świątynia gotycka. W trakcie lektury czytelnik upewnia się, że owo pierwsze wrażenie nie było irracjonalne – powracają w tej poezji bowiem nawet właściwe dla tej architektury motywy, m.in. licznie reprezentowany motyw witrażu, motywy wież, portali itp., powtarzane przez podmiot wypowiadający raz po raz w kolejnych wierszach. Mamy więc: „żelazko zeber”, „uczone traktaty

i barwne witraże”, a także bardziej rozbudowaną metaforę opartą na wspomnianych motywach: „promykiem światła/ w północnym witrażu/ wznoszę się w niebo/ wszystkimi wieżami”, „świecisz w północne witraże/ pod sklepieniami powalonych katedr”, „z prochów podniesiesz katedrę ciała”, „kamienie w portalach/ z krzykiem/ opadają”. Często też sferę swoich odniesień sygnalizuje podmiot wypowiadający poprzez wertykalne ukierunkowanie pól semantycznych, do których odsyła zastosowane w wierszach obrazowanie („ona jest windą/ to winda nie moja/ uczę się jej/ krok za krokiem/ na wysokich/ schodach”, „w strzępach obłoków/ słońce pod księżycem/ gór szczyty/ krwawią kaskadami”, „z wież co groziły bogu/ omszały fundament// co z lęku wznieść zdołam”). Czyż trzeba więcej, by przed oczyma odbiorcy wizualizowały się elementy strukturalne przypominające architekturę gotycką?

Oblicza wieczności

Wieczność w ujęciu Mazura tylko pozornie jest wielką niewiadomą. Została przewidziana, przeczućta przez podmiot wypowiadający w tylu wariantach, że owa mnoga potencjalność przybiera postać bytu nie tylko personifikowanego, co wręcz hiperbolizowanego. Czasem też odbiorca może odnosić niepokojące wrażenie, że

nie wieczność, lecz śmierć jest tym, do czego tęskni podmiot wypowiadający.

może przyjdzie z uśmiechem na twarzy
całując powieki na dobranoc
może jak grom co z nóg zwała na amen
jak pisk opon pomiędzy żebrami
jak serce za wcześniej wyjmowane

będzie czekać na scenie albo
w garderobie
w samotnej chwili albo w obcym tłumie
w wielką niedzielę lub w dzień jesienny szary
może nie przyjdzie zniszczyć tylko ocalić.

[P. Mazur, *** (może przyjdzie z uśmiechem na twarzy)]

Wieczność Piotra Mazura ma wiele twarzy. I trudno orzekać o niej za pomocą tak statycznego czasownika, jak forma „jest”. Bardziej odpowiedni wydaje się tu czasownik „bywa”. Rzeczona wieczność lokować się może zarówno w tym, co ludzkie, jak i w tym, co Boskie; tym, co materialne i tym, co rozmywa się w abstrakcji. Wieczność Mazura miewa twarz kobiety, co prawda twarz zazwyczaj umykającą, migotliwą, ale kilkakrotnie jednoznacznie konkretyzowaną. Bywa więc towarzyszką wypraw, nauczycielką nadchodzącą, by za chwilę przyłapać na nieodrobionym zadaniu, miewa twarz dziewczynki „o niespokojnej dłoni/ która nie znosi

sprzeciwu/ ciągnąc za próg/ obcego domu/ kiedy nie ma gospodarza/ częstuje jabłkiem/ z nieznanego sadu”. Wszystko to sprawia, że filozoficzno-egzystencjalna refleksja o sprawach ostatecznych przeplata się tu z tonem osobistym, wspomnieniowym, dotykającym przywoływanych już wcześniej kwestii, takich jak chłopiństwo, wspomnienia z dzieciństwa, czasów szkolnych.

Liryczne „ja” niekiedy waha się w swych marzeniach o zaświatach; czasem bywa bliżej życia, zdaje się biec „ku światu”; częściej jednak przechyla się w tę drugą stronę.

Czym uwodzi Mazura wieczność? Może tajemnicą. Wszak obserwując ją, jedynym, co jest w stanie w pełni pojąć – jest sprawiedliwość śmierci (reszta, mimo usiłowań ducha i umysłu, do końca pozostaje zagadką). Chwilami bowiem, jako czytelnicy, nie jesteśmy w stanie dociec, czy poeta dostrzega, że balansuje pomiędzy wiecznością i śmiercią.

praca domowa na dzisiaj
nie odrobiona
może jeszcze nie czas
lub już nie pora
pachnie kotlet i gorąca herbata
może jakiś telefon
albo ważna sprawa
mrówka i mucha przychodzą
z odsieczą
już ostatnią
umęczony ucieczką
zapadam

jeszcze o niej pomyślę
tylko nie w tej chwili
i tak dostane dwójcę
może coś się zdarzy
a może
całą klasą zerwiemy się
do kazimierza

już wchodzi po schodach
słysząc ciężkie kroki
nikt jej nie odwoła

siedząc w oślej ławce
unikam jej wzroku
ale wiem że
zaraz mnie zapyta
[P. Mazur, *** (praca domowa
na dzisiaj)]

„pancerz ja/ wciąż uwiera”

Ciekawość znajdująca swój wyraz w pytaniach stawianych w tomie *Przymierze z wiecznością* nie jest na pewno równoznaczna z dziecienną ludzką ciekawością tego, „jakie są [...] bramy” wieczności. Ciekawość Mazura zdaje się mieć swoje źródło w przeżyciu traumatycznym bądź religijnym. W jednym z wierszy pisze poeta: „a przecież jestem jak dymiąca świeca/ która nie chce zgasnąć/ i trzeba ją zduścić”. Przebija z tomu rozpaczliwe pragnienie zrozumienia nieskończoności, pojęcia tego, co mieści się po drugiej stronie, CZY? i jaką rolę przyjdzie tam kiedyś odegrać; pragnienie pojęcia tego, czego zdrowy, normalny ludzki umysł

w pełni pojąć nie jest w stanie, czego bowiem pełna świadomość nie pozostawiłaby ludzkiego umysłu normalnym, zdrowym. Czytając zawarte w tomie wiersze, można przypuszczać, że autorowi udało się w jakiś, jemu tylko wiadomy sposób, podejść bardzo blisko tej szczeliny, po dotknięciu której człowiek nie pozostaje taki sam, która zmienia na zawsze. Czy zdarzyło się to w chwilach silnego znużenia organizmu czy też religijnego uniesienia – tego podmiot nie zdradza. Możemy się jedynie domyślać, że blisko dotknął tej tajemnicy. I gdy wypowiada słowa „widziałem więcej/ niż było mi trzeba”, to, mimo że ukrywa się za zasłoną sytuacji nowotestamentalnej, odnosimy wrażenie, że mówi o sobie.

Sporo w tomie interesujących tematów. Jeden z nich zawierają wiersze powstałe w wyniku kontaktu z naturą, np. utwór pt. „*** (*nagi horyzont*)”; i tam spogląda na czytelnika oko wieczności, tej najbardziej pierwotnej („ciemne źrenice glendalough/ wpatrują się we mnie/ chcą mnie wziąć/ w posiadanie/ wieczność o celtkiej twarzy/ żąda czego nie oddam// wschodni wiatr/ [...] wciśka pod skórę/ wycieka mokrymi oczami/ ukrywam się w obcym języku”. I tam powraca obraz gotyckiej katedry... Inny ciekawy wątek stanowi poetycka realizacja sporu wierzącego z naukowcem („człowiek/ bez tchu biega/ dookoła/ oszalały jak troja/ zerkając za

siebie/ próbuje zmylić zdyszanego
boga/ który chciałby zdążyć”; „po
kładce genów/ poszła przyszłość
druga/ po nitce duszy/ przyszłość
pierwsza”), swoista współczes-
na reprezentacja romantycznego
konfliktu na linii czucie i wiarą –
szkiełko i oko. Przykłady można
by mnożyć...

Ostateczne przymierze zawar-
te zostaje z pokorą, bo Piotr Ma-
zur jest przecież głęboko świadom
tego, że

z wielkich kroków zostają te
małe
do drugiego człowieka
za trudne do przejścia

z wielkich słów te najprostsze
które już wcześniej
ktoś powiedział

z wież co groziły bogu
omszały fundament

co z lęku
wzniesić zdołam.
[P. Mazur, *** (z wielkich
kroków zostają te małe)].

Bogusława Bodzioch-Bryła

Kulturalne samobójstwo

Mario Vargas Llosa, *Cywilizacja spektaklu*, przeł. M. Szafrąńska-Brandt, Wydawnictwo ZNAK, Kraków 2015.

Cywilizację spektaklu, którego wszyscy jesteśmy aktorami, Mario Vargas Llosa definiuje już w pierwszych zdaniach publikacji: „jest to cywilizacja świata, w którym pierwsze miejsce na liście uznawanych wartości zajmuje rozrywka i w którym powszechnym pragnieniem staje się zabawa i ucieczka przed nudą. (...) Niemniej jeśli naturalna skłonność do uprzyjemniania sobie życia zyskuje rangę najwyższej wartości, pojawiają się niespodziewane konsekwencje: banalizacja kultury, powszechna bezmyślność, a w dziedzinie informacji – nieodpowiedzialne dziennikarstwo karmiące się plotkami i skandalami”¹. Niewątpliwie w krótkim fragmencie, otwierającym gruntowne rozważania, Llosa kondensuje specyfikę współczesnej cywilizacji. Autor zrezygnował z naukowej terminologii, oddając zbiór w ręce

przeciętnego czytelnika. Wyczuwalną troskę o przyszłość kultury uwydatniają teksty z lat 1995-2011, podsumowujące kolejne eseje.

Degradacja kultury pozornie tylko jest problemem trywialnym. Powszechne stało się zjawisko zastępowania refleksji anegdotą, ideą obrazem, głębi banalnością czy powagi komizmem. Llosa z całą świadomością podejmuje temat oczywisty: „prawdopodobnie nigdy w dziejach nie powstało tyle traktatów, esejów, prac teoretycznych, analiz poświęconych kulturze, co w czasach współczesnych. Fakt to tym bardziej zaskakujący, że kultura – w sensie tradycyjnie nadawanym temu pojęciu – jest dziś w zaniku”². *Cywilizacja spektaklu* nie jest zbiorem esejów odkrywczych. Całość stanowi mroczne potwierdzenie tego, o czym wie

1 M.V. Llosa, *Cywilizacja spektaklu*, s. 26.

2 Tamże, s. 7.

każdy zainteresowany problemami współczesnej humanistyki.

Poruszając kolejne aspekty kultury, Llosa wskazuje słabe strony współczesnej cywilizacji. Początków infantylicyzacji kultury doszukuje się w czasach powojennych kiedy rosnący dobrobyt i przestrzeń czasu wolnego oraz swoboda obyczajów doprowadziły do demokratyzacji kultury. Epoka nam właściwa wkroczyła w okres dekadencji, przeżywa głęboki kryzys wartości, a jej charakterystyczną cechą jest rzeczywistość „light”, niewymagająca wysiłku intelektualnego. Minimalna waga myślenia w cywilizacji spektaklu zmusza do zastanowienia się wraz z Frankiem Furedi *Gdzie się podzieli wszyscy intelektualiści?*³

Llosa nie pozostawia złudzeń: „w cywilizacji spektaklu intelektualista liczy się bowiem tylko w tej mierze, w jakiej podejmuje obowiązującą modną grę i zmienia się w błazna”⁴.

Konsekwencją dynamicznego rozwoju kultury audiowizualnej i środków masowego przekazu niewątpliwie jest zanik wzorca uczciwej polityki. Wpływ na deprecjację znaczenia roli polityki ma także dziennikarstwo skandalizujące, wynikające z potrzeb masowego odbiorcy, nieustannie zaspokajanego cudzym życiem, a będące niczym innym jak

„wyrodnym dzieckiem kultury wolności”⁵.

Llosa wykazuje, iż rewolucja informatyczna doprowadziła do zatarcia granicy oddzielającej sferę prywatną od publicznej. Konsekwencją okazało się być „pomieszenie obu rewirów w happeningu, w którym wszyscy jesteśmy aktorami, wystawiamy na pokaz własne życie prywatne i z rozbawieniem oglądamy cudze, w powszechnym striptizie, w którym nic nie jest już chronione przed niezdrową ciekawością zdeprawowanej przez głupotę publiczności”⁶. Potrzebę emocjonalnego ekshibicjonizmu zaspokajają portale społecznościowe. Uczestnik kultury współczesnej istnieje w dwóch rzeczywistościach przy czym rzeczywistość realna pełni funkcję służebną wobec rzeczywistości wirtualnej („u ciebie black – bo brak zielonej kropki przy profilowym (...)”⁷). Życie w cywilizacji spektaklu zdaje się być manifestacją błędnie pojętej wolności, także seksualnej. Autor przekonuje, iż zjawisko prymitywizacji kultury pozbawiło akt seksualny troski o formę i właściwy mu rytuał, sytuując go tym samym znacznie bliżej pornografii aniżeli erotyzmu.

5 Tamże, s. 119.

6 Tamże, s. 137.

7 J. Dehnel, *Space Oddity*, <<http://wyborcza.pl/magazyn/1,150175,19554712,wiersz-jest-cudem-space-oddity-jacka-dehnela.html>>.

3 Tytuł publikacji autorstwa F. Furedi wydanej w 2008 roku.

4 M.V. Llosa, *Cywilizacja spektaklu*, s. 37.

Kondycja kultury współczesnej pozwala na antycypację niekorzystnej przyszłości. Obraz cywilizacji spektaklu zdaje się być słodko gorzki. Niekwestionowanie wysoki poziom rozwoju jaki osiągnęła nasza epoka stał się przyczyną zagubienia człowieka w kwestiach najbardziej podstawowych. Kultura zwolniona z obowiązku poszukiwania odpowiedzi na pytania o charakterze egzystencjalnym przekształca się w formę powszechnej niekończącej się rozrywki, będącej jednocześnie źródłem zła. Llosa wyznaje, że „niezbyt jest ciekaw przyszłości”⁸, szczególnie zaniepokojenie autor wyraża w odniesieniu do losów książki papierowej. Widmo cyfryzacji ograniczy bowiem czynność czytania wyłącznie do „poznawania treści tekstu”⁹, podczas gdy jest ona przede wszystkim czynnością intelektualną.

Publikacja niewątpliwie stanowi istotny głos w dyskusji dotyczącej roli nowych mediów w kulturze. Przenikliwa i krytyczna ocena współczesności budzi lęk, zarazem skłaniając do rozważań nad, nieprzypadkowo postawionym w *Refleksjach końcowych*, pytaniem: „czy samo przetrwanie wystarczy, aby nadać życiu sens?”¹⁰

Marta Małgorzata Sowa

8 M.V. Llosa, *Cywilizacja spektaklu*, s. 181.

9 Tamże, s. 183.

10 Tamże, s. 178.

Noty o Autorach

Kamila Brukwicka – w 2015 roku ukończyła studia magisterskie na kierunku Kulturoznawstwo, Wydziału Filozoficznego Akademii Ignatianum w Krakowie. Jest doktorantką Wydziału Filozoficznego, w Instytucie Kulturoznawstwa Akademii Ignatianum w Krakowie. Jej zainteresowania to przede wszystkim kultura i historia Stanów Zjednoczonych Ameryki. W zakres jej badań wchodzi zarówno kolonizacja wschodniego wybrzeża USA, jak również zagadnienia związane z kulturą Indian konfederacji Powhatan (w wieku XVII). Pracę magisterską zatytułowaną *The Legend Of Pocahontas. The Truth And The Myth Commonly Present In The American Culture* obroniła w lipcu 2015.

mgr Marcin M. Chojnacki, Uniwersytet Łódzki – doktorant w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego, współtwórca popularyzującego naukowe i publicystyczne spojrzenie na elektroniczną rozrywkę projektu Grakademia, współorganizator cyklicznej konferencji naukowej Kultura Gier Komputerowych, redaktor i recenzent portalu ŚwiatGry.pl, sekretarz redakcji czasopisma naukowego „Replay. The Polish Journal of Game Studies”.

Damian Gałuszka – student II SUM socjologii na Akademii Górniczo-Hutniczej, a także członek Collegium Invisible, w którego ramach realizuje tutorial pod przewodnictwem dr hab. Mirosława Filiciaka (prof. USWPS). Przewodniczący Koła Naukowego Studentów Socjologii AGH. Pomysłodawca i współorganizator ogólnopolskiej konferencji naukowej „Technologiczno-społeczne Oblicza XXI w.” Stypendysta MEN, zainteresowany mediami cyfrowymi oraz badaniami z zakresu STS (science, technology and society).

Małgorzata Kowalcze – absolwentka Instytutu Neofilologii na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie oraz Filozofii na Uniwersytecie Jagiellońskim. Obecnie doktorantka w zakresie literaturoznawstwa na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Przedmiotem jej badań jest współczesna literatura angielska, a w szczególności twórczość Williama Goldinga, którą autorka analizuje pod kątem zawartych w niej odniesień filozoficznych.

Natalia Krygowska, studentka I roku SUM kulturoznawstwa na Akademii Górniczo-Hutniczej, aktywnie działająca w zarządzie Kulturoznawczego Koła Naukowego. Interesuje się problematyką społeczną terenów przygranicznych w szeroko pojętym kontekście historycznym, ale i współczesnym. Stara się pogodzić ambicje naukowe z zamiłowaniem do podróży po odległych zakątkach Polski, tańca ludowego i rękodzieła.

Anna Krzemińska – doktorantka Akademii Ignatianum w Krakowie w dyscyplinie naukowej Kulturoznawstwo. Obszar zainteresowań autorki obejmuje zagadnienia architektury świeckiej i sakralnej, praktycznego oraz teoretycznego ujęcia teatru zawodowego i amatorskiego a także wykorzystania nowoczesnych technik multimedialnych w teatrze.

mgr Marcin Murzyn – absolwent historii na Uniwersytecie Jagiellońskim i etyki na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie oraz student filozofii Akademii Ignatianum w Krakowie. Interesuje się myślą utopijną (w szczególności tzw. socjalizmem utopijnym) oraz filozofią marksistowską, a także filozoficznymi aspektami praw zwierząt.

Weronika Nowak (ur. 1989) – ukończyła z wyróżnieniem teorię muzyki na Akademii Muzycznej im. I.J. Paderewskiego w Poznaniu oraz muzykologię na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza, gdzie kontynuuje edukację na studiach doktoranckich. Pod kierunkiem dr hab. Justyny Humięckiej-Jakubowskiej pracuje nad dysertacją poświęconą kategorii przestrzeni w dziełach scenicznych Luciana Berio. Obszary zainteresowań: estetyka muzyczna, twórczość współczesna, twórczość sceniczna, krytyka muzyczna.

Kamila Patola – doktorantka na kierunku Kulturoznawstwo w Akademii Ignatianum w Krakowie, gdzie zajmuje się symboliką romanizmu apulijskiego; absolwentka studiów magisterskich na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej na Uniwersytecie Jagiellońskim oraz studiów licencjackich na Wydziale Filozoficznym w Akademii Ignatianum w Krakowie; uczestniczka programu Erasmus w Szwecji (2006) i we Włoszech (2014); laureatka konkursów na projekty na naukę i działalność statutową dla młodych naukowców i doktorantów Akademii Ignatianum w Krakowie (2014; 2015).

Joanna Sieracka – doktorantka w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego. Absolwentka Międzyobszarowych Studiów Humanistycznych i Społecznych. Stypendystka programu Erasmus na Uniwersytecie w Utrechcie, gdzie pogłębiała swoje zainteresowania z zakresu Gender Studies. Członkini Laboratorium Humanistyki Współczesnej.

mgr Dominika Staszenko – doktorantka w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Współzałożycielka projektu Grakademia zajmującego się popularyzacją naukowego podejścia do gier komputerowych. Sekretarz redakcji czasopisma Replay. Zainteresowana relacjami gier wideo z innymi mediami oraz cechami charakterystycznymi dla gatunku survival horror.

prof. dr hab. Władysław Stróżewski – urodzony w 1933 roku, jeden z najwybitniejszych polskich filozofów, choć sam woli określenie „sługa filozofii”. Redaktor „Kwartalnika Filozoficznego”, członek czynny Polskiej Akademii Umiejętności, przewodniczący Polskiego Towarzystwa Filozoficznego, członek wielu krajowych i zagranicznych towarzystw naukowych. Główne obszary badań: ontologia, filozofia wartości, estetyka, filozofia człowieka, historia filozofii. Autor wielu książek z dziedziny estetyki, ontologii i etyki, m.in. *Istnienie i wartość*, *Dialektyka twórczości*, *Wokół piękna*. *Szkice z estetyki*, *O wielkości*. *Szkice z filozofii*.

mgr Katarzyna Sucharkiewicz – doktorantka na kierunku Kulturoznawstwa w Akademii Ignatianum w Krakowie. Tytuł magistra historii sztuki uzyskała w roku 1999 na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza w Poznaniu. W roku 2008 ukończyła Podyplomowe Studium Muzeologiczne na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie. Pracuje w Muzeum Częstochowskim. Autorka scenariuszy wielu wystaw czasowych i współautorka ekspozycji stałej „Sztuka polska XIX i XX w.” w Muzeum Częstochowskim. W swoim dorobku ma liczne publikacje. Jej teksty krytyczne pojawiają się w katalogach wystaw i publikacjach monograficznych artystów wywodzących się ze środowiska częstochowskiego.

table of contents number 12

Introduction

5

Space

Władysław Stróżewski – *A Short Phenomenological Meditation on Space*

7

Weronika Nowak – *Space in the Work of Music as a Subject of Research in Musicology*

13

Marcin Murzyn – *The space in the modern utopias*

27

Natalia Krygowska – *Destructive space or deconstructed space? Damaged body in the ruined city. Wałbrzych – case study*

45

Marcin M. Chojnacki – *The virtual space and its functions in video games*

69

Dominika Staszenko – *Digital games in hybrid space*

81

Damian Gałuszka – *Gold farming – preliminary dissertation on the basis of Polish gold farmer case study*

91

Kamila Patota – *The Romanizm, fasada zachodnia, symbolika, Apulia western facade of the Romanesque church as a symbolic boundary between the sacred and the profane. The case of St. Nicholas cathedral in Bari*

111

Katarzyna Sucharkiewicz – *Space of the Sacred – Space of Art. Nationwide En Plein Air at Jasna Góra 1981-1982*

139

Małgorzata Kowalcze – *To Be in the World, Being beyond It: the category of the numinous in William Golding's works*

161

Anna Krzemińska – *Virtual spaces of the theatre*

177

Kamila Brukwicka – *The Adaptation Of The Historical Area In The Movie
„The New World”*

191

Joanna Sieracka – *Porn-tropics and xenospaces. On traces of colonial
discourse in “Chwila przed zmierzchem” by M. Kydryński*

201

Reviews

Bogusława Bodzioch-Bryła – *Gotycka katedra – Piotra Mazura
„Przymierze z wiecznością”*

219

Marta Małgorzata Sowa – *Kulturalne samobójstwo*

227

Notes on the Authors

231

HUMANITAS

STUDIA KULTUROZNAWCZE

Badania • Wprowadzenia • Monografie • Źródła

Seria pod redakcją Andrzeja Gielarowskiego

Komitet Naukowy

prof. dr hab. Tomasz Gąsowski, prof. dr hab. Henryk Pietras
prof. dr hab. Stanisław Stabryła, dr hab. Krzysztof Koehler
dr hab. Kazimierz Kuczman, dr hab. Stanisław Sroka, dr hab. Andrzej Waśko

Publikacje serii *Humanitas. Studia Kulturoznawcze*, przygotowywanej przez pracowników naukowych Instytutu Kulturoznawstwa Akademii Ignatianum w Krakowie, kierowane są do czytelnika zainteresowanego refleksją nad kulturą w zakresie jej źródeł, natury oraz przemian dokonujących się przez wieki i współcześnie.

Celem serii jest zarówno wprowadzanie w poszczególne dziedziny kulturoznawstwa, jak i prezentowanie najnowszych badań w tym zakresie. Dlatego publikujemy prace zbiorowe i podręczniki, jak też monografie oraz teksty źródłowe ujmujące tematykę kulturoznawczą z różnych perspektyw naukowych.

Naukowy charakter serii, gwarantowany przez uczestnictwo w jej powstawaniu kompetentnych badaczy poszczególnych dziedzin kultury, idzie w parze z jej przystępnością również dla czytelników stawiających pierwsze kroki w analizowaniu fenomenu kultury.

UKAZAŁY SIĘ:

- *Poza utopią i nihilizmem. Człowiek jako podmiot kultury*, red. naukowa A. Waśko, Kraków 2007
- *Odczarowania. Człowiek w społeczeństwie*, red. naukowa A. Gielarowski, T. Homa, M. Urban, Kraków 2008
- *Stanisława Orzechowskiego i Augustyna Rotundusa debata o Rzeczypospolitej*, wybór i opracowanie K. Koehler, Kraków 2009
- Bogusława Bodzioch-Bryła, *Kapłan Biblioteki. O poetyckiej i eseistycznej twórczości Adama Zagajewskiego*, Kraków 2009
- *Symbol w kulturze rosyjskiej*, red. K. Duda, T. Obolevitch, Kraków 2010
- *Globalizacja w kulturze. Upowszechnienie czy uproszczenie*, red. naukowa B. Bodzioch-Bryła, R. Szczepaniak, K. Wałczyk, Kraków 2010
- *Egzystencja i kultura*, red. P. Duchliński i M. Urban, Kraków 2010
- *Krzysztofa Warszawickiego i Anonima uwagi o wolności szlacheckiej*, red. K. Koehler, Kraków 2010
- *The influence of Jewish Culture*, red. J. Bremer, T. Obolevitch, Kraków 2011

- Renata Jasnos, *Deuteronomium jako „księga” w kontekście kultury piśmienniczej starożytnego Bliskiego Wschodu*, Kraków 2011
- Stanisława Orzechowskiego i Franciszka Stankara pisma o państwie i religii – „Chimera” i „Reguly reformacji”, wstęp i opracowanie K. Koehler, Kraków 2012
- Stanisław Stabryła, *Historia kultury europejskiej. Starożytność*, Kraków 2012
- Jan Konior SJ, *Historia polsko-chińskich kontaktów kulturowych w XVII w. (na przykładzie misji jezuickich)*, Kraków 2013
- *Russian Thought in Europe. Reception, Polemics, Development*, red. nauk. T. Obolevich, T. Homa, J. Bremer, Kraków 2013
- Stanisława Orzechowskiego i Andrzeja Frycza Modrzewskiego spór o wiarę. „Frycz” St. Orzechowskiego oraz „Prosta opowieść” i „Orzechowski” A.F. Modrzewskiego, wstęp i opracowanie K. Koehler, Kraków 2013
- *W stronę hermeneutyki kultury*, red. nauk. T. Tisończyk, A. Waśko, Kraków 2013
- Monika Stankiewicz-Kopeć, *Pominięte, niedocenione, niedokończone. Studia i rozprawy o kulturze literackiej XIX wieku*, Kraków 2014
- Jan Konior SJ, *Rola i znaczenie chrześcijaństwa w historii i kulturze Chin (od nestorianizmu do czasów współczesnych)*, Kraków 2014