

*Ksenia Olkusz*

(Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków)

MISTRZOWIE DRUGIEGO PLANU. MOTYW ZOMBIE W PERSPEKTYWIE  
LITERACKIEGO SZTAFAZU – OD *SURVIVAL HORRORU* PRZEZ  
DYSTOPIĘ DO ROMANSU PARANORMALNEGO

W obrębie literatury fantastycznej istnieje bardzo liczny zbiór motywów i figur, które – choć podlegają znaczącym nieraz przeobrażeniom interpretacyjnym – stanowią swego rodzaju kanon, funkcjonujący w zbiorowej wyobraźni i kojarzony z określoną estetyką. Dynamika współczesnej kultury popularnej wymusza jednak na twórcach dokonywanie przeróżnych transformacji zarówno w obrębie konwencji, gatunków, jak i schematów postaci. Specyficzne warunki, w jakich powstaje obecnie literatura fantastyczna (wymienić tu można choćby transmedialność), determinują transformację znanego imaginarium oraz dążność do nasycania fabuł elementami przypisywanymi dotychczas konkretnym gatunkom. Przykład reprezentatywny stanowi motyw zombie – ożywionego trupa – który w masowej świadomości identyfikowany jest z pozbawionymi woli oraz pełnosprawności motorycznej hordami, ścigającymi żywych, a jedyną literaturą, w której może ów motyw funkcjonować, jest fantastyka grozy w wariacie horroru. Tymczasem publikacje z ostatniego zaledwie piętnastolecia dowodzą, że narracje, w których uobecnianie są zombie, należą do rozmaitych konwencji, a rola lękotwórcza przestaje być funkcją prymarną.

Jak dowodzi Anna Gemra, badająca postacie monstrum w literaturze i filmie, współczesny archetyp zombie, ukształtowany przez filmy George'a A. Romero, stanowi prefigurację postaci wampira i wynika z inspiracji utworem Richarda Mathesona *Jestem legendą*, a więc tekstem, w którym pojawiają się wampiryczne monstra. Badaczka konstatuje przy tym, że:

[...] wpływ dziełka Mathesona na [...] Romera [...] jest bardzo wyraźny: na przykład w pseudo-naukowej motywacji ożywiania ciał (u Mathesona bakteria, u Romera – promieniowanie sondy, która wróciła z Wenus), scenach otaczania przez zmarłych domu, w którym zabarykadowali się żywi ludzie, i ponawiania ataków, agresji zmarłych [...]. To również fakt, że powstający z grobu martwi «żywią się» ciałami żywych ludzi (co odsyła [...] do innej formy kanibalizmu, jaką jest picie krwi) i «zarażają ich», czynią z nich istoty podobne do siebie, podczas gdy klasyczne zombie tego nie robią, stało się istotnym wskazaniem dla interpretowania filmu Romero w kontekstach wampirycznych<sup>1</sup>.

Spostrzeżenia te stanowią także klarowną wykładnię powodów, dla których fascynacja wampirami poprzedziła liczne realizacje motywu zombie w popkulturze.

---

<sup>1</sup> A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008, s. 215.

U podstaw tego fenomenu leży również prawdopodobnie znużenie odbiorców różnicznymi romansowymi (a więc uczłowiczającymi i bonizującymi) reinterpretacjami postaci wampira<sup>2</sup> i związane z tym poszukiwanie takiego modelu, w którym niemożliwa jest ponowna humanizacja monstrum. Pamiętać bowiem należy, iż „żywe trupy są tak niesamowite, bo ogniskują wszystkie wymiary potworności, ale przede wszystkim okazują się być widmowym powrotem ją konstytuującym, czymś, co określiłbym mianem gry słów *Potwór-Powrót*. Zombie to powrót potwora, ale też potwór powrotu, *powrót z natury Rzeczy*, który cechuje potwora, rewers i zarazem widzialny powrót wypartych przez nas luk w porządku (symbolicznym)”<sup>3</sup>. Motyw zombie odgrywa więc w najbardziej elementarnym ujęciu rolę lękotwórczą, stając się relewantnym składnikiem wspomagającym kreację atmosfery grozy i ustawicznego terroru. W takim artystycznym kontekście konkretyzują się te narracje, które określić można jako osadzone w konwencji horroru i tzw. *survival horroru*<sup>4</sup>, z fabułą mocno uschematyzowaną, ograniczoną w zasadzie do zmagania bohaterów z zagrażającym im bezustannie niebezpieczeństwem. Rzeczywistość przedstawiona – podobnie jak w tekstach grozy – jest dwudzielna, to znaczy „zakłada istnienie dwóch przestrzeni: z jednej strony sfery racjonalności, świata [...]; z drugiej zaś [...] istnieje [...] świat «Inności», *numinosum* [...]; obie te sfery rozdziela jakiś rodzaj progu, a fabuła niezmiennie ekspozuje moment ruchu ku jednej z tych sfer”<sup>5</sup>. Wybuch pandemii zombizmu staje się wydarzeniem granicznym, które narusza dotychczasowy porządek i dewaluje akceptowane dotąd reguły postępowania. Wartością prymarną staje się przetrwanie, pojmowane jednak zarówno w kategoriach fizjologicznych, jak i moralnych (przełamywana z czasem niechęć do eliminacji zagrożeń stwarzanych *stricto* przez ludzi). Bohaterowie zatem będą dążyć do znalezienia optymalnych rozwiązań, aby uniknąć niebezpieczeństwa, a jednocześnie będą próbowali stworzyć azyl dla ocalałych, zdobyć lekarstwo lub po prostu odszukać zaginioną bliską osobę, co staje się ekwiwalentem przywrócenia niegdysiejszej harmonii oraz próbą oswojenia spotworniałej rzeczywistości.

Przykładem omalże modelowej fabuły osadzonej w realiach postapokaliptycznych jest powieściowy prequel gry *Dying Light*, autorstwa Raymonda Bensona, *Dying Light. Aleja koszmarów* (oryg. *Dying Light: Nightmare Row*, prwdr. 2015, pol. 2015<sup>6</sup>). W przeciwieństwie jednak do stereotypowego głównego bohatera *survival horroru*, młoda protagonistka, Mel Wyatt, nie jest skazana na ewentualny sukces, lecz na zagładę, została bowiem zainfekowana podczas ataku hordy

<sup>2</sup> Więcej na ten temat zob.: K. Olkusz, *W objęciach kiczu, czyli co skrywa (lub odsłania) romans paranormalny/ metafizyczny. Na przykładzie cyklu „Love at Stake” Kerrelyn Sparks*, w: *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, pod red. A. Gemry, A. Mazurkiewicza, Wrocław 2014, s. 149–160.

<sup>3</sup> M. Marcela, *Potwór nie-my. Rzecz (o) zombie*, „Świat i Słowo” 2012, nr 1, s. 108.

<sup>4</sup> Termin zapożyczony z gier komputerowych (w których wielokrotnie i chętnie wyzyskuje się figurę zombie w charakterze leitmotiwu), rozumiany jako narracja ukierunkowana na przetrwanie bohatera w niesprzyjających warunkach.

<sup>5</sup> M. Aguirre, *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, przeł. A. Izdebska, w: *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, pod red. G. Gazdy, A. Izdebskiej, J. Płuciennika, Kraków 2002, s. 17.

<sup>6</sup> Jest to powieść napisana na zamówienie producenta gry *Dying Light*, polskiej firmy Techland, dlatego data pierwszego wydania pokrywa się datą publikacji w języku polskim. Projekt ten zrealizowany został przez wydawnictwo Zysk i S-ka.

zombie. Osierocona w tzw. dniu M (od słowa „masakra”) i zagubiona w obcym mieście-państwie, Mel postanawia przedostać się do miejsca, w którym być może zrzucano lek przeciwko zarazie. Ten rodzaj *questu*, wokół którego obudowana została fabuła, jest elementem charakterystycznym dla narracji w konwencji *survival*, w której pokonanie trudności równoznaczne bywa nie tylko z przetrwaniem, lecz także z szansą na dalsze istnienie (dotarcie do bezpiecznego schronienia, odnalezienie rodziny etc.). W *Dying Light* tym zadaniem staje się nie tylko zdobycie antidotum, lecz również odnalezienie i ocalenie przez Mel młodszego brata. Temu celowi służy mozolna wędrówka przez pełne zagrożeń miasto. Warto przy tym zauważyć, że zombie pokazano tutaj nie jako powstałych z martwych, lecz jako jednostki zarażone wirusem niewiadomego pochodzenia. Cechy zombie zostały tu nieco przekomponowane, zatem ich nosiciele wizerunkowo odbiegają od archetypicznych cieni snujących się po opustoszałych ulicach. W *Dying Light* zyskują one bowiem cechy quasi-wampiryczne, związane m.in. z niemożnością pełnej aktywizacji za dnia oraz rozwinięciem funkcji motorycznych po zapadnięciu zmroku, dysponują również specyficznym instynktem stadnym, sprzyjającym rozprzestrzenianiu epidemii.

Bardzo podobnie realizuje także schematy *survival horroru* trylogia Rhiannon Frater *Zmierzch świata żywych*, na którą składają się: *Pierwsze dni* (oryg. *The First Days: As The World Dies*, prwdr. 2008, pol. 2013), *Konfrontacja* (oryg. *The First Days: Fighting to Survive*, prwdr. 2009, pol. 2013) oraz *Oblężenie* (oryg. *As The World Dies Trilogy #3: Siege*, prwdr. 2009, pol. 2013). Zwłaszcza dwie pierwsze części cyklu wiernie odtwarzają model *survival horroru*, podobnie zresztą jak np. *Noc zombie* (oryg. *The Rising*, prwdr. 2003, pol. 2008) Briana Keene’a, *Po moim trupie* (Gdynia 2014) Magdaleny Owczarek czy *Naturalista* (oryg. *The Naturalist*, prwdr. 2010, pol. 2014) Maureen F. McHguh.

Alternatywą dla horrorów stają się częstokroć narracje realizowane w konwencji postapokaliptycznej, zawierające najczęściej elementy dystopii, uchodzącej za „pesymistyczną wizję przyszłości, ufundowaną na próbie przedstawienia negatywnych konsekwencji aktualnych zjawisk rzeczywistości”<sup>7</sup>. Najbardziej znaną produkcją literacką inkrustowaną tego rodzaju detalami jest powieściowy cykl *The Walking Dead*, autorstwa Roberta Kirkmana i Jaya Bonansinga, na który składają się: *Narodziny Gubernatora* (oryg. *The Walking Dead: The Rise of The Governor*, prwdr. 2011, pol. 2011), *Droga do Woodbury* (oryg. *Walking Dead: The Road to Woodbury*, prwdr. 2012, pol. 2012), *Upadek Gubernatora*, cz. 1 (oryg. *The Walking Dead: The Fall of The Governor, Part One*, prwdr. 2014, pol. 2014), *Upadek Gubernatora*, cz. 2 (oryg. *The Walking Dead: The Fall of The Governor, Part Two*, prwdr. 2014, pol. 2014). Sztafaż postapokaliptyczny jest tu nie tylko pretekstem do prezentacji losów bohaterów usiłujących przetrwać w świecie wypełnionym zombie, lecz służy także jako scenografia dla dystopii w skali mikro, czyli tytułowego Woodbury, ograniczonego do otoczonego murami i zasiekami terytorium, nad którym władzę sprawuje archetypiczny psychopata, mający obywateli iluzją dobrobytu, a w rzeczywistości bezlitośnie ich wyzyskujący. Podobne okoliczności fabularne są dla dystopii charakterystyczne: przestrzeń odizolowana od zewnątrz, silny, lecz niestabilny psychicznie przywódca – zwąający siebie Gubernatorem – a wreszcie rozsadzenie porządku funkcjonowania

<sup>7</sup> A. Juszczyk, *Stary wspaniały świat. O utopiach pozytywnych i negatywnych*, Kraków 2014, s. 91.

dyktatury przez rebelię. Choć zagrożenie zewnętrzne wciąż istnieje, to autarchia zostaje obalona, a tyran ostatecznie ponosi śmierć.

Warto zwrócić uwagę, że portret despoty nakreślony zostaje bardzo misternie, z użyciem detali, które składają się na wnikliwe studium człowieka ujawniającego pod wpływem okoliczności swoją prawdziwą naturę. Epidemia zombie zamieniła sfrustrowanego, zakompleksionego mężczyznę w osobę zdecydowaną, zdeteminowaną, żądną władzy i niewahającą się użyć przemocy, a jednocześnie pod maską niewzruszenia ukrywającą mroczny sekret – zamienioną w żywego trupa siostrzenicę, którą trzeba karmić świeżym ludzkim mięsem. Szafujący ludzkim istnieniem dyktator odznacza się cechami przypisywanymi psychopatom, choć konterfekt ten uzupełniają predylekcje, które nie zawsze towarzyszą autentycznym zachowaniom o podłożu psychopatycznym, takie jak np. skłonność do przemocy, mściwość granicząca z obłędem oraz zachowania obsesyjno-kompulsywne. Jak podaje Kevin Dutton, „psychopaci są nieustraszeni, pewni siebie, charyzmatyczni, bezwzględni i skupieni na celu. Wbrew powszechnemu mniemaniu niekoniecznie jednak hołdują przemocy”<sup>8</sup>. Literacka hiperbolizacja negatywnych cech tyrana ma jednak na celu amplifikowanie dramatyzmu sytuacji i spowodowanie, że możliwy do zrealizowania stanie się jeszcze jeden element istotny dla dystopii, tzn. rozsadzenie dyktatury inicjowane przez niespełnione uczucie dwojga ludzi. Akcja w dystopiiach bowiem „rozpoczyna się zazwyczaj wraz z pojawianiem się innej osoby, najczęściej kobiety, która wywiera wielkie wrażenie na bohaterze [...] i staje się niejako katalizatorem [...] buntu przeciw organizacji społecznej”<sup>9</sup>. Podobny motyw pojawia się w *Drodze do Woodbury*; powieść ta zresztą stanowi trzon historii dystopijnej. Zwraca przy tym uwagę fakt, że we wszystkich wymienionych tomach powieściowego cyklu *The Walking Dead* zombie występują zasadniczo na drugim planie, ponieważ najistotniejszym składnikiem fabuły stają się relacje interpersonalne, następnie walka z systemem, dopiero zaś na końcu z pozornie głównym, choć po prawdzie niejednym, zagrożeniem.

Strukturę fabularną zawierającą elementy dystopijne (czy mikrodystopie) dostrzec też można w cyklu Manela Loureiro *Apokalipsa Z*, na który składają się: *Początek końca* (oryg. *Apocalipsis Z: El principio del fin*, prwdr. 2009, pol. 2013), *Mroczne dni* (oryg. *Apocalipsis Z: Los días oscuros*, prwdr. 2010, pol. 2013) oraz *Gniew Sprawiedliwych* (oryg. *Apocalipsis Z: La ira de los justos*, prwdr. 2011, pol. 2014). Motyw miasta-twierdzy rządzonego przez tyrana najwyraźniejszą realizację zyskuje w trzeciej części cyklu Loureiro, kiedy bohaterowie przybywają do Gulfport. Okazuje się, że wprowadzono tam segregację rasową, w wyniku której armia składa się z członków „Aryan Nations, zbieraniny białych supremacjonistów z najgorszych nizin amerykańskiego społeczeństwa”<sup>10</sup>, a na margines społeczny (i ekonomiczny zarazem) wyrzuceni są wszyscy, którzy nie mają odpowiedniego koloru skóry. Podziały między poszczególnymi grupami uwypuklone zostają za pomocą nazw, jakimi posługują się mieszkańcy Gulfport w odniesieniu do wyrzuconych poza nawias: „Heloci” to czytelna aluzja do starożytnej Sparty. Rebelianci przybierają przydomek „Sprawiedliwi”, oznaczający ludzi pragnących

<sup>8</sup> K. Dutton, *Mądrość psychopatów. Lekcja życia pobrana od świętych, szpiegów i seryjnych morderców*, przeł. M. Wyrwas-Wiśniewska, Warszawa 2014, s. 30.

<sup>9</sup> A. Juszczyk, *Stary wspaniały świat...*, s. 105.

<sup>10</sup> M. Loureiro, *Apokalipsa Z. Gniew Sprawiedliwych*, przeł. S. Bończyk, Warszawa 2014, s. 121–122.

przeciwstawić się reżimowi. Również w tym wypadku fabuła ogniskuje się wokół działań mających na celu destabilizację rządów tyraństwa i elementem inicjującym bunt jest przybycie bohaterów walczących o prawo do wspólnego szczęścia.

Mikrodystopię wprowadza również Frater w trylogii *Zmierzch świata żywych*, kreując obraz antagonistycznych miast-twierdz. W zasiedlonym przez protagonistów Ashley Oaks panują niewymuszone tyranią porządek i harmonia, w drugim zaś mieście ludzie zmuszeni są do funkcjonowania wbrew własnym intencjom czy pragnieniom. W finale dochodzi do konfrontacji sił obu fortów, a zwyciężają krzewiciele tego ustroju, który uwzględnia potrzeby i szanuje wolność obywateli. Widać zatem wyraźnie, że zagrożenie w postaci zombie zostaje odsunięte na drugi plan, podczas gdy na pierwszym wyeksponowane zostają aspekty interpersonalne, związane ze sposobami pojmowania wolności oraz obrony jednostek.

Warto przy tym zwrócić uwagę na fakt, że im dalej od wybuchu epidemii zostaje osadzona akcja, tym częściej autorzy nawiązują do schematów dystopijnych. Najbardziej wysublimowanym przykładem tej tendencji jest trylogia Miry Grant (właśc. Seanan McGuire) *Przegląd Końca Świata* (tomy: *Feed* [oryg. *Feed. Book 1 of The Newsflesh Trilogy*, prwdr. 2010, pol. 2012], *Deadline* [oryg. *Deadline. Book 2 of The Newsflesh Trilogy*, prwdr. 2011], *Blackout* [oryg. *Blackout. Book 3 of The Newsflesh Trilogy*, prwdr. 2012, pol. 2014])<sup>11</sup>, której bohaterami są młodzi blogerzy, referujący wydarzenia rozgrywające się w świecie istniejącym około dwudziestu lat po tzw. powstaniu, czyli uaktywnieniu się i rozprzestrzenieniu wirusa Kellis-Amberlee (zombizmu). Pandemia miała zasięg ogólnoswiatowy, jednak ocaleni zdołali zaprowadzić dość rygorystyczny, ale funkcjonalny porządek. W takiej restrykcyjnej rzeczywistości (pełnej bolesnych testów na obecność wirusa, pryszniców dezynfekujących, poczucia ustawicznego zagrożenia etc.) funkcjonują dziennikarze: Shaun i Georgia „George” Masonowie oraz ich liczni współpracownicy. Trzeba dodać, że w uniwersum Grant nikt nie jest nadmiernie narażony na kontakt z ożywionymi zmarłymi, poza grupką blogerów, świadomie angażujących się w interakcje. Zombie pojawiają się w trylogii w kluczowych momentach, a niekiedy stają się literalnie narzędziem walki antagonistów z protagonistami.

Jednym z ważniejszych elementów strategii dystopijnej jest tu dążenie do wyzwolenia spod władzy czynników rządowych, które terroryzują społeczeństwo, by móc skutecznie je kontrolować. Dysponując lekarstwem zwalczającym wirus Kellis-Amberlee, władze umyślnie nie udostępniają leku, a w sytuacjach dla siebie niewygodnych wywołują miniepidemie zombie, opanowywane tak drastycznymi środkami, jak ostrzał rakietowy terytorium, na którym pojawiła się infekcja. *Przegląd Końca Świata* podejmuje więc problem (w zasadzie o uniwersalnym charakterze) zniewolenia i nadmiernego kontrolowania obywateli przez władze, które za wszelką cenę dążą do zatuszowania swoich działań. Georgia i Shaun nie tylko reprezentują tutaj czynnik destabilizujący istniejący porządek, lecz są także archetypiczną parą, która ów reżim, z nieodzowną pomocą rebeliantów, pokonuje.

Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że te same determinanty, które – jak wcześniej wspomniano – skłoniły twórców do podjęcia próby humanizacji figur

<sup>11</sup> Historia opisana w trylogii uzupełniona została o prequel w postaci niewielkiego objętościowo *Countdown* (w Polsce publikacja ukazała się jedynie w wersji e-book w 2014 r. w tłum. A. Brodzik nakładem Wydawnictwa SQN).

wampirycznych, w ostatnich latach wyzwołyły tendencję do przetwarzania motywu zombie w identyczny lub zbliżony sposób, a więc nadawania anonimowym hordom ponownie cech jednostkowych, swoistej ich „dezombifikacji”. W utworach literackich eksponowana jest sugestia, że utrata człowieczeństwa nie jest trwała, a tym, co może je przywrócić, są emocje. Z tą tendencją łączy się wybór konkretnej konwencji, a więc romansu paranormalnego/metafizycznego lub, ewentualnie, pastiszu. Pierwsza z wymienionych stanowi wariant oparty na modelu klasycznego romansu (a więc zawiera takie elementy dystynktywne, jak „spotkanie, oczarowanie lub niechęć, wrogość; rozłączenie lub konieczność obcowania, spotkanie; wzrost uczucia, tęsknota, pożądanie, miłość [...]”; przeszkody pozornie nie do pokonania przyczyną cierpienia lub nadzieją na zmianę sytuacji, próby wyzwolenia; nowi sprzymierzeńcy, zmiana, powrót do sytuacji początkowej lub nowi wrogowie [...]”; przyspieszenie akcji i happy end [...] Miłość musi na początku wybuchnąć niczym płomień i znaleźć swój finał [...] w zakończeniu powieści”<sup>12</sup>). Bohaterami czyni istoty nadnaturalnej proweniencji, a komplikacje fabularne wiąże najczęściej z aspektami nadprzyrodzonymi. Egzemplifikację stanowić może choćby powieść Isaaca Mariona *Ciepłe ciała* (oryg. *Warm Bodies*, prwdr. 2010, pol. 2011<sup>13</sup>), w której wątek romansowy, zaznaczony bardzo wyraźnie, wpisuje się w przywołaną konwencję z równoczesnym osadzeniem zombie w roli głównego bohatera i narratora. W trakcie jednego z polowań na ludzi zabija on młodego mężczyznę i pożywia się jego mózgiem. Posiłek wyzwala procesy mnemoniczne, które umożliwiają protagonistę nawiązanie relacji z żywą kobietą, Julie<sup>14</sup>, córką dowódcy twierdzy, którą zamieszkują ocalali ludzie. Później niemożliwa do spełnienia miłość odmienia nie tylko samego bohatera, lecz i wielu pozostałych zombie, którzy zachowali jeszcze szczątkową świadomość bycia kimś innym niż tylko żywymi trupami. Choć Marion posługuje się w konstrukcji świata estetyką postapokaliptyczną (zagrożenie ze strony powstałych z martwych, opuszczone miasta, wyprawy ocalałych w poszukiwaniu leków i aprowizacji etc.), to leitmotywem czyni jednak mozolne ucłowieczanie się młodego zombie pod wpływem kontaktów z dziewczyną. Pisarska wizja zombie jest tutaj specyficzna, albowiem sytuuje je jako byty w większości usiłujące odtwarzać dawne schematy zachowań (zawieranie przez pary zombie „małżeństw”, wspólne wychowywanie zombie-dzieci, wyrażające się m.in. jako dbałość o stosowną

<sup>12</sup> M. Bujnicka, [hasło] *Romans*, w: *Słownik literatury popularnej*, pod red. T. Żabskiego, Wrocław 2006, s. 536.

<sup>13</sup> Trzeba przy tym zaznaczyć, że o ile aspekt uczuciowy w wersji powieściowej się pojawia (aczkolwiek w subtelny sposób), o tyle w filmowej adaptacji staje się głównym powodem przemiany bohatera w człowieka, dosłownego „ożywienia go” w scenie upadku do zbiornika wodnego. Tak uproszczoną wersję uzasadnia jedynie zamysł literalnej wykładni powodu „dezombifikacji”. Podobnie jak w literackim pierwowzorze, główne postaci stylizowane są na Romea i Julię (co sugeruje dobór ich imion lub – jak w wypadku protagonisty/narratora – inicjału, będącego wszakże czytelną aluzją do Szekspirowskiego dramatu), jednak ich relacja inicjuje globalną transformację monstrów w żywych ludzi, a więc odwzorowuje epidemiczność ukierunkowaną na kreowanie zamiast anihilacji.

<sup>14</sup> Przy czym relacja taka jest możliwa pod pewnymi warunkami. Otóż bohater nie może odznaczać się cechami, które uniemożliwią mu ponowną humanizację, a zatem jego wygląd zewnętrzny nie może zawierać elementów nieodwracalnie szpecących, odbiegających od konterfektu przeciętnego członka hordy zombie. „Wciąż jestem w początkowym stadium rozkładu. Tylko poszarzała skóra, nieprzyjemny zapach i ciemne sińce pod oczami. Prawie mógłbym zostać uznany za Żywego człowieka, który potrzebuje urlopu” (I. Marion, *Ciepłe ciała*, przeł. M. Plisenko, Zakrzewo 2011, s. 11).

edukację w zakresie zdobywania posiłków, przynoszenie słabszym pożywienia), zderzając je z dążnościami pewnej grupy animowanych zmarłych, tzw. Kościstych, którzy dążą do całkowitej anihilacji pierwiastka ludzkiego – zarówno w sobie, jak i w ogóle. Są to bowiem jednostki, które wyparły resztki świadomości ludzkiej, całkowicie poddając się przeobrażeniu. To już nie tyle zombie, ile forma bytu udoskonalona w procesie ewolucji, zupełnie wyzbyta cielesności, a przez to niepodatna na procesy gnilne czy zranienia. Znamienny jest fakt, że kiedy bohater-narrator przygląda się jednej z tych istot, konstatuje:

[...] zaczynam się zastanawiać, czym tak naprawdę są te wysuszone stworzenia. Nie mogę dłużej wierzyć w jakieś zaklęcie voodoo czy stworzonego w laboratorium wirusa. To coś głębszego, bardziej mrocznego. To przychodzi z kosmosu, z gwiazd, z nieznannej pustki między nimi. Cienie w zagraconej piwnicy Boga<sup>15</sup>.

Wyznanie to sugeruje genezę pojawienia się zombie, przynosząc zgoła odmienną lekcję od racjonalnych lub magicznych wykładni. Stanowi też potwierdzenie świadomego wypierania resztek człowieczeństwa czy zatracenia go w pogoni za dobrami materialnymi. Kwestia ta staje się irrelevantna w konfrontacji z ostatecznym, a destrukcja może stanowić szansę na restart ludzkości, która tylko w momentach granicznych dostrzega to, co wartościowe, a więc m.in. życie samo w sobie. Unaocznia tę tezę konstatacja bohatera-narratora, który stwierdza: „można powiedzieć, że dzięki śmierci stałem się bardziej zrelaksowany”<sup>16</sup>, ponieważ „wcześniej, gdy żyłem, nigdy mi się [...] nie udawało. Stać spokojnie, obserwować świata dookoła i nie myśleć praktycznie o niczym. Pamiętam wysiłek. Pamiętam cele i terminy. Osiągnięcia i ambicje. Pamiętam, że byłem obowiązkowy, zawsze wszędzie na czas. Teraz po prostu stoję na taśmociągu, bawiąc się jazdą. Dojeżdżam do końca, zawracam i jadę w drugą stronę. Świat został przedestylowany. Bycie martwym jest łatwe”<sup>17</sup>.

W wykreowanym przez Mariona uniwersum toczy się zresztą ostateczna bitwa o losy gatunku ludzkiego, albowiem Kościści, hołdujący swoistemu kultowi śmierci, stają się adwersarzami zarówno ludzi, jak i tych spośród żywych trupów, w których umysłach przetrwały szczątkowe emocje czy wspomnienia. Kierując się najwyraźniej przeświadczeniem, że bycie człowiekiem tożsame jest ze stworzeniem największego zagrożenia dla zombie, Kościści prowadzą rodzaj agitacji wśród Martwych, pokazując im fotografie dowodzące słuszności tej tezy:

[...] zorganizowane oddziały żołnierzy odpalających rakiety w stronę naszych enklaw, precyzyjnie odstrzeliwujące nas karabiny [...]. Zwykli obywatele z maczetami i piłami łańcuchowymi, przebijający się przez nas jak przez pnącza [...]. Kościści [...] pokazują [fotografie – K.O.] zazwyczaj dzieciom. Kręcą się [...] z aparatami wiszącymi na szyjach, okazjonalnie prowadząc nas na wyprawę po jedzenie, trzymając się na tyłach i dokumentując rzeź [...]. Skupiają się na jednym temacie: trupy. Potyczki. Świeżo przemienione zombie. I oni sami. Pomieszczenia, w których się spotykają, są wytapetowane tymi zdjęciami, od podłogi do sufitu i czasami przywlekają tam młodego zombie i każą mu tam stać całymi godzinami, nawet dniami, i w ciszy podziwiać ich pracę<sup>18</sup>.

<sup>15</sup> Tamże, s. 106.

<sup>16</sup> Tamże, s. 13.

<sup>17</sup> Tamże, s. 19–20.

<sup>18</sup> Tamże, s. 106–107.

Quasi-ludzkie zachowania nie są jednak odbiciem cząstki człowieczeństwa, lecz tylko jej iluzją. Celem Kościstych staje się bowiem dążenie do całkowitej anihilacji żywych i pogrążenie świata we władzy martwych, co zgodne jest z najbardziej elementarną interpretacją motywu żywych trupów: „jako rekompensaty dla tłumionej nienawiści wobec Innego. Zombie jest [...] doskonałym obrazem Innego – niezwykle podobnego do nas, ale pozbawionego języka, a tym samym możliwości porozumienia z człowiekiem”<sup>19</sup>.

Ową „inność” wyzyskuje również S.G. Browne w powieści *Lament zombie* (oryg. *A Zombie's Lament*, prwdr. 2010, pol. 2012), łącząc cechy romansu z pastiszem tej konwencji oraz estetyki grozy i pokazując przy tym świat z perspektywy zmartwychwstałego bohatera. Rzeczywistość wykreowana przez Browne'a jest opresyjna zarówno dla ludzi, jak i nieludzi, albowiem obie te grupy nie potrafią współistnieć na równych zasadach bez stwarzania poczucia zagrożenia, co wiąże się z brakiem tolerancji wobec odmienności. Doświadcza tego zresztą bohater-narrator *Lamentu zombie*, którego jawnie trupi wygląd różni się od atrakcyjnej aparycji protagonisty *Ciepłych ciał* Mariona, definiując go jako istotę spoza naturalnego porządku. Andy konstatuje np., że „przyznanie się do nieumarłego syna i przyprowadzenie go do domu [...] może znacznie obniżyć wasz status społeczny”<sup>20</sup>, wskazując jednocześnie na korelację między postępowaniem wobec bezpiecznych zwierząt i procedurami stosowanymi w odniesieniu do „zbląkanych, niezidentyfikowanych zombie”<sup>21</sup>. Browne zatem proponuje czytelnikowi grę w odwrócenie porządku, swoiste „oddanie głosu” dotychczas niemy i pozbawiony refleksji zombie, co okazuje się przewrotnym sposobem na skrytykowanie pewnych nieprawidłowości społecznych. W krzywym zwierciadle pokazana zostaje m.in. uporczywa dążność do przepracowania traum, przybierająca – absurdalną w wypadku żywych trupów – formę grup wsparcia (Anonimowi Nieumarli) czy wizyt u psychoterapeuty. Zamiar parodystyczny przyświecał również m.in. Mariuszowi Kaszyńskiemu, w którego opowiadaniu *Przebudzenie*<sup>22</sup> proveniencja żywego trupa jest ściśle związana z dokonaniem bokora i wątpliwą konduktą głównego bohatera.

Próby zreinterpretowania motywów zombie w ujęciu parodystycznym przyjąć także mogą strategię „przepisania” na nowo utworów uznawanych za literacką klasykę, na Zachodzie realizowaną m.in. w ramach projektu „Quirk Classic” amerykańskiego wydawnictwa Quirk Books, a także poza nim. Oryginalne narracje powieści („do których wygasły już autorskie prawa majątkowe”<sup>23</sup>) inkrustowane są każdorazowo wątkami o charakterze fantastycznym, a zderzenie dwóch różnych konwencji ma w intencji autorskiej pełnić funkcję ludyczną, uzyskiwaną poprzez amplifikację absurdalności poczynań bohaterów w obliczu nadnaturalnego zagrożenia. Krytyka literacka uznaje te powieści raczej za chybione artystycznie<sup>24</sup>, co prawdopodobnie wiąże się ze zubożeniem treściowym i zawężeniem obszaru

<sup>19</sup> R. Knapek, *Kultura zombie-tekstualna*, w: *Potwory, hybrydy, mutanty. Pogranicza ludzkiej natury*, pod red. R. Koziołka, M. Marcei, O. Knapek, J. Soćko, Katowice 2012, s. 303.

<sup>20</sup> S.G. Browne, *Lament zombie*, przeł. A. Kabala, Warszawa 2010, s. 19.

<sup>21</sup> Tamże.

<sup>22</sup> Więcej na ten temat zob.: K. Olkusz, *Wesołe życie trupa. Gra z motywem zombie w opowiadaniu „Przebudzenie” Mariusza Kaszyńskiego*, „Zeszyty Naukowe PWSZ we Włocławku. Rozprawy Humanistyczne” 2009, t. X, s. 163–175.

<sup>23</sup> R. Knapek, *Kultura...*, s. 298.

<sup>24</sup> Por. np.: tamże, s. 299.



interpretacyjnego, albowiem w zamyśle autorów najistotniejszym składnikiem utworu stają się zombie i to w odniesieniu do nich rozwija się fabuła. Zredukowanie wymowy dzieł uznawanych za wybitne czy ważne dla historii literatury przez wtłoczenie ich w ramy fantastycznej parodii współgra z intencją generowania narracji w modelu ściśle popkulturowym. Konsekwencją staje się „przekształcenie bohatera w herosa, zapożyczanie wzorców z innych gatunków, nakierowanie wrażliwości odbiorcy na brutalność, agresję i seksualność – [...] najłatwiej rozpoznawalne, podstawowe wyróżniki postliterackich utworów popkulturowych”<sup>25</sup>. Do tego nurtu będą należeć zatem takie powieści, jak: *Opowieść zombilizna* autorstwa Adama Robertsa [oryg., pol. 2010], *Jane Austen i Setha Grahame-Smitha Duma i uprzedzenie i zombie* (oryg. *Pride and Prejudice and Zombies*, prwdr. 2009, pol. 2010, będąca według Knapka realizacją dla tego wariantu prototypową<sup>26</sup>), na rodzimym zaś gruncie utwor Kamila M. Śmiałkowskiego pt. *Przedwiosnie żywych trupów* (Warszawa 2010).

Warto również zaznaczyć, iż w obrębie form narracyjnych zogniskowanych wokół tematyki zombie można odnaleźć dość odważne próby przełamania konwencji, odświeżenia spetryfikowanych schematów. Jednym z najbardziej udanych eksperymentów literackich w tym zakresie wydaje się wspomniana już *World War Z. Światowa wojna zombie w relacjach uczestników* pióra Maxa Brooksa, oparta na dokumentalnych technikach relacjonowania zdarzeń. Autor tworzy w ten sposób obszerny zapis, na który składają się miniwywiady opisujące początek oraz rozprzestrzenianie się pandemii. Mocnym akcentem umożliwiającym „autentyfikację” zdarzeń jest wprowadzenie takiego trybu narracyjnego, w którym Brooks tworzy iluzję archiwistycznego zapisu wydarzeń okołoepidemicznych. We *Wstępie* czytelnikowi przedstawiony zostaje fikcyjny archiwista, którego zadaniem było zbieranie materiałów do oficjalnego raportu komisji śledczej, badającej przyczyny pojawienia się, a potem błyskawicznego i niekontrolowanego rozprzestrzenienia się epidemii zombizmu. Narrator konstatuje, że zarejestrowane przezeń liczne rozmowy z ocalałymi składają się na bardzo obszerny „meldunek o zdarzeniach, pozwalający przyszłym pokoleniom na pozbawione emocji studium wydarzeń”<sup>27</sup>. Owym wzmiankowany obiektywizm konkretyzuje się tutaj w postaci zredukowania relacji do czystego, pozbawionego zbędnego patosu czy dynamiki opowiadania o zaszczościach, unikania nagromadzenia makabrycznych detali, imitowania takiego sposobu opisywania zdarzeń, jakby mówiły o nich osoby głęboko strauumatyzowane, choć uprzednio poddane terapii. Powieść Brooksa przypomina dokumenty o tematyce wojennej, w których pojawiają się relacje świadków, uczestników bądź ofiar, a metoda referowania sprzyja procesowi uwiarygodniania się fabuły.

Z kolei we wspomnianej trylogii *Przegląd Końca Świata* narracja prowadzona jest każdorazowo z punktu widzenia jednego z bohaterów, także w formie postów, nieudostępniionych publicznie materiałów (będących opisem stanu ducha, kondycji psychicznej czy po prostu opisem sytuacji) oraz wpisów pochodzących

<sup>25</sup> Tamże, s. 307.

<sup>26</sup> Knapkę wymienia również inne powieści tej serii, to jest: *Sense, Sensibility and Sea Monsters* czy *Android Karenina*. Badacz wspomina także o prequeli i sequele *Pride and Prejudice and Zombies*, odpowiednio: *Pride and Prejudice and Zombies. Dawn of the Dreadfuls* (prwdr. 2010), *Pride and Prejudice and Zombies: Dreadfully Ever After* (prwdr. 2011), obie autorstwa Steve’a Hockensmitha.

<sup>27</sup> M. Brooks, *World War Z. Światowa wojna zombie w relacjach uczestników*, przeł. L. Erenfeicht, Poznań 2013, s. 10.

z blogów kilku różnych bohaterów, w tym również tych drugo- i trzecioplanowych. Taki zabieg sprawia, że uwiarygodnieniu podlegają fabularne zawilości, a protagoniści wydają się niezwykle misternie zbudowanymi konstruktami osobowościowymi. Rezultatem takiej strategii narracyjnej jest amplifikacja doznań czytelniczych, niejako umocnienie odbiorcy w przeświadczeniu, że to, co przeżywają postaci, jest głębokie, uzasadnione i ekstraordynaryjne.

Podobną strategię narracyjną stosuje Loureiro w trylogii *Apokalipsa Z*, w której bohater początkowo bloguje, a po odcięciu sygnału internetowego kontynuuje zapiski w formie dziennika, relacjonując w ten sposób zdarzenia rozgrywające się w pierwszym tomie. W pozostałych dwóch częściach ten rodzaj narracji nie jest jednak kontynuowany.

Widać zatem wyraźne dążenie autorów do uatrakcyjniania schematycznych narracji reinterpretujących motyw zombie. Jest to trend o tyle interesujący, że wpisuje się we współczesną tendencję do upłynniania granic gatunków, konwencji i estetyk, zamiast organizowania tekstu wokół ściśle sprecyzowanych, niekiedy po prostu skostniałych reguł. Tego typu eksperymenty wiążą się z coraz bardziej komplikującym się wzorcem rozwoju form literatury popularnej, która zawłaszcza coraz to nowe czytelnicze terytoria. Uwyraźnia się to już nie tylko w próbach przełamania schematów fabularno-konstrukcyjnych, lecz także w nadawaniu nowych znaczeń i funkcji rozmaitym motywom, w tym także figurom grozy. Poświadcza tę prawidłowość również projekt *Szczury Wrocławia* realizowany w Internecie, głównie na facebookowym profilu, przez Roberta J. Schmidta, który zaproponował swoim fanom formę zabawy-loterii. Wszystkie osoby, które polubiły profil dedykowany przedsięwzięciu, mają szansę na wylosowanie i umieszczenie z imienia i nazwiska w tworzonym przez pisarza cyklu powieści. Spośród ponad dwóch tysięcy admiratorów pomysłu Schmidt wybrał 222 osoby i każdą z nich opisał w pierwszym tomie, opublikowanym przez wydawnictwo Insignis w kwietniu 2015 r.<sup>28</sup> Można stąd zatem wywnioskować, że motywy okołozombijne na trwałe wpisały się w literaturę i kulturę popularną, stały się przedmiotem rozmaitych interpretacji i metod twórczego wyzyskania.

SECOND PLAN MASTERS. FIGURE OF ZOMBIE AS A PART OF LITERARY  
STAFFAGE: FROM SURVIVAL HORROR THROUGH DYSTOPIA  
TO PARANORMAL ROMANCE

*Summary*

Contemporary pop culture dynamics encourages artists to reconfigure, for instance, a plethora of character patterns. A fine example of such tendency is the trope of zombie associated by the mass imagination with a spiritless horde chasing after living survivors – and the genre meant to support such a narrative is, par excellence, a horror. The presence

---

<sup>28</sup> Projektowi od początku towarzyszy intensywna kampania promocyjna. Osoby wylosowane przez autora, aby „zginąć” na kartach powieści, tworzą nawet osobną, zamkniętą grupę na Facebooku, na tym forum Schmidt dyskutuje z fanami i publikuje fragmenty powieści, projekty okładki etc.

---

of zombies in horror does not, however, limit the creativity of authors who, while reinterpreting this trope, are wont to assign zombies a pivotal or tangential role in dystopian, pastiche, or paranormal narratives. The article gathers and sums up all similar tendencies in literature, placing a special emphasis on narrative experiments and recalling a multitude of examples.

Adj. Izabela Ślusarek