

Maciej Wróblewski

Funkcje realizmu w fantastyce dla młodego czytelnika

Tytuł szkicu eksponuje realizm, choć determinowany żywołem fantastycznym pełni funkcje „okołofantastyczne”. Pisarz decyduje się na wprowadzenie do świata niewerystycznego elementów odznaczających się dużym prawdopodobieństwem, by osiągnąć określony cel, na przykład estetyczny, poznawczy, wychowawczy. Mechanizm ten jest nieco podobny do działania i organizacji fantastyki grozy, którą zaproponował Roger Caillois [2005]. Intencje towarzyszące wskazanemu postępowaniu są zapewne odmienne u różnych pisarzy, a także inaczej się przedstawiają, gdy uwzględnimy moment historyczny publikacji utworu fantastycznego. Podkreślam wymiar antropologiczny zagadnienia, by wydobyć na początku swoich rozważań znaczenie rozwiązań artystycznych, wynikających z chęci, potrzeby lub konieczności włączenia w świat niewerystyczny elementów konwencji realistycznej. Ponadto interesują mnie okoliczności pozaliterackie podjętych przez pisarzy wyborów. Nawet jeśli nie są one praktyką częstą i powszechną wśród tworzących fantastykę dla dzieci i młodzieży, to warto podjąć próbę opisu zjawiska z perspektywy kulturowej. Jakie są zatem powody, dla których autorzy kreują świat w pewnym stopniu nie-

jednorodny, kolażowy, w którym znaki realistyczne zostają wyraźnie zaznaczone przez swoją adekwatność do aktualnej sytuacji społeczno-kulturowej Polski?

Mam świadomość tego, że w przeszłości rodzimi (i nie tylko) twórcy fantastyki naukowej sięgali po elementy rzeczywistości bliskiej dorosłemu i dziecięco-młodzieżowemu czytelnikowi, uwypuklając nierzadko jej społeczno-polityczny wymiar. Angażowali literaturę w propagandę lub, rzecz ujmując łagodniej, w upowszechnianie politycznie ważnych w danym momencie idei, postaw, wartości. Na przykład zbiór opowiadań Stanisława Lema *Sezam* (1954) zawiera elementy charakterystyczne dla rzeczywistości społeczno-politycznej ówczesnej Polski. Pierwszy z utworów rozpoczyna się od zdań, które wyraźnie odnoszą się do rzeczywistości weryfikowalnej (w sensie geograficznym), choć zmodyfikowanej na potrzeby utworu fantastyczno-naukowego:

Pośród rozległej równiny mokotowskiej, otoczony zagajnikami rzadkich sosenek, rozpościera się na przestrzeni kilkuset hektarów Instytut Chemii Jądrowej Polskiej Akademii Nauk i Uniwersytetu Warszawskiego. Budynki poprzedzielane żywopłotami i kępami sztucznie zasadzonych lip dochodzą pięcioma grupami do brzegu uregulowanej Wisły. [Lem 1954: 5]

Z kolei Jerzy Jesionowski w utworach *Podróż w czasie* (1970) i *Raport z planety SOL-3* (1987) przedstawia państwo socjalistyczne jako jedyny sprawiedliwy ustrój społeczno-polityczny w dziejach cywilizacji. Podobne „znaki” bez trudu odnaleźć można w *Wielkiej, większej i największej* (1960) Jerzego Broszkiewicza i *Sobowtórze profesora Rawy* (1963) Alfreda Szklarskiego [Wróblewski 2009]. Powstająca w okresie PRL fantastyka naukowo-techniczna spełniała ważne cele edukacyjno-wychowawcze, a przy okazji jej autorzy nie szczędzili dorosłemu i dziecięcemu czytelnikowi treści propagandowych. Tłumaczyć to można specyfiką czasów, a więc stałą obecnością w oficjalnym kulturowym obiegu (w literaturze, teatrze, filmie, malarstwie) socjalistycznej ideologii lub tylko jej

charakterystycznych znaków (np. postaci przywódców państwowych, haseł propagandowych, nazw tzw. wielkich budów socjalistycznych).

Twórcy najnowszej polskiej fantastyki są wolni od krępujących sztukę literacką politycznych zobowiązań, ale mimo to niektórzy z nich posługują się „znakami” konwencji realistycznej, w różnym stopniu nawiązują do aktualnych zdarzeń. Jak zatem je funkcjonalizują? By odpowiedzieć na tak postawione pytanie, najpierw opiszę twórczość fantastyczną jako kulturową energię, pozostającą w związku z życiem społeczno-kulturowym.

Fantastyka jest konwencją bardzo pojemną, plastyczną i podlega różnorodnym przekształceniom w perspektywie diachronicznej [Brzostek 2005: 15-54]. Patronuje narodzinom literatury, stanowi bowiem integralny składnik opowieści mitycznych. Do okresu nowożytności konwencja fantastyczna przenikała wiele form literackich, takich jak: epos, legenda, podanie, baśń, romans rycerski, moralitet, mirakl. Gdyby posłużyć się kategoriami antropologicznymi, zaproponowanymi przez Claude'a Lévi-Straussa – myśleniem mitycznym i myśleniem magicznym – to wypadłoby stwierdzić, że konwencja fantastyczna realizowana przez medium literackie żywiła się nimi w przeszłości przednowożytnej i żywi do dziś. Żywioł mityczny i magiczny oczywiście zmieniają się wraz z rozwojem cywilizacyjnym, co wpływa na fantastykę. Przede wszystkim włączony zostaje dyskurs naukowo-techniczny, który w ciągu XIX w. stał się swoistym znakiem rozpoznawczym fantastyki literackiej, mającej wyraźne odniesienia do kategorii naukowych i technicznych.

Uczestnictwo w micie nie jest, wbrew przypuszczeniom Durkheima, zwykłą nadbudową życia duchowego, potrzebą w skutecznym przekazywaniu autorytetu i wartości oraz harmonijnie uzupełniającą technologiczne poczynania zbiorowości. Uczestnictwo w micie jest – przynajmniej w naszej kulturze – wiecznym wyzwaniem dla rozumu, jest uzurpatorstwem w stosunku do monopolu władzy, jaką sprawują nad nami „w naturze zastane” potrzeby naszego ciała. [Kołakowski 1994: 150]

W znanym stwierdzeniu Rolanda Barthesa [1994: 239-196] – „Mit jest słowem” – zawarty został jeden z popularnych sposobów myślenia o żywotności mitu [zob. Mróz 1976; Grochowski 2005]. Francuski myśliciel zwraca uwagę nie tyle na udział języka w jego ustanawianiu, ile na akt wypowiedzania, a więc czynność wytwarzania znaczeń i relacji między nimi. Przytoczone słowa z książki Kołakowskiego napisane zostały dokładnie przed pół wiekiem. Wiele w tym czasie zaszło zmian w strukturze społeczeństw europejskich, w nauce i technice za sprawą przede wszystkim komunikacji. Niemniej jednak główny sens zasad funkcjonowania mitu wyłożony przez filozofa w cytowanym fragmencie pozostaje – wedle piszącego te słowa – w mocy. Również i kategoria myślenia magicznego zmieniła się, nie zniknęła zaś z powodu przenikających naszą świadomość elementów dyskursu naukowego. Potrzeba mitu i magii na trwale wpisana w naszą świadomość ujawnia się również w obszarze kultury masowej, szczególnie w rozmaitych produkcjach filmowych i literackich. Sądzę, że oparta na działaniu ekspansywnych mediów, od radia poczynając, na internecie i mobilnej telefonii komórkowej kończąc, kultura masowa wchłania mit i magię, by nadać im zupełnie nową formę, która wychodzi naprzeciw oczekiwaniom i gustom popularnym, wyraźnie uśrednionym i poniekąd uniwersalnym.

Nie ma w tych słowach przygany czynionej konsumentom czy „wyznawcom” tej lub innej serii, cyklu fantasy i fantastyki naukowej w postaci obrazu filmowego, tekstu literackiego oraz gry komputerowej. Bynajmniej. Mit i magia, by uprzedmiotwić określone procesy myślowe i mechanizmy świadomościowe, zawierają w sobie genetycznie ułożony pierwiastek popularny, a więc mają „zastosowanie” do całych grup, społeczeństw, nacji. Wzrastają na antypodach elitarności, żywiąc umysły przeciętne nie w znaczeniu jakościowym (brak zdolności), ale ilościowym (zbiorowość).

O związkach kultury masowej z mitami traktuje, między innymi, rozmowa rzeka, której bohaterem jest Joseph Campbell, wybitny antropolog. W słowie wstępnym do książki dziennikarz napomyka o relacjach między Campbellem a reżyserem Georgem Lucasem:

Któregoś ranka, po śmierci Campbella, w drodze do pracy przystanęłam przed pobliskim sklepem ze sprzętem wideo, gdzie stojący w witrynie monitor pokazywał właśnie sceny z *Gwiezdnych wojen* George'a Lucasa. Stałam i myślałam sobie o tym, jak to razem z Campbellem oglądaliśmy ten film na Skywalker Ranch Lucasa w Kalifornii. Lucas i Campbell zaprzyjaźnili się, kiedy filmowiec, w poczuciu długu, jaki zaciągnął wobec książek Campbella, zaprosił uczonego na pokaz trylogii *Gwiezdne wojny*. Campbell rozkoszował się odkrywaniem w pełnych rozmachu współczesnych obrazach, defilujących przez ogromny ekran, starożytnych tematów i wątków mitologicznych. [Flowers, oprac. 2007: 11]

Interesujące rozważania dotyczące zasad obecności mitu w kulturze masowej na przykładzie historii Orfeusza i Eurydyki przedstawił Damian Kaja. Wskazał na powierzchniową i powierzchowną obecność opowieści o lirniku w różnych odsłonach współczesnej sztuki popularnej – przede wszystkim w komiksie i filmie. Żywie nie się historii obrazkowych zapisem losu Orfeusza i Eurydyki bardziej przypomina proces niszczenia struktury mitu niż tworzenia jego kolejnych, uwzględniających cechy współczesnej kultury, wersji [Kaja 2012: 313-330].

W nowej postaci mit i magia służą, jak sądzę, dwóm celom. Pierwszy to zaspokajanie potrzeby wiedzy, niekoniecznie rozumianej jako weryfikowalny, uporządkowany wedle precyzyjnych zasad zbiór informacji. Drugi zaś związany jest z rozrywką, której niezobowiązująca postać wypełniona zostaje ważną dla ponowoczesnych społeczeństw treścią. Grupy o różnej liczebności i składzie – narodowym, wiekowym, płciowym – integrują się wokół rozmaitych węzłów narracyjnych, które porządkują skutecznie, choć niekoniecznie w sposób trwały, rozchwiejany model świata. Doskonałym tego przykładem jest czynność przeglądania portali internetowych o rozrywkowym profilu (np. YouTube) czy oglądanie telewizji zarówno w wydaniu tradycyjnym, jak i cyfrowym. Sprawę tę ujął Waldemar Kuligowski w *Antropologii współczesności*, podążając za tropem pojęcia globalizacji wskazanym przez Johna Fiske (choć nie tylko przez niego, by wymienić jeszcze nazwiska

dwóch wybitnych socjologów: Manuela Castellsa i Anthony'ego Giddensa). Procesy globalizacyjne charakteryzują się dużą mocą sprawczą w zakresie stymulowania ludzkich zachowań, co odnosi się nie tyle do trwałości i jakości obserwowanych zmian, ile do ich zasięgu i dynamiki, swoistej akceleracji oferowanych produktów:

Śledzenie telewizyjnych oper mydlanych niekoniecznie oznacza wyjaławiającą homogenizację i przyjęcie roli potulnego konsumenta. Obrazy oferowane przez popkulturę nie tyle wszak imitują życie, co życiem się stają – wykorzystywane, tłumaczone i wartościowane w lokalnych warunkach przez lokalne społeczności. [Kuligowski 2007: 120]

Mito-magiczny wymiar współczesnej fantastyki ujawnia się w powieściach, które stanowią reakcję na dokonujące się zmiany społeczno-polityczne i kulturowe. Przykładem może być utwór Rafała Ziemkiewicza *Pieprzony los kataryniarza* (1995), wpisujący się w nurt zdecydowanie kontestujący zakres i skalę zmian dokonujących się w Polsce, w Europie i na świecie pod koniec XX w.

Wszystkie te powieści [Rafała Ziemkiewicza, Włodzimierza Kowalewskiego, Marka S. Huberatha, Rafała Stradomskiego, Joanny Rudniańskiej – M.W.] [...] zareagowały histerycznie na późną nowoczesność, wydobywając z niej jeden czynnik i nadając mu postać dominanty przyszłego świata. [...] Odwrócone proporcje nagle ukazywały świat spotworniały, nienadający się do życia, obcy kulturowo, antyutopijny. Jednakże właśnie to wyabstrahowanie jednego czynnika z całej rzeczywistości zamieniało wymienione powieści w dydaktyczne czytanki, [...] wkraczaliśmy w światy rzekomo bardzo zaawansowane technologicznie, rządzone przez alians sił politycznych i medialnych, a zarazem widzieliśmy, że owe siły działają wedle starych reguł – koncentracji władzy w jednym ręku, powiązań sfer przestępczych z polityką, demoralizowania społeczeństwa poprzez nadmiernie liberalne prawo. [Czapliński 2012: 45-46]

Poczyniona przez Przemysława Czaplińskiego obserwacja jest słuszna, ale wniosek budzi moje wątpliwości. „Histeryczność” tonu, „jednowymiarowość” przedstawionego w tekście świata wraz z, dodałbym, kiczowatością użytych środków artystycznych stały się obowiązkowymi cechami kultury popularnej, uprawianej w konwencji fantastycznej (choć nie tylko w niej). To raczej istota współczesnej wersji mitologii, której integralnym elementem jest przepoczwarzona *agenda setting* niż kolejna forma dydaktycznego tekstu.

Nie chcąc rozwijać wątku „anatomii” współczesnej kultury, szczególnie w jej warstwie mitycznej i magicznej, wypada zakończyć ogólnym stwierdzeniem, że zawiera wspomniane elementy mitu i magii, choć służą innym celom niż w społeczeństwach tradycyjnych. Przede wszystkim organizują nam czas wolny. Wyzwalają pewien rodzaj energii czy aktywności, która jest niezbędna do podtrzymywania naszego zaciekawienia światem, lub po prostu orientują nas ku sprawom życiowym. Oczywiście, zgodnie z тезami postawionymi przez Kołakowskiego w *Obecności mitu*, kontra-punktują umysł racjonalny, niekiedy sprzyjają aktom wyzwoleńczym, skierowanym przeciwko automatyzacji czy mechanizacji życia codziennego [Wróblewski 2011].

Dostrzegam wyraźnie zaznaczające się w ponowoczesnym świecie pęknięcia między rozbudowanym i przeciążonym informacjami (*infoglut*) obszarem naukowo-technicznym a obszarem fantazji mito-magicznej, ludzkiej istnieniem krain lepszych i szczęśliwych lub ostrzegającej przed nadejściem ziemskiego/pozaziemskiego pandemionium (antyutopia, dystopia) [Mazurkiewicz 2014]. Rozwijający się proces owego balansu nie pozostaje bez związku z charakterem ponowoczesnej tożsamości. Wedle Giddensa [2010] kształtuje się ona między skrajnościami emocjonalnymi, psychologicznymi, mentalnymi, co w skróceniu oddają antynomiczne pary: unifikacji – fragmentacji, bezsilności – kontroli, autorytetu – niepewności, doświadczenia osobistego – doświadczenia urynkowanego.

Łączenie struktury tożsamości z literackimi fantazjami, mającymi często swoje przedłużenie w filmach i grach komputerowych, przesuwa ciężar niniejszych rozważań z samego tekstu na płaszczy-

znę relacyjną, a zatem na to, co dzieje się między autorem a tekstem. Jestem bowiem przekonany o tym, że różnorodny i bogaty obszar fantastyki literackiej nadaje się doskonale do tego, by odślaniać – nawet na zasadzie intelektualnego eksperymentu – mechanizmy kulturowe, które nie tylko odnoszą się do literatury. Jeśli stawiam pytanie dotyczące celu stosowania znaków realistycznych w tekstach fantastycznych, nie poruszam się wyłącznie po polu abstrakcji. Świadomościowy charakter aktu twórczego pozwala spojrzeć na dany utwór właśnie z perspektywy autora działającego czy wytwarzającego sensy w określonym celu. Fantastyka literacka, ujęta jako zbiór tekstów przeciętnych, będąca zapisem współczesnych „mito-magicznych” wyobrażeń, traci swoją frywolność i zabawowość, a staje się istotnym dokumentem społecznym. Tym ważniejszym, że w dużej części utwory fantastyczne kierowane są do ludzi względnie młodych lub adresat dziecięco-młodzieżowy wpisany został w tekst przez autora. Pisarze w różny sposób określają odbiorcę swoich tekstów fabularnych. Niemala w tym rola wydawców, którzy za pomocą nowoczesnych środków edytorskich „przywołują” dziecięco-młodzieżowego czytelnika. Najprostszym sposobem jest odpowiednio ukształtowana szata graficzna książki (barwna, przyciągająca uwagę zastosowaną kolorystyką okładka, kolorowe ilustracje, dołączone do tekstu mapy, typografia). Niekiedy pisarze sięgają po jeszcze inne środki, jak dedykacja (np. „Dla Jasia”) czy podtytuł (np. „Powieść dla młodzieży”). Dobór bohatera, rodzaj zaprojektowanej fabuły, użyty język, podjęte przez pisarza działania, by uniknąć określonych kulturowych znaków uznawanych przez społeczeństwo za niewłaściwe dla dziecka – wszystko to właśnie czyni z niepozornego przedmiotu świadectwo istotnych procesów.

Chciałbym jednak uniknąć pułapki psychologizacji, tzn. przeniesienia wprost z poetyki tekstu literackiego odczytanych znaczeń na sferę mechanizmów świadomościowych. Nie redukuję przedmiotu literackiego do estetycznego opakowania stereotypów językowych, pozwalających poruszać się w rzeczywistości, ale ów wymiar także uwzględniam w swoich rozważaniach. „Językowy obraz świata”, by użyć terminu etnolingwistycznego, będzie mi pomocny do formułowania odpowiedzi na pytanie postawione w tytule eseju.

Czym jest językowy obraz świata? [...] najogólniej mówiąc, jest zawartą w języku, różnie zwerbalizowaną interpretacją rzeczywistości dającą się ująć w postaci zespołu sądów o świecie. Mogą to być sądy „utrwalone”, czyli mające oparcie w samej materii języka, a więc gramatyce, słownictwie, w kliszowanych tekstach (np. przysłowiach), ale także sądy presuponowane, tj. implikowane przez formy językowe, utrwalone na poziomie społecznej wiedzy, przekonań, mitów i rytuałów. [Bartmiński 2007: 12]

Co prawda ani realizm, ani fantastyka nie stanowią znaków w takim sensie, jak ojczyzna, lewica, lud, tzn. nie funkcjonują w słowniku przeciętnego użytkownika polszczyzny, ale są estetycznym efektem użycia mechanizmów językowych. Gdyby potraktować sprawę w kategoriach rynkowych, można by powiedzieć, że owe estetyczne efekty służą wyzwoleniu uwagi, stanowią zachętę do podjęcia przez człowieka czynności czytania. W kontekście rozpatrywanych problemów balans między tym, co powszechnie określa się jako realizm, a tym, co wchodzi do obszaru fantastycznego (mityczność, magiczność), można uznać za rodzaj gry. Twórcy, w tym również pisarze, podejmują ją na nowo. Można by ująć dyskutowany problem za pomocą znanego pojęcia przemocy symbolicznej, którego autor, Pierre Bourdieu, przy omawianiu funkcjonowania współczesnego społeczeństwa wskazywał na związek między „produkcją” wartości, w tym sztuki, a władzą. Relacja między habitusem, a więc indywidualnymi dyspozycjami, umiejętnościami, a polem społecznym, w którym jednostka funkcjonuje, nie ma postaci trwałej. Oznacza to, że zmieniający się kontekst społeczny może determinować zachowanie jednostki, wyzwalając te czy inne umiejętności, określając niezbędny w danej grupie społecznej habitus. Jednym ze źródeł przykuwających naszą uwagę i wpływającym na nasze zachowanie jest literatura, w tym także jej wersja popularna – romans, kryminał, fantastyka.

Autora fantastyki, tak jak każdego pisarza, traktuję jako medium „uwikłane” w relacje między własnym habitusem a polem społecznym, czego emanacją jest konkretny utwór.

Zarazem tekst, uwolniony od twórcy za pomocą mechanizmów promocji i dystrybucji, zaczyna odgrywać rolę samodzielnego gracza w polu społecznym. Jego zadanie to przykuwanie, możliwie jak najdłużej, uwagi. Problem ten naświetlił z perspektywy struktury kultury współczesnej Greg Urban [2001] w książce *Metaculture: How Culture Moves through the World*. Stosowane przez niego pojęcie metakultury nowości (*metaculture of newness*) służy do deskrypcji określonych zachowań w obrębie współczesnej kultury. Urban co prawda podąża śladem Jürgena Habermasa i Waltera Benjamina w krytycznych analizach „esencji kulturowej”, ale zarazem ma świadomość dokonanej zmiany. Odślonięcie jej cech to tak naprawdę „wędrówka”, podążanie przez różne etapy rozwoju kultury do współczesności. Stąd też w jego koncepcji istotną rolę odgrywa „dynamizm kulturowy”, „zmiana kulturowa”, „akceleracja”, „kopiowanie”, „powtórzenie” [Krzysztofek 2010: 13-33].

Liczy się zakres zasięgu, intensywność mierzona obecnością danego tekstu wraz z jego autorem w różnych kanałach komunikacyjnych. Niemniej jednak kładę nacisk na czas trwania tej swoistej ekspozycji utworu, uznając ją za najistotniejszą dla moich rozważań. Dobrym przykładem tego zjawiska wydaje się wydawanie tekstów fantastycznych w cyklach literackich lub pakietach. Kryminał czy romans, poprzestając na bardzo wyrazistych formach współczesnej popliteratury, mniej nadają się do pakietowości, choć lepiej „radzą” sobie z cyklicznością. Popularność wśród twórców fantastyki, także adresowanej do dziecięco-młodzieżowego czytelnika, serii układających się w cykl i przedmiotów przypisanych do tekstu na zasadzie wyrazistego podobieństwa tematycznego, treściowego stanowi zjawisko złożone i interesujące.

Współczesna literatura dla dzieci i młodzieży wiąże się z koncepcją „pakietowości” kultury. [...] Pakiet sprawia, że książka staje się dodatkiem do większego produktu, a dziecko idealnym klientem. Przykładem mogłaby być tutaj seria książek o Felixie, Necie i Nice – seria otoczona jest całym pakietem, ma strony internetowe, istnieją fora na jej temat, fani sami dopisują alternatywne zakończenia. [Szwagrzyk 2015: 33-34]

Dobrym polem obserwacji efektu pakietowości są konwenty, a więc spotkania entuzjastów szeroko pojętej fantastyki, na których literatura nie odgrywa co prawda najważniejszej roli, ale jest jednym z elementów przedsięwzięcia kulturowo-społecznego. Dla przykładu na Coperniconie, konwencie organizowanym od sześciu lat w Toruniu, pojawiają się następujące bloki tematyczne: gry planszowe, gry elektroniczne, RPG, LARP, popularnonaukowy, popkulturowy i literacko-komiksowy. Proza fantastyczna (z akcentem na fantasy) stała się w ciągu ostatnich dwóch dekad jednym z wielu produktów, wokół których gromadzą się wielbiciele tego czy innego pisarza. Interesujące jest, że podążają za „swoim” autorem na spotkanie w odpowiednim stroju (imitującym jednego z bohaterów) lub mają w ręku rekwizyt (nierzadko wykonany własnoręcznie) „wyjęty” ze świata powieściowego. Przechadzając się po Coperniconie, rozgrywającym się w przestrzeni odpowiednio zaaranżowanej (w budynkach neogotyckich lub modernistycznych), miałem poczucie przenikania świata fantastycznego – także sprowokowanego lekturą – do codzienności. Mam świadomość terminowości gier typu *mimicry*, przebieranek podszytych autentyczną więzią emocjonalną czytelnika z wyrazistymi typami, z atmosferą niesamowitości, z tętnem fantastycznego życia kolejnych miast ciemności i światła zaprojektowanych przez Ewę Białółką, Anetę Jadowską, Jacka Piekare, Andrzeja Ziemiańskiego... Copernicon, tak jak inne konwenty, wyzwala w uczestnikach energię niezbędną do tego, by określone idee mogły przenikać z kreacji artystycznych do rzeczywistości. Później należy podać czytelnikom odpowiednio spreparowany utrwalacz, najlepiej w postaci przedmiotu, by mógł w zaciszu domowym władać pobudzoną tekstem wyobraźnią, by przyciągał wzrok, który – co jest sprawą zwyczajną w kulturze masowej – kuszony jest przez innych „magów”.

A co z ruchem odwrotnym? Zacznę od przywołania dwóch cytatów, które podaję na zasadzie próbki noszącej w sobie cechy typowe dla całego „organizmu” literackiego, czyli cyklu:

Przed galerią handlową Globo było zupełnie pusto. Z okolicznych domów dobiegała muzyka i gwar zabaw sylwestrowych. Ale na placu nie było żywego ducha, bo panował straszny

mróz i ludzie nie mieli ochoty na spacer. Nagle rozległ się huk. Wielki czarny pojazd wyleciał z chmur i wylądował przed galerią. [...] Nikt nie zobaczył, jak wychodzi z niego chłopak w kurtce z kapturem. [...] Za nim wysiadł mężczyzna w długim płaszczu i gruba kobieta w srebrzystym futrze. Zaczynajcie! – szepnęła chłopak. Jego towarzysze unieśli ręce. Złapali się za uszy i przekręcili swoje głowy tyłem do przodu, jak zakrętki na butelkach. Zamiast ludzkich twarzy ukazały się metalowe głowy robotów. [Maleszka 2013: 17]

Gospodarz pstryknął przełącznik przy jednym z małych urządzeń, jakich sporo walało się po biurku. Na monitorze po lewej wyświetliło się okno programu telewizyjnego. Po raz kolejny w ciągu ostatnich kilku dni zobaczyli Andżelikę Osmozę z partii Sojusz dla Sprawiedliwości. [...] Serwis informacyjny skończył się, przeleciały reklamy i na ekranie pojawił się uśmiechnięty prezenter, stojący obok pleksiglasowej maszyny z ponumerowanymi piłeczkami w środku. Przywitał się, przedstawił znudzoną komisję mającą sprawdzić poprawność losowania, i uruchomił maszynę. [...] Na ekranie pojawił się wynik w uporządkowanej kolejności: 3, 5, 17, 23, 36, 51. [Kosik 2008: 115-116]

Oba fragmenty pochodzą z cyklów powieściowych; pierwszy – autorstwa Andrzeja Maleszki, drugi zaś – Rafała Kosika. Autorzy kierują swoje teksty do podobnej grupy czytelnicy, choć wydaje się, że po *Magiczne drzewo* częściej sięgają uczniowie szkoły podstawowej, zaś po *Felixa, Neta i Nikę* gimnazjaliści. Niemniej różnica wieku nie jest tu istotna na tyle, by formułować sąd o odmiennej – właśnie ze względu na adresata – konstrukcji cykli. W ogólnym zarysie fabuły opierają się na tym samym schemacie rozwiązywania przez młodych bohaterów zadań, związanych z wkroczeniem niesamowitego lub pozornie niesamowitego do rzeczywistego świata. Spowodowane tym zakłócenie równowagi dostrzeżone zostaje przez postacie, które wydają się być skontropunktowane – wiekiem i zdolnościami – z dorosłymi, a więc rodzicami i krewnymi, nauczycielami, sąsiadami i przypadkowo

spotkanymi osobami. Poza ponadprzeciętnymi umiejętnościami poruszania się we współczesnym świecie (nowe media, elektroniczne gadżety), dużą wolą rozwikłania podjętego zadania, w pewnym stopniu także i przymiotami charakterologiczno-osobowościowymi (odwaga, zdolność do poświęcenia, wytrwałość) pomocne w działaniu okazują się rekwizyty. W powieściach Maleszki rekwizytem jest „magiczne krzesło”, zaś Kosik troje bohaterów wyposażył w Manfreda, rodzaj cybernetycznego donatora. W odróżnieniu od arcywzoru dla rodzimych cykli, mam tu na myśli *Harry'ego Pottera* Joanne K. Rowling, świat ich przygód do złudzenia przypomina polską rzeczywistość, dodam: aktualną i rozpoznawalną w swoich charakterystycznych szczegółach. Obaj pisarze konsekwentnie budują relacje między tym, co fantastyczne, a tym, co realistyczne – i być może z tego powodu ich powieści są popularne wśród młodych czytelników. Z jednej bowiem strony pozwalają bardzo szybko, bez zbędnych przedakcji, wstępów, słowników, map orientujących, jak choćby w powieściach Johna R.R. Tolkiena, wprowadzić młodego czytelnika w środek opowieści, z drugiej natomiast nadbudowany nad realną rzeczywistością świat fantazji – magicznej i naukowej – doskonale nadaje się do krytyk i złośliwych komentarzy pod adresem naszej codzienności.

Takie realistyczne znaki, jak „galeria handlowa Globo”, „Andżelika Osmoza z partii Sojusz dla Sprawiedliwości”, „Serwis informacyjny skończył się, przeleciały reklamy i na ekranie pojawił się uśmiechnięty prezenter”, „Na ekranie pojawił się wynik w uporządkowanej kolejności: 3, 5, 17, 23, 36, 51” – w stworzonych fantastycznych światach są dla czytelnika omal niezauważalne, bo swojskie, bliskie. To raczej wartka akcja i perypetie bohaterów ratujących rodziców (*Magiczne drzewo. Czerwone krzesło*) i Polskę (*Felix, Net i Nika oraz orbitalny spiszek*) przed katastrofą przykuwają uwagę, są źródłem emocji. Niemniej realistyczne znaki, wyodrębnione ze swojego naturalnego środowiska, odsłaniają czy wyjaśniają w prosty sposób organizację współczesnego świata. Nie są Eddą, Biblią czy Pańczatantrą, ale za ich pomocą fantastyka zakotwicza się w dziecięco-młodzieżowej codzienności, a dalej już pozostaje pisarzowi niczym szamanowi umiejętnie (albo nieumie-

jętne) prowadzenie czytelnika po innych światach, pokazywanie mu dróg wyjścia z rutyny codzienności i objaśnianie potrzeby wiary w lepsze życie.

Nie znaczy to jednak, że przeprowadzam pojęciową identyfikację funkcji prozy fantastycznej dla dzieci i młodzieży, która zawiera znaki realistyczne, z mitem i czynnościami magicznymi. Mam świadomość ich nietożsamości nie z tytułu zawartej treści i wynikającej z tego różnicy w działaniu, ale ze względu na odmienność użytkowników społecznych. Wydaje się to oczywiste, a nawet banalne, chociaż uświadomienie tego faktu w kontekście działania opisywanej twórczości literackiej pozwala zrozumieć istotę problemu. Otóż proces „załączania” do świata niewerystycznego bezpośrednich odniesień do naszej rzeczywistości bardzo dobrze odpowiada sposobowi funkcjonowania młodego pokolenia, które zawieszona jest w dwóch rzeczywistościach: między *on-line* a *off-line*, tworzy grupy wspólnotowe na innych zasadach niż pokolenia wcześniejsze:

Logika polskich przemian jest taka, że wizja plemiennej wspólnoty – z jej antropologicznym pesymizmem, dążnościami do narzucania lojalności i wykluczania odmienności – w ogóle do tych przemian nie przystaje. Nie przystaje zwłaszcza z perspektywy młodego pokolenia, które zanadto ceni sobie wolność wyboru i prawo do swobodnego samookreślenia, by zrezygnować z osobistej autonomii na rzecz moralizatorsko brzmiących (choć nieczułych na rzeczywiste dylematy moralne) zobowiązań wspólnotowych. To, czego zatem potrzebujemy, to nowa koncepcja wspólnotowości, która zrywając ze wspólnotowością i solidarnością pojmowaną na sposób plemienny, mogłaby zaspokoić nasz głód braterstwa i solidarności. Ten rodzaj wspólnoty jest z pewnością mniej „gorący” – bardziej przemawia do ludzkiego rozumu niż emocji, bardziej też sprzyja wolności i autonomii. [Boni, red. 2011: 14]

Trudno mi stwierdzić, w jakim stopniu Kosik i Maleszka, a także kilku innych, mniej znanych autorów prozy fantastycz-

nej dla dziecięco-młodzieżowego odbiorcy posługujących się znakami realistycznymi w swoich tekstach, mają świadomość „struktury” życia współczesnych młodych Polaków, na przykład Dorota Wieczorek (*Dotyku mroku*) czy Roxana Wojtas-Tabis (*Tajemnica Zafiry. Moc zaklęcia*). Jej istota, według mnie, zasadza się na ontologicznym balansie między dwiema rzeczywistościami, z których każda w takim samym stopniu istnieje NAPRAWDĘ. Z dużym prawdopodobieństwem zakładam, że w tym zakresie ich wiedza jest taka sama jak większości – tzn. została zbudowana na powszechnie funkcjonujących sądach. Zatem nie wytwarzają owego balansu za pomocą języka literackiego w pełni świadomie, a tym samym nie odnoszą się krytycznie do przedmiotu opisu. Nie postępują jak umysł racjonalny, na przykład Honoriusz Balzak, który z dystansu tkał *Komedie ludzką* za pomocą właściwego czy odpowiedniego dla prezentowanej klasy społecznej języka stereotypów. Działają intuicyjnie, niczym osoba opowiadająca czy wyśpiewująca mit dla zaspokojenia potrzeby wiedzy (porządek ontyczny), dla podtrzymania i odrestaurowania poczucia tożsamości (trwałość więzi plemiennych) społeczności tradycyjnej. Wprawiają w ruch oczekiwane przez człowieka ponowoczesności stereotypy językowe, które dotyczą: nauki, sztucznej inteligencji, Innego, Obcego, domu, szkoły, dziecka, dorosłego; czarują czytelnika prostymi wybiegami literackimi imitującymi magię, akceptowalną w rzeczywistości balansującej między dojmującą realnością a zaspokajającą indywidualne potrzeby wirtualnością. Znaki realistyczne są im niezbędne do tego, by – po pierwsze – w oczach młodych odbiorców być przekonującym i godnym zaufania, gdyż znajomość organizacji owego DZIŚ jest przedmiotem pożądanym zarówno przez dorosłych, jak i młodych. Po drugie, w połączeniu ze znakami niewerystycznymi, tworzą literacki świat, który swoją binarną organizacją (*off-line – on-line*) odpowiada rzeczywistości młodych czytelników. Dopiero wtedy fantastyczne kreacje spełniają swoją funkcję – utwierdzają czytelników w poczuciu istnienia ładu w świecie, wyposażają w „wiedzę” i „wiarę”, bez których życie byłoby po prostu nieznośne.

Bibliografia

- Barthes Roland (2009), *Mitologie*, wstęp Krzysztof Kłosiński, przeł. Adam Dziadek, Aletheia, Warszawa.
- Bartmiński Jerzy (2007), *Językowe podstawy obrazu świata*, Wydawnictwo UMCS, wyd. 2, Lublin.
- Boni Michał, red. (2011), *Młodzi 2011*, Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, Warszawa.
- Brzostek Dariusz (2005), *Problemy motywacji fantastycznej i fantastycznonaukowej*, w: *Polska literatura fantastyczna. Interpretacje*, red. Andrzej Stoff, Dariusz Brzostek, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń, s. 15-54.
- Caillois Roger (2005), *W sercu fantastyki*, przeł. Maryna Ochab, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk.
- Czapliński Przemysław (2012), *No future*, w: *Fantastyka w obliczu przemian*, red. Rafał Kochanowicz, Dorota Mrozek, Beata Stefaniak, Wydawnictwo PTPN, Poznań.
- Flowers Betty Sue, oprac. (2007), *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, przeł. Ireneusz Kania, Znak, Kraków.
- Giddens Anthony (2010), *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, przeł. Alina Szulżycka, PWN, Warszawa.
- Grochowski Piotr (2005), *Mit w perspektywie badań literatury ustnej*, w: *Folklor w badaniach współczesnych*, red. Adrian Mianeki, Agnieszka Osińska, Luiza Podziewska, Wydawnictwo UMK, Toruń, s. 17-25.
- Kaja Damian (2012), *Dziedzictwo lirnika. Orfeusz w tekstach kultury popularnej*, w: *Związki i rozwiązki. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, red. Anna Gemra, Halina Kubicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław, 319-337.
- Kolakowski Leszek (1994), *Obecność mitu*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław.
- Kosik Rafał (2008), *Felix, Net i Nika oraz orbitalny spiszek*, Powergraph, Warszawa.
- Krzysztofek Kazimierz (2010), *Paratekst jako postfabrykat kultury*, w: *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. Andrzej Gwóźdź, Universitas, Kraków, s. 13-34.
- Kuligowski Waldemar (2007), *Antropologia współczesności. Wiele światów, jedno miejsce*, Universitas, Kraków.
- Lem Stanisław (1954), *Topolny i Czwartek*, w: tegoż, *Sezam*, Iskry Warszawa, s. 5-45.
- Maleszka Andrzej (2013), *Magiczne drzewo. Gra*, Znak, Kraków.

- Mazurkiewicz Adam (2014), *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Mróz Lech (1976), *Mit i myślenie mityczne*, „Etnografia Polska”, z. 1.
- Szwagrzyk Aleksandra (2015), *Stare (vs.) nowe: literatura dla młodych odbiorców a dyskurs nowych mediów*, w: *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media*, red. Maciej Wróblewski, Elżbieta Kruszyńska, Aleksandra Szwagrzyk, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń, s. 31-37.
- Urban Greg (2001), *Metaculture: How Culture Moves through the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London.
- Wróblewski Maciej (2009), „Czytanie przyszłości”. *Polska fantastyka naukowa dla młodego odbiorcy*, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń.
- Wróblewski Maciej (2011), *Cyborgizacja codzienności człowieka. Stan współczesny i kilka myśli futurologicznych*, „Litteraria Copernicana” 2011, nr 2, s. 8-19.

Maciej Wróblewski

The functions of realism in fantastic novels for young readers

In the article the author examines fantastic novels by contemporary Polish writers (Andrzej Maleszka, Paweł Beręsowicz, Rafał Kosik and other) for young readers in a cultural context. In his essay he uses two well-known cultural categories “myth” and “magic” to his analysis of fantastic novels. According to the author, the myth and magic have two important functions in fantastic children’s literature. First, they lead young readers to knowledge about the world and depict different, complex phenomena of cultural dimension. Second, the myth and magic create a particular space (what “engulfs” young readers) of play and entertainment. Moreover, the myth and magic attract young readers to fabulous worlds including the elements of realistic literary convention. Thereby the writers increase their credibility among the youth. A “myth-magic” in the presented world of contemporary Polish fantastic novels assures balance between incredible entertainment represented by wizards, witches, dragons and the real world with characters having various digital devices within reach.

Keywords: fantastic; realism; myth; children’s literature; pop culture.

Maciej Wróblewski – adiunkt w Instytucie Literatury Polskiej UMK w Toruniu, historyk literatury, badacz dziejów szkolnej i uniwersyteckiej polonistyki. W kręgu jego zainteresowań znajduje się również antropologia litera-

tury. Jest autorem ponad osiemdziesięciu artykułów naukowych, recenzji, esejów i pięciu monografii: *Proza niefikcyjna w edukacji polonistycznej ucznia szkoły średniej [1855-1939]*, *Jan Rymarkiewicz – XIX-wieczny humanista*, *Czytanie przyszłości. Polska fantastyka naukowa dla młodego czytelnika*, „*Człowiek w przestrzeniach szkoły. Studium antropologiczne*, *Literatura i maszyna*. Ponadto współredagował sześć tomów zbiorowych, opracował hasła do *Słownika badaczy literatury polskiej* (red. Jerzy Starnawski) i do *Sensualności w kulturze polskiej* (red. Włodzimierz Bolecki). Jest członkiem jury Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego.