

Aleksandra Zywert

Uniwersytet Adama Mickiewicza, Poznań
olazywert@o2.pl

Wielka Wojna Ojczyźniana – historia alternatywna. Projekt *Pierwszy Oddział*

Przedmiotem analizy jest japońsko-rosyjsko-kanadyjski projekt *Pierwszy Oddział* (*Первый отряд*) podejmujący temat Wielkiej Wojny Ojczyźnianej. Składają się na niego: wideoklip *First Squad* (2005) rapera Legalize, pełnometrażowy film anime *Pierwszy oddział: Moment prawdy* (*Первый отряд. Момент истины*) w reżyserii Yoshiharu Ashino, manga autorstwa Enki Sugihara *Первый отряд: Момент истины*, oraz powieść Anny Starobiniec *Первый отряд. Истина* (2009). Ten uznany przez niektórych krytyków za kontrowersyjny (głównie z uwagi na zaskakującą formę – manga i anime) projekt (choć niepozbawiony wad i niedociągnięć) jest niezwykle ważny, ciekawy i inspirujący zarówno w kontekście zjawiska przenikania i wzajemnego wzbogacania się kultur, jak i procesu dalszej poprawy, do dziś obciążonych historycznymi zaszłościami, stosunków pomiędzy Rosją i Japonią.

Słowa kluczowe: Wielka Wojna Ojczyźniana, Rosja, Japonia, popkultura, *Pierwszy Oddział*

Przedmiotem analizy jest japońsko-rosyjsko-kanadyjski projekt *Pierwszy Oddział* (*Первый отряд*) podejmujący temat Wielkiej Wojny Ojczyźnianej. Składają się nań: wideoklip *First Squad* (2005) rapera Legalize (właśc. Andriej Władimirowicz Mieńszykow)¹, pełnometrażowy

¹ Wideoklip pojawił się 8 maja 2005 roku, w przeddzień rosyjskich obchodów rocznicy zwycięstwa nad faszyzmem. Piosenka jest wykonywana w konwencji, popularnego także w Japonii, hip-hopu (o japońskim hip-hopie zob. E. Drygalska, *Yellow Negro. Kul-*

film anime *Pierwszy oddział: Moment prawdy* (*Первый отряд. Момент истины*/ファーストスクワッド/*First Squad – The Moment of Truth*, 2009) w reżyserii Yoshiharu Ashino, manga autorstwa Enki Sughara *Первый отряд: Момент истины*² oraz powieść jednej z najpopularniejszych współczesnych autorek fantastyki, Anny Starobiniec, *Первый отряд. Истина* (2009). Projekt ten, choć przez wielu uznany za co najmniej kontrowersyjny, jest pod wieloma względami godny uwagi. Po pierwsze, z racji formy, bo choć wydarzenia wojenne znalazły już swój artystyczny wyraz w komiksie (także polskim)³, to manga i anime są jego szczególnymi (bo podporządkowanymi estetyce japońskiej popkultury) odmianami⁴. Tego rodzaju kolaż był świadomym wyborem, bo jak podkreślali autorzy i producenci projektu, „С советскими мифологемами уже экспериментировали отечественные авторы, [...] но никогда еще они не предлагались в качестве вклада в общую международную поп-культурную копилку. До сих пор Россия все больше поставляла на Запад мифологемы дореволюционные: князя Мышкина и Анну Каренину, психологизм и страдания. Мифологемы советские оставались невостребованными. Михаил Шприц и Алексей Климов впервые решили пересадить их в чужую почву, сделать элементами чужого массового жанра”⁵.

tura hip-hopu w Japonii, [w:] A. Wosińska (red.), *Inspirująca i inspirowana. Popkultura japońska*, Toruń 2011, s. 171–185). W charakterze podkładu muzycznego wykorzystano klasyczny przebój – tango z filmu *Spaleni słońcem* (*Утомлённые солнцем*, 1994). Źródło: *First Squad – Legalize*, <https://www.youtube.com/watch?v=CUXnhvOmLkg> [dostęp 22.07.2016], tekst piosenki: A. Меншиков (Legalize), *Наша с тобой победа*, <http://megalyrics.ru/lyric/ligalaiz/piervyi-otriad.htm> [dostęp 22.07.2016]. Reżyserem klipu jest Daisuke Nakayama, znany z takich produkcji anime jak *Amazing Nuts! Global Astroliner* (2006), *Ghost In the Shell*, czy *Mononoke Hime*.

² Zagraniczna strona filmu: <http://www.first-squad.com/> [dostęp 20.07.2016].

³ R. Piotrowski, *II wojna w polskim komiksie cz. I*, <https://tropyhistorii.wordpress.com/2013/03/11/ii-wojna-w-polskim-komiksie-cz-i/> [dostęp 28.07.2016].

⁴ O specyfice japońskiej popkultury zob. D. Barańska, *Brak absolutu. Pojęcia dobra i zła w japońskiej popkulturze*, Kraków 2014, s. 23–32.

⁵ A. Starobiniec, *Пионеры восходящего солнца*, http://expert.ru/russian_reporter/2009/49/mihail_shpric/ [dostęp 20.07.2016].

Podstawową rolę w zrozumieniu idei przedsięwzięcia odgrywa pochodzenie autorów i poziom ich wiedzy na temat Wielkiej Wojny Ojczyźnianej. Dla Rosjan to niezwykle ważna, choć pod wieloma względami bolesna część historii swojego kraju, dla Japończyków – w większości *tabula rasa*⁶. W tym kontekście nie dziwi, że *Pierwszy oddział* to przekaz wielokodowy, który jest „typową formą współczesnej wielokształtnej, polifonicznej, bazującej na tzw. fenomenach precedensowych⁷, wypowiedzi kulturowej”⁸ z definicji nastawioną na tworzenie niestandardowych powiązań dialogowych. Głównymi elementami łączącymi poszczególne części projektu jest temat i konwencja dryfująca w kierunku *super sentai* (walcząca drużyna), odmiany anime, w którym na eksponowanym miejscu znajduje się drużyna superbohaterów⁹. Zapowiedzią, a jednocześnie reklamą *Pierwszego oddziału* jest teledysk, w którym wykonywaną w stylu rap, stylizowaną w warstwie tekstowej na żołnierskie pieśni patriotyczne piosenkę zaprezentowano na tle animowanej historii wojennej. Jest to krótki film, w którym pięćka radzieckich pionierów, wykorzystując nowoczesne technologie, dzielnie walczy z uzbrojonymi w roboty bojowe faszystami. Ponieważ tele-

⁶ Daisuke Nakajama mówi wprost, że „в Японии толком ничего не известно о России. До этого проекта мы знали только, что раньше существовал СССР, потом случилась перестройка, в зв ней – группа «Тату»”, В. Корнеев, *Как снимался «Первый отряд» – интервью с Дайсукэ Накаямой*, «АнимеГид», Москва 2006 (спецвыпуск 1 за декабрь 2006), с. 30–33, <http://dshinin.ru/Books/2007/01/08/2138.pdf> [dostęp 22.07.2016].

⁷ Szerzej zob. В. Красных, *«Свой» среди «чужих»: миф или реальность?*, Москва 2003, s. 169–173.

⁸ H. Kudlińska, *Drugie życie imperium znaków, czyli o symbolice komunizmu w tekstach polisemiotycznych w Rosji na przełomie XX i XXI wieku*, [w:] M. Bogusławska i Z. Grębecka (red.), *Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, Kraków 2010, s. 195. Istotą przekazu wielokodowego, jak pisze Kudlińska, jest wykorzystanie co najmniej dwóch systemów znaków, łączenie ich, co z kolei prowadzi do nakładania się różnych semiosfer. W rezultacie słowo z obrazem i dźwiękiem budują jakościowo nową słowno-plastyczno-dźwiękową jednostkę ekspresji.

⁹ Przykładem *super sentai* jest serial *Power Rangers*. Oficjalna strona super sentai: <http://www.super-sentai.net> [dostęp 22.07.2016]. Zob. też D. Barańska, *Brak abso-lutu...*, s. 162–163.

dysk przyjęto wyjątkowo dobrze, rozpoczęły się prace nad kolejnymi etapami projektu.

W 2009 roku odbyła się premiera pełnometrażowego filmu anime *Pierwszy oddział: Moment prawdy*. Choć jego jądro tematyczno-problematyczne odsyła do realnych wydarzeń historycznych, konwencja wskazuje, że nadrzędnym celem autorów jest wielostopniowe zakodowanie odsyłające nie do przedmiotu jako takiego, a jego modelu¹⁰, czyli *de facto* próba symulacji świata niemającego odniesienia w rzeczywistości. Oprócz tego klucz doboru materiału i sposób ujęcia tematu wskazuje na inspirację postmodernistyczną ze szczególnym uwzględnieniem teorii symulaków Jeana Baudrillarda¹¹. Orientacja ta znajduje rozwinięcie między innymi w konstrukcji warstwy czasoprzestrzennej.

Konkretyzacja czasu akcji jest realizowana dwutorowo: poprzez obraz (mapa Europy jest podzielona na dwie części – z jednej strony obszar faszystowskich Niemiec i krajów przez nie podbitych, z drugiej – ZSRR) oraz dźwięk – sugestywny komentarz narratora. Przestrzeń wyznaczają detale charakterystyczne dla okresu Wielkiej Wojny Ojczyźnianej oraz ówczesnej radzieckiej kultury masowej: teksty haseł propagandowych, slogany, symbole (sierp i młot, czerwona gwiazda, „parowóz dziejów” z czerwoną gwiazdą), charakterystyczne obiekty (fontanna na terenie moskiewskiej Wystawy Osiągnięć Gospodarki Narodowej, stacja metra „Majakowska”, Dworzec Białoruski)¹². Iluzja wiarygodności jest realizowana między innymi przez rodowód głównych postaci¹³ oraz (w wersji reżyserskiej) stylizacje wypowiedzi i materiałów o charakterze do-

¹⁰ U. Eco, *Nieobecna struktura*, tłum. A. Weinsberg, P. Bravo, Warszawa 1996, s. 125–144.

¹¹ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.

¹² Więcej o formach obrazowania w radzieckim kinie socrealistycznym szerzej zob. w: M. Flig, *Mitotwórcza funkcja kina i literatury w kulturze stalinowskiej lat 30. XX wieku*, Kraków 2014.

¹³ Ich prototypami są realni ludzie, pionierzy uhonorowani (część pośmiertnie) tytułem Bohatera Związku Radzieckiego: Leonid Golikow (1926–1943), Nadieżda Bogdanowa (1932–1991), Zinaida Portnowa (1926–1944), Marat Kaziej (1929–1944), Walentin Kotik (1930–1944).

kumentalnym, a wszystko to w charakterystycznej dla anime formie kolażu miejscami bardzo swobodnych odwołań, aluzji i nawiązań do emblematyki politycznej ZSRR, teorii spiskowych, magii oraz kultury japońskiej.

Akcja filmu rozgrywa się w 1942 roku. Na froncie wschodnim trwa starcie armii faszystowskiej z sowiecką, a równolegle toczy się wojna pomiędzy tajnymi służbami okultystycznymi – radzieckim Szóstym Oddziałem służb specjalnych¹⁴ i niemieckim „Ahnenerbe”. Kiedy dzięki tajnemu zaklęciu Niemcom udaje się przywołać z zaświatów barona Guido von Wolffa, generał Bielów decyduje się kontratakować, wykorzystując swojego najlepszego agenta – czternastoletnią Nadię, dziewczynkę o nadzwyczajnej zdolności przewidywania tzw. momentu prawdy, czyli najważniejszego momentu bitwy, kiedy decyzja jednego człowieka może przesądzić o jej wyniku. Przy pomocy specjalnej maszyny Nadia przenika do świata umarłych, wzywa na pomoc swoich przyjaciół i wspólnie stawiają czoło armii zombi pod wodzą von Wolffa. Bitwa zostaje wygrana, ale uzbrojonej w katanę (jedyną skuteczną broń przeciwko demonom) Nadii nie udaje się zabić barona.

Prosta fabuła jest wyraźnie skierowana do masowego odbiorcy – jednowątkowa, skupiona na prezentacji (zgodnie z zasadami edukacyjno-propagandowego anime¹⁵) standardowych treści i norm zachowań¹⁶. Jednak świadomy synkretyzm skrajnie różnych kodów kulturowych (japońskiego, rosyjskiego i globalnego popkulturowego) sprawia, że w odniesieniu do tzw. widza zachodniego zostaje zaburzona relacja „pomiędzy [...] kodem, kontekstem i odbiorcą utworu artystycznego”¹⁷.

¹⁴ W rzeczywistości taki oddział nie istniał. Zob. И. В. Мостинский, *Особыхвахим СССР. Срацивание общественной организации с государственным аппаратом (1935–1941 гг.)*, <http://www.hist.msu.ru/Science/LMNS2002/22.htm> [dostęp 24.07.2016]

¹⁵ Modne od lat sześćdziesiątych XX wieku, tzw. edukacyjno-propagandowe anime eksponuje postaci bohaterów, których postawa ma być wzorem do naśladowania.

¹⁶ O pojęciu „kultura masowa” zob. np. *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żab-
ski, Wrocław 2006, s. 288–290.

¹⁷ R. Szpak, *Rosja sowiecka z perspektywy japońskiej popkultury...*, s. 101–102.

Zanik priorytetowej dla dzieła masowego opozycji dobro–zło, zonglerka prawdą historyczną (np. w bitwie na Lodowym Pobojuwisku Aleksandra Newskiego zastępuje fikcyjna postać niejakiego barona Guido von Wolffa) oraz wynikający z niej dysonans wizerunkowy poszczególnych bohaterów (po stronie dobra stoi między innymi NKWD, którego współpracownikiem, a nawet w pewnym sensie mentorem jest prawosławny mnich wykreowany na japońskiego yamabushi¹⁸) – to tylko niektóre przykłady łamania postulatu czystości gatunkowej w odniesieniu do dzieła popularnego. Jak się wydaje, twórcy przekroczyli już prawo komiksu do niestandardowego wykorzystania charakterystycznych emblematów czy motywów topicznych¹⁹, bo konfrontacja perspektywy poznawczej odbiorcy z perspektywą nadawcy wypada na niekorzyść tego drugiego. Dodajmy, że niespójne jest też ujęcie tematu – konwencja, modnego od lat sześćdziesiątych XX wieku, tzw. edukacyjno-propagandowego anime eksponującego postaci bohaterów, których postawa ma być wzorem do naśladowania, miejscami dryfuje w kierunku nowoczesnych, obowiązujących od lat dziewięćdziesiątych XX wieku kanonów japońskiej kinematografii, w których dobro i zło nie są wyraźnie różniane i mogą istnieć na tych samych zasadach²⁰. W rezultacie mimo uznania dla ciekawych i nowatorskich rozwiązań formalno-treściowych film nie zyskał aprobaty ze strony większości krytyków²¹.

Otwarte zakończenie filmu (bitwa jest wygrana, ale baronowi udało się zbiec) staje się punktem wyjścia do powieści Anny Starobiniec. Utwór ten, choć może funkcjonować jako samodzielny tekst, jest pod

¹⁸ Na kontrowersyjną postać mnicha zwraca także uwagę Rafał Szpak. Zob. R. Szpak, *Rosja sowiecka z perspektywy japońskiej popkultury. „Pierwszy Oddział. Moment prawdy” Yoshibaru Ashino*, [w:] A. Wosińska (red.), *Inspirująca i inspirowana...*, s. 103–105.

¹⁹ Szerzej zob. U. Eco, *Apokaliptycy i niedostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, tłum. P. Salwa, Warszawa 2010, s. 294–310.

²⁰ Szerzej zob. D. Barańska, *Brak absolutu...*, s. 143–144.

²¹ Zob. program telewizyjny z cyklu „Закрыты показ” poświęcony filmowi *Первый отряд Момент истины* z dnia 9.07.2010, <https://www.youtube.com/watch?v=q99Z3xukiWw> [dostęp 22.07.2016].

wieloma względami, o czym świadczy już tytuł, sequelem filmu. Przede wszystkim w warstwie tematyczno-problematicznej kontynuuje rozpoczętą wcześniej historię, choć tym razem akcja rozgrywa się już współcześnie. Bohaterką jest siedemnastoletnia Nika, dziewczynka także posiadająca nadnaturalne zdolności – potrafi fizycznie wyczuć kłamstwo. Podobnie jak wcześniej Nadia, Nika jest sierotą wychowywaną w specjalnym ośrodku szkoleniowym dla pionierów i podobnie jak jej poprzedniczka traci wszystkich przyjaciół. Ma też zbliżoną misję – musi uratować świat przed zagładą, śmiertelnościami wirusem o nazwie „grupa szczęścia” lub „grzyb szczęścia” – „средство, вызывающее ощущение счастья [...] В малых дозах – высокоэффективный антидепрессант. В больших дозах – высокоэффективное орудие убийства”²². Okazuje się bowiem, że mimo upływu czasu, wojna o przywództwo nad światem nie zakończyła się, a tylko wkroczyła w nową fazę. Tajna organizacja „Ahnenerbe” co prawda formalnie nie istnieje, ale niektóre związane z nią osoby jeszcze żyją, przez co jej założenia i plany są w dalszym ciągu aktualne. Przykładem jest choćby (wykazujący dalekie powiązania z japońską animowaną interpretacją Gilgamesza²³) wątek dotyczący działalności Klausa Jägera, właściciela wielkiego koncernu żywnościowego, który eksperymentuje ze wspomnianym wcześniej wirusem, by „oczyszczyć” planetę z „niepożądanego elementu” i przywrócić czystość rasy („Скоро все они станут счастливыми, наши мультикультурные братья [...] Мы ответим по-рыцарски на унижения” [s. 282]).

Ostateczny kształt zaprezentowanej w powieści historii jest w znacznym stopniu wymuszony koniecznością utrzymania się w konwencji całego projektu, dlatego też punktem wyjścia w procesie konstrukcji utworu jest założenie, że „jedną z charakterystycznych cech japońskiej kultury popularnej jest swobodne mieszanie mitów i symboli starych

²² А. Старобинец, *Первый отряд. Истина*, Москва 2010, s. 220. Wszystkie pozostałe cytaty pochodzą z tego źródła. Strony podano w nawiasach.

²³ O anime *Gilgamesz* zob. E. Sipa-Pachota, *Duchowe rozdroża...*, s. 136–137.

cywilizacji z całego świata”²⁴ i połączenie go z postmodernistycznym postrzeganiem świata jako chaosu. W rezultacie, podobnie jak film, również powieść jest labiryntem, w którym oprócz tematu walki dobra ze złem między innymi znalazło się miejsce dla mistyki, okultyzmu, świata umarłych, klasycznych baśni (choćby *Królowej śniegu* Hansa Christiana Andersena), szamanizmu (zwłaszcza narodu Saami i nauk szamana Lompsolo²⁵), mitologii greckiej, germańskiego boga wojny – Wotana, japońskich wyobrażeń aniołów²⁶, teorii Pustej Ziemi i Martwego Lodu, a także nawiązań do najważniejszych archetypów komunizmu (a zwłaszcza mitycznego „my” w kontekście uskrzydlającej wiecznej młodości²⁷), działalności KGB, oraz owianej mroczną legendą organizacji „Ahnenerbe”²⁸.

Charakterystyczny dla postmodernizmu jest też dobór bohaterów: w powieści na równych prawach funkcjonują postaci mające odpowiedniki w realnej rzeczywistości, jak i całkowicie fikcyjne. Uwypukleniu tej strategii służą już poprzedzające każdą z ośmiu części utworu motta. Nie tylko wskazują na centrum zainteresowania autorki w poszczególnych fragmentach narracyjnych i prezentują perspektywę ujęcia tematu (poprzez specyficzny klucz doboru materiału – od fragmen-

²⁴ Tamże, s. 131.

²⁵ O szamanizmie lapońskim i Lompsolo zob. Р. Риков, *Шаманы Лампадии*, <http://waking-up.org/ezoteryka/shamanyi-laplandii/> [dostęp 23.07.2016]; Р. Риков, *Шаманы Лампадии. Продолжение*, <http://waking-up.org/ezoteryka/shamanyi-laplandii-prodolzhenie/> [dostęp 23.07.2016].

²⁶ Jak pisze Sipa-Pachota, w fabułach mangi i anime często występują anioły jako istoty pośredniczące między boskimi i ludzkimi sferami. Nie są one jednak tożsame z wyobrażeniami właściwymi kulturze zachodniej. Japońskie anioły mogą mieć ludzki rodowód, pozostawać obojętne w obliczu konfliktu dobra ze złem. Twórcze wykorzystanie angelologii dopuszcza też przedstawienie anioła jako maszyny bojowej. Szerzej zob. E. Sipa-Pachota, *Duchowe rozdroża ...*, s. 133–135.

²⁷ Szerzej na ten temat zob. В. Щукин, *Нашей юности полет, или о некоторых архетипах коммунизма*, [w:] М. Богуславска, Z. Grębecka (red.), *Ропкомунизм...*, s. 23–39.

²⁸ Szerzej zob. H. Pringle, *Plan rasy panów. Instytut naukowy Himmlera a Holocaust*, Poznań 2006.

tów dzieł Mircei Eliadego, listów hitlerowskich oprawców, poprzez teksty piosenek Bułata Okudźawy, aż do cytatów z kodeksu busido, i urywków z ksiąg szamanów), ale też potwierdzają zasadę konstrukcji tekstu jako wypowiedzi polifonicznej. W rezultacie już na tym etapie można zaobserwować kreację nowego, całkowicie fikcyjnego, z definicji kompilacyjnego świata opartego na historyczno-mitologicznej konwergencji. Podkreślone jest to między innymi na poziomie schematu budowy struktury czasowo-przestrzennej. Prezentowana przez autorkę historia budowana jest na podstawie równolegle rozwijających się i przeplatających wątków tworzących odrębne płaszczyzny czasowo-przestrzenne. Część dotycząca teraźniejszości realizowana jest poprzez wątki poszczególnych bohaterów (np. Nika, Zina), które rozgrywają się w konkretnych miejscach (np. we współczesnym Berlinie). Prawie równocześnie zainicjowany zostaje rozgrywający się w czasie fantastycznym (a *de facto* poza czasem) wątek Wilkołaka – są to rozważania na temat poszukiwania Prawdy, sensu i form istnienia bytów przesiane przez pryzmat konglomeratu baśni, mitów i wierzeń ludowych. Jako ostatni wyłania się wątek paradokumentalny, na który składają się ułożone w porządku chronologicznym (od 1928 roku aż po współczesność) *dossier* oraz protokoły przesłuchań konkretnych osób (począwszy od dokumentów na temat dzielnej pionierki Nadieždy Rusłanowej, aż po protokół przesłuchania twórców filmu – Michaiła Szprica i Aleksieja Klimowa). Tego rodzaju rozwiązanie pozwala twórczo rozwinąć znaną już z filmu historię i w logiczny sposób uzupełnić obecne w niej luki informacyjne. Można między innymi bardziej szczegółowo scharakteryzować główną bohaterkę filmu (a co za tym idzie, zrozumieć jej funkcję w kontekście dalszego ciągu historii), poznać tajemnice zaledwie fragmentarycznie zarysowanych w filmie postaci niemieckich sabotażystek – siostr Grety i Elzy Rauch, czy odtworzyć proces powstania niezwykłego wynalazku – maszyny do przenoszenia w inny wymiar świadomości.

Związek z filmem jest zaznaczony także od początku na płaszczyźnie fabularnej. Oto po obejrzeniu anime *Pierwszy Oddział* Nikę jako je-

dyną z całej grupy widzów dręczą koszmary, w których widzi ogromny przerażający, przypominający grzyb atomowy, brudnożółty księżyc w pełni, lodowe pole, a na nim pusty czarny krąg. Dziewczyna podejrzewa, że obraz ten zawiera w sobie ukryte przesłanie („И я знала, я как всегда знала, что в этот круг должен кто-то войти, но он не пришел, этот кто-то, и это его отсутствие обозначает конец...” [s. 11]). Tego rodzaju (odsyłający pośrednio do zombiecentrycznych teorii spiskowych²⁹) chwyt podkreśla wrażenie ciągłości zapoczątkowanej w filmie historii i jednocześnie luźno nawiązuje do współczesnych japońskich horrorów, w których przekaz filmowy lub telewizyjny jest początkiem akcji/sytuacją graniczną (jak choćby w filmie *Krąg (The Ring, 1998)*, w którym fabuła toczy się wokół śmiertelnej kasy, czy *Nieodebrane połączenie (Chakushin ari, 2003)*, gdzie nieuchronne przeznaczenie dociera do bohatera za pośrednictwem telefonu komórkowego), sygnalizuje hierarchię bohaterów oraz emblematycznie wprowadza główne motywy, wokół których rozwinie się opowieść. Z kolei skojarzenie księżycy w pełni (rozumianego tu jako symbol martwoty i siedziby dusz zmarłych) z grzybem atomowym wprost odsyła do eksplozji w Hiroszimie i Nagasaki, a motyw kręgu lodu kieruje uwagę odbiorcy ku *Trylogii (Трилогия, 2002, 2004, 2005)* Władimira Sorokina, w której Lodowi Bracia muszą stworzyć Wielki i Ostatni Krąg, by powrócić do swej pierwotnej postaci. Starobiniec nie kopiuje pomysłu Sorokina, a na jego bazie tworzy jakościowo nową teorię, kompilując baśń o Królowej Śniegu z teorią Pustej Ziemi. Gerda nie jest w niej dziewczynką ratującą przyjaciela ze szponów złej królowej, a symbolem idealnej Matki-Pustej Ziemi: odwiecznej, zimnej, jasnej, niematerialnej, która została uwięziona przez złego Demiurga i skazana na ciepłą, przytłaczającą materialność.

Powinowactwo z obrazem Yoshiharu Ashino można zaobserwować także na poziomie konstrukcji obrazu głównej bohaterki. Powieściowa

²⁹ Zob. K. Olkusz, *Nikt nie jest bez winy. Teorie spiskowe w literackich narracjach zombiecentrycznych*, „Czas Kultury”, 2/2016, s. 73–80.

Nika, choć nie jest wierną kopią swojej poprzedniczki, ma z nią wiele cech wspólnych takich jak wiek (Nadia – 14 lat, Nika – 17), sytuacja rodzinna, nadnaturalne zdolności. Ponadto w obu obrazach początek historii dziewczynek jest oparty na analogicznej sytuacji granicznej: obie jako jedyne spośród wszystkich wychowanków ocalały z pogromu (kolegów Nadii zamordowali faszyci, a przyjaciół Niki zabił śmiertelny wirus-broń masowej zagłady nowej generacji), obie też są zmuszone ocalić świat. O ile jednak Nadia jest wykreowana na socrealistycznego bohaterskiego pioniera-mściciela, Nika takich cech nie posiada.

Różnice w kreacji wyjściowych portretów charakterologicznych generują kolejne rozbieżności: Nadię nakłaniają do działania Rosjanie. Ma się nie tyle zemścić na wrogu za śmierć przyjaciół, ile odwrócić przy ich pomocy losy wojny – zabić barona von Wollfa i tym sposobem zapobiec planowanej rzezi podczas bitwy na brzegu jeziora. O Nikę zabiegają głównie wrogowie, ludzie, o których dziewczyna wcześniej nie słyszała i nie знаła ich zamiarów. Okoliczności te sprawiają, że bohaterka powieści Starobiniec posiada sporo cech „bohatera z przypadku”, ale jest bardziej skomplikowana i przez to słabo wpisuje się w charakterystyczną dla mangi i anime typowość. Widać to wyraźnie w porównaniu z filmem, w którym wszyscy członkowie Pierwszego Oddziału są wykreowani zgodnie z typowym japońskim shintoistyczno-buddyjskim wyobrażeniem bogów.

Wyjaśnijmy w tym miejscu, że wynikający z programowego w Japonii pluralizmu religijnego dualizm wyklucza istnienie absolutu zarówno w odniesieniu do pojęć dobra i zła, jak i nieba i ziemi. Bogiem może się stać każdy i w każdym czasie. Oprócz tego ani bogowie niebiańscy, ani władcy świata podziemnego (który niekoniecznie musi być utożsamiany z *jigoku*, odpowiednikiem piekła) nie są nienaruszalni, bo w każdej chwili są możliwe „migracje” w obie strony. W związku z tym inne jest też postrzeganie śmierci. Nie jest ona końcem bytu, a jedynie granicą pomiędzy jego formami, bo po śmierci ciała nastąpi reinkarnacja. Stąd choćby osiągnięcie szczęścia nie ogranicza się do czasu życia

doczesnego, bo może się ono dokonać (i często tak jest) w następnym wcieleniu³⁰.

W tym kontekście zrozumiałe jest, dlaczego filmowa Nadia nie boi się wejść do świata umarłych, cieszy się ze spotkania z przyjaciółmi, a ci traktują przejście do świata żywych i pomoc im w trudnej sytuacji jako zwyczajne kolejne zadanie. Identyczne przykłady można odnaleźć również w powieści (np. Nika spotyka się ze swoim zmarłym przyjacielem, delfinem Amigo). Zrozumiały staje się też, nietypowy dla zachodniej kultury masowej, finał utworu. Zamiast ostatecznej rozgrywki i przywracającego porządek rzeczy triumfu dobra nad złem Starobiniec kończy powieść utrzymanym w stylu *Matriksa* miłosnym happy endem. Następuje jakby powrót do punktu wyjścia: oto w blasku lipcowego słońca, poza czasem i przestrzenią Nadia i jej ukochany Lonia siedzą (zupełnie jak Architekt i Wyrocznia) i spokojnie rozmawiają o przyszłości w następnym wcieleniu. Szczegóły nie mają dla nich znaczenia, bo wiedzą, że i tak zawsze będą razem³¹. Lonia przypomina: „He забудь влюбиться в меня с первого взгляда!” (s. 399).

Optymizm finału w połączeniu z uwypukleniem motywu reinkarnacji płynnie wpisuje się w japońską myśl filozoficzno-religijną, która w odróżnieniu od chrześcijaństwa unika pojęć absolutnych oraz nie wprowadza do kodeksu etycznego dyskusji o dobru i złu. Mając to na uwadze, Starobiniec przenosi punkt ciężkości z walki na poznanie. Świat jest niedoskonały, zło istnieje, ale jak podkreśla autorka, ważniejsze od walki z nim jest poznanie istoty dobra i zła, bo tylko wtedy można być autonomiczną jednostką dokonującą świadomych wyborów.

Jak już wspomniano, mimo szeregu nowatorskich rozwiązań, projekt *Pierwszy Oddział* nie jest pozbawiony braków i niedociągnięć³², jest

³⁰ Szerzej zob. D. Barańska, *Brak absolutu...*, s. 63.

³¹ W buddyzmie japońskim „zwykli ludzie mogą się odrodzić na tym świecie, jeśli tylko złożyli taką przysięgę”, H. Nakamura, *Systemy myślenia ludów Wschodu. Indie, Chiny, Tybet, Japonia*, red. Ph. P. Wiener, tłum. M. Kanert, W. Szkudlarczyk-Brkić, Kraków 2005, s. 364.

³² Szerzej zob.: S. Chosiński, *East Side Story: Radzieccy pionierzy nie gorsi od „X-Menów”*, <http://esensja.stopklatka.pl/film/recenzje/tekst.html?id=8957> [dostęp

jednak niezwykle ważny, ciekawy i inspirujący zarówno w kontekście zjawiska przenikania i wzajemnego wzbogacania się kultur, jak i (na co zwraca uwagę Rafał Szpak) poprawy obciążonych historycznymi zaśłościami stosunków pomiędzy Rosją i Japonią³³.

Bibliografia

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.
- Chosiński S., *East Side Story: Radzieccy pionierzy nie gorsi od „X-Menów”*, <http://esensja.stopklatka.pl/film/recenzje/tekst.html?id=8957> [dostęp 24.07.2016].
- Drygalska E., *Yellow Negro. Kultura hip-hopu w Japonii*, [w:] A. Wosińska (red.), *Inspirująca i inspirowana. Popkultura japońska*, Toruń 2011, s. 171–185.
- Eco U., *Apokaliptycy i niedostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, tłum. P. Salwa, Warszawa 2010.
- Eco U., *Nieobecna struktura*, tłum. A. Weinsberg, P. Bravo, Warszawa 1996.
- First Squad – Legalize*, <https://www.youtube.com/watch?v=CUXnvhOmLkg> [dostęp 22.07.2016].
- Hildebrant K., *Pierwszy Oddział: Moment prawdy*, <http://motywdrogi.pl/2009/10/14/pierwszy-oddzial-moment-prawdy/> [dostęp 24/0.2016].
- Flig M., *Mitotwórcza funkcja kina i literatury w kulturze stalinowskiej lat 30. XX wieku*, Kraków 2014.
- Корнеев В., *Как снимался «Первый отряд» -интервью с Дайсукэ Накаямой, «АнимеГид»*, Москва 2006 (specвыпуск 1 за декабрь 2006), s. 30–33, <http://dshinin.ru/Books/2007/01/08/2138.pdf> [dostęp 22.07.2016].
- Красных В., *«Свой» среди «чужих»: миф или реальность?*, Москва 2003.
- Kudlińska H., *Drugie życie imperium znaków, czyli o symbolicie komunizmu w tekstach polisemitycznych w Rosji na przełomie XX i XXI wieku*, [w:] M. Bogusławska i Z. Grębecka (red.), *Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, Kraków 2010, s. 195–216.
- Меншиков А. (Legalize), *Наша с тобой победа*, <http://megalyrics.ru/lyric/li-gghalaiz/piervyi-otriad.htm> [dostęp 22.07.2016].
- Мостинский И. В., *Осаваиахим СССР. Срацивание общественной организации государственным аппаратом (1935–1941 гг.)*, <http://www.hist.msu.ru/Science/LMNS2002/22.htm> [dostęp 24.07.2016].

24.07.2016]; K. Hildebrant, *Pierwszy Oddział: Moment prawdy*, <http://motywdrogi.pl/2009/10/14/pierwszy-oddzial-moment-prawdy/> [dostęp 24/0.2016]); R. Szpak, *Rosja sowiecka...*, s. 107).

³³ Tamże.

- Первый отряд Момент истины* z dnia 9.07.2010. <https://www.youtube.com/watch?v=q99Z3xukiWw> [dostęp 22.07.2016].
- Nakamura H., *Systemy myślenia ludów Wschodu. Indie, Chiny, Tybet, Japonia*, red. Ph. P. Wiener, tłum. M. Kanert, W. Szkudlarczyk-Brkić, Kraków 2005.
- Piotrowski R., *II wojna w polskim komiksie cz. I*, <https://tropyhistorii.wordpress.com/2013/03/11/ii-wojna-w-polskim-komiksie-cz-i/> [dostęp 28.07.2016].
- Olkusz K., *Nikt nie jest bez winy. Teorie spiskowe w literackich narracjach zombie centrycznych*, „Czas Kultury” 2/2016, s. 73–80.
- Pringle H., *Plan rasy panów. Instytut naukowy Himmlera a Holokaust*, Poznań 2006.
- First Squad*, Facebook https://www.facebook.com/first-squad-128463121028/photos/?tab=album&album_id=172530761028 [dostęp 20.07.2016].
- Риков Р., *Шаманы Лампадии*, <http://waking-up.org/ezoteryka/shamani-laplandii/> [dostęp 23.07.2016].
- Риков Р., *Шаманы Лампадии. Продолжение*, <http://waking-up.org/ezoteryka/shamani-laplandii-prodolzhenie/> [dostęp 23.07.2016].
- Sipa-Pachota E., *Duchowe rozdroża w japońskiej kulturze popularnej. Próba odczytania religijnych aspektów na wybranych przykładach mangi i anime*, [w:] A. Gemra (red.), *Literatura i kultura popularna XV*, Wrocław 2009, s. 131–141.
- Старобинец А., *Первый отряд. Истина*, Москва 2010.
- Старобинец А., *Пионеры восходящего солнца*, http://expert.ru/russian_reporter/2009/49/mihail_shpic/ [dostęp 20.07.2016].
- Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.
- Szpak R., *Rosja sowiecka z perspektywy japońskiej popkultury. „Pierwszy Odział. Moment prawdy” Yoshitaru Ashino*, [w:] A. Wosińska (red.), *Inspirująca i inspirowana. Popkultura japońska*, Toruń 2011, s. 97–107.
- Щукин В., *Нашей юности полет, или о некоторых архетипах коммунизма*, [w:] M. Bogusławska, Z. Grębecka (red.), *Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, Kraków 2010, s. 23–39.

The Great Patriotic War – Alternative History. Project *First Squad*

The aim of the article is to analyze the Japanese, Russian and Canadian Project *First Squad*, which touches upon the question of the Great Patriotic War. The project consists of a video clip, a full-length anime movie, a manga and a novel. *First Squad* is a multi-code project, which, despite its flaws and imperfections, is a bold, original and important undertaking.

Key words: Great Patriotic War, Russia, Japan, pop culture, *First Squad*