

UNIwersytet IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU
SZKOŁA DOKTORSKA NAUK O JĘZYKU I LITERATURZE

mgr Krzysztof Czyżak

„Nikt nie wie, co przyniesie jutro...”
O podróżach w czasie i mrocznej przyszłości
w filmie, serialach i grach cyfrowych

“No One Knows What To-morrow Will Bring Forth...”

On Time Travel and Dark Future in Film, TV Series and Video Games

Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem
prof. dr. hab. Krzysztofa Kozłowskiego
(Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM) i
dr. hab. Andrzeja Denki, prof. UAM
(Instytut Filologii Germańskiej UAM)



Poznań 2025

SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	4
ROZDZIAŁ I Od Wellsa do Camerona. Zarys serii tematycznej	8
Cyborgi z dystopii, <i>Stoffgeschichte</i> , seria tematyczna	8
<i>Wehikul czasu</i> Wellsa jako materiał tematyczny.....	26
Wellsowska seria tematyczna i jej punkty węzłowe w XX wieku	39
ROZDZIAŁ II Motywy centralne i współczesna, stereotypowa postać wprowadzonego przez Wellsa „tematu wędrownego”.....	56
Podróż w czasie jako pojęcie literaturoznawcze	56
Dystopia – przestrzeń mrocznej przyszłości	66
Stereotypowa postać Wellsowskiego tematu wędrownego	79
Rozdział III Temponauci i terminatorzy. Wellsowski <i>Stoff</i> w kinie XXI wieku.....	92
W erze blockbustarów – współczesne kino hollywoodzkie	92
Apokaliptyczny palimpsest. Filmy o Terminatorach w kontekście hollywoodzkiej seryjności.....	98
Człowiek kontra maszyna. <i>Terminator</i> Jamesa Camerona	100
Sami decydujemy o swoim losie. <i>Terminator 2: Dzień sądu</i>	114
Apokalipsa niemożliwa do zatrzymania – <i>Terminator 3: Bunt maszyn</i> i <i>Terminator: Ocalenie</i>	124
Apokalipsy po apokalipsie. <i>Terminator: Genisys</i> i <i>Terminator: Mroczne przeznaczenie</i>	131
Mroczna przyszłość w parodystycznym kluczu. <i>Deadpool 2</i>	143
Werbowanie mieszkańców teraźniejszości do walki o lepszą przyszłość. <i>Wojna o jutro</i>	152
Mroczna przyszłość na wielkim (?) ekranie	162
ROZDZIAŁ IV „Pora rozpocząć kolejny cykl”. Splot motywu mrocznej przyszłości i motywu podróży w czasie w serialach telewizyjnych.....	164
Poetyka współczesnego serialu	164
Nieprzedstawialność dystopii. <i>Podróżnicy</i>	174
Animowana dystopia. <i>Wolverine and the X-Men</i>	190
Pętle traum i przemocy. <i>Dark</i>	203
Telewizyjne cykle katastrof.....	218
ROZDZIAŁ V Wciśnij „F”, by przenieść się do świata jutra. Wellsowski <i>Stoff</i> w grach cyfrowych	221
Gry cyfrowe jako istotny składnik pejzażu współczesnej popkultury.....	221
Temat wędrowny wprowadzony przez Wellsa a mechaniki gry <i>Sonic CD</i>	226
Gry cyfrowe a motyw centralny podróży w czasie	231
Gry cyfrowe a motyw centralny mrocznej przyszłości	236
Gry cyfrowe w kontekście serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa	239

Przypis do Dnia sądu. <i>Terminator 3: Bunt maszyn</i> , <i>Terminator 3: The Redemption</i> i <i>Terminator: Resistance</i>	242
Raport z mrocznej przyszłości. <i>A New Beginning</i>	254
Korzystanie z potencjału dwóch epok. <i>Chronology</i> i <i>The Great Perhaps</i>	263
Przyszłość gier cyfrowych.....	277
KONKLUZJA	281
SPIS ILUSTRACJI.....	287
BIBLIOGRAFIA.....	289
FILMOGRAFIA.....	312
LUDOGRAFIA.....	317
STRESZCZENIE	319

WSTĘP

W *Wehikule czasu* (1895), słynnym dziele Herberta George'a Wellsa, główny bohater przenosi się z XIX wieku do 802 701 roku n.e. i nie może uwierzyć, w jak przerażającym kierunku rozwinęła się znana mu cywilizacja. Zdoławszy wyrwać się z więzów czasu, uwalnia się od koszmaru roku 802 701 i wyrusza jeszcze dalej w przyszłość – do czasów, w których nie ma już na ziemi ludzkości. Po powrocie do własnej terażniejszości znów wyrusza w temporalną podróż i znika bez śladu...

We współczesnych utworach o podróżach w czasie również możemy odnaleźć „temponautów” (jak inaczej można by nazwać za Philipem K. Dickiem podróżników w czasie¹), pojawiających się w świecie jutra i obserwujących rozwój naszego gatunku, choć docelowy punkt ich wędrówki jest znacznie bliższy naszym czasom, a kryzysy, z którymi się mierzą, odpowiadają aktualnym niepokojom społecznym. Tak jest na przykład w serialu *Loki* (2021-2023, Disney+) opowiadającym o podróżującym w czasie nordyckim bogu kłamstwa. W drugim odcinku tytułowy bohater decyduje się wytropić antagonistkę opowieści na zlecenie Agencji Ochrony Chronostruktury (w skrócie: AOC, ang. *TVA – Time Variance Authority*). Loki orientuje się, że podróżująca w czasie uciekinierka ukrywa się jedynie w tych „punktach historii”, w których dochodzi do tzw. apokalips – katastrof takich jak zniszczenie Pompejów w wyniku erupcji wulkanu – bo tylko do tych wydarzeń czujniki AOC nie są w stanie przeniknąć. Bohater przenosi się do 2050 roku i trafia w sam środek rozszalałego huraganu, w pobliże supermarketu, który pomimo gwałtownych warunków atmosferycznych jest rozświetlony holograficznymi reklamami. Tam też Loki zamierza znaleźć antagonistkę, ukrywającą się w miejscu symbolicznym dla współczesności – centrum konsumpcjonizmu. Nieprzypadkowe jest to, że jako czas apokalipsy twórcy wybrali rok 2050, symbolizujący zapowiadaną katastrofę klimatyczną, podobnie jak nieprzypadkowa wydaje się sceneria, sugerująca powiązanie dwóch problemów. Sekwencja odzwierciedla lęk przed radykalizującymi się zjawiskami pogodowymi i bezradność panującego systemu ekonomicznego.

Opowieści o podróżach w czasie są jednym z popularnych utworów współczesnej popkultury. Niektóre z nich stanowią kanoniczne dzieła współczesnej, audiowizualnej fantastyki. Twórcy realizujący nowe odsłony popularnych cyklów SF sięgają po motyw podróży w czasie w celu wzbogacenia swoich fabuł (*Gwiezdne wojny: Rebelianci* [ang. *Star Wars Rebels*, 2014-2018, Disney XD], *Terminator Genisys* [2015, reż. Alan Taylor]). Motyw

¹ P.K. Dick, *A Little Something for Us Tempnauts*, [w:] *Final Stage. The Ultimate Science Fiction Anthology*, red. E.L. Ferman, B.N. Malzberg, Penguin Books, Nowy Jork 1975, s. 259-284.

ten regularnie zasila filmy o superbohaterach, zalewające współczesne kina (*Avengers: Koniec gry* [ang. *Avengers: Endgame*, 2019, reż. Joe Russo, Anthony Russo], *Flash* [2023, Andres Muschietti]), a do tego serwisy streamingowe, w których co chwilę pojawiają się nowe tytuły eksplorujące możliwości podróży w czasie (w roku 2024 premierę miały serial animowany *X-Men '97* [2024-, Disney+], czwarty sezon *The Umbrella Academy* [2019-2024, Netflix] czy *Supacell* [2024-, Netflix]).

Opowieści o temponautach to jednocześnie, jak twierdzi David Wittenberg, „laboratorium narracji”² – stanowią one idealny materiał dla kultur fandomowych, które lubią rozkładać na czynniki pierwsze każdą darzoną sympatią opowieść, rekonstruować i przekształcać je w ramach wirtualnych paratekstów, tworzyć bazy danych na ich temat i tropić nieścisłości. Popularność motywu podróży w czasie wiązać się może także z postmodernizmem i popularną w jego obrębie fragmentaryzacją narracji.

Opowieści o podróżach w czasie zyskały nieco rozgłosu w świecie akademickim, jednakże badacze wciąż posługują się dużym stopniem ogólności albo wybierają z tego obszernego zbioru narracji bardzo konkretne problemy (np. aspekty psychologiczne związane z motywem), albo skupiają się na pojedynczych utworach (przykładem mogą być teksty dotyczące serialu *Doktor Who* [1963-1989, 2005-2023, 2024-, BBC]). Nie da się działać inaczej – to zbyt różnorodne i skomplikowane zagadnienie, by można je było opisać w pojedynczej rozprawie. Chcąc zająć się tą gałęzią fantastyki, również wyodrębniłem własny podzbiór, by móc opisać go z odpowiednią precyzją. Nie zmienia to jednak faktu, że w tle wyводу prowadzonego w obrębie tej dysertacji znajdzie się myślenie o motywie podróży w czasie jako zjawisku znacznie szerszym. Badanie tego szczególnego podzbioru przyczyni się do syntetycznego spojrzenia na większy obszar literatury popularnej, filmów hollywoodzkich, seriali telewizyjnych i gier cyfrowych.

² Wittenberg pisze: „Sądzę, że fikcja o podróżach w czasie stanowi «laboratorium narracji», w którym wiele najbardziej podstawowych pytań teoretycznych dotyczących opowiadania historii, a zatem także filozofii temporalności, historii i subiektywności, znajduje swą reprezentację w formie narzędzi literackich i fabuł, które są łatwymi celami krytyki i jednocześnie emanują swą złożonością. Chciałbym zasugerować nie tylko to, że opowieści o podróżach w czasie są przykładami bądź obrazami narratologicznych lub filozoficznych zagadnień, ale też to, że te historie same w sobie są ćwiczeniami z narratologii i teoretyzowaniem temporalności – w swej esencji są «wehikułami narracji»” (ang. “I argue that time travel fiction is a «narratological laboratory», in which many of the most basic theoretical questions about storytelling, and by extension about the philosophy of temporality, history, and subjectivity, are represented in the form of literal devices and plots, at once both convenient for criticism and fruitfully complex. I wish to suggest not merely that time travel stories are examples or depictions of narratological or philosophical issues, but that these stories are themselves already exercises in narratology and the theorization of temporality — they are in essence «narrative machines», more or less latent, emergent, or full blown”). D. Wittenberg, *Time Travel. A Popular Philosophy of a Narrative*, Fordham University Press, Nowy Jork 2012, s. 2. Wszystkie przekłady cytatów obcojęzycznych w całej dysertacji – jeśli nie zaznaczono inaczej – pochodzą ode mnie – Krzysztof Czyżak [K.C.]

W ramach tej pracy, spośród obszernej grupy narracji o temponautach, wybrałem przede wszystkim te, które łączą motyw podróży w czasie z motywem mrocznej przyszłości. W niektórych opowieściach bohaterowie albo trafiają do nadchodzącej rzeczywistości dystopijnej lub postapokaliptycznej, albo spotykają w teraźniejszości zagrożenie, które przychodzi do nich z ponurego świata jutra. By uczynić mój wywód jeszcze bardziej klarownym, postanowiłem skupić się na narracjach współczesnych. Mroczna przyszłość w badanych opowieściach stanowi rzecz jasna symbol konkretnych współczesnych kryzysów lub odbicie aktualnych lęków; w obrębie tych historii postacie działające często próbują zapobiec jej zaistnieniu. Żyjemy w czasie napływu licznych doniesień medialnych na temat wojen i katastrof, które mogą przerażać swą intensywnością. Jeszcze niedawno naszą codzienność zatrzymała pandemia, za wschodnią granicą Polski doszło do brutalnej inwazji zbrojnej Rosji na Ukrainę, a naukowcy biją na alarm w kontekście zbliżającej się katastrofy klimatycznej. Popkultura zdaje się odzwierciedlać lęki związane z obecnymi kryzysami i czyni to także za pośrednictwem opowieści o podróżach w czasie. W badanym przeze mnie spektrum fabuł o temponautach twórcy, korzystając z możliwości przedstawiania przyszłości w formie dosłownej i w ramach fikcyjnej opowieści, zestawiają człowieka współczesnego z jego potomnymi.

Celem mojej pracy jest charakterystyka i interpretacja splotu motywów podróży w czasie i mrocznej przyszłości, stanowiących, jako motywy centralne, podstawę „tematu wędrownego” (*Stoff*) w obrębie szeroko rozumianych opowieści o podróżach w czasie. W ramach własnych badań zarysuję specyfikę konkretnej serii tematycznej w filmach, serialach i grach cyfrowych o podróżach w czasie, a także wyodrębnię cechy nowych, oryginalnych, współczesnych wariacji. Pozwoli mi to na uporządkowanie wiedzy na temat tej konkretnej gałęzi fantastyki. Zgłębienie tego wycinka opowieści o podróżach w czasie stanowi również pretekst do przyjrzenia się współczesnej popkulturze i relacjom między poszczególnymi mediami. W swej dysertacji odwołam się zarówno do tradycji tematologii (Janina Abramowska, Elisabeth Frenzel), narratologii (Marie Laure-Ryan) i medioznawstwa (Werner Faulstich), jak i badań nad utopią (Lyman Tower Sargent, Gregory Claeys), nowego materializmu (Timothy Morton) i teorii kryzysu (Reinhart Koselleck).

W centrum mojej analizy znajdują się utwory pochodzące z XXI wieku, zrealizowane w obrębie świata zachodniego³. Skupię się przede wszystkim na narracjach zrealizowanych w

³ Zdaję sobie sprawę, że sama popkultura japońska ma swój udział w rozwijaniu tego wyodrębnionego przeze mnie splotu motywów, a także zaoferowała ona już kilka kanonicznych dlań utworów (w przypadku gier cyfrowych odwołam się do klasycznych przykładów występowania tego tematu, gdyż są one najbardziej istotnymi

filmie, serialach i grach cyfrowych, ponieważ tym, co je łączy, jest audiowizualność, w której splot motywów znajduje ważną reprezentację.

Nie mogę jednak zacząć swojego wywodu bez zwrócenia uwagi na korzenie tej serii tematycznej oraz bez opisanie wykorzystanych narzędzi badawczych. Dlatego też w rozdziale I przedstawię najważniejsze założenia metodologiczne (wywodzące się z tematologii, medioznawstwa i narratologii), przedstawię charakterystykę prototypowego dla serii utworu i ewolucję tejże serii. W rozdziale II wprowadzę konteksty dotyczące historii motywów wchodzących w skład splotu, a także przedstawię model stereotypowego wariantu współczesnej opowieści o podróżach w czasie, by stanowiła ona punkt odniesienia dla kolejnych rozdziałów i bym mógł wskazać elementy odbiegające od stereotypu. W rozdziale III omówię pierwszy zestaw utworów reprezentujących współczesne oblicze zjawiska, tj. filmy kinowe. Przyjrę się tutaj kanonicznemu cyklowi o Terminatorach, parodystycznemu ujęciu tematu (*Stoff*) w filmie *Deadpool 2* (2018, reż. David Leitch) oraz standardowemu filmowi akcji *Wojna o jutro* (ang. *The Tomorrow War*, 2021, reż. Chris McKay). Natomiast w rozdziale IV skupię się na serialach telewizyjnych i omówię sposoby, którymi posługują się twórcy odcinkowych narracji przetwarzających badany splot motywów, czego przykładem są takie utwory jak *Podróżnicy* (ang. *Travelers*, 2016-2018, Netflix), *Wolverine and The X-Men* (2009, Nicktoons Network) i *Dark* (2017-2020, Netflix). W rozdziale V omówię gry cyfrowe i pokażę, jak mechaniki grove korespondują z motywami literackimi. W centrum zainteresowania znajdują się tu gry o Terminatorach, gra przygodowa *A New Beginning* (2012, Daedalic Entertainment) oraz gry platformowe *Chronology* (2014, Bedtime Digital Games) i *The Great Perhaps* (2019, Caligari Games).

wariantami jego urzeczywistnienia interaktywnego). Skupiam się jednak na zachodniej popkulturze przede wszystkim z powodów praktycznych (choćby samo omówienie filmu amerykańskiego nie jest łatwym zadaniem, zważywszy na to, ile powstało już tytułów), jak i z powodów metodologicznych. Przepływ między popkulturą zachodnią a wschodnią (albo popkulturą globalnego południa) wiązały się ze zmianą koncepcji i narzędzi teoretycznych.

ROZDZIAŁ I

Od Wellsa do Camerona. Zarys serii tematycznej

Cyborgi z dystopii, *Stoffgeschichte*, seria tematyczna

Rok 1984. Na ekranach kin pojawia się *Terminator* (1984) Jamesa Camerona – filmowy klasyk science fiction o maszynie z postapokaliptycznej przyszłości, która trafia do współczesnego Los Angeles i próbuje zabić matkę przywódcy ostatnich pokoleń ludzi, zanim ona w ogóle się nią stanie. Na ulice współczesnej metropolii wkracza żywe uosobienie świata jutra i sieje spustoszenie – niezniszczalny, elektroniczny morderca, uosobienie ludzkich lęków: wygląda jak człowiek, choć nie jest człowiekiem; to maszyna, która okazuje się pod każdym względem sprawniejsza od człowieka; to zabójca, którego nie mogą powstrzymać organy ścigania i system sprawiedliwości.

Dwa motywy literackie okazują się fundamentalne do funkcjonowania przebiegu tej fabuły: motyw podróży w czasie (do świata teraźniejszości musi dostać się zaawansowana technologicznie, nieznana nam istota, która próbuje wpłynąć na bieg historii) oraz mrocznej przyszłości – najczęściej sprowadzanej do jakiejś formy dystopii (owa istota pochodzi z ponurego świata jutra, w ramach którego człowiek walczy z maszynami o przetrwanie). Ten splot motywów jest obecny nie tylko w cyklu filmów o Terminatorach, jak zobaczymy w dalszej części wywodu; znany jest także z komiksów o superbohaterach, seriali, kreskówek czy gier cyfrowych. Zamierzam przyjrzeć się temu, jak ów splot motywów funkcjonuje w obrębie różnych mediów i innych obszarów ludzkiej aktywności, jakie znaczenia niesie ze sobą, z jakimi jeszcze motywami i problemami jest powiązany, oraz odpowiedzieć na pytanie, gdzie kryje się jego źródło.

Innymi słowy, podstawą metodologiczną mojej pracy będzie tematologia, którą w niemieckim kręgu badawczym wiąże się ściśle ze *Stoffgeschichte*¹. Dostarczy mi ona narzędzi przydatnych do opisu badanych utworów. Z tego względu będę musiał najpierw zdefiniować wykorzystywane przeze mnie pojęcia motywu, tematu i materiału tematycznego (*Stoff*) – terminy te okażą się kluczowe dla prowadzenia wywodu, ponieważ pozwolą mi uporządkować analizowane fabuły. Zbudują łącznik między różnymi utworami oraz obszarami

¹ H. Levin, *Thematics and Criticism*, [w:] *Grounds for Comparison*, Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) 1972, s. 96.

komunikacyjnymi. Stworzą dobrą podstawę pozwalającą na porównanie fabuł funkcjonujących w przestrzeni różnych mediów. Innymi słowy, tematologia da sposobność do prześledzenia tego, jak dane motywy i związane z nimi znaczenia zachowują się w konkretnym czasie i miejscu, jak zmieniają swój charakter w zależności od wydarzeń historycznych, przemian technologicznych lub społecznych, a także jak przeobrażają się w zależności od tego, kto konkretnie wykorzystuje je w swojej twórczości.

Motywy podróży w czasie i mrocznej przyszłości były przekształcane w zależności od stylu danego autora i niosły ze sobą inne znaczenia. Zamierzam postępować w duchu apologii *Stoffgeschichte* z lat 60. XX wieku, autorstwa Raymonda Troussona, który pisał przed laty następująco:

Jeśli przestrzegane będą te zasady – a mianowicie, jeśli wychodząc poza zwyczajne wyliczanie, będzie się szukać ciągłości tradycji literackiej, badać źródła i wpływy, wydobywać indywidualną ekspresję, obejmować dociekaniem czas i przestrzeń, wiązać tematy z określonymi okolicznościami historycznymi – wówczas można się będzie spodziewać, że tematologia spełni swoje prawdziwe zadanie, zadanie odnalezienia w rozlicznych reinkarnacjach danego bohatera pewnych stałych, pewnych problemów podstawowych, słowem – jakichś istotnych elementów natury ludzkiej, nieustannie modyfikowanych, ale zachowywanych wciąż i przekazywanych nadal w tej szacie mitologicznej².

I tak np. w trakcie przyglądania się przywołanemu przed chwilą *Terminatorowi* zwrócę uwagę na jego konteksty literackie (m.in. powracające w dyskusji nad tym filmem opowiadania Harlana Ellisona), wpływ cywilizacyjnego postępu (zwiększenie udziału maszyn, elektroniki i komputerów w dwudziestowiecznym społeczeństwie), indywidualną ekspresję reżysera, Jamesa Camerona, a także znaczenie tego utworu dla kolejnych przejawów występowania badanego tu splotu motywów.

Najpierw jednak zajmę się podstawowymi dla tematologii pojęciami, poczynając od **motywu**, a kończąc na **materiale tematycznym**, co stanowi polską próbę przyswojenia niemieckiego pojęcia *Stoffu*, który w ujęciu Janiny Abramowskiej oddawany był za pomocą słowa **temat**. Jest to niezbędny punkt wyjścia, ponieważ – jak to zwykle bywa w naukach humanistycznych – teoretycy nie są zgodni co do podstawowych definicji i zakresu ich obowiązywania. Początki pojęcia motywu Horst Daemmrich rekonstruuje następująco: „Od momentu pierwszego wystąpienia w *Encyclopédie* (1765) jako termin służący do opisu fragmentu utworu muzycznego, koncept pozostał niejasny, [głównie – K.C.] z powodu faktu, że budził zróżnicowane, często sprzeczne konotacje”³. I dodaje dalej:

² R. Trousson, *Obrona „Stoffgeschichte”*, „Pamiętnik Literacki” 1972, t. 63, z. 1, s. 299.

³ H.S. Daemmrich, *Themes and Motifs in Literature: Approaches: Trends: Definition*, „The German Quarterly” 1985, t. 58, nr 4, s. 567.

Goethe uznawał motywy za wiecznie powracające manifestacje ludzkiego ducha i był zdania, że objawiały się one bezpośrednio w pieśniach ludowych. Henry James identyfikował swoją centralną intencję w *The Wings of the Dove* (1902) jako „bardzo stary... bardzo młody motyw” i kontynuował łańcuch skojarzeń, który przechodzi od motywu do sytuacji, idei, tematu, wizji oraz obrazu do podmiotu⁴.

Samo pojęcie motywu niesie więc ze sobą odmienne sensy i nie ogranicza się do literatury, a w dodatku wchodzi w ścisłe relacje z terminem „temat”, na co wskazuje z kolei Anna Gostomska: „W przekonaniu niektórych badaczy *Stoffgeschichte* temat stanowi uogólnienie wyższego rzędu, myśl zasadniczą, na którą składa się wiele motywów”⁵. Nie musi to być jednak regułą – przykładem odmiennego podejścia był Raymond Trousson, przywołany już przedstawiciel francuskojęzycznej tematologii, który relację między tymi pojęciami poprzedził definicją motywu:

Co to jest motyw? Przyjmijmy, że tak będziemy nazywać tło, szerokie pojęcie określające bądź pewną postawę – na przykład bunt – bądź też pewną podstawową nieosobową sytuację, której aktorzy nie zostali jeszcze zindywidualizowani – np. sytuację mężczyzny między dwiema kobietami, konfliktu między ojcem a synem, sytuację kobiety porzuconej itd. Mamy tu do czynienia z sytuacjami już wyraźnie zaznaczonymi w swych liniach zasadniczych, z postawami już określonymi, a nawet z pewnymi typami – na przykład z człowiekiem zbuntowanym czy z uwodzicielem – pozostającymi jednak w stadium pojęć ogólnych, koncepcji. W tym sensie pojęcie szczęścia czy pojęcie postępu, bunt metafizyczny czy skapstwo są motywami⁶.

Natomiast sam temat Trousson pojmował jako „szczególny przejaw jakiegoś motywu, jego indywidualne ujęcie lub, innymi słowy, wynik przejścia od tego, co ogólne, do konkretnego szczegółu”⁷. Można przyjąć, że w takim rozumieniu obu terminów temat bywa skonkretyzowanym motywem.

Co ważne dla założeń teoretycznych tej pracy, to fakt, że zdaniem badaczy motywy i tematy to jednostki podróżujące przez kolejne utwory. Do takiego postrzegania problemu przyczyniły się takie publikacje, jak *Stoffe der Weltliteratur* Elizabeth Frenzel⁸, *The York Companion to Themes and Motifs of World Literature* Saada Elkhadema⁹ czy *Themes & Motifs in Western Literature. A Handbook* Horsta i Ingrid Daemmrichów¹⁰. Stanowią one opracowanie

⁴ Ang. “Ever since its appearance in the *Encyclopedie* (1765) to describe a musical piece, the concept has remained ambiguous as a result of its varied, often contradictory connotations. [...] Goethe considered motifs ever-recurring manifestations of the human spirit and noted that they seemed to be present directly in folk songs. Henry James identified his central intent in *The Wings of the Dove* (1902) as „a very old ... a very young- motive” and continued a chain of associations that moves from motive to situation, idea, theme, image, and picture to subject”. Ibidem.

⁵ A. Gostomska, *Rozmowa człowieka ze Śmiercią: motyw, temat, topos?*, „Linguarum Silva” 2013, nr 2, s. 199-211.

⁶ R. Trousson, *Tematy czy motywy?*, przeł. R. Grzęda, [w:] *Antologia zagranicznej komparatystyki literackiej*, red. H. Janaszek-Ivaničková, Instytut Książki, Warszawa 1997, s. 193.

⁷ Ibidem, s. 193.

⁸ E. Frenzel, *Stoffe der Weltliteratur*, Kröners Taschenausgabe, Stuttgart 1962.

⁹ S. Elkhadem, *The York Companion to Themes and Motifs of World Literature. Mythology, History, and Folklore*, York Press, Fredericton 1981.

¹⁰ H.S. Daemmrich, I. Daemmrich, *Themes & Motifs in Western Literature. A Handbook*, Francke Verlag, Tybinga 1987.

wybranych motywów i tematów wraz z szeroko komentowanymi przykładami. Warto jednak zaznaczyć, że pozycje te dotyczą jedynie niewielkiego obszaru literatury i nie zawierają choćby opracowania motywu podróży w czasie. Jak się przekonamy w kolejnych podrozdziałach i w rozdziale II, trudno ów koncept ująć w prosty sposób, zasługiwałby on bowiem na osobny, obszerny przewodnik literaturoznawczy¹¹.

Spośród tych dwóch występujących ze sobą pojęć – motywu i tematu – to pierwsze jest zdecydowanie łatwiejsze do uchwycenia. Wywodzi się ono z łacińskiego czasownika *movere* (łac. ruszać) i w językach zachodnioeuropejskich pierwotnie oznaczało źródło ruchu¹². Za podstawę własnego rozumienia tego pojęcia przyjąłem definicję Elizabeth Frenzel. Zakłada ona, że motyw to „załążek fabuły, [...] pierwsza zawiązana pętla konfliktu, której dalsze splatanie może przebiegać według różnych historycznie ustalonych lub wymyślonych wzorców”¹³. Motyw jest więc podstawowym elementem budującym fabułę, a jednocześnie jego kształt jest zależny od towarzyszących mu czynników kulturowych i historycznych. Co więcej: „widać również, że motyw nie jest jedynie obrazowy, lecz posiada duchowo-emocjonalne napięcie, dzięki któremu oddziałuje w sposób powodujący ruch [*moverend*] i wywołujący akcję”¹⁴. Motywy stanowią więc podstawę **rozwoju** fabuły – nie mogą być jedynie ornamentem, muszą wskazywać na zachodzącą w fabule zmianę. W dodatku są „określone z dwóch stron, formalnej i ideowej”¹⁵.

¹¹ Polska tradycja tematologiczna również proponuje różnorodne ujęcia problemu. Warto przypomnieć propozycję Zygmunta Łempickiego (który przedstawia termin „motyw” w kontekście jego związku z pojęciami osnowy i wątku). W dwudziestoleciu międzywojennym wpisał on pojęcie motywu w system trzech elementów składowych treści, na którą składają się osnowa wraz z tłem (ogół stosunków ludzkich w utworze, bez których treść nie byłaby zrozumiała), wątek (pierwiastek treści, który tylko na tle danej osnowy może się rozwinąć) i wreszcie motyw, przedstawiający się w taki oto sposób: „Jeśli wątek jest konkretnym elementem treści, który się rozwija na danej osnowie, to motyw jest abstrakcyjnym pierwiastkiem treści, przez co jest powiedziane, że nie jest on związany z poszczególną osnową, ale może działać na tle różnych osnów. Stosunek wątku do motywu odpowiada stosunkowi tła do osnowy”. Z. Łempicki, *Osnowa, wątek, motyw*, „Pamiętnik Literacki” 1925-1926, t. 22-23, z. 1-4, s. 24. Inne omówienie tego zagadnienia proponują autorzy *Zarysu teorii literatury*: w ich rozumieniu „motyw jest najmniejszą całością kompozycyjną utworu”, zaś temat to „motyw zapewniający światu przedstawionemu wewnętrzną spójność”. M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, [w:] *Zarys teorii literatury*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1975, s. 78-79.

¹² H. Lewin, *Motif*, [w:] *Dictionary of the History of Ideas. Vol. III*, red. P.P. Wiener, Scribner & Sons Nowy Jork 1973, s. 235.

¹³ E. Frenzel, *Motive der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. 6., überarbeitete und ergänzte Auflage*, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2015, s. vii-ix. Za pomoc w przekładzie tekstów Frenzel i innych nietłumaczonych z języka niemieckiego cytuję moim Promotorem.

¹⁴ *Ibidem*, s. viii-ix.

¹⁵ Dalej niemiecka autorka wyjaśnia: „Ta wewnętrzna napiętość wyklucza z rozważań owe wspomniane powyżej niezliczone cząstki w tym napięciu niepartycypujące, które gałąź badań nad historią materii i motywów („Stoff- und Motivgeschichte”) lub – by użyć terminu przyjętego za granicą – temalogii ma zwyczaj określać ogólnie jako «element» («Zug»). Element taki jak rozumienie sztuki aktorskiej przez Hamleta czy pogład na naukę famulusa Wagnera, który różni się od Faustowego, nie stanowi konstytutywnego elementu wewnętrznej napiętości danego dzieła literackiego, lecz jest elementem dodatkowym, który charakteryzuje, ozdabia i tworzy nastrój. Istnieje jednak wzajemny związek pomiędzy elementem a motywem, ponieważ różnica między nimi nie jest

Takie cechy mają właśnie badane przeze mnie motywy: podróż w czasie i mroczna przyszłość. I tak podróż w czasie od razu implikuje ruch (wykroczenie poza chwilę obecną – jest to element formalny), który w dodatku nie jest możliwy w naszej empirycznej rzeczywistości. Dlatego z podróżą w czasie może się łączyć element tajemniczości, przygody, wyzwania *etc.* – i w tym należy upatrywać owej warstwy ideowej. Mroczna przyszłość zaś, najczęściej występująca w formie motywu dystopii, stanowi opresyjną przestrzeń (warstwa formalna) i w zamyśle jest wizją społeczności, która „miała być przez czytelnika postrzegana jako znacząco gorsza od społeczności, w której ten czytelnik żył”¹⁶ (warstwa ideowa). Istotne jest też to, że podróż w czasie i mroczna przyszłość to elementy inicjujące rozwój konfliktu, a tym samym fabuły.

Te dwa motywy niekiedy żyją ze sobą w symbiozie, tworząc splot. Ich związek nie wziął się znikąd, musiało go coś poprzedzić – należy więc zwrócić uwagę na źródło, z którego wypłynął, znaleźć tym samym swego rodzaju „przodka” filmu Camerona i innych współczesnych utworów, które będą przedmiotem tej pracy. Źródłem tym jest **material tematyczny** (*Stoff*) dany w postaci konkretnego utworu, i to jako fabuła:

Przez materiał tematyczny [*Stoff*] nie należy rozumieć po prostu tego, co materiałowe [*das Stoffliche*], jako przeciwstawnego bieguna do formalnego elementu strukturalnego literatury [*Dichtung*], a więc tego wszystkiego, co natura oferuje literaturze [*Dichtung*] pod postacią surowca tematycznego [*Rohstoff*], lecz [należy rozumieć] powiazaną przez komponenty akcji, już uprzednio ukształtowaną poza literaturą [*Dichtung*] fabułę [*Fabel*], „plot”, który podsuwany jest pisarzowi [*Dichter*] przez religię i mit lub historyczne wydarzenie jako przeżycie, wizja, sprawozdanie, zdarzenie, tradycja i stanowi dlań zachętę do twórczości artystycznej.

Jego wyraźniejsze kontury odróżniają materiał tematyczny [*Stoff*] zarówno od abstrakcyjnego, poniekąd pozbawionego materii problemu lub tematu, takiego jak wierność, miłość, przyjaźń, śmierć, jak i od mniejszej jedności materiałowej motywu („mężczyzna między dwiema kobietami”, „wrody bracia”, „sobowtór”), który z materiałem tematycznym ma wprawdzie wspólne to, co naocznie-obrazowe i sytuacyjnie dopasowane, ale wybija tylko jeden akord [tam], gdzie materiał tematyczny [*Stoff*] oferuje całą melodię¹⁷.

Należy zatem zaznaczyć, że materiał tematyczny jest w gruncie rzeczy fabułą („powiazany przez komponenty akcji”), a więc może być także wcześniej skomponowanym utworem literackim. Na gruncie polskiego literaturoznawstwa pojęcie to było wykorzystywane m.in. przez Janusza Sławińskiego, który odwoływał się do Frenzel, ale – jak się zdaje – pomijał sedno jej definicji. Pokazuje to choćby jego artykuł *Zaproszenie do tematu*, w którym za materiał tematyczny Sławiński uznał II wojnę światową¹⁸, będącą przecież wielowymiarowym,

absolutna, lecz jest różnicą funkcji i rangi, podobnie jak ta, która dotyczy relacji pomiędzy motywami głównymi lub centralnymi a motywami pobocznymi lub marginalnymi”. Ibidem, s. viii-ix.

¹⁶ L.T. Sargent, *Trzy oblicza utopizmu – rewizja*, przeł. Piotr Krzywicki, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2021, t. 64, z. 3, s. 142.

¹⁷ E. Frenzel, *Vorwort*, [w:] *Stoffe der Weltliteratur...*, s. v-vi.

¹⁸ J. Sławiński, *Zaproszenie do tematu*, „Teksty” 1974, t. 17, nr 5, s. 3.

skomplikowanym wydarzeniem historycznym, a nie „fabułą”. Może stanowić ona źródło inspiracji dla twórców (budulec, „surowiec”), ale nie jest to przecież *Stoff* w rozumieniu Frenzel. Podobnie jest też z obecną w *Zarysie teorii literatury* definicją materiału tematycznego, z której znów można wywnioskować, że materiał tematyczny to źródło inspiracji, które nie jest jednak skonwencjonalizowanym ciągiem zdarzeń, ułożonym w jakimś porządku, w formie opowiadania¹⁹. Będę posługiwać się tłumaczeniem terminu *Stoff* autorstwa Sławińskiego, natomiast rozumienie materiału tematycznego (*Stoff*) będzie zgodne z definicją autorstwa samej Frenzel²⁰.

¹⁹ W *Zarysie teorii literatury* definicja materiału tematycznego przedstawia się następująco: „Zarówno temat utworu, jak i szerzej: świat przedstawiony – kształtują się na podstawie pewnego zasobu elementów, które są dla pisarza budulcem. Mogą być to zjawiska zaobserwowane przez niego w życiu codziennym, znane mu z osobistego doświadczenia lub dostarczone przez inne utwory, przez zapisy dokumentalne, gazetę, kronikę historyczną, czerpane z mitologii, folkloru itp. Ten wyzyskany przez autora zasób budulca nazywać będziemy materiałem tematycznym dzieła”. M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, op. cit., s. 79-80. Autorzy *Zarysu...* pomijają w opisie skonwencjonalizowany, niejako „oszlifowany” fabularnie w biegu dziejów i ludzkich doświadczeń charakter tego budulca, materiał tematyczny w ujęciu Frenzel jest bowiem zestawem motywów spetryfikowanych funkcjonujących na podobieństwo melodii.

²⁰ Należy mieć na względzie fakt, że Elisabeth Frenzel spotkała się z krytyką swego dorobku naukowego m.in. z powodu swego doktoratu napisanego w 1938 roku pt. *Die Gestalt des Juden auf der neueren deutschen Bühne* (Postać Żyda na współczesnej scenie niemieckiej). Pobrzmiwały w nim, jak się zdaje, tony niepokojąco zgodne z antysemicką ideologią III Rzeszy. Peter Goßens, kontynuator myśli niemieckiej badaczki, w 2014 roku napisał wkrótce po jej śmierci: „Wydawnictwo Alfred Kröner Verlag, które przez tak długi czas wiernie publikowało dzieła Elisabeth Frenzel, powinno wykorzystać tę okazję i definitywnie wycofać ze swych planów wydawniczych te kompendia wiedzy, które już się przestarzały, i to tym bardziej, że nie mogą dłużej uchodzić za niedoścignione standardy naukowe [Referenzwerke]. Włoskie literaturoznawstwo przygotowało tymczasem wzorcowe kompendium z tematologii, które poziomem przewyższa leksykony autorstwa Elisabeth Frenzel – nie tylko pod względem teoretycznym, lecz także z uwagi na literacką i naukową jakość, która na dobre może je zastąpić. Mowa tu o wydany w 2007 roku w trzech obszernych tomach przez Remo Ceseraniego, Mario Domenichellego i Pino Fasano *Dizionario dei temi letterari* [w istocie pierwsze wydanie tego słownika ukazało się w 2004 roku – K.C.]”. (P. Goßens, *Nachruf auf Elisabeth Frenzel*, „Komparatistik: Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft” 2014-2015, s. 15–17; https://publikationen.uni-frankfurt.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/44168/file/K_20142015_15-17_Nachruf_Frenzel.pdf [dostęp: 16.10.2025]). Jednocześnie ten sam autor w 2001 roku w obszernym artykule wywodził, że „leksykony autorstwa Elisabeth Frenzel mogłyby zostać zastąpione wyłącznie przez ambitne przedsięwzięcie wydawnicze, które dałoby się porównać z *Historisches Wörterbuch der Philosophie* (Historyczny Słownik Filozofii), a nie przez *fast-handbooks* nowszego formatu czy też reprint starszych leksykonów [...]” i że „obecnie jej prace są w komparatystycznej codzienności nieodzowne i wciąż pomocne jako poręczne kompendium wiedzy (P. Goßens, *Vom Inhalt der Literatur: Elisabeth Frenzel und die Stoff- und Motivgeschichte*, „Komparatistik: Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft” 2000-2001, s. 136; https://publikationen.uni-frankfurt.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/43609/file/K_20002001_128-136_Gossens.pdf [dostęp: 17.10.2025]). Gwoli ścisłości trzeba dodać, że nawet jeśli przedsięwzięcie włoskich autorów faktycznie przesłoniło dokonania Frenzel – aczkolwiek weryfikacja tego twierdzenia wymagałaby osobnego i dogłębnego badania, i to daleko wykraczającego poza tekst *stricte* okolicznościowy jak podzwonne – tak radykalna zmiana nastawienia ze strony Goßensa jest więcej niż zastanawiająca. W istocie trudno uwierzyć, że przez piętnaście lat standardowe prace Frenzel nagle się zestarzały, co zbiegło się jeszcze z datą jej śmierci, i można by je po prostu zastąpić tłumaczeniem z włoskiego. I choć przypuszczalna wymowa wczesnych tekstów Frenzel może budzić niepokój, to jednak ocena ich zawartości merytorycznej i ewentualnego zaangażowania politycznego autorki w ideologię III Rzeszy wymagałaby rzetelnych badań i weryfikacji źródłowej. Tak więc i dziś powojenne opracowania Frenzel stanowią pomocne narzędzie do opisu motywów i tematów [Stoff] literatury, zważywszy, że w takich subdyscyplinach jak badania nad operą czy muzykologia są one wciąż standardem, i to bez konieczności przeciwstawiania ich na zasadzie albo – albo innym leksykonom, takim jak np. *Dizionario dei temi letterari*. Co więcej, główne dzieła Frenzel (6. wydanie *Motive der Weltliteratur* i 10. wydanie *Stoffe der Weltliteratur*) nadal są aktualizowane i ogłaszane drukiem. Co istotne, także w roku 2015, a nawet z wymownym

Stoff – jak w innym miejscu pisze Frenzel –

jest powiązany z ustalonymi nazwami i wydarzeniami i pozostawia tylko pewne białe plamy w kolorowym przebiegu plotu (fabuły), te zagadki lub luki w podlegających rozwinięciu materiałach [*Stoffe*], które wciąż na nowo skłaniają autorów do prób ich rozwiązania, podczas gdy motyw z jego anonimowymi postaciami i zdarzeniami jedynie określa punkt wyjścia akcji, który skrywa w sobie bardzo różne możliwości rozwinięcia²¹.

Materiał tematyczny badanych przeze mnie utworów wyznacza więc coś więcej niż tylko punkt wyjścia dla akcji lub jej problematykę. Oferuje już podstawowy jej przebieg. W analizowanych w tej pracy dziełach ów przebieg zarysowuje się następująco: bohaterowie żyjący w teraźniejszości będą w jakiś sposób konfrontowani ze światem mrocznej przeszłości, a konfrontację tę umożliwi im podróż w czasie. Innymi słowy, albo sami trafią do dystopii, albo coś lub ktoś przybędzie stamtąd do ich świata.

Należy wspomnieć też o tym, jak w teorii niemieckiej badaczki ma się kategoria motywu do kategorii materiału tematycznego (*Stoff*). Frenzel pisze:

To niezwykle ważne dla analizy materiału tematycznego [*Stoffanalyse*] pojęcie motywu określa elementarną, zależną i zdolną wchodzić w kombinacje część składową materiału tematycznego [*Stoff*]; łańcuch lub kompleks motywów znaczy tyle, co materiał tematyczny.

Jest rzeczą istotną, by rozróżniać między motywem centralnym [*Kernmotiv*] materiału tematycznego [*Stoff*], [między] jego wieńczącymi [*ergänzend*] motywami ramowymi [*Rahmenmotive*] i [między] charakteryzującymi lub ozdabiającymi go motywami dopełniającymi i marginalnymi [*Füll- und Randmotive*]. Elastyczna struktura motywiczna [*Motivgefüge*] materiałów tematycznych [*Stoffe*] zapewnia im wariantywność i sprawia, że niektóre z nich mogą się już poszczycić historią trwającą dwa i pół tysiąca lat²².

Motyw to zatem podstawowa część składowa *Stoffu*, która wchodzi w związki z innymi motywami. Stanowi rekonfigurację tych związków i decyduje o żywotności danego *Stoffu*. Takie rozumienie odmian i przekształceń motywów pozwoli mi wreszcie określić, jakie zależności funkcjonują między elementami analizowanego przeze mnie splotu. W badanych przeze mnie fabułach motyw podróży w czasie i motyw mrocznej przeszłości będą więc **motywami centralnymi**. Wokół nich zaś gromadzić się będą **motywy ramowe** (w taki też sposób będę określać motywy obecne w ramie fabuły), **dopełniające** (tak będę określać istotne motywy stanowiące uzupełnienie motywów centralnych i ramowych w danym utworze) i **marginalne** (czyli mniej istotne motywy, wchodzące w skład tworzywa literackiego).

Pozostał jeszcze trzeci z terminów, przywoływany na początku tej części rozważań związanych z pojęciem „motywu” – być może najbardziej problematyczny, przez wzgląd na to,

tekstem reklamowym na czwartej stronie: „Pozycja obowiązkowa dla studentów, naukowców i miłośników literatury, którzy chcieliby głębiej wniknąć w lekturę”.

²¹ E. Frenzel, *Motive der Weltliteratur...*, s. viii.

²² *Ibidem*, s. v-vi.

jak wiele znaczeń ma on w języku polskim. Jeśli chodzi o **temat**, najważniejsze będą dwa jego rozumienia²³. Jak wywodzi Janina Abramowska, w pierwszym znaczeniu „określenie tematu danego utworu sprowadza się właściwie do wstępnej hipotezy interpretacyjnej, polega na wyznaczeniu jądra, które skupia wszystkie sensory lub składnika sensu, który uznajemy za najważniejszy”²⁴. Współredagowany przez Abramowską tom *Wariacje na temat*, który miał służyć poszerzeniu pojęcia tematu²⁵, pokazuje, że wielu badaczy przede wszystkim posługuje się tym właśnie rozumowaniem²⁶. Istotniejsza dla przebiegu pracy będzie jednak inna, bardziej ścisła interpretacja pojęcia tematu:

Właściwym przedmiotem badań tematologicznych są jednak jednostki nie tylko po prostu powtarzalne, ale wyraźnie skonwencjonalizowane i skonkretyzowane fabularnie. Ta kategoria, określaną mianem tematów (a także wątków, motywów) obiegowych lub wędrownych, również nie jest jednorodna. Pierwszy typ stanowią elementarne sytuacje lub schematy zdarzeniowe, takie jak mezalians, rywalizacja braci, upadek władcy itp. Występują one zupełnie niezależnie od siebie w różnych krajach i czasach, a podobieństwa konkretyzujących je utworów – czasem uderzające – tłumaczą się tożsamością ludzkiej natury i kultury na poziomie „archetypowym”. Typ drugi to schematy fabularne przypisane do gatunków folklorystycznych, takich jak baśń, bajka, ballada, skonkretyzowane na poziomie ról fabularnych (starszy i młodszy brat, prostaczek, królewna, wilk i baran itp.). Typ trzeci, którym się zresztą właśnie zajmujemy, różni się od tamtych obecnością bohatera wskazanego imiennie, toteż będziemy tu mówić o tematach imiennych lub mitycznych²⁷.

Fragment ten pokazuje, że Abramowska myślała bardzo podobnie do Frenzel, a ponadto opisane tu rozumienie „tematu wędrownego” jest zbliżone do znaczenia, jakie niemiecka badaczka przypisuje kategorii *Stoffu* (materiałowi tematycznemu) rozumianemu diachronicznie. Można by więc przyjąć, że jeśli uznamy tematologię za kontynuację *Stoffgeschichte*, polska tradycja – przez samo użycie wieloznacznego słowa „temat” – komplikuje mi prowadzenie wywodu²⁸. Będę jednak podążać w tym tekście za tą drugą

²³ Jak pokazuje Pelc (*O pojęciu tematu*, Ossolineum, Warszawa 1961), wariantów rozumienia tematu jest znacznie więcej. Autor opisuje podejścia, wedle których temat może być rozumiany jako „coś, co znajduje się poza dziełem” (s. 5-13), jako „to, co przedstawione w dziele” (s. 22-31), a także jako „idea wyrażona przez motyw” (s. 43-47).

²⁴ J. Abramowska, *Serie tematyczne*, [w:] *Powtórzenia i wybory. Studia z tematologii i poetyki historycznej*, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2005, s. 36.

²⁵ J. Abramowska, A. Czyżak, P. Śliwiński, *Od redaktorów*, [w:] *Wariacje na temat. Studia literackie*, red. J. Abramowska, A. Czyżak, P. Śliwiński, Poznańskie Studia Polonistyczne, Poznań 2003, s. 7.

²⁶ Niekiedy te dwa rozumienia są złączone – przykładowo Irena Hübner łączy w kontekście *Upadku Ikar* Bruegela temat śmierci z tematem Ikar, czyli temat w znaczeniu ogólnym (temat-problem) oraz temat skonwencjonalizowany, wędrowny (temat-*Stoff*). I. Hübner, „*Wciąż o Ikarach głoszą...*”. *Od mitu do stereotypu i z powrotem*, [w:] *Wariacje na temat*, s. 29.

²⁷ J. Abramowska, *Serie tematyczne*, s. 36-37.

²⁸ Na podobny problem zwraca Elizabeth Frenzel, odnosząc się do innych języków niż niemiecki: „Zarysowane w ten sposób niemieckie pojęcie materiału tematycznego [*Stoff*] oddaje się zasadniczo we francuskim i angielskim literaturoznawstwie [*Forschung*] za pomocą takich słów jak «thème» i «theme», które – znacznie mniej precyzyjnie [niżby należało] – ujmują temat, materiał tematyczny, motyw. [Ferdinand] Baldensperger i [Werner P.] Friedrich wprowadzają w swej *Bibliography of Comparative Literature* [New York 1960] w rubryce «Literary Themes (Stoffgeschichte)» wzajemnie sobie podporządkowane pojęcia «literary themes» i «collective motifs», z których to pierwsze w przybliżeniu odpowiada w języku niemieckim pojęciu materiał tematyczny [*Stoff*], to drugie zaś bliskie jest takim określeniom jak motyw i temat; podział nie został jednak przeprowadzony [tutaj] klarownie

definicją pojęcia temat, a mówiąc ściślej: zamierzam pisać o temacie jako **temacie wędrownym**, ewentualnie *Stoffie* (materiale tematycznym). Natomiast gdy będę pisać o „rdzeniu treściowym utworu”²⁹, będę używać słowa problem lub wyrazów pokrewnych³⁰.

Choć korzystam w tej pracy z terminologii Abramowskiej, trudno nie zauważyć, że wśród wymienionych przez tę badaczkę trzech wariantów „tematów wędrownych” – (1) elementarne sytuacje, (2) gatunki folklorystyczne, (3) temat imienny – brak przykładów, które powstały wraz z rozwojem dziewiętnastowiecznej i dwudziestowiecznej literatury. Abramowska nie wspomina choćby o tematach, które wywodzą się z gatunku SF i które nie zawsze (jeśli w ogóle) dają się przyporządkować do żadnej z tych trzech kategorii. Porządek typologiczny stworzony przez Elisabeth Frenzel jest zdecydowanie pojemniejszy, bardziej respektujący tematologiczne *status quo*. W końcu podróże w czasie do mrocznej przyszłości – jak można by nazwać roboczo badany przeze mnie *Stoff* – ugruntowały się na tyle mocno w literaturze i sztuce, że funkcjonują analogicznie do omawianych przez Abramowską tematów imiennych i pozostałych dwóch wariantów „tematu wędrownego” lub „obiegowego”. Uznaję je więc za „temat wędrowny” funkcjonujący na tej samej zasadzie co temat imienny Ikara lub Odysa – choć nie mają one bohatera raz na zawsze ustabilizowanego i organizującego wokół siebie motywy.

Mamy więc motyw podróży w czasie i motyw mrocznej przyszłości splecione razem i stanowiące podstawę mojego przedmiotu badań. Mamy też określony materiał tematyczny,

i pojęciem «individual motifs» obejmuje się często motywy w znaczeniu niemieckim [literaturoznawstwa niemieckiego]”. E. Frenzel, *Vorwort*, [w:] *Stoffe der Weltliteratur...*, s. v-vi.

²⁹ J. Abramowska, A. Czyżak, P. Śliwiński, *Od redaktorów*, s. 7.

³⁰ Wg Elisabeth Frenzel (*Vom Inhalt der Literatur: Stoff, Motiv, Thema*, Verlag Herder Freiburg im Breisgau, Bazylea – Wiedeń 1980, s. 97-123) możliwe jest jeszcze inne rozumienie pojęcia tematu (*Thema*). Jego treść nie pokrywa się z pojęciem tematu, które – w przybliżeniu – stanowi ekwiwalent niemieckiego *Stoffu* (pierwsze rozumienie tematu wg Frenzel) i które używane jest przez francuskich i angielskojęzycznych tematologów. Chodzi mianowicie o takie ujęcie tematu, które – by odwołać się do późniejszego czasowo określenia autorów *Wariacji na temat* (J. Abramowska, A. Czyżak, P. Śliwiński, op. cit., s. 7) – można by zawrzeć w formule „treściowy rdzeń utworu”. Zdaniem Frenzel, tak rozumiany temat, jest „najbardziej zindywidualizowanym elementem tekstu” (E. Frenzel, *Vom Inhalt...*, s. 123). Wszelkie próby jego kodyfikacji i ujmowania w rozwoju historycznym nie przyniosły zadowalających rezultatów... A jednak, niezależnie od tego, iż niemożliwa okazała się historia tematów na podobieństwo *Stoff-* lub *Motivgeschichte* („seria tematyczna” lub historia motywów), niemiecka literaturoznawczyni pokusiła się o wyszczególnienie przynajmniej sześciu sposobów funkcjonowania tak ujętego tematu. Po pierwsze, wskazała na temat jako element struktury dzieła literackiego (przy czym nie powiełała tu tezy Jurija Łotmana, w myśl której właściwym tematem jest struktura dzieła [s. 100]), po drugie, wyodrębniła temat jako *expressis verbis* wypowiedziany pogląd autora (np. morał w bajkach [s. 103]), po trzecie, podniosła kwestię tematu wyrażonego za pomocą bohatera literackiego – inaczej mówiąc, nośnikiem tematu jest postać działająca w utworze (Frenzel wspomina, że w *Czarodziejskiej górze* Thomasa Manna to w usta Hansa Castorpa, a nie Naphty czy Settembriniego zostały włożone kluczowe słowa powieści [s. 108]), po czwarte, wspomniała o temacie przedstawionym w trybie symbolicznym, jak on się przejawia chociażby w *Rozbitym dzbanie* Heinricha von Kleista (utracona niewinność, dziewiczość [s. 111]), po piąte, uwypukliła temat zapisany w utworze immamentnie – jako coś, co wymaga wydobycia go na powierzchnię, po szóste, upomniała się o temat jako eksponent dzieła, czyli o takie jego traktowanie, które miałoby na względzie utwór jako całość (s. 118).

źródło owego splotu. Dodatkowo muszę teraz wprowadzić termin opisujący cały zbiór – innymi słowy, „potomstwo” utworu oferującego materiał tematyczny (*Stoff*). Na gruncie polskiego literaturoznawstwa pojawiła się propozycja terminu określającego ciąg utworów wywodzących się z jednego *Stoffu*, który rozpatruje się z perspektywy historycznej. Mowa tu o zaproponowanym przez Janinę Abramowską pojęciu „serii tematycznej”³¹. W artykule *Seria tematyczna* autorka pisała tak:

Seria tematyczna to zestawiony w porządku diachronicznym szereg wszystkich utworów realizujących dany temat [K.C.]. Początek serii, czyli pierwszy taki utwór, nie zawsze pokrywa się z jej źródłem, nieraz ginącym w mrokach tradycji przedpiśmiennej. Każda z serii jest otwarta, z hipotetycznym dalszym ciągiem w przyszłości. Seria narasta stopniowo, zwykle nierównomiernie, w pewnych okresach daje się obserwować rozrzedzenia, a nawet dłuższe przerwy, kiedy indziej charakterystyczne zagęszczenia symbolizujące związek tematu z kluczowym programem ideowym epoki. W takich też okresach pojawiają się dzieła wybitne lub nawet arcydzieła wyznaczające nowy kanon³².

Dalej poznańska badaczka dodaje, że „zdarza się i tak, [iż – K.C.] punktem węzłowym w dziejach tematu jest dzieło nieliterackie, jak opery Wagnera dla niektórych mitów germańskich czy sławny obraz Breugla dla tematu Ikarą”³³.

Ponieważ „tematy wędrowne”, jak wynika z refleksji Abramowskiej, pojawiają się w dziełach osadzonych w różnych mediach, należy zaakcentować ich intermedialność i jednocześnie przedstawić już teraz definicję medium przyjętą w tej pracy. Moje rozumienie tego pojęcia wywodzi się z teorii medium zaproponowanej pierwotnie przez Ulricha Saxera³⁴ i rozwiniętej następnie przez Wenera Faulsticha. „Przez medium – pisał Faulstich – należy rozumieć zinstytucjonalizowany system ufundowany wokół zorganizowanego kanału komunikacyjnego o specyficznych możliwościach dokonań i o społecznej dominacji”³⁵. Definicja ta składa się z czterech wymiarów. „Zinstytucjonalizowany system” oznacza, że medium jest społecznie ugruntowane. To pierwszy jej wymiar. Drugi zakłada celowość funkcjonowania medium i mówi, że medium to kanał komunikacyjny. Trzeci wymiar oznacza „specyficzne możliwości dokonań”, a więc tyle, co szczególnie dla danego medium potencjał i arsenał środków. Czwarty wymiar równoznaczny jest ze społeczną dominacją medium, którą

trzeba rozpatrywać przede wszystkim w kontekście znaczenia danego medium dla konkretnego społeczeństwa, a nie wyłącznie dla pojedynczego człowieka. Innymi słowy, nie istnieje prywatne medium, i to tym bardziej, że media pozostają w stanie nieustannej rywalizacji³⁶.

³¹ J. Abramowska, *Serie tematyczne*, s. 34-52.

³² Ibidem, s. 41-42.

³³ Ibidem, s. 42.

³⁴ U. Saxer, *Medien als problemlösende Systeme*, „Spiel” 1991, t. 10, z. 1, s. 45-79.

³⁵ Cyt. za: K. Kozłowski, *Co to jest medium?*, „Images” 2011, t. 8, nr 15-16, s. 208; zob. też W. Faulstich, *Medientheorie*, [w:] *Grundwissen Medien*, red. W. Faulstich, Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004, s. 18.

³⁶ K. Kozłowski, op. cit., s. 209.

W kwestii społecznej dominacji mamy więc do czynienia z takim wymiarem definicji, który mówi, że według Faulsticha i Saxera te lub inne media w rozwoju historycznym wykazują nad pozostałymi przewagę systemową³⁷.

W empirycznej teorii medium niemieckiego badacza istotny okazuje się np. związek literatury i medium, ponieważ – jak pisze Faulstich – „wszelka literatura jest przekazywana medialnie: powieść przez medium książki, słuchowisko przez medium radiofonii, film fabularny przez medium filmu, dramat przez medium teatru itd. Nie ma literatury bez medium”³⁸. Określenie filmu fabularnego mianem literatury w medium filmu (bo też każdy film fabularny jest jednocześnie i medium, i dziełem filmowym) pozwala się niekiedy dopatrzeć w mediach innych niż książka literackich struktur. W tym ujęciu serial może być literaturą w medium telewizji, a gra komputerowa literaturą w medium komputera – oczywiście pod warunkiem, że charakteryzują się one logiką dzieła literackiego³⁹.

Dlatego też, by użyć przykładu podanego przez Janinę Abramowską, w dyskursie medialnym opery Wagnera nie muszą być sytuowane poza literaturą, ale niewątpliwie autorka ma rację, wskazując, że punkty węzłowe mogą być pozaliterackie lub mogą być realizowane w innych mediach. Tak jest w przywoływanym już przypadku *Terminatora*, bo choć jest to dzieło należące do kultury popularnej, to stanowi ono przykład dzieła kluczowego, powstałego w momencie takiego zagęszczenia i w ramach innego medium. Symbolizuje związek tematu z „programem ideowym epoki”, chodzi bowiem o problem technicyzacji społeczeństwa. Co jest jednak jego materiałem tematycznym oraz początkiem badanej przeze mnie serii tematycznej? „Przodka” filmu Camerona upatruję w powieści *Wehikuł czasu* (ang. *The Time Machine*) Herberta George’a Wellsa z 1895 roku, która stanowi zarówno utwór-prototyp dla badanego przeze mnie splotu motywów, jak i – jednocześnie – źródło wszelkich fantastycznonaukowych opowieści o podróżach w czasie.

Trudno znaleźć odpowiednio nośną i bezdyskusyjną nazwę dla tego tematu wędrownego. Jeśli, podążając za utworem pierwotnym, określiłbym go jako „temat wehikułu

³⁷ Vide: W. Faulstich, *Einführung in die Medienwissenschaft. Probleme – Methoden – Domänen*, München 2002, s. 198-204.

³⁸ W. Faulstich, *Teoria systemu społecznego obiegu literatury*, przeł. M. Kasprzyk, K. Kozłowski, „Przestrzenie Teorii” 2019, t. 32, s. 437. (Oryg.: Faulstich Werner, *Systemtheorie des Literaturbetriebs*, „Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik” 1986, t. 16, z. 62 i 63).

³⁹ Logika dzieła literackiego nie oznacza tu po prostu logiki tekstu, lecz jest porządkowaniem na sposób literacki materii artystycznej; w przypadku filmu fabularnego chodzi o celowe i znaczące uporządkowanie „klocków konstrukcyjnych”, które są rodzajem materii do ukształtowania. Jak pisze Faulstich (*Estetyka filmu. Badania nad filmem science fiction Wojna światów (1953/1954) Byrona Haskina*, przeł. M. Kasprzyk, K. Kozłowski, przedm. i oprac. K. Kozłowski, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2017, s. 9): „To, co w obrazie i w dźwięku *explicite* pokazane i wypowiedziane, a więc rzeczywistość jako odzwierciedlenie, w konkretnym filmie jako dzieło literackim sprowadza się zaledwie do elementu, do klocka konstrukcyjnego, do czegoś, co stanowi o całym filmie”.

czasu”, to zasugerowałbym, że wehikuł (jako rekwizyt i symbol) zajmuje centralne miejsce w obrębie serii, a w mojej opinii tak zdecydowanie nie jest. Co więcej, taki wybór nazwy nadmiernie wzmocniłby pozycję pierwszego utworu z tej serii tematycznej i w przesadny sposób narzuciłby pewien rodzaj percepcji kolejnych utworów (widzianych niemal wyłącznie przez pryzmat dzieła Wellsa). Preferowałbym określenie „temat podróży w czasie do mrocznej przyszłości”, ze świadomością, że również ono nie jest idealne. Implikowałoby to, że w obrębie serii tematycznej mamy do czynienia tylko z podróżami w czasie do mrocznej przyszłości, choć w wielu przypadkach podróżnicy przybywają do teraźniejszości ze świata jutra. Sądzę jednak, że dałoby się potraktować to sformułowanie w bardziej metaforyczny sposób. Badane przeze mnie utwory, nawet jeśli nie ukazują podróży w czasie do przyszłości, przedstawiają tę rzeczywistość poprzez retrospekcje bądź opowieści temponautów z niej pochodzących (względnie podróżników w czasie), a więc same w sobie stanowią wehikuł przenoszący odbiorców do mrocznej przyszłości. Sformułowanie „podróże w czasie do mrocznej przyszłości” jest ponadto połączeniem obydwu motywów centralnych: motywu podróży w czasie oraz motywu mrocznej przyszłości⁴⁰. Zazwyczaj będę jednak określał swój przedmiot badań jako „Wellsowski *Stoff*”, by zachować ekonomię wywodu i wskazać punkt inicjujący rozwój tej serii tematycznej.

Obok pisania o rozwoju tego konkretnego tematu zainicjowanego przez Wellsa i utworach, które na tym temacie się opierają, będę również posługiwał się terminem narracja, a konkretnie zamierzam mówić o **narracjach o podróżach w czasie** (ang. *time travel narratives*, podobnie jak David Wittenberg w opracowaniu *Time Travel: A Popular Philosophy of Narrative*⁴¹) i – zamiennie – o **opowieściach o podróżach w czasie**, ponieważ utwory, w których podróż w czasie jest jednym z motywów centralnych, stanowią już bogaty zbiór. Jest to zbiór dzieł o postaciach, które zyskują możliwość wyjścia poza tzw. strumień czasu i ta fantastyczna możliwość spojrzenia poza tu i teraz stanowi o ich specyfice. Utwory te wzajemnie

⁴⁰ Można by w tym momencie rozważyć, czy innym z motywów centralnych nie powinien być wehikuł czasu. To fakt, że fantastycznonaukowa podróż w czasie korzysta często z wehikułu; nie jest on jednak obligatoryjnym elementem, co pokażą niektóre z badanych przeze mnie utworów. W świecie przedstawionym może występować wehikuł – stworzona przez człowieka maszyna umożliwiająca przeniesienie w czasie – ale nie musi stanowić centrum narracyjnego zainteresowania. Może znajdować się w innej czasoprzestrzeni niż bohaterowie (*Terminator*) i może także zostać zastąpiony innymi „rekwizytami”. Czasem przeniesienie do innej czasoprzestrzeni odbywa się za pośrednictwem portalu lub tunelu (*Dark*), w innych przypadkach za sprawą nadzwyczajnych zdolności (*Supacel*), a niekiedy też przez epoki podróżuje nie tyle pojazd, ile informacja lub jaźń (*Wolverine and the X-Men*, *Peryferal*, *Podróżnicy*). Co więcej, angielski termin „time machine” jest pojemniejszy od rodzimego ekwiwalentu i oznacza „maszynę czasu”, natomiast polski „wehikuł czasu” implikuje, że mamy do czynienia z konkretnym urządzeniem: pojazdem. Mimo to tych niespójności terminologicznych, niekiedy będę stosował termin „wehikuł czasu” do opisu urządzeń, które nie służą do podróżowania w przestrzeni (przykładowo – wehikuł czasu z cyklu o Terminatorach).

⁴¹ D. Wittenberg, *Time Travel. A Popular Philosophy of a Narrative*, Fordham University Press, Nowy Jork 2012.

do siebie nawiązują, choć ich powiązania wykraczają już poza badaną przeze mnie serię tematyczną. Co jednak najważniejsze, David Wittenberg zauważa, iż narracje o podróżach w czasie są pod pewnym względem wyjątkowe. Badacz podąża za wywodzącą się z formalizmu rosyjskiego koncepcją relacji fabuły (*Фábула*), czyli surowego materiału („podstawowej sekwencji wydarzeń fabularnych”⁴²), i sjużetu (*сюжет*), czyli sposobu uporządkowania tego materiału w utworze i „przetworzenia fabuły w konkretną strukturę [*plot*], zrekonstruowaną sekwencję elementów fabularnych, zaaranżowanych przez autora w obrębie danych zasad gatunkowych lub procedur”⁴³. W ujęciu Wittenberga z tych dwóch poziomów składać ma się narracja (*narrative*)⁴⁴. W tej pracy będę więc podążać za zwyczajem ujmowania narracji jako pojęcia ogólniejszego od fabuły (*Фábула*), ale nie zaniedbam też koniecznych dystynkcji pojęciowych, zważywszy na istnienie wielu odmiennych ujęć tych terminów, a także różnic w ich przekładach z jednego języka na drugi⁴⁵.

Zdaniem Wittenberga w przypadku opowieści o podróżach w czasie relacja między tymi dwoma poziomami ulega skomplikowaniu. „W konwencjonalnych narracjach – pisze badacz – temporalne przekształcenia, takie jak zmiana porządku chronologicznego wydarzeń, zmiana tempa, powtórzenie czy nawet przeskok w czasie, mają miejsce na poziomie sjużetu”⁴⁶. Autor wywodzi, że w narracjach o temponautach sytuacja wygląda jednak inaczej:

Możemy nawet wstępnie zdefiniować „normalną” narrację – blisko spokrewnioną z „klasyczną” narracją Genette’a⁴⁷ – jako narrację, w której odstępstwa od chronologicznego uporządkowania wydarzeń występują tylko na poziomie sjużetu, nie zaś na poziomie fabuły.

⁴² Ang. “the ostensible underlying sequence of story events in a narrative”. D. Wittenberg, op. cit., s. 6.

⁴³ Ang. “re-formation as a specific plot, the reconstructed montage of story elements arranged by an author within a given set of generic rules or protocols”. Ibidem, s. 6.

⁴⁴ Wśród narratologów piszących w języku angielskim popularniejsza jest zapewne koncepcja podziału narracji (*narrative*) na *story* (opowieść) i *discourse* (dyskurs), a to za sprawą fundamentalnej dla narratologii pracy Seymoura Chatmana (S. Chatman, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca [Nowy Jork] – Londyn, 1978). W polskim tłumaczeniu jednego z tekstów Chatmana termin *narrative* został przełożony na „opowiadanie”, ja jednak konsekwentnie będę tłumaczyć termin *narrative* na narrację, żeby nie wywoływać skojarzeń z opowiadaniem jako gatunkiem literackim. Vide: S. Chatman, *O teorii opowiadania*, „Pamiętnik Literacki” 1984, t. 75, z. 4, s. 199-222.

⁴⁵ Przykładowo, Mieke Bal korzysta z terminu „tekst narracyjny”, w którym „fabuła” (*fabula*) to „układ powiązanych logicznie i chronologicznie wydarzeń”, a „opowieść” (*story*) stanowi treść tekstu i „źródło konkretnej manifestacji, kształtu oraz «zabarwienia» fabuły” (czyli termin, który u innych badaczy jest odpowiednikiem *fabula*, tutaj pełni funkcję sjużetu), M. Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. nauk. przekł. E. Kraskowska, E. Rajewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 3). Na temat teorii prozy w rosyjskim formalizmie vide: J. Ostaszewski, *Formalizm*, [w:] *Historia myśli filmowej. Podręcznik*, red. A. Helman, J. Ostaszewski, słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2007, s. 80-81; R. Zimand, „Siużet” – *co to za zwierzę?*, „Teksty” 1972, nr 6.

⁴⁶ Ang. “In conventional narratives, temporal alterations such as changes of order or pace, repetitions, and the skipping of time occur on the level of sjużet”. D. Wittenberg, op. cit., s. 6.

⁴⁷ Można się zastanowić, czy Wittenberg nie popełnia tutaj błędu, porównując swoją hipotetyczną, „normalną narrację”, z „klasyczną narracją” Genette’a, ponieważ narracja Genette’a jest w angielskim tłumaczeniu pojęciem innego rodzaju niż narracja Wittenberga. W tłumaczeniu fundamentalnej pozycji *Discours du recit* na język angielski (G. Genette, *Narrative Discourse. An Essay in Method*, przeł. J.E. Lewin, przedm. J. Culler, Cornell University Press, Ithaca [Nowy Jork] 1980) pojęcie *story* (we francuskim oryginale: *histoire*) służy określeniu

Natomiast w fikcji o podróżach w czasie, choćby i względnie konwencjonalnej, nie można zakładać, że fabuła będzie koherentna. Wehikuł czasu potencjalnie zaburza samą chronologię wydarzeń fabularnych, sprawiając, że nie można założyć lub ustalić jakakolwiek stałej relacji między fabułą a sjużetem, a zatem wymagana jest obecność mniej lub bardziej sztucznego, narracyjnego naddatku, mechanizmu uzyskania koherencji⁴⁸.

Szczególnie w przypadkach, gdy mamy do czynienia z motywem pętli kauzalnej, porządek przyczynowo-skutkowy wydarzeń fabularnych ulega destabilizacji, a sama natura relacji między tymi wydarzeniami zostaje podjęta w dialogach.

W pracy będę podążać jedynie za niektórymi wskazówkami Wittenberga, który korzysta z tradycji strukturalizmu. Z uwagi na fakt, że badam narracje osadzone w różnych mediach, będę także czerpać z innej odmiany narratologii, a mianowicie narratologii transmedialnej. Narratologia to dział, którego źródeł można upatrywać w formalizmie rosyjskim, a który ostatecznie stanowi dzieło strukturalizmu francuskiego⁴⁹. Po latach jej rozwoju pojawiły się jednak liczne nowe szkoły i subdyscypliny, odchodzące od językoznawczych korzeni, m.in. narratologia feministyczna bądź postkolonialna, które za Ansgarem Nünningiem możemy zebrać pod zbiorczym szyldem pojęciowym tzw. narratologii kontekstualnej, czyli „narratologii, która wykorzystuje analityczne narzędzia w służbie kulturoznawczej analizy fikcji narracyjnej”⁵⁰. Jedną z nowych szkół jest także narratologia transmedialna, której podstawowym założeniem jest to, że narracja stanowi zjawisko transmedialne. Transmedialność zaś, jak pisze Michał Żmuda, odnosi się do „fenomenów kulturowych, które nie przynależą do materialnych właściwości jednego medium i nie są ich konsekwencją”⁵¹.

W ujęciu Marie-Laure Ryan, jednej z wiodących badaczek narratologii transmedialnej, narracja jest „fenomenem o naturze kognitywnej, który może być aktywowany za pomocą

tego, co znaczone (*signified*) lub treści narracyjnej, termin *narrative* (w oryginale: *récit*) zaś określa to, co znaczące (*signifier*) tudzież dyskurs (czyli stanowi odpowiednik sjużetu). Genette korzysta też z trzeciego terminu *narration*, które w angielskim wydaniu zostało przetłumaczone jako *narrating* (termin ów służy określeniu aktu tworzenia narracji).

⁴⁸ Ang. “We might even preliminarily define the ‘normal’ narrative— so closely related to Genette’s ‘classical’ — as one in which divergences from regular chronology occur only on the level of the *sjuzhet*, never in the *fabula*. By contrast, in a time travel fiction, even a relatively normal one, no such underlying coherence in the fabula may be assumed. A time machine potentially alters the chronology of story events themselves, making it impossible to presuppose or determine any single consistent relationship between *fabula* and *sjuzhet*, and requiring, therefore, more or less artificial or narratively supplemental mechanisms of coherence”. Ibidem, s. 7.

⁴⁹ M. Głowiński, *Wokół narratologii*, [w:] *Narratologia*, red. M. Głowiński, słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2004, s. 5-6.

⁵⁰ Ang. “By contextualist narratology I mean a kind of integrated approach that puts the analytical tools provided by narratology to the service of a cultural analysis of narrative fictions”. A. Nunning, *Surveying Contextualist and Cultural Narratologies: Towards an Outline of Approaches, Concepts and Potentials*, [w:] *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, red. S. Heinen, R. Sommer, Walter de Gruyter, Berlin – Nowy Jork 2009, s. 139.

⁵¹ M. Żmuda, *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2021, s. 27.

komunikatów wyrażonych w różnych mediach”⁵². Narratologia transmedialna wskazuje na fakt, że niektóre właściwości narracji są niezależne od medium (*medium free*), inne zaś od niego zależne (*medium specific*)⁵³. Dzięki temu podejściu będę mógł pisać o narracji zarówno w odniesieniu do powieści i filmu, jak i do gry cyfrowej, w której narracja realizuje się dzięki aktywności gracza. Podobne rozumienie narracji prezentują inni badacze z dziedziny narratologii transmedialnej, tacy jak David Herman⁵⁴ czy Werner Wolf. Definicja Wenera Wolfa może być tu o tyle przydatna, że wskazuje jeszcze na immersyjny charakter narracji – na fakt, iż narracja ma na celu „umożliwienie ponownego przeżycia [*re-experience*] doświadczeń [postaci] przez adresatów narracji”⁵⁵.

⁵² K. Kaczmarczyk, *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 22.

⁵³ Można zadać w tym momencie pytanie, czy narratologią transmedialną w ujęciu Ryan jest zgodna z definicją medium w ujęciu Wenera Faulsticha i Ulricha Saxera. Autorka ta w jednym z tekstów pisze o medium jako o kanale komunikacji (co jest zbieżne z definicją niemieckich medioznawców) lub też nazywa je „materialnym lub technicznym środkiem ekspresji” (Vide: M.-L. Ryan, *Narrative Across Media*, s. 16). W późniejszym tekście proponuje własne ujęcie medium, rozpatrując je na trzech poziomach: substancji znaczeniowej (*semiotic substance*), wymiaru technicznego (*technical dimension*) i wymiaru kulturowego (*cultural dimension*). Vide: M.-L. Ryan, *Story/ Worlds/ Media. Tuning the Instruments of a Media- Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media*, red., M.-L. Ryan, J.-N. Thon, University of Nebraska Press, Lincoln – London, s. 25-49. Nie oferuje ona tak precyzyjnej i rozbudowanej definicji jak Faulstich (ba, trudno nawet jej zarys uznać za definicję), ale nie sama definicja medium jest dla mnie w tym konkretnym wypadku najważniejsza. Chodzi mi raczej o intuicyjne i nominalne rozumienie transmedialności, które można by połączyć z medioznawstwem empirycznym i z definicją medium w ujęciu Faulsticha. W dalszej części pracy zamierzam się jednak posługiwać się także wypracowanymi przez Ryan pojęciami narracji i światopowieści.

⁵⁴ Herman definiuje narrację jako „(i) tryb reprezentacji, który jest osadzony – i musi zostać interpretowany – w świecie specyficznego, dyskursywnego kontekstu lub sytuacji snucia opowieści. Ten tryb reprezentacji (ii) opiera się na ustrukturyzowanym przebiegu czasowym wyodrębnionych zdarzeń. W dodatku reprezentowane zdarzenia (iii) wprowadzają rodzaj zakłócenia lub nierównowagi do światopowieści, niezależnie od tego, czy świat jest prezentowany jako realny lub fikcyjny, realistyczny lub fantastyczny, zapamiętany lub wysniony, itd.”. (Ang: “Analyzing stories into four basic elements – situatedness, event sequencing, worldmaking/world disruption, and what it’s like – this book defines narrative as (i) a mode of representation that is situated in – must be interpreted in light of – a specific discourse context or occasion for telling. This mode of representation (ii) focuses on a structured time-course of particularized events. In addition, the events represented (iii) introduce some kind of disruption or disequilibrium into a storyworld, whether that world is presented as actual or fictional, realistic or fantastic, remembered or dreamed, etc.”). D. Herman, *Basic Elements of Narrative*, Wiley-Blackwell, Chichester 2009, s. 189.

⁵⁵ Dla Wenera Wolfa „narracja to semiotyczna forma [macroform] organizacji i komunikowania znaków reprezentacji [...], które służą konstruowaniu świata lub jego części [...] poprzez odwołanie do znaczących [meaningful], ułożonych chronologicznie zdarzeń, skupionych na doświadczeniach antropomorficznych postaci w danym chronotopie, w celu umożliwienia ponownego przeżycia [re-experienced] tych doświadczeń przez adresatów narracji; obecność zdarzeń, czyli znaczących i niekoniecznych zmian, zachodzących między indywidualnymi stanami, w chronologicznej i przyczynowo-skutkowej sekwencji, stanowi główną różnicę między narracją a opisem”. Znow więc położony jest nacisk na semantykę, konstrukcję świata, niezwykłe (tutaj – znaczące) zdarzenia. Pewną różnicę stanowi to, że Wolf wskazuje na ponowne doświadczanie wydarzeń przez odbiorców (ang. “As for the essential features of any narrative, these are as follows [...]: narrative is a semiotic macroform of organizing and communicating representational signs [...] that are used for constructing a world or parts thereof [...] by referring to meaningful, chronologically ordered events which are centered on the experience of anthropomorphic characters in a given chronotopos so that these experiences can be re-experienced by the addressee of the narrative; the existence of events, that is, significant and non-necessary changes between individual states in a chronological and causal sequence, is the main difference between narratives and descriptions [...]”). W. Wolf, *Transmedial Narratology: Theoretical Foundations and Some Applications (Fiction, Single Pictures, Instrumental Music)*, „Narrative” 2017, t. 25, nr 3, s. 260.

Piotr Kubiński opisuje jedno z założeń teorii narratologii transmedialnej w taki sposób:

Narracyjność wiązana jest zatem nie z konkretnym typem dyskursu czy konkretnym gatunkiem tekstowości, ale ze znaczeniem, jakie generuje (jak sugeruje Ryan: „narracja to typ tekstu zdolny do wywołania określonego typu obrazu w umyśle postrzegającego go podmiotu”). Aby dany tekst (niekoniecznie językowy) mógł zostać uznany za narracyjny, musi być zdolny do wywoływania tego, co Ryan nazywa „skryptem narracyjnym”, a więc musi tworzyć zaludniony bohaterami i obiektami świat, który ulega zmianie wywoływanej przez niezwykłe wydarzenia [*non-habitual physical events*]⁵⁶.

Teoria Faulsticha i Saxera może dobrze koegzystować z założeniami narratologii transmedialnej w rozumieniu Ryan. „Specyficzne możliwości oddziaływania” medium w teorii Faulsticha odpowiadają afordancjom mediów w wywodzie Marie-Laure Ryan⁵⁷ i będą kluczowe w kontekście omawiania różnic między np. grą cyfrową a filmem. Wspominam o komplementarności obydwu podejść metodologicznych, ponieważ w pracy będę korzystać m.in. z kategorii **światoopowieści** (*storyworld*⁵⁸), tłumaczonej także jako świat narracji⁵⁹ (lub jako świat opowieści⁶⁰) i często używanej w ramach badań z zakresu narratologii transmedialnej. Jak wyjaśnia autor terminu, David Herman:

Światoopowieści są zatem mentalnymi modelami tego, kto zrobił co i z kim, kiedy, gdzie, dlaczego, i w jaki sposób w świecie, do którego interpretatorzy się przenoszą (Ryan 1991), gdy pracują nad zrozumieniem narracji. [...] Bardziej ogólnie rzecz ujmując, kiedy przywołamy pokrewne narratologiczne terminy takie jak fabuła lub historia, światoopowieść lepiej jest w stanie uchwycić to, co możemy nazwać ekologią narracyjnej interpretacji. Kiedy interpretatorzy próbują zrozumieć narrację, podejmują próbę rekonstrukcji nie tylko tego, co się stało, ale także otaczającego sytuację kontekstu lub środowiska, osadzonego w światoopowieści bohaterów, ich atrybutów, a także działania i zdarzenia, w które są zaangażowani. Osadzenie fabuł w światoopowieści pozwala w istocie na przebycie drogi w kierunku wyjaśnienia immersyjności narracji, ich zdolności do „transportowania” interpretatorów do miejsc i czasów, które muszą okupować w celu zrozumienia narracji. Interpretatorzy nie tylko rekonstruują sekwencję zdarzeń i zestaw postaci, ale wyobrazeniowo (emocjonalnie, instynktownie) zamieszkują świat, w którym obiekty mają znaczenie, agitują, wywyższają się, odpychają, wprowadzają grunt pod śmiech i żalobę, itd. – zarówno dla uczestników narracji, jak i interpretatorów opowieści⁶¹.

⁵⁶ P. Kubiński, *Cyfrowe światoopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna...*, s. 313-314.

⁵⁷ Autorka zapożyczyła pojęcie afordancji od psychologa percepcji Jamesa J. Gibsona i oznacza ono w jej wywodzie możliwości oraz ograniczenia konkretnych mediów. M.-L. Ryan, *Introduction*, [w:] *Narrative Across Media*, s. 2.

⁵⁸ Tłumaczenie za Piotrem Kubińskim, P. Kubiński, *Cyfrowe światoopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 317.

⁵⁹ K.M. Maj, *Allotopie. Topografie światów fikcyjnych*, Universitas, Kraków 2015, s. 175.

⁶⁰ Vide: M. Rembowska-Płuciennik, *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.

⁶¹ Ang. “Storyworlds are thus mental models of who did what to and with whom, when, where, why, and in what fashion in the world to which interpreters relocate (Ryan 1991) as they work to comprehend a narrative. [...] More generally, when compared with cognate narratological terms such as *fabula* or story, storyworld better captures what might be called the ecology of narrative interpretation. In trying to make sense of a narrative, interpreters attempt to reconstruct not just what happened but also the surrounding context or environment embedding storyworld existents, their attributes, and the actions and events in which they are involved. Indeed, the grounding of stories in storyworlds goes a long way towards explaining narratives’ immersiveness, their ability to ‘transport’ interpreters into places and times that they must occupy for the purposes of narrative comprehension. Interpreters do not merely reconstruct a sequence of events and a set of existents, but imaginatively (emotionally, viscerally) inhabit a world in which things matter, agitate, exalt, repulse, provide grounds for laughter and grief, and so on —

Światoopowieść, tak jak fabuła, to zjawisko transmedialne. Jest ona użyteczna nie tylko ze względu na związany z nią aspekt immersyjności, lecz także z uwagi na to, że teksty o podróżach w czasie generują wiele światoopowieści w tym samym utworze (zwłaszcza wtedy, gdy mamy do czynienia z motywem rozgałęziającej się linii czasu). Utwory o temponautach zwracają ponadto uwagę na procesy zachodzące w świecie wykreowanym w utworze – na relacje przyczynowo-skutkowe między zdarzeniami oraz na wpływ tych ostatnich na całą rzeczywistość. Światoopowieść zdaniem Ryan to „dynamiczny model zmieniających się sytuacji, podczas gdy jego reprezentacja w umyśle odbiorcy jest symulacją zmian wywołanych przez zdarzenia fabularne”⁶² – jest adekwatnym terminem do opisu fikcyjnych światów równoległych, częstokroć powstałych jako efekt działań samych bohaterów i ich podróży w czasie. Autorka wspomina także, że koncept może stanowić podstawę dla rozróżnienia niediegetycznych i diegetycznych elementów narracji⁶³.

Czym różni się światoopowieść od popularniejszych pojęć, takich jak świat przedstawiony i diegeza? Jeśli chodzi o świat przedstawiony, to ma on niewątpliwie wiele punktów wspólnych ze światoopowieścią, ale jest ściślej niż światoopowieść powiązany z samym tekstem⁶⁴. Jak wywodzi Krzysztof M. Maj, świat przedstawiony jest „całkowicie zależny od kształtującej go fabulacji”⁶⁵. Światoopowieść zaś to „bardziej świat przedustawny, aniżeli przedstawiony”. Z tego względu jest ona często wykorzystywana jako pojęcie służące do opisu światów skupiających wokół siebie wiele narracji i paratekstów. Jedna konkretna narracja może przedstawiać jedną światoopowieść (np. *Wehikuł czasu*), jedna światoopowieść może być centrum wielu narracji (np. filmy, komiksy, książki, gry i seriale osadzone w światoopowieści *Gwiezdnych wojen*), a także jedna narracja może przedstawiać wiele światoopowieści (np. serial *Umbrella Academy*, w którym bohaterowie podróżują po kilku liniach czasu). Jednocześnie światoopowieść w większym stopniu wiąże

both for narrative participants and for interpreters of the story”. D. Herman, *Storyworlds*, [w:] *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, red. D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan, Routledge, Nowy Jork 2008, s. 569-570.

⁶² M.-L. Ryan, *Story/ Worlds/ Media*, s. 33. (Cyt. za: Piotr Kubiński, *Cyfrowe światoopowieści*, s. 319).

⁶³ Ibidem, s. 37.

⁶⁴ Jak opisują „świat przedstawiony” autorzy *Zarysu teorii literatury*: „Mówiąc o świecie przedstawionym utworu literackiego, posługujemy się takimi określeniami jak zdarzenie, przebieg zdarzeń, postacie itp., ale przecież nigdy nie powinniśmy tracić z oczu okoliczności, że te fikcyjne desygnaty są jak gdyby zaprojektowane w sferze semantycznej utworu. Porządek owych dających się wyobrazić desygnatów jest wyznaczany przez porządek przybywających w wypowiedzi znaczeń. Tak więc styl i kompozycja jak gdyby zbiegają się w obszarze semantycznym utworu; tu znajduje się wspólne im podłoże. I chociaż kompozycja ma własne reguły scalania i hierarchizowania świata przedstawionego, to przecież nie może ona zaistnieć inaczej jak tylko przez określoną realizację stylistyczną”. M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, op. cit., s. 78.

⁶⁵ K.M. Maj, *Allotopie*, s. 178.

świat z wydarzeniami fabularnymi, co jest korzystne w przypadku omawiania opowieści o podróżach w czasie, które ukazują niekiedy dynamiczne procesy wpływające na fikcyjną rzeczywistość.

Silne powiązanie świata z wydarzeniami fabularnymi odróżnia także światopowieść od drugiego z pojęć, które może się nam od razu narzucić, gdy mowa o fikcyjnym uniwersum. To diegeza – termin pochodzący od Platona⁶⁶, przejęty i rozwinięty przez Arystotelesa, następnie podjęty przez „filmologów” francuskich⁶⁷ (ściślej mówiąc: Étienne’a Souriau⁶⁸) i wreszcie spopularyzowany przez Gerarda Genette’a⁶⁹; będzie on spełniać w moim wywodzie nieco odmienną funkcję niż światopowieść. Diegeza odnosi się bowiem do poziomów narracji i, jak wskazuje Genette, jest bardziej wszechświatem niż sekwencją wydarzeń⁷⁰.

Koncepcja pracy przedstawia się zatem następująco: interesuje mnie pewien konkretny splot motywów – motyw podróży w czasie i motyw dystopii (względnie mrocznej przyszłości) – stanowiący podstawę dla fabuł wpisujących się w Wellsowską serię tematyczną. W szczególności będą mnie zajmowały przykłady z XXI wieku, słabiej opisane i powiązane z charakterystycznymi zjawiskami współczesnego pejzażu medialnego. Zbiór takich utworów najnowszych stanowi swego rodzaju „małą synchronię” (okres w rozwoju serii). Wszak serię tematyczną, jak pisze Abramowska w odniesieniu do swojego omówienia tematu Odysa,

można obserwować zarówno w porządku diachronicznym (narastanie w czasie, zależność od zmieniających się epistem, prądów i poetyk, aktualizacje historyczne), jak synchronicznym (zbiór wariantów tematu). Na szczególną uwagę zasługują teksty, które nazywam węzłowymi. Często bywa to arcydzieło, znaczące początek całej serii lub jako prototyp nowego wariantu – jej kolejnej fazy. Fazę tę taką wolno w całości potraktować jako „małą synchronię” i tak właśnie zamierzam postąpić z dwudziestowiecznym segmentem historii Odysa. Nowy wariant zostaje utrwalony za sprawą rozmaitych popularyzacji, recepcji szkolnej itd. W ten sposób kształtuje się to, co nazywam stereotypem tematycznym⁷¹.

Analogicznie do tego postąpię z tematem podróży w czasie do mrocznej przyszłości i jego występowaniem w wieku XXI – utwory badane w rozdziałach od III do V będą stanowiły kolejną fazę rozwoju serii tematycznej. Co ważne, według Abramowskiej serię taką można

⁶⁶ D. Shen, *Diegesis*, [w:] *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, s. 107.

⁶⁷ J. de Cock de Rameyen, *Diegetic existence: transmedia instauration in artists' cinema*, „New Review of Film and Television Studies” 2023, t. 24, nr 4, s. 645.

⁶⁸ Vide: Ł. Demby, *Filmologia francuska*, [w:] *Historia myśli filmowej. Podręcznik*, s. 135-137.

⁶⁹ Vide: przykład zastosowania pojęcia diegezy w G. Genette, op. cit., s. 50-51.

⁷⁰ Genette zauważa jednocześnie, że pojęcie diegezy skutkuje w tłumaczeniach na inne języki nieporozumieniami. I tak różnica między *diégèsis* (Platońska „czysta narracja”, skontrastowana z *mimésis*) a *diégèse* (wszechświat narracji) zanika w przekładach na język angielski, ponieważ oba pojęcia zostają zastąpione tym samym słowem: *diegesis*. Podobnie jest zresztą w języku polskim, w którym posługujemy się terminem *diegeza*. I dlatego zamierzam korzystać z pojęcia *diegezy* w rozumieniu Gennetowskiej *diégèse*, a nie Platońskiej propozycji wyjściowej: *diégèsis*. G. Genette, *Narrative Discourse Revisited*, przeł. J.E. Lewin, Cornell University Press, Ithaca (Nowy Jork) 1988, s. 17-18.

⁷¹ J. Abramowska, *Odys współczesny*, [w:] *Powtórzenia i wybory*, s. 341-342.

obserwować w porządku diachronicznym, ale również i synchronicznym – i oba porządki będą w tej pracy obecne. Z jednej strony badanie serii tematycznej w porządku synchronicznym pozwoli mi rozwinąć refleksję na temat jej aktualnego stanu, z drugiej zaś konieczne będzie również badanie serii w porządku diachronicznym – wzięcie pod uwagę istotnych realizacji *Stoffu* z zeszłego stulecia. Abramowska wprowadziła też przywoływane już wcześniej przeze mnie pojęcie **punktu węzłowego**, które posłuży mi do opisu dzieł mających szczególne znaczenie dla rozwoju Wellsowskiej serii w wieku XX. W pracy poświęcę miejsce także innym utworom, które przygotowały grunt pod współczesną fazę tej serii tematycznej, a mianowicie takim punktom węzłowym, jak opowiadanie *By His Bootstraps*, film *Terminator* i *Terminator 2: Dzień sądu*. Niektóre z nich to arcydzieła, inne zaś stanowią prototyp nowego wariantu.

Intuicyjnym sposobem podejścia do tego zagadnienia mogłoby być skupienie się wyłącznie na temacie wędrownym, ale ponieważ uznaję badaną serię tematyczną za wycinek narracji o temponautach, chciałbym, żeby w tle mojego wywodu znajdował się szerszy kontekst opowieści o podróżach w czasie. Sam motyw podróży w czasie przechodził przez lata liczne „mutacje”, i to niezależnie od tego, czy był związany z motywem mrocznej przyszłości, czy też nie; niemniej owe przekształcone warianty motywu, rozwijane w innych utworach i w innych mediach, pojawiały się z czasem także w obrębie serii zapoczątkowanej przez Wellsa. Zamierzam pokazać, że opowieści o podróżach w czasie stanowią zbiór różnorodnych splotów motywów i – być może – wchodzi także w skład innych i różnorodnych splotów należących do odmiennych serii tematycznych, choć oczywiście podlegałyby to już całkiem osobnemu badaniu. Nie ulega wątpliwości, że motyw podróży w czasie łączy się z innymi motywami, tworząc grupy motywiczne, będące podstawą dla konstrukcji nieznanych jeszcze fabuł.

Zanim jednak dojdziemy do współczesnych wariantów Wellsowskiej serii tematycznej, konieczne trzeba się bliżej przyjrzeć punktowi startowemu, *Wehikul czasu* uznaję bowiem zarówno za *Stoff* dla tematu podróży do mrocznej przyszłości, jak i za prototypową opowieść o podróży w czasie w fantastycznonaukowym wydaniu.

***Wehikul czasu* Wellsa jako materiał tematyczny**

Chciałbym teraz dokonać rozbioru analitycznego *Stoffu* Wellsa i wskazać istotne motywy, które składają się na skonstruowany przezeń w 1895 roku kompleks motywiczny. Po to przede wszystkim, by zobaczyć z czego i jak korzystały – mniej lub bardziej świadomie – osoby tworzące utwory o podróżach w czasie do mrocznej przyszłości.

Powieść *Wehikuł czasu*, określana mianem romansu naukowego (*scientific romance*⁷²), zaopatrzona jest w dwóch narratorów pierwszoosobowych. Z początku narratorem jest mężczyzna odwiedzający regularnie, wraz z grupą innych gentlemanów, lokalnego naukowca. Pewnego wieczora ekscentryczny gospodarz, którego będę określał mianem głównego bohatera utworu⁷³, zademonstrował swym gościom skonstruowaną przez siebie maszynę służącą do podróży w czasie: tytułowy wehikuł. Pan domu wysłał także w przyszłość zminiaturyzowaną wersję tegoż wehikułu, która na oczach przybyłych mężczyzn rozplynęła się w powietrzu, a sama demonstracja została uznana przez nich za efektowną sztuczkę. Uczestnicy zebrali się ponownie tydzień później i ujrzeli markotnego i naznaczonego wewnętrznym niepokojem gospodarza, który ogłosił przybyszom, że przed ich przybyciem powrócił z pierwszej podróży w czasie za pośrednictwem pełnowymiarowej wersji maszyny. Po chwili odpoczynku przystąpił do tego, by zdać relację z wyprawy do przyszłości – w tym momencie w powieści zaczyna się opowieść drugiego narratora, tj. Podróżnika w czasie:

Odetchnąłem, zacisnąłem zęby, ująłem oburącz dźwignię ruchową i szybko ruszyłem. Laboratorium ogarniał coraz głębszy mrok. Pani Watchett, widocznie nie spostrzegłszy mnie, przeszła przez pokój ku drzwiom ogrodu. Przypuszczam, że potrzebowała około minuty na przebycie tej przestrzeni, lecz mnie wydawało się, że przeleciała przez pokój jak rakieta⁷⁴.

I dalej:

⁷² Należy podkreślić, że za czasów Wellsa termin „science fiction” nie był jeszcze w użyciu. Jak pisze Arthur B. Evans: „Gatunek SF zyskał nazwę i społeczną tożsamość we wczesnych dekadach XX wieku w amerykańskich magazynach pulpowych. Ale rozpoznawalna literacka tradycja została już ugruntowana, według wielu krytyków, w czasach rewolucji przemysłowej i przeżywała swój rozkwit w drugiej połowie XIX w «voyages extraordinaires» [Niezwykłych podróżach] Juliusza Verne’a oraz «romansach naukowych» Herberta George’a Wellsa, realizowanych w okresie *fin-de-siècle*. Te dwa warianty SF wprowadzone przez Verne’a i Wellsa (dydaktyczne hard SF vs. fantastyka spekulatywna) stały się dwoma istotnymi trybami, które na zawsze zdominowały ten gatunek” (ang. “The sf genre obtained its name and social identity during the early decades of the twentieth century in the American pulp magazines. But a recognizable literary tradition was, according to many critics, conceived during the industrial revolution and born during the latter half of the nineteenth century in Jules Verne’s voyages extraordinaires and H.G. Wells’s *fin-de-siècle* «scientific romances». These two sf variants pioneered by Verne and Wells (hard/didactic versus speculative/fantastic) became the two major modes that have dominated the genre ever since”. A.B. Evans, *Future history*, [w:] *The Routledge Companion to Science Fiction*, red. M. Bould, A.M. Butler, A. Roberts, S. Vint, Routledge, Londyn – Nowy Jork 2009, s. 13.

⁷³ Być może „ekscentryczny” nie jest tutaj idealnym określeniem dla tej postaci, bo – jak pisze Bernard Bergonzi – „Bohater *Wehikułu czasu* – w przeciwieństwie do swojego poprzednika, Nebogipfela [bohatera *Chronic Argonauts*], oraz jego kontynuatorów, Moreau [z *Wyspy Doktora Moreau*] i Griffina [z *Niewidzialnego człowieka*] – nie jest samotnym ekscentrykiem na modłę Frankensteina, ale sympatycznym i towarzyskim przedstawicielem burżuazji. Tak jak Wells, zdaje się być dobrze poinformowany i zainteresowany dominującymi tendencjami intelektualnymi epoki, marksizmem i darwinizmem” (ang. “The hero of *The Time Machine*—unlike his predecessor, Nebogipfel, and his successors, Moreau and Griffin – is not a solitary eccentric on the Frankenstein model, but an amiable and gregarious bourgeois. Like Wells himself, he appears to be informed and interested in the dominant intellectual movements of his age, Marxism and Darwinism”). Mimo to, ma on w sobie pokłady inności i dziwności – wyróżnia się zdecydowanie na tle swoich gości. B. Bergonzi, *The Early H.G. Wells. A Study of The Scientific Romances*, Manchester University Press, Frome – Londyn 1969, s. 46.

⁷⁴ H.G. Wells, *Wehikuł czasu*, przeł. F. Wermiński, przekład zweryfikował i oprac. J.K. Palczewski, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław et al. 1985, s. 23.

Krajobraz był mglisty i niejasny. Znajdowałem się ciągle jeszcze na stoku wzgórza, na którym stoi obecnie nasz dom; przede mną wznosił się szary, ciemny szczyt. Widziałem drzewa wyrastające i znikające jak opary, to zielone, to szare; rosły, puszczały konary i rozpadały się. Widziałem wyrastające olbrzymie budowle, piękne, lecz jakby za mgłą i znikające jak we śnie⁷⁵.

W końcu bohater przeniósł się do roku 802 701 n.e., w którym znalazł rzekomo sielankową społeczność małych ludzi, nazwanych przez niego Elojami. Infrastruktura przyszłości, choć znajdowała się w ruinie, pozwoliła Elojom na dostatnie życie w przyjaznej atmosferze i zapewniała dostęp do pożywienia. Warunki życia nie zmuszały nikogo do podejmowania pracy. Jednak po kilku dniach spędzonych w świecie jutra Podróżnik zaczął się domyślać, że pod powierzchnią Ziemi czaiło się plemię skarłałych, zdiczałych Morloków, żywiących się Elojami. Dokonawszy tego odkrycia, główny bohater doszedł do wniosku, że obie gałęzie gatunku ludzkiego są konsekwencją podziału klasowego, który po bardzo wielu stuleciach zaowocował roz biciem *homo sapiens* na dwie rasy: wątłych Elojów jako spadkobierców arystokracji i ukrywających się we wnętrzu podziemnych korytarzy Morloków, potomków klasy robotniczej. Podziemny lud przywłaszczył sobie wehikuł Podróżnika i skazał go na perspektywę uwięzienia w ponurej przyszłości. W końcu bohaterowi udało się odnaleźć swój niezwykły pojazd i, podejmując gorączkową ucieczkę, wyruszyć nim dalej w przyszłość. Po pierwszym „skoku” do odległych czasów bohater ujrzał świat, w którym ludzkości już nie było (wymarła śmiercią naturalną), a na planecie żyły już tylko wielkie, białe motyle i polujące na nie, monstrialne wielkie, krabopodobne stwory. Następnie Podróżny w czasie dokonał kolejnych przenosin w przyszłość i dotarł do takiego momentu w historii planety, w którym jedyną żyjącą istotą pozostał organizm wielkości piłki, a Ziemia przestała się obracać:

Tak podróżowałem, zatrzymując się w wielkich odstępach czasu, przeskakując po tysiąc i więcej lat, pechany naprzód żądzą zbadania tajemniczego losu Ziemi, wpatrując się ze szczególnym oczarowaniem, jak na zachodzie rośnie coraz większe i posepniejsze Słońce – jak na starej Ziemi opada fala życia.

I dalej Podróżnik kreśli obraz wszechobecnej ciszy:

Zapadła szybko ciemność, od wschodu zaczął dąć w gwałtownych podmuchach zimny wiatr, a w powietrzu było coraz więcej białych płatków. Od brzegu po przejściu słabej fali dolatywał szmer. Pomijając te dźwięki, niedrgające już wcale życiem, świat był cichy. Cichy? Trudno byłoby jednak opisać tę ciszę. Głosy ludzkie, ryk bydła, wrzaski ptaków, brzęczenie owadów, szmery, które składają się na tło naszego życia – wszystko to już dawno przeminęło.

Podróżnik zakończył swoją opowieść, a choć nie spotkała się ona z pozytywnym odzewem ze strony gości, zrobiła wrażenie na pierwszym narratorze. Tydzień później przyszedł on po raz kolejny do wynalazcy, ale go nie zastał – naukowiec wyruszył w kolejną podróż w czasie, z

⁷⁵ Ibidem, s. 24.

której już nigdy nie wrócił. Pozostawił po sobie jedynie dwa dziwne kwiaty przywiezione z kraju Elojów.

Omówienie kompleksu motywów w powieści Wellsa należy rzecz jasna zacząć od jednego z dwóch motywów centralnych, które zdaniem Frenzel stanowią oś motywiczną utworu fabularnego, tj. motywu **podróży w czasie** w wydaniu fantastycznonaukowym. Wyprawa odbywa się nie tyle wskutek działania jakiejś siły wyższej, ile za pośrednictwem specyficznego mechanizmu: wehikułu czasu, stworzonego ludzką ręką i pozwalającego na eksplorację (w duchu odkrywców) nieznanych „lądów” w krainie czasu. Wehikuł ten umożliwia spotkanie postaci żyjących w innych epokach – pozwala na zetknięcie dwóch różnych kultur z dwóch różnych czasoprzestrzeni. Fantastycznonaukowy charakter podróży w czasie wzmocniony został przez obecność nawiązań do naukowych teorii danego okresu lub choćby tylko ich antycypację. Wells, zdaniem Paula J. Nahina, fizyka i entuzjasty narracji o podróżach w czasie, zapowiedział swoim utworem myślenie o wszechświecie jako rzeczywistości czterowymiarowej, w której czas okazuje się owym czwartym wymiarem⁷⁶. A zatem, jak sądzi, Wells antycypował już kategorię czasoprzestrzeni. Do tego wątku należy od razu dodać także wehikuł czasu, będący tutaj jednocześnie rekwizytem oraz symbolem, rozwinięciem motywu niezwykłego wynalazku, eksperymentu, charakterystycznego elementu prozy fantastycznonaukowej. Wehikuł czasu zajmuje w tym utworze szczególne miejsce. Nie wszystkie utwory o temponautach będą w tak dużym stopniu skupiały się na tym wynalazku. Jest on tu jednak ośrodkiem uwagi, ponieważ fabuła nieustannie do niego powraca. Nie tylko wtedy, gdy Podróżnik opisuje jego techniczne możliwości, ale także wtedy gdy cudowny pojazd zostaje skradziony, a jego właściciel ciągle o nim myśli i próbuje go wyrwać z rąk Morłoków w rzeczywistości świata jutra.

Powieść H.G. Wellsa przedstawia specyficzną maszynę, jednoosobową konstrukcję z fotelem dla użytkownika. Opis urządzenia jest zarówno szczegółowy, jak i niejasny: „Jedne części wykonane zostały z niklu, inne z kości słoniowej, inne znowu niezawodnie wyciosane z górskiego kryształu”⁷⁷. Wiemy, że maszyna ma dwie dźwignie (pierwsza służy do rozpoczęcia podróży w przyszłość, druga do zainicjowania wyprawy w odwrotnym kierunku), a także siodełko⁷⁸. Nie posiada natomiast elementów konstrukcyjnych, które pozwalałyby na podróż w przestrzeni, nie przypomina więc konwencjonalnego pojazdu. Trudno zatem precyzyjnie opisać

⁷⁶ P.J. Nahin, *Time Machine Tales. The Science Fiction Adventures and Philosophical Puzzles of Time Travel*, Springer, Cham 2017, s. 87.

⁷⁷ H.G. Wells, op. cit., s. 9-15.

⁷⁸ Ibidem, s. 11.

jej kształt. Bernard Bergonzi przekonuje, że „zbiorowisko szczegółów jest, ściśle mówiąc, pozbawione znaczenia, ale mimo to oddaje w bardzo efektywny sposób istotę maszyny, bez zmuszania autora do podawania bezpośredniego opisu”⁷⁹. W centrum opowieści znajduje się więc wehikuł, o którym wiemy, z jakich materiałów się składa, ale nie znamy jego kształtu. Możemy natomiast powiedzieć, że skoro przewiduje siedzisko dla obsługującego go Podróżnika, to jest związany z człowiekiem i jego potrzebami – innymi słowy, został przeznaczony do celów użytkowych.

Specyficzny status wehikułu czasu potwierdza scena na początku powieści, w ramach której Podróżnik demonstruje zebrany swój wynalazek. Ukazuje im małe przedmioty wielkości zegarka, będący miniaturową, funkcjonalną wersją samego wehikułu⁸⁰. Rekwizyt ten zostaje wprowadzony w ruch i znika, kierując się nieustannie w stronę coraz to bardziej odległej przyszłości. Od tego momentu zaczyna żyć własnym życiem, poza percepcją i zrozumieniem człowieka. Mknie poprzez kolejne jednostki czasu tak szybko, że nie może być dostrzeżony przez żywe istoty. Wehikuł trafia bowiem do tzw. czwartego wymiaru.

Z motywem podróży w czasie łączy się problem przemijania. Bohater obserwuje żywe, niszczycielskie działanie czasu. Na to między innymi pozwala wehikuł, tj. na obserwację przekształcających się krajobrazów, umierających cywilizacji i – wreszcie – przechodzącej w niebyt planety oraz ginącej natury. W pewnym sensie rekwizyt Wellsa daje możliwość wyjrzenia poza linearne, bierne odczuwanie czasu, poza historię, poza punkt widzenia człowieka, ponieważ pozwala spojrzeć na świat niejako z zewnątrz – z wnętrza czwartego wymiaru. Rzecz jasna nie pozwala on na całkowite porzucenie antropocentrycznej perspektywy; opis sporządzany jest z perspektywy Podróżnika. Jednakże wehikuł daje szansę ujrzenia świata niedostępnego człowiekowi (wspomniany już „czwarty wymiar”), a także świata po człowieku. Dla współczesnego odbiorcy, zaznajomionego z kolejnymi dekadami rozwoju narracji o temponautach, motyw podróży w czasie w ujęciu brytyjskiego autora mógłby wydać się niespecjalnie efektywny. David Wittenberg jest wręcz zdania, że Wells potraktował wehikuł i podróż w czasie instrumentalnie⁸¹. Trudno się zgodzić z taką (zakrawającą o anachronizm) opinią, zważywszy na fakt, jak wiele segmentów opowieści Wells

⁷⁹ Ang. “The assemblage of details is strictly speaking meaningless but nevertheless conveys very effectively a sense of the machine without putting the author to the taxing necessity of giving a direct description”. B. Bergonzi, op. cit., s. 45.

⁸⁰ Rekwizyt w postaci miniaturowego wehikułu czasu pojawia się także w słynnej trylogii *Powrót do przyszłości* Roberta Zemeckisa. Emmet Brown, wynalazca wehikułu czasu – również wykorzystuje miniaturę do zademonstrowania swojego planu. Jego demonstracja budzi jednakże efekt komiczny.

⁸¹ D. Wittenberg, *Time Travel. A Popular Philosophy of a Narrative*, Fordham University Press, Nowy Jork 2012, s. 90.

poświęca zarówno samej maszynie, jak i opisowi podróży. I to nie tylko do kraju Eloiów i Morloków, ale także do czasów, w których Ziemia przestała być tym, czym była: życiodajną planetą. Mimo że powieść nie tematyzuje paradoksów czasowych (obiektów fascynacji wielu późniejszych autorów narracji o podróżach w czasie), to jednak stawia w centrum temporalność⁸².

Dyskusja nad działaniem czasu również staje się motywem, który będzie się powtarzał w opowieściach o temponautach. W swoim omówieniu wczesnych narracji o podróżach w czasie, Wittenberg wyodrębnia konkretną sekcję temu poświęconą, czyli tzw. **makrolog**⁸³ – będący długą partią tekstu, w ramach której w bardzo skrupulatny sposób opisywane jest to, jak funkcjonuje mechanizm podróży w czasie w obrębie światoopowieści (a tym samym to, jak funkcjonuje w tym utworze sam czas)⁸⁴. W *Wehikule* rozważania nad naturą czasu zostają powiązane z ramowym **motywem dyskusji kręgu znajomych** – spotkaniem gentlemanów w mieszkaniu Podróżnika, którzy żywo reagują na jego wynalazek i teorie.

Drugim motywem centralnym, obok podróży w czasie, jest rzecz jasna **motyw mrocznej przyszłości**, a więc dystopii bazującej na schematach utopijnych, ale jednak skrywających w sobie mroczną, okrutną wizję rozwoju cywilizacji. Choć określenie wizji przyszłości z dzieła Wellsa jako dystopii może budzić wątpliwości, to jednak chciałbym je wykorzystać, by podkreślić obecność metafory społecznej w wizji Wellsa. Podążam za definicją Lymana Towera Sargenta. Pisze on, że dystopia to „jakaś nieistniejąca społeczność dokładnie opisana i zwykle umiejscowiona w czasie i przestrzeni, która w intencji autora miała być przez czytelnika postrzegana jako znacząco gorsza od społeczności jemu współczesnej”⁸⁵. Wizja Wellsa zdecydowanie mieści się w ramach tejże kategorii. Jak donosi narrator powieści, opisując społeczeństwa napotkane przez niego w przyszłości:

Lud na powierzchni Ziemi mógł być niegdyś uprzywilejowaną arystokracją, a Morlokwie jej sługami spełniającymi mechaniczne czynności, ale było to dawno temu. Dwa gatunki, które rasa ludzka stworzyła w swym rozwoju, staczały się wciąż niżej, aż każdy z nich znalazł się w końcu w zupełnie odmiennych warunkach. Eloje jak Karlowingowie [Karolingowie – K.C.] zwyrodniali w piękne, ale czerne marnoty.

⁸² Paradoksy czasowe służą autorom do problematyzowania czasu samego w sobie i są niezwykle efektywnym mechanizmem do snucia opowieści o podróżach w czasie. Mimo to twórcy niektórych z fabuł tematyzują czas bez odwoływania się do paradoksów.

⁸³ Co więcej, badacz uznaje makrolog za kluczowy element pierwszej fazy rozwoju opowieści o podróżach w czasie, która była powiązana z motywem utopii. Makrolog miałby być w tym ujęciu narzędziem, które pozwala wyjaśnić, w jaki sposób doszło do przeniesienia bohatera do utopii. Wittenberg pisze: „*Wehikul czasu* Wellsa wpasowuje się zdecydowanie w coś, co nazwałem pierwszą fazą fikcji o podróżach w czasie, w której to podróż w czasie podlega makrologowi, podporządkowanemu estetyce i celom teoretycznym utopizmu” (ang. “Wells’s *The Time Machine* fits decisively within what I have called the first phase of time travel fiction, in which time travel devices belong to a macrologue, subordinate to the aesthetic and theoretical goals of utopianism”). Ibidem, s. 90.

⁸⁴ Ibidem, s. 33-46.

⁸⁵ L.T. Sargent, op. cit., s. 142.

Zawsze przecież jeszcze władali na powierzchni ziemi, gdy tymczasem Morlokowie, lud od wielu pokoleń żyjący pod ziemią, doszli w końcu do tego, że nie mogą już żyć na powierzchni ziemi. Przypuszczałem, że robią odzież dla tamtych i zaspokajają inne potrzeby ich życia – prawdopodobnie na zasadzie odwiecznego nawyku służenia. Czynią to tak jak koń, który nawet gdy stoi, bije kopytem, lub jak człowiek, który się bawi zabijaniem zwierząt dla sportu, ponieważ konieczność, niegdyś rzeczywista, dziś już nie istniejąca, zakorzeniła się głęboko w jego naturze. Było więc jasne, że stary porządek rzeczy odwrócił się. Ku zniewieściąłym Elojom szybko zbliżała się przyczajona Nemezis⁸⁶.

Spółczesność Elojów można by traktować także jako antyutopię (którą interpretuję jako atak na utopizm sam w sobie), ale w mojej opinii wizja ta niesie ze sobą przede wszystkim ostrzeżenie – krytykę kierunku, w którym zmierza społeczeństwo⁸⁷. Wells na różne sposoby przetwarza też w *Wehikule* tradycję utopijną. Andrzej Zgorzelski sugeruje, że koncept podróży w czasie i wynalazek wehikułu umożliwiły Wellsovi odejście od typowego dla utopii dziewiętnastowiecznej opisu i postawienie na akcję⁸⁸.

Na dystopii wizja mrocznej przyszłości Wellsa się jednak nie kończy. Obok obrazu społeczeństw Elojów i Morloków pojawia się również **motyw końca świata** – w postaci ostatecznej śmierci Ziemi i czasów postludzkich. Wells ukazuje finał ujawniający się nie pod postacią głośnej katastrofy, ale końca planety, która odchodzi w ciszy, co stanowi również ostatni etap procesu ewolucji świata. Po wydarzeniach rozgrywających się w dystopii bohater rusza jeszcze dalej, o 30 milionów lat – do świata bez cywilizacji⁸⁹:

Tak podróżowałem, zatrzymując się w wielkich odstępach czasu i przeskakując po tysiąc i więcej lat, pchany naprzód żądzą zbadania tajemniczego losu Ziemi, wpatrując się ze szczególnym oczarowaniem, jak na zachodzie rośnie coraz większe i posepniejsze Słońce – jak na starej Ziemi opada fala życia. Wreszcie, w więcej niż trzydzieści milionów lat od dzisiejszych czasów, ogromna, do czerwoności rozżarzona kopała Słońca zajmowała już blisko dziesiątą część nieba. Zatrzymałem się raz jeszcze, bo znikła już była rojąca się masa krabów, a czerwony brzeg wyglądał jakby zupełnie wymarły z wyjątkiem bladozielonych mchów i porostów. Teraz były na nim tylko białe plamy. Przejęło mnie ostre zimno⁹⁰.

Można uznać, że w historii zapisała się przede wszystkim polityczno-społeczna metafora związana z konfliktem Elojów i Morloków, natomiast końcowy segment opowieści obdarzony został mniejszym zainteresowaniem ze strony odbiorców. Obraz końca Ziemi nie doczekał się

⁸⁶ H.G. Wells, op. cit., s. 68-69.

⁸⁷ Jak wspominałem, badacze nie są zgodni co do tego, w jaki sposób określić świat przyszłości w *Wehikule czasu*. O utworze Wellsa jako dystopii pisał jednak np. Mark Fisher (*Future Shock*, [w:] *Sci-Fi. Days of Fear and Wonder*, red. James Bell, BFI, Londyn 2014, s. 10-17) czy Peter Edgerly Firchow, który twierdził, że „*Wehikul czasu* Wellsa wyraźnie ukazuje dystopię, która była kiedyś utopią” (ang. “Wells’s Time Machine in fact explicitly depicts a dystopia that once was a utopia”). P.E. Firchow, *H.G. Wells’s Time Machine and the End of Utopia*, [w:] *Modern Utopian Fictions. From H.G. Wells to Iris Murdoch*, The Catholic University of America Press, Waszyngton 2007, s. 4.

⁸⁸ A. Zgorzelski, *Motyw podróży w czasie i jego funkcje w angielskiej prozie narracyjnej wieku dwudziestego*, Wydawnictwo Uczelniane Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1976, s. 13-14.

⁸⁹ Na wagę tej sceny zwraca uwagę Norman Nicholson, który sugeruje, że „obraz umierającego w letargu świata jest jednym z najważniejszych fragmentów popularnej literatury ostatnich 60 lat” (ang. “the picture of this lethargic dying world is among the most significant passages in the popular literature of the last sixty years”). Autor formułował ten pogląd z perspektywy lat 50. N. Nicholson, *H.G. Wells*, Arthur Barker LTD., Londyn 1957, s. 32.

⁹⁰ H.G. Wells, op. cit., s. 100.

realizacji choćby w ramach filmowych adaptacji⁹¹. Stanowi on jednak niezwykle istotny element całości i pokazuje prawdziwą moc wehikułu czasu – umożliwia on wyjście nie tylko poza własny punkt widzenia (własny punkt na linii czasu), ale także umożliwia wyjście poza świat człowieka, do którego nie ma on dostępu.

Tak jak mamy wgląd w przeszłość poprzez badania archeologiczne, sztukę i inne typy magazynowania śladów przeszłości, tak odległa przyszłość stanowi zagadkę i przestrzeń, której nigdy nie poznamy i odwiedzimy. Problem wyjścia poza antropocentryczną perspektywę komentuje Veronica Hollinger, pisząc: „Odrzucenie przez Wellsa «błędu antropocentrycznego»⁹² zostaje zademonstrowane zarówno przez zniknięcie ludzkości z uniwersum odległej przyszłości, jak i przez zniknięcie samego Podróżnika w czasie z uniwersum opowieści”⁹³. W finale przepada on bez śladu wraz z wehikułem, wyruszając być może w ostatnią podróż. Sam Wells określił zresztą *Wehikuł czasu* jako „krytykę ludzkiego samozadowolenia⁹⁴” – i trudno o lepszą pointę dla tej myśli niż opis rozpaczliwej wyprawy głównego bohatera poza świat cywilizacji, kiedy widzi on zanik spuścizny setek pokoleń.

Istotnym motywem dopełniającym związanym z dystopią jest także **podział ludzkości na dwie rasy: Elojów i Morloków**, tj. różne od siebie, postludzkie gatunki. Można by również określić ten podział jako motyw rozszczepienia się rodzaju ludzkiego tudzież uznać go za wypadkową problemu ewolucji. Starcie się dwóch stronnictw ujawnia dysproporcję sił (przewagę Morloków nad Elojami). Jak piszą Joan Slonczewski, biologka i pisarka SF, oraz Michael Levy, badacz SF:

Wells trafnie ukazuje rezultaty naturalnej selekcji w kontekście ewolucji oczu w słabo oświetlonym podziemiu [Morlokwie mają bowiem większe oczy – K.C.], a także postępującą degenerację Elojów. Nie udaje mu się natomiast dostrzec rozbieżności między genetyczną a społeczną ewolucją, nie ta kluczowa różnica stała się później jasna wraz z odkryciem DNA [autorzy artykułu wyjaśniają, że dopiero

⁹¹ W pierwszej adaptacji hollywoodzkiej (*Wehikuł czasu* [1960, reż. George Pál]) nie ma w ogóle podróży do czasów po życiu Elojów – Podróżnik po prostu wraca z przyszłości do swojej epoki. W drugiej adaptacji (*Wehikuł czasu* [2002, reż. Simon Wells]) bohater ucieka przed Morlokami do odleglejszej przyszłości i widzi tam industrialny świat przekształcony przez głównego antagonistę, przywódcę Morloków obdarzonego inteligencją i telekinezą (Jeremy Irons). Ta adaptacja odbiega więc od powieści jeszcze dalej, ponieważ czyni z Morloków stereotypowych, potwornych antagonistów, których bohater musi powstrzymać poprzez zniszczenie wehikułu w centrum ich siedliska. Morlokwie przypominają zresztą orków z trylogii *Władca Pierścieni* Petera Jacksona, zrealizowanej w tym samym czasie.

⁹² *H.G. Wells Early Writings in Science and Science Fiction*, red. i oprac. krytyczne R.M. Philmus, D.Y. Hughes, University of California Press, Berkeley – Los Angeles 1975, s. 8.

⁹³ Ang. “Wells’s repudiation of «the anthropocentric fallacy» (Philmus & Hughes: 8) is demonstrated both in the disappearance of the human race from the universe of the far future and in the disappearance of the Time Traveller himself from the universe of the story”. V. Hollinger, *Deconstructing the Time Machine*, „Science Fiction Studies” 1987, t. 14, nr 2, s. 212.

⁹⁴ *Ibidem*, s. 215.

odkrycie DNA pozwoliło rozwinąć się naukom biologicznym, które wcześniej pozostawały w tyle za naukami ścisłymi, przede wszystkim fizyką – K.C.]⁹⁵.

Wspomniani wyżej autorzy zwracają jednak uwagę na to, że „H.G. Wells, a w szczególności jego *Wehikul czasu*, ze swoją pesymistyczną wizją relatywnie bliskiej przyszłości [z perspektywy ewolucji biologicznej – K.C.], w której ludzkość ewoluowała w dwa wrogie sobie podgatunki, pozostaje klasyczną reprezentacją tematu [podziału ludzkości na dwa rodzaje, który w tej pracy jest charakteryzowany jako motyw – K.C.]”⁹⁶. Bergonzi wylicza różnorodność znaczeń wiążących się z tym motywem:

Konflikt Eloiów i Morloków może być interpretowany w kontekście dziewiętnastowiecznej walki klas, ale również ukazuje opozycję między estetyzmem a utylitaryzmem, pasterstwem a technologią, kontemplacją a akcją, a ostatecznie i bardziej ogólnie: między pięknem a brzydotą, a także światłem a ciemnością⁹⁷.

Sądzę, że w utworze Wellsa możemy znaleźć załączek znanych z popkultury konfliktów między ludzkimi rasami przyszłości, które również zbudowane są na opozycjach. Przykładem komiksowa seria⁹⁸ o grupie X-Men, w której *homo sapiens* ścierają się ze swoimi następcami: *homo superior*. Opowieści o mrocznej przyszłości są wypełnione konfliktami i będą przyjmować także inne oblicza, choćby konfliktu między ludźmi a mającymi ich zastąpić maszynami w serii filmowej o Terminatorach⁹⁹.

W mrocznej wizji przyszłości można doszukiwać się także motywu **katastrofy wywołanej ręką człowieka**, nie jest to wydarzenie równie dynamiczne i gwałtowne, co we współczesnych utworach z Wellsowskiej serii tematycznej (apokalipsa atomowa z *Terminatora* czy pandemia, która nęka świat bohatera *12 małp*), ale nadal jest to przykład ciosu zadanego

⁹⁵ Ang. “Wells accurately depicts the result of natural selection in terms of the evolution of large eyes in the dimly lit underground, and the degenerative evolution of the Eloi. He fails, however, to distinguish between genetic and social evolution, a crucial distinction that became clear later with the discovery of DNA”. J. Slonczewski, M. Levy, *Science fiction and the life sciences*, [w:] *The Cambridge Companion to Science Fiction*, s. 177.

⁹⁶ Ang. “As is so often the case, however, H. G. Wells, and particularly his *The Time Machine*, with its downbeat relatively near-future depiction of humanity evolved into two hostile sub-species, remains the classic of the theme”. Ibidem, s. 177.

⁹⁷ Ang. “The opposition of Eloi and Morlocks can be interpreted in terms of the late nineteenth-century class-struggle, but it also reflects an opposition between aestheticism and utilitarianism, pastoralism and technology, contemplation and action, and ultimately, and least specifically, between beauty and ugliness, and light and darkness”. B. Bergonzi, op. cit., s. 60.

⁹⁸ Pojęcia „seria” używam w tej pracy głównie w kontekście Wellsowskiej serii tematycznej i staram się nie korzystać z niego w innych przypadkach, ale muszę zrobić wyjątek, gdy przywołuję komiks popularny – trudno znaleźć odpowiednio trafny synonim, ponieważ seryjność wpisana jest w naturę komiksu.

⁹⁹ Co ważne, zdaniem Slonczewski i Levy’ego, Wells: „wyrażał pesymizm w kontekście przetrwania ludzkiej inteligencji, choć większość pisarzy wczesnego wieku XX aspirowała do tego, by [w ramach swojej fikcji] poszerzać lub przekraczać możliwości ludzkiego mózgu” (ang. “Wells’s *Time Machine* expresses pessimism regarding the survival of intelligence, but most writers of the early twentieth century aspired to enhance or transcend human brain-power”). Łączy się to z jego wiarą w nieuchronną deewolucję cywilizacji. J. Slonczewski, M. Levy, op. cit., s. 175.

ludzkości przez samą siebie. W przyszłości społeczeństwo Eloiów funkcjonuje w perfekcyjnie zaprojektowanej przestrzeni. Konwencje gatunkowe SF w utworze Wellsa zasadzają się nie tylko na fakcie, że występuje tu wehikuł czasu (technologia wychodząca poza współczesne osiągnięcia człowieka), ale też kluczową rolę odgrywa wizja przyszłości, w której bohater ma możliwość kontaktu z inną technologią, wykraczającą poza jego rozumienie. W rzeczywistości jutra podróżnik zauważa, że jakaś siła reguluje pogodę i przyrodę, natomiast pod skorupą znajduje się przemysłowy, podziemny świat pełen maszyn – prawdopodobnie odpowiedzialny za obecność raju na ziemi. Dopiero potem okazuje się, że maszyny nie są samowystarczalne, lecz obsługują je Morlokwie, zapewne kierując się instynktem. Warunki przyszłości osłabiają lud żyjący pod słońcem, a jednocześnie przekształcają ciemionych mieszkańców podziemi w „potwory” – konflikt Eloiów i Morloków to nic innego jak wynik działania człowieka (bicz, który człowiek ukręcił na sobie samego)¹⁰⁰.

Do tego dochodzi także dopełniający **motyw ruin**, które odwiedza człowiek współczesny. W tym przypadku ruiny te stanowią pozostałości świata, który dla głównego bohatera jeszcze nie nadszedł, co więcej: mogą one budzić skojarzenia z ruinami antycznymi (do Egiptu z kolei zdaje się nas odsyłać posąg „jakby skrzydłatego Sfinksa” przed tajemniczą budowlą¹⁰¹), co może stanowić kolejny symbol deewolucji¹⁰². Należy jednak podkreślić, że współczesne opowieści o mrocznej przyszłości z reguły przedstawiają ruiny świata znanego czytelnikom, a nie świata obcego.

Wreszcie mamy też *Stoffie* Wellsa **motyw obcego** tudzież motyw spotkania dwóch kultur, uosobiony poprzez relację Podróżnika z Elojami, a w szczególności z Weeną (jedną z

¹⁰⁰ Mark Hillegas sugeruje, że zarówno *Wehikuł czasu*, jak i *Maszyna staje* E.M. Forstera to „opowieści science fiction ostrzegające ludzi przed odległą przyszłością, w której nauka i technologia zatriumfowały, a człowiek, w rezultacie, zmarniał” (ang. “[...] both are basically the same story: science fiction warning us of a distant future after science and technology have triumphed and men, as a result, have deteriorated. And Wells’s is the better story of the two”). M. Hillegas, *The Future as Nightmare. H.G. Wells and the Anti-utopians*, Oxford University Press, Nowy Jork 1967, s. 92.

¹⁰¹ H.G. Wells, op. cit., s. 26.

¹⁰² Zagadnienie to podnoszą też inni badacze. Np. Peter Firchow pisał: „Istnieją inne, w mniej oczywisty sposób paradoksalne sugestie, że wyprawa Podróżnika do przyszłości może być rozumiana jako jednoczesna podróż do przeszłości. Przykładowo dekoracje, które widzi na budynkach [...] przypominają mu fenickie pismo. Sfinks sam w sobie jest stworzeniem utożsamianym z czasem, który z perspektywy dziewiętnastego wieku był odległą przeszłością. Zarówno Eloiowie, jak i Morlokwie przywołują – najwidoczniej całkowicie celowo – mityczne i prawdziwe aspekty ludzkiej przeszłości” (ang. “There are also other, less obviously paradoxical indications that the Traveller’s voyage into the future is to be understood as a simultaneous voyage into the past. So the decorations he sees in the building [...] remind him of Phoenecian writing. The Sphinx itself is a creature associated with a time that, viewed from the perspective of the late nineteenth century, was the distant past. Both the Eloi and the Morlocks evoke—apparently quite deliberately— mythical and real aspects of the human past”). P.E. Firchow, op. cit., s. 31. Firchow zwraca uwagę na to, że *Wehikuł czasu* to opowieść o rozkwicie i degeneracji; o tym, że historia rozwoju życia na Ziemi i cywilizacji ludzkiej z czasem się zatrzyma, a później zacznie się cofać i wróci do punktu wyjścia.

Elojek)¹⁰³. Bohater spotyka społeczność ludzką zupełnie odmienną kulturowo i cywilizacyjnie, a w kolejnych rozdziałach poznaje ją dokładniej oraz weryfikuje swoje sądy na jej temat:

Po chwili staliśmy naprzeciw sobie: ja i wąta istota przyszłości. On podszedł do mnie i roześmiał mi się w twarz – zdumiał mnie w nim brak wszelkich oznak lęku – następnie zwróciwszy się do dwóch towarzyszy, którzy szli za nim, przemówił do nich dziwnym językiem bardzo miłym i płynnym. Podeszło ich więcej i w końcu zebrała się koło mnie niewielka grupa złożona z ośmiu czy dziesięciu pięknych istot. Jeden z przybyłych zaczął coś do mnie mówić. Mnie zaś przyszła do głowy dziwna myśl, że głos mój wydać się im może zbyt twardy i gruby. Potrząsnąłem więc głową i pokazując na uszy potrząsnąłem nią po raz drugi¹⁰⁴.

Motyw spotkania temponauty z mieszkańcami innej krainy stanowi w przypadku *Wehikułu czasu* z jednej strony element wywodzący się jeszcze z tradycji utopijnej, a z drugiej autor podszedł do niego w sposób innowacyjny, ponieważ – w przeciwieństwie do wielu utopii – bohater nie jest oprowadzany przez przedstawiciela nowego świata, a raczej próbuje się porozumieć z obcą istotą władającą niezrozumiałym dialektem i odmienną wrażliwością. W odróżnieniu od wielu opowieści o utopii, w których występował sokratejski dialog między mieszkańcem utopii a przybyszem, to Podróżnik, człowiek z zewnątrz, prowadzi narrację na temat zastanej rzeczywistości, zamiast wysłuchiwać wykładu o odmiennym porządku świata¹⁰⁵. Temponautyczna „wymiana kulturowa” – spotkanie ludzi dwóch epok, dwóch światów – będzie stałym elementem badanej serii tematycznej, choć rzadko kiedy we współczesnym wydaniu serii dwie kultury dzieli tak wielka przepaść¹⁰⁶.

Do wspomnianych motywów należy dodać także figurę **proroka (zapowiadającego mroczną przyszłość)**, w związku z którą dochodzi do opisu szczegółów apokaliptycznej rzeczywistości przez Podróżnika z niej przybywającego¹⁰⁷. Przyszłość opowiadana (tak jakby

¹⁰³ Od razu pojawia się tu też motyw quasiromantycznego zauroczenia, a choć sam bohater nie widzi tej relacji jako romansu, Weena po tym, jak została uratowana przez niego, zaczyna za nim chodzić i obdarowywać go kwiatami. Piszę jednak o tym quasi-zauroczeniu, ponieważ w niezliczonych późniejszych narracjach o podróżach w czasie temponauci będą wchodzić w związki z mieszkańcami i mieszkankami innych epok.

¹⁰⁴ H.G. Wells, op. cit., s. 29

¹⁰⁵ Ibidem, s. 22

¹⁰⁶ Northrop Frye wskazuje na dwie cechy typowe dla gatunku utopii. Po pierwsze, utwory te skupiają się na rytuałach, którymi żyją mieszkańcy utopii. Rytuały, czyli znaczące aktywności społeczne, pozwalają autorom ukazać charakterystyczne cechy danego społeczeństwa. Po drugie, protagonista pochodzący spoza szczęśliwej wyspy spotyka zazwyczaj kogoś, kto potrafi wytłumaczyć mu racjonalność utopijnego społeczeństwa (N. Frye, *Varieties of Literary Utopias* „Daedalus” 1965, t. 94, nr 2, s. 324). Wspomniałem, że *Wehikuł czasu* przekształca motyw rozmowy z przedstawicielem utopii, ale pierwsza cecha gatunku również zostaje przez Wellsa wykorzystana w odmienny sposób. Elojowie żyją konkretnymi rytuałami, ale nie są one niczym więcej jak tylko wieczną zabawą (rytuały odsłaniają więc twórcę i intelektualną pustkę społeczeństwa przyszłości).

¹⁰⁷ W przypadku powieści Edwarda Bellamy’ego *W roku 2000* (ang. *Looking Backward*, 1888), którą David Wittenberg zestawia z *Wehikułem czasu*, mamy do czynienia z odmienną sytuacją – rozmowa z podróżnikiem przeprowadzona zostaje przez mieszkańców przyszłości, a krytyka teraźniejszości odbywa się poprzez zestawienie jego czasów z pozytywną przyszłością, czyli na zasadzie kontrastu.

już się wydarzyła) to zagadnienie, które powraca w kolejnych utworach omawianych w tej dysertacji¹⁰⁸.

Na tym rzecz jasna nie kończy się zasób motywów pomieszczonych w dziele Wellsa. Można znaleźć też dwa toposy¹⁰⁹: *locus amoenus* (rzekome miejsce obfitości, w którym znajdują się Ełojowie) i *locus horridus* (faktyczne oblicze napotkanej przez Podróżnika scenerii, w której Ełoje są w rzeczywistości hodowanym na rzeź mięsem). W książce *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze* Ernsta Roberta Curtiusa tak charakteryzuje pierwszy z wymienionych toposów:

Locus amoenus (rozkoszne miejsce), którym obecnie się zajmujemy, nie posiadało pierwotnie własnej i niezależnej retoryczno-poetyckiej formy istnienia. Począwszy od epoki Cesarstwa aż po w. XVI należało ono do głównych motywów wszystkich opisów przyrody. Było to, jak widzieliśmy, piękne i ocienione miejsce naturalnie położone. Na jego całość składało się przynajmniej jedno drzewo (albo kilka drzew), łązka oraz źródło lub strumień. Można było dodać do tego śpiew ptaków i kwiaty. Najbardziej wyszukane przykłady zawierają także wierszyk¹¹⁰.

I jak dodaje Curtius, „epika filozoficzna schyłku XII w. włączyła *locus amoenus* do swojego zasobu i rozwinęła go w różne postaci obrazu rajy ziemskiego”¹¹¹. Przyroda świata przyszłości jest skomponowana właśnie z podanych przez niemieckiego historyka literatury komponentów (strumień, drzewa, cień), a przy tym stanowi z pozoru raj na ziemi, bo dostarcza mieszkańcom świata wszystkiego, czego potrzebują do życia.

Locus horridus został natomiast opisany szczegółowiej przez Abramowską:

Przestrzeń drogi ukształtowana jest często według wzorca *locus horridus*: ciemność, gęsty las, groźne wądoły i przepaści, ostre skały i ciernie, przeczuwana lub ujawniona obecność dzikich zwierząt. Charakter tego toposu jest jednak ambiwalentny, a jego alegoryczna funkcja podwójna. Człowiek idący wytyczonym szlakiem to ktoś żyjący zgodnie z normami obowiązującej moralności, błądzący to grzesznik. Taki właśnie sens ma opis ciemnej gęstwiny w pierwszej pieśni *Boskiej komedii*. [...] Z drugiej strony szerokiemu gościńcowi Rozkoszy przeciwstawia się wąska, śliska i niebezpieczna ścieżka Cnoty, której pokonanie oznacza przewyciężenie słabości i pokus. U Dantego taki sens ma

¹⁰⁸ Pomimo statusu *Wehikułu czasu* i renomy samego Wellsa, warto też pamiętać o tym, że jest to pierwszy istotny utwór Wellsa i przywołać w związku z tym także krytyczny komentarz. Norman Nicholson, autor monografii poświęconej brytyjskiemu autorowi, w taki sposób pisze o niektórych aspektach utworu: „W *Wehikule czasu*, pierwszym z romansów naukowych [*scientific romances*], nie znajdziemy jeszcze dojrzałego Wellsa. Jego postacie są nudne i schematyczne, a sekwencje służące wyjaśnieniu [działania wehikułu i funkcjonowania czasu – K.C.] skrzypią, brakuje im zdecydowania, pewności, jak gdyby autor był zbyt świadomy faktu, że może okazać się niewiarygodny” (ang. “The Time Machine, the first of the scientific romances, is not mature Wells. Its characters are dull and sketchy and there is some creaking in the explanatory passages, a tentativeness, a lack of assurance, as if the author were far too conscious that he may not be believed”). N. Nicholson, op. cit., s. 30.

¹⁰⁹ Według Janiny Abramowskiej topos „jest rezultatem petryfikacji tradycyjnego motywu, który zostaje trwale powiązany z pewnym znaczeniem, zastosowaniem oraz rozpoznawalną, «półgotową» formą językową”. J. Abramowska, *Topos i niektóre miejsca wspólne badań literackich*, [w:] *Powtórzenia i wybory*, s. 14.

¹¹⁰ E.R. Curtius, *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze*, przeł. i oprac. A. Borowski, Universitas, Kraków 1997, s. 202. O pastoralnym charakterze scen w świecie Ełojów wspomina B. Bergonzi (op. cit., s. 47).

¹¹¹ Ibidem, s. 204.

postępowanie „krajem trudnym i nieznanym”, wspinaczka po urwiskach siódmego kręgu piekła, przedzieranie się przez zarośla wyspy czyszcowej i przejście przez ogień¹¹².

W *Wehikule czasu* ową dwoistą naturę *locus horridus* można odnaleźć w tym, że to dzięki poznaniu podziemnego świata Podróżnik dowiadyuje się prawdy na temat kształtu przyszłości – dopiero wejście do „piekła” pozwala zrozumieć, jak przerażająca jest wzajemna relacja Morloków i Elojów. Jednocześnie istnienie owego *locus horridus* ujawnia fałsz tkwiący w „gościńcu rozkoszy”, czyli w świecie Elojów.

W *Wehikule czasu* pojawia się jeszcze mit złotego wieku¹¹³, o którym wspomina bohater, gdy zaczyna zakładać, że między XIX wiekiem a epoką Elojów miał miejsce czas szczęśliwości i dostatku¹¹⁴. Do tego dochodzą jeszcze motywy marginalne: sfinks (statuy, którą bohater mijają i w której odnajduje później ukryty przez Morloków wehikul¹¹⁵), muzeum (miejsca pamięci, które dla Podróżnika pełni inną funkcję¹¹⁶), walki (tudzież bitwy) czy odkrywcy, ten ostatni związany jest z samą figurą Podróżnika w czasie, który w gruncie rzeczy odkrywa nową i obcą (z perspektywy mieszkańca XIX wieku) społeczność.

W *Wehikule czasu* brakuje jednak elementu, który utrwali się w narracjach o podróżach w czasie dopiero w kolejnych dekadach – temat wędrowny z natury podlega przecież mutacjom.

¹¹² J. Abramowska, *Peregrynacja*, [w:] *Powtórzenia i wybory...*, s. 307.

¹¹³ Mit interpretuję jako jednostkę znaczeniową o większej pojemności. Abramowska pisze, że „mit jako taki pozostaje znaczeniową potencją, mieści w sobie wszystkie warianty fabularne i wszystkie sensory udokumentowane w pamięci tematu, także te wprowadzane w kolejnych i przyszłych reinterpretacjach”. J. Abramowska, *Odys współczesny*, s. 343.

¹¹⁴ Gregory Claeys, omawiając *Utopię More’a* i tradycje literackie związane z utopią, zwraca uwagę na obecność podobnych cech dobrobytu w antycznym micie złotego wieku: „Mit złotego wieku opiera się na kilku kluczowych źródłach. Greckie określenie raju zostało zaadaptowane z perskiego określenia ogrodu. Hezjod w *Pracach i dniach* (ok. 700 p.n.e.) odwołuje się do bogów olimpijskich, którzy stworzyli złotą rasę ludzi nieznaną trudów, ni żałoby i cieszyli się pokojem oraz obfitością bez konieczności podejmowania pracy. We współczesnej epoce – wieku żelaznym – «ludzie nie zaznali ani jednego dnia odpoczynku od pracy i smutku». Opis wielkiego, wyspiarskiego imperium Atlantydy (ok. 340 p.n.e.) opierał się na podobnych tematach: mieszkańcy nie posiadali własności prywatnej, wyrzekali się złota i srebra, a także «wielce cenili wszystkie rzeczy, zachowując cnotę i uznając swój dobrostan za drobnostkę»” (ang. “The myth of the Golden Age rests upon a few key sources. The Greek term for paradise was adapted from the Persian word for garden. Hesiod’s *Works and Days* [c.700 BCE] relates that the gods who dwelt on Olympus created a golden race of men who knew neither toil nor grief and enjoyed peace and plenty without labour. In the present age of iron, however, «men never rest from labour and sorrow by day». Plato’s account of the great island empire of Atlantis [c.340 BCE] drew on similar themes: its inhabitants lacked private property, renounced gold and silver, and «thought scorn of all things save virtue and counted their present prosperity a little thing»”). G. Claeys, *Utopianism for a Dying Planet. Life After Consumerism*, Princeton University Press, Princeton 2022, s. 76.

¹¹⁵ Catherine Rainwater wskazuje na to, że motyw Sfinksa odsyła nas do Edgara Alana Poe i wiąże się z problemem subiektywności narracji. Biały sfinks uczy Podróżnika, że znaczenia, które przypisujemy zewnętrznym obiektom i zjawiskom, narastają w nas samych i nie stanowią obiektywnej relacji na temat rzeczywistości. Vide: C. Rainwater, *Encounters with the „White Sphinx”: The Re-Vision of Poe in Wells’s Early Fiction*, [w:] *H.G. Wells’s Perennial Time Machine*, red. G. Slusser, P. Parrinder, D. Chatelain, The University of Georgia Press, Athens 2001, s. 75-77.

¹¹⁶ D. Jørgensen, *Remembering the past for the future: The function of museums in science fiction time travel narratives*, [w:] *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, red. M. Jones, J. Ormrod, McFarland, Jefferson (Karolina Północna) 2015, s. 118-131.

Motyw dążenia do zmiany przyszłości poprzez ingerencję w teraźniejszość, kluczowy dla omówionych w tej dysertacji utworów, nie występuje u Wellsa. W epilogu *Wehikulu* narrator poszukuje natomiast pociechy w następującej myśli: „jeżeli nawet tak jest istotnie [że czeka nas mroczna przyszłość – K.C.], to powinniśmy jednakże żyć tak, jak gdyby było inaczej”¹¹⁷. W postanowieniu tym można odnaleźć ślad sprzeciwu wobec fatalistycznej wizji Podróżnika, a także stanowi ono według mnie jedną z przesłanek, które potwierdzają, że kategoria dystopii jest trafnym terminem dla opisu świata Ełojów i Morloków¹¹⁸. Brak tu jednak wątku charakterystycznego dla analizowanej serii tematycznej, w ramach której postać podjęłaby próbę przekształcenia rzeczywistości po odbyciu podróży w czasie. Żeby ów wątek się pojawił w narracjach o podróżach w czasie, potrzebny był przewrót einsteinowski w fizyce, dający pisarzom inspirację do wprowadzania nowych elementów fabularnych¹¹⁹.

Wellsowska seria tematyczna i jej punkty węzłowe w XX wieku

Jakie utwory pojawiły się po *Wehikule czasu*? Co wniosły do zaproponowanego przez Wellsa splotu motywów centralnych? Zanim przejdziemy do XXI wieku, który będzie stanowił w mojej pracy „małą synchronię”, należy oddać sprawiedliwość tym utworom z serii tematycznej zapoczątkowanej przez brytyjskiego autora, które uznaję za **punkty węzłowe**, tj. istotne przykłady stanowiące punkt odniesienia dla późniejszych fabuł.

Proponowane w tym podrozdziale diachroniczne ujęcie *Stoffu* to moja propozycja, rodzaj konstrukcji, ponieważ seria tematyczna powstaje spontanicznie i nie jest z góry zaplanowaną grupą utworów; poszczególni twórcy mogą czerpać z konkretnego materiału tematycznego w sposób mniej lub bardziej świadomy. Janina Abramowska wyrażała przekonanie, że „niezależenie od przyjętych założeń [seria tematyczna – K.C.] jest to przedmiot konstruowany, chodzi o to, by był konstruowany z pełną świadomością, adekwatnie do celu”¹²⁰.

¹¹⁷ H.G. Wells, op. cit., s. 110.

¹¹⁸ Jak twierdzi Andy Sawyer, ludzkość może – wg Wellsa – „ukształtować własną przyszłość, aczkolwiek jej dosłowna forma pozostaje nieznaną” (ang. “Collective will according to Wells can «shape its own future, although its exact form remains unforeseeable”). Warto jednak pamiętać, że nie ma jednego Wellsa i w różnych momentach swojej twórczości przejawiał on odmienne podejścia do utopii oraz przyszłości. A. Sawyer, *Future History*, [w:] *The Routledge Companion to Science Fiction*, s. 289-290.

¹¹⁹ Warto jednak nadmienić, że i *Wehikul czasu* można rozpatrywać jako tekst dystansujący do świata klasycznej, newtonowskiej fizyki. Jak twierdzi Veronica Hollinger: „*Wehikul czasu* jest głęboko ironicznym tekstem. Jednocześnie zamieszkuje świat klasycznej fizyki i ironizuje na temat związanego z nim światopoglądu” (ang. “*The Time Machine* is a profoundly ironic text. It simultaneously inhabits the world of Classical Physics and ironizes that world-view”). V. Hollinger, op. cit., s. 211.

¹²⁰ J. Abramowska, *Serie tematyczne*, s. 48.

Moim celem jest przedstawienie utworów stanowiących nową jakość w serii i mających znaczący wpływ na fabuły powstałe w XXI wieku.

Wellsowski temat był przetwarzany przez kolejnych autorów pochodzących z XX wieku, a na jego rozwoju zaciążyła także ewolucja motywu podróży w czasie. Wittenberg, Nahin czy Hollinger zaznaczają, że dopiero przewrót w fizyce spowodowany odkryciami Einsteina i Minkowskiego¹²¹ otworzył drogę do nowych utworów o temponautach. Fizyk Michio Kaku pisze, że

Dla Newtona czas był jak strzała. Raz wystrzelony bezbłędnie leciał w prostej linii, nigdy nie zbaczając z drogi. Czas był absolutny i płynął jednakowo przez cały wszechświat w tym samym tempie. Wydarzenia mogły zachodzić jednocześnie w całym wszechświecie. Jednakże Einstein wprowadził pojęcie czasu względnego, zakładając, że jedna sekunda na Ziemi nie była jedną sekundą na Księżycu. Czas był jak rzeka Pana Boga meandrująca wokół obok gwiazd i planet i zwalnająca w pobliżu ciał niebieskich¹²².

Teza, że czas jest względny, zasiłała niejako wyobraźnię pisarzy i otworzyła drogę do nowych rozważań na temat naszego jego postrzegania. Ów fakt nie oznacza rzecz jasna, że treść narracji o podróżach w czasie stała się zgodna z teoriami nauki, chodzi raczej o to, że autorzy zainspirowali się nowymi, przetworzonymi przez popularne doniesienia medialne, konceptami pojawiającymi się w fizyce. *Novum* związane z opowieściami kreowanymi po dwudziestowiecznym przewrocie w naukach ścisłych opiera się na fakcie, że twórcy fantastyki zaczęli coraz częściej uwzględniać w swojej prozie ideę paradoksów, których charakter wpływał na formę utworu. Paradoksy to kolejny składnik, który pozwolił motywowi podróży w czasie rozwinąć się do swojej obecnej postaci, ponieważ autorzy opowieści o temponautach zaczęli tworzyć jego nowe odmiany, które wzbogaciły badaną przeze mnie serię tematyczną.

Za utwór przełomowy dla tematu mojej dysertacji uznaję *The Branches of Time* („Gałęzie czasu”, 1935¹²³) Davida R. Danielsa. Przynajmniej przede wszystkim dlatego, że opowiadanie to oferuje **motyw rozgałęziających się linii czasu**, z którego później będzie korzystać znaczna część badanych przeze mnie filmów czy seriali. John W. Campbell, redaktor „Astounding Science Fiction”, nazwał fabuły z rozgałęziającą się linią czasu mianem „mutantów”, ponieważ jego zdaniem reprezentowały one pierwszą innowację (lub mutację) konceptu podróży w

¹²¹ To oczywiście uproszczenie, bo na literackie opowieści o podróżach w czasie wpływ miało więcej czynników – nie tylko te związane z postrzeganiem czasu przez Einsteina. Przykładem takiego czynnika może być kwestia medium zeszytu (w formie czasopisma), w którym rozwijały się opowieści o temponautach i rozkwitał cały gatunek SF. Czasopismo umożliwiło wymianę myśli na temat reguł podróży w czasie.

¹²² M. Kaku, *Kosmos Einsteina. Jak wizja wielkiego fizyka zmieniła nasze rozumienie czasu i przestrzeni*, przeł. J. Popowski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2021, s. 163.

¹²³ D.R. Daniels, *The Branches of Time*, „Wonder Stories” 1935, t. 7, nr 3, s. 294-303.

czasie, poczynając od ukazania się drukiem *Wehikułu czasu*¹²⁴. Był zdania, że opowieść o rozgałęziającej się linii czasu umożliwi odwiedzenie nie tyle ustanowionej z góry przyszłości („THE Future”), ile jednej z wielu przyszłości („A Future”)¹²⁵. Motyw rozgałęzienia linii czasu sprawia, że przyszłość i przeszłość mogą ulegać zmianie.

Samo opowiadanie Danielsa przedstawia rozmowę bezimiennego mężczyzny i jednocześnie narratora pierwszoosobowego z Jamesem H. Bellem, jego przyjacielem i podróżnikiem w czasie, który opowiada o swoich wyprawach do innych okresów w historii Ziemi. Zostaje tu więc zachowany znany z *Wehikułu czasu* motyw ramowej dyskusji o naturze czasu. Wraz z przebiegiem dialogu James H. Bell opowiada o swojej wycieczce do przyszłości, a także o potwornej wizji świata jutra, w którym cywilizacja upadła: motyw mrocznej przyszłości wiąże się z motywem **wojny przyszłości** oraz **motywem apokalipsy**, po której nie ma już ludzi (z czasem zostaną oni zastąpieni przez rozwinięte mrówki). Daniels przetwarza jednak *Stoff* wypracowany przez Wellsa, dodaje do niego możliwość zmiany historii za pomocą podróży w czasie. Starania Bella w obrębie diegezy wpływają na losy świata, zapobiegają wojnie przyszłości i tworzą nową linię czasu, w której do śmierci ludzkości nie dochodzi. W kolejnych partiach fabuły temponauta wyrusza do nowej, lepszej, stworzonej przez siebie przyszłości, w której spotyka mieszkańca zaawansowanego technologicznie świata – człowieka z lepiej rozwiniętym mózgiem. Ten postanawia pokazać bohaterowi, jak funkcjonuje czas. Motyw dyskusji o działaniu czasu zostaje więc podwojony: Bell nie tylko rozmawia o tym zagadnieniu z narratorem pochodzącym z teraźniejszości, ale też z przedstawicielem świata jutra. Człowiek przyszłości przenosi się Bellem do momentu wyjścia pierwszej ryby na ląd i nakazuje mu jej zabicie, co skutkuje powstaniem nowej linii czasowej, w której światem rządzą nie ludzie, lecz jaszczury.

Opowiadanie Danielsa przedstawia więc nie jedną światoopowieść, ale trzy światoopowieści, a w każdej z nich losy ludzkości toczą się inaczej. W pierwszej ludzkość dokonała samozagłady, w drugiej rozkwitła i stworzyła zaawansowaną cywilizację, w trzeciej zaś w ogóle nie zaistniała. Motyw rozgałęziającej się linii czasu wiąże się także z efektem motyla, który na potrzeby opowieści o podróżach w czasie zaadaptował m.in. Ray Bradbury w opowiadaniu *Sound of Thunder*¹²⁶. Efekt ten wiąże się z sytuacją, w której przyczyną złożonych

¹²⁴ Paul J. Nahin zauważa, że Campbell błędnie przypisał pierwszeństwo Jackowi Williamsonowi i jego opowiadaniu *Legions of Time* (J. Williamson, *Legion of Time*, „Astounding Science Fiction” 1938, t. 21, nr 3, s. 4-31). *Branches of Time* Danielsa był zapewne pierwszy. P.J. Nahin, op. cit., s. 235.

¹²⁵ J.W. Campbell, *Not THE, but A*, „Astounding Science-Fiction” 1938, t. 21, nr 3, s. 107.

¹²⁶ R. Bradbury, *A Sound of Thunder*, [w:] *A Sound of Thunder & Other Stories*, Harper Perennial, Nowy Jork 2005, s. 203-215. (Data pierwszego wydania to rok 1964).

zjawisk okazuje się drobne, pojedyncze zdarzenie, doprowadzające do ukształtowania nowych zdarzeń i procesów, zgodnie z efektem kuli śnieżnej.

Dopiero kolejni autorzy dopracowali poszczególne motywy, a także rozwinęli te elementy, które w opowiadaniu Daniela występują w mniejszym stopniu. W *The Branches of Time* marginalną rolę pełni choćby wędrówka bohatera i jego rozwój, trudno znaleźć tu ponadto tak rozbudowaną metaforę społeczną. Jest to bardzo oszczędna opowieść, skupiająca się na wyjaśnianiu mechanizmów podróży w czasie, a nie na dyskusji dotyczącej kształtu przyszłości i przyczyn nastania dystopii. Nie zmienia to faktu, że *The Branches of Time* można uznać za (dosłownie) nową gałąź serii tematycznej, gałąź, w której bohaterowie będą dokonywać zmian w historii i kreować inną przyszłość. Veronica Hollinger upatruje w tego typu dwudziestowiecznych narracjach o podróżach w czasie wyzwolenia od determinizmu:

Ponieważ Podróżnik z powieści Wellsa odczytuje przyszłość jako logiczne i deterministyczne rozwinięcie swojej teraźniejszości, potwierdza on nieunikniony charakter deewolucji i apokalipsy. Potwierdzenie to w wyraźny sposób ogranicza wolność ludzkiego podmiotu do kształtowania wydarzeń na przestrzeni czasu. Teoria względności wpłynęła na odnowienie tej wolności w wielu fabułach SF¹²⁷.

Choć znajduję w przywoływanym wcześniej zdaniu narratora *Wehikulu czasu* wyraz sprzeciwu względem wizji Podróżnika, faktem jest, że w utworze Wellsa nie ma próby zmiany rzeczywistości dzięki podróży w czasie, tak jak w *The Branches of Time*.

Poza motywem rozgałęziającej się linii czasu w kolejnych dekadach żywotności narracji o temponautach pojawiły inne chwytły i mutacje samego motywu podróży w czasie: od kolejnych paradoksów, przez multiplikację podmiotów, po wiele linii czasu. Należy tu przede wszystkim wspomnieć o pętlach kauzalnych występujących choćby w *Terminatorze*, filmie *12 małp* czy serialu *Dark*. Jeżeli spojrzymy na to, jaką swobodę kształtowania przyszłości mają bohaterowie, utwory realizujące **motyw pętli kauzalnej** będą leżały na drugim biegunie w stosunku do opowiadania *The Branches of Time*, w którym istnieje możliwość tworzenia nowych światów. W przypadku pętli kauzalnej podróz w czasie, miast wiązać się z wolnością bohaterów, stanowi dla nich swego rodzaju więzienie¹²⁸.

¹²⁷ Ang. "Because Wells's Time Traveller reads the future as logical and determined extrapolation of his present, he confirms the inevitability of devolution and apocalypse, a confirmation which severely limits the freedom of the human subject to shape events in time. Relativity has contributed to the restoration of this freedom in many SF stories". V. Hollinger, op. cit., s. 209.

¹²⁸ Pętla kauzalna może mieć rzecz jasna także inne odczytania. Wittenberg, na przykładzie opowiadania *Wszyscy wy zmartwychwstali* (ang. "All You Zombies-", Robert A. Heinlein, 1959), interpretuje los temponauty żyjącego w pętli kauzalnej jako egzystencję bardziej świadomą. Temponauta, który wpłynął na swoje wcześniejsze losy, jest świadomy swojego początku. Z drugiej strony temponautę spotyka także alienacja, bo zwykli ludzie to dla niego „zombie”, istoty pozbawione korzeni i wiadomości. D. Wittenberg, op. cit., s. 208.

Najważniejszym utworem prozatorskim z serii, wykorzystującym pętlę kauzalną, jest *By His Bootstraps*¹²⁹ (1941) Roberta A. Heinleina¹³⁰, który napisał go pod pseudonimem Anson MacDonald. Jest to opowieść o Bobie Wilsonie, egocentrycznym naukowcu, którego w trakcie pisania pracy dyplomowej odwiedziło dwóch tajemniczych mężczyzn. Przybysze weszli kolejno do pokoju bohatera przez fantastyczny portal nieznanego pochodzenia. Pierwszy z nich po zjawieniu się w pomieszczeniu zaczął zachęcać Wilsona do przejścia przez portal na drugą stronę. Drugi, który pojawił się chwilę później, zaczął odradzać bohaterowi słuchanie rad pierwszego przybysza. Między mężczyznami wywiązała się bójka, w wyniku której główny bohater przypadkiem przedostał się przez portal i pojawił w świecie przyszłości – 30 000 lat później. Tam został przywitany przez Diktora, władcę dystopijnego dominium. Diktor opowiedział protagonistcie o tym, że w czasach między rokiem 1942 a światem przyszłości nad Ziemią zapanowali Najwyżsi (The High Ones), a potem ją opuścili, pozostawiając za sobą urządzenie do kontroli portalu czasu. Władca przyszłości obiecał protagonistcie bogactwo i piękne niewolnice, jeśli wróci on przez portal do swojego pokoju w przeszłości... i namówi samego siebie pracującego nad tekstem pracy dyplomowej do przejścia przez bramę czasu, do świata przyszłości.

W tym momencie rozwoju fabuły zaczynamy śledzić scenę z początku opowiadania, tyle że z perspektywy drugiego rozmówcy. Wprowadzony na początku opowieści mężczyzna, wychodzący z portalu czasu, to w gruncie rzeczy odrobinę starszy Bob Wilson. Następnym przybyszem również okazuje się Bob Wilson, który z czasem przestał ufać Diktorowi i postanowił przerwać pętlę. I wreszcie: Diktor to także Bob Wilson, który – manipulując swoimi poprzednimi wcieleniami – chciał rozpocząć swe dyktatorskie rządy. Opowiadanie Roberta A. Heinleina zawiera istotny dla wielu narracji o podróżach w czasie **motyw sobowtóra**.

¹²⁹ A. MacDonald (właśc. R.A. Heinlein), *By His Bootstraps*, „Astounding Science Fiction” 1941, t. 28, nr 2, s. 9-47. Tytuł ten jest trudny do przetłumaczenia, gdyż odnosi się do rzemieni na butach, służących do ich podciągania, a także do angielskiego idiomu: „to pull yourself up by the/your (own) bootstraps”, znaczącego tyle, że ktoś poprawił swoją sytuację, wykorzystując własne siły. *pull/haul yourself up by the/your (own) bootstraps*, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pull-haul-up-by-the-your-own-bootstraps>, (dostęp: 15.03.25).

¹³⁰ Heinlein jest istotny nie tylko przez wzgląd na opowieści o podróżach w czasie. W artykule o związkach polityki i SF Ken MacLeod twierdzi, że ten amerykański pisarz jest najważniejszym politycznym punktem odniesienia w kontekście prozy fantastycznonaukowej. Píše on: „Centralnym politycznym głosem gatunku jest ten należący do Roberta A. Heinleina. Rozpoznanie tego faktu niekoniecznie oznacza, że musimy zgadzać się z jego poglądami. Socjologia bywa opisywana jako dialog z Marksem, nurt fikcji politycznej w SF może być natomiast określany jako dialog z Heinleinem” (ang. “The central political voice in genre sf is that of Robert A. Heinlein. To recognize this is not necessarily to agree with his views. Sociology has been described as a dialogue with Marx; the political strand in sf can be described as a dialogue with Heinlein”. K. Macleod, *Politics and science fiction*, [w:] *The Cambridge Companion...*, s. 231). Jakie były poglądy Heinleina? David Wittenberg uważa, że *By His Bootstraps* odzwierciedla charakterystyczny dla amerykańskiego pisarza „sardoniczny, pełen samozadowolenia seksizm, jawny militarizm zmierzający w stronę kryptofaszyzmu, a także [...] libertariański indywidualizm (sugerowany w samym tytule opowiadania)”. D. Wittenberg, op. cit., s. 67.

Sobowtórem jest w nich wariant danej osoby pochodzący z innego czasu (przyszłości lub przeszłości) lub z innej linii czasowej.

Pod koniec opowiadania Bob postanowił przenieść się do przyszłości na 10 lat przed panowaniem Diktora. Tam zastał pusty budynek Najwyższych, a także prosty, piękny, łagodny i posługujący się obcą mową lud, który uznał Boba za istotę wyższą. Lud stanowi Heinleinowską wariację na temat rasy Elojów z *Wehikułu czasu*. Z lektury utworu amerykańskiego pisarza możemy również wyciągnąć wniosek, że w przedstawionej przyszłości doszło do dewolucji rodzaju ludzkiego, choć tym razem jest to dewolucja w sferze mentalnej, a nie fizycznej. Bob postanowił przejąć władzę nad ludem przyszłości i oczekiwać przybycia Diktora, nie zdając sobie sprawy z tego, że od początku Diktor był jego starszym wariantem. W przeciwieństwie do *The Branches of Time* mamy do czynienia z motywem pętli kauzalnej, która podaje w wątpliwość naszą sprawczość. Próbując walczyć z Diktorem, bohater sam się nim stał. W związku z pętlą kauzalną zachodzi również tzw. paradoks samoprzyczynowości (*bootstrap paradox*), w ramach którego coś pojawia się w rzeczywistości „z niczego”. Bez podróży w czasie oraz pętli kauzalnej Diktor (dojrzała forma Boba) po prostu nie mogłoby zaistnieć, a jednocześnie bez istnienia Diktora i jego machinacji Bob nie dostałby się do przyszłości. Wykorzystanie tego motywu jako podstawy opowiadania wpływa na kształt całej opowieści – jej wymowę i konstrukcję.

Dla serii tematycznej *By His Bootstraps* to przykład znaczący, ponieważ oferuje koncept, który nie był za czasów Wellsa realizowany, a dziś można go znaleźć w setkach utworów o temponautach. Jest to narracja, która umieszcza dystopię (utopię?¹³¹) i mroczną przyszłość niejako w tle, a w centrum stawia temporalność egzystencji pojedynczego człowieka. I znów to nie metafora społeczna jest istotna. Wittenberg pisze, że w *By His Bootstraps* „futurystyczny faszyzm stanowi *de facto* scenografię i z tego względu społeczno-polityczne elementy *Wehikułu czasu* Wellsa [...] stają się, umownie rzecz biorąc, namalowanym tłem, które nie zostaje wyjaśnione i nie zwraca na siebie uwagi”¹³².

Heinleina, tak jak Danielsa, bardziej interesują mechanizmy podróży w czasie (możliwości wehikułu, obecność paradoksów), ale sam motyw podróży w czasie funkcjonuje inaczej niż w *The Branches of Time* – z tego względu opowiadanie *By His Bootstraps* wyznacza

¹³¹ Świat przyszłości w utworze jest znacząco gorszy od świata czytelnika (panuje w nim autorytaryzm i niewolnictwo), a więc jest to przykład dystopii w ujęciu Sargenta. Jednakże z perspektywy bohatera jest to świat szczęśliwy, który należy wyłącznie do niego.

¹³² Ang. “Futuristic fascism is depicted as *de facto* scenography, and thus the sociopolitical elements of Wells’s *The Time Machine*, which remains the most obvious source for descriptions of such a far- future society, become, so to speak, painted background, inconspicuous by virtue of their mere unelaborated presence”. D. Wittenberg, op. cit., s. 69-70.

początek nowej fazy, odmiennej od nurtu wyznaczonego przez utwór Danielsa. Liczy się tu także wątek personalnej przeszłości i przyszości Boba Wilsona. Sam bohater nie jest odkrywcą i podróżnikiem, lecz egocentrycznym cynikiem, dążącym do realizacji własnych popędów: marzenia o władzy, fantazji o posiadaniu kobiet, a także pragnienia zwycięstwa w walce z Diktorem. Sama figura dyktatora również będzie powracać w kolejnych utworach – opowiadanie Heinleina oferuje uosobienie mrocznej przyszłości w postaci konkretnego antagonisty. W *By His Bootstraps* figura ta jest bardziej niejednoznaczna, ponieważ główny bohater ostatecznie się nią staje i trudno uznawać tę okoliczność za jego przegraną. Z perspektywy bohatera jest to zwycięstwo, choć tragiczne, bo okupione nudą i „najwyższą formą samotności”¹³³. Howard Bruce Franklin w monografii na temat twórczości Heinleina określa ścieżkę Boba/ Diktora jako „ostateczną ekspresję burżuazyjnego mitu o wolnej jednostce, która rzekomo o własnych siłach jest w stanie wznieść się z nizin społecznych na szczyt”¹³⁴. Jednocześnie bohater po osiągnięciu celu staje się po prostu zarządcą dystopii, a we władaniu nią ma mu pomóc m.in. lektura *Księcia Machiavellego* i *Mein Kampf* Adolfa Hitlera. Diktor wysłał Boba po te książki, ponieważ traktuje je jak przydatne instrukcje na temat sprawowania autorytarnej władzy.

Można też wreszcie odczytywać tę fabułę jako przetworzenie powieści Wellsa. Chatelain Danièle i Slusser George twierdzą wręcz, że Heinlein przepisał *Wehikul czasu*, by uwidocznic jego paradoksy¹³⁵. Zauważymy tu wiele podobieństw do pierwotnego *Stoffu*: po pierwsze, podróż w czasie przenosi bohatera w relatywnie odległą przyszłość (30 000 lat). W scenach rozgrywających się w świecie jutra pojawia się topos *locus amoenus*, ponieważ otoczenie pałacu Najwyższych okazuje się rajskim ogrodem, zamieszkałym przez pięknych, ale słabych ludzi. Brak tu natomiast *locus horridus*, co jest nietypowym przypadkiem dla serii zapoczątkowanej przez Wellsa. Za pośrednictwem aparatury bohater obserwuje również odległe okresy czasu w dziejach wszechświata i wychodzi poza erę panowania ludzi, podobnie jak Podróżnik. Wreszcie możemy też domniemywać, że tajemniczy Najwyżsi nie musieli być obcą rasą, ale np. klasą wyższą, która z jakichś powodów opuściła Ziemię. W ten sposób Heinlein odwoływałby się do motywu rozszczepienia rodzaju ludzkiego na dwie „rasy”.

¹³³ H.B. Franklin, *Robert A. Heinlein America as Science Fiction*, Oxford University Press, Oxford et al. 1980, s. 56.

¹³⁴ Ang. “the ultimate expression of the bourgeois myth of the free individual, who supposedly is able to lift himself from rags to riches by his own bootstraps”. Ibidem, s. 56.

¹³⁵ D. Chatelain, G. Slusser, *Wells and the Sequency-Simultaneity Paradox. Heinlein's Rewriting of The Time Machine in „By His Bootstraps”*, [w:] *H.G. Wells's Perrenial Time Machine*, s. 160-175.

Motyw pętli kauzalnej realizują także punkty węzłowe Wellsowskiej serii tematycznej w medium filmu. Poza obrazami o **Terminatorach**, które odcisnęły piętno na popkulturze, pojawiły się opowieści kontrastujące z resztą przykładów z XX i XXI wieku. Mowa tu o dwóch utworach: *Pomoście* (fr. *La Jetee*, 1962¹³⁶) Chrisa Markera i zainspirowanym przez to dzieło filmie *12 małp* Terry'ego Gilliana z 1995 roku. Jeśli chodzi o wolność kształtowania historii, te dwa utwory trzymają się linii wyznaczonej przez *By His Bootstraps*, a nie *The Branches of Time*. Ich innowacyjność polega na oryginalnych zabiegach artystycznych i pesymistycznej wymowie, wzmocnionej przez zastosowanie motywu pętli kauzalnej.

Pierwszy z tych utworów jest wyjątkowy dlatego, że stanowi on przeniesienie *Stoffu* w obszar kina eksperymentalnego. Film Markera znajduje się zdecydowanie w opozycji do pozostałych, popkulturowych wariantów, często stawiających na wartką akcję¹³⁷. Wypada przy tym odnotować, że w 2012 roku trafił na listę stu najlepszych filmów według wpływowego czasopisma „Sight & Sound”¹³⁸. Andrzej Pitrus opisuje jego estetyczny zamysł w taki sposób:

Należy jednak pamiętać, że reżyser w ogóle nie określał *Pomostu* mianem filmu. Określał go raczej terminem „photo roman”, czyli „powieść fotograficzna”. Jego dzieło ma w istocie wiele wspólnego zarówno z literaturą, jak i z fotografią. Do pierwszego obszaru zbliża je komentarz, zastępujący dialogi, drugi przywołany zostaje bezpośrednio: film bowiem składa się z setek statycznych czarno-białych kadrów, a w całej realizacji występuje zaledwie jedna scena nakręcona w klasyczny sposób, przy pomocy kamery rejestrującej ruchomy obraz¹³⁹.

„Photo roman” Markera jest dziełem wymagającym refleksji. Snuje opowieść o mieszkańcu postapokaliptycznego schronu (powstałego po III wojnie światowej), który został wyznaczony przez władców dystopii do odbycia podróży w czasie. Bohatera wybrano do udziału w projekcie, ponieważ przeżywał traumę z dzieciństwa – eksperyment przywódców świata jutra wymagał zaś udziału osoby doświadczającej intensywnych wspomnień (wrażnych obrazów mentalnych). W jego pamięć wryła się scena morderstwa nieznanego mężczyzny na lotnisku, a oprócz morderstwa bohater zapamiętał także obraz kobiety, która była świadkiem

¹³⁶ Znany także pod tytułem *Filar*.

¹³⁷ Z tego względu *Pomost* zyskał też bardziej okazałą bibliografię niż większość omawianych przez mnie utworów, m.in. pozycję w BFI Film Classic (C. Darke, *La Jetée*, BFI, Londyn 2016) czy artykuły w „Kwartalniku Filmowym”. Vide: A. Pitrus, *Chrisa Markera podróże w czasie: O dziwnych losach „La Jetée”*, „Kwartalnik Filmowy” 2015, nr 89-90, s. 320-326; A. Pitrus, *Fundament pamięci – o „fotograficznej powieści” Chrisa Markera*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54-55, s. 231-236. Tekst Darke’a ukazał się jako część istotnego cyklu monografii poświęconych kluczowym filmom w historii kina. Przedstawia on tło powstania dzieła Markera oraz umiejscawia je w kontekście innych jego filmów. Pitrus zaś charakteryzuje utwory, które *Pomost* zainspirował (artykuł pierwszy), i rozwija wątek pamięci w *Pomościu* (artykuł drugi).

¹³⁸ *The 100 Greatest Films of All Time 2012*, 28.06.2021, <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/polls/greatest-films-all-time-2012>, (dostęp: 20.02.25).

¹³⁹ A. Pitrus, *Chris Marker. pamięć obrazu i obrazy pamięci*, [w:] *Autorzy kina europejskiego. Tom 2*, red. A. Helman, A. Pitrus, Rabid, Kraków 2005, s. 184.

wydarzenia. Mężczyzna po szeregu bolesnych prób nauczył się podróżować w czasie¹⁴⁰ i trafił na erę pokoju, sprzed okresu atomowej apokalipsy. Tam nawiązał romans z kobietą (tą samą, którą pamiętał z lotniska jako dziecko), zaszedł z nią do muzeum (występuje tu motyw dopełniający z *Wehikułu czasu*), a także chodził na spacer po tętniącym życiem, obcym dla niego Paryżu.

Gdy temponauta opanował już sztukę podróży w czasie, władcy dystopii wysłali go do jeszcze bardziej odległej przyszłości, skąd miał wziąć zaawansowane źródło energii (generator mający pozwolić na rozwój przemysłu w dystopii). To kolejny element, który sprawia, że *Pomost* stanowi nietypową opowieść z badanej przeze mnie serii tematycznej, gdyż pokazuje on, że po panowaniu dystopii może nadejść lepsza przyszłość. Bohater, podobnie jak temponauta z opowiadania *The Branches of Time* Danielsa, spotyka wysoce rozwiniętych mieszkańców świata jutra. Jest to tym bardziej oryginalna sytuacja, że *Pomost* nie zawiera motywu rozgałęziającego się świata i futurystyczna euforia (dobre miejsce) nie stanowi rzeczywistości kontrfaktycznej. Choć dystopia wydaje się przestrzenią pozbawioną nadziei, opowieść Markera sugeruje, że nie jest ona ostatecznym przeznaczeniem ludzkości. *Pomost*, podobnie jak opowiadanie Heinleina, skupia się jednak nie tyle na rozważaniach nad charakterem mrocznej przyszłości, ile na jednostkowym doświadczeniu i impulsach kierujących podróżnikiem w czasie.

Po wykonaniu zadania bohatera czekała śmierć. Dla władców dystopii był on tylko narzędziem, ale – nie mając widoków na przyszłość – otrzymał on ofertę od ludzi z lepszej przyszłości, którzy zaproponowali mu, by dołączył do ich świata. Bohater postanowił jednak poprosić ich o przeniesienie go do przeszłości, w której znalazł szczęście z ukochaną. Mieszkańcy utopii spełnili jego prośbę i temponauta pobiegł, by spotkać się ze swoją partnerką na lotnisku, gdzie został zabity przez agenta dystopii, z której pochodził. Pętla kauzalna została więc dopełniona – właśnie to wydarzenie bohater widział w dzieciństwie, to ono go ukształtowało i to pamięć o nim pozwoliła mu podróżować w czasie.

Film opowiada o sile pamięci – wpływie przeszłości na ukształtowanie człowieka i przekraczaniu za pomocą umysłu granic czasu. Jak sugeruje w swoim eseju Chris Darke, wykorzystanie planu przyszłości i ramy SF pozwala w filmie Markera „zestarzyć się współczesności”¹⁴¹ – film umożliwia spojrzenie na nią z dystansu. Twórcy utworów z

¹⁴⁰ Andrzej Pitrus twierdzi, że podróże te mają charakter mentalny (A. Pitrus, *Fundament pamięci*, s. 233), ja jednak skłonny byłbym widzieć na ten utwór jako bardziej tradycyjną opowieść o podróżach w czasie – szczególnie że opiera się ona na Wellsowskim *Stoffie*.

¹⁴¹ C. Darke, op. cit, s. 38.

Wellsowskiej serii na różne sposoby będą próbowali spojrzeć na teraźniejszość z zewnątrz, ale tylko realizacja Markera stosuje tak wyraziste zabiegi artystyczne, by to osiągnąć. Należy przywołać też charakterystyczną scenerię: mrok podziemnego schronu i postać wielkiego eksperymentatora, przedstawiciela dystopii, noszącego charakterystyczne okulary. Eksperymenty przeprowadzane na głównym bohaterze, które mają przygotować go do podróży w czasie, budzą skojarzenia z eksperymentami nazistowskimi, przez co ponury obraz podziemnego schronu przywołuje traumę II wojny światowej. Jak pisze Pitrus: „mamy [...] [tu – K.C.] do czynienia z wizją «końca czasu», czy też «końca historii», która zawsze będzie pozostawała w cieniu uprzemysłowionej zbrodni»¹⁴². Obok tego zagadnienia występuje też strach przed kolejnym globalnym konfliktem, z użyciem bomb atomowych.

12 małp to z kolei autorskie przetworzenie filmu Markera. Gilliam wziął z niego motyw postapokaliptycznej dystopii (wysyłającej podróżników w czasie do czasów współczesnych), motyw miłości między podróżnikiem a kobietą współczesną, a także motyw pętli kauzalnej oraz ramowy motyw traumy dzieciństwa, która ukształtowała życie temponauty. Film z pozoru skrojony został pod publiczność gustującą w hollywoodzkich blockbusterek. Choć na plakacie widnieje gwiazdorska obsada (Bruce Willis i Brad Pitt), mogąca kojarzyć się z kinem popularnym i konkretnymi typami męskości (szczególnie w przypadku Willisa i cyklu *Szklana pułapka* [1988-2013]), to jednak już w samym stylu ich gry wyraźnie widoczny jest zamysł twórczy Gilliana. *12 małp* to utwór na wskroś Orwellowski¹⁴³, paranoiczny i surrealistyczny.

James Cole (Bruce Willis), skazaniec, zostaje wysłany przez władze do przeszłości z zadaniem zbadania pierwotnej postaci wirusa, a w trakcie swoich podróży do współczesności nawiązuje relację z doktor Catherine Raily (Madeleine Stowe). James, podobnie jak protagonista *Pomostu*, przeżywa wspomnienie sprzed lat. Motyw traumy dzieciństwa znów wpływa więc na to, jak zrealizowany zostaje Wellsowski temat wędrowny – liczy się nie tylko problem dystopii, ale również relacja jednostki i czasu. Wydarzenie z lotniska jest regularnie wspominane przez Cole'a. W samym filmie pojawia się sześć razy i za każdym razem elementy tego wspomnienia występują w innej konfiguracji (zmienia się np. twarz zamachowca). Ponieważ mamy do czynienia z filmem pełnometrażowym, eksploruje on więcej zagadnień niż *Pomost*. Temponauta nie skupia się na budowaniu relacji z ukochaną żyjącą we współczesności, a zamiast tego po przebyciu drogi do współczesności trafia w ręce służb i zostaje osadzony w szpitalu psychiatrycznym. Tam spotyka wywrotowca, Lelanda Goinsa (Pitt), który dzieli się z nim wieloma krytycznymi sądami na temat współczesnego świata. Goins wygłasza je bez

¹⁴² A. Pitrus, *Chris Marker*, s. 186.

¹⁴³ Autor stworzył zresztą wariację na temat powieści *1984* Orwella, tytułując swój film *Brazil* (1985).

skrępowania, ale ich siła oddziaływania jest ograniczona, bo przez psychiatrów jest uważany za obłąkanego. Sceny te pokazują, w jaki sposób treści krytyczne wobec systemu są traktowane przez główny nurt i władzę.

Istotnym wkładem autora filmu w rozwój Wellsowskiego *Stoffu* jest wizja mrocznej przyszłości. Terry Gilliam przedstawia tu swoją wizję totalitarnego rządu, który powstał po upadku cywilizacji na skutek globalnej pandemii. Susan Cord porównuje pesymizm postapokaliptycznej rzeczywistości z innymi filmami z lat 90. (takimi jak *Dzień niepodległości* [1996, reż. Roland Emmerich]), które ukazywały apokalipsę jako szansę na stworzenie lepszego, bardziej równego społeczeństwa:

12 małp nie zawiera takiej nadziei, że postapokaliptyczna ludzkość będzie w stanie wcisnąć „przycisk resetu”, zarówno wtedy, gdy mowa jest o kwestii samego przetrwania, jak i wtedy, gdy chodzi o kwestię odzyskania społecznej harmonii. Świat przyszłości ukazany w filmie jest mrocznym i złowieszcym miejscem, w którym garstka ocalałych z apokalipsy prowadzi marną egzystencję w podziemnych klatkach, uwięziona za przestępstwa, których żadne społeczeństwo kierujące się poczuciem sprawiedliwości nie byłoby w stanie uznać. Ta garstka znajduje się również w niewoli, nadzorowana przez naukowców, którzy sprowadzają ocalałych do roli szczurów laboratoryjnych w eksperymentach nad podróżą w czasie. Armagedon z pewnością nie uczynił ocalałych ani silniejszymi, ani szczęśliwszymi, nie sprawił też, że społeczeństwo stało się sprawiedliwsze¹⁴⁴.

Stoff ten został powiązany z dystopią rodem z powieści *1984* George’a Orwella¹⁴⁵. Choć władza zachęca Cole’a, by tropił obecność wirusa w latach 90. i ma go wizją walki w słusznej sprawie, to w końcu wychodzi na jaw, że jest to kłamstwo, którego skalę bohater odkrywa wraz z rozwojem akcji. Okazuje się, iż bohater żyje w pętli kauzalnej i jest jedynie igraszką w rękach dystopijnego rządu, który w rzeczywistości chce wpłynąć na los Ziemi, doprowadzić do pandemii i w ten sposób potwierdzić swoją władzę. W dziele Orwella „celem systemu jest utrwalenie rządów Partii”¹⁴⁶ i w filmie *12 małp* system działa na tej samej zasadzie. Jednocześnie brakuje tu motywu eutopijnej przyszłości z *Pomostu* – nic nie zwiastuje tego, że po dystopii może nadejść coś lepszego. Z tego względu film Gilliana jest jednym z najbardziej pesymistycznych utworów z Wellsowskiej serii tematycznej i, co znamienne, filmy, seriale oraz gry z XXI wieku z reguły nie podążają jego śladem, ponieważ pozwalają bohaterom na odmienienie złego losu.

¹⁴⁴ Ang. “*12 Monkeys* holds out no such hope that post-apocalyptic humanity will be able simply to push the reset-button, either in terms of sheer survival or in terms of social harmony. The future it portrays is a dark and sinister place where the few survivors of the apocalypse live miserably in underground cages, imprisoned for crimes that no just society would recognise, and in thrall to scientists who use them as lab rats for time-travel experiments. Whatever Armageddon has done to its survivors, it has not made them stronger, happier or fairer”. S. Kord, *12 Monkeys*, Auteur, Leighton Buzzard 2019, s. 14.

¹⁴⁵ G. Orwell, *1984*, przeł. D. Konowrocka-Sawa, Grupa Wydawnicza Foksal, Warszawa 2021.

¹⁴⁶ G. Claeys, *Dystopia: A Natural History*, Oxford University Press, Nowy Jork 2017, s. 416.

Co więcej, w filmie ujawnia się paralela między rządem dystopii z przyszłości a gronem lekarzy psychiatrów – w obydwu planach czasowych James Cole jest osaczony i pozbawiony sprawczości. W *12 małpach* zrywa się z tezą, że przyszłość różni się od przeszłości, co zaznacza Susanne Cord¹⁴⁷ w swoim opracowaniu i wskazuje m.in. na to, że przestrzeń przyszłości i współczesności wygląda podobnie. Zrównywanie dwóch planów czasowych jest istotnym walorem dzieła Gilliana, podczas gdy pozostałe utwory z Wellsowskiej serii (a w szczególności te, które zawierają zestereotypizowaną postać tematu¹⁴⁸) podkreślają rozdźwięk między dystopią a światem współczesnym, jako że są zbudowane na kontraście. *12 małp* łączy obie rzeczywistości, miesza je ze sobą i w jeszcze bardziej wyrazisty sposób stawia pod znakiem zapytania wartość czasów współczesnych.

Film problematyzuje relacje władzy i jednostki, współczesną pozycję psychiatrii, niebezpieczeństwa związane z globalizacją, kwestię praw zwierząt i ryzyko związane z eksperymentami nad wirusami¹⁴⁹. Jednocześnie Gilliam, w odróżnieniu od Markera, ujmuje te zagadnienia tak jaskrawo, jak się tylko da. Marker podróż w czasie traktuje jako „niebiańską i metaforyczną”, Gilliam zaś przyjmuje podobny kierunek do francuskiego reżysera, ale nadaje Wellsowskiemu tematowi charakter nieco parodystyczny, właściwy dla refleksji postmodernistycznej¹⁵⁰.

Istnieją też narracje, które nie realizują w pełni ani motywu pętli kauzalnej, ani motywu rozgałęziającej się linii czasu. Oddają jedynie poczucie niepewności co do tego, czy można zmienić historię. Do literackich utworów z badanej serii tematycznej trzeba jeszcze włączyć opowiadanie Harlana Ellisona: *Soldier From Tomorrow* („Żołnierz ze świata jutra”)¹⁵¹ z 1951 roku. Wraz z innym jego opowiadaniem (nienależącym do badanej przeze mnie serii Wellsowskiej z powodu braku motywu podróży w czasie¹⁵²) mogło ono stanowić inspirację dla *Terminatora*. Choć Ellison oskarżył Camerona o splagiatowanie serialowej adaptacji tej fabuły, a nie samego opowiadania¹⁵³, *Soldier From Tomorrow* i owa serialowa adaptacja zawierają te same motywy, tak więc skupię się na pierwowzorze. Zarówno w filmie Camerona, jak i w utworze Ellisona, mamy do czynienia z żołnierzem biorącym udział w tajemniczej wojnie

¹⁴⁷ S. Kord, op. cit., s. 26.

¹⁴⁸ Vide: rozdz. II (s. 77-88).

¹⁴⁹ D. Lashmet, „The Future is History”: 12 Monkeys and the Origin of AIDS, „Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal” 2021, t. 54, nr 2, s. 55-71.

¹⁵⁰ A.J.-J. Cohen, 12 Monkeys, Vertigo and La Jetée. *Postmodern Mythologies and Cult Films*, „New Review of Film and Television Studies” 2003, t. 1, nr 1, s. 159.

¹⁵¹ H. Ellison, *Soldier From Tomorrow*, „Fantastic Universe” 1957, t. 8, nr 4, s. 4-22.

¹⁵² *Nie mam ust, a muszę krzyknąć* (ang. *I Have No Mouth, and I Must Scream*). H. Ellison, *I Have No Mouth and I Must Scream*, „Worlds of IF” 1967, t. 17, nr 3, s. 24-36.

¹⁵³ J. Clarke, *The Cinema of James Cameron. Bodies in Heroic Motion*, Wallflower Press, Nowy Jork 2014, s. 44. Więcej o tym piszę w rozdziale III. (s. 113-114).

mrocznej przyszłości, o której nie dowiadujemy się zbyt wiele. Akcja opowiadania skupia się na Qarlo – mężczyźnie walczącym w przerażającym konflikcie zbrojnym, w którym wykorzystywana jest broń energetyczna i wykraczające poza nasze rozumienie środki telepatyczne. Wojownik przypadkiem zostaje przeniesiony do teraźniejszości, w której – dzięki pomocy filologa Soamesa, który zidentyfikował mowę żołnierza jako ewolucję języka angielskiego, oraz rządowego agenta Simsa – zaczyna przekazywać informacje na temat swojego pochodzenia. Następnie staje się głosem w antywojennej kampanii społecznej. Opowieść o traumie, której doświadczył żołnierz jutra, działa na wyobraźnię społeczeństwa i przynosi skutek w postaci rozwoju ruchów społecznych, skutecznie domagających się zmian prawnych. W finale opowiadania Sims rozmyśla nad tym, czy aktywizm Qarlo wystarczy, żeby przyszłość uległa zmianie. Pojawia się tu więc problem charakterystyczny dla współczesnych fabuł o temponautach – pytanie, czy możemy kształtować swój los:

Jednakże dokuczliwa zgryzota pożerała myśli Simsa. Skłaniała go do odmawiania modlitw, których, jak niegdyś sądził, nie byłby w stanie wymyślić. Skłaniała go do walki o to, by Qarlo został usłyszany przez wszystkich...

Czy można zmienić przyszłość? Czy może jest nieunikniona? Czy świat, który Qarlo opuścił, musi nieuchronnie zaistnieć? Czy cała ich praca pójdzie na marne? Nie może tak być! Niech świat nie waży się taki być!¹⁵⁴.

Ellison łączy z badanym przeze mnie splotem podróży w czasie i mrocznej przyszłości **motyw wojny przyszłości** w większym stopniu niż autor *The Branches of Time* i wiele utworów będzie ów element zawierać, przede wszystkim zaś filmy i gry o Terminatorach, film *Wojna o jutro*, a także seriale animowane *X-Men: The Animated Series* oraz *Wolverine and the X-Men*. W opowiadaniu nacisk położony jest również na działanie we współczesności, ponieważ celem będzie odwrócenie złej przyszłości. Problem ten jest charakterystyczny dla filmów i seriali, a także stanowi wypadkową wspomnianego przez Hollinger odejścia od determinizmu¹⁵⁵. Jednocześnie ukazuje się w tym opowiadaniu przybycie temponauty z mrocznej przyszłości do

¹⁵⁴ Ang. "But a nagging worry ate at Sims' mind, made him say prayers he had thought himself incapable of inventing. Made him fight to get Qarlo heard by everyone... Could the future be changed? Or was it inevitable? Would the world Qarlo left inevitably appear? Would all their work be for nothing? It couldn't be! It dare not be!". H. Ellison, *Soldier...*, s. 22.

¹⁵⁵ Użyteczna jest tu metafora Karla R. Poppera, wedle której – mocno sygnifikując – determinizm został zobrazowany jako zegar (układ ścisły, regularny), a indeterminizm jako chmury (układ nieregularny, chaotyczny). Autor wskazuje na to, że Wszechświat Newtona to „zegar” i w jego obrębie panuje determinizm fizyczny, a więc „wszystko, co zachodzi w takim świecie, jest fizycznie predeterminowane, w tym także wszystkie nasze ruchy, a tym samym także wszystkie nasze czyny” (s. 258). Dwudziestowieczna fizyka, od antycypującego ją Charlesa Sandersa Peirce’a, poprzez Einsteina, po Wernera Heisenberga i teorię kwantów, przedstawiła nasz Wszechświat jako indeterministyczny – jako chmurę, a więc „nie wszystkie zjawiska w świecie są predeterminowane z absolutną precyzją do najmniejszych szczegółów”. K.R. Popper, *Wiedza obiektywna. Ewolucyjna teoria epistemologiczna*, przeł. i oprac. A. Chmielewski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002, s. 247-261 (260).

współczesności, odwracając niejako porządek z powieści Wellsa, bo też obcym posługującym się niezrozumiałym dialektem i konfrontującym się ze spokojem współczesnego świata jest Qarlo, podróżnik w czasie¹⁵⁶.

Wellsowska seria tematyczna składa się nie tylko z utworów prozatorskich i filmowych. Na początku lat 80. z impetem zapełniła ona strony popularnego komiksu. *X-men: Dni minionej przyszłości*¹⁵⁷ (ang. *X-Men: Days of Future Past*¹⁵⁸, 1981) Chrisa Claremonta i Johna Byrne'a to najważniejsza fabuła ze *Stoffu* zainicjowanego przez Wellsa, którą można odnaleźć w graficznych opowieściach o superbohaterach. Została ona rozwinięta zaledwie w dwóch zeszytach (48 stron), ale stanowiła w ramach komiksów o grupie X-Men tekst prekursorski, z którego wykiełkował szereg innych wariantów, kontynuacji tudzież adaptacji filmowych i serialowych. W *Dniach minionej przyszłości* mamy do czynienia z mroczną wizją świata jutra, w której mutanci, tj. obdarzona mocami mniejszość, stanowią cel przemocy ze strony władz ponurej rzeczywistości 2013 roku. Z uwagi na motyw segregacji w środkach transportu i obecność obozów koncentracyjnych, mroczna przyszłość – podobnie jak w *Pomoście* Chrisa Markera – stanowi powtórzenie mroku przeszłości. Pojawia się także próba odwrócenia dystopii, gdyż ruch oporu wysyła Kate Pryde, jedną z przedstawicielek drużyny superbohaterów, do lat 80. XX wieku, by zapobiegła zamachowi na popularnego polityka o poglądach wrogich mutantom. Morderstwo to winno doprowadzić do eskalacji napięć i lawiny kolejnych nieszczęść, a w konsekwencji – do nastania dystopii. Współczesna grupa X-Men pomaga Kate zapobiec zamachowi, jednakże z utworu nie dowiadujemy się, czy świat mrocznej przyszłości został dzięki temu działaniu naprawiony, czy też nie – opowieść pozostawia nas bez odpowiedzi i kształt przyszłości budzi niepewność¹⁵⁹ (tak jak w *Soldier of Tomorrow*).

Jako że mamy do czynienia z komiksem, istotną rolę odgrywają tu kontrasty wizualne między dystopią a światem teraźniejszości. Pojawiają się też ruiny współczesnej metropolii, a więc obrazy, które będą charakterystyczną cechą filmów o Terminatorach. *Dni minionej przyszłości* wprowadzają ponadto motyw ruchu oporu, powracający w różnych innych utworach z serii zapoczątkowanej przez Wellsa. Istnienie ruchu oporu jest istotne dla wymowy komiksu. Jak twierdzi Ray Donovan Purcell:

¹⁵⁶ Jako podstawa dla odcinka *Soldier* opowiadanie to zostało zaadaptowane w ramach serialowej antologii *The Outer Limits*.

¹⁵⁷ C. Claremont, J. Byrne, *X-Men: Days of Future Past*, Marvel Comics, Nowy Jork 2011, s. 106–152. (Oryginalne zeszyty pochodzą z 1981 roku).

¹⁵⁸ W Polsce tytuł ten bywa różnorodnie tłumaczony. Odcinki kreskówki z lat 90. adaptujące ten komiks znane są jako *Dni nowej przeszłości*, adaptacja filmowa zaś nosi tytuł *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie*.

¹⁵⁹ Brak odpowiedzi na pytanie o kształt przyszłości wynikać może też z praw rządzących serią komiksów (czego nie należy oczywiście mylić z Wellsowską serią tematyczną), ponieważ seria komiksów o mutantach ma w zamyśle trwać bez końca. Z tego powodu autorzy nie ukazują jej potencjalnego, pozytywnego zakończenia.

W tym istotnym momencie amerykańskiej historii, czasie politycznej transformacji, komiksy w rodzaju *Dni minionej przyszłości* zajmowały się palącymi problemami, takimi jak prywatyzacja miast i wzrost liczby masowych inkarceracji. Czyniły to zanim literatura naukowa stworzyła język i adekwatne narzędzia analizy, które mogły służyć wyartykułowaniu krytyki tych zjawisk. Po nastaniu ery Regana, komiksy konceptualizowały formy oporu wobec opresyjnych rządów. Były refleksyjnymi tekstami kultury i świadomymi historycznie komentarzami społecznymi. Łącząc sztukę z literaturą aktywistyczną, komiks *Dni minionej przyszłości* z 1981 roku stanowi wezwanie do działania; w intencji twórców ma inspirować czytelników, by zmienili bieg wydarzeń¹⁶⁰.

Dni minionej przyszłości są niezwykle ważne, ponieważ stanowią kamień milowy Wellsowskiej serii tematycznej w medium komiksu. Należy je widzieć jako istotne wizualne przetworzenie analizowanego *Stoffu*, a także jako utwór wprowadzający splot motywów w obręb struktury opowieści o superbohaterach, utwór, skutkujący niekończącym się ciągiem ponowień, rozwijanych od 1963 roku aż do dzisiaj. Od premiery komiksu Claremonta i Byrne'a Wellsowski *Stoff* powracał więc jako jeden ze składników narracji o grupie X-Men.

Powieść Gregory'ego Benforda *Timescape*¹⁶¹ z 1980 roku pokazuje, że kwestię wolności kształtowania przyszłości można by skomplikować jeszcze bardziej. Jest to utwór, który charakteryzuje zacięcie ekokrytyczne. Należy go przywoływać przy współczesnych narracjach o temponautach ratujących Ziemię przed katastrofą ekologiczną. W utworze Benforda naukowcy z dystopii lat 90. XX wieku próbują skontaktować się z naukowcami z lat 60. tegoż wieku w celu zapobieżenia katastrofie uderzającej w całe środowisko naturalne. W fabule chodzi konkretnie o inwazję alg zanieczyszczających całą ekosferę. Powieść stanowi przykład modyfikacji motywu podróży w czasie, nie ma tu jednak wehikułu – bohaterowie przesyłają do przeszłości informację za pośrednictwem cząsteczek poruszających się szybciej niż światło. Istotną rolę odgrywa tu zestawienie dostatku lat 60. i ubóstwa oraz bezładu lat 90. Pod wpływem globalnej katastrofy dochodzi do dezintegracji struktur społecznych i kryzysów w przemyśle rolniczym. Podobny namysł nad związkiem człowieka ze środowiskiem będzie można znaleźć później w serialu *Podróżnicy* oraz w grze cyfrowej *A New Beginning*.

Powieść Benforda poświęca czas na eksplorowanie motywu katastrofy ekologicznej, ale problematyzuje też kwestię zmiany przyszłości. Naukowcy z lat 90. XX wieku próbują tak wpłynąć na przeszłość, by nie doprowadzić do powstania paradoksu czasowego, by ich

¹⁶⁰ Ang. "At a salient moment of political transformation in American history, comics like *Days of Future Past* tackled pressing issues such as the privatization of cities and the rise of mass incarceration before academic literature provided the language and analysis to articulate these critiques. Comics conceptualized forms of resistance to oppressive political regimes at the dawn of the Reagan era. They were both reflective cultural texts and historically informed social commentaries. Blending artform and activist literature, the 1981 *Days of Future Past* comic is a call to action with the intent to inspire readers to change the course of history". R.D. Purcell, *Days of Future Past: comics and history*, „Rethinking History” 2021, t. 25, nr 1, s. 132.

¹⁶¹ G. Benford, *Timescape*, The Orion Publishing Group, Londyn 2000.

działania nie wywołały w przeszłości wydarzeń sprzecznych ze znaną im wersją historii. Zamierzają zachęcić naukowców z lat 60. do namysłu nad rozwiązaniem problemu z lat 90., by dało się rozwiązać problem ekologiczny nie tyle w przeszłości, ile w mrocznej przyszłości. Przez działanie przedstawicieli przyszłości dochodzi jednak do nieplanowanego zdarzenia, w wyniku którego ocalony zostaje prezydent Kennedy. Linia czasu ulega przez to rozdzieleniu i naukowcy z pierwotnej wersji lat 90. pozostają uwięzieni w dystopii, nie osiągnęli więc poprawy swojego położenia, lecz uratowali inne życia poprzez stworzenie nowej linii czasu¹⁶². To jeden z najważniejszych przykładów Wellsowskiej serii tematycznej wykorzystujący wprowadzony w *Branches of Time* motyw rozgałęziających się linii czasu. Benford łączy ponadto ludzką, subiektywną perspektywę właśnie z tym motywem i za jej pośrednictwem opowiada o różnicach między teraźniejszością a przyszłością, a później również – o różnicach między liniami czasu. Z jednej strony podział linii czasu na dwie gałęzie stanowi metaforę różnic między osobistymi światami poszczególnych postaci, z drugiej zaś te osobiste światy głównych bohaterów wzmacniają opowieść SF o rozgałęziającej się linii czasu. Obserwację tę przedstawiła Susan Stone-Blackburn w artykule poświęconym utworowi:

Na końcu powieści *Timescape* Benford pomieszał naukę oraz „irrealizm” w taki sposób, że różnica między obiektywną rzeczywistością a subiektywną „irrealnością” została praktycznie unicestwiona. Autor rozwinął w możliwie najbardziej metodyczny, analityczny, naukowy sposób teorię, że paradoks o wystarczająco dużej skali może wywołać podział Wszechświata na dwa Wszechświaty. Przedstawił on jednak również ludzkie doświadczenie tego zjawiska za pośrednictwem znajomych, subiektywnych, ludzkich złudzeń¹⁶³.

Niektóre opowieści o podróżach w czasie zwracają więc uwagę na fakt, że po rozgałęzieniu poprzednia linia czasu wciąż istnieje, inne natomiast sugerują, że zmiany wprowadzone w przeszłości przekształcają jedyną istniejącą linię czasu, tak jest np. w słynnej trylogii *Powrót do przeszłości* (1985-1990) Roberta Zemeckisa. W tym drugim przypadku zamiast wielu światoopowieści mamy do czynienia z jedną światoopowieścią, która ulega rekonfiguracji. W badanej przeze mnie Wellsowskiej serii tematycznej niektóre utwory są skonstruowane na takiej podstawie, ale również będą je uznawać za kontynuację odnogi

¹⁶² Benford komplikuje sprawę i pokazuje, że w tym mrocznym, upadającym świecie główny bohater otrzymuje nowe sygnały z XXIII wieku, co może sugerować, że cywilizacja pomimo katastrofy przetrwa, a jej przedstawiciele znajdują się w tak nieprzyjemnym położeniu, że postanowią prosić o pomoc mieszkańców lat 90. XX wieku.

¹⁶³ Ang. “By the end of *Timescape*, Benford has blended “science and „irrealism” in such a way that the difference between objective, scientific reality and subjective „irreality” is virtually obliterated. He has developed in the most methodical, analytical, scientific way possible the theory that a time paradox of sufficient magnitude triggers a split into alternate universes. But he also gives us the human experience of that shift in terms of familiar, subjective, human illusions”. S. Stone-Blackburn, *Science and Humanism in Gregory Benford's „Timescape”*, „Science Fiction Studies” 1988, t. 15, nr 3, s. 308.

zapoczątkowanej przez *The Branches of Time*, ponieważ skupiają się na problemie zmiany historii.

Oczywistymi kamieniami milowymi są wreszcie *Terminator* i *Terminator 2: Dzień sądu* Jamesa Camerona, które można uznać za jedno z najważniejszych utworów w tej serii tematycznej). Te filmy nie wpisują się jednoznacznie ani w nurt wyznaczoną przez *By His Bootstraps*, ani nie wyrastają z gałęzi zapoczątkowanej przez *The Branches of Time*. Istotną innowacją filmów Camerona jest powiązanie Wellsowskiego *Stoffu* z figurą cyborga, a także wprowadzenie badanego tutaj splotu motywów do kina głównego nurtu. Dla ekonomii wywodu napiszę o utworach Camerona w rozdziale poświęconym współczesnym filmom, by zamieścić je przed czterema kolejnymi sequelami z XXI wieku.

Należy jeszcze podjąć refleksję nad punktami węzłowymi w sferze gier cyfrowych. Przed XXI wiekiem na miano utworów kluczowych dla serii zasługują: *Chrono Trigger* (1995, Square), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998, Nintendo EAD) i *Sonic The Hedgehog CD* (1993, Sega), czyli tytuły zrealizowane przez studia japońskie. Z amerykańskich i europejskich gier jedynym bardziej istotnym przykładem jest postmodernistyczny *Day of the Tentacle* (1993, LucasArts), choć pod względem popularności czy wpływu na gry cyfrowe nie jest to utwór tej samej rangi jak wspomniane wcześniej tytuły japońskie. *Day of the Tentacle* to gra, w której przejmujemy kontrolę nad trzema współczesnymi nastolatkami, które trafiły do różnych okresów w historii USA. Jedna z nich pojawiła się w XVIII wieku, druga po nieudanej podróży w czasie wróciła do teraźniejszości, trzecia zaś zawitała do mrocznej przyszłości zarządzanej przez kosmiczną, inteligentną mackę (będącą kreskówkową parodią figury dyktatora z dystopijnej przyszłości). Sądzę, że można tę grę uznać za punkt węzłowy, choć należy zaznaczyć, że stanowi ona parodię motywów charakterystycznych dla Wellsowskiego *Stoffu*. Jest wariantem istotnym, potwierdzającym żywą obecność materiału tematycznego w okolicach końca XX wieku. Nie zawiera nowych motywów, lecz raczej przedstawia znane elementy z *modusu* komediowego, co niweluje patos związany ze *Stoffem*¹⁶⁴.

¹⁶⁴ Do zestawu punktów węzłowych z XX wieku można by dodać jeszcze film SF *Planeta małp* (1968, reż. Franklin J. Schaffner), ponieważ jego bohaterowie podróżują do mrocznej przyszłości, w której małpy wyewoluowały i przejęły kontrolę nad Ziemią, ludzkość zaś została sprowadzona do roli zwierząt (trafiła do niewoli i straciła swoją inteligencję). Przykład ten nie jest istotny dla mojej dysertacji.

ROZDZIAŁ II

Motywy centralne i współczesna, stereotypowa postać wprowadzonego przez Wellsa „tematu wędrownego”

Podróż w czasie jako pojęcie literaturoznawcze

W rozdziale pierwszym przedstawiłem „temat wędrowny”¹ (w ujęciu Elizabeth Frenzel: *Stoff*²), składający się przede wszystkim z dwóch motywów centralnych: podróży w czasie i mrocznej przyszłości. Temat ów – jak już pisałem – po raz pierwszy pojawił się w *Wehikule czasu* Wellsa, a od publikacji słynnej powieści z 1895 roku powstało wiele innych utworów prozatorskich, filmowych i gromych, które rozwinęły zawarte w tym materiale tematycznym motywy. Przedstawiłem więc zarys serii tematycznej (będącej diachronicznym ujęciem *Stoffu*) i jej punkty węzłowe (utwory przełomowe) z XX wieku, by przygotować odpowiedni grunt pod omówienie istotnych lub charakterystycznych dzieł z XXI wieku. Zanim jednak dojdę do analizy najnowszych utworów z tej serii tematycznej, uzupełnię swój wywód o kilka kontekstów.

Podkreśliłem, że w trakcie badania interesującego mnie tematu wędrownego należy mieć na uwadze dziś już szersze zjawisko, jakim są opowieści o podróżach w czasie. Ewolucja serii tematycznej zapoczątkowanej przez H.G. Wellsa w dużej mierze zależy także od przemian zachodzących w obrębie obszernej sieci utworów opowiadających o wyprawach temponautów. Z tego względu chciałbym wpierw skupić się na zdefiniowaniu pierwszego motywu centralnego, tworzącego materiał tematyczny, tj. na podróży w czasie. Dla dodatkowego kontekstu wymagane będzie także wyjaśnienie mojego podejścia do drugiego motywu centralnego: mrocznej przyszłości. Zamierzam tym samym doprecyzować, dlaczego przy jego omawianiu często będę odwoływać się do pojęcia dystopii. Na końcu zaś uzupełnię opis serii tematycznej o współczesną, stereotypową postać tematu podróży do mrocznej przyszłości.

Omawianie motywu podróży w czasie warto rozpocząć od prostej obserwacji: otóż w zależności od badacza „podróż w czasie” jest związana na ogół z terminem wywodzącym się z innej klasy pojęciowej. Częściowo wynika to także z rozbieżnych podejść poszczególnych

¹ Vide: rozdz. I (s. 16).

² Vide: rozdz. I (s. 12-14).

autorów odnośnie do takich pojęć jak temat czy motyw. W *Encyklopedii filmu science fiction* Krzysztofa Loski sama podróż w czasie nazywana jest tematem³. David Wittenberg w *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative* wykorzystuje słowo *genre*, które można by przetłumaczyć jako gatunek. Z kolei redaktorzy tomu zbiorowego *Time Travel in Popular Media. Essays on Film, Television, Literature and Video Games*⁴ używają pojęcia *sub-genre* (podgatunek), wskazując, że jest to odmiana *science fiction*. Następnie kładą akcent na hybrydyczną naturę tegoż podgatunku. Pojęcie „podróży w czasie” jest zarazem jednym z oznaczeń – tzw. tagów – przydzielanych grupie utworów w obrębie artykułów prasowych⁵, serwisów streamingowych⁶ czy sklepów z grami cyfrowymi⁷. Myślenie o narracjach poświęconych temponautom jako o gatunku może być na pewno przydatne, jeśli przyjąć bardziej ogólną definicję tego terminu – jako „zasobu form tradycji literackiej” i płaszczyzny porozumienia między twórcami a odbiorcami⁸. Hasło „opowieści o podróży w czasie” służy bowiem jako punkt odniesienia dla odbiorców – oznaczenie „korpusu tekstów, od którego możemy oczekiwać konkretnych rozwiązań fabularnych i specyficznych motywów”⁹.

Na użytek swoich badań podążę jednak za rozumieniem podróży w czasie jako motywu. Jest ona często jedynie akordem w melodii, drobną cząstką dzieła, „określoną – jak pisze Frenzel – z dwóch stron, z formalnej i duchowej” i będącą „załącznikiem *plotu*, [...] pierwszą zawiązaną pętlą konfliktu, której dalsze splatanie może przebiegać według różnych historycznie ustalonych lub wymyślonych wzorców”¹⁰. Motyw stanowi również klasę pojęciową, która umożliwi mi umieszczenie podróży w czasie w kontekście jej połączeń z innymi motywami, a także przedstawienie jej w relacji z konkretnym gatunkiem. W przypadku

³ *Encyklopedia filmu science fiction*, red. K. Loska, Rabid, Kraków 2004, s. 57-58.

⁴ M. Jones, J. Ormond, *Preface*, [w:] *Time Travel in Popular Media. Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, red. M. Jones, J. Ormond, McFarland, Jefferson 2015, s. 1.

⁵ Vide: R. Escandon, *30 Epic Time-Travel Movies*, 23.11.2024, <https://www.forbes.com/sites/entertainment/article/time-travel-movies/>, (dostęp: 19.01.25).

⁶ Vide: tag „podróż w czasie” na stronie Upflix, zbierającej katalogi serwisów streamingowych <https://upflix.pl/wyszukiwarka?tag=podr%C3%B3%C5%BCe+w+czasie>, (dostęp: 19.01.25).

⁷ Vide: tag „podróż w czasie” na platformie Steam, poświęconej sprzedaży gier cyfrowych: <https://store.steampowered.com/tags/pl/Podr%C3%B3%C5%BC%20w%20czasie/>, (dostęp: 19.01.25).

⁸ Jak pisze Stanisław Balbus, „[...] kwalifikacje gatunkowe tekstów literackich nie muszą zawierać się w ich konstrukcyjnych paradygmatach, lecz opierają się na różnego rodzaju i różną metodą przeprowadzonych referencjach do odpowiednich obszarów przestrzeni hermeneutycznej, pola tradycji literackiej, w obrębie której gatunki bytują i które – co więcej – poza gatunkami, bez ich pośrednictwa, wyobrazić sobie niepodobna. Dzieje się tak – dzieć tak się musi – po prostu dlatego, że nie jest rzeczą możliwą lektura jakiegokolwiek tekstu literackiego w oderwaniu od takiej hermeneutycznej przestrzeni, niezależnie od tego, w jakim stopniu jest ona poszczególnym konkretnym odbiorcom literatury dostępna”. S. Balbus, „*Zagłada gatunków*”, „Teksty Drugie” 1999, nr 6 (59), s. 25-39 [wydanie online, brak paginacji – K.C.].

⁹ F. Mendlesohn, *Introduction: reading science fiction*, [w:] *The Routledge Companion to Science Fiction*, red. M. Bould, A.M. Butler, A. Roberts, S. Vint, Routledge, Londyn – Nowy Jork 2009, s. 1.

¹⁰ E. Frenzel, *Motive der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2015, s. vii-ix.

zapoczątkowanej przez Wellsa serii tematycznej istotna będzie bowiem charakterystyka motywu podróży w czasie jako zjawiska przynależącego do science fiction (i z niego się wywodzącego).

Przez motyw **podróży w czasie** rozumiem sytuację fabularną, w której dochodzi do przemieszczenia protagonisty, podmiotu, przedmiotu lub nawet informacji w czasie, tj. dochodzi do wykroczenia obiektu poza linearny bieg historii. W takich przypadkach czas osobisty danej postaci (albo obiektu) różni się od czasu zewnętrznego. Korzystam tutaj z rozróżnienia zaproponowanego przez Dawida Lewisa w jego słynnym eseju *Paradoksy podróży w czasie*¹¹, w którym unaocznia on wyjątkowość czasu osobistego temponauty (odzwierciedlającego przebytą przez niego drogę, etapy jego życia) względem czasu zewnętrznego, czyli czasu linearnego, w którym funkcjonuje tzw. reszta świata. „Życia zwykłych ludzi – pisze Lewis – to linie proste, przebiegające w poprzek płaszczyzny czasu, pochylone pod kątem dokładnie jednej godziny czasu na godzinę czasu. Życie podróżnika w czasie ma krzywą ścieżkę o zmiennym nachyleniu”¹².

Dzięki obecności w tkance utworu motywu podróży w czasie może dojść do sytuacji, w której wydarzenia z życia jednej postaci przebiegają dla niej w odwrotnej kolejności niż etapy egzystencji innej postaci. Przykłady wykorzystania motywu podróży w czasie w taki sposób możemy znaleźć w powieści *Miłość ponad czasem*¹³ (ang. *Time Traveler's Wife*, 2003, Audrey Niffenegger) oraz w serialu *Doktor Who* (2005-2023, BBC) – i tu, i tam postaci kochanków spotykają się, poznają i żegnają ze sobą w achronologicznym porządku. Innymi słowy, w czasie, kiedy on widzi ją po raz pierwszy, ona już spotykała się z nim wielokrotnie – i dla niej może to być już ostatnie spotkanie. Motyw podróży w czasie opiera się na achronologii, odwróceniu kolejności przyczyny i skutku, względnie na możliwości występowania kontaktu między dwiema epokami lub dwoma okresami. Albo też, by posłużyć się słowami Stanisława Lema, „temat ów [w mojej pracy: motyw – K.C.] wytycza świat, silnie odmienny od realnego, przez odwracalność kauzalnych porządków, dającą niezliczone rodzaje paradoksów i antynomii”¹⁴. Można by oczekiwać po nim specyficznego dla science fiction wymogu obecności „naukowych uzasadnień i technicznego oprzyrządowania”¹⁵, ale nie jest to regułą, bo w wielu opowieściach oprzyrządowanie techniczne zastępowane jest rekwizytami fantasy

¹¹ D. Lewis, *Paradoksy podróży w czasie*, przeł. M. Iwanicki, J.K. Teske, „Roczniki Filozoficzne” 2023, t. 71, nr 1, s. 501-517.

¹² Ibidem, s. 502.

¹³ A. Niffenegger, *Miłość ponad czasem*, przeł. K. Malita, Mag, Warszawa 2022.

¹⁴ S. Lem, *Fantastyka i futurologia. Tom I*, Biblioteka Gazety Wyborczej, Warszawa 2009, s. 262.

¹⁵ A. Smuszkiewicz, *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław et al. 1980, s. 72-73.

lub magią, a problematyka typowa dla narracji o podróżach w czasie – np. standardowe pytanie o determinizm („Czy można zmienić przeszłość lub przyszłość?”) – pozostaje taka sama. Przykładem może tu być gra cyfrowa *Dragon Age: Inquisition* (2015, BioWare), w której w ramach jednego tzw. questu (zadania do wykonania) nasz awatar trafia do mrocznej przyszłości i musimy powrócić nim do teraźniejszości.

Wykluczam natomiast ze zbioru narracji o podróżach w czasie mentalne wyprawy do innych czasoprzestrzeni, tj. sytuacje, w których ktoś podróżuje po meandrach własnej pamięci, nawet jeśli podróże te odbywają się za pośrednictwem fantastycznego narzędzia. Osobną grupę, mniej istotną dla moich rozważań, stanowią też surrealistyczne podróże w czasie spod znaku *Sanatorium pod klepsydrą* (1973, reż. Wojciech Jerzy Has) bądź *Miasteczka Pleasantville* (ang. *Pleasantville*, 1996, reż. Gary Ross), które nie znajdują wyjaśnienia, choćby najbardziej pretekstowego, w diegezie utworu. W pierwszym dziele podróż w czasie opiera się na onirycznym przeniesieniu do własnego dzieciństwa, natomiast w filmie Rossa jest to w rzeczywistości wyprawa do alternatywnego wymiaru, zbudowanego na podstawie przetworzonych obrazów przeszłości, tj. rzeczywistości kreowanej przez telewizję z lat 50. Podobnie odsuwam na margines utwory, w których pojawia się motyw prorocтва zwiastującego niebezpieczeństwo, ale nie ma motywu przeniesienia w czasie. Należy ów fakt zaakcentować, ponieważ w serii tematycznej zapoczątkowanej przez *Wehikuł czasu* występują co prawda figury proroków, ale ważniejszą rolę odgrywa właśnie fizyczna obecność mrocznej przeszłości, jej bezpośrednie oddziaływanie na mieszkańców teraźniejszości.

Zasadne wydaje się w tym momencie pytanie o status narracji o temponautach w stosunku do gatunku SF, skoro z łatwością można podmienić wehikuł na magiczny portal. Słowem, należy wyjaśnić, na ile sensowne jest twierdzenie, że w przypadku motywu podróży w czasie mamy zazwyczaj do czynienia z fantastyką naukową? W swojej monografii David Wittenberg twierdzi, że „rozwój fabuł o podróżach w czasie posiada wewnętrzną trajektorię, która rozwija się w pewnym sensie niezależnie od science fiction i ma obrazoburcze podejście do [tego] gatunku”¹⁶. Tę obrazoburczą relację można rozumieć w ten sposób, że opowieści o podróżach w czasie są (pomijając przypadki hybrydyczne) specyficzną odmianą fantastyki naukowej, z własną historią, a także z własnymi zasadami funkcjonowania, często sprzecznymi z filozofią tzw. hard SF, które stawia na zgodność fabuły z teoriami naukowymi. Według

¹⁶ Ang. “The development of time travel fiction has an internal trajectory that proceeds somewhat independently from science fiction overall, in keeping with its relatively iconoclastic relationship with that larger genre”. D. Wittenberg, *Time Travel. A Popular Philosophy of a Narrative*, Fordham University Press, Nowy Jork 2012, s. 29.

Stanisława Lema narracje o podróżach w czasie stanowią nawet „grę pustą”¹⁷, pozbawioną odnośnika w rzeczywistości, a tym samym oderwaną od realnych problemów. Lem pisał:

Jak widać, chodzi o intelektualną grę, która jest prawdziwie fantazjowaniem, przeinaczającym logicznie lub pseudologicznie aktualne hipotezy nauki. To jest więc „czysta” science fiction albo science fantasy, jak ją nazywano czasem. Niczego serio nam nie wykląda, a jedynie ukazuje konsekwencje rozumowań, co biegną zgodnie z wytycznymi metody naukowej, czasem branymi w postaci nienaruszonej [...], a czasem przeinaczanymi sekretnie¹⁸.

Tak jak możemy mówić o niektórych literackich narracjach o robotach jako o rozważaniach na temat rozwoju robotyki lub AI (sztucznej inteligencji), fabułach o podróżach w kosmos jako odpowiedzi na rozwój technologii kosmicznych albo o opowieściach o klonach jako reakcji na rozwój inżynierii genetycznej, tak też trudno znaleźć sensowny odpowiednik dla podróży w czasie we współczesnej nauce bądź sferze rozwoju społecznego. Co więcej, większość przedstawionych w filmie wehikułów czasu nie ma racji bytu¹⁹, w szczególności dlatego, że – jak pisze Nahin – fizyka nie zajmuje się wehikułem czasu jako narzędziem – wynalazkiem – lecz jako osobliwością fizyczną, a za najbardziej obiecujący „wehikuł” uznaje się tunel w czasoprzestrzeni (ang. *wormhole*²⁰). Także „literacka koncepcja czasu – pisał Antoni Smuszkiewicz – nie ma w zasadzie nic wspólnego z jakąkolwiek filozoficzną czy też fizyczną koncepcją czasu, mimo że w pseudouzasadnieniach wiązana bywa z teorią względności bądź continuum przestrzenno-czasowym H. Minkowskiego”²¹. To z jednej strony, z drugiej zaś można się powołać na inny cytat tegoż badacza: „w literaturze fantastycznonaukowej jest to model znamieny niemający żadnych w zasadzie związków z tradycjami literatury niefantastycznej”²². Relacja między motywem a gatunkiem to, pomimo rozbieżności, także swego rodzaju symbioza. Istnieją poglądy na temat historii rozwoju SF, które za moment narodzin gatunku przyjmują publikację *Wehikułu czasu*. Brian Stableford w swoim tekście na temat prehistorii gatunku SF czyni z utworu Wellsa kluczowy punkt ewolucji proto-fantastycznonaukowych form literackich.

¹⁷ S. Lem, op. cit., s. 262.

¹⁸ Ibidem, s. 256-257.

¹⁹ Nahin wylicza, jak wiele technicznych i fizycznych komplikacji stoi na drodze stworzenia wehikułu, a także wysuwa postulat, że „podobnie jak współczesne publikacje fizyków na temat podróży w czasie ujawniają rosnącą świadomość na temat tego, co pisarze SF i filozofowie mają do powiedzenia w związku z tym zagadnieniem, tak pisarze i filozofowie będą musieli poszerzyć swoją wiedzę na temat fizyki” (ang. “Just as the recent physics literature on time machines has displayed a growing awareness of what science fiction writers and philosophers have had to say on the subject of time travel, so too are writers and philosophers going to have to learn some more physics”). P.J. Nahin, *Time Machine Tales. The Science Fiction Adventures and Philosophical Puzzles of Time Travel*, Springer, Cham 2017, s. 363.

²⁰ Ibidem, s. 301.

²¹ A. Smuszkiewicz, op. cit., s. 72-73.

²² Ibidem, s. 71.

Wells – czytamy w artykule *Science fiction before the genre* – samodzielnie położył fundamenty pod aparat charakterystyczny dla nowoczesnej science fiction; wykorzystując techniki narracyjne wprowadzone w *Wehikule czasu* i w wyrazisty sposób przyprawiając je melodramatem, ożywił ramę narracyjną powiastki filozoficznej znacznie bardziej efektywnie niż ktokolwiek inny wcześniej²³.

W tej interpretacji wehikuł Wellsa stanowi pierwsze z serii fascynujących urządzeń przedstawionych przez SF²⁴.

Należy zaznaczyć, że choć tacy autorzy, jak Smuszkiewicz, Wittenberg czy Lem, podkreślają brak związku narracji o temponautach z dzisiejszą wiedzą naukową²⁵, to jednak trudno oddzielić motyw podróży w czasie od swojego macierzystego kontekstu, tj. fantastyki naukowej, i jest rzeczą konieczną, by więź między podróżą w czasie a SF została w tej pracy mocniej uwypuklona. Tym bardziej, że utwory z zapoczątkowanej przez Wellsa serii tematycznej skupiają się na podróżach „do” i „z” przyszłości. I nie ma w tym nic dziwnego, bo światy jutra to rzeczywistości, którymi SF jest żywo zainteresowane. Jak napisał Kingsley Amis w tekście prekursorskim dla akademickich opracowań na temat fantastyki naukowej:

Science fiction jest klasą narracji prozatorskiej przedstawiającą sytuacje, które nie mogłyby się zdarzyć w świecie, jaki znamy, ale są hipotetycznie postulowane na podstawie jakiegoś odkrycia naukowego lub technicznego, [...] pseudonaukowego lub pseudotechnicznego, pochodzenia ziemskiego lub pozaziemskiego²⁶.

Nawet jeśli podróż w czasie jest z reguły bliższa pseudonauce, nie zmienia to faktu, że wyrasta z inspiracji naukowymi odkryciami i teoriami, czasem je nawet antycypując.

Motywy literackim, który zapowiadał fantastycznonaukową podróż w czasie, a jednocześnie lepiej wpisywał się w teorie naukowe, jest hibernacja. Od razu rodzi się pytanie: Czy przy omawianiu opowieści o podróżach w czasie należałoby wziąć pod uwagę także utwory z motywem hibernacji? Mamy bowiem do czynienia tutaj z fantastycznonaukowym

²³ Ang. “Wells single-handedly laid the groundwork for the distinctive methods of modern sf, employing the narrative technique he had developed in *The Time Machine*, gaudily seasoned with melodrama, to reinvigorate the narrative framework of the moral conte philosophique far more effectively than anyone had previously contrived”. B. Stableford, *Science fiction before the genre*, [w:] *The Cambridge Companion to Science Fiction*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge – Nowy Jork – Melbourne 2003, s. 25.

²⁴ Ibidem, s. 24.

²⁵ W tym kontekście najlepiej powołać się na zdanie fizyka. Paul J Nahin tak opisuje problematykę podróży w czasie jako zagadnienia podejmowanego przez współczesnych naukowców: „Podczas gdy istnieją problemy z podróżą w czasie do *przyszłości*, mają one naturę *techniczną*, opartą na wyzwaniu związanym z koniecznością budowy wystarczająco dużej rakiety z odpowiednią ilością paliwa, w celu osiągnięcia adekwatnej prędkości [...] Budowa takich rakiet i wyprawy do przyszłości nie stanowią jednak sedna rozważań naukowców. «Zwykle» kwestie techniczne nie interesują fizyków i filozofów. W większym stopniu zajmują ich znacznie głębsze problemy dotyczące podróży do przeszłości, prezentowane przez coś, co zdaje się być *logicznym paradoksem*” (ang. “While there are issues with time travel to the *future*, they are of an *engineering* nature, centered on how to build a big enough rocket ship with enough fuel to make the high speed [...] ‘Mere’ engineering problems are of no concern to physicists and philosophers. What *does* concern them are the far deeper puzzles of time travel to the *past*, the puzzles presented by what appear to be *logical paradoxes*”). P.J. Nahin, op. cit., s. 22-23.

²⁶ K. Amis, *Nowe mapy piekła*, przeł. L. Jęczmyk, [w:] *Spór o SF*, red. i wybór tekstów R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1989, s. 13.

wynalazkiem oraz z odróżnieniem czasu zewnętrznego od osobistego (wewnętrznego). Jednakże tej formy „podróży” nie pozwalają na przeniesienie bohatera do przeszłości. Antoni Smuszkiewicz w swojej typologii fabuł o podróżach w czasie opisuje trzy rodzaje wypraw do przyszłości bez możliwości powrotu, przy czym dwa z nich opierają się właśnie na hibernacji²⁷. Jak pokazuje choćby klasyczna polska komedia *Seksmisja* (1984, reż. Juliusz Machulski) albo gra o postapokaliptycznej przyszłości *Fallout 4* (2015, Bethesda Studios), dzięki motywowi hibernacji postacie mogą spotkać w przyszłości własne potomstwo, które okazuje się tam fizycznie dojrzałe od nich samych.

Trudno pominąć też fakt, że takie utwory jak np. *W roku 2000* Edwarda Bellamy’ego określa się mianem opowieści o podróżach w czasie²⁸, mimo że ich bohaterowie pojawiają się w społeczeństwie przyszłości po latach zawieszenia funkcji życiowych. Podzielam jednak stanowisko Paula J. Nahina, że hibernacja nie jest „prawdziwą” podróżą w czasie²⁹ – stanowi „tylko” zawieszenie funkcji życiowych obiektu. Nie oznacza niesamowitego, łamiącego wszelkie zasady, fizycznego przeniesienia obiektu do innego punktu w czasoprzestrzeni, chociaż motyw hibernacji i motyw podróży w czasie mogą wywołać w utworze podobne „skutki” fabularne. *Seksmisję* czy grę *Fallout 4* wolno uznać za utwory pokrewne serii zapoczątkowanej przez Wellsa, ale nie zawierają one jednego z głównych motywów centralnych, a przynajmniej nie podejmują go w takiej formie, w jakiej został on ukształtowany przez brytyjskiego pisarza.

Jakkolwiek w fabułach o temponautach „czas, podobnie jak miejsce, traktowany jest substancjalnie”³⁰, nie należy reguł rządzących motywem podróży w czasie uznawać za

²⁷ A. Smuszkiewicz, op. cit., s. 73-74.

²⁸ Dzieło Wellsa stawia się niekiedy obok utworu Bellamy’ego. Zarówno po to, by wskazać podobieństwa, co czyni np. David Wittenberg (op. cit., s. 30), przywołując amerykańskiego pisarza, gdy omawia początek fazy utopijnej rozwoju opowieści o podróżach w czasie, jak i dla podkreślenia kontrastów, co robi John Rieder (*Fiction, 1895–1926*, [w:] *The Routledge Companion to Science Fiction...*, s. 24), który wskazuje na innowacyjność brytyjskiego autora względem amerykańskiego utopisty i względem polemizującego z Bellamym Williama Morrisona, autora *News from Nowhere (or An Epoch of Rest)* z 1890 roku.

²⁹ Nahin porównuje sytuację osoby zahibernowanej z przypadkiem osoby podróżującej w rakiecie, która doświadcza dzięki temu wolniejszego upływu czasu – badacz przywołuje słynny Einsteiński paradoks bliźniąt, i to tę drugą postać nazywa „prawdziwym podróżnikiem w czasie”. „Przyjmijmy – pisze – że zdołasz namówić przyjaciela do tego, by wszedł do zamrażarki (pod żadnym pozorem, proszę, nie próbuj tego robić!); w chwili, gdy do niej wejdzie, godzina na zegarku, który ma on na nadgarstku, zgadza się z tym, co pokazują twoje wskazówki [...]. Lata później, kiedy uwolnisz swego przyjaciela, zobaczysz, że godziny na waszych zegarkach się zgadzają. Ale kiedy Bob wróci ze swojej podróży rakieta, jego zegarek nie będzie w zgodzie z waszymi, tylko będzie się spóźniał. Bob jest prawdziwym podróżnikiem w czasie, nie jest nim twój zamrożony i odmrożony przyjaciel” (ang. “That is, suppose you manage to talk a friend into climbing into a freezer (please don’t actually try this!); at the moment he gets in, his wrist watch agrees with yours [...]. Years later, when you thaw your friend out, you’ll find that your watches still agree. But when Bob returns from his rocket trip, his watch will not agree with yours, but instead will be far behind. Bob is a true time traveler, but your frozen/thawed friend is not”). P.J. Nahin, op. cit., s. 179-180.

³⁰ A. Smuszkiewicz, op. cit., s. 73.

analogiczne do zasad dotyczących podróży w przestrzeni. Ponieważ wyprawa temponauty polega na pokonaniu bariery czasu, dystans między dniami, latami czy wiekami stanowi o odbyciu podróży, a nie minuty czy godziny poświęcone na przedostanie się z jednego punktu na osi czasu do drugiego.

Pozostaje faktem, że w przypadku bohatera powieści Wellsa mamy do czynienia z „podróżą po krainie czasu”, z rozbudowanymi opisami stanów emocjonalnych i fizycznych, a także z jego licznymi obserwacjami na temat świata niedostępnego dla ludzkich oczu. Oglądamy również podróże przez niebezpieczny, chaotyczny wir czasu, gdy protagonista serialu *Doktor Who* przenosi się do innej „epoki”. David Wittenberg poddaje analizie tę abstrakcyjną rzeczywistość znajdującą się poza czasem i przestrzenią, która pojawia się w opowieściach o temponautach i określa ją mianem *superspace* (superprzestrzeń), miejsca znajdującego się poniekąd poza narracją. Co ważne, w wielu utworach podróży odbywa się w mgnieniu oka. Dotyczy to wielu klasyków filmowych, takich jak *Terminator*, *12 małp* czy *Powrót do przyszłości*. Z perspektywy temponauty sam akt przejścia z jednej czasoprzestrzeni do drugiej może się odbyć w ułamku sekundy, ale nadal będzie to przecież motyw podróży w czasie. Istnieją oczywiście próby podważenia takiego stanowiska. I tak Paul Booth proponuje określanie podróży w czasie mianem „przeniesienia w czasie” (*time displacement*³¹). Sądzę jednak, że pojęcie „podróży”, „podróży w czasie” ma większy potencjał znaczeniowy i emocjonalny (choćby ze względu na konotacje związane z licznymi podróżami literackimi), a przy tym osadziło się w popkulturze i tradycji prac naukowych. Można zresztą ową podróż w czasie rozumieć znacznie szerzej. W końcu wyprawa temponautów nie zostaje zakończona wraz z aktem przemieszczenia się w czasie, ale polega także na eksplorowaniu krajobrazu innej „epoki”. Wtedy też mamy do czynienia z aktywnością, która przywodzi na myśl tradycyjny motyw podróży.

Sama kategoria SF³², na którą nieustannie się powołuję, również jest płynna i trudna do jednoznacznego zarysowania. Będę traktować SF jak gatunek (występujący w różnych mediach) i większość utworów z Wellsowskiej serii tematycznej można z powodzeniem do niego przypisać. Choć sam podchodzę do SF jak do gatunku, ważne dla odpowiedzi na pytanie, czym charakteryzuje się fantastyka naukowa, wydaje mi się spostrzeżenie Farah Mendlesohn:

Science fiction jest w mniejszym stopniu gatunkiem – korpusem tekstów, od którego możemy oczekiwać konkretnych elementów fabularnych i specyficznych motywów – a w większym stopniu stanowi osobny

³¹ Vide: P. Booth, „*Harmonious Synchronicity*” and *Eternal Darkness: Temporal Displacement in Video Games*, [w:] *Time Travel in Popular Media...*, s. 134–148.

³² W tekście będę wykorzystywać zamiennie pojęcia science fiction, fantastyka naukowa i SF, mając przy tym świadomość odmiennej historii tychże pojęć.

dyskurs. Jego teksty wzajemnie do siebie nawiązują, mogą być napisane przez gorliwych krytyków formuły [SF] [...] i często bywają tworzone przez samą grupę fanów, wpierającą rynek [prozy SF – K.C.]³³.

Idąc za powyższym fragmentem tekstu, wskazującym na dyskursywny charakter SF, potraktuję badane przez siebie utwory także jako wypowiedzi na temat kształtowania przyszłości. Z poglądem tym dobrze koresponduje myśl Johna Griffithsa, który pisze o funkcji gatunku SF:

Science fiction, podobnie jak wszelkiego rodzaju gry, niekoniecznie dla dzieci, zabawki i bawidełka, może się okazać niezwykle przydatnym rodzajem protezy psychicznej, pomagającej ludziom dostosować się do rozległych, częstokroć spowodowanych przez człowieka, zmian w środowisku, zmian, na których nadejście potrzeba było do tej pory życia całych generacji³⁴.

Taką protezą psychiczną, czyli literacką formą rozważań nad zmianami w świecie empirycznym, ułatwiającą odbiorcom dostosowanie się do tych zmian może być zarówno SF jako gatunek, jak i, a może nawet w szczególności, utwory o temponautach, umożliwiające przedstawienie większej skali czasowej i problematyzujące długotrwałe przemiany³⁵.

Przy omawianiu serii warto również powoływać się na kategorię **poznawczego wyobcowania**, zaproponowaną przez Darko Suviną, teoretyka SF, który upatruje w niej głównej cechy poetyki fantastyki naukowej. W swoim tekście *O poetyce gatunku science fiction* pisze:

Science fiction byłoby zatem takim gatunkiem literackim, za którego konieczne i swoiste wykładniki uznać należałoby obecność i wzajemne powiązanie wyobcowania oraz poznania, towarzyszących wytwarzaniu kontrfaktycznego pola odniesienia względem empirycznego środowiska autora. Wyobcowanie wyróżnia gatunek na tle „realistycznych” praktyk głównego nurtu literatury od XVIII do XX wieku. Poznanie z kolei odróżnia go zarówno od mitu, jak i baśni czy narracji fantazy³⁶.

SF stawia więc w centrum zabieg uniezwyklenia, ukazując fikcjonalną hipotezę na temat zjawisk teraźniejszości. Łączy w sobie poznanie (krytyczny ogląd i badanie rzeczywistości) z chwytem wyobcowania, a więc wprowadza do literackiego świata elementy ponadnaturalne. Za pośrednictwem pierwszego z elementów problematyzowany jest drugi – prawa rządzące

³³ Ang. “Science fiction is less a genre – a body of writing from which one can expect certain plot elements and specific tropes – than an ongoing discussion. Its texts are mutually referential, may be written by those active in criticism (something we have tried to reflect) and have often been generated from the same fan base which supports the market”. F. Mendlesohn, *Introduction: reading science fiction*, [w:] *The Cambridge Companion to Science Fiction...*, s. 1.

³⁴ J. Griffiths, *Co to jest science fiction?*, przeł. A. Nakoniecznik, [w:] *Spór o SF...*, s. 76.

³⁵ Fabuły o temponautach często wychodzą poza perspektywę kilku lat – w przeciwieństwie do większości współczesnych modeli planowania, które za cel uznają finansowy zysk, jak sugeruje badanie Gorana Nordlunda (G. Nordlund, *Time-scales in futures research and forecasting*, „Futures” 2012, nr 44, s. 408–414). Motyw podróży w czasie umożliwia na przekór popularnej tendencji przyjęcie dłuższej perspektywy czasowej. O tym, że narracje o podróżach w czasie stanowią jedną z możliwości opowiadania o dłuższych okresach w dziejach świata, wspomina także Ursula K. Heise (*Science Fiction and the Time Scales of the Anthropocene*, „ELH” 2019, t. 86, nr 2, s. 284).

³⁶ D. Suvin, *O poetyce gatunku science fiction*, przeł. K.M. Maj, „Creatio Fantastica” 2018, nr 2, s. 14.

tym, co obce, zostają w ramach literatury SF poddane analizie. Co ważne, w centrum zainteresowania gatunku znajduje się zmiana, co zdaniem Suvina znacząco odróżnia tę literaturę od mitu:

Mit absolutyzuje lub wręcz personifikuje stałe, jak się zdaje, zjawiska pochodzące z czasów ślimaczącej się stagnacji i niskiej dynamiki społecznej. W science fiction dzieje się tymczasem na odwrót. Ekstrapolacji podlegają mianowicie zmienne i brzemienne w skutki elementy świata empirycznego, skupione w wielkich, burzliwych okresach historycznych, począwszy od XVII wieku, a skończywszy na wieku XIX i XX. Jak mit ma zatem wyjaśniać raz na zawsze istotę zjawiska, tak fantastyka naukowa, przeciwnie, przede wszystkim je problematyzuje, a następnie docieka, dokąd prowadzi ono w swej ewolucji³⁷.

Bohaterowie funkcjonują w światoopowieści, w której dochodzi do niecodziennych (obcych) zjawisk, będących też ekstrapolacją zmian zachodzących w rzeczywistości empirycznej (z tego względu świat SF jest kontrfaktycznym polem odniesienia wobec empirycznego środowiska autora). W zapoczątkowanej przez Wellsa serii tematycznej poznawcze wyobcowanie wiąże się z motywami centralnymi: podróżą w czasie, która skutkuje odmiennym zestawem reguł rządzących czasoprzestrzenią, i mroczną przyszłością, której cechy kontrastują z planem współczesnym, budowanym na podobieństwo świata realnego. W badanej serii tematycznej dochodzi również do zbliżenia obu perspektyw. Na zasadzie ujmowanej za pomocą kognitywistycznych narzędzi dochodzi do tzw. przesunięcia deiktycznego³⁸, w jego ramach odbiorcy wnikają w tekst i patrzą na wydarzenia z perspektywy mieszkańców teraźniejszości, budowanej na podobieństwo świata empirycznego. Dla nich groza dystopii jest czymś niezwykłym, przerażającym i obcym. Przykładem może tu być sam prototypowy utwór serii tematycznej – *Wehikul czasu*, w którym przenosimy się z poziomu pierwszego narratora na poziom drugiego narratora – Podróżnika – i podążamy za jego obserwacjami na temat wrogiej jemu (i nam) dystopii.

Na koniec Suvin doszedł do wniosku, że „prototypowa metodologia fantastycznonaukowa ujawnia swe oblicze krytyczne, niekiedy satyryczne, łączące w sobie wiarę w potencjał rozumu z metodycznym sceptycyzmem w zakresie najistotniejszych

³⁷ Ibidem, s. 13.

³⁸ Powołuję się tutaj na teorię przesunięcia deiktycznego, która – choć odnosi się do odbioru tekstu literackiego – mogłaby stanowić narzędzie do wykorzystania także w innych mediach. Zdaniem Stockwella „TPD [Teoria przesunięcia deiktycznego] modeluje popularne wyobrażenie czytelnika «wnikającego» w utwór literacki jako czytelnika, który zajmuje **stanowisko poznawcze** w myślowo wykreowanym świecie tekstu. Ta zdolność mentalna jest **przesunięciem deiktycznym**, które pozwala czytelnikowi rozumieć projektowane wyrażenia deiktyczne względem przesuniętego centrum deiktycznego. [...] Kluczowe zagadnienie badawcze TPD to sposób budowania centrum deiktycznego przez autora, sposób identyfikowania tego centrum w poznawczym rozumieniu organizacji tekstu oraz sposób przesuwania i dynamicznego użycia centrum w procesie lektury”. P. Stockwell, *Poetyka kognitywna. Wprowadzenie*, przeł. A. Skucińska, Universitas, Kraków 2006, s. 70-71. W swoim tekście skupię się przede wszystkim na jednym przesunięciu deiktycznym, tj. między odbiorcą a postacią pochodzącą z teraźniejszości, która często słucha opowieści na temat przyszłości i jest swego rodzaju awatarem widza.

problemów”³⁹. Postawa krytyczna wobec zjawisk współczesności jest zresztą jednym z kluczowych elementów utworów opartych na Wellsovskim *Stoffie*. I znów jest to element obecny w prototypowym utworze serii, a więc w *Wehikule czasu*, który za pośrednictwem opowieści o dystopii krytykuje zjawiska świata współczesnego autorowi.

Wyobcowanie w utworach o temponautach może się wiązać również z tym, co dziwaczne. Pojęcie tego, co dziwaczne (ang. *weird*), w kontekście narracji o podróżach w czasie przywołał Mark Fisher, gdy omawiał *Wrota Anubisa* (1983) Tima Powersa:

Czy podróże w czasie z definicji nie mają w sobie czegoś dziwnego? Łączenie bytów i przedmiotów, które do siebie nie pasują, jest dla nich charakterystyczne. Podróżować między okresami pozwala tu zawsze jakiś mechanizm: wehikuł czasu lub coś w rodzaju portalu – drzwi lub bramy. Sam efekt dziwności objawia się zwykle jako wrażenie anachronizmu. Bywa też tak, że z dziwacznością mamy do czynienia wtedy, gdy opowieść o podróży w czasie zawiera paradoks temporalny. Paradoks podróży w czasie ustawia nas wewnątrz struktur, które Douglas Hofstadter nazywa „dziwaczynymi pętlami” lub „splątanymi hierarchiami”. W ich obrębie rozróżnienia porządkujące przyczynę i skutek zostają nieodwracalnie zaburzone⁴⁰.

Narracje o podróżach w czasie oraz fabuły z badanej serii tematycznej są na wskroś dziwaczne. Dziwaczne zaś, jak pisze Fisher, jest to, „co nie pasuje – wnosi w to, co znane, coś, co zazwyczaj znajduje się poza nim i nie da się pogodzić z tym, co swojskie. Formą najbardziej odpowiednią dla tego, co dziwaczne, jest montaż: zestawienie dwóch lub więcej elementów, które do siebie nie pasują”⁴¹. Montaż może rzecz jasna dotyczyć nie tylko elementów, które do siebie nie pasują, lecz także elementów wzajemnie się dopełniających. Fisher zdaje się jednak skupiać jedynie na pierwszym przypadku. Kiedy motyw podróży w czasie wnika w tkankę światoopowieści i samej narracji, wprowadza element obcy i pozwala wybrzmieć kontrastowi – kompozycji obcych dla siebie elementów. Tym samym umożliwia spojrzenie na naszą teraźniejszość z zewnątrz, co zresztą – jak pisze Fredric Jameson – stanowi atut gatunku SF⁴².

Dystopia – przestrzeń mrocznej przyszłości

Zanim przejdziemy do współczesnych „spadkobierców” *Wehikułu czasu*, należy przybliżyć kontekst drugiego motywu centralnego i odpowiedzieć na pytanie, dlaczego uznają dystopię za

³⁹ Ibidem, s. 16.

⁴⁰ M. Fisher, *Dziwaczne i osobliwe*, przekład i posł. A. Karalus, T. Adamczewski, słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2024, s. 44.

⁴¹ Ibidem, s. 14.

⁴² F. Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Miszk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 341.

najczęstszą postać motywu mrocznej przyszłości. Otóż dystopia, która występuje w dziele Wellsa i w kolejnych punktach węzłowych serii, stanowi przetworzenie konkretnej tradycji – utopizmu. Jak twierdzi Lyman Tower Sargent, sam utopizm można rozpatrywać na trzy sposoby: (1) ze względu na teorię społeczną, (2) z punktu widzenia fabuł literackich i (3) z perspektywy społeczności intencjonalnej⁴³. Dla dalszego toku wywodu najważniejsze są utopie literackie. Upraszczając, można powiedzieć, że gatunek utopii literackiej sięga XVI wieku. A jako motyw wędrujący przez kulturę – jeszcze dalej w przeszłość. Utopię (oraz dystopię) w badanej serii tematycznej będę traktować przede wszystkim w kategoriach motywu, a nie gatunku. Nim to wyjaśnię, muszę najpierw zwięźle zarysować rozwój utopii jako gatunku, gdyż Wells oraz późniejsi autorzy odwołują się także do charakterystycznych elementów opowieści utopijnej.

Lyman Tower Sargent przekonuje, że „istnieje pewna ogólna forma ujęcia utopii jako gatunku”⁴⁴. Jego zdaniem

Odwołuje się ona do prac opisujących wyobrażone społeczeństwa dosyć szczegółowo. Kompletność opisu będzie, rzecz jasna, różna. Niektóre stulecia kładły nacisk na konkretne aspekty społeczeństwa, pomijając inne, a niektórych autorów bardziej interesują pewne elementy społeczeństwa niż inne. Ale musi to być społeczeństwo – warunki, w których istnieją różne interakcje między ludźmi (albo jakimś ich ekwiwalentem) i w których ludzie (albo ich odpowiedniki) wyrażają siebie na różne sposoby⁴⁵.

Jak zobaczymy w kolejnych rozdziałach i jak wspomniałem już przy okazji omawiania *Wehikułu czasu* Wellsa, pewne motywy i problemy opowieści utopijnej funkcjonujące już u Thomasa More’a⁴⁶ są obecne także w obrębie analizowanej serii tematycznej. Mowa tu o takich elementach jak zestawienie dwóch społeczeństw, dialog między przybyszem a człowiekiem z Utopii na temat funkcjonowania obcego dla protagonisty świata, a także utopia jako ideał, do którego bohaterowie chcieliby dążyć. Jednocześnie tym, co różni oba typy tekstów (klasyczną fabułę utopijną i fabuły z motywem utopii i motywem podróży w czasie), jest „położenie” utopii i jej zależność od świata protagonisty. W badanych narracjach o temponautach utopia jest bezpośrednim przedłużeniem rzeczywistości współczesnej, a nie odcięta od cywilizacji zachodniej wyspą.

Gdy zaczęło brakować na mapie białych plam, w których można by umieścić tajemnicze społeczeństwo, utopie zaczęto lokować w przyszłości. Jak pisze Gregory Claeys:

⁴³ L.T. Sargent, *Trzy oblicza utopizmu – rewizja*, przeł. Piotr Krzywicki, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2021, t. 64, z. 3, s. 137.

⁴⁴ Ibidem, s. 140.

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ Thomas More w swym dziele pt. *Utopia* (łac. *Libellus aureus nec minus salutaris quam festivus de optima Reipublicae statu de que nova insula Utopia*, 1516) zapoczątkował rozwój utopii literackiej jako gatunku.

W myśli utopijnej pojawiły się dwie istotne zmiany w późnym wieku XVIII. Po pierwsze, idealna wspólnota polityczna była w większym stopniu widziana na poziomie populacji całego narodu, a nawet i całego świata. Po drugie, była ona postrzegana już nie jako coś, co odkrywano po długiej wyprawie albo po wyobrażonym skoku w czasie lub przestrzeni, jako coś, co zabrałyby nas odpowiednio daleko od zanieczyszczonych skorumpowanej, starej Europy, pozwalając tym samym na kognitywne przeniesienie potrzebne do tego, by usprawiedliwić [w oczach czytelników – K. Cz.] tak radykalne zmiany. Zamiast niedostępnego, wyobrazonego, dobrego miejsca lub eutopii, niecierpliwi mieszkańcy nowoczesności żądali, by utopia została stworzona w świeckim tu i teraz, a w dodatku – jeśli istnieje tylko życie na Ziemi – by została zrealizowana najszybciej, jak to możliwe⁴⁷.

I tutaj ujawnia się też punkt styczny tradycji utopijnej z protofabułami o podróżach w czasie – *Memoirs from the XX century* Samuela Maddena z 1733 roku czy *Memoirs of the Year Two Thousand Five Hundred* Louisa Sébastiena Merciera z roku 1772.

Zmiana paradygmatu (z utopii jako miejsca ulokowanego w przestrzeni w utopię jako społeczeństwo przyszłości) łączy się poza tym z wiarą w postęp⁴⁸. W XIX wieku romanse utopijne (ang. *utopian romances*⁴⁹) opierające się na podróży do przyszłości stały się konkretnym nurtem w obrębie literackich utworów utopijnych⁵⁰, do którego należą przywoływane już tytuły: *W roku 2000* Bellamy’ego, *A Crystal Age* Williama Henry’ego Hudsona (*Wiek kryształowy*, 1887), *Traveler from Altruria* (1892) Williama Deana Howellsa i *Looking Further Forwards* (1890) Richarda C. Michaelisa⁵¹.

Badanej serii tematycznej najbardziej dotyczy jednak konkretna odmiana motywu utopii – dystopia, utopia negatywna. Jerzy Szacki stwierdza, że

Pewien rodzaj utopii, a mianowicie tzw. utopie negatywne [...], można interpretować jako doprowadzenie do krańcowych logicznych konsekwencji niektórych zjawisk realnie występujących w społeczeństwie, czyli, inaczej mówiąc, jako hipotezę na temat jego perspektyw rozwojowych. Nawet tam, gdzie nie mamy do czynienia ze szczegółowo opisanym modelem utopijnej społeczności, występują z reguły liczne domniemania co do tego, jakie skutki pociąga za sobą wprowadzenie lub zniesienie takich czy innych instytucji⁵².

⁴⁷ Ang. “In utopian thought, two substantial shifts resulted in the late eighteenth century. Firstly, the ideal polity was increasingly envisioned as plausible at the level of large-scale populous nations, or even as a world-state. Secondly, it was conceived as no longer something to be discovered after a long voyage, or by leaping imaginatively through time or space, taking us sufficiently great distances from the taint of corrupt old Europe to permit the cognitive displacement needed to posit such momentous changes. Far from being an unattainable, imaginary good place, or eutopia, the ever-impatient moderns would demand that utopia be realised in the secular here and now, and preferably, if this was the only life there was, as soon as possible”. G. Claeys, *Utopianism for a Dying Planet. Life After Consumerism*, Princeton University Press, Princeton 2022, s. 284-285.

⁴⁸ J. Szacki, *Spotkania z utopią*, Iskry, Warszawa 1980, s. 76.

⁴⁹ „Romanse naukowe” to termin wykorzystywany w Wielkiej Brytanii do opisu dziewiętnastowiecznych utworów utopijnych, dystopijnych, zawierających niezwykle wynalazki, fantastyczne rasy itp. Stanisław Krawczyk uznaje *scientific romances* za „pierwszą etykietkę gatunkową w historii fantastyki naukowej. Sformułowanie to odnoszono do utworów literackich już w latach sześćdziesiątych XIX wieku, a w latach dziewięćdziesiątych stosowano je wielokrotnie wobec wczesnych powieści Wellsa”. S. Krawczyk, *Gust i prestiż. O przemianach polskiego świata fantastyki*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2022, s.39.

⁵⁰ D. Wittenberg, op. cit., s. 35.

⁵¹ Vide: J. Rieder, op. cit., s. 24.

⁵² J. Szacki, op. cit., s. 27.

Z kolei Lyman Tower Sargent wyjaśnia: „tradycyjna dystopia była ekstrapolacją teraźniejszości, która wiązała się z przestrożą. Eutopia mówi, że jeśli będziesz się zachowywać tak a tak, to czeka cię taka a taka nagroda. Dystopia w tradycji lamentów mówi, że jeśli będziesz się zachowywać tak a tak, to czeka cię taka [a taka] kara”⁵³. Na takiej zasadzie funkcjonują właśnie fabuły z zapoczątkowanej przez Wellsa serii tematycznej: *Terminator* stanowi ekstrapolację zagadnień związanych z technicyzacją społeczeństwa, *12 małp* pokazuje niebezpieczeństwo związane z globalizacją, a powieść *Timescape* kreśli obraz niszczącego wpływu człowieka na środowisko naturalne.

Nie sposób nie zadać pytania, czy określanie mrocznej przyszłości z *Wehikułu czasu* Wellsa mianem dystopii nie jest anachronizmem? Badacze często wskazują na XX-wieczny rodowód tej drugiej. Przywołują na utwór Edwarda Morgana Forstera zatytułowany *Maszyna staje* (ang. *The Machine Stops*, 1909)⁵⁴, a następnie wymieniają „krytykę totalitarnej racjonalizacji w powieści *My* Eugeniusza Zamiatina (1920), potępienie konsumpcyjnego kapitalizmu i wyrzeczenie się wolności w *Nowym Wspaniałym Świecie* Aldousa Huxleya (1932)”⁵⁵ oraz przestrożę przed totalitarnym panowaniem władzy nad jednostką (i jej myśleniem) w *1984* George’a Orwella (1949). Tym samym nie wszyscy autorzy są zgodni co do tego, czy w *Wehikule czasu* mamy do czynienia z dystopią – ten utwór Wellsa niekiedy po prostu nie pojawia się w ich rozważaniach.

Innym terminem, który mógłby być brany pod uwagę w dyskusji nad dziełem Wellsa, jest antyutopia. Tak też powieść brytyjskiego autora określa Mark Hillegas, choć jednocześnie nie tworzy rozróżnienia między dystopią od antyutopią⁵⁶. Badacze stosują niekiedy te terminy zamiennie, co jeszcze bardziej potęguje chaos terminologiczny, niektórzy zaś proponują odrzucenie terminu antyutopia⁵⁷. Ja jednak – pomimo niefortunnego źródłosłowu (jak pisze

⁵³ L.T. Sargent, op. cit., s. 141.

⁵⁴ Taki jest punkt wyjścia np. Toma Moylana, który wybiera cytat z Forstera na tytuł swojej książki (T. Moylan, op. cit., s. 111). Nie brakuje jednak prób przypisania pojęcia dystopii nawet dziełom wcześniejszym od *Wehikułu czasu*. Frederic Jameson uznaje *Caesar’s Column* Ignatiusa Donnelly’ego z roku 1890 za przykład pierwszej totalitarnej dystopii. (F. Jameson, *Archeologie przyszłości...*, s. 173). Od siebie dodam, że – jak pisze Krzysztof M. Maj, powołując się na pracę Vesselina M. Budakova – że „pierwsze poświadczone w literaturze użycie tego pojęcia datuje się j e s z c z e [już? – K.C.] n a r o k 1 7 4 7”. K.M. Maj, *Antyutopia – o gatunku, którego nie było*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2019, t. 62, z. 4, s. 14.

⁵⁵ G.J. Murphy, *Dystopia*, [w:] *The Routledge Companion...*, s. 474.

⁵⁶ Opracowanie Hillegasa jest ważne dla badań nad utopiami, ale zdaniem Toma Moylana (T. Moylan. *Scraps of the Untainted Sky*, Westview Press, Boulder – Oxford 2000, s. 127) przyczyniło się do powstania zamętu terminologicznego. Uważam, że – paradoksalnie – wywody Hillegasa mogą służyć dla wzmocnienia własnej tezy, w myśl której u Wellsa mamy rzeczywiste do czynienia z dystopią. Otóż Hillegas pokazuje w swojej pracy to, że Wells (m.in. poprzez *Wehikul czasu*) wpłynął na kolejne utwory, które określa się już mianem dystopii (*Maszyna staje*, *My*, 1984). W rozdziale *New Maps of Hell* Moylan omawia skomplikowaną wędrówkę terminów dystopia i antyutopia (ibidem, s. 129).

⁵⁷ Vide: K.M. Maj, *Antyutopia...*, s. 9-29.

Krzysztof M. Maj, antyutopia to dosłownie „anty-nie-miejsce”⁵⁸) – je zachowam; chcę, by posłużyło mi ono do opisu narracji negujących sam utopizm⁵⁹. Sargent definiuje antyutopię w taki sposób: „antyutopia [to] jakaś nie-istniejąca społeczność dokładnie opisana i zwykle umiejscowiona w czasie i przestrzeni, która w intencji autora miała być przez czytelnika postrzegana jako krytyka utopizmu lub pewnej konkretnej utopii”⁶⁰. Czy zatem *Wehikuł czasu* można uznać za krytyczny komentarz na temat utopizmu?

Zdaniem Roberta O. Evansa cechą definiującą opowieści o dystopiach jest to, że stanowią one ostrzeżenie dla czytelników⁶¹. W taki sposób interpretuję też fabuły pozostające w polu oddziaływania Wellsowskiego *Stoffu*, w których ostrzeżenie jest skierowane nie tylko do ich odbiorców jako przesłanie poszczególnych dzieł, ale także do protagonistów jako wyzwanie wewnątrzfabularne, z którym muszą się mierzyć ci ostatni. Choć część światoopowieści *Wehikułu czasu* oferuje ładunek antyutopijny za pośrednictwem społeczeństwa Elojów, tj. ładunek uderzający w ideę utopii, ponieważ przez życie w utopijnym luksusie Elojowie zmarnieli i skarleli, to po czasie wizja ta zostaje uzupełniona o obecność Morloków, potomków proletariuszy, których obecność sygnalizuje rosnący podział klasowy, proces zachodzący w świecie empirycznym. *Wehikuł czasu* bardziej niż próbę zakwestionowania idei utopii stanowi dystopijną krytykę rosnących podziałów społecznych i kierunku, w którym zmierza świat autora. W samym finale utworu znajdujemy też wyraz sprzeciwu wobec wizji roztaczanej przez Podróżnika (w słowach głównego narratora, gościa temponauty⁶²), bo nawet jeśli w światoopowieści przyszłość została ustalona, to w świecie empirycznym jest szansa na lepsze jutro⁶³.

⁵⁸ Ibidem, s. 13.

⁵⁹ L.T. Sargent, op. cit., s. 142.

⁶⁰ Ibidem, s. 142.

⁶¹ R.O. Evans, *The Nouveau Roman, Russian Dystopias, and Anthony Burgess*, „Studies in the Literary Imagination” 1973, t. 6, s. 33.

⁶² „Jeżeli nawet tak jest istotnie [że czeka nas mroczna przyszłość – K.C.], to powinniśmy jednakże żyć tak, jak gdyby było inaczej”. H.G. Wells, *Wehikuł czasu*, przeł. F. Werwiński, przekład zweryfikował i oprac. J.K. Palczewski, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław et al. 1985, s. 110 (oryg. tytuł *The Time Machine*, oryg. data wyd. 1895).

⁶³ Wells – jak przypomina Mark Hillegas (op. cit., s. 66) – tworzył również teksty utopijne, choć fakt ten nie stanowi oczywiście argumentu za lub przeciw przesłaniu *Wehikułu czasu*. Zdaniem Szackiego brytyjski pisarz optował za konceptem utopii kinetycznej, dynamicznej, która miała odchodzić od statycznych wizji pozostałych utopistów (Vide: J. Szacki, op. cit., s. 95-96). Przywołuję ten fakt, by zaznaczyć, że trudno mówić o „jednym” Wellsie – był to pisarz, który przyjmował konkretne postawy w zależności od okresu, w jakim działał. Choć Wells rozpoczął swoją karierę od pisania „romansów naukowych”, w XX wieku dokonał zwrotu w stronę „politycznej futurologii i sprowadzenia powieści do roli użytkowego nośnika polityki społecznej” (R. Luckhurst, *Science Fiction*, Polity Press, Cambridge, 2005, s. 48; przekł. cyt. za: S. Krawczyk, op. cit., s. 40). Z kolei w ostatnim utworze, napisanym w 1945 roku eseju *Mind at the End of Its Tether*, myśl brytyjskiego autora przesiąknięta jest fatalizmem. Pisał on tam: „Nasz świat zbankrutował [...]. Poszukiwanie dlań jakichś przyszłych form istnienia jest bezprzedmiotowe”. (Cyt. za: J. Stempowski, *Klimat życia i klimat literatury*, [w:] *Eseje dla Kasandry*, słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2005, s. 61). Gdy piszę więc o Wellsowskim *Stoffie*, dokonuję pewnego uproszczenia i

W kontekście dystopii przekonuje o tym Lyman Tower Sargent:

Wiek XX odczytywano tylko jako katalog porażek [...]. Nic dziwnego, że doprowadziło to do utraty wiary w zdolność rasy ludzkiej do zbudowania lepszego społeczeństwa i do tego, że dystopia – ostrzegająca, że może dojść do czegoś jeszcze gorszego – stała się dominującą formą utopijną. Czy możemy dokonywać słusznych wyborów? Oto pytanie zadawane przez dystopistów. Niektóre dystopie są głęboko pesymistyczne i mogą być postrzegane jako kontynuacja idei grzechu pierworodnego. Wygnana z Edenu, niemogąca do niego powrócić ani wypracować jego świeckiego odpowiednika, rasa ludzka jest niezdolna do stworzenia utopii. Ale wiele dystopii stanowi samoświadome ostrzeżenie. A ostrzeżenie to zakłada, że wybór, a zatem i nadzieja, jest wciąż możliwy⁶⁴.

Jak widać, nie można mówić o dystopii bez odwołania się do pojęcia utopii, ponieważ dystopia wyrasta z tradycji utopijnej, a za jej mroczną zasłoną może się skrywać nadzieja. Obie wizje przeznaczenia ludzkości – utopijna i dystopijna – są ze sobą ściśle powiązane i podobnie dzieje się w badanych przeze mnie utworach: utopijny impuls stanowi ich istotny składnik. W motywie próby odwrócenia mrocznej przyszłości można odnaleźć utopizm jako „społeczne śnienie”, będące według Sargenta zjawiskiem powszechnym u ludzi⁶⁵. Owo śnienie, marzenie o lepszym życiu, stanowi jedną z kluczowych idei, którymi żyją protagoniści omawianych tu tytułów. Z tego względu pojęcie utopii ma w tej pracy pozytywne konotacje; czasami będę używał tego słowa zamiennie z eutopią. Idealistyczny, postulatywny charakter utopii trafnie opisuje Ernst Cassirer:

Utopia – czytamy w *Eseju o człowieku* – nie jest portretem realnego świata ani rzeczywistego porządku politycznego czy społecznego. Nie istnieje w żadnym momencie czasu i w żadnym punkcie przestrzeni; jest to jakieś „nigdzie”. Jednak w rozwoju nowożytnego świata takie właśnie pojęcie jakiegoś „nigdzie” wytrzymało próbę i dowiodło swej siły⁶⁶.

I dwie strony dalej:

Wielką misją utopii jest dać miejsce możliwości jako przeciwieństwu biernego godzenia się na istniejący faktyczny stan rzeczy. To właśnie myśl symboliczna pokonuje naturalny bezwład człowieka i wyposaża go w nową umiejętność – umiejętność ustawicznego przekształcania jego ludzkiego wszechświata⁶⁷.

Jeśli zaś chodzi o dystopię, utwory z serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa z różną intensywnością będą przedstawiać obraz przyszłego, opresyjnego społeczeństwa. Czasem mroczny świat jutra nie zostaje ani razu ukazany odbiorcom, jest jedynie zapowiadany przez podróżnika. Punkt wyjścia stanowi dla mnie aspekt przestrzenny pojęcia dystopii –

powołuję się na figurę Wellsa jako autora *Wehikułu czasu*, bez wnikania się w dyskusję nad kolejnymi etapami jego twórczości.

⁶⁴ L.T. Sargent, op. cit., s. 163.

⁶⁵ Ibidem, s. 156.

⁶⁶ E. Cassirer, *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, przeł. A. Staniewska, przedm. B. Suchodolski, Czytelnik, Warszawa 1977, s. 139.

⁶⁷ Ibidem, s. 141.

dystopia to dosłownie złe miejsce⁶⁸ (stgr. δυς – zły; stgr. τόπος – miejsce), które – by znów zacytować Szackiego – „można interpretować jako doprowadzenie do krańcowych logicznych konsekwencji niektórych zjawisk realnie występujących w społeczeństwie”⁶⁹. I ktoś – często temponauta – musi z tego złego miejsca pochodzić albo też ktoś musi do tego miejsca przybywać ze współczesności, tak jak Podróżnik Wellsa. W badanych narracjach musi istnieć jakaś przestrzeń po końcu świata bądź po wystąpieniu jakiejś katastrofy – przestrzeń, z której mogą nadejść temponauci i Terminatorzy. Niekiedy też, jak w powieści Wellsa czy serialu *Continuum: Ocalić przyszłość* (2012-2015, Showcase), świat przyszłości w ogóle nie zdradza na pierwszy rzut oka cech katastroficznych.

W niektórych utworach mamy do czynienia z klasycznym modelem dystopii (*12 małp* i *Pomost*), natomiast w większości innych przypadków z tzw. dystopią krytyczną (*Terminator*, *Continuum: Ocalić przyszłość*, *Podróżnicy*, *Dark*). Wehikuł pozwala udać się do utopijnej enklawy, jaką jest terażniejszość. Motyw podróży w czasie czyni więc utopijny wyłom w niemal każdej narracji dystopijnej i powoduje, że staje się ona dystopią krytyczną, rozumianą przez Sargenta jako

jakaś nieistniejąca społeczność dokładnie opisana i zwykle umiejscowiona w czasie i przestrzeni, która w intencji autora miała być przez czytelnika postrzegana jako znacząco gorsza od społeczności, w której ten czytelnik żył, a która zawiera enklawę eutopijną lub rodzi nadzieję, że dystopia może być przewycięzona i przekształcona w eutopię⁷⁰.

Wehikuł albo otwiera drogę do enklawy (umożliwia życie w innej, spokojniejszej epoce), albo daje nadzieję na przekształcenie dystopii (wówczas, gdy mamy do czynienia z motywem rozgałęziającej się linii czasu), albo wreszcie sam w sobie stanowi enklawę, jak w serialu *DC's Legends of Tomorrow*, w którym bohaterowie żyją w przestrzeni poza czasem, na statku kosmicznym umożliwiającym podróżowanie do innych okresów.

Fakt, że te dwie rzeczywistości – względnie stabilnej terażniejszości i mrocznej przyszłości – pozostają ze sobą w interakcji, sprawia, że nie można myśleć o dystopii jako o głównym, jedynym problemie utworu. To współczesność jest terytorium zmagania i nasza uwaga z reguły zwraca się przede wszystkim ku temu elementowi przedstawionej rzeczywistości, nie zaś ku dystopii, która dopiero powstanie. Podobnie jak znana z tradycji literackiej i filozoficznej

⁶⁸ K.M. Maj, *Antyutopia...* s. 14.

⁶⁹ J. Szacki, op. cit., s. 27.

⁷⁰ Ang. “a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporary reader to view as worse than contemporary society but that normally includes at least one eutopian enclave or holds out hope that the dystopia can be overcome and replaced with a utopia”. L.T. Sargent, *U.S. Utopias in the 1980s and 1990s: Self-Fashioning in a World of Multiple Identities*, [w:] *Utopianism/Literary Utopias and National Culture Identities: A Comparative Perspective*, red. P. Spinozzi, COTEPPA, Bolonia 2001, s. 222.

utopia, tak i dystopia służy za narzędzie krytyki terażniejszości⁷¹. Nie stanowi jedynie projekcji innego świata w oderwaniu od empirycznej rzeczywistości. Co więcej, terażniejszość przedstawiona w tych utworach – w splocie z mroczną przyszłością – staje się czasem kryzysu. Ukazywana przeze mnie w pracy wizja przesilenia przywołuje na myśl interpretację czasu kryzysu według Reinharta Kosellecka: „«Kryzys» – pisał niemiecki historyk idei – może oznaczać pewien niepowtarzalny, ulegający przyspieszeniu proces, w którym splata się wiele rozsadzających system konfliktów, by po jego zakończeniu mógł nastąpić nowy ład”⁷². Narracje o podróżach w czasie powiązane z motywem dystopijnej przyszłości ukazują moment przekroczenia epok (przejścia ze stabilnej współczesności do dystopii), do którego dochodzi pod wpływem burzliwych zdarzeń – jest to moment, w którym od działających „tu i teraz” postaci zależy, w co przekształci się ich świat.

Nieco odmienną interpretację utworów z Wellsowskiej serii tematycznej w kontekście kryzysu może przynieść teoria René Thoma, w myśl której „między kryzysem i katastrofą istnieje oczywisty związek: kryzys często zapowiada katastrofę, którą poprzedza lub prowokuje”⁷³. Francuski matematyk wskazuje dalej na nieuchronność kryzysów i ich „dobroczynny wpływ na ewolucję”⁷⁴, a więc jego rozumienie tych pojęć jest „przewrotne”, bo pozwala znaleźć w kryzysie impuls utopijny. W jego ujęciu kryzys „może nakłonić podmiot – czasem w sposób bolesny – do zmodyfikowania swojego zachowania i reakcji obronnych”⁷⁵. W odniesieniu do Wellsowskiej serii oznacza to, że przedstawiona w utworach terażniejszość jest czasem kryzysu (destabilizacji społeczeństwa), katastrofę zaś stanowi wydarzenie, które prowadzi do nastania mrocznej przyszłości: Dzień sądu w serii o Terminatorach, pandemia w filmie *12 małp*, by wymienić tylko najważniejsze przykłady. Analiza konkretnych fabuł wykazuje, iż często, jeśli pojawiają się podróżnicy z przyszłości, którzy wskażą symptomy kryzysu terażniejszości mającego doprowadzić do tragedii, można by uniknąć katastrofy. Jak pisze René Thom,

Gdy układ zbliża się do katastrofy, wywołuje to „kryzys”, którego rozwiązanie może wymagać modyfikacji układu symulującego, a także całego układu regulacji. W ten sposób kryzys okazuje się istotnym czynnikiem postępu biologicznego i, być może, każdego postępu⁷⁶.

⁷¹ G. Claeys, op. cit., s. 9.

⁷² R. Koselleck, *Kilka problemów z dziejów pojęcia „kryzys”*, przeł. D. Lachowska, [w:] *O kryzysie. Rozmowy w Castel Gandolfo*, red. D. Lachowska, Res Publica, Warszawa 1990, s. 63.

⁷³ R. Thom, *Kryzys i katastrofa*, przeł. S. Zakrzewski, [w:] *O kryzysie...*, s. 29.

⁷⁴ Ibidem, s. 34.

⁷⁵ Ibidem.

⁷⁶ Ibidem, s. 35.

Świadomość istnienia potencjalnej mrocznej przyszłości może pobudzić bohaterów do działania. W takim odczytaniu to mroczna przyszłość (wpływająca na terażniejszość, np. poprzez podróżników w czasie) paradoksalnie umożliwia budowę lepszego świata.

Niekiedy początkiem mrocznej przyszłości jest apokalipsa. Więż opowieści o podróżach w czasie z końcem świata podkreśla Aris Mousoutzanis:

Z powodu specyficznej relacji z temporalnością, apokaliptyczne SF często flirtuje z podróżami w czasie, np. w filmach o Terminatorach lub *12 małpach*. Cechą charakterystyczną niektórych z tych apokaliptycznych narracji jest nieustanne kręcenie się w kółko, przy jednoczesnym usilnym sprzeciwie wobec traumatycznego momentu totalnej anihilacji, który nie jest nigdy ukazany, a co najwyżej omawia się go lub sugeruje⁷⁷.

Można więc patrzeć na fabuły o mrocznej przyszłości jako na opowieści odrzucające apokalipsę, nawet jeśli w przypadku *12 małp* jest to reakcja przepelniona pesymizmem, bo nie ma możliwości uniknięcia katastrofy. W tym odrzuceniu apokalipsy kryje się jednak utopijna nadzieja, pozwalająca przygotować się na nadchodzący kryzys.

Owa apokalipsa prowadząca do dystopii może mieć różne konotacje. Znaczącym jest związek niektórych narracji omawianych przeze mnie w tej pracy z lękiem przed katastrofą atomową. Paweł Mościcki w artykule *Apokalipsa Teraz!* pisze, że o specyfika czasu współczesności opiera się właśnie na strachu przed atomem:

Epoka atomowa, zaledwie fragment w dziejach ludzkości, przekształciła się więc w czas jako taki, złała się z jego losem i możliwością dalszego istnienia. Ta superpozycja dwóch zupełnie odrębnych kategorii temporalnych odpowiada za pomieszanie, w którym przyszło nam żyć⁷⁸.

Twórcy badanych przeze mnie utworów podkreślają, że w świecie terażniejszości czas człowieka błyskawicznie może się skończyć. „Co więcej – jak twierdzi Mościcki – w tej wersji apokalipsy człowiek jest zarazem zastępcą Boga (to on wywołał apokaliptyczną sytuację) i prorokiem, który walczy z własną przepowiednią (bo nie chce, aby czas końca dobiegł do końca czasu)”⁷⁹. Można mnożyć⁸⁰ tytuły z serii zapoczątkowanej przez Wellsa, które problematyzują

⁷⁷ Ang. “Because of this peculiar relationship to temporality, apocalyptic sf often flirts with time travel, as in the *Terminator* films (1984–) and *Twelve Monkeys* (Gilliam 1995). This is characteristic of some apocalyptic narratives that endlessly circle around but insistently deny the traumatic moment of total annihilation, which is never represented but only talked about or hinted at”. A. Mousoutzanis, *Apocalyptic SF*, [w:] *The Routledge Companion...*, s. 459.

⁷⁸ P. Mościcki, *Apokalipsa Teraz!*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 30.

⁷⁹ Ibidem, s. 31.

⁸⁰ Oczywistymi przykładami są: filmy o Terminatorach (w których dochodzi do zagłady atomowej i wojny ludzi z ich własnym dziełem – maszynami), film oraz serial *12 małp* (w których człowiek wynajduje śmiertelny wirusa, odpowiadającego za unicestwienie większości mieszkańców globu), opowiadanie *The Branches of Time* Davida R. Danielsa (w którym kolejna wojna światowa doprowadza do śmierci wszystkich ludzi), komiks *X-Men: Dni minionej przyszłości* i jego adaptacje filmowe oraz serialowe (w których, podobnie jak w opowieściach o Terminatorach, człowiek tworzy maszyny, a te ostatecznie doprowadzają do zniszczenia cywilizacji), serial *Podróżnicy* (w którym wojny o zasoby utrudniają życie na powierzchni Ziemi), gra *A New Beginning* (w której

lęk człowieka przed własnym dziełem zniszczenia i przed faktem, że współczesna technologia umożliwia natychmiastowe osiągnięcie zagłady cywilizacji⁸¹. Opowieści o mrocznej przyszłości jednocześnie pozwalają zmetaforyzować paradoks życia w erze atomowej – są to fabuły, w których apokalipsa czai się niejako za rogiem, praktycznie już się wydarzyła (bohaterowie dostają tego niezbite dowody w postaci wiadomości od temponautów pochodzących ze świata jutra), a jednocześnie nadal do niej nie doszło. Przykładowo: w filmie *12 małp*, dzięki kontaktowi z Jamesem Colem, żyjąca w teraźniejszości doktor Kathryn Railly wie, że nadchodzi śmiertelna pandemia. Dla podróżnika w czasie jest ona wydarzeniem z przeszłości – stanowi fakt historyczny. Railly zaś wciąż egzystuje w świecie nietkniętym pandemią, pozbawionym jednoznacznych oznak zbliżającego się zagrożenia.

Innym współczesnym lękiem, problematyzowanym przez część najnowszych utworów z badanej serii tematycznej, jest lęk przed katastrofą klimatyczną. I choć można by założyć, że omawiany wyżej problem napięcia związanego z życiem w erze atomu jest znacząco odmienny od lęku przed zmianą klimatu, to jednak Timothy Morton w rozprawie *Hyperobjects* proponuje porównanie katastrofy klimatycznej do niezwykle powolnego wybuchu bomby jądrowej⁸². Paweł Mościcki komentuje to porównanie następująco:

Powolność katastrofy klimatycznej nie jest jednak niczym pocieszającym, oznacza bowiem, że katastrofa w istocie już się zaczęła. Na tym polega sens metafory: ta bomba już na nas spadła, tylko jej destrukcyjne skutki zjawiają się zbyt wolno, abyśmy mogli dostrzec pełnię ich powagi⁸³.

Nic dziwnego zatem, że coraz częściej w serii tematycznej podróży w czasie do mrocznej przyszłości możemy znaleźć fabuły problematyzujące zmiany klimatyczne. Zagadnienie to pojawia się w mniej lub bardziej zawołowanej formie – zarówno w powieściach (*Permafrost*, 2019, Alastair Reynolds) czy filmach (*Wojna o jutro*), jak i grach cyfrowych (*A New Beginning*). Widoczny jest w nich wspomniany przez Mousoutzanisa usilny sprzeciw wobec myślenia apokaliptycznego.

Groza mrocznej przyszłości i krytyka teraźniejszości to nie jedyne zagadnienia badanych w tej pracy utworów – często proponują one jakieś formy przeciwstawienia się

eksperymentalne elektrownie stanowią przyczynę załamania się ekosystemu), adaptacje filmowe *Wehikulu czasu* (w jednej pojawia się apokalipsa atomowa, w drugiej zaś dochodzi do wysadzenia Księżyca).

⁸¹ Autor pisze: „Nie należy zapominać, że epoka atomowa zbliża ludzkość do apokalipsy, którą zarazem pozbawia podstawowego sensu. Trzyma aktualny czas w szachu, nie obiecując niczego poza ostatecznym końcem wszystkiego. Przypomina to nieco żywot apokaliptycznych wspólnot chrześcijańskich upływający w interwale między zmartwychwstaniem Chrystusa a jego powtórny przyjściem”. Narracje o mrocznej przyszłości są też pozbawione pierwiastka religijnego, dlatego odchodzą od chrześcijańskiej koncepcji końca świata – ukazują apokalipsę bez Objawienia”. Ibidem, s. 31.

⁸² T. Morton, *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis – Londyn 2013, s. 125.

⁸³ P. Mościcki, op. cit., s. 32.

dystopii i w tym kontekście pojawia się idea utopii. W przywoływanej wcześniej pracy Gregory Claeys tropi problemy dostatku (*luxury*), równości i wspólnotowości przez kolejne wieki funkcjonowania tekstów utopijnych i na podstawie tych obserwacji wysuwa postulaty, którymi powinna kierować się współczesna utopia. Chciałbym przywołać proponowane przez Gregory'ego Claeysa właściwości tej nowej utopii, która miałaby opierać się na równości (*equality*), wspólnotowości (*sociability*) i zrównoważonym rozwoju (*sustainability*). Jak mają się do tych postulatów utwory oparte na Wellsowskim *Stoffie*? Sądzę, że narracje te problematyzują przede wszystkim postulat wspólnotowości – nie tylko ponad podziałami klasowymi, etnicznymi czy płciowymi, ale i w największym stopniu ponad podziałami pokoleniowymi (czasowymi), za pośrednictwem spotkań ludzi terażniejszości z posłańcami przyszłości. Wspólnotowość Claeys rozumie jako

przyjazność, życzliwość, przychylność, towarzyskość i solidarność. Rozpoczyna się od postawy łagodnej neutralności, lecz aspiruje do silniejszych i bardziej równościowych, choć wciąż konsensualnych więzi. Te cele są podsumowane w ramach konceptu poczucia przynależności, który znajduje się w opozycji do form alienacji definiowanych przez wrażenie nieprzystawalności do naszego środowiska i niepoczucia się do bycia jego częścią. Na ile uda nam się to osiągnąć, na tyle dominujące zasady dystopii zostaną zredukowane⁸⁴.

W tej pracy mam wprawdzie do czynienia z utworami o podróżach w czasie do mrocznej przyszłości, a nie z utopiami, ale wspominałem już o splątaniu tych dwóch trybów opowiadania – utopijnego i dystopijnego. Interesuje mnie to, na ile w obliczu nadchodzącej dystopii poszczególne utwory postulują (poprzez strukturę fabularną, konstrukcję postaci itd.) dane wartości (wspólnotowość i równość) w kontekście nadchodzącej w obrębie światopowieści katastrofy. Uważam, że szczególnie istotny jest w tych fabułach problem wspólnotowości, a nowsze utwory kładą nacisk także na równość i niekiedy podejmują wątki dotyczące zrównoważonego rozwoju – szczególnie w kontekście energii elektrycznej (jej wpływu na współczesną cywilizację i toksycznego oddziaływania na naturę).

W związku z postulatem dążenia do wspólnotowości należy również wspomnieć o przywoływanym przeze mnie motywie obcego, zawartym już w *Wehikule czasu*. Temponauci z przyszłości bądź też ludy z przyszłości to obcy, w których przeglądają się postacie żyjące w terażniejszości. Jak pisze Mieczysław Dąbrowski:

Waldenfels w swojej książce *Topografia obcego* podejmuje nader rozmaite kwestie szczegółowe wiążące się z tym pojęciem i sytuacją bycia obcym. Spostrzeżeniem fundamentalnym wydaje mi się to, które

⁸⁴ Ang. "friendship, neighbourliness, acquaintance, communality, and solidarity, commencing with an attitude of benign neutrality but aspiring to stronger and more egalitarian, but still consensual, bonds. These goals are summarised in the concept of belongingness, which is the opposite of that form of alienation that is defined by the sense of not fitting into and feeling a part of our environment. In the degree to which we achieve it, the dominant principles of dystopia, loneliness and fear, are reduced". G. Claeys, op. cit., s. 73.

mówi, że nie ma swojego bez obcego, że to obcy jest lustrem, w którym odbija się moja własna podmiotowość. Chciałbym wzmocnić tę konstatację: obcość jest koniecznością w procesie poznawczym, zwłaszcza zaś w procesie samopoznawania. Jest czynnikiem stymulującym i katalizatorem, bez obcego nie byłoby swojego, bez obcości nie byłibyśmy pewni, co oznacza swój(sk)ość⁸⁵.

Figura obcego-temponauty z przyszłości służy więc nakreśleniu tożsamości człowieka współczesnego. I odwrotnie: w ludziach z przyszłości odbija się podróżnik pochodzący z teraźniejszości. Figura obcego jest wykorzystana w badanych w tej pracy utworach na różne sposoby, jednakże często jest też rozbrajana, gdy obcy okazuje się „tym samym” – np. potomkiem (dzięki czemu z biegiem fabuły postać żyjąca we współczesności uczy się znaczenia obecnego czasu dla przyszłego pokolenia). Często dochodzi do tego, że podróżnik nie jest w stanie rozpoznać samego siebie z przyszłości i dopiero wraz z akcją utworu dorasta do samopoznania – scalenia własnej podmiotowości⁸⁶.

Wspólnotowość ta jest w dodatku budowana nie tylko za pośrednictwem relacji międzypokoleniowych. Rozgrywa się także poprzez budowanie więzi z nieludzkimi bytami – więzi, które często mają zapętloną formę. Autorzy opowieści o podróżach w czasie tematyzują to wzajemne wpływanie na siebie bytów. Za pomocą motywu pętli kauzalnej podważają istnienie prostych związków przyczynowo-skutkowych i pokazują, że świat człowieka uwikłany jest w sieć zależności. Owa filozofia narracji o temponautach dobrze rezonuje z tym, co Timothy Morthon pisze na temat pętli relacji między różnymi bytami:

Świadomość ekologiczna jest dziwna: ma pokręconą i zapętloną formę. Z uwagi na nieograniczony zakres ekologicznych bytów (biosfera, Układ Słoneczny) możemy wnioskować, iż wszystkie rzeczy przybierają formę pętli. Świadomość ekologiczna jest pętlą, ponieważ ludzka ingerencja w ekologiczne i biologiczne systemy, które także są pętlami, ma formę pętli. Ostatecznie istnieć w ogóle to przyjmować formę pętli. Zapętłona forma bytów oznacza, że żyjemy we wszechświecie skończonych i kruchych relacji; w świecie, którego obiekty spowite i otoczone są przez tajemnicze i hermeneutyczne chmury niewiedzy. Oznacza to, że każda polityka dotycząca współistnienia z innymi będzie sumą przypadków, słabości i błędów⁸⁷.

Przy omawianiu utworów opartych na Wellsowskim *Stoffie* należy zwrócić uwagę na te sploty i wzajemne zależności między przedstawionymi bytami⁸⁸. Poszczególne media używają specyficznych dla siebie środków, by wydobyć na powierzchnię związki łączące zdarzenia, przestrzenie i postaci. Narracja z motywem podróży w czasie umożliwia bezpośrednie ukazanie (za pośrednictwem motywu pętli) tworzących nas katastrof: tych, które się wydarzyły,

⁸⁵ M. Dąbrowski, *Swój/ obcy/ inny. Kontynuacja*, „Antropos?” 2009, nr 12-13, s. 167.

⁸⁶ Schemat ten stanowi cechę opisywanych przez Wittenberga opowieści o paradoksach. Vide: D. Wittenberg, op. cit., s. 71.

⁸⁷ T. Morton, *Mroczna ekologia. Ku logice przyszłego współistnienia*, przeł. A. Barcz, Oficyna Związek Otwarty, Warszawa 2023, s. 77-78.

⁸⁸ Vide: relacje między człowiekiem a cyborgiem w cyklu filmów o Terminatorach (rozdz. III, s. 118-119), relacje między człowiekiem a zwierzętami w serialu *Dark* (rozdz. IV, s. 210), a także relacje między człowiekiem a roślinami w grze *Chronology* (rozdz. V, s. 263-264).

i tych, których oczekujemy. Dzień sądu buduje lęk u Sary Connor, a także wywołuje traumę u Kyle'a Reese'a. Widmo pandemii wpływa na postawę Jamesa Cole'a, a także budzi do działania Kathryn Raily. Postacie z Wellsowskiej serii tematycznej regularnie przeżywają przeszłe i przyszłe zdarzenia. O tym, że tworzą nas pętle katastrof (bez katastrof nie byłoby życia takiego, jakie obecnie znamy, żyjąc na Ziemi), pisze także Timothy Morton:

Czasopętla. Jedną z rzeczy, które musimy przemyśleć w inny, bo dziwny sposób, jest czas. Jeśli przyszłe współistnienie ma obejmować odseparowanych wcześniej ludzi – a *Mroczna ekologia* pokazuje, dlaczego tak musi być – być może najlepiej będzie postrzegać historię jako serię zagnieżdżonych w niej katastrof, które wciąż się rozgrywają, zamiast sekwencji wydarzeń opartej na koncepcji czasu następujących po sobie jednostkowych momentów. Możemy myśleć o tych zagnieżdżonych seriach jak o urobosach – węzłach połykających własny ogon⁸⁹.

W utworach z serii zapoczątkowanej przez Wellsa zawsze w jakiś sposób pojawia się natura, a kryzys w jej obrębie wpływa także na człowieka. W opisywanych w tej pracy utworach należy (obok elementów związanych z utopią) zwrócić uwagę właśnie na samą kategorię przyszłości i na związek człowieka z organizmami nieludzkimi – na tę pętlę zależności. Sam Claeys zresztą wtóruje (choć w antropocentryczny sposób) nowemu materializmowi⁹⁰ z *Mrocznej ekologii*, pisząc:

jeśli mamy «dogmat więzi» ze zwierzętami, jesteśmy zobowiązani do tego, by ich nie eksterminować. Kto odnotuje śmierć ostatniego podniebego orła, ostatniego majestatycznego słonia, ostatniego samotnego wieloryba? Kto nad nimi zapłacze? Animalizm jest tyleż kluczowy dla naszej przyszłości, co humanizm⁹¹.

Należy jeszcze wspomnieć o jednej kategorii, która może okazać się przydatna przy omawianiu badanego splotu motywów, a mianowicie o perspektywie-ponad-wątkami (ang. *viewpoint-*

⁸⁹ I Morton dodaje: „Dlaczego ten sposób myślenia ma być lepszy dla ludzi? W skali czasowej globalnego ocieplenia człowiek to korelator, który sprawia, że rzeczy stają się rzeczywiste po przeniesieniu historii do bazy danych. Sama zaś ludzka historyczność przestaje oddziaływać. Ery geologiczne są *zagnieżdżonymi* katastrofami. Weź pod uwagę powietrze, którym oddychasz, by dotrzeć do następnego zdania. Tlen jest katastrofą ekologiczną dla bakterii, które go wydalili (około 2,3 miliarda lat temu), Antropocen jest pętlą w znacznie większej pętli, którą możemy nazwać bakteriocenem. Bakteriocen i jego tlen dzieje się tu i *teraz*, w przeciwnym razie wylby się po podłodze, zamiast pisać to zdanie”. Ibidem, s. 156.

⁹⁰ Francesca Ferrando opisuje założenia tej teorii w taki sposób: „Nowy materializm nie stawia podziałów między językiem i materią: biologia jest kulturowo warunkowana, podobnie jak kultura jest materialistycznie konstruowana. Nowe idee materialistyczne postrzegają materię jako ciągły proces materializacji, elegancko łączący naukę i krytyczne teorie: mechanikę kwantową z poststrukturalistyczną i postmodernistyczną wrażliwością. Materia w żaden sposób nie jest postrzegana jako coś statycznego, stabilnego lub pasywnego, czekającego na uformowanie przez jakieś siły zewnętrzne. Jest raczej przeciwnie, podkreśla się jej charakterystykę jako «procesu materializacji». Taki proces, który jest dynamiczny, zmienny, nieodłącznie splątany/uwikłany, dyfrakcyjny i performatywny, nie podtrzymuje żadnej dominacji nad materialnością ani materializacja nie redukuje się do swoich procesualnych uwarunkowań/określeń”. F. Ferrando, *Posthumanizm, transhumanizm, antyhumanizm, metahumanizm oraz nowy materializm. Różnice i relacje*, przeł. R. Sapeńko, E. Świętek, „Rocznik Lubuski” 2016, t. 42, cz. 2, s. 21.

⁹¹ Ang. “For if we do have a «creed of kinship» with animals, we owe them the obligation of not exterminating them. Who will record the death of the last soaring eagle, the last majestic elephant, the last lonely whale? Who will shed a tear? Animalism is as central to our future as humanism”. G. Claeys, op. cit., s. 488.

*over-histories*⁹²), Chodzi o propozycję Davida Wittenberga, zgodnie z którą perspektywa temponauty jest zbliżona do perspektywy odbiorcy (postać temponauty jest więc kluczowym centrum deiktycznym utworu). Podróżnik w czasie widzi fabułę (zdarzenia, linie czasu) niejako z zewnątrz i często (mentalnie) rekonstruuje przebieg wydarzeń fabularnych, w których brał lub też będzie brał udział. Dobrym przykładem jest film *12 małp*. Jego bohater, James Cole, coraz lepiej rozumie swój sen z przeszłości i rolę, jaką ma do odegrania w planie władców dystopii.

Z tego względu utwory z serii zapoczątkowanej przez Wellsa mogą okazać się pożytecznym wzbogaceniem popkulturowej dyskusji na temat kształtowania przyszłości, ponieważ – zbliżając perspektywę odbiorcy i temponauty – umożliwiają lepszą immersję, zanurzenie w światopowieści, a tym samym mogą lepiej realizować swój cel, pobudzić odbiorcę do namysłu nad tendencjami współczesności.

Stereotypowa postać Wellsowskiego tematu wędrownego

Obok omówienia punktów węzłowych serii zapoczątkowanej przez Wellsa należy także zbudować model stereotypowej postaci tematu podróży w czasie do mrocznej przyszłości, funkcjonującego we współczesnej popkulturze. Analiza prostych, stereotypowych wariantów pozwoli mi ukazać elementy stale występujące we współczesnych fabułach z badanej serii tematycznej, a przy okazji będzie stanowić punkt odniesienia dla utworów opisywanych w kolejnych rozdziałach. Powinienem mieć bowiem na uwadze zarówno punkty węzłowe (by wskazać, z jakich tradycji wyrasta dany utwór z serii tematycznej), jak i kontekst stereotypowego oblicza tematu (by zwrócić uwagę na to, w jaki sposób współczesny utwór może wychodzić poza ów stereotyp).

Janina Abramowska uznaje, że należy przywołać stereotypowy tudzież, jak ujmuje to badaczka, zestereotypizowany kształt tematu obok punktów węzłowych:

Dla uchwycenia najistotniejszej problematyki tematologicznej, zachowania tematu w zmiennych koniunkturalnych prądów, pod naciskiem nowych idei i nowych poetyk, bardziej przydatna wydaje się metoda zmiennych przybliżeń, badanie określonych odcinków czy wycinków serii (wyznaczonych kryteriami czasowymi i językowymi) z pamięcią o całości sprowadzoną do perspektywy komparatystycznej. Wystarczy tu egzemplifikacja wybiórcza, uwzględniająca punkty węzłowe i zestereotypizowaną postać tematu, do której odtworzenia nie potrzeba kompletu tekstów⁹³.

⁹² D. Wittenberg, op. cit., 148-177.

⁹³ J. Abramowska, *Serie tematyczne*, s. 49.

W swej pracy jedynie częściowo podążam za tą tezą. W rozdziale I skupiam się na punktach węzłowych, w rozdziale II odtwarzam zestereotypizowaną postać badanego tematu wędrownego, natomiast w kolejnych partiach wywodu włączam zarówno dzieła, które mogłyby aspirować do miana punktów węzłowych, jak i tytuły z XXI wieku, które trudno uznać za punkty węzłowe. Ten drugi typ utworów posłuży mi jednak do nakreślenia pełniejszego obrazu tego, jak *Stoff* funkcjonuje w najnowszej kulturze audiowizualnej.

Następne przybliżenia będą służyły uporządkowaniu motywów i innych elementów kluczowych dla stereotypowej postaci tematu. Przyjrzę się bliżej światopowieściom utworów sztabowych, a raczej – sztabowych przetworzeń *Stoffu*, bo dwa z wybranych tytułów do przeciętnych bynajmniej nie należą. Skorzystam przy tym z narzędzia zaproponowanego przez Marie-Laure Ryan, czyli elementów składowych światopowieści. Badane tutaj utwory charakteryzują się podobną konstrukcją światopowieści, a w dodatku można je powiązać z tematologią, ponieważ światopowieści są zbudowane m.in. z motywów literackich. Wspomniane elementy składowe oraz sam model stereotypowej postaci tematu okażą się również przydatnym punktem odniesienia w trakcie omawiania poszczególnych utworów w późniejszych rozdziałach⁹⁴. Według Marie-Laure Ryan światopowieści składają się z sześciu elementów: (1) bohaterów i rekwizytów (*existents*), (2) scenerii (*setting*), (3) praw fizyki (*laws of physics*), (4) wartości i reguł społecznych (*social rules and values*), (5) wydarzeń (*events*), a także (6) wydarzeń mentalnych (*mental events*). Propozycja podziału światopowieści na konkretne elementy pozwoli mi osadzić motywy w konkretnych (fikcyjnych) czasoprzestrzeniach (a nie jedynie „tkankach utworów”).

Przewodnikiem po utworach stereotypowych będą przede wszystkim odcinki trzech seriali animowanych, w których w ciągu dziesięciu lub dwudziestu minut eksponuje się całą fabułę. Odcinki te to *Gorillas Will Be Missed (Legenda o gorylach)* z kreskówki *Kapitan Planeta i planetarianie* (ang. *Captain Planet and the Planeteers*, 1990-1996, TBS), *Demon szybkości* (ang. *Speed Demon*) z serialu animowanego *Atomówki* (1998-2005, Cartoon Network) i epizod *The Most Culturally Impactful Film Franchise of All Time* (Najbardziej

⁹⁴ Do tej pory (w rozdziale I i II) pisałem o arcydziele (*Wehikul czasu*) i punktach węzłowych (arcydzielnych lub przełomowych), ale uznałem, że należy też uzupełnić tę opowieść o inny typ utworów. Stąd w tym podrozdziale wziął się „stereotypowy temat” Abramowskiej. Ów model stereotypowego tematu przydaje mi się jako punkt odniesienia, gdy piszę o tych utworach z XXI wieku, które są mniej wyjątkowe. Niektóre z najnowszych realizacji materiału tematycznego można by określić mianem nowych punktów węzłowych – istotnych elementów na mapie rozwoju *Stoffu* (np. seriale *Podróżnicy* i *Dark*), inne zaś zbliżają się zarysowanej w tym podrozdziale sztaby. Wybrałem na potrzeby tego podrozdziału kreskówki (a raczej pojedyncze odcinki kreskówek), ponieważ w jaskrawy sposób pokazują one obecność konkretnych składników we współczesnych, sztabowych utworach. Są krótkometrażową, popularną formą realizacji tematu wędrownego. Są też takim przykładem realizacji tematu, na który nie ma miejsca w pozostałych rozdziałach, przez co mogę istotnie poszerzyć budowany przez siebie obraz tematu i wskazać na jego wszechobecności w popkulturze.

wpływowa kulturowo franczyza filmowa wszechczasów) z kreskówki *Harley Quinn* (2019-, *DC Universe/ HBO Max/ Max*). Uważam, że warto wziąć pod uwagę właśnie te kreskówki, gdyż w ramach krótkiego metrażu realizują one podstawową, minimalną postać badanego tematu wędrownego.

Ad 1. W światopowieści zawsze pojawić się muszą **bohaterowie i rekwizyty** (*existents*). Kluczową postacią będzie przede wszystkim podróżnik w czasie – raz pochodzący z teraźniejszości, a innym razem ze świata jutra. Często już w jednej z pierwszych scen opowieści na scenę wkracza bohater, którego będę określać mianem **posłańca przyszłości**. Spośród trzech przywołanych przeze mnie seriali animowanych taki przypadek znajdziemy w *Kapitanie Planecie*. Pozostałe kreskówki wybierają drugą strategię budowania kontaktu protagonistów z mroczną przyszłością – przenoszą mianowicie postacie żyjące w planie współczesnym do świata jutra.

Bohaterem wybranego odcinka *Kapitana Planety* (przeznaczonej dla dzieci kreskówki z ekologicznym przesłaniem) jest Goki, chłopiec z XXII wieku. Żyje on w świecie zdewastowanym przez człowieka – w rzeczywistości, w której nie ma już goryli (stąd tytuł odcinka: *Gorillas Will Be Missed* – „będzie nam brakować goryli”). Ten symbol wymierającej natury jest rzecz jasna absurdalnie konkretny, tym bardziej że główny bohater poucza swoją młodszą siostrę, iż „goryle są tylko legendą” i nigdy nie istniały. Młody sceptyk otrzymuje jednak od Gai, uosobienia planety, urządzenie, które przenosi go do XX wieku. Tam ma wypełnić powierzone mu przez boginię zadanie: powstrzymać wycinkę lasu, która spowoduje śmierć goryli i załamanie ekosystemu. W teraźniejszości Goki spotyka też głównych bohaterów samego serialu – planetarian, dzieci obdarzone przez Gaję magicznymi pierścieniami żywiołów i strzegące natury przed działalnością człowieka. Chłopiec łączy siły z mieszkańcami współczesności, powstrzymuje kłusowników oraz ich przywódcę przed zabiciem goryli i spaleniem lasu, dzięki czemu po powrocie do mrocznej przyszłości zastaje nie dystopijną metropolię, lecz miasto wypełnione bujną roślinnością, położone w środku dżungli – pojawia się tu motyw utopii i topos *locus amoenus*.

W tych przykładach stereotypowych fabuł, w których występuje figura posłańca przyszłości, ów mieszkaniec mrocznego świata jutra przenosi się do teraźniejszości, by zapobiec katastrofie lub by ją wywołać. Można więc zauważyć tu echo takich punktów węzłowych badanej przeze mnie serii, jak *X-Men: Dni minionej przyszłości*⁹⁵, *Terminator* czy *12 małp*). W niektórych przypadkach posłaniec przynosi ze sobą do dnia dzisiejszego technikę

⁹⁵ C. Claremont, J. Byrne, *X-Men: Days of Future Past*, Hachette Book Group USA, Nowy Jork 2011. (Wydanie zbiorcze; oryginalne zeszyty pochodzą z 1981 roku).

przyszłości, w innych zaś nie ma dowodów i musi być prorokiem w świecie, w którym nikt mu nie wierzy – podobnie jak Podróżnik z *Wehikułu czasu*. Goki z *Kapitana Planety* spotyka się z niedowierzaniem ze strony ludzi terażniejszości, ale ma do zaoferowania magiczne gogle, które dostał od Gai i które pozwalają mu na ukazanie świata przyszłości ludziom żyjącym w XX wieku.

Za pośrednictwem posłańca przyszłości dowiadujemy się nieco na temat jej kształtu, a także uwypuklone zostają jej związki z terażniejszością. Posłaniec przyszłości wskazuje na załączki przyszłej katastrofy – elementy, z których wykiełkuje dystopia. Jest obcym w naszym świecie – często nie rozumie zasad jego funkcjonowania, przynosi inne normy kulturowe i zdarzają mu się pomyłki. Goki nie wierzy w istnienie goryli i myśli, że uczestniczy w realistycznej grze cyfrowej. Docenia jednocześnie te elementy naszej codzienności, które w dystopii przyszłości już nie funkcjonują – zachwyca się bujną, dziką przyrodą.

Drugim istotnym podmiotem w obrębie badanych przeze mnie światów narracji jest **mieszkaniec terażniejszości**, często stający się sojusznikiem posłańca przyszłości. W niektórych fabułach temponauta ze świata jutra znajduje sobie sprzymierzeńca z terażniejszości, który – poznawszy fakty na temat potworności nadchodzącej dystopii – stara się nie dopuścić do jej zaistnienia. W *Kapitanie planecie* takimi sojusznikami są planetarianie, zespół dzieci walczących o dobro planety. W kanonicznych utworach z serii pomocniczką temponauty staje się Sarah Connor z filmów o Terminatorach czy Kathryn Railley z *12 małp* Gilliana. Postać sojusznika pełni niezwykle istotną funkcję narracyjną i na różne sposoby reprezentuje widza lub odbiorcę na ekranie – należy do tej samej co on sam epoki. To właśnie zwyczajni mieszkańcy terażniejszości wysłuchują monologów posłańca na temat grozy nadciągającej katastrofy. Dla bohaterów pochodzących z terażniejszości temponauta z dystopii jest obcym – za jego pośrednictwem dochodzi do konfrontacji dwóch światów, funkcjonującego już w serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa. Niejednokrotnie też ci współcześni sojusznicy stanowią dla posłańca przyszłości symbol tego, co dobre w ludziach z terażniejszości. Źródłem figury sojusznika – bohatera, który wierzy w opowieść o mrocznej przyszłości – można szukać już w *Wehikule czasu*, w postaci jednego z gości Podróżnika, tj. pierwszego narratora.

Czasem w ramach utworów z badanej przeze mnie serii postacie z terażniejszości przenoszą się w przyszłość, by zobaczyć na własne oczy szokującą prawdę, podobnie jak czyni sam Podróżnik z prototypowej opowieści Wellsa. Tak jest w pozostałych dwóch stereotypowych, kreskówkowych przykładach. Atomówki, superbohaterki z serialu pod tym samym tytułem, a także Harley Quinn i Poison Ivy, para przestępczyń z *Harley Quinn* (parodii

fabułę o superbohaterach), przenoszą się do przyszłości, gdzie mają okazję ujrzeć dystopijne warianty miast, w których mieszkają. Atomówki trafiają do świata jutra przypadkiem – potrafią latać i w trakcie jednej podróży do domu osiągają nadludzką prędkość, przekraczając tym samym barierę czasu. Harley zaś wybiera się do przyszłości, ponieważ zamierza potrząsnąć swoją dziewczyną-pracoholiczką Ivy i wyrwać ją z codziennej rutyny. Harley oskarża partnerkę o brak zaangażowania w ich romantyczny związek i porywa ją do wehikułu czasu, stwierdzając złośliwie, że być może za 50 lat zechce z nią porozmawiać.

Protagonistki obydwu seriali spotkają w przyszłości znane sobie osoby i swoich bliskich pozbawionych nadziei. W tego typu fabułach to mieszkańcy teraźniejszości są obcymi w świecie jutra. Atomówki widzą miasto zdewastowane pod swoją nieobecność przez złoczyńców, a także spotykają zrezygnowanych, wyniszczonych przez nowe warunki mieszkańców. Harley Quinn i Poison Ivy stają się zaś świadkiniami totalitarnej rzeczywistości, która powstała jako wypadkowa działań jednego z antagonistów. Bohaterki spotykają tam również swoją przyszłą córkę, zgorzkniałą i oskarżającą je o lekceważenie jej potrzeb. W mrocznej przyszłości protagonistki widzą, że ich wady charakteru i popełniane błędy będą miały negatywne konsekwencje dla całokształtu ich relacji. Figura niezadowolonej, dorosłej córki staje się zatem symbolem ich zaniedbań. W obu tych serialach bohaterki z teraźniejszości otrzymują lekcję, którą powinny sobie przyswoić w przyszłości. Natomiast mieszkańcy dystopii wysuwają wobec głównych bohaterek akt oskarżenia: to ich wina, że doszło do katastrofy. A zatem motyw mrocznej przyszłości w niewielkim stopniu związany jest z metaforą społeczną (jak w *Wehikule czasu* czy *Dniach minionej przyszłości*) i nie służy budowaniu opowieści o temporalności podmiotu oraz uwięzieniu w czasie (jak w *By His Bootstraps* bądź *12 małpach*). Zamiast tego stanowi wyzwanie dla bohatera, a w przypadku obu kreskówek: dla bohaterek⁹⁶.

Często występującą postacią w świecie mrocznej przyszłości jest również autorytarny przywódca dystopijnej rzeczywistości bądź też jej architekt. W *Atomówkach* i *Harley Quinn* bohaterki konfrontują się z antagonistami, którzy przejęli ich rodzime miasta. Protagonistki nie

⁹⁶ Mroczna przyszłość jako wyzwanie dla podmiotu występuje także w kinie europejskim – dość przywołać tu duński film *Podzielony* (duń. *QEDA*, 2017, reż. Max Kestner) i polski film *Człowiek z magicznym pudełkiem* (2017, reż. Bodo Kox). Oba filmy zawierają ślady Wellsowskiego „fatalizmu” – w pierwszym z nich poziom wód w oceanach podniósł się do tego stopnia, że sól z oceanów zatrzała ziemię, uniemożliwiła uprawy i sprawiła, że zaczęło brakować wody pitnej. W drugim z nich na ulicach leżą wszechobecne śmieci, a wewnątrz przedstawionego społeczeństwa doszło do powiększenia różnic klasowych. W obu utworach stan świata przyszłości staje się ostatecznie mniej istotny od zmagania głównych bohaterów. Protagonistę *Podzielonego*, agenta dystopii jutra, oszołomi piękno rzeczywistości sprzed zapaści. Mężczyzna postanawia zamieszkać ze swoimi przodkami, rujnując własną linię czasu. Protagonista *Człowieka z magicznym pudełkiem* przenosi się z dystopii lat 50. XX wieku do dystopii 2030 roku, w której zakochuje się w kobiecie przyszłości. Uczucie rodzące się między bohaterami stanowi jedynie namiastkę nadziei w obrębie mrocznego świata.

mogą ich jednak pokonać w przyszłości, lecz muszą wrócić do swoich czasów. Powstrzymanie architekta mrocznej przyszłości albo wpłynięcie na jego decyzje to często kluczowy cel pozytywnych bohaterów w ramach fabuł z badanej serii tematycznej. Widać więc, że figura dyktatora z *By His Bootstraps*⁹⁷ jest żywotnym elementem w kolejnych inkarnacjach tematu wędrownego i przedostała się do współczesnej, stereotypowej odmiany *Stoffu*.

To tyle, jeśli chodzi o kluczowe postacie omawianych światoopowieści. Istotnym rekwizytem w obrębie tych narracji, bytem nieożywionym (zazwyczaj), jest wehikuł czasu bądź inny artefakt pozwalający zbudować pomost między dwoma planami czasoprzestrzennymi. Ma on często kluczowe znaczenie dla fabuły – jego możliwości i ograniczenia wpływają na jej strukturę, a nawet i na kwestie formalne oraz ogólną wymowę dzieła. W *Kapitanie planecie* Goki otrzymuje magiczne gogle, które nie tylko pozwalają mu przenieść się w czasie, ale również umożliwiają przedstawienie przyszłości ludziom współczesnym i przekonanie ich do rezygnacji z pracy dla przywódcy kłusowników. W narracjach o podróżach w czasie istotne jest to, czy bohaterowie mają dostęp do wehikułu. W utworach bazujących na Wellsowskim *Stoffie* nierzadko są oni od niego odcięci, co pogłębia dramatyzm ich sytuacji, bo pozostaje im działać tu i teraz: np. tylko w dystopii. Tak jest w przywołanym odcinku *Harley Quinn*, w którym bohaterki muszą spędzić czas w świecie jutra, ponieważ wehikuł, którym się do niej przeniosły, został przejęty przez dyktatora.

Współczesna stereotypowa postać tematu pokazuje, że wehikuł – w formie wprowadzonego przez Wellsa fantastycznego pojazdu – nie jest elementem obowiązkowym dla serii tematycznej. Może on przybrać postać klasycznej maszyny (*Harley Quinn*), magicznych gogli (*Kapitan Planeta*), a czasem może być zupełnie nieobecny w światoopowieści. Niekiedy bowiem sama postać ma moc podróżowania w czasie. W *Atomówkach* nie pojawia się żadna specjalistyczna aparatura – superbohaterki przenoszą się do przyszłości dzięki swojej nadludzkiej szybkości i wracają do epoki współczesnej również za sprawą własnych mocy. Pozwala to twórcom na uproszczenie całej fabuły, nie muszą oni wprowadzać dodatkowego rekwizytu.

Ad 2. Sceneria (*setting*), drugi element światoopowieści zaproponowany przez Ryan, to przestrzeń, w której znajdują się bohaterowie oraz rekwizyty. W badanej przeze mnie serii tematycznej sceneria jest, rzecz jasna, silnie związana z dwoma motywami centralnymi. Jako że w utworach występuje motyw mrocznej przyszłości, kluczową funkcję pełni przestrzeń dystopii lub świata postapokaliptycznego, a z powodu obecnego tu także motywu podróży w

⁹⁷ A. MacDonald (właśc. R.A. Heinlein), *By His Bootstraps*, „Astounding Science Fiction” 1941, t. 28, nr 2, s. 9-47. Vide: rozdz. I (s. 43-45).

czasie mrocznej przyszłości zostaje przeciwstawiony inny plan czasoprzestrzenny. W stereotypowych fabułach zazwyczaj mamy do czynienia z bardzo charakterystyczną scenerią – dwoma planami czasowymi, zbudowanymi na zasadzie kontrastu. Z jednej strony współczesne zachodnie miasto reprezentuje (względnie) stabilną teraźniejszość, z drugiej zaś skryte w mroku ruiny w przyszłości stanowią symbol dystopii. Nie oznacza to, że te dwie przestrzenie portretowane są z równym pietyzmem, bo mroczna przyszłość może być jedynie wzmiankowana, a nie ukazywana – w stereotypowym wariacie widzimy jednak zazwyczaj obrazy ponurego świata jutra. Tak jest we wspomnianych już przykładach kreskówek: Goki żyje w szarej metropolii, w której gęste, zanieczyszczone powietrze jest widoczne gołym okiem, a przenosi się do pozbawionej spalin, zielonej, bujnej dżungli w teraźniejszości. Atomówki i Harley Quinn wyruszają z tętniących życiem, współczesnych miast i trafiają do skrytych w czerwonej poświacie ruin. Dominujący wpływ na te utwory mógł mieć tutaj punkt węzłowy w postaci *Terminatora*, w którym również kluczową rolę odgrywa amerykańska metropolia oraz jej ruiny. A ruiny cywilizacji ludzkiej to przecież ważny motyw, który odnajdujemy u samego Wellsa.

Mrok dystopii nie sprawia, że teraźniejszość zawsze jest ukazywana w sposób pozytywny – nie ma tu kontrastu toposów *locus amoenus* i *locus horridus*. W końcu nawet w *Kapitanie planecie*, zbudowanym na przejaskrawionych przeciwieństwach, w planie współczesnym funkcjonują siły zła próbujące zniszczyć naturę, co świadczy o swego rodzaju niestabilnym charakterze teraźniejszości. Wciąż jednak plan współczesny wypada zdecydowanie lepiej od świata jutra. Dodajmy do tego fakt, że w większości przypadków dystopia nie jest położona w odległej przyszłości. Spośród przywołanych przeze mnie kreskówek jedynie *Kapitan Planeta* przedstawia dystopię XXII wieku, bo Atomówki oraz Harley i Ivy przenoszą się o pół wieku w przyszłość.

Opozycja omawianego modelu dwóch planów czasowych zasadza się także na **wizualnym kontraście**. W narracjach o mrocznej przyszłości pojawiają się konkretne symbole i kody estetyczne: dystopia jest odmalowana w dosłownie ciemnych barwach, ponieważ w niektórych utworach pokrywa ją szarzyzna lub wieczna noc. Mrok nadchodzących, ponurych czasów może być też wynikiem zaburzenia porządku naturalnego, w *Kapitanie planecie* oraz w kreskówce *X-Men: The Animated Series* (1992-1997, Fox Kids Network) niebo dystopii wygląda na zanieczyszczone. W takich przypadkach jest widno, ale dominują depresyjne brązy i szarości. Niekiedy też mrocznej przyszłości towarzyszy barwa czerwona, co może zwiastować zmierzch świata ludzi bądź stan nieustannego niebezpieczeństwa. Tak jest w *Atomówkach* i w *Harley Quinn*. Często czerwone światło padające na świat jutra jest objaśniane prawami fizyki

światoopowieści. Np. w grze *Dragon Age: Inquisition*, w której za czerwoną barwę odpowiada toksyczny minerał, zatruwający pozostałą przy życiu ludzkość, czy w serialu *Tajemnice Smallville*, w którym antagoniści stworzyli filtr sprawiający, że docierające na Ziemię światło ma czerwoną barwę. Współczesność z kolei portretowana jest w świetle dziennym, z reguły podkreślającym, że mamy do czynienia z czasem dobrobytu, spokoju i stabilności.

Zniszczeniu w mrocznej przyszłości ulega także przyroda. W dystopijnym świecie jutra panuje rozkład, w terażniejszości natomiast wzrost – funkcjonuje tu więc kontrast życie–śmierć. *Kapitan Planeta* (ze względu na swoje ekologiczne przesłanie) jest tego najlepszym przykładem, ale i w pozostałych dwóch tytułach ruiny miast pozbawione są roślinności. Warunki atmosferyczne świata jutra często sugerują załamanie się klimatu i zniszczenie środowiska naturalnego pod wpływem działań człowieka, wojny i upadku cywilizacji.

Ad 3. Trzeci element składowy światoopowieści, **prawa fizyki (*physical laws*)**, to zasady, które determinują, jakie typy wydarzeń mogą lub nie mogą zaistnieć w danej narracji. Wiążą się one przede wszystkim z motywem podróży w czasie. W zależności od tego, na jakich tradycjach naukowych, *quasi*-naukowych czy fikcyjnych się ten świat opiera, postacie, sceneria lub zdarzenia mogą wiązać się z innym zestawem znaczeń. W stereotypowym wariacie badanego tematu wędrownego (*Stoff*) mamy do czynienia z modelem wprowadzonym w *The Branches of Time*⁹⁸ Daniela, a więc z rzeczywistością, w której czas oraz historię można zmienić. Taką opcję pokazują wszystkie trzy omawiane utwory, choć tylko *Kapitan Planeta* przedstawia obraz eutopijnej przyszłości powstałej dzięki aktywności bohaterów; *Atomówki* i *Harley Quinn* pozostawiają lepszą przyszłość w domyśle.

Do tego dochodzą jeszcze różnorodne prawa fizyki związane z formą podróży, mechanizmami wehikułu czy naturą paradoksów. Niekiedy między epokami znajduje się abstrakcyjna przestrzeń poza czasem: w *Atomówkach*, *Harley Quinn*, a także serialach *Doktor Who* i *DC's Legends of Tomorrow*. W jednych utworach podróż do innej „epoki” trwa (paradoksalnie), podobnie jak u Wellsa, określony czas, w innych jest momentalna (*Kapitan Planeta*). W jeszcze innych zmiany wprowadzone w przeszłości działają ze skutkiem natychmiastowym lub (jakkolwiek to zabrzmie) postępują stopniowo, falami, co sprawia, że bohaterowie muszą prowadzić wyścig, *nomen omen*, z czasem, żeby szkodliwe zmiany się nie utrwaliły.

Wreszcie, w poszczególnych utworach mogą panować osobliwe prawa fizyki, niekoniecznie związane z podróżą w czasie. W utworach o superbohaterach dopuszczają one

⁹⁸ D.R. Daniels, *The Branches of Time*, „Wonder Stories” 1935, t. 7, nr 3, s. 294-303. Vide: rozdz. I (s. 40-42).

istnienie supermocy, często bardzo nietypowych czy abstrakcyjnych, wykraczających poza konwencje typowe dla science fiction. Tak jest właśnie w przypadku Atomówek, które – jak już wspomniałem – przenoszą się w czasie dzięki nadludzkiej prędkości, a potem wykonują lot nad dystopią. W niektórych utworach (jak w serialowych *12 małpach*) mamy do czynienia z wizjami, czyli odmiennym sposobem wychodzenia podmiotu poza własny czas. W innych utworach świat znajduje się we władaniu magii – np. w takich growych allotopiach, jak *Dragon Age Inquisition* czy *Chrono Trigger* – lub posiada nawet wymiary fantastyczne, czego przykładem jest piekło w *DC's Legends of Tomorrow*. W stereotypowym wariacie tematu podróży w czasie do mrocznej przyszłości wyprawa do innej epoki nie musi odbywać się za pośrednictwem wehikułu, ponieważ może być on pomijany jako dodatkowa przeszkoda fabularna – dziedzictwo Wellsa, tj. główny symbol jego powieści, jest podtrzymane tylko w części przykładów. Co jednak najważniejsze, w stereotypowym wariacie Wellsowskiego *Stoffu* dystopię przyszłości da się odwrócić poprzez zmiany dokonane w planie współczesnym. Przykładami mogą tu być nie tylko przywołane kreskówki (*Kapitan Planeta* i *Harley Quinn*), lecz także takie filmy, jak *Rodzinka Robinsonów*, *Projekt Adam* lub serial *DC's Legends of Tomorrow*.

Ad 4. Światoopowieści w utworach reprezentujących zesterotypizowaną postać tematu cechują się **podobnymi regułami społecznymi i wartościami** (*social rules and values*), czyli zasadami, którymi kierują się postaci. Wartością nadrzędną towarzyszącą głównym bohaterom (pozytywnie nacechowanym podróżnikom w czasie) jest oczywiście walka o lepszą przyszłość – o ocalenie ludzkości i odwrócenie dystopii. Ale od tego, kto odpowiada za powstanie mrocznej rzeczywistości w obrębie światoopowieści, zależą inne konstruowane przez utwór znaczenia związane z wartościami. Przykładowo: Goki musi powstrzymać dystopię spowodowaną niszczycielską działalnością człowieka. Niezwykle często kontrast między terażniejszością a dystopią zasadza się też na portretach dwóch społeczeństw, różniących się właśnie przyjętymi regułami i wartościami. Wolność zestawiona zostaje z autorytaryzmem, niewolą i militaryzmem; względnie w mrocznej przyszłości pojawia się rzeczywistość postapokaliptyczna i powrót do kultur pierwotnych: serialowe *12 małp* i powieść Nancy Kress *After the Fall, Before the Fall, During the Fall*⁹⁹ [Po Upadku, przed Upadkiem, w trakcie Upadku]).

⁹⁹ W przypadku powieści Nancy Kress mroczna przyszłość (apokalipsa) dotyczy człowieka i innych organizmów żywych, natomiast z perspektywy Ziemi jako planety jest to forma obrony przed szkodliwym wpływem cywilizacji ludzkiej. Ziemia ma, by posłużyć się słowami jednej z bohaterek, „mechanizm samoregulacji” i „Darwinistyczny, Planetarny [system] Samoprzetrwania”. W finale opowieści Ziemia (Gaja) pozbywa się niebezpieczeństwa (cywilizacji przemysłowej) i pozwala życiu rozwijać się od nowa. Roślinom – z nasion, ludziom zaś – w

Dystopie w serialach *Atomówki* i *Harley Quinn* powstały z powodu nieobecności (bądź egocentryzmu) głównych bohaterek, są dla tych postaci wyzwaniem, i to również jest jeden ze stereotypów wśród współczesnych opowieści o podróżach w czasie do mrocznej przyszłości. Stereotypowe warianty obierają ścieżkę dystopijną (znaną z *By His Bootstraps* czy *La Jetee*), podążają – by tak rzec – tropem wojny przyszłości (na wzór opowiadania *Soldier From Tomorrow* bądź filmu *Terminator*) lub rzeczywistości postapokaliptycznej (ponownie na wzór filmu *Terminator* oraz *12 małp*). Gdy w grę wchodzi motyw wojny przyszłości lub autorytarnej dystopii, częstym elementem jest także motyw ruchu oporu, grupy walczącej o wolność z architektem świata jutra.

Te zasady mówią wiele także o problematyce utworów, gdyż w fabułach poruszane są takie zagadnienia, jak sprzeciw wobec autorytaryzmu, uprzemysłowienia i destrukcyjnego działania człowieka na otoczenie. Nader istotny wydaje się tu ideał wspólnotowości. Motyw dążenia do odwrócenia dystopii przyszłości może sugerować, że w stereotypowym wydaniu opowieści o podróży w czasie do mrocznej przyszłości cechuje programowo potraktowana nadzieja – narracje te podkreślają potrzebę walki o lepsze jutro. Ta postać Wellsowskiego tematu (*Stoff*) pozostaje w kręgu oddziaływania wyznaczonego przez *The Branches of Time* Daniela, a z linii zapoczątkowanej przez Heinleina bierze tylko zaledwie pojedyncze elementy (takie jak mniej rygorystycznie traktowany motyw pętli kauzalnej oraz figura dyktatora).

Częstym składnikiem stereotypowych utworów z badanej przeze mnie serii tematycznej okazuje się motyw sobowtóra, czyli występowanie innych wariantów tej samej postaci – wariantów żyjących w innych planach czasoprzestrzennych. Najczęściej spotykanymi przykładami sobowtórów-mieszkańców teraźniejszości są żyjące w mrocznej przyszłości osoby ukształtowane przez katastrofę. Choć nie powinny one żyć w dystopii i uczestniczyć w działaniach zbrojnych, okoliczności sprawiają, że muszą się zmagać z nowym porządkiem. W ten sposób zostaje podkreślona destabilizacja otaczającej tych bohaterów rzeczywistości. Gdy *Atomówki* trafiają do przyszłości, spotykają tam swojego opiekuna, kreatora i ojca, profesora Atomusa, który pogrążony jest w rozpacz i próbuje stworzyć nowe superbohaterki w celu powstrzymania mrocznych sił. Mieszkańcy teraźniejszości porównują więc znane sobie osoby z ich wariantami pochodzącymi z mrocznej przyszłości, przez co dostrzegają pełnię grozy świata jutra.

Ad 5. Stereotypowe utwory z serii podróży w czasie do mrocznej przyszłości cechują się wreszcie występowaniem podobnych **zdarzeń (events)**, czyli trwających w czasie przyczyn

pozbawionej techniki grupie koczowników. N. Kress, *After the Fall, Before the Fall, During the Fall*, Tachyon Publications, San Francisco 2012, s. 187.

zmian w światoopowieściach. Istotnym zdarzeniem (w pewnym sensie najbardziej kluczowym dla przebiegu akcji) jest spotkanie reprezentanta mrocznej przyszłości i mieszkańca teraźniejszości, które w znaczący sposób wpływa na rozwój fabuły utworu.

Jednym z kluczowych zdarzeń jest także apokalipsa bądź inna katastrofa stanowiąca przyczynę nastania dystopii. W *Kapitanie Planecie* katastrofą jest zniszczenie dżungli. Jak pokazują *Atomówki*, nie musi być to skonkretyzowane wydarzenie, bo momentem kluczowym w kreskówce o superbohaterkach jest przejęcie władzy w mieście Townsville przez głównego antagonistę, ale nie dowiadujemy się niczego więcej na temat tego, w jaki sposób doszło do upadku metropolii. Jak zostały zniszczone budynki? Czy ktoś stawiał opór? I co się stało z innymi ważnymi dla serialu postaciami? Do tego dochodzi jeszcze szereg pomniejszych wydarzeń, takich jak narodziny ruchu oporu w teraźniejszości albo formowanie się rebelii w przyszłości. Zdarzeniem jest ponadto sama podróż w czasie i „wieszczenie” mrocznej przyszłości przez temponautę bądź mieszkańca teraźniejszości. Z tym ostatnim wiąże się nieuniknienie motyw proroka.

Ad 6. Zdarzenia mentalne (*mental events*), ostatni z elementów światoopowieści, to reakcje postaci na realne lub wyimaginowane sytuacje. Jednym z najczęściej pojawiających się zdarzeń mentalnych jest odczuwanie przez bohatera ciężaru egzystencji w świecie jutra. Z życiem w mrocznej przyszłości wiąże się motyw traumy – obecny u Podróżnika Wellsa, ale związany również z mieszkańcami dystopii (nie są oni tymi samymi ludźmi, którymi byli wcześniej). Trauma lub piętno mrocznej przyszłości jest często przedstawiana wizualnie: mieszkańcy mrocznej wersji Townsville mają bladą skórę, są wychudzeni i wyglądają na wyniszczonych, a w dodatku znajdują się w letargu. Z kolei członkowie ruchu oporu w *Harley Quinn* mają cybernetyczne wszczepy, noszą łachmany i wojskowy sprzęt, co pokazuje, że żyją w stanie nieustannej gotowości bojowej. Wojna z architektem dystopii trwale naznaczyła ich życie.

Omówione tu komponenty światoopowieści to w teorii Ryan niezależne od medium¹⁰⁰ (*medium free*) elementy narracji, ale jest rzeczą oczywistą, że istotną rolę odgrywają także elementy zależne od medium (*medium specific*). Oba te zagadnienia zostaną omówione w kolejnych rozdziałach w kontekście najnowszych ogniw Wellsowskiej serii tematycznej.

Scharakteryzowane kreskówki pokazały popularność badanego przeze mnie splotu motywów, ale także jego związek z konkretnymi komponentami światoopowieści. Chciałem

¹⁰⁰ O rozumieniu pojęcia medium wg Ryan pisałem w Rozdziale I (s. 22, przypis 53).

tutaj uwyraźnić fakt, że Wellsowski *Stoff* stanowi w gruncie rzeczy pewien zasób elementów, na podstawie których autorzy kreują fikcyjne rzeczywistości. Zależało mi, aby naświetlić *Stoff* od innej strony: nie zamierzałem pisać jedynie o tkance utworów (sieci motywów w konstrukcji utworu), lecz o konstrukcji samych światów.

Wellsowski *Stoff* na tyle mocno osadził się w popkulturze, że często staje się podstawą fabuły wybranego odcinka danego serialu, który sam w sobie nie należy do serii zapoczątkowanej przez brytyjskiego autora. Bywa, że podróż w czasie do mrocznej przyszłości jest elementem fabuły jednego z odcinków sitcomu (*Głowa rodziny*, ang. *Family Guy*, 1999-, Fox), parodii (w kreskówce *Rick & Morty* [2013-, Adult Swim] pojawia się epizod z wężami-Terminatorami), serialu fantasy (w serialu *Nie z tego świata* bohaterowie trafiają do przyszłości, w której rządzi biblijny Szatan) czy serialu superbohaterskiego (w *DC's Legends of Tomorrow* bohaterowie odwiedzają mroczny rok 2047).

Jeśli przywołamy ponownie najważniejsze motywy z powieści Wellsa (podróż w czasie i mroczną przyszłość), prototypowego utworu tej serii tematycznej, zobaczymy, że pojawiają się one często we współczesnej, stereotypowej postaci. Ulegają wprawdzie różnym mutacjom, ale z całą pewnością wciąż pozostają obligatoryjne dla samego *Stoffu*. Motyw podróży czasie – od premiery powieści – został wzbogacony o możliwość zmiany historii, o zagadnienie paradoksów, o wariant w postaci pętli kauzalnej, a także o modyfikacje dotyczące samej formy podróży. Trudno wręcz znaleźć inspirowaną tą tradycją literacką fabułę, w której mielibyśmy wehikuł pozbawiony możliwości ruchu w przestrzeni, a o tym, że we współczesnej, stereotypowej postaci tematu koniecznym motywem dopełniającym jest motyw obcego, nie trzeba nawet wspominać. Temponauta odwiedzający inną czasoprzestrzeń to przecież zawsze obcy...

Sam wehikuł czasu nie jest, jak pisałem, motywem obligatoryjnym, rekwizytem bądź symbolem¹⁰¹. Podobnie też zazwyczaj nie ma w centrum opowieści motywu końca świata w takim kształcie, w jakim możemy go znaleźć w *Wehikule czasu*. To dystopia, złe miejsce powstałe po katastrofie, jest tu koniecznym składnikiem, natomiast przyszłość bez ludzi (i przyszłość odległa) w stereotypowej postaci tematu (*Stoff*) zazwyczaj nie występuje. W tych

¹⁰¹ W pracy używam pojęcia motywu, który zadaniem Frenzel jest zawsze czymś bardziej konkretnym niż symbol. O tym ostatnim pojęciu niemiecka badaczka napisze, że jest ono znacznie trudniejsze do zastosowania w literaturoznawstwie i samej literaturze, gdyż – abstrahując od greckiego słowa *symballein* („zbieżność» rzeczy ze znajdującym się w tym samym miejscu «znakiem») i „jego tłumaczeń na język niemiecki jako «znak rozpoznawczy» [Wahrzeichen], «oznaczenie specjalne» [Merkzeichen], «oznaka» [Vorzeichen] – pobrzmiwa w nim ambiwalencja, a więc jednoczesne wniknięcie w sferę konkretnego i abstrakcji”. E. Frenzel, *Stoff-, Motiv- und Symbolforschung*, J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung, Stuttgart 1966, s. 1.

światoopowieściach nie musi wydarzyć się apokalipsa, niektóre dystopie funkcjonują bez niej i nic nie sugeruje, że w mrocznej przyszłości dojdzie do totalnej anihilacji cywilizacji. Motyw ruin zjawia się tu stosunkowo często, ale też nie jest niezbędny – przykładem są seriale *Continuum: Ocalić przyszłość*, *DC's Legends of Tomorrow* albo przywołany już odcinek *Kapitana Planety*. I wreszcie, rzadko eksplorowany jest motyw rozszczepienia ludzkości na dwa „plemiona” oraz motyw ewolucji. Można by przyjąć za pewnik, że stanowią one świadectwo zainteresowań Herberta George’a Wellsa względnie nową i nieoswojoną wówczas teorią Darwina.

Następne rozdziały pokażą, w jaki sposób (i na ile) najnowsze filmy, seriale i gry cyfrowe będą oddalać się od przedstawionego właśnie, stereotypowego ujęcia tematu wędrownego.

Rozdział III

Temponauci i terminatorzy. Wellsowski *Stoff* w kinie XXI wieku

W erze blockbusterek – współczesne kino hollywoodzkie

Grupa superbohaterów-temponautów z serialu *DC's Legends of Tomorrow* zajmuje się naprawianiem szkód wyrządzonych historii przez złoczyńców pragnących kształtować świat na swoją modłę. Legendy – bo tak nazywa się drużyna herosów – nie zawsze zmagają się jednak z tak poważnymi problemami jak dystopie przyszłości. W jednym z odcinków muszą wyruszyć do lat 70. XX wieku, by uratować... Hollywood. Z powodu działań antagonistów pewien nieznany nikomu student szkoły filmowej, George Lucas, zarzucił karierę reżysera, przez co linia czasu została nadpisana i w nowej rzeczywistości, zgodnie z zasadą „efektu motyla”, dwóch członków Legend utraciło wiedzę i umiejętności. W „prawidłowej”, pierwotnej wersji wydarzeń, zainteresowali się oni nauką i historią po obejrzeniu w dzieciństwie *Gwiezdnych wojen* (1977, reż. George Lucas) i *Poszukiwaczy zaginionej Arki* (1981, reż. Steven Spielberg), za produkcję i Story tej ostatniej odpowiadał właśnie Lucas. Gdy z linii czasu zniknęły słynne filmy, zniknęło także źródło inspiracji napędzające serialowych superbohaterów. Podróżnicy postanowili więc namówić młodego Lucasa, by wrócił do tworzenia, bo tylko w ten sposób mieli szansę odzyskać zdolności i naprawić historię. Odcinek ten stanowił celebrację znaczenia amerykańskiego kina popularnego i podkreślał jego wpływ na młode umysły chłone popkulturę w latach 80. Jednocześnie to jak dzisiaj, w XXI wieku, wygląda Hollywood, wynika m.in. z przełomów związanych z reprezentowanym przez Lucasa Kinem Nowej Przygody¹.

Początków rozwoju Wellsowskiego *Stoffu* w medium filmu nie powinniśmy jednak szukać wśród hollywoodzkich superprodukcji. Na przełomie lat 50. i 60. XX wieku zaznaczył on swoją obecność w kinie eksperymentalnym – w węzłowym utworze serii tematycznej, tj. *Pomoście*² (fr. *La Jetée*, 1962) Chrisa Markera – ale również zaczął się pojawiać w filmach klasy B: *Terror from the Year 5000* (Terror z 5000 roku, 1958, reż. Robert J. Gurney Jr.) i *Beyond*

¹ „Najistotniejsze cechy nowej formuły kina to komercyjność, widowiskowość, zwrot ku gatunkom popularnym, uważanym dotąd za pozbawione prestiżu i wartości, odwołanie się do wzorców dawnego kina popularnego i towarzysząca temu obecność pastiszu”. J. Szyłak, *Kino nowej przygody – jego cechy i granice*, [w:] J. Szyłak et al., *Kino nowej przygody*, słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 8.

² Vide: rozdz. I. Tutaj: Wellsowska seria tematyczna i jej punkty węzłowe w XX wieku (s. 39-55).

the Time Barrier (Ponad barierą czasu, 1960, reż. Edgar G. Ulmer³). Pod względem popularności trudno jednak porównywać te tytuły z filmem *12 małp*⁴ (1996) Terry'ego Gilliana oraz, przede wszystkim, z *Terminatorem* i jego kontynuacjami. To *Terminator* stał się kinowym hitem i dał początek popularnemu cyklowi o cyborgach – sprawił, że wprowadzony przez Wellsa temat wędrowny znalazł się w nurcie filmowych superprodukcji.

Należy się przyjrzeć jednak temu, jak kino popularne funkcjonuje dzisiaj. Celebrowane w serialu *DC's Legends of Tomorrow* dziedzictwo George'a Lucasa ma swoje negatywne strony. Od lat tkwimy w erze wzrostu hollywoodzkich budżetów. Jak pisze Marcin Adameczak: „estetyka kina zdominowana została przez myślenie w kategoriach blockbusters”⁵. Dzisiaj film hollywoodzki jest jeszcze bardziej niż kiedykolwiek produktem, a jedną z kluczowych przyczyn tego stanu rzeczy są, zdaniem poznańskiego badacza, przemiany na rynku filmowym w latach 80.:

Lata osiemdziesiąte i dekada następna przyniosły lawinowy wzrost wysokości budżetów filmowych, oddziałujący na kształt samego widowiska filmowego, a także na globalny rynek. Wzrost ten był jednym z głównych czynników prowadzących do marginalizacji mniejszych producentów (głównie europejskich oraz niezależnych), spychanych do coraz węższej i mniej dochodowej niszy kina „autorskiego” czy artystycznego⁶.

I nieco dalej:

Na tak ogromny wzrost kosztów złożyło się kilka czynników. Po pierwsze, wzrost płac *above-the-line*, czyli gwiazd aktorskich, reżyserów, scenarzystów i producentów. Po drugie, konieczna wystawność produkcji i inscenizacji blockbusterek. Największy wzrost dotyczył jednak kosztów kampanii marketingowych i reklamowych, w modelu hollywoodzkim ostatnich dekad kluczowych dla powodzenia filmu⁷.

Wiele utworów z serii tematycznej zapoczątkowanej przez *Wehikuł czasu*, z uwagi na swój widowiskowy potencjał (wizję końca świata oraz obecną w nich futurystyczną technologię), jest więc superprodukcjami – blockbusterekami. Wiąże się to także z gatunkami filmowymi i konwencjami uruchamianymi przez twórców – science fiction, kinem superbohaterskim czy kinem katastroficznym, które korzystają z bogatej palety środków wizualnych i efektów specjalnych.

³ Oba te filmy zawierają charakterystyczne dla swoich czasów elementy lęku przed katastrofą spowodowaną pracami nad bronią jądrową. Oba też zawierają motyw przemocowego, seksualnego wykorzystania mężczyzny pochodzącego z teraźniejszości w celu odbudowy zdegenerowanej ludzkiej rasy w przyszłości. Antagonistka z pierwszego filmu ma również zdolność zmiany twarzy, podobnie jak T-1000 z *Terminatora 2*.

⁴ Vide: rozdz. I: Seria tematyczna i jej punkty węzłowe. W stronę XXI wieku. (s. 37-52).

⁵ M. Adameczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 163.

⁶ Ibidem, s. 149.

⁷ Ibidem, s. 149-150.

Blockbuster to nie tylko potocznie rozumiany kinowy hit – blockbustery są także projektowane przez twórców i producentów, co ma wpływ na ich warstwę estetyczną i tematyczną. Chcę wykorzystać w tym tekście dodatkowo fakt, że filmy te operują spektaklem jako wyróżniającym je elementem formalnym⁸. Krzysztof Jajko, w artykule poświęconym temu zagadnieniu, wymienia kilka motywacji stojących za tworzeniem blockbusterowego spektaklu. Mówi o motywacji narracyjnej (spektakl hollywoodzki związany jest z punktami zwrotnymi fabuły⁹), motywacji artystycznej (spektakl dla samego spektaklu¹⁰), transtekstualnej (spektakl odwołuje się do wiedzy widzów na temat znanych konwencji¹¹), gatunkowej (spektakl jest związany z regułami danego gatunku, np. widowiskowe sekwencje taneczne łączą się z musicaliem¹²) czy też – co najważniejsze dla mojego wywodu – o motywacji dyspozytywowej, wedle której spektakl blockbusterowy ma ukazywać siłę medium kina¹³. Spektakularne sekwencje będą obecne w każdym z badanych przeze mnie utworów, jako że poszczególni twórcy na różne sposoby próbowali zachwycić widza możliwościami technicznymi filmu, ale należy zaznaczyć, że żaden utworów kinowych z XXI wieku nie dorósł poziomowi dwóch pierwszych części *Terminatora*, jeśli chodzi o nowatorstwo i przełamywanie technicznych ograniczeń.

Poetyka kina popularnego, wpływa na sposób przetworzenia badanego tu splotu motywów, co postaram się wykazać w tym rozdziale. Jak pisze Adamczak:

Blockbustery to niezwykle drogie filmy [...]. [...] Są to przy tym obrazy dość konserwatywne artystycznie, wykorzystujące sprawdzone formuły gatunkowe i filmowe konwencje, bez niezwykłej stylu, tak by mogły przyciągnąć do kin i dostarczyć estetycznej satysfakcji możliwie największej liczbie widzów. Często są hybrydą rozmaitych gatunków, nie projektuje się ich bowiem z myślą o ściśle ograniczonych grupach docelowych, pragnąc objąć możliwie wiele sektorów rynku. Unika się jednocześnie choć cienia kontrowersyjności¹⁴.

⁸ Vide: K. Jajko, *Nadmiar na sprzedaż. Wstęp do opisu paradygmatu kina blockbusterowego*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 23-39.

⁹ Ibidem, s. 25

¹⁰ Ibidem, s. 30.

¹¹ Ibidem.

¹² Ibidem.

¹³ Krzysztof Jajko (op. cit., s. 31) nie wyjaśnia, skąd zaczerpnął termin „dyspozytywowy”, jednakże można założyć, że podążył za tłumaczeniem terminu *le dispositif* Jeana-Louisa Baudry’ego. Jak pisze Łucja Demby, „Na obszarze polskiej myśli filmowej termin «dyspozytyw» bywa również tłumaczony jako «Aparat» bądź «projektor». Dyspozytyw (*le dispositif*) oznacza swego rodzaju «maszynę mentalną», warunki projekcji, umożliwiające zaistnienie procesu psychicznego”. (Ł. Demby, *Poza rzeczywistością. Spór o wrażenie realności w historii francuskiej myśli filmowej*, Rabid, Kraków 2002, s. 91 [przypis 11]). Gdy Krzysztof Jajko pisze o „motywacji dyspozytywowej”, ma na myśli to, że twórcy realizują spektakl, by ukazać siłę medium, a więc po to, by spektakl filmowy oddziaływał na odbiorców na wielkim ekranie (ośniewał swym rozmachem). W hasle „motywacja dyspozytywowa” kryje się konkretny cel realizacji imponującego widowiska (ośnienie widza potęgą filmowego doświadczenia).

¹⁴ M. Adamczak, op. cit., s. 50.

Nie każdy z omawianych przeze mnie filmów z XXI wieku będzie widowiskiem docenionym przez widzów i krytyków, natomiast każdy z nich, jeśli chodzi o budżet i strategię twórcze¹⁵, można określić mianem blockbustera.

Współczesne kino na różne sposoby próbuje aktywizować widownię, w szczególności dlatego, że ma konkurencję w postaci rozbudowanych seriali w telewizji oraz interaktywnych możliwości gier cyfrowych. Jak wywodzi Thomas Elsaesser:

Kino jest dziś powiązane z o wiele większą liczbą punktów styku ze światem zewnętrznym, niż miało to miejsce w epoce dominacji klasycznego sposobu opowiadania – zwłaszcza, jeśli brać pod uwagę intensywny marketing Hollywood, franczyzy, produkty poboczne jak muzyka, artykuły promocyjne, blogi, strony oficjalne i fanowskie czy profile na Facebooku¹⁶.

Filmy hollywoodzkie często funkcjonują w obrębie opowieści transmedialnych, tj. rozwijanej w różnych mediach wielowątkowej narracji¹⁷. Przywoływałem w rozdziale I kategorię transmedialności¹⁸, gdy pisałem o narratologii transmedialnej, która skupia się na badaniu narracji (tj. fabuł i sposobów ich opowiadania) w rozmaitych mediach (bądź, jak to praktykuje Jan-Noël Thon, na badaniu uniwersalnych, niezależnych od medium mechanizmów narracji¹⁹). Opowieść transmedialna to natomiast zbiór utworów realizowanych w różnych mediach, które łączy ta sama światopowieść lub powiązane ze sobą światopowieści²⁰. Henry Jenkins definiuje ją w taki sposób:

¹⁵ Omawiane przeze mnie filmy stanowią również przykład wykorzystania konkretnych chwytów producenckich, opisanych przez Adamczaka strategii minimalizacji ryzyka strat finansowych, związanych z realizacją wysokobudżetowych filmów. Producenci lubują się w tworzeniu sequeli (bo coś, co raz się sprawdziło, powinno się sprawdzić ponownie – przykładem jest powstawanie kolejnych filmów o Terminatorach), dbają o to, by filmom towarzyszyły zabawki, gry, gadżety, które potęgują zyski (merchandising), zatrudniają popularnych aktorów i aktorki, których obecność na ekranie pozwala na zwiększenie popularności danego obrazu (wciąż mamy tu do czynienia z funkcjonowaniem systemu gwiazd), a także zależy im na budowaniu emocji wokół filmu za pośrednictwem zaplanowanych medialnych sensacji (publicity i pseudowydarzenia). Vide: ibidem, s. 33-74.

¹⁶ T. Elsaesser, *Plaszczyzny kina i gier. Przypadkowość naszą nową przyczynowością*, przeł. P. Biliński, [w:] *Kino – Maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, wstęp i red. M. Przyłipiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018, s. 175.

¹⁷ Swoją definicję opowieści transmedialnej wywodzę z prac Henry'ego Jenkinsa (H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007). Agnieszka Całek, powołując się na Jenkinsa, wyróżnia siedem cech tejże opowieści: „1. Jest złożona narracyjnie, co najczęściej prowadzi do struktury rizomatycznej (kłączowej). 2. Cechuje ją wielość wątków i bohaterów. 3. Sytuuje się w swoistym, autonomicznym uniwersum. 4. Rozwijana jest w różnych mediach. 5. W jej rozbudowywaniu partycypują twórcy o różnym statusie (twórczość oddolna i odgórna). 6. Poszczególne jej części nie są całkowicie autonomiczne, ale pozostają zrozumiałe jako pojedyncze teksty. 7. Narracja jest rozwijana w nieokreślonym z góry czasie – brak granic”. A. Całek, *Opowieść transmedialna. Teoria, użytkowanie, badania*, Wydawnictwo ToC, Kraków 2019, s. 47-48.

¹⁸ Vide: rozdz. I (s. 18-22).

¹⁹ Vide: Jean-Noël Thon, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, University of Nebraska Press, Lincoln – Londyn 2016.

²⁰ Reasumując, narratologia transmedialna to określona dziedzina badań i właściwa jej metodologia, opowieść transmedialna to z kolei zjawisko, które można badać za pośrednictwem narratologii transmedialnej. Oczywiście te dwie koncepcje istotnie się różnią. Opowieść transmedialna dotyczy pewnego zbioru fabuł, które reprezentują

Opowieść transmedialna (*transmedia storytelling*) rozwija się na różnych platformach medialnych, a każdy tekst stanowi wyróżniającą się i ważną część całości [opowieści]. W idealnej formie opowiadania transmedialnego każde medium porusza się w sferze, w której jest najlepsze, tak aby historia mogła zostać wprowadzona w filmie, a rozwinięta przez telewizję, powieści i komiksy. Jej świat może być eksplorowany w grze komputerowej lub doświadczany jako jedna z atrakcji w parku rozrywki. Każda forma dostępu do marki [czyli danej opowieści transmedialnej – K.C.] powinna być samowystarczalna, abyśmy nie musieli obejrzeć filmu po to, by cieszyć się grą, i odwrotnie²¹.

Implikowane przez Jenkinsa rozumienie medium rozmią się w niektórych punktach z definicją zaproponowaną przez Faulsticha, dla którego nie ma literatury bez mediów, ale koncepcję opowieści transmedialnej można na potrzeby tej dysertacji doprecyzować i dostosować do spojrzenia niemieckiego medioznawcy. Opowieść transmedialna to w gruncie rzeczy rodzaj szeroko rozumianej literatury (powieści, filmy fabularne, gry cyfrowe) realizowanej w różnych mediach (medium książki i czasopisma, medium filmu, medium komputera); jest to literatura, którą łączy ta sama światoopowieść lub zbieżne światoopowieści. Film fabularny, który pojawia się w kinie, bywa uzupełniany i przetwarzany przez fabuły serialowe, realizowane np. w medium telewizji. Wśród badanych przeze mnie utworów z serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa najbardziej rozbudowana jest opowieść transmedialna o Terminatorach, na którą składa się wielu filmów, seriali telewizyjnych, komiksów, powieści książkowych oraz gier cyfrowych²² (trzy z tych gier omówię w rozdziale V). Okazuje się więc, że Wellsowski *Stoff* może być podstawą nie tylko dla jednego utworu bądź ich cyklu. Stawał się on także wzorcem dla rozbudowanej, transmedialnej franczyzy.

ten sam świat lub stanowią część serii tematycznej. Przykładowo: światoopowieść *Gwiezdných wojen* rozwijana jest w komiksach, filmach fabularnych, powieściach, grach cyfrowych i te fabuły stanowią pewną konkretną całość, czyli tzw. „opowieść transmedialną”. Niekiedy też poszerza się pojęcie opowieści transmedialnej i za taką opowieść uznaje się np. wszystkie możliwe wariacje (filmowe, powieściowe, serialowe) na temat Sherlocka Holmesa, czyli – mówiąc językiem Abramowskiej – jest nią seria tematyczna Sherlocka Holmesa (vide: A. Catek, *Opowieść transmedialna. Teoria, użytkowanie, badania*, Wydawnictwo ToC, Kraków 2019, s. 9). Narratologię transmedialną można natomiast rozumieć jako odmianę narratologii. Owszem, jest ona często przywoływana w kontekście badań nad opowieściami transmedialnymi, ale może być też wykorzystywana do komparatystycznego badania utworów, które w gruncie rzeczy nie mają ze sobą wiele wspólnego. I tak np. Jan Noël Thon bada narratologa niewiarygodnego w filmie fabularnym, grze cyfrowej i komiksie, za podstawę materiałową uznając utwory nienależące niejako do tej samej „rodziny” (vide: J.-N. Thon, *Toward a Transmedial Narratology: On Narrators in Contemporary Graphic Novels, Feature Films, and Computer Games*, [w:] *Beyond Classical Narration. Transmedial and Unnatural Challenges*, red. J. Alber, P. K. Hansen, De Gruyter, Berlin, Boston 2014, s. 25-56).

²¹ H. Jenkins, op. cit., s. 95-96.

²² Na marginesie wywodu należy uwypuklić szczególną sytuację kina w tej dekadzie. Żyjemy w czasie po pandemii, w trakcie której (jako że kina pozostawały długo zamknięte) zmieniły się zarówno schematy działania studiów producenckich, jak i przyzwyczajenia odbiorcze widzów. Wystarczy przypomnieć sobie, ile tytułów w 2019 roku uzyskało miliard dolarów przychodu (aż dziewięć!), a ile takich przypadków znajdziemy w roku 2023 czy też w ubiegłym, tj. 2024 – w obydwu tych latach jedynie dwa filmy osiągnęły ten pułap. Vide: M. McNamara, *Column: Hollywood's high-pressure expectations game has created a box office doom loop*, 28.05.2024, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2024-05-28/box-office-furiosa-garfield-fall-guy-if-planet-of-the-apes>, (dostęp: 9.09.24).

Jeśli zaś chodzi o estetykę i model narracji, intuicyjnym tropem²³ przy omawianiu niektórych filmowych opowieści o podróżach w czasie powinna być rozwinięta przez przywoływanego już powyżej Elsaessera kategoria kina gier umysłowych²⁴. Kino gier umysłowych to, zdaniem tegoż słynnego filmoznawcy, zjawisko sytuujące się na styku kina popularnego i artystycznego; obejmuje ono „filmy, które «prowadzą grę», i to na dwóch poziomach. W niektórych filmach prowadzi się grę z bohaterem, ale on o tym nie wie albo też nie wie, kto z nim te gry (często okrutne, a nawet śmiertelne) prowadzi”²⁵. Dalej autor ten dodaje: „Oprócz tego istnieją filmy, w których grę prowadzi się z widzem, ukrywając kluczowe informacje albo podając je w sposób niejednoznaczny”²⁶. Podejście to różni się jednak od suspensu i innych strategii stosowanych w thrillerze czy filmie kryminalnym, ponieważ twórcy kina gier umysłowych skłonni byli raczej dawać wyraz własnym wątpliwościom dotyczącym ontologii światów równoległych i mechanizmów funkcjonowania samego umysłu. W tym przypadku nie tyle docieka się tego, kto zabił (film kryminalny) lub na czym polega wciągająca intryga (thriller), ile chce się zrozumieć, jak działa świat jako taki i reprezentująca go opowieść. Związek motywu podróży w czasie z kinem gier umysłowych wyraźnie dostrzega sam Elsaesser, wspominając, że mają one z nim wiele punktów stykowych²⁷. W swoich rozważaniach wymienia ponadto przykłady kina gier umysłowych zawierających motyw podróży w czasie. Są to takie utwory, jak *Donnie Darko* (2001, reż. Richard Kelly), *Efekt motyla* (ang. *The Butterfly Effect*, 2004, reż. Eric Bress, J. Mackye Gruber) czy *Interstellar* (2014, reż. Christopher Nolan²⁸).

Należy odnotować, że tylko niektóre z filmów opartych na temacie wędrownym wprowadzonym przez Wellsa można powiązać z koncepcją Elsaessera. Jeśli spojrzymy na filmy reprezentujące badany przeze mnie *Stoff*, znajdziemy w nich raczej klasyczną hollywoodzką strukturę i czytelnie prowadzoną narrację; filmy te nie zawierają narracji

²³ Przywołanie kina gier umysłowych w kontekście opowieści o podróżach w czasie jest intuicyjnym działaniem, ponieważ kino gier umysłowych problematyzuje temporalność. Elsaesser pisze: „Niewątpliwie najbardziej intrygującą i innowacyjną właściwością tych filmów (podobnie jak w niektórych wcześniejszych) jest traktowanie czasowości jako osobnego wymiaru świadomości i tożsamości, granie sekwencyjnością nieliniarną lub odwróconą przyczynowością, przepadkiem, synchronicznością lub symultanicznością oraz ich wpływem na postacie, działania i relacje międzyludzkie”. Badacz przywołuje także, że twórcy kina gier umysłowych lubią korzystać z motywu rozgałęziającej się linii czasu. T. Elsaesser, *Kino gier umysłowych*, przeł. M. Przyłipiak, [w:] *Kino – Maszyna myślenia...*, s. 38.

²⁴ Vide: T. Elsaesser, *Kino gier umysłowych*, przeł. M. Przyłipiak, [w:] *Kino – Maszyna myślenia...*, s. 29-56; T. Elsaesser, *Sprawstwo, przyczyna, przypadek. Jeszcze raz o filmach gier umysłowych*, przeł. F. Cieślak, M. Przyłipiak, [w:] *Kino – Maszyna myślenia...*, s. 193-236.

²⁵ T. Elsaesser, *Kino gier...*, s. 30.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Ibidem, s. 38.

²⁸ Ibidem, s. 35; T. Elsaesser, *Sprawstwo, przyczyna, przypadek...*, s. 209.

labiryntowej²⁹ lub dezorientujących widza zabiegów. Abstrahując od *12 małp* Terry'ego Gillama, które zbliżone są do filmu gier umysłowych (narracja problematyzuje w obrębie tego utworu działanie samego umysłu), współczesne superprodukcje filmowe, oparte na wprowadzonym przez Wellsa *Stoffie* (kolejne kontynuacje *Terminatora*, *Rodzinka Robinsonów*, *Deadpool 2*, *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie*, *Projekt Adam* czy *Wojna o jutro*), reprezentują model narracji typowy dla wiodącego nurtu kina popularnego. Więcej cech filmu gier umysłowych będą natomiast miały seriale telewizyjne.

Dla jasności wywodu sekcję poświęconą poszczególnym filmom opartym na Wellsowskim *Stoffie* podzielę na trzy części. W pierwszej kolejności chciałbym się przyjrzeć słynnemu cyklowi o Terminatorach – ostatnim punktem węzłowym z XX wieku oraz ich kontynuacjom z następnego stulecia. W drugiej kolejności skupię się na filmie *Deadpool 2* – wariacie komediowym, reprezentującym nurt kina o superbohaterach. W ostatniej części omówię *Wojnę o jutro*, czyli najnowszy przykład realizacji Wellsowskiego tematu w kinie popularnym, w dodatku mający premierę w serwisie streamingowym.

Apokaliptyczny palimpsest. Filmy o Terminatorach w kontekście hollywoodzkiej seryjności

Sarah Connor: To nie jest sen, ty kretynie. To wydarzy się naprawdę. Znam dokładną datę.

Dr Silberman: Jestem pewien, że wydaje Ci się to realne.

Sarah Connor: 29 sierpnia 1997 roku, tobie też wyda się to cholernie realne! Każdy bez dwumilionowego filtra przeciwsłonecznego będzie miał zły dzień. Dociera?

*Terminator 2: Dzień sądu*³⁰

Do kluczowych blockbusterek opartych na *Stoffie* należy cykl filmów o Terminatorach³¹ (1984-2019), który odcisnął silne piętno na science fiction i kulturze popularnej. Pierwsze dwie

²⁹ Vide: M. Jakubowska, K. Żyto Kamila, *Labirynt i klucze – paradygmaty współczesnej narracji filmowej*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 11-21.

³⁰ Ang. "Sarah Connor: It's not a dream, you moron. It's real. I know the date it happens.

Dr. Silberman: I'm sure it feels real to you.

Sarah Connor: On August 29, 1997 it's gonna feel pretty fucking real to you too! Anybody not wearing two-million sunblock is gonna have a bad day. Get it?"

³¹ Ta seria filmów rzecz jasna może zyskać kolejne kontynuacje (i można przypuszczać, że za kilka lat hollywoodzkie studio postanowi ją zapewne reanimować), jednakże z racji tego, że w czasie powstawania tej pracy nie został oficjalnie zapowiedziany żaden sequel, postanowiłem potraktować ją jako „zamkniętą” i wybrać datę premiery ostatniego filmu jako koniec jej rozwoju. Obecnie więc na cykl ten składają się *Terminator* (1984, reż. James Cameron), *Terminator 2: Dzień sądu* (1991, reż. James Cameron), *Terminator 3: Bunt Maszyn* (2003, reż.

odslony to klasyka gatunku; natomiast kolejne części, powstałe w latach 2003-2019, wpisują się w trendy i przemiany związane z rozwojem hollywoodzkiego, wysokobudżetowego kina rozrywkowego. Można by zaryzykować tezę, że to właśnie umiejętne wykorzystanie materiału tematycznego przez Jamesa Camerona – fakt, że *Terminator* okazał się popularnym filmem, a jego kontynuacja pełnoprawnym blockbusterem – sprawiło, iż ta seria tematyczna rozkwitła w kulturze audiowizualnej.

By nakreślić trajektorię współczesnych części cyklu, warto wpiąć uzupełnić wywód w punktach węzłowych serii zapoczątkowanej przez Wellsa i omówić dwa filmy zrealizowane przez Jamesa Camerona (*Terminator* z 1984 i *Terminator 2: Dzień sądu* z 1991)³². Wcześniejsze przykłady występowania *Stoffu* w kinie, odcinkach seriali lub komiksach nie zdobyły tej samej renomy co opowieść o elektronicznym mordercy. *Terminator* zaś, choć wywodzi się z kina klasy B i jako jedyny z omawianych w tym rozdziale filmów nie reprezentuje kategorii blockbustera, zyskał międzynarodową sławę i uznanie krytyków oraz badaczy³³. Należy również wspomnieć o tym, że przyczynił się do rozwoju kariery Arnolda Schwarzeneggera, aktora wcielającego się w tytułową postać, a także do ewolucji drogi zawodowej reżysera – Jamesa Camerona³⁴.

Pozostawił wreszcie po sobie różnorodnych „duchowych” następców³⁵ i sieć odniesień w popkulturze, w postaci choćby wielokrotnie cytowanej frazy „Chodź ze mną, jeśli chcesz

Jonathan Mostow), *Terminator: Ocalenie* (2009, reż. McG), *Terminator: Genisys* (2015, reż. Alan Taylor), *Terminator: Mroczne przeznaczenie* (2019, reż. Tim Miller), a także jeden aktorski serial telewizyjny, *Terminator: Kroniki Sarah Connor* (2008-2009, FOX) i jeden serial animowany, *Terminator Zero* (2024, Netflix).

³² Pierwszego *Terminatora* doceniła m.in. Biblioteka Kongresu. Jak słusznie zauważa polski krytyk filmowy i badacz, Michał Oleszczyk, pewnym znakiem jego jakości jest też fakt, że na temat filmu Camerona powstała monografia w serii BFI Modern Classic (doceniająca filmy mające potencjał stać się klasykami w przyszłości), która z czasem otrzymała etykietę BFI Film Classic (potwierdzającą status utworu po latach). Vide: M. Oleszczyk, #SpoilerMaster #Classic S05E10: „Terminator” (1984) [Z gościem specjalnym!], <https://www.youtube.com/watch?v=P6SkCT3AzXI>, 2022, 4.50, (dostęp: 30.08.2023).

³³ Filmowi poświęcono monografię z serii BFI (S. French, *The Terminator*, BFI Modern Classic, Londyn 1994), a także artykuły naukowe, spośród których warto wymienić te autorstwa Constance Penley (*Time Travel, Primal Scene, and the Critical Dystopia*, „Camera Obscura” 1986, t. 5, nr 3 [15], s. 66-85), Karen B. Mann (*Narrative Entanglements: The Terminator*, „The Film Quarterly” 1989-1990, t. 43, nr 2, s. 17-27), Marka Janovicha (*Modernity and Subjectivity in The Terminator: the Machine as Monster in Contemporary American Culture*, „The Velvet Light Trap” 1992, nr 30, s. 3-16), Oliviera Berta (*Time, technology, cinematic art and critique in The Terminator and Terminator II – Judgment Day; a philosophical interpretation*, „Literator” 1992, t. 13, nr 3, s. 21-34), Normana L. Friedmana (*The Terminator: Changes in Critical Evaluations of Cultural Productions*, „Journal of Popular Culture” 1994, t. 28, nr 1, s. 73-80) oraz Angeli Dimitrakaki i Miltosa Tsiantisa (*Terminators, Monkeys and Mass Culture. The carnival of time in science fiction films*, „Time & Society” 2002, t. 11, nr 2-3, s. 209-231).

³⁴ Wcześniej Cameron uczył się warsztatu, pracując na planach filmów klasy B (był m.in. uczniem „szkoły filmowej” Rogera Cormana), a *Terminator* otworzył mu drogę do realizacji wysokobudżetowych filmów. T. Elsaesser, *Dostęp dla wszystkich: „Avatar” i globalna publiczność w Hollywood*, przeł. M. Maciejewska, [w:] *Kino – maszyna myślenia*, s. 121.

³⁵ Warto wspomnieć o istnieniu nieautoryzowanego przez twórców *Terminatora*, niskobudżetowego filmu zrealizowanego we Włoszech – o tytule *Terminator II* (1989, reż. Brunon Mattei), który nie rozgrywa się jednak w światopowieści filmu Camerona.

przeżyć” (ang. “Come with me, if you want to live”), która pojawia się zarówno w narracjach o temponautach (np. w przywołanym na początku rozdziału *DC’s Legends of Tomorrow*), jak i w innych utworach rozrywkowych (np. *LEGO Przygoda* [ang. *The LEGO Movie*, 2014, reż. Christopher Miller, Phil Lord]). W popkulturze występują także cytaty muzyczne (np. w kreskówce *X-Men: The Animated Series*, w której w odcinkach zatytułowanych *Days of Future Past* pojawia się utwór bliźniaczo podobny do głównego motywu muzycznego z filmu), odniesienia wizualne (serial SF *Continuum: Ocalić przyszłość*, podobnie jak *Terminator*, pokazuje punkt widzenia bohaterki tropiącej uciekinierów ze świata jutra) albo ujęcia parodystyczne (np. w kreskówce *Rick & Morty*, w której to następuje inwazja węży-terminatorów z przyszłości)³⁶.

Twórcy oficjalnych kontynuacji filmowych na różne sposoby próbowali odnieść się do utworów Camerona, jednocześnie powtarzając wprowadzoną w nich sieć motywów. Trzon tych utworów pozostawał taki sam i w każdym przypadku mamy do czynienia z rzeczą jasną z filmem akcji SF, ale z tytułu na tytuł zmieniał się zamysł estetyczny, ton oraz podejście do kreacji wiodących postaci.

Człowiek kontra maszyna. *Terminator* Jamesa Camerona

Pierwsza część opiera się nie tylko na zestawie motywów charakterystycznych dla serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa – oferuje także motywy wyjęte ze *slaschera*, podgatunku horroru. Pojawia się fantastyczny morderca (*boogeyman*) oraz bohaterka reprezentująca figurę *final girl*³⁷ (ostatniej ocalałej). *Terminator* kontrastuje tym samym, jak zauważa James Clarke³⁸, z pełnymi nadziei filmami Lucasa i Spielberga, przywołanymi przeze mnie na początku tego rozdziału.

W centrum opowieści znajduje się zwyczajna kelnerka z lat 80. XX wieku, Sarah Connor (Linda Hamilton), która staje się celem Terminatora (Arnold Schwarzenegger), bezlitosnego cyborga z postapokaliptycznej przyszłości, z zewnątrz pod każdym względem

³⁶ Inne ujęcia parodystyczne możemy znaleźć w np. kreskówce *Futurama* (1990-, FOX) czy *Głowa rodziny* (ang. *Family Guy*, 1999-, FOX).

³⁷ Tytułowego Terminatora można uznać za wariację na temat *boogeymana* (niepowstrzymanego, na poły fantastycznego zabójcę), natomiast główną bohaterkę – za postać reprezentującą typ *final girl* (ostatniej ocalałej, której udaje się uporać z potworem). O motywach i schematach fabularnych charakterystycznych dla *slaszerów* pisze Magdalena Kamińska w swej monografii poświęconej filmowemu horrorowi. Vide: M. Kamińska, *Upiór w kamerze. Zarys kulturowej historii filmu grozy*, Galeria Miejska Arsenał, Poznań 2016, s. 129-155.

³⁸ J. Clarke, *The Cinema of James Cameron. Bodies in Heroic Motion*, Wallflower Press, Nowy Jork 2014, s. 37.

przypominającego człowieka. Do arsenału analizowanej w tej pracy serii tematycznej *Terminator* dodaje więc motyw pościgu, który wyznacza puls filmu. W trakcie rozwoju fabuły dowiadujemy się, że do roku 1984 wysłał go Skynet, despotyczna sztuczna inteligencja kontrolująca maszyny i zamierzająca unicestwić pozostałe przy życiu, zbuntowane niedobitki ludzkości. Uśmiercenie Sarah zapewniłoby robotom zwycięstwo w wojnie, ponieważ mocą przeznaczenia ma ona urodzić i wychować Johna Connora, przyszłego przywódcę Ruchu Oporu.

Akcja filmu rozgrywa się w 1984, a jedynym śladem motywu mrocznej przyszłości w tej dekadzie jest zabójcza maszyna oraz Kyle Reese (Michael Biehn), ludzki wojownik wysłany do obrony Sarah. Film zaczyna się jednak futurospekcją – ujęciem ruin pochodzących z roku 2029. Pierwsza scena pokazuje tym samym, że w fabule motyw dystopii zajmuje kluczowe miejsce, a starcie żołnierza z Terminatorem w planie teraźniejszym ma być w gruncie rzeczy ostatnim aktem wojny przyszłości. Obaj przeciwnicy pojawiają się w Los Angeles lat 80. XX wieku na początku filmu, a jedyną oznaką ich przemieszczenia się w czasie są błyskawice i kula energii, w obrębie której się materializują. Brak skupienia narracji na wehikule czasu (lub innym urządzeniu umożliwiającym przemieszczenie w czasoprzestrzeni) może prowadzić do refleksji, że sam motyw podróży w czasie nie jest tak istotny dla tej opowieści. Ignorowanie jego obecności byłoby jednak błędem, gdyż to on pozwala zaistnieć podstawowemu konfliktowi, a zagadnienie przemieszczania się między okresami pojawia się w dialogach – jest to motyw centralny, podobnie jak motyw mrocznej przyszłości. To dzięki niezwyklej podróży przez dekady maszyna ze świata jutra, Terminator, jest w stanie dokonać inwazji na teraźniejszość³⁹.

Mamy tu do czynienia z filmem relatywnie niskobudżetowym. Sean French, w monografii poświęconej pierwszemu *Terminatorowi*, sugeruje, że James Cameron mógł założyć, iż widownia zaakceptuje motyw podróży w czasie bez sprzeciwu, natomiast większe wydatki budżetowe należy zarezerwować na realistyczne ukazanie funkcjonowania cyborga, głównej atrakcji opowieści⁴⁰. Terminator stanowi „żywe” świadectwo mrocznej przyszłości – i to skupienie grozy świata jutra w jednym bohaterze występowało już w Wellsowskiej serii (np. w filmie *Terror from the Year 5000* z 1958 roku), ale dopiero grany przez Schwarzeneggera cyborg zapisał się w historii kultury popularnej i to on stanowi punkt odniesienia dla kolejnych

³⁹ Na wagę motywu podróży w czasie w *Terminatorze* zwraca też uwagę Adam Roberts w eseju poświęconym najważniejszemu filmom o temponautach. Vide: A. Roberts, *A brief history of time travel*, [w:] *Sci-Fi. Days of Fear and Wonder*, red. James Bell, BFI, Londyn 2014, 44-45.

⁴⁰ S. French, *The Terminator*, BFI, Londyn 1996, s. 24.

posłańców przyszłości. Tytułowy antagonista to imponująca maszyna skrywająca się pod cielesną powłoką o mitycznych cechach. James Clarke pisze, że pierwsza scena z udziałem Terminatora zdradza zainteresowanie Camerona figurą nadczłowieka⁴¹. Jeden Terminator wystarczy, by wprowadzić chaos na ulicach miasta i powstrzymać współczesne siły broniące porządku (antagonista z łatwością rozprawia się z całym komisariatem policji). Jeden Terminator wystarczy, by wyjaśnić groźbę nadciągającego kryzysu.

Same obrazy dystopijnego XXI wieku pojawiają się w filmie zaledwie trzy razy: w prologu (jako chwyt umożliwiający przedstawienie konfliktu fabularnego), w scenie snu Kyle'a Reese'a (jako reminiscencja z czasów wojny) oraz w sekwencji, w której opowiada on Sarah o dystopii. W pierwszym przypadku otrzymujemy ogólny zarys sytuacji – widzimy ludzi walczących z maszynami i przewagę Skynetu nad ludzką cywilizacją. Wiemy, że mamy do czynienia z przyszłością, gdyż starcia toczone są nie na broń palną, lecz laserową. Walki rozgrywają się w nocy, wśród ruin zachodnich metropolii i wśród ludzkich czaszek (zob. ilustr. 1). Nie ma cienia wątpliwości, że jest to mroczna przyszłość. W przeciwieństwie do *Wehikułu czasu* Wellsa czy *By His Bootstraps*⁴² Roberta A. Heinleina nie pojawia się tu topos *locus amoenus* – jest jedynie *locus horridus*. Co więcej, obok dystopii kluczową rolę odgrywa również motyw wojny przyszłości, wprowadzony w opowiadaniach *The Branches of Time*⁴³ (1935) Davida R. Danielsa i *Soldier from Tomorrow*⁴⁴ (1957) Harlana Ellisona. W drugiej scenie ukazującej mroczną przyszłość pojawia się perspektywa głównego bohatera. Bierze on udział w sekwencji walki, zakończonej sceną potrzasku we wraku płonącego samochodu. Ów traumatyczny sen pojawia się w chwili, gdy Reese zasypia w 1984 roku w pobliżu maszyn budowlanych pracujących w nocy. Zdarzenie to stanowi zresztą zwiastun przyszłej – a może i obecnej – dominacji techniki nad człowiekiem.

⁴¹ J. Clarke, op. cit., s. 46.

⁴² A. MacDonald (właśc. R.A. Heinlein), *By His Bootstraps*, „Astounding Science Fiction” 1941, t. 28, nr 2, s. 9-47. Vide: rozdz. I (s. 43-45).

⁴³ D.R. Daniels, *The Branches of Time*, „Wonder Stories” 1935, t. 7, nr 3, s. 294-303. Vide: rozdz. I (s. 40-42).

⁴⁴ H. Ellison, *Soldier From Tomorrow*, „Fantastic Universe” 1957, t. 8, nr 4, s. 4-22.



Ilustr. 1. *Terminator*. Skryte w mroku nocy ruiny, rozświetlone wystrzałem z broni laserowej

Za trzecim razem otrzymujemy najbardziej rozbudowany wgląd w przyszłość – obserwujemy ukryte społeczeństwo ludzi mieszkających w dystopii, ponieważ Kyle opowiada Sarah o swojej wizycie w jednej z baz Ruchu Oporu, w której znajdują się nie tylko żołnierze, ale także cywile. Kyle staje się narratorem, a my oglądamy retrospekcję z przyszłości. Widzimy dzieci goniące szczury lub wpatrujące się w ogień płonący w obudowie telewizora. Jest to wymowny obraz upadku cywilizacji XX wieku (zob. ilustr. 2). W mrocznej przyszłości nawet ta nieszczęsna chwila spokoju nie trwa jednak długo, bo w finale opowieści Reese’a enklawa zostaje zaatakowana przez Terminatora, który zinfiltrował powracający do bazy oddział.

W każdej z sekwencji przedstawiających przyszłość panuje mrok nocy, rozświetlany jedynie przez patrole maszyn oraz jaskrawe wystrzały laserów. Film Camerona przedstawia najbardziej rozbudowany obraz mrocznej przyszłości w obrębie cyklu, pomijając rzecz jasna *Terminatora: Ocalenie*, którego akcja rozgrywa się po apokalipsie. Ukazuje on część rytualnych aktywności, wyznaczających rytm życia w dystopii, co przywołuje na myśl sposób funkcjonowania opowieści o utopiach i sam *Wehikuł czasu*, który przedstawiał codzienność Elojów oraz Morloków. Reese zaś, jako przedstawiciel dystopii, opowiada obcej (Sarah Connor) o regułach życia w świecie jutra. Nie zmienia to faktu, że groza tegoż świata towarzyszy bohaterom w każdej minucie akcji fabularnej: w postaci niepowstrzymanego Terminatora i traumy przeżywanej przez Kyle’a Reese’a.



Ilustr. 2. *Terminator*. Kyle przechodzi korytarzem i patrzy na dzieci wpatrujące się w płonąca obudowę telewizora

Kolejne odsłony cyklu zapożyczają od pierwszej części nie tylko postacie i spłot motywów. Należy zaznaczyć, że *Terminator* opiera się na konstrukcji fabularnej, która będzie powielana w kolejnych częściach. Początkowo w planie terażniejszym pojawiają się posłańcy przyszłości, a z ich nadejściem wiąże się niepewność co do tego, który z nich jest antagonistą, a który obrońcą. Sarah podejrzewa najpierw Kyle'a o bycie zabójcą. Tym sposobem poznajemy lepiej główną postać pochodzącą z terażniejszości, tj. cel Terminatora i zarazem główną bohaterkę. Akcja nabiera rozpędu wtedy, gdy obrońca i antagonistą natrafiają na nią równocześnie i między maszyną a żołnierzem wywiązuje się pierwsza potyczka. W rezultacie dochodzi do pościgu, a obrońca wyjaśnia bohaterce i widzom szczegóły konfliktu z przyszłości. Do końca filmu trwa pościg Terminatora za pozytywnymi bohaterami (motyw pościgu staje się jednym z przewodnich elementów tego cyklu filmowego), a jednym z ważniejszych zdarzeń związanych z tym pościgiem jest sekwencja w zamkniętym ośrodku kontroli (tj. na posterunku policji, w kolejnych częściach jest to szpital psychiatryczny bądź obóz na przejściu granicznym), która pokazuje bezsilność przedstawicieli władzy we współczesności. Pod koniec opowieści odbywa się ostatnia scena pościgu, w trakcie którego mechaniczny antagonistą zostaje uszkodzony, w finale zaś dochodzi do starcia w przestrzeni przemysłowej (w oryginalnym filmie jest to fabryka, a w kontynuacjach huta, hangar lub elektrownia), w której, jak na ironię, dochodzi do unicestwienia złowrogiej maszyny.

Sedno opowieści, jak w wielu innych utworach z tej serii tematycznej, tkwi w relacji postaci pochodzących z różnych czasów – w tym przypadku Sarah Connor i Kyle'a Reese'a.

Wartość relacji mieszkanki teraźniejszości i posłańca przyszłości nie opiera się jedynie na wymianie informacji i wzajemnym sojuszu przeciwko Terminatorowi. W biegu akcji filmowej Sarah ulega metamorfizie: staje się wojowniczką i zyskuje większą pewność siebie⁴⁵, a między nią a żołnierzem pojawia się uczucie. Pod koniec opowieści okazuje się, że to Reese jest ojcem przyszłego (świeckiego) mesjasza. Między bohaterami dochodzi do stosunku seksualnego, w trakcie którego spłodzony zostaje John Connor (mający *notabene* te same inicjały co Jezus Chrystus i James Cameron). Film opiera się więc nie tylko na motywie mrocznej przyszłości, ale także na motywie pętli kauzalnej. Ostatecznie to Skynet, architekt dystopii, wysyłając mechanicznego zabójcę, który ma unicestwić Sarah Connor, doprowadził do tego, że dane było jej spotkać Kyle'a Reese'a – sztuczna inteligencja przyczyniła się więc do stworzenia Johna Connora, swojego największego wroga. Przyszłość i teraźniejszość okazują się funkcjonować w nierozdzielalnym splocie – oddziałują na siebie nawzajem i definiują się. Nadchodzący kataklizm porządkuje drogę rozwoju protagonistki i jej syna, tworzy ich osobowości, kształtuje ich wybory. Jednocześnie decyzje, podjęte pod wpływem świadomości nadchodzącej dystopii, pomogą ludzkości przezwyciężyć kryzys.

Tutaj właśnie kryje się wyjątkowość pierwszego filmu Camerona. Widać ją zwłaszcza na tle późniejszych, inspirowanych przez niego, stereotypowych wariantów serii tematycznej. Dla ludzi ważne jest zachowanie ich przyszłego zwycięstwa w wojnie ze Skynetem, a nie zmiana przyszłości na lepszą. Przetrawanie głównej bohaterki przynosi im nadzieję na wygranie wojny w przyszłości, ale sam kataklizm Dnia sądu, nuklearnej apokalipsy, wydaje się nieunikniony⁴⁶. Zastosowanie przez twórców konstrukcji opartej na motywie pętli kauzalnej może sugerować, że opowieścią rządzi fatalizm. Wszystko, co wydarzyło się w życiu bohaterów, miało się wydarzyć i wydarzyłoby się niezależnie od ich decyzji. Podobnie nieunikniona wydaje się mroczna przyszłość, co może oznaczać, że chodzi tu o antyutopię – podważenie utopii. Przesłanie filmu jest jasne: o lepszą przyszłość należy aktywnie walczyć i gdyby nie starania Sarah (jej dojrzewanie do roli wojownicy) i przysłanego przez Ruch Oporu obrońcy (jego poświęcenie i udział w początku przyszłego zbawcy), zwyciężyłaby maszyna.

⁴⁵ Bohaterka symbolicznie umiera (żegna się ze swoim dawnym życiem kelnerki) i wchodzi w kolejny etap życia. *Terminator*, tak jak mity i baśnie, wyraża symboliczne znaczenie rytuałów inicjacyjnych, jakim jest „umieranie dawnego, niedoskonałego «ja», aby mogło się ono odrodzić na wyższym poziomie egzystencji”. B. Bettelheim, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł., wprowadzeniem, objaśnieniami i posłowiem opatrzyła D. Danek, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 1996, s. 66.

⁴⁶ Nieunikniony, choć już w pierwszej części Kyle mówi Sarah, że jest to „jedna z możliwych przyszłości”, co pokazuje, że utwór stanowi zarówno wypadkową *The Branches of Time* (i motywu rozgałęziającej się linii czasu), jak i *By His Bootstraps* (tj. motywu pętli kauzalnej).

Połączenie losów ludzkości i losów bohaterki zostaje uzyskane dzięki motywowi podróży w czasie, o czym przekonują Angela Dimitrakaki i Miltos Tsiantis:

Chcemy zaproponować tezę, że temat podróży w czasie [w tej pracy motyw – K.C.] rozwinięty w popularnych filmach science fiction (takich jak *12 małp* czy cykl o Terminatorach) stawia na pierwszym planie kluczowy związek: nową dialektykę temporalności bohatera i mas. Temporalność mas, często przedstawiona w filmie jako czas „ludzkości”, nie ulega zamrożeniu, ale jest dynamicznie powiązana z temporalnością i przeznaczeniem protagonistów. Podobnie czas protagonisty zostaje zdeterminowany przez temporalność świata⁴⁷.

I dalej:

W gruncie rzeczy pierwotna tożsamość Sarah, czyli współczesna kobiecość klasy pracującej, zdefiniowana przez konsumpcjonizm i „bezrefleksyjne imprezowanie”⁴⁸, zostaje stopniowo poddana przekształceniu wtedy, gdy bohaterka staje się świadoma – po pierwsze, historycznego procesu, a po wtóre, swojej własnej sprawczości⁴⁹.

Protagonistka *Terminatora* po spotkaniu z posłańcem przyszłości przechodzi przemianę i staje się „świadoma historycznego procesu” (niestabilności własnego świata, nadchodzącego kryzysu), a jednocześnie przekształca się w aktywny podmiot. Pomimo występowania pętli kauzalnej *Terminator* nie jest opowieścią o fatalizmie. W pewnym sensie pętla ta działa nie tyle na niekorzyść bohaterów, ile samego Skynetu. Pozwala ona bohaterce zdobyć wiedzę i umiejętności – przygotować się na nadejście dystopii.

Oryginalnym elementem, na tle stereotypowej, współczesnej postaci Wellsowskiego tematu⁵⁰, jest nie tylko nieodwracalność Dnia sądu, ale także to, że w przyszłości Reese’a ludzkość zwyciężyła w wojnie przeciwko Skynetowi, a wysłanie Terminatora do przeszłości było ostatnim, desperackim ruchem ze strony sztucznej inteligencji. Z tego względu opowieść Camerona jest dość przewrotna – Reese przybywa do współczesności po tym, jak konflikt w samej mrocznej przyszłości został rozwiązany. Jest to przekształcenie sytuacji z *Wehikulu czasu*, w której ludzkość żyjąca w dystopii zmierza ku stałej i nieuchronnej degradacji. W filmie Camerona ludzkość powstaje do życia po poniesionej porażce. Dla posłańca przyszłości groza świata jutra została już niemal zażegnana, choć ludzkość z pewnością będzie potrzebowała

⁴⁷ Ang. “We would suggest that the time travel theme as developed in popular science fiction films (such as *12 Monkeys*, the *Terminator* series) foregrounds a crucial association: a new dialectic of the temporality of the hero and that of the masses. Time for the masses, often given in the film as the time of «humanity», does not remain frozen, but is dynamically interrelated with the temporality and the fate of the protagonists; similarly, the time of the protagonists is determined by the temporality effected by a world-system”. A. Dimitrakaki, M. Tsiantis, *Terminators, Monkeys and Mass Culture. The carnival of time in science fiction films*, „Time & Society” 2002, t. 11, nr 2/3, s. 215.

⁴⁸ S. French, op. cit., s. 43.

⁴⁹ Ang. “In fact, Sarah’s original identity, a contemporary working-class «femininity» defined by consumerism and «unreflective party animal» attitudes (French, 1996: 47), is gradually transformed as she becomes aware of, first, historical process and, second, herself as an acting agent”. A. Dimitrakaki, M. Tsiantis, op. cit., s. 219.

⁵⁰ Vide: rozdz. II. Tutaj: Stereotypowa postać Wellsowskiego tematu wędrownego (s. 79-91).

dekad na odbudowę cywilizacji. *Terminator* wyraża w ten sposób Cameronowską afirmację nieustępliwości, którą można przedstawić słowami samego reżysera z wydarzenia celebrującego Dzień Ziemi w 2000 roku: „Przede wszystkim chcę po prostu powiedzieć, że wszyscy jesteśmy zgubieni”⁵¹. Na tym jednak autor *Terminatora* nie poprzestał. Dodał: „Ale plusem jest to, że to my stworzyliśmy tę nadchodzącą zagładę, za pomocą naszych umysłów, za pomocą naszej technologii – i to cholernie pewne, że możemy ją odczytać”⁵².

Niemniej należy zaznaczyć, że ukazane w filmie starania o lepszą przyszłość nie mają konkretnego kształtu. Constance Penley, powołując się na Frederica Jamesona, wyraża opinię, że *Terminator* potwierdza nasz brak zdolności do wymyślenia konkretnych działań w celu stworzenia lepszego świata jutra: „Prawdziwa atrofia utopijnej wyobraźni tkwi w fakcie, że możemy wyobrazić sobie przyszłość, ale nie potrafimy wyobrazić sobie takiego rodzaju kolektywnych strategii politycznych, które są konieczne, by zmienić lub zapewnić taką przyszłość”⁵³. Ale autorka sugeruje także, że *Terminator* mógłby stanowić krytyczną odmianę dystopii (*critical dystopia*), ponieważ ukazuje przyczyny, zamiast tylko skupiać się na symptomach⁵⁴. Te przyczyny nastania dystopii tkwią jej zdaniem w planie współczesnym – czyli w latach 80., a także wiążą się z jednym z przewodnich problemów podejmowanych w cyklu o Terminatorach – z relacją człowieka i maszyny.

Intuicyjnie można mówić o technofobii opowieści o elektronicznym mordercy, czyli o tym, że film obrazuje lęk przed techniką. W centrum fabuły znajdują się przecież ludzie uciekający przed niemożliwym do powstrzymania robotem. W tej części figura cyborga jest zarysowana jednoznacznie negatywnie, ale *Terminator* jest jednak wypełniony obrazami techniki i ma ona niejednoznaczny charakter. „Maszyny” – wywodzi Penley – „stanowią teksturę i istotę filmu: samochody, ciężarówki, motocykle, radio, telewizory, zegary, telefony, automatyczne sekretarki, pagery, suszarki, walkmany Sony, zautomatyzowane oprzyrządowanie fabryki”⁵⁵. Autorka koncentruje się także na krytyce rzeczywistości konsumpcyjnej, zawartej w symbolicznym obrazie numeru z obozu koncentracyjnego przyszłości, z którego pochodzi Reese. Wypalony na skórze numer przypomina kod kreskowy,

⁵¹ Ang. “First I just want to say that we’re all doomed”. Cyt za: R. Keegan, *The Futurist. The Life and Films of James Cameron*, Crown Publishers, Nowy Jork 2009, s. ix.

⁵² Ang. “But on the positive side, we created this impending doom ourselves, with our brains, with our technology, and we can damn well uncreate it”. Cyt za: R. Keegan, op. cit., s. xxiii.

⁵³ Ang. “The true atrocity of the utopian imagination is this: we can imagine the future but we cannot conceive the kind of collective political strategies necessary to change or ensure that future”. C. Penley, *Time Travel, Primal Scene, and the Critical Dystopia*, „Camera Obscura” 1986, t. 5, nr 3 (15), s. 68.

⁵⁴ Ibidem, s. 68.

⁵⁵ Ang. “Machines provide the texture and substance of this film: cars, trucks, motorcycles, radios, TVs, time clocks, phones, answering machines, beepers, hair dryers, Sony Walkman, automated factory equipment”. Ibidem, s. 68.

jak gdyby w przyszłości ciało uległo całkowitemu odpodmiotowieniu i było już tylko towarem⁵⁶. Odwołanie do obozu koncentracyjnego – motyw mrocznej przyszłości jako powtórzenie traumy przeszłości – to również jeden z elementów, który łączy *Terminatora* z *Pomostem* (fr. *La Jetée*) Chrisa Markera.

Jak zauważa Sue Short, pomimo śladów krytyki konsumpcjonizmu i obecności korporacji Cyberdyne Systems, film nie obwinia konkretnego systemu społecznego o doprowadzenie do upadku cywilizacji⁵⁷. Winne są maszyny – technika. Mark Janovich zwraca uwagę na to, że człowiek zostaje sportretowany w filmie jako część sieci maszyn. Sarah jest lustrowana przez Terminatora i przez inne urządzenia (każdego dnia pracy musi choćby odbić kartę⁵⁸). W opowieści Camerona technika tworzy człowieka; jej inwazja – jak pisze Sebastian Jakub Konefał – obejmuje „nie tylko życie codzienne, ale również intymność naszych ciał”⁵⁹. Ginger, przyjaciółka Sarah, nie rozstaje się z walkmanem i przez to nie zauważa nadejścia niebezpieczeństwa. *Terminator* ukazuje jednocześnie rzeczywistość, w której „maszyna ukrywa się w tkance” (T-800), a „człowiek stanowi tkankę funkcjonującą w maszynie”⁶⁰. Mieszkańcy teraźniejszości otoczeni są zaczątkami dystopii – James Cameron, podobnie jak Wells w *Wehikule czasu*, pokazuje mroczną przyszłość jako rozwinięcie zjawisk teraźniejszości.

Technika wiąże się zresztą z samym medium filmu. W świetle jednej z kategorii estetycznomedialnych z teorii filmu Wenera Faulsticha⁶¹ mamy tu do czynienia z medium, które oparte jest w całości na technice i od początku swego istnienia nieustannie ją tematyzuje. Technika wytwarza i zarazem nieustannie rozwija środki filmowe, przez co uwydatnia walory samego filmu jako sztuki. Jak wywodzi Faulstich:

Film jako medium techniki ukazuje się ponownie jako medium widzialnej rzeczywistości, nie jest to już jednak rzeczywistość naturalna, a mianowicie odzwierciedlenie szeleszczących liści, pluskających potoków, wysokich gór i głębokich jezior, lecz jest to rzeczywistość techniczna: nie chodzi tu o ukazanie rzeczywistości w postaci jak gdyby nienaruszonej, przygodnie napotkanej, lecz o rzeczywistość przetworzoną [bearbeitet], zmienioną, spreparowaną [gemacht]; natura jawi się tutaj jako coś sztucznego.

⁵⁶ Ibidem, s. 69.

⁵⁷ S. Short, *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*, Palgrave MacMillan, Houndmills – Nowy Jork 2005, s. 24.

⁵⁸ M. Janovich, *Modernity and Subjectivity in The Terminator: the Machine as Monster in Contemporary American Culture*, „The Velvet Light Trap” 1992, nr 30, s. 9.

⁵⁹ S.J. Konefał, *Corpus Futuri. Literackie i filmowe wizerunki postludzi w anglosaskiej fantastyce naukowej oraz ich komiksowe i telewizyjne reinterpretacje*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2013, s. 74.

⁶⁰ Ibidem.

⁶¹ Zob. W. Faulstich, *Estetyka filmu. Badania nad filmem science fiction Wojna światów (1953/1954) Byrona Haskina*, przeł. M. Kasprzyk, K. Kozłowski, przedmowa i oprac. K. Kozłowski, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2017, s. 100.

W tym ujęciu medium filmu tworzy synergię z głównym problemem poruszonym przez *Terminatora*. Obrazy wprawione w ruch przez maszynę przedstawiają agresywną dominację maszyn nad człowiekiem i budzą fascynację oraz lęk przed techniką. Tym samym konkretne przetworzenie Wellsowskiego *Stoffu* – połączenie motywów podróży w czasie i mrocznej przyszłości z problemem techniki – zyskuje na sile dzięki powiązaniu go z tym konkretnym medium.

Celną obserwację oferuje Janovich, kiedy pisze, że pomimo tego uwięzienia w stechnicyzowanej rzeczywistości, Sarah próbuje humanizować przestrzeń, odzywając się do plastikowej figury lub nagrywając czułą wypowiedź na automatycznej sekretarce („maszyny też potrzebują miłości”)⁶². Działanie protagonistki niesie ze sobą pierwiastek utopijny. Nie zmienia to jednak faktu, iż – jak pokazuje sam film – człowiek również działa mechanicznie: kieruje się schematami myślowymi, nawykami, wypracowanymi wzorcami (kodami). Do tego maszyny czasem przychodzą bohaterom na pomoc w walce z Terminatorem. „Sprawność Kyle’a jako komandosa – stwierdza Penley – opiera się na jego umiejętnościach technicznych – zdolności wlamywania się do samochodów, naprawy broni czy tworzenia bomb”⁶³. Jednocześnie w narracji, pomimo podkreślenia podobieństw między człowiekiem a cyborgiem, widoczny jest dość jasny podział między jednym a drugim. Różnica tkwi w emocjonalności przejawianej przez Sarah, jak i przez Kyle’a. Inaczej rzecz ujmując i podążając za myślą Janovicha, istotnym elementem odróżniającym Reese’a od maszyny jest jawnie wyrażane pragnienie. To ono sprawia, że potrzebuje on kontaktu z innym i całe życie tęskni za Sarah⁶⁴. W tym też można znaleźć dowód na to, iż filmy te utwierdzają nas w naszym człowieczeństwie. „Pokazują – jak twierdzi Magdalena Rudkowska-Walkowicz – że ciągle jest w nas coś, czego nie można zredukować i opisać w języku techniki i informatyki”⁶⁵. Przynajmniej wtedy, gdy mowa o trzech pierwszych częściach opowieści o Terminatorach.

Uosobieniem problemu relacji techniki i człowieka jest figura cyborga, zarysowująca granice między człowiekiem a maszyną, o czym pisze Grażyna Gajewska:

Słowem „cyborg” zaczęto określać hybrydę burzącą tradycyjne podziały między umysłem a materią, umysłem a mechanizmem, zwierzęciem a człowiekiem, między naturalnym a stymulowanym rozwojem, wreszcie między życiem a śmiercią. Cyborg wystawił na próbę heterogenezę ludzkiego organizmu, uchylał się bowiem jednoznacznej identyfikacji. Chodziło o to, że logika tworzenia cyborgów opiera się na introjeksji i absorpcji, dzięki czemu znoszona jest granica między tym, co naturalne, a tym, co

⁶² M. Janovich, op. cit., s. 8.

⁶³ Ang. “And Kyle’s skills as a guerilla fighter are, dependent upon his tech abilities – hot-wiring cars, renovating weapons, making bombs”. C. Penley, op. cit., s. 80.

⁶⁴ M. Janovich, op. cit., s. 12-13.

⁶⁵ M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 314.

sztuczne, między wewnętrznym a zewnętrznym. Cybernetyczny organizm nie może więc być rozłożony na część organiczną i nieorganiczną. Nie można zedrzyć sztuczności bez naruszenia całości. Technologia nie jest usytuowana na zewnątrz człowieka, lecz egzystuje w nim, z nim i poprzez niego⁶⁶.

Istotnym wkładem *Terminatora* w rozwój tematu wędrownego jest powiązanie go z tą właśnie figurą. Występowała ona już w opowiadaniu *Soldier From Tomorrow*⁶⁷ Ellisona, ponieważ Qarlo, żołnierza ze świata jutra, można uznać za uzależnionego od swojego wojskowego sprzętu cyborga. Tam postać ta nie zyskała tak wyrazistych kształtów jak w filmach Camerona, a przy tym została skonfrontowana z problemem wojny i wyścigu zbrojeń, a nie z szerzej rozumianym rozwojem techniki. Po *Terminatorze* będzie ona powracała w obrębie cyklu, a także w innych utworach z serii: w serialu *Podróżnicy*, serialu *Continuum: Ocalić przyszłość* czy kreskówce *Wolverine and the X-Men*. Za każdym razem przypisany jej zostanie inny skład wartości. Sue Short pisze o tym tak:

Gatunek SF miał tendencję do tworzenia sprzecznych komunikatów na temat relacji człowieka z techniką, ukazując i często celebrując technikę, przed którą wielokrotnie ostrzegał. Kinowe cyborgi przedstawiają tę relację jako coraz bardziej intymną i różnorodną w przybieranej formie. Cyborgi przedstawiane są jako niegdysiejsi ludzie, których fizyczność w jakiś sposób została zmodyfikowana, jako androidy z organicznymi komponentami lub maszyny, które rozwinęły świadomość do tego stopnia, że zaprzeczają konwencjonalnemu rozróżnieniu między człowiekiem a maszyną. Takie figury zazwyczaj łączą zaawansowaną inteligencję i siłę z ludzkimi wartościami i słabościami. Jeśli nie uda im się oddać należnego szacunku tym wartościom, wchodzą w rolę złoczyńców: wrogów, przeciwko którym musi walczyć człowiek. Jednocześnie „złe” cyborgi są w istocie winne symulowania najbardziej negatywnych cech człowieka, a ich destrukcja staje się środkiem do tego, by zaprzeczyć temu faktowi [że zło cyborga stanowi odbicie zła człowieka – K.C.] lub się go wyprzec⁶⁸.

Pierwszy film z cyklu o Terminatorach pokazuje cyborga wyzutego z ludzkich nawyków – cyborga, który przypomina seryjnego mordercę pozbawionego emocji i empatii. Cyborg ów stanowi też reprezentację hiperżeńskości (*hypermasculinity*), konstruktu związanego z agresją i siłą fizyczną⁶⁹. Jego sztuczność podkreślona zostaje przez niesamowitą muskulaturę (zob. ilustr. 3) W kolejnych częściach figura ta będzie jednak wzbogacana nowymi elementami „osobowościowymi”.

⁶⁶ G. Gajewska, *Cyborgi – literacko-filmowe figury dyskursu interaktywnego*, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 32, s. 183.

⁶⁷ H. Ellison, *Soldier From Tomorrow*, „Fantastic Universe” 1957, t. 8, nr 4, s. 4-22. Vide: rozdz. I (s. 50-52).

⁶⁸ Ang. “The SF genre has tended to be [...] contradictory in describing humanity’s relationship with technology, showcasing and often celebrating the very technologies that are so frequently warned about. Cinematic cyborgs figure this relationship as increasingly intimate and are diverse in the forms they take: presented either as former humans who have been physically modified in some way, as androids with organic components, or as machines that develop such a degree sentience as to confound conventional distinctions between human and machine. Such figures typically combine advanced intelligence and strength with human values and vulnerabilities. If they fail to demonstrate due deference to these values, they are cast as villains: the enemy that humans must fight against. Yet what ‘bad’ cyborgs are essentially guilty of is emulating humanity’s most negative traits, and their destruction therefore appears to be a means of denying and displacing this fact”. S. Short, op. cit., s. 5.

⁶⁹ M. Kac-Vergne, *Masculinity in Contemporary Science Fiction Cinema: Cyborgs, Troopers and Other Men of the Future*, I.B.Tauris, Londyn – Nowy Jork 2018.

Z perspektywy Wellsowskiej serii tematycznej istotne jest też to, że film oferuje powiązanie figury cyborga z figurą podróżnika w czasie, a ściślej mówiąc: posłańca przyszłości. Od premiery *Terminatora* wielu kolejnych temponautów będzie właśnie cyborgami – pokażą to zarówno filmy, jak i seriale. Magdalena Radkowska pisze, że cecha dystynktywna sztucznego człowieka (w tym też cyborga) „to sposób istnienia w czasie, a raczej poza nim, to pokonanie śmierci”⁷⁰. Jest to też trwała cecha temponauty. Połączenie obydwu postaci wydaje się czymś jakże odpowiednim (innymi słowy – figury te dobrze ze sobą rezonują).



Ilustr. 3. *Terminator*. Cyborg z przyszłości góruje nad światem współczesnym

Należy jednak wspomnieć także o rozrywkowym charakterze tego cyborga oraz całego filmu: choć jest to opowieść o wdzieraniu się dystopii w strukturę współczesnego świata, jej najważniejszy przedstawiciel stanowi zarazem główną atrakcję. Utwór powoli odsłania przed widzami kolejne możliwości Terminatora (łatwość wyrwania serca ofierze, przebicia szyby ręką czy umiejętność naśladowania głosów konkretnych osób) oraz niezwykle, nadludzkie właściwości jego fizjonomii, wystające zza rozerwanej skóry mechanizmy, czerwone oko, zdolność przetrwania gradu kul, metalowy szkielet⁷¹. Suwinowskie poznawcze wyobcowanie⁷²,

⁷⁰ M. Radkowska, *Człowiek, cyborg, androgyne, Orlando*, „Kwartalnik Filmowy” 2000, nr 31-32, s. 153.

⁷¹ Wszystkie te cechy oddają doskonale tendencję, którą charakteryzuje „kino postklasyczne”. W opinii Elsaessera i Warrena Bucklanda, którzy omawiali je na przykładzie *Szklanej pułapki* (1988) Johna McTiermana, chodzi tu o inscenizację męskiego ciała we wszystkich mediach, które w kinie klasycznym było traktowane znacznie oględniej. Vide: T. Elsaesser, W. Buckland, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Arnold, Londyn 2002, s. 69-70.

⁷² Vide: rozdz. II (s. 64-66).

związane z tą postacią, może się także łączyć z fascynacją ze strony odbiorców. Jak sugeruje Sean French, w postaci Terminatora zauważalny jest element fantazji i widząc, że maszyna w pojedynkę rozprawia się z zastępem policjantów, sami chcielibyśmy mieć taką moc⁷³. Wpisuje się to zresztą w zjawisko odczuwania sympatii do koncepcji nadczłowieka. Umberto Eco w eseju na temat nadludzi przywołuje w tym kontekście postać Fantomasa:

Wiele już powiedziano o Fantomasie, ale należy podkreślić, że główną cechą tej sagi jest tryumf zbrodni, fakt, że sympatie czytelników kierują się w stronę bezkarnego zbrodniarza, sadystycznego i wyzbytego uczucia litości, policja zaś sprowadzona zostaje do śmiesznej i żalostnej roli bezradnej cnoty⁷⁴.

I nieco dalej:

Co się tyczy szerokiej publiczności, to zaczyna ona lubić Nieuchwytnego, ponieważ skoro minęła już epoka racjonalizmu i kultu prawa charakterystycznych dla kanonicznej powieści kryminalnej i pojawiły się kryminały oparte na akcji oraz *spaghetti westerny* – dostarcza on jej satysfakcji może nie całkiem moralnej (ale przez to właśnie bardziej ekscytującej), która jest skutkiem trzymania strony czarnego charakteru⁷⁵.

Podobnie jest w filmie Camerona. *Stoff* wprowadzony przez Wellsa stał się w *Terminatorze* fundamentem nie tylko dla literackich rozważań nad kierunkiem rozwoju świata, ale także dla atrakcyjnego, kinowego spektaklu przemocy. Utwór pozwala czerpać przyjemność z obserwowania, jak nieokiełznany „nadczyłowiek” łamie wszelkie zasady i bierze w posiadanie wszystko, na co ma ochotę (broń, ubrania czy samochód), ignoruje kolejki i rozprawia się z wszelkim oporem ze strony zdezorientowanych ludzi, którzy stosują się do zasad porządku społecznego.

Można się też zgodzić z innym stwierdzeniem Seana Frencha: otóż uważa on, że pierwszy film w cyklu o Terminatorach, w przeciwieństwie do tego, który nastąpił zaraz po nim, pozostawia nas z pewnym niepokojem i zawiera bardziej skomplikowany przekaz: „*Terminator* opiera się próbom uczynienia z niego filmu komfortowego i poczekającego. Jego przekaz polityczny jest mroczniejszy i bardziej niejednoznaczny...”⁷⁶. Dzieło Camerona trudno byłoby jednoznacznie powiązać z postulatem wspólnotowości Gregory’ego Claeysa⁷⁷ – wręcz przeciwnie, wydaje się ono zawierać apologię indywidualistycznej sztuki przetrwania, na co wskazuje ostatnia scena z Sarah samotnie zmierzającą w stronę pustkowia. Ma przy sobie broń, a jej towarzyszem jest wierny pies, który potrafi przewidzieć niebezpieczeństwo.

⁷³ S. French, op. cit., s. 39.

⁷⁴ U. Eco, *Kariera i upadek nadczłowieka*, [w:] *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przeł. J. Ugniewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996, s. 136.

⁷⁵ Ibidem.

⁷⁶ Ang. “But The Terminator resists being made comfortable and reassuring. Its politics are darker and more ambiguous”. S. French, op. cit., s. 50.

⁷⁷ G. Claeys, *Utopianism for a Dying Planet. Life After Consumerism*, Princeton University Press, Princeton 2022, s. 73.

Wreszcie nie sposób zaprzeczyć, że jest to film wyjątkowy pod względem estetycznym. Po pierwsze dlatego, że Cameron przyjął tu konkretny styl, który krytycy ochrzcili mianem *tech noir*⁷⁸. Nazwa jest wzięta z klubu występującego w filmie, ale wynika też z tego, że *Terminator* korzysta z estetyki filmu *noir*, panuje tu bowiem ponura atmosfera, a w centrum zainteresowania jest zdradliwa przestrzeń miejska, z jej budzącą grozę techniką. Po drugie dlatego, że jest to film wyjątkowy, korzystający dodatkowo z efektów CGI (*Computer Generated Imagery*, animacji komputerowej), co stanowi kontrast do kolejnych filmów z omawianej tu serii tematycznej.

Należy odnieść się wreszcie do kwestii *Terminatora* jako rzekomego plagiatu twórczości Harlana Ellisona. Po seansie filmu pisarz zwrócił bowiem uwagę na to, że zamysł dzieła Camerona jest mocno zbliżony do fabuły odcinka *Soldier* z serialu *The Outer Limits* (1963-1965, ABC), adaptacji opowiadania *Soldier From Tomorrow* z 1957 roku. W tekstach na temat Camerona⁷⁹ pojawiają się wzmianki, że pisarz oskarżał reżysera nadto o plagiat elementów odcinka *Demon with the Glass Hand* oraz opowiadania *I Have No Mouth and I Must Scream* (1967); jednakże po latach na forum internetowym przyznał, że chodziło mu tylko o odcinek *Soldier*⁸⁰. Wytwórcie produkujące *Terminatora* poszły na ugodę z Ellisonem, co rozwścieczyło Camerona, który określił go mianem „pasożyta”⁸¹. Pierwotnie film nie zawierał wzmianki o autorze prozy, ale w późniejszych wersjach *Terminatora* ją tam umieszczono⁸².

Moje badania serii zapoczątkowanej przez Wellsa pokazują jednak, że motywy z utworów Ellisona wędrowały przez media od dziesięcioleci. To fakt, że zarówno film amerykańskiego reżysera, jak i przywołane w rozdziale I opowiadanie *Soldier from Tomorrow* Ellisona⁸³ (oraz powstały na jego podstawie odcinek *The Outer Limits*) zawierają motyw wojny przyszłości, figurę wojownika ze świata jutra i motyw traumy. Niemniej jednak równie wiele łączy utwór Camerona z *Pomostem (La Jetée)* Chrisa Markera, na co wskazuje zresztą Penley, przypuszczając, że *Terminator* mógłby być uznany za remake filmu eksperymentalnego, zrealizowany w obszarze kultury masowej⁸⁴. Widzieliśmy też, że pewne motywy były już obecne w pozostałych punktach węzłowych serii tematycznej: figura morderczej maszyny

⁷⁸ R. Keegan, op. cit., s. 55-56.

⁷⁹ Vide: C. Herd, *Dreaming aloud: the life and films of James Cameron*, wstęp: R. Corman, Doubleday Canada Limited, Toronto 1997, s. 77; J.H. Richardson, *Iron Jim*, [w:] *James Cameron. Interviews*, s. 62.

⁸⁰ H. Ellison, wypowiedź na internetowym forum, 12.08.2001, <https://archive.ph/20180209160209/http://harlanellison.com/heboard/archive/bull0108.htm>, (wypowiedź zarchiwizowana), (dostęp: 28.06.2025).

⁸¹ R. Keegan, op. cit., s. 54-55.

⁸² J. Clarke, *The Cinema of James Cameron. Bodies in Heroic Motion*, Wallflower Press, Nowy Jork 2014, s. 44.

⁸³ Vide: rozdz. I (s. 50-52).

⁸⁴ C. Penley, op. cit., s. 80.

(komiks *X-Men: Dni minionej przyszłości*⁸⁵), motyw pętli kauzalnej (opowiadanie *By His Bootstraps*, które zapewne Cameron znał, jako że czytał prozę Heinleina w dzieciństwie⁸⁶) czy przestrzeń przyszłości jako jednoznacznie zarysowany *locus horridus*. *Terminator* połączył jednak te elementy, powiązał mocniej z motywem zbuntowanej sztucznej inteligencji, figurą cyborga oraz z jakże filmowym w istocie motywem pościgu. Bohaterka współczesności jest dosłownie ścigana przez mroczną przyszłość. *Terminator* w pełni wykorzystał wreszcie właściwości kina popularnego, co stanowi tym samym nową jakość.

Sami decydujemy o swoim losie. *Terminator 2: Dzień sądu*

Terminator 2: Dzień sądu (1991) – drugi film Camerona – wprowadza kolejnego elektronicznego mordercę polującego w teraźniejszości (nawet jeśli pierwsza część sugerowała, że Skynet wysłał tylko jeden egzemplarz cyborga), a także perspektywę odwrócenia katastroficznej wizji mrocznej przyszłości i wynikającą z tego korzyść dla głównych bohaterów. W fabule rozgrywającej się ponad dekadę później małego Johna Connor (Edward Furlong) staje się celem nowocześniejszej wersji infiltratora, T-1000 (Robert Patrick), natomiast w jego obronie ludzkość wysyła tym razem nie człowieka, lecz starszy, znany z pierwszej części model Terminatora T-800 – jego inny egzemplarz przeprogramowany przez Ruch Oporu (i ta postać grana jest przez Schwarzeneggera, ponieważ cyborgi Skynetu tworzone są taśmowo, a ich twarze podlegają duplikacji).

Z pozoru film opiera się na podobnej konstrukcji jak pierwsza część: w prologu widzimy ujęcia z mrocznej przyszłości, a w narracji z offu, którą wygłasza Sarah Connor, wprowadzony zostaje motyw podróży w czasie. Sarah opowiada o Dniu sądu, wydarzeniach z pierwszego filmu, a także antycypuje wydarzenia z filmu drugiego. Następnie akcja nabiera rozpędu: pojawiają się dwie postacie z przyszłości, a więc dwa Terminatory, których zamiarów nie znamy. Potem obydwie maszyny próbują odszukać protagonistę, a w końcu dochodzi do starcia, scen pościgów i część filmu podporządkowana zostaje temu, jak zły Terminator podąża śladem uciekającej grupy bohaterów. Znowu pojawia się sekwencja wejścia antagonisty do strzeżonej placówki – tym razem jest to szpital psychiatryczny, a nie komisariat. W finale mamy kolejną scenę pościgu samochodowego, w której zły Terminator ulega częściowemu zniszczeniu.

⁸⁵ C. Claremont, J. Byrne, *X-Men: Days of Future Past*, Nowy Jork 2011. Wydanie zbiorcze; oryginalne zeszyty pochodzą z 1981 roku.

⁸⁶ J. Cameron, *Life's Abyss and then You Die. An Interview with James Cameron* [rozm. przepr. M. Dare], <https://archive.ph/dbhoW#selection-211.0-221.31>, (dostęp 16.03.2025).

Ostatnie starcie rozgrywa się na terenie industrialnym, w którym wrogą maszynę spotyka koniec – zostaje unicestwiona w miejscu, które – jak na ironię – wiąże się z techniką, w *Terminatorze 2* jest to konkretnie huta metali.

Drugi film Camerona kanonizuje więc elementy wprowadzone w filmie pierwszym – elementy, które wcześniej nie były w Wellsowskiej serii tak prominentne: filmowy motyw pościgu, motyw pojedynku, horrorową figurę *boogeymana* czy, co najważniejsze, figurę cyborga uosabiającego grozę mrocznej przyszłości. Elementy te będą powielane przez kolejne utwory z serii: przez te należące do cyklu o elektronicznych mordercach i te spoza tej „rodziny”.

Powtórzeniu w *Terminatorze 2* ulega także proces zapoznawania się z „nieznany”. I w tej części stopniowo poznajemy niesamowite możliwości nowego Terminatora T-1000, który umie zmieniać kształt i wygląd. Wizja nowego cyborga ujawnia jednak zasadniczą różnicę między filmami – opartą na budżecie i zasobach technicznych, do których mieli dostęp twórcy. Groza związana z T-800 wynikała z aury niepowstrzymanego siłacza, roztaczanej przez Arnolda Schwarzeneggera; spektakl opierał się na choreografii, zręcznym montażu oraz protezach, a efekty specjalne ograniczyły się do finałowej sceny pościgu. Groza związana z T-1000 wynikała zarówno z jego fizycznej odporności, jak i z umiejętności zmiany kształtu – a kolejne sceny z jego udziałem to przede wszystkim popis cyfrowych efektów wizualnych. Już od pierwszej sceny widzimy, że mamy do czynienia prawdziwą superprodukcją (*notabene Terminator 2* był swego czasu najdroższym filmem w historii⁸⁷), bo zamiast jednego metalowego szkieletu pojawia się ich kilka. Zamiast mniejszej grupki żołnierzy kryjącej się w ruinach widzimy cały oddział walczący na froncie.

W wydarzeniach osadzonych we współczesności zachodzą dalsze zmiany względem fabuły znanej z pierwszej części. Tym razem Terminator T-800 jest postacią pozytywną, a głównym bohaterem jest dziecko – John Connor, który zaprzyjaźnia się z tym elektronicznym mordercą. Pisałem, że *Terminatora* można odczytywać jako antytezę filmów, które na gruncie polskiego filmoznawstwa określamy mianem Kina Nowej Przygody. Jeśli zaś chodzi o *Terminatora 2*, to zrywa on częściowo z buntowniczym charakterem pierwszej części. Norman L. Friedman sugeruje, że *Terminator 2* łączy właściwości mrocznych filmów z poprzedniej dekady – takich jak *Łowca androidów* (1982, reż. Ridley Scott) czy pierwszy *Terminator* – z elementami utworów spod znaku Spielberga i George’a Lucasa⁸⁸, takimi jak dziecięcy bohater i jego relacja z obcym (w tym przypadku z cyborgiem) czy olśniewające, widowiskowe

⁸⁷ R. Keegan, op. cit., s. 133.

⁸⁸ N.L. Friedman, *The Terminator: Changes in Critical Evaluations of Cultural Productions*, „Journal of Popular Culture” 1994, t. 28, nr 1, s. 74.

sekwencje akcji. Faktycznie, choć nowy, wrogi cyborg i motyw apokalipsy wprowadzają atmosferę grozy charakterystyczną dla mrocznych filmów poprzedniej dekady, to jednak obecność chłopca w roli protagonisty i jego relacja z cyborgiem wnoszą do opowieści inną wrażliwość. Philip E. Wegner interpretuje tę zmianę w kluczu politycznym: *Terminator* ma według niego odzwierciedlać niepokój ery Reagana i prezentować konflikt wynikający z zimnowojennego wyścigu zbrojeń, natomiast *Terminator 2* wyraża nastrój końca zimnej wojny – i poczucie mocy USA⁸⁹.

Novum okazuje się także ostateczny cel głównych bohaterów, ponieważ tym razem nie jest nim ucieczka i zniszczenie adwersarza. Wraz z rozwojem opowieści przyszły przywódca Ruchu Oporu, matka i mechaniczny obrońca postanawiają wpłynąć na przyszłość i zatrzymać prace nad mikroprocesorem, który miałby stanowić podwaliny pod powstanie Skynetu⁹⁰. Na plan pierwszy wysuwa się więc – w większym stopniu niż w poprzednim filmie – motyw rozgałęziającej się linii czasu i problem zmiany przyszłości. Wprowadza on nową dynamikę do matrycy znanej z pierwszego filmu, przez co motyw pościgu schodzi w pewnym momencie na dalszy plan. Bohaterom udaje się zniszczyć siedzibę firmy cybernetycznej odpowiedzialnej za rozwój badań, ale nie wiemy, czy ostatecznie ich wysiłek zaowocuje odwróceniem mrocznej przyszłości – reżyser pozostawia nas z otwartym zakończeniem, przynajmniej w wersji kinowej⁹¹. Ton finału jest jednak znacznie bardziej optymistyczny i współbrzmi z głównym mottem *Terminatora 2*: „przyszłość nie jest z góry ustalona. Sami stanowimy o swoim losie”⁹². Problem zmiany obecny jest również w postaci tytułowego Terminatora – w pierwszym filmie był on zabójczym *boogeymanem*, tu natomiast staje się obrońcą i dorasta do roli figury ojca idealnego dla Johna, rozbrajając tym samym obraz męskości powiązany z cyborgiem z części pierwszej. Filmy te pokazują tym samym, że istnieją różne formy męskości, a hiper-męskość nie jest wcale jedyną i najlepszą z nich⁹³. Słowem, cyborg zmienia się, uczy się ludzkich zachowań i odruchów – w fabule następuje włączenie do wspólnoty postaci nieludzkiej.

Zakończenie zwraca naszą uwagę na terażniejszość: musimy świadomie kierować swoim losem i dzięki temu mamy szansę uniknąć katastrofy w przyszłości, bo – jak mówi Sarah

⁸⁹ P.E. Wegner, *Relics from a deleted timeline: the economics of Terminator Genisys*, „Science Fiction Film & Television” 2017, t. 10, nr 1, s. 121-122.

⁹⁰ Mamy tutaj rozwinięcie pętli kauzalnej z pierwszej części, okazuje się bowiem, że procesor pozostawiony przez pierwszego Terminatora stał się podstawą do badań nad Skynetem, tak więc wydarzenia z pierwszej części pozwoliły na narodziny nie tylko Johna Connora, ale także jego adwersarza.

⁹¹ Sean French odczytuje jednak zakończenie sequela jako jednoznacznie optymistyczne. S. French, op. cit., s. 53.

⁹² Forma filmowa metaforyzuje motto *Terminatora 2* za pośrednictwem finałowego ujęcia – jazdy kamery ukazującej ciemną autostradę, symbolizującą nieznaną cel podróży (ujęcie to cytowane jest także w ramach serialu *Terminator: Kroniki Sarah Connor*). Tak jest w wersji kinowej, w wersji reżyserskiej Cameron nie pozostawił złudzeń co do efektów wysiłku bohaterów i pokazał szczęśliwą Sarah Connor po latach.

⁹³ M. Kac-Vergne, *Masculinity...*, s. 37.

Connor – „jeśli maszyna, Terminator, zdolna jest docenić wartość ludzkiego życia, może i nam się uda”. Bardziej ponury finał pierwszej części zostaje unieważniony, T-800 dobrowolnie odchodzi z tego świata, by nie pozostał żaden ślad po rzeczywistości Skynetu, a John i Sarah z większą nadzieją patrzą na to, co może przynieść jutro. Na tym kończy się opowieść Camerona – reżyser zostawia nas w niepewności, i to nam pozwala odpowiedzieć na pytanie: czy Dzień sądu się wydarzy? Przekonuje, że to od nas zależy interpretacja kształtu światopowieści.

Te różnice w przekazie między bardziej niszowym, pierwszym filmem a jego wysokobudżetową kontynuacją mogą wynikać właśnie ze świadomego poszerzania pola dostępu. James Cameron to zdaniem Elsaessera hollywoodzki postautor, skupiający się na autoreprezentacji, spersonalizowanej narracji, afektywnym zainteresowaniu różnorodną publicznością i mający ambicję dokonania zmiany paradygmatu poprzez technologię⁹⁴. *Terminator 2* ma niejednoznaczny finał i bardziej pozytywny, utopijny wręcz ton, co może wynikać jednak z chęci pozostawienia widowni w pozytywnych nastrojach po seansie, z wizją przyszłości bez Dnia sądu. Co ważne, w jednej z wersji Cameron wieńczy fabułę sceną ze starą Sarah Connor w eutopijnej przyszłości, która patrzy na dzieci bawiące się na placu zabaw, co może wynikać z przejawianego przez reżysera optymizmu (Cameron usunął tę scenę pod wpływem negatywnych reakcji na pokazie testowym⁹⁵).

Obok motywu rozgałęziającej się linii czasu, związanego z dążeniem bohaterów do przyszłości, pojawia się ponadto rozwinięcie problemu człowieczeństwa i moralności. Co to znaczy być człowiekiem? I co to znaczy być maszyną? W drugiej części Terminator uczy się emocji oraz ludzkich zachowań. Dzięki „tchnieniu” Johna Connora – Skynet nie chce bowiem, by „maszyny za dużo myślały”, ale chłopiec w wersji reżyserskiej filmu prosi swoją matkę o to, by przestawiła chip przyjaznego T-800 na tryb uczenia się. John staje się sumieniem swojego elektronicznego towarzysza, co w pewnym sensie zwiększa jego sprawczość i pokazuje jego wyjątkowość (wpierw odwodzi matkę od próby zniszczenia swojego obrońcy, potem uczy maszynę empatii). Wymiana kulturowa zachodzi tu nie tylko pomiędzy ludźmi różnych epok, lecz także między człowiekiem a organizmem, który próbuje człowieka zastąpić.

O zastępowaniu człowieka przez robota wspomina sam Miles Dyson, autor Skynetu, przywołując przykład maszyny jako „pilota, który nigdy nie będzie miał kaca”. Rezygnacja z odpowiedzialności – dobrowolne oddanie obronności USA w ręce AI – ma być też gwoździem do trumny dla człowieka i bezpośrednią przyczyną Dnia sądu. Tym samym krytyka

⁹⁴ T. Elsaesser, *Dostęp dla wszystkich...*, s. 122.

⁹⁵ R. Keegan, op. cit., s. 133.

technicyzacji społeczeństwa jest w *Terminatorze 2* dalej posunięta niż w *Terminatorze*. Radkowska-Walkowicz pisze, że

Dick i wielu pisarzy tego gatunku, a także twórcy takich filmów jak *Terminator* czy *Ja, robot* krytykują technokratów i wykorzystywanie przez władzę techniki jako autorytetu, gdyż, jak pokazują w swoich utworach, technika ma moc omamiania, oszukiwania, a w ostateczności może przejąć kontrolę nad światem i działać wbrew człowiekowi. To ma też na myśli Neil Postman, kiedy w swoim słynnym *Technopolis*, książce mającej nas przestrzec przed niebezpieczeństwami autonomizującej się techniki, pisze: „technika myśli za nas”⁹⁶.

Jednakże, jak na ironię, Sarah, która odczuwa najwięcej złych emocji względem maszyn, zdobywa się na refleksję o tym, że Terminator to najlepsza namiastka ojca dla Johna, bo „nigdy go nie skrzywdzi”. Cameron umieszcza tu więc krytykę ludzkiej natury – problematyzuje skłonność ludzi do przemocy. T-800 w pewnym momencie sugeruje Johnowi, że droga prowadząca w stronę dobrej przyszłości nie jest łatwa do odnalezienia. Mówi mu: „Wzajemne wyniszczanie się leży w waszej naturze”. Znow można przywołać tu pesymizm *Wehikułu czasu* Wellsa, związany z motywem konfliktu dwóch ras ludzkich.

Terminator 2 kontynuuje obecne w pierwszym filmie zagadnienie zatarcia granic między człowiekiem a maszyną. Za pośrednictwem ujęcia – kontrując Cameron pokazuje brak emocji na twarzy Terminatora w konfrontacji z dowcipami Johna, choć my, zgodnie z efektem Kuleszowa, możemy próbować przypisać bezrefleksyjnym obliczom Schwarzeneggera konkretne reakcje, np. urazę. Sarah Connor przejmuje z kolei hiperżeńskie cechy cyborga z pierwszej części i wchodzi nawet w rolę Terminatora, starając się zabić Dysona (choć, w przeciwieństwie do maszyny, kieruje się w trakcie swojej morderczej wędrówki emocjami – strachem i gniewem). Powstrzymuje ją jednak sumienie – widzi w Dysonie cierpiącego człowieka i ojca, który ma rodzinę. „Człowiek tym różni się od maszyny – pisze Radkowska-Walkowicz – że może się zatrzymać”⁹⁷. Terminator (maszyna) zaś sugeruje Johnowi, że zabicie programisty może powstrzymać wojnę – kieruje się tym samym chłodną logiką, ale jednocześnie podejmuje działania na rzecz ludzi, wbrew swojej pierwotnej „naturze” i frakcji, której pierwotnie służył. Dyson – twórca maszyn – również traci człowieczeństwo: pracuje jak maszyna; podobnie jak Terminator, jest skupiony przede wszystkim na celu, przez co żona musi mu przypomnieć, że w życiu liczą się relacje międzyludzkie, a nie tylko praca. Oczywiście można by też mówić o tym, że Dysona popycha do działania ludzka, arcyłudzka ambicja. Film w znaczący sposób komplikuje relację między człowiekiem a maszyną; z kolei

⁹⁶ M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora...*, s. 186.

⁹⁷ Ibidem, s. 281.

zacieranie jej granic realizuje się poprzez włączenie nieludzkich aktantów w obręb grupy bohaterów, a nawet nie tyle grupy, ile swego rodzaju patchworkowej rodziny.

Terminator 2 to w gruncie rzeczy opowieść o tworzeniu rodziny. Pierwsza część zawierała bardziej indywidualistyczny przekaz, ale druga poświęca czas na tematyzowanie więzi rodzinnych – syna z matką (John i Sarah), ojca z żoną i dziećmi (Miles Dyson i jego bliscy), syna i ojca (John i Terminator). W tych relacjach można znaleźć realizację Claeysofskiego postulatu wspólnotowości⁹⁸. Fakt, że Terminator może się uczyć o komunikacji międzyludzkiej, a Sarah dzięki Terminatorowi zrozumiała, czym jest nadzieja, stanowi kolejną dziwną pętlę relacji, zawierającą pierwiastek utopijny. Jak pisze Sue Short, „nie tylko groza związana z techniką ulega zmniejszeniu przez proces przystosowania Terminatora [do bycia częścią rodziny – K.C.], ale i nieuchronny charakter dystopii staje się mniej niepokojący (i mniej prawdopodobny), niż się pierwotnie wydawało”⁹⁹. A choć jest to relacja, zdaniem Short, oparta na pustych gestach¹⁰⁰ i opowieść wymaga od Terminatora-ojca, by opuścił bliskich zamiast ich chronić¹⁰¹, to „cyborgiczna rodzina może pomóc nam przeformułować tradycyjny model rodziny i związane z nią role mężczyzn i kobiet, a być może także pozwoli nam wyobrazić sobie inne modele”¹⁰². Motyw (re)konstrukcji rodziny to nowy element wprowadzony w *Terminatorze 2* – nieobecny w poprzednich punktach węzłowych (skupiających się raczej na indywidualnych bohaterach), a powracający w kolejnych utworach z XXI wieku.

Obok ludzkiego Terminatora i mechanicznie funkcjonujących ludzi, pojawia się nowe uosobienie grozy mrocznej przyszłości, tj. nowy typ elektronicznego zabójcy, wnikający niepostrzeżenie do wnętrza społeczeństwa. T-1000 ma, podobnie jak oryginał, zachwycać wykonaniem, a jego możliwości, które odkrywamy wraz z rozwojem fabuły, mają świadczyć o właściwej dlań skuteczności i bezwzględności. Jest jeszcze lepszym infiltratorem. T-1000 to obcy i posłaniec przyszłości, który nie maszeruje przez miasto, górując nad ludźmi jak T-800. Wnika w tkankę świata współczesnego bezszelestnie. Potrafi odgrywać emocje, przejmować cudze twarze i w przeciwieństwie do poprzednika nie pokonuje przeszkód siłą, ale idealnie

⁹⁸ G. Claeys, *Utopianism for a Dying Planet. Life After Consumerism*, Princeton University Press, Princeton 2022, s. 73.

⁹⁹ Ang. “Not only is technology’s threat diminished by this process of accommodation, but the presumed inevitability of dystopia is made less discomfoting (and less likely) than it had initially appeared”. S. Short, s. 135.

¹⁰⁰ Ibidem, s. 153.

¹⁰¹ Ibidem, s. 144.

¹⁰² Ang. “These are by no means ideal representations, yet fictional cyborg families may nevertheless help us to reconceptualise the traditional model of the family and its associated roles for men and women, and perhaps even inspire us to imagine alternatives”. Ibidem, s. 154.

wtapia się w system, tak jak całkiem dosłownie potrafi wniknąć w ścianę i przejść na drugą stronę. Świadczy o tym zresztą jego główna rola, którą przejął – policjanta, mającego dostęp do różnych obszarów państwa. Porównać można go ze stereotypem człowieka korporacji – to szczupły, efektywny służbista. Na końcu filmu zakłada jeszcze hełm, który ukrywa jego wzrok przed światem. W dodatku metaliczny zabójca jest synonimem techniki, jej *pars pro toto*, która potrafi symulować każdego. Dla Olivera Berta, który powołuje się w swoim omówieniu dylogii na koncepcje Jeana Baudrillarda, T-1000 przywodzi na myśl zaawansowane media (w rozumieniu środków przekazu), które symulują ludzką rzeczywistość i jednocześnie ją niszczą¹⁰³.

A skoro o medium i technice mowa, to trzeba podkreślić, że w *Terminatorze 2* film jako medium techniczne (według teorii Wenera Faulsticha) odsłania swoje oblicze w pełnej krasie. Utwór oferuje rewolucyjne efekty specjalne i wizualne, służące do przedstawienia transformacji T-1000, bytu na wskroś sztucznego. Cameron wykorzystał zdobycze techniki – rozwój animacji CGI (*Computer Generated Imagery*), by przedstawić maszynę doskonałą. Spektakl drugiej części cyklu zasadza się na ukazaniu niesamowitych zdolności nowego Terminatora. Co więcej, film znów oferuje motyw pojedynku, tym razem nie człowieka i maszyny, ale zwinnego T-1000 z topornym T-800. Walka między cyborgami prowadzi do zniszczeń elementów scenografii i stanowi również pretekst do realizacji widowiskowych efektów specjalnych.

Nigdzie w filmie spektakl blockbusterowy nie został wykorzystany jednak w takim stopniu, jak ma to miejsce w scenie snu Sarah. *Terminator 2* zawiera wizję samego Dnia sądu, w trakcie której główna bohaterka obserwuje niszczycielskie działanie bomby jądrowej (zob. ilustr. 4). Wizja ta stanowi z jednej strony groźbę zniszczenia (Los Angeles zostaje zrównane z ziemią), z drugiej zaś jest okazją do przedstawienia zjawiska znajdującego się poza naszym pojmowaniem. Matylda Szewczyk tak pisze o filmowości wybuchu bomby atomowej:

Kino jako medium ruchomego obrazu operujące dźwiękiem staje się szczególnie wdzięcznym narzędziem ukazywania eksplozji nuklearnej, a zarazem obszarem refleksji nad jej (audio)wizualnością. Pokazuje zarówno oczekiwanie na wybuch, jak i sam moment eksplozji, który następnie okazuje się dynamiczny, bogaty, nieskończenie rozciągalny w czasie.

I dalej:

Ponadto kino może przywołać spektakularny ryk eksplozji lub też w sposób równie znaczący pominąć odgłos wybuchu i skonfrontować widza z ogłuszającą ciszą. Pozwala pokazać apokalipsę, a także, paradoksalnie, wychylić się poza krawędź „końca czasów” i obejrzeć to, co nastąpiło po nim¹⁰⁴.

¹⁰³O. Bert, *Time, technology, cinematic art and critique in The Terminator and Terminator II – Judgment Day: a philosophical interpretation*, „Literatur” 1992, t. 13, nr 3, s. 21-34.

¹⁰⁴M. Szewczyk, *Zjawianie się bomby. Metafizyka, estetyka, trauma*, „Kwartalnik Filmowy” 2016, nr 96, s. 202.

Jako że mamy do czynienia ze snem i medium filmu, scena wizji Sarah nie kończy się wraz z pierwszym błyskiem. Widzimy to, co jest po eksplozji: najpierw ciało bohaterki zagarniają płomienie, a potem zostaje z niej sam szkielet. Scena wybuchu bomby, zrealizowana dzięki efektom specjalnym i wizualnym, korzysta z ówczesnych możliwości technicznych kina i jego mocy oddziaływania. Tym samym pozwala oddać totalny charakter nuklearnej apokalipsy. Wszystko to dzieje się to w duchu *Wehikułu czasu*, ponieważ sam *Stoff* opiera się na wychyleniu poza „krawędź końca czasów”, ale podczas gdy u Wellsa apokalipsa była cicha, następowała stopniowo i przez dłuższy czas, tutaj jest ona szybka, natychmiastowa i głośna.



Ilustr. 4. *Terminator 2: Dzień sądu*. Wybuch bomby jądrowej w wizji Sarah Connor.

Można w tym kontekście uznać Sarah za egemplifikację figury proroka (podróżującej również przez utwory z tej serii tematycznej) albo motywu Kasandry, o którym pisze Patrycja Rojek w odniesieniu m.in. do matki Johna Connora czy Jamesa Cole’a z *12 małp*:

Kassandra (zwłaszcza u Ajschylosa) stanowiła według badacza [Radosława Piętki – K.C.] wcielenie grozy jako postać „rozsiewająca wkoło przerażenie zarówno swoimi słowami, jak i własnym strachem”. Antyk grecki był ponadto zdominowany – podobnie jak wiele innych dawnych kultur – przez umocowaną w micie złotego wieku regresywną wizję czasu. Oznacza to, że idealizowana przeszłość była zawsze oceniana wyżej niż teraźniejszość i przyszłość, a każde kolejne pokolenie uznawane było za coraz bardziej zdegenerowane¹⁰⁵.

Rojek pisze jednak, że najnowsze inkarnacje Kasandry odchodzą od tej wizji i nadają postaci greckiej prorokini rolę *spiritus movens* zmian:

współczesność wymaga od niej sprawczości, którą ludzkość będzie mogła przeprojektować na siebie. We współczesnej mitologii jest zatem miejsce dla Kasandry niezłomnej, stawiającej opór niesprawiedliwości, wskazującej błędy i proponującej rozwiązania. I przede wszystkim: zdolnej do efektywnego komunikowania swoich intencji. To Kassandra, jakiej chcemy uwierzyć – czyli

¹⁰⁵ P. Rojek, *Figura mitologicznej Kasandry w filmach science fiction*, „Images” 2020, t. 28, nr 37, s. 241.

de facto: uwolniona od klątwy Apolla. Tak rozumiana figura wieszczki ma szansę uwypuklić afirmatywną wizję ludzkości, która uczy się na błędach [...] ¹⁰⁶.

Badaczka za najbardziej kompleksowy wizerunek współczesnej Kasandry uznaje postać dr Louise Banks (Amy Adams) z filmu *Nowy początek* (ang. *Arrival*, 2016, reż. Denis Villeneuve). Ale Sarah Connor też zasługuje na naszą uwagę, bo tak jak Terminator jest najbardziej znanym posłańcem przyszłości w obrębie Wellsowskiej serii, tak i Sarah wyrosła na najbardziej istotną mieszkankę teraźniejszości i trudno się temu dziwić, skoro zazwyczaj filmy science fiction stawiają w centrum bohatera płci męskiej czy, jak stwierdza dosadnie Kac-Vergne, „poszukują cech definiujących nie tyle człowieka, ile mężczyznę” ¹⁰⁷.

Niemniej trzeba przyznać, że to John Connor jest protagonistą *Terminatora 2* i powściąga emocje własnej matki, uznając je za „niekonstruktywne”. Marianne Kac-Vergne widzi w charakterystyce Sarah Connor karykaturę feministek drugiej fali ¹⁰⁸ i można by się zgodzić z taką opinią, jeśli uwzględnić jej esencjalistyczny, pełen gniewu monolog na temat niszczycielskich skłonności mężczyzn, skierowany w stronę Milesa Dysona. Co więcej, to John dokonuje ważnych wyborów (chce zacząć uczyć T-800 ludzkich odruchów, decyduje się na podjęcie próby zmiany przyszłości), a ostateczny cios zadaje antagoniście sam Terminator. Mimo tych uwag należy mieć baczenie na to, z czego wynika zachowanie bohaterki. To, że nie widzi niczego „poza programem” ¹⁰⁹ walki ze Skynetem, wynika z traumy wywołanej kontaktem z mroczną przyszłością. Jest ona opanowana mechanicznym sposobem myślenia, podobnie jak Kyle Reese w pierwszej części, który oceniał ludzi jedynie z punktu widzenia ich skuteczności bojowej ¹¹⁰. Nie jest też tak, że bohaterka zawsze zdaje się na pomoc T-800 i Johna, a także należy zauważyć, że sama wycofała się z próby zabójstwa Dysona (sama zrezygnowała z przemiany w zabójczynię). I co najważniejsze, to ona właśnie jako narratorka wyraża utopijną myśl z finału filmu. W ostatecznym rozrachunku to dość niejednoznaczna postać. Dlatego też twórcom kolejnych filmów trudno było sprostać całej jej złożoności. Nie sposób się nie zgodzić z opinią Kac-Vergne, że to w pierwszym *Terminatorze* jest ona pełnoprawną bohaterką, a w kolejnym odsunięto ją na dalszy plan ¹¹¹. Przetworzenie tej postaci w *Terminatorze 2* wnosi

¹⁰⁶ Ibidem, s. 245.

¹⁰⁷ M. Kac-Vergne, *Masculinity...*, s. 118.

¹⁰⁸ M. Kac-Vergne, *From Sarah Connor 2.0 to Sarah Connor 3.0: Women Who Kill in the Terminator Franchise*, [w:] *Women Who Kill. Gender and Sexuality in Film and Series of the Post-feminist Eras*, red. C. Maury, D. Roche, Bloomsbury Academic, Londyn et al. 2020, s. 120.

¹⁰⁹ M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora...*, s. 281.

¹¹⁰ M. Kac-Vergne, *Masculinity...*, s. 39-40.

¹¹¹ M. Kac-Vergne, *From Sarah Connor 2.0 to Sarah Connor 3.0...*, s. 120.

jednak do serii tematycznej coś nowego: widzimy oto długotrwały wpływ nadchodzącej mrocznej przeszłości na mieszkankę teraźniejszości.

Filmy Camerona pokazują dwa różne warianty przetworzenia Wellsowskiego *Stoffu*. W jednym z nich istotne jest zachowanie obecnego biegu rzeczy, tak że struktura fabuły opiera się na motywie pętli kauzalnej, w drugim zaś celem bohaterów jest odmiana złego losu. Oba warianty niosą jednak ze sobą – pomimo grozy wywoływanej przez Terminatora i widma atomowej zagłady – ładunek nadziei, wiary w to, że pomimo trudności ludziom powiedzie się walka o lepsze jutro. I dlatego można uznać, że sprzeczność dwóch pierwszych części jest jedynie pozorna – w gruncie rzeczy druga część sięga treściowo dalej niż pierwsza, sugeruje bowiem, że zamiast przygotowywać się do katastrofy – można próbować jej zapobiec. Ale *Terminator 2* wpisuje się w bardziej typowy model blockbustera, który – zdaniem Elsaessera – rządzi się zasadą „dostępu dla wszystkich”¹¹². Innymi słowy,

[...] otwarcie „dostępu dla wszystkich” w tym sensie niekoniecznie oznacza przejście do najniższego wspólnego mianownika lub zapewnienie „czegoś dla każdego”, a może dążyć do osiągnięcia spójnej niejednoznaczności w sposób, w jaki poezja ma na celu maksymalizację poziomów znaczenia, jakie mogą nosić określone słowa lub dzieła, a więc rozszerzając interpretację, jednocześnie zachowując kontrolę nad kodami, które interpretację umożliwiają¹¹³.

Opowieść Camerona jest utkana z niejednoznacznych kodów. Indywidualizm łączy się ze wspólnotowością: Sarah działa na własną rękę i stara się być samodzielna, ale w celu ocalenia Johna korzysta z wypracowanych przez siebie kontaktów i sieci relacji z przeszłości (korzysta z dobrodziejstw życia w konkretnej społeczności). Terminator może być zarówno morderczą maszyną, jak i figurą ojcowską. Slasherowa poetyka i motyw apokalipsy kontrastują zaś z dowcipem oraz dziecięcą wrażliwością Johna. „Dostęp dla wszystkich” będzie zresztą elementem charakterystycznym dla każdej z kolejnych części, a także omawianego w kolejnych podrozdziałach *Deadpoola 2* i *Wojny o jutro*.

Następne odsłony cyklu w różnym stopniu korzystać będą też z dziedzictwa Camerona. *Terminator* wyznacza ścieżkę slasherową, w której motyw pościgu staje się bardziej istotnym składnikiem, z kolei *Terminator 2* wyznacza ścieżkę blockbusterową – problem dążenia

¹¹² Jak pisał Elsaesser, „W odniesieniu do filmów postmodernistycznych sformułowano tezę o «dwupoziomowym systemie komunikacji»: filmy hollywoodzkie produkowane od późnych lat sześćdziesiątych są adresowane do «naiwnego świadomego» odbiorcy jednocześnie. Pisałem o kwestii podwójnego rejestru poinformowania już wcześniej, jednak tutaj chcę określić klasyczne, postmodernistyczne, jak również postklasyczne modele zaangażowania widowni jako strategię «dostępu dla wszystkich» («Mój film jest przyjęciem, na które każdy może przynieść butelkę» – odpowiedział reżyser Robert Zemeckis zapytany, czy przesłanie *Forresta Gumpa* było liberalne czy konserwatywne). Chciałbym jednak rozwinąć tę strategię, by zaznaczyć, że jest ona środkiem utrzymania kontroli nad spektrum odbioru zarówno dla reżysera, jak i dla instytucji”. T. Elsaesser, *Dostęp dla wszystkich...*, s. 123-124.

¹¹³ Ibidem, s. 124.

bohaterów do zmiany przyszłości stanowi *clou* opowieści. W kontekście przetwarzania samego motywu podróży w czasie twórcy pozostałych filmów o Terminatorach będą podążać albo za *By His Bootstraps* (wtedy skorzystają z motywu pętli kauzalnej), albo za *The Branches of Time* (wtedy odwołają się do motywu rozgałęziającej się linii czasu).

Apokalipsa niemożliwa do zatrzymania – *Terminator 3: Bunt maszyn* i *Terminator: Ocalenie*

Terminator 2 zasugerował nam, że apokalipsę można odwrócić, ale z racji tego, że mamy do czynienia z dochodowymi blockbusternymi, Dzień sądu w końcu „musiał się wydarzyć” w obrębie diegezy, by mogły powstawać kolejne części serii hollywoodzkich filmów – słowem, fabuła z udziałem Terminatora wymaga obecności motywu mrocznej przyszłości. Twórcy kolejnego sequela musieli nadpisać zakończenie oferowane przez Camerona, jeśli chcieli wykorzystać granego przez Arnolda Schwarzeneggera bohatera i wysłać go do walki z nowym, jeszcze bardziej zaawansowanym zagrożeniem przysłanym z postapokaliptycznej przyszłości. Opowieść o końcu świata wpleciono w tryby hollywoodzkiej maszyny i kwestia umiejscowienia mrocznej przyszłości w światopowieści stała się dla scenarzystów nie lada problemem do rozwiązania.

Po drugiej części widzowie sami mogli sobie odpowiedzieć na pytanie, czy można zmienić przyszłość, czy też jest ona przesądzona. Film Camerona kończy się niejednoznacznie, sugerując, że losy bohaterów mogą podążać w różnych kierunkach. Odnosząc się do motywu rozgałęziającego się czasu, *Terminator 2: Dzień sądu* pozostawia po sobie liczne możliwe linie, natomiast *Terminator 3: Bunt maszyn* sprawia, że jedna z tych możliwych linii staje się obowiązująca – i to w niej rozgrywają się wydarzenia. W pewnym sensie większość sequeli *Terminatora 2: Dzień sądu* będzie oferowała nową światopowieść (zbudowaną na elementach pochodzących z pierwszych dwóch filmów), nową linię czasu – data Dnia sądu zostanie przesunięta, dzięki czemu filmy będą mogły rozgrywać się w czasach współczesnych widzom.

I tak *Terminator 3: Bunt maszyn* wprowadza kolejną elektroniczną postać, T-X (Kristanna Loken), która chce zabić dorosłego Johna Connora (Nick Stahl). Twórcy wprowadzili także jego przyszłą małżonkę, Katherine Brewster (Claire Danes). W filmie pojawia się również kolejny Terminator-obrońca grany przez Arnolda Schwarzeneggera (tym razem jest to ulepszona wersja – T-850). W biegu fabuły postacie dowiadują się, że wydarzenia opowiedziane w *Terminatorze 2* nie powstrzymały wojny ludzi z maszynami, a jedynie

przesunęły apokalipsę o kilka lat względem pierwotnej daty znanej z filmów Camerona (29 sierpnia 1997 roku). John i Katherine postanawiają więc wyłączyć Skynet, zanim zostanie on na dobre uruchomiony.

Terminator 3: Bunt maszyn, choć stanowi w wielu momentach pastisz zapoczątkowanego przez Camerona cyklu (otwarcie komentuje charakterystyczne dla niego elementy¹¹⁴), zawiera jednak pesymistyczny finał. Dzień sądu tym razem nie jest zapowiadana, przyszłą tragedią, ale staje się tragedią teraźniejszą – wydarza się na naszych oczach, a optymistyczne dążenie do odwrócenia mrocznej przyszłości jest z góry skazane na niepowodzenie, choć wie to jedynie T-850. Być może ów zanik nadziei wynika z tła kulturowo-społecznego¹¹⁵, wszak 11 września 2001 roku wyznacza przełom także w amerykańskiej popkulturze. Problem zamachu na WTC oraz wszystkich jego reperkusji – wojny z terroryzmem, ustawy Patriot Act (zwiększającej stopień nadzoru obywateli USA przez rząd) czy tortur więźniów w Guantanamo – był w kinie oczywiście podejmowany wprost¹¹⁶. Badacze i krytycy zwracają jednak uwagę także na te utwory, które próbują uchwycić nastrój epoki po ataku terrorystycznym, a także na dzieła oferujące alegorię traumy związanej z zamachem, odzwierciedlające lęk wynikający z rosnącej inwigilacji czy wyrażające poczucie winy za działania wojenne prowadzone przez USA. Takie filmy, jak np. *Déjà Vu* (2006, reż. Tony Scott), oferują metaforę inwigilacji i zamachu, a przy tym korzystają z utartych konwencji (w tym przypadku z motywu podróży w czasie¹¹⁷). Philip E. Wegner w taki sposób interpretuje *Terminatora 3: Bunt maszyn*, tj. jako odzwierciedlenie głębokiego rozczarowania tym, że USA nie okazało się tak silne, jak w fantazjach z lat 90.¹¹⁸

Być może jednak kształt finałowych sekwencji *Buntu maszyn* wynika z przyczyn produkcyjnych. Producentom zależało na kolejnym sequelu, ale powielenie fabuły z *Terminatora 2* mogłoby zostać odebrane negatywnie przez publiczność, dlatego tym razem Dzień sądu nie został powstrzymany. Mimo to, należy zaznaczyć, że wieńcząca film pointa monologu Johna Connora zawiera znów postanowienie walki: choć doszło do kataklizmu, nie

¹¹⁴ Do tego typu scen należą choćby sekwencja przybycia T-850, który wchodzi nagi do klubu ze striptizem dla kobiet (a po wyjściu z niego zakłada pstrokatę, różowe okulary), dowcipy na temat ojcowsko-synowskiej relacji z *Terminatora 2: Dzień sądu*, a także fakt, że T-X powiększa sobie wedle uznania rozmiar biustu, gdy widzi billboard z kobietą w bieliźnie.

¹¹⁵ Co więcej, znaczący może być fakt, że film jeszcze bardziej podkreśla, iż Skynet jest produktem wojskowym – dynamiczny rozwój technologii i skupienie na rozwoju obronności sprawiają, że władze Stanów Zjednoczonych same przygotowują grunt pod upadek kraju.

¹¹⁶ Vide: K. Łuczyńska, *11 września w kinie amerykańskim*, „Ekrany” 2017, nr 3-4 (37-38); http://ekrany.org.pl/kino_wspolczesne/11-wrzesnia-w-kinie-amerykanskim/ (dostęp: 27.12.2023).

¹¹⁷ E.D. Pribram, *How 9/11 Changed the Movies: The Tony Scott Barometer*, [w:] *Reflecting 9/11: New Narratives in Literature, Television, Film and Theatre*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2016, s. 233-256.

¹¹⁸ P.E. Wegner, op. cit., s. 121.

wolno się poddawać. Film powraca do przesłania z pierwszej części¹¹⁹. Jednocześnie fabuła *Terminatora 3* bliższa jest wzorcowi wyznaczonemu przez *Terminatora 2: Dzień sądu*, ponieważ dążenie do zmiany przyszłości ma kluczowe znaczenie dla finałowych sekwencji opowieści, nawet jeśli bohaterom się nie udaje osiągnąć swoich celów.

Novum względem cyklu jest to, że twórcy *Terminatora 3: Bunt maszyn* usuwają Sarah Connor z równania – matka Johna umiera na białaczkę przed wydarzeniami ukazanymi w filmie. Radkowska-Walkowicz broni tego pomysłu, sugerując, że śmierć Sarah można uznać za konsekwencję jej tkwienia w programie¹²⁰. Nieobecność protagonistki pierwszej części *Terminatora* ma jednak swoje konsekwencje dla fabuły i założeń artystycznych (w dodatku, zdaniem niektórych recenzentów, żaden z aktorów nie ma charyzmy porównywalnej z tą, którą miała Linda Hamilton w poprzednich filmach¹²¹). Najważniejszą konsekwencją jest to, że twórcy trzeciego filmu niejako wycofują się z wizji patchworkowej rodziny ukazanej w *Terminatorze 2*, idąc w kierunku bardziej tradycyjnym (film powtarza zatem motyw konstruowania rodziny z poprzedniej części, ale oferuje mniej interesującą wariację na jego temat). Marianne Kac-Vergne twierdzi, że rola kobiety-wojowniczki (wcześniej kojarzona z mieszkanką teraźniejszości, Sarah Connor) przypadła antagonistce T-X¹²² (posłannicze przyszłości – kobieta wojowniczka skojarzona zostaje z grozą świata jutra). Sue Short jest zdania, że twórcy filmu działają na szkodę Katherine Brewster. Nowa bohaterka pierwotnie wydaje się władczą i kompetentną kobietą, ale później jej emocje i sprzeciw zostają w nonszalancki sposób utemperowane przez T-850 (co ma zdaniem Short mizoginiczny podtekst). Co więcej, ma ona spełnić funkcję kolejnej „matki przyszłości”¹²³. Terminator podkreśla bowiem, że liczą się dzieci, które urodzi w dystopii¹²⁴. Short pisze:

Katherine to figura idealnej matki. Udowodniła, że jest zarówno troskliwa, jak i odważna, a także wie, że jej miejsce jest obok przyszłego męża. Podczas gdy Sarah Connor można uznać za postać progresywną, ponieważ urodziła dziecko poza małżeństwem i wychowała je samodzielnie, *Terminator 3* oferuje powrót do konstruktu rodziny nuklearnej, będącej celem ataku nienawistnej TX. Trzecia część franczyzy skutecznie odwraca wiele z krzepiących [reassuring] osiągnięć poprzedniej części. T-800 posłużył w filmie Camerona za adekwatną metaforę tego, że potrzeba rewizji konstruktu męskości; pokazał zdolność

¹¹⁹ Należy być ostrożnym z określeniem tego filmu mianem odważnej formy krytyki amerykańskiego przemysłu zbrojeniowego. Jak pisze Elsaesser, „Antyamerykanizm jest więc w hollywoodzkim arsenale narzędziem podtrzymującym jego dominację na rynku światowym, a tym samym kolejnym przykładem paradoksalnej konsekwencji sprawowania władzy i utrzymywania kontroli w warunkach, które Deleuze nazywa «modulacją» [...]”. T. Elsaesser, *Dostęp dla wszystkich...*, s. 132.

¹²⁰ M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora*, s. 285.

¹²¹ Tak piszą Mick LaSalle (*Arnold reaches „Terminator” limits. Mick LaSalle says third time is no charm*, 1.07.2003, <https://www.sfgate.com/movies/article/Arnold-reaches-Terminator-limits-Mick-LaSalle-2567069.php>, [dostęp: 21.07.2025]) i Ed Gonzales (*Review: Terminator 3: Rise of the Machines*, 1.07.2003, <https://www.slantmagazine.com/film/terminator-3-rise-of-the-machines/>, [dostęp: 12.03.2025]).

¹²² M. Kac Vergne, *From Sarah Connor 2.0 to Sarah Connor 3.0...*, s. 120.

¹²³ S. Short, op. cit., 155-156.

¹²⁴ Ibidem, s. 157.

cyborga do przemiany, gdy stanął on w obronie rodziny, którą wcześniej zamierzał unicestwić. Jego główna rola w *Terminatorze 3* polega na odgrywaniu kupidyna i zeswataniu Johna i Katherine¹²⁵.

Wizja ta wpisuje się w zjawisko *containment culture* (które można przetłumaczyć jako „kultura zamknięcia”). Koncepcja *containment culture* służy opisaniu dominujących narracji politycznych w latach 50. XX wieku w USA; narracji stawiających w centrum m.in. Stany Zjednoczone (jako państwo), promujących kultywowanie tradycyjnych ról płciowych i przypominających obecność zagrożenia ze strony zewnętrznego wroga (ZSRR). Zdaniem Susan Faludii po 11 września w amerykańskiej popkulturze i publicystyce można znaleźć podobne tendencje, propagujące powrót kobiet do sfery domowej i zawierające „obawy, że Ameryce zabrakło męskiej odwagi”¹²⁶. *Terminator 3* również postuluje powrót do tradycyjnych ról płciowych (z Johnem przyjmującym ponownie funkcję żołnierza) i do ochrony rodziny nuklearnej przed zewnętrznymi zagrożeniami.

Można postawić tezę, że *Bunt maszyn* stanowi pierwszy krok w stronę zerwania z mesjanistycznym ujęciem postaci Johna Connora, którego rolę – po jego zapowiadanej śmierci na wojnie z maszynami – ma przejąć Katherine Brewster. Co więcej, T-X wysłana została do 2003 roku przede wszystkim w celu uśmiercenia Katherine i innych członków sztabu dowodzącego Ruchem Oporu, jako że John Connor ukrył się przed systemem inwigilacji. W pierwszych sekwencjach w filmie *Terminator 3* uwaga widza jest skoncentrowana na społeczności otaczającej lidera, a za pośrednictwem tego wątku film oddaje sprawiedliwość pozostałym wojownikom przyszłości. Pokazuje, że walka ze Skynetem to zbiorowy wysiłek. Zamiast figury mesjasza można tu doszukiwać się innego kontekstu biblijnego. Ed Gonzales sugeruje w swojej recenzji, że *Terminator 3* stanowi odtworzenie mitu Adama i Ewy, gdyż John Connor i Katherine Brewster są niczym pierwsi rodzice po Dniu sądu – to ci, którzy odtworzą ludzkość (biblijne skojarzenia wzbudziła w krytyku także scena pierwszego pojawienia się T-800, ponieważ pojawia się tam wąż i płonący krzew)¹²⁷.

¹²⁵ Ang. “Katherine promises to be an ideal mother-figure, having proven herself to both caring and courageous, and who knows her place is beside her future husband. While Sarah Connor may have been progressive in bearing a child out of wedlock, and raising him on her own, *T3* marks a return to the nuclear family – seemingly the main target of the hateful T-X. The third instalment of the *Terminator* franchise accordingly undoes much of the reassuring work of its predecessor. Whereas the T-800 formerly served as a fitting metaphor of the need to revise masculinity, demonstrating his ability to change by actively protecting the family he once threatened to destroy, his main role in *Terminator 3* is to play cupid and bring Katherine and John together”. S. Short, op. cit., s. 157.

¹²⁶ Vide: S. Faludi, *The Terror Dream. Fear and Fantasy in Post-9/11 America*, Metropolitan Books, Nowy Jork 2007, s. 8. Interesującą analizę powiązań między zimnowojennym i dwudziestopierwszowiecznym lękiem w serialu *Mad Men* (2007-2015, AMC) oferuje Victoria M. Bryan w artykule „*That’s what [TV] is supposed to do*”: *Mad Men and Post-9/11 Containment Culture*, [w:] *Reflecting 9/11...*, s. 161-176.

¹²⁷ E. Gonzales, op. cit.

Finał filmu przedstawia wtargnięcie dystopii w obręb świata współczesnego, przestaje być ona tylko potencjalnością, przyszłością możliwą (staje się „The Future” zamiast „A Future”), natomiast konstrukcja pozostałej części opowieści jest taka jak w poprzedniej odsłonie. Znow można wyodrębnić charakterystyczne dla utworów Camerona sekwencje akcji: pojawia się pierwszy pościg ulicami miasta („dobry” Terminator wybiera motocykl, a „zły” Terminatorka decyduje się na potężny dźwig i samochód ciężarowy w jednym, co podkreśla dysproporcję sił między tymi postaciami), scena starcia Terminatora z policją czy uszkodzenie obydwu Terminatorów w końcowych sekwencjach, odsłaniające ich prawdziwą naturę. *Terminator 3: Bunt maszyn*, pomimo dostępu do lepszej technologii, nie oferuje już jednak tak rewolucyjnego, blockbusterowego spektaklu (być może zabrakło tu kogoś z talentem i wizją Jamesa Camerona).

Trzecia część wygenerowała kolejny problem dla producentów i scenarzystów potencjalnych następnych odsłon cyklu: w chronologii światopowieści Dzień sądu już się wydarzył (w 2003 roku), więc o ile nie wchodził w grę tzw. *retcon* – czyli nadpisanie wydarzeń z poprzednich filmów¹²⁸ – nie było już miejsca na to, by zabójcza maszyna znow mogła polować na Johna Connora czy Sarah Connor we współczesnym widzim planie czasowym, tj. przed apokalipsą. Po *Buncie maszyn* producenci postanowili zaryzykować i tak powstał *Terminator: Ocalenie* (2009, reż. McG [właśc. Joseph McGinty Nichol]), film osadzony w mrocznej przyszłości, stanowiący kontynuację poprzednich tytułów z cyklu. W tym utworze po raz pierwszy możemy zobaczyć dystopię z różnych perspektyw (co znamienne, widzimy ją w dzień), a także dowiadujemy się więcej o ontologii świata postapokaliptycznego. Zdarzenia fabularne rozgrywają się zarówno w bazie Ruchu Oporu, jak i w obozach pracy prowadzonych przez maszyny. Twórcy zrezygnowali tutaj z postaci T-800, pozostawiając go jedynie w formie milczącego *cameo* (występu gościnnego) pod koniec filmu.

Dystopia przedstawiona w filmie *Terminator: Ocalenie* stanowi terażniejszość dla bohaterów (nie ma tu jeszcze mowy o podróżach do przeszłości), więc w opowieści nacisk położony jest na aktualną (dla postaci) walkę¹²⁹. Jednocześnie film próbuje kontynuować drogę Johna Connora, przedstawiając jego dojście na szczyt Ruchu Oporu. Choć nikt nie podróżuje w czasie w obrębie fabuły *Terminatora: Ocalenie*, to Connor jest skutecznym liderem dzięki wiedzy nabytej podczas spotkań z Terminatorami, czyli dzięki podróży w czasie. Jednocześnie główny bohater opowieści, Marcus Wright (Sam Worthington), przenosi się do przyszłości za

¹²⁸ Retcon, czyli przekształcenie znanej z poprzednich części historii światopowieści.

¹²⁹ Bądź co bądź, jest to podstawowy cel istnienia Johna Connora z pierwszego i trzeciego filmu – poprowadzenie niedobitków ludzkości do boju.

pośrednictwem bardziej prymitywnej metody niż wehikuł czasu: na skutek hibernacji. Protagonista to człowiek współczesności, skazaniec z wyrokiem śmierci, który oddaje ciało na rzecz nauki w czasach przed Dniem sądu, po czym budzi się w rzeczywistości mrocznej przyszłości, znanej z pierwszych filmów z cyklu o Terminatorach. Tam też poznaje fakty na temat wojny ludzi z maszynami i spotyka Johna Connora w roli pomniejszego dowódcy. Znowu mamy do czynienia z motywem charakterystycznym dla utopii oraz *Wehikułu czasu*, tj. ze spotkaniem człowieka z zewnątrz z mieszkańcami obcego społeczeństwa. Jak twierdzi Philip E. Wegner w swoim omówieniu *Terminatora: Ocalenie*, jest to pierwsza opowieść z cyklu, w której nic konkretnego się nie dzieje¹³⁰. Nie zmienia się dotychczasowe *status quo*, a fabuła zmierza w gruncie rzeczy w stronę znanych nam już wydarzeń z filmu otwierającego cykl. Niewiele jest tu perspektyw na lepsze jutro, więc ten fatalistyczny wydźwięk w większej mierze przywodzi na myśl *Wehikuł czasu* niż *Terminatora*.

Warto wspomnieć jedynie o poruszonym już zagadnieniu relacji człowiek – maszyna. Film pogłębia problem zacierania granic między tym, co ludzkie, a tym, co sztuczne, ponieważ Marcus budzi się w przyszłości jako cyborg – jego ciało stanowiło obiekt eksperymentów i po Dniu sądu zostało wykorzystane przez Skynet. Postać ta stanowi swego rodzaju przekształcenie Terminatora – maszyny uznanej przez otoczenie za człowieka. Marcus to człowiek, który został uznany za bezwonną maszynę przez opanowanego traumą Johna Connora, widzącego w protagoniście kolejny twór Skynetu (z tego względu, jak zauważa Grażyna Gajewska, Marcus stanowi najbardziej klasyczną odmianę cyborga w całym cyklu¹³¹). W rozwoju akcji następuje jednak zwrot, który prowadzi do tego, że John ulega zranieniu, a Marcus-cyborg, były skazaniec z podejrzaną przeszłością, choć jest w części mechaniczny, okazuje się mieć zdrowe i silne, organiczne serce – i to serce postanawia oddać przywódcy Ruchu Oporu. Dzięki temu, że John przyjął ten jakże symboliczny organ (związany z samym człowieczeństwem, a także umożliwiający pompowanie krwi i sprawne działanie całego organizmu), w pewnym sensie sam stał się hybrydą. Jeden z przewodnich problemów cyklu filmów o Terminatorach – relacja ludzi do maszyn – został więc rozbudowany i w tej odsłonie.

Philip E. Wegner, podobnie jak przy *Terminatorze 3*, odczytuje ponurą atmosferę tej dystopii jako reakcję na sytuację USA po 11 września 2001 roku¹³². Z kolei Mark Fisher

¹³⁰ P.E. Wegner, *Shockwaves of Possibility. Essays on Science Fiction, Globalization and Utopia*, Peter Lang, Oxford et al. 2014, s. 168.

¹³¹ G. Gajewska, *Arcy-nieludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010, s. 148. Zdaniem Gajewskiej Terminatory to raczej automaton, a nie cyborgi – ja jednak wolę pozostać przy terminie „cyborg”, z uwagi na to, że tak też są one nazywane w filmach i składają się z komponentów organicznych.

¹³² P.E. Wegner, op. cit., 122.

twierdzi, że „zniszczony świat *Terminatora: Ocalenie*, wypalona ziemia, teren sklecony z czarnego metalu, syntetyczny koszmar, jest uderzająco zgodny z porzuconymi pozycjami ideologicznymi po kryzysie finansowym [z 2008 roku]”¹³³. *Terminator: Ocalenie* ma z pewnością mniej elementów humorystycznych niż inne współczesne filmy z cyklu i wypada na ich tle wręcz oryginalnie. Czwarta część, blockbuster zawierający elementy kina wojennego w wydaniu SF, stanowiła koniec końców „eksperyment” z formułą opowieści o Terminatorach, który – mimo to – nie doczekał się satysfakcjonującej recepcji w kinach. Po tym filmie producenci i twórcy kolejnych części postanowili powrócić do konstrukcji fabularnej, która była obecna w pierwszych utworach z cyklu¹³⁴.

W kontekście rozwoju serii tematycznej te dwa sequele *Terminatora* są interesującym ekstremum. *Wehikuł czasu* oraz niektóre punkty węzłowe, takie jak *By His Bootstraps* i *The Branches of Time*, operują jeszcze olbrzymimi skalami czasu – pokazują rozwój ludzkości w obliczu tysięcy, a w przypadku Wellsa setek tysięcy i milionów lat. Ale już w nowszych utworach dystans między terażniejszością a mroczną przyszłością wyraźnie się zmniejsza. Pierwszy *Terminator* to opowieść o tym, że obecne pokolenie będzie musiało się mierzyć ze światem postapokaliptycznym, a kolejne pozna jedynie rzeczywistość zaistniałą po Dniu sądu. W *Terminatorze 3* apokalipsa nie jest wydarzeniem z przyszłości, lecz dzieje się na naszych oczach, w finale filmu. W *Terminatorze: Ocalenie* widzimy tylko rzeczywistość mrocznej przyszłości – koncepcja odwracania apokalipsy nie istnieje już tu jako możliwość. Bohaterowie nie mają wyboru. W przeciwieństwie do *Terminatora* czy nawet starszych utworów z serii tematycznej, brak dystansu czasowego sprawia, że na apokalipsę nie można się przygotować, co stanowi rzadki przypadek w serii tematycznej. Optymistyczna wizja jutra, wieńcząca *Terminatora 2*, nie ma tutaj racji bytu. Mark Fisher komentuje wymowę morału cyklu z sarkazmem:

[jest tak, – K.C.] jak gdyby pulpowy, egzystencjalny slogan z *Terminatora: Ocalenie* („nie ma przeznaczenia poza tym, które sami stworzymy”) nie wynikał z tego, że wszystko jest znów możliwe, ale z tego, że wszystko jest nagle niemożliwe – włącznie z tym, co pozostało ze *status quo*. „Jedyna możliwa droga” zawiodła, a to, co pozostało, to ideologiczny krajobraz wypełniony relikami i śmieciami¹³⁵.

¹³³ Ang. “*Terminator Salvation’s* burned-out world, its scorched-earth terrain patched together out of a black metal artificial nightmare, is strikingly in tune with the derelicted ideological terrain after the financial crisis”. Zdaniem Fishera kryzys finansowy sprawił, że neoliberalne wartości zaczęły wydawać się przestarzałe i nieadekwatne dla czasów współczesnych. M. Fisher, *Post-Apocalypse Now*, „Architectural Design” 2010, t. 80, nr 5, s. 70-73.

¹³⁴ Ibidem, s. 73.

¹³⁵ Ang. “If, as *Terminator Salvation’s* pulp existentialist slogan has it, ‘there is no fate but what we make’, that’s not because everything is possible again, but because everything – very much including what is left of the status quo – is suddenly impossible. The ‘only possible way’ has collapsed, and all that’s left is an ideological landscape strewn with relics and junk”. Ibidem, s. 73.

Można by powiedzieć, że sytuacja z sequeli *Terminatora 2* w kontekście Wellsowskiej serii nie wnosi nic nowego; również *12 małp* pokazuje bohaterów ponoszących klęskę podczas próby powstrzymania apokalipsy. Filmy *Terminator 3: Bunt maszyn* i *Terminator: Ocalenie* wyróżnia jednak to, że funkcjonują one w kontekście dylogii Camerona. Ich akcja przywołuje taką światoopowieść, w której dopuszcza się tworzenie nowych linii czasu (nowych światoopowieści) i odmianę złego losu. W filmie Gilliana pętla kauzalna tworzy swego rodzaju więzienie i trudno znaleźć argumenty na rzecz tego, że przyszłość można zmienić. Bohaterom *Terminatora 2: Dzień sądu* udaje się natomiast odsunąć apokalipsę w czasie – i akcja kolejnych filmów rozgrywa się po zakwestionowaniu mrocznej przyszłości¹³⁶. Jedno wiemy na pewno: w tym świecie można wpłynąć na bieg wydarzeń – bohaterom *Terminatora 3* się to po prostu nie udaje.

Apokalipsy po apokalipsie. *Terminator: Genisys* i *Terminator: Mroczne przeznaczenie*

Filmy z kolejnej dekady przywracają jednak interwał przestrzenny między mroczną przyszłością a teraźniejszością, odchodząc od katastrofizmu cechującego *Terminatora 3* i *Terminatora: Ocalenie*. Twórcy odpowiedzialni za realizację kolejnych filmów podjęli dwie różne próby eksploatacji marki, w trakcie których starali się zachować schemat opowieści Camerona: pościgi w przestrzeni miejskiej, pojedynki między T-800 a bardziej zaawansowanym cyborgiem z przyszłości lub postacią everymana stającą się wojownikiem. Za kluczową uznano także obecność pozytywnie nacechowanego wariantu Terminatora granego przez Arnolda Schwarzeneggera, uczącego się ludzkich zachowań i odruchów, ale scenarzyści musieli znaleźć sposób, by dość już zaawansowany wiekowo aktor mógł zagrać cyborga. Dlatego też T-800 z *Terminatora: Genisys* przenosi się w czasie o dekadę przed wydarzeniami ukazanymi w samym filmie (część filmu rozgrywa się w roku 1984, a T-800 przeniósł się do lat 70.) – fakt, że jego ciało się zestarzało, ma swoje uzasadnienie w diegezie.

Terminator: Genisys (2015) opiera się na cytatach z pierwszej i drugiej odsłony. Mark Fisher ironizuje, że

w filmie jest doprawdy tyle nawiązań do poprzednich części i tyle żartów kierowanych bezpośrednio do ich fanów, że można niemal podejrzewać jego scenarzystów i reżysera o to, iż czerpali inspiracje z

¹³⁶ T-850 mówi co prawda Johnowi Connorowi, że Dzień sądu jest nieunikniony, ale nie trzeba tego twierdzenia uznawać za pewnik. W końcu T-850 jest jedynie maszyną zrodzoną w mrocznej przyszłości.

refleksji na temat pastiszu zawartych w pracy *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*¹³⁷ Fredrica Jamesona¹³⁸.

Wśród pastiszowych odniesień do poprzednich części natrafia się na kolejną wersję T-800 – nazywaną przez Sarah „Popsem” – która bez wprawy próbuje imitować ludzkie odruchy (uśmiecha się lub podnosi w górę kciuk). Dochodzi też do zabawnego odwracania ról; tym razem to Sarah wygłasza sentencję: „chodź ze mną, jeśli chcesz żyć”. Metanarracyjny charakter tego filmu nie kończy się jednak na nagromadzeniu cytatów. Postacie zachowują się tak, jak gdyby zdawały sobie sprawę z tego, że są komponentami tej konkretnej narracji. Sarah Connor zastanawia się na głos nad tym, czy rzeczywiście ma jakąś wolność wyboru, czy też jej przeznaczeniem jest być z Kylem Reesem. Z kolei Reese – niczym zyskujący metanarracyjną świadomość bohater adaptacji komiksów Marvela – utyskuje na fakt, że sam zgłosił się do udziału w tak dziwacznej misji; krótko mówiąc, narzeka, że sam „wpakował się” w tak kłopotliwą sytuację. Tutejszy T-800 „Pops” powtarza, że jest „stary, ale nie jest przestarzały” (ang. „old – not obsolete”), podsumowując w ten sposób status Arnolda Schwarzeneggera w Hollywood i samej tytułowej postaci.

Twórcy usuwają przy tym wydarzenia z poprzednich filmów z cyklu, kreując zupełnie nową linię czasu – światopowieść, w której nie doszło do wydarzeń znanych z filmów Camerona. W tym utworze przeprogramowany przez Ruch Oporu T-800 przybywa do Sarah Connor już w czasach jej dzieciństwa i zaczyna pełnić funkcję jej ojca. Dlatego też protagonistka (Emilia Clarke) wyrasta na wojowniczkę jeszcze przed wydarzeniami z pierwszej części serii – i gdy Kyle Reese (Jai Courtney) przybywa jej na ratunek w latach 80., zastaje zupełnie inną sytuację niż jego wariant w *Terminatorze* z 1984 roku. To Sarah Connor ratuje zdeorientowanego Kyle’a Reese’a, ponieważ w tej linii czasu od dziecka była szkolona i przygotowywała się na starcie z Terminatorami. Reese odgrywa tutaj rolę awatara widza. Ma zachowywać się jak jego inkarnacja wykreowana przez Michaela Biehna i nowy aktor wiernie odtwarza ruchy poprzedniego odtwórcy roli, ale sama postać pojawia się w zupełnie nowej sytuacji, w nowej linii czasu – jego dezorientacja ma odpowiadać dezorientacji widza, a jego rola – roli Sarah z pierwszej części cyklu. Widać więc, że film powstał na tle innego horyzontu popkulturowego – tym razem nasza perspektywa nie odpowiada perspektywie *everywoman*

¹³⁷ F. Jameson, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

¹³⁸ Ang. “Indeed, the film is so mired in self-reference and in-jokes, you almost suspect that its writers and director must have been closely consulting Fredric Jameson’s remarks on pastiche in *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*”. M. Fisher, *Review: Terminator Genisys*, 3.07.2015, <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/review-terminator-genisys>, (dostęp: 12.03.2025).

(Sarah Connor) żyjącej w środowisku znanym z autopsji. Podążamy za herosem, którego widzieliśmy w pierwszym filmie, ale jego przewodniczką jest nowa inkarnacja Sarah, objaśniająca nam reguły nie tyle wojny przyszłości (bo te już dobrze znamy), ile nowej linii czasu. Zamiast utożsamiać się z kelnerką, chłonimy wiedzę na temat nowej światoopowieści (film skierowany jest więc do odbiorców wyćwiczonych i dobrze zaznajomionych z narracją o Terminatorach).

Twórcy *Genisys* pełnymi garściami czerpią z koncepcji zapoczątkowanych przez opowiadanie *The Branches of Time* i korzystają z motywu rozgałęziającej się linii czasu, swobodnie przekształcając elementy tworzące świat *Terminatora*. Richard Lawson przedstawia zamysł filmu w taki sposób:

[...] film w gruncie rzeczy rozwiązuje problem czasu, ignorując trzy dekady historii Terminatorów. Pożegnajcie Kyle'a Reese'a i jego śmierć w 1984 roku po tym, jak zapłodnił Sarah; pożegnajcie Sarah i nastoletniego Johna jeżdżących w 1991 roku po Los Angeles. Teraz to nigdy się nie wydarzyło. Lub wydarzyło się, ale w alternatywnej linii czasu, gdzie doszło do zamknięcia pętli. (Czy coś w tym guście). Ta technika narracyjna [z *Terminatora: Genisys*] przypomina zapewne taktikę spalonej ziemi, ale jest także dość genialnym narzędziem służącym rozwojowi franczyzy, otwierającym ją na, cóż, przyszłość. Być może to dość łaskawe spojrzenie na taki zabieg. Tam, gdzie ja widzę sprytną elipsę i zmyślne cięcia, wielu innych może zobaczyć cyniczny skok na kasę, którego rezultatem jest nonsensowna droga na skróty¹³⁹.

Tego „skoku na kasę” można doszukiwać się także w jeszcze bardziej bezpośrednich odniesieniach do konkretnych scen z *Terminatora* i *Terminatora 2*. Tym razem, po raz pierwszy w filmie z tego cyklu, dochodzi do „rozmnożenia Terminatorów”, bo już na początku filmu pojawia się Terminator T-800 z pierwszej opowieści Camerona (cyfrowo odmłodzoną twarz Schwarzeneggera nałożono na oblicze kaskadera, Bretta Azara), wspomniany już T-800 „Pops”, pełniący funkcję ojca Sarah (grany przez starego Schwarzeneggera), a także nowy T-1000 grany przez innego aktora (Byung-Hun Lee) – wszystko to wpływa na konstrukcję fabuły i jest ponadto oznaką poszukiwania przez twórców kolejnych atrakcji, które urozmaicą hollywoodzki spektakl. Za pośrednictwem rozwoju techniki CGI twórcy pozwalają sobie na coś, co było trudniejsze do osiągnięcia w przeszłości – pokazują starcie złego Terminatora z pierwszego filmu oraz jego dobrej inkarnacji (spadkobiercy T-800 z *Terminatora 2*), czyli w

¹³⁹ Ang. “So the movie essentially solves the problems of time by lopping off three decades of Terminator history. Good-bye Kyle Reese dying in 1984 after getting Sarah pregnant, good-bye Sarah and teenage John tearing around 1991 Los Angeles. That, now, has never happened. Or, it did happen, but in an alternate history whose loop has been closed. (Or something.) This narrative tactic is perhaps a bit scorched-earth, but it’s also a rather ingenious device for a franchise looking to expand into, uh, the future. Maybe that’s a charitable way of looking at it. Where I see clever elision and excising, many others may see cash-grabbing cynicism resulting in nonsensical shortcuts”. R. Lawson, *Terminator Genisys Makes a Surprisingly Compelling Case for Itself*, 30.06.2015, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2015/06/terminator-genisys-review>, (dostęp: 2.03.2025).

gruncie rzeczy dwóch odmiennych kreacji Arnolda Schwarzeneggera i, jak sugeruje Marianne Kac-Vergne, dwóch wizji męskości:

Terminator: Genisys to [...] utwór na cześć franczyzy skupiającej się wokół Terminatora, a jednocześnie odchodzi od hiper-męskiego modelu męskości: nagi wariant Terminatora [z filmu Camerona], pozbawiony cech ojcowskich, zostaje wyeliminowany jako antagonist, podczas gdy ojcowska wersja, która pozostaje w pełni ubrana przez cały film, potwierdza spektakularną transformację, jaką postać przeszła w *Terminatorze 2*, a także stanowi uznanie faktu, że główna gwiazda cyklu się starzeje [...] ¹⁴⁰.

Terminator: Genisys jest hołdem dla dylogii, a jednocześnie staje się rebootem ¹⁴¹ marki poprzez nadpisanie znanych z nich wydarzeń. Tym razem kształtowaniu podlega nie tylko przyszłość świata Terminatora, lecz także jego przeszłość – twórcy stworzyli nową światoopowieść (usunęli wydarzenia z poprzednich odsłon), by umożliwić realizację kolejnych części filmowego cyklu. Jednocześnie przeobrażona fabuła wiąże się z kolejnym przesunięciem daty Dnia sądu (chodzi o to, aby sąd w chronologii fikcyjnego świata wydarzył się później niż czas wydarzeń, który ma odpowiadać dacie premiery filmu, i aby nadchodząca dystopia była bardziej aktualna dla widowni). Bohaterowie przenoszą się więc za pomocą wehikułu czasu do 2017 roku (a więc do współczesności) i tam próbują – po raz kolejny – powstrzymać nastanie apokalipsy, tym razem skutecznie (choć scena po napisach końcowych pokazuje, że Skynet planuje w ukryciu kolejny ruch). Mamy tu do czynienia ze schematem znanym z drugiej i trzeciej części, czyli z dążeniem do zapobieżenia powstaniu Skynetu, tyle że tym razem nie jest on związany z wojskiem, lecz z rozwojem techniki cyfrowej i urządzeń mobilnych będących nieustannie online. Po trafieniu do 2017 roku bohaterowie zauważają zrazu, że wszyscy są uzależnieni od ekranów. Ten odautorski komentarz może jednak rodzić pewien dysonans w związku z rozrywkowym i bardzo technicznym charakterem filmu. Jak pisze w swojej recenzji Christie Lemire:

Terminator: Genisys jakoś tam niby próbuje powiedzieć coś o naszym uzależnieniu od techniki, a jednocześnie używa olśniewającej animacji 3D, by eksploatować popkulturowe pokłady nostalgii: głównie za pośrednictwem obrazu Arnolda Schwarzeneggera, który raz jeszcze kopie po tyłkach i wypowiada dowcipne kwestie, grając postać, która uczyniła go supergwiazdą ponad 30 lat temu ¹⁴².

¹⁴⁰ Ang. “*Terminator Genisys* thus pays homage to the *Terminator* franchise while at the same time moving away from a hypermasculine model of masculinity: the naked, prepaternal version of the Terminator is eliminated as the bad guy by the fatherly version, which remains fully clothed throughout the film, reconfirming the spectacular shift operated by *Terminator 2*, as well as acknowledging the ageing of the main star [...]”. M. Kac-Vergne, *Masculinity...*, s. 180.

¹⁴¹ *Rebootem*, czyli rozpoczęciem opowieści od nowa – ignorowaniem dotychczasowych kontynuacji na rzecz czystej karty.

¹⁴² Ang. “*Terminator Genisys*” kinda-sorta tries to make a point about our reliance on technology while using glossy, 3-D imagery to milk pop-culture nostalgia: namely, the sight of Arnold Schwarzenegger once again kicking butt and making puns in the role that made him a superstar over 30 years ago. C. Lemire, *Terminator Genisys*, 1.07.2025, <https://www.rogerebert.com/reviews/terminator-genisys-2015>, (dostęp: 12.03.2025).

Krytyczne wzmianki na temat technologii cyfrowych można więc uznać za formę hipokryzji ze strony twórców, a sam film nie stanowi znaczącego wkładu w rozwijaną w obrębie cyklu opowieść o relacji człowieka i techniki (a więc nie wzbogaca samego *Stoffu*). Nie dodaje też nowych elementów do figury cyborga. Jeśli miałyby się szukać czegoś innowacyjnego w tym filmie w kontekście cyklu o Terminatorach, należałoby wskazać, że rola wybrańca została tu zrekontekstualizowana. W tej opowieści John Connor okazuje się przeciwnikiem i Terminatorem (T-3000), jako że został zainfekowany przez Skynet w dystopijnej przyszłości. Wybrańiec przyjmuje więc rolę agenta architekta dystopii. To nowy element fabularny, który sprawia, że Sarah musi powstrzymać własnego syna; jest tym samym jedyną osobą zdolną ocalić świat. Przejmuje rolę Johna, ale symbolicznie podkreśla też swą dawną pozycję w opowieści o Terminatorach – bo tym razem nie ratuje ona cywilizacji, dobrze wychowując syna, lecz dokonuje tego własnymi rękami.

Przy okazji *Terminator: Genisys* to kolejna część cyklu o elektronicznych mordercach w bardziej komediowej tonacji. Służy przez to dalszemu utowarowieniu Terminatora – jest sposobem na „posprzątanie” świata zainicjowanego przez Camerona po tym, jak twórcy kontynuacji wprowadzili kolejne wydarzenia i sprzeczne elementy, utrudniające realizację sequeli¹⁴³. W popkulturze podróż w czasie często umożliwia twórcom usunięcie części wydarzeń z poprzednich filmów (dzieje się tak w *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie* czy filmie *Star Trek* z 2009 roku [reż. J.J. Abrams]) i otwarcie cyklu na kolejne opowieści, bez konieczności zaczynania fabuły od nowa.

Terminator: Genisys mógłby jednocześnie służyć za syndrom wyczerpania opowieści o Terminatorach, a zatem spowszednienia i przesilenia samego tematu wędrownego – przynajmniej w tym konkretnym, zainspirowanym przez Camerona kształcie. Twórcy skupili się na odwracaniu ról i przekształcaniu poszczególnych komponentów światoopowieści, ale zastosowane przez nich „roszady” nie przyniosły nowej jakości – jest tu bowiem wiele powtórzeń. To już czwarty raz, kiedy maszyna ściga pozytywnych bohaterów, tym razem jest nią T-3000, czyli zainfekowany przez Skynet John Connor. Nie reprezentuje on ani slasherowej brutalności rodem z *Terminatora*, ani przełomowych efektów specjalnych rodem z *Terminatora 2*, ani nawet nowych komentarzy na temat relacji człowieka z maszyną. Ale powtórzenia się na

¹⁴³ Różne marki próbowały w tamtym czasie kopiować system Marvela (na tyle, na ile to było możliwe). Pomijając produkcje superbohaterów, warto tu wymienić uniwersum potworów studia Universal Pictures (próba stworzenia łączonego świata klasycznych, kinowych monstrów, poczynając od filmu *Mumia* [2017, reż. Alex Kurtzman]), *Robin Hood: Początek* z Taaronem Egertonem (2018, reż. Otto Bathurst – w zamyśle stanowiącego początek trylogii), *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć* (2016, reż. David Yates – prequela *Harry’ego Pottera* zaplanowane od razu na pięć filmów), *Jurassic World* (2015, reż. Colin Trevorrow – jako kontynuacja trylogii *Jurassic Park*) albo od prób wskrzeszenia cyklu filmów *Ghostbusters* (2016, reż. Paul Feig).

tym nie kończą, bo bohaterowie po raz trzeci próbują powstrzymać narodziny Skynetu i już po raz trzeci grany przez Schwarzeneggera cyborg przyjmuje rolę ojca dla jednego z protagonistów.

Terminator: Genisys to także kontynuacja blockbustrowej poetyki zapoczątkowanej w *Terminatorze 2: Dniu sądu*, ale pozbawiona jest ona zawartych w tamtym utworze niuansów i przełomowych chwytów technicznych. Jednocześnie udaje jej się doprowadzić do skrajnej postaci motyw rozgałęziającej się linii czasu. W swojej recenzji Mark Fisher krytykuje tę radykalną plastyczność świata przedstawionego w filmie:

[...] w ostatecznym rozrachunku *Terminator Genisys* najbardziej przypomina skrzyżowanie filmów *Powrót do przyszłości* i *Efekt motyla*, ale pozbawiony jest dowcipu i pomysłowości tego pierwszego i brak mu w zasadzie ponurego fatalizmu tego drugiego. W praktyce film absolutnie odrzuca fatalizm – przyjmuje wizję radykalnie otwartej rzeczywistości, w której nic nie jest stałe i wszystko może być zrealizowane od nowa. To sprawia, że *Terminator: Genisys* zyskuje pewną surową jakość. Ale w tym szkopał – to film, którego rzeczywistość jest tak bardzo plastyczna, tak bardzo łatwa do przekształcania, że trudno jest naprawdę przejmować się nim na jakimkolwiek poziomie. Przez to *Terminator: Genisys* staje się swego rodzaju głupią, nieintencjonalnie stworzoną parabolą na temat restrukturyzacji w dobie późnego kapitalizmu. Skoro wszystko może się zmienić i zmieni się niebawem, dlaczego mamy dbać o to, co dzieje się teraz? Film zdaje się być pomnikiem na cześć niepotrzebnej, ciężkiej pracy. Pozostajemy odurzeni i zmartwieni tym, jak wiele cyfrowej pracy zostało włożone w coś, co jest pozbawione znaczenia, a czego oglądanie również przywodzi na myśl pracę¹⁴⁴.

Terminator: Genisys to film, który traci cały patos i powagę związaną ze *Stoffem* i staje się tak giętki, płynny i plastyczny jak model T-1000. Zamienia się w czystą atrakcję, ale taką, która na poziomie estetycznym nie ma tej samej jakości co pierwsze filmy Camerona. Stanowi więc powtórzenie elementów z dylogii i potwierdza wagę dwóch punktów węzłowych z XX wieku. Stanowi świadectwo niemożności wyjścia poza rywalizację podmiotów wprowadzonych przez Camerona: mieszkanki terażniejszości w postaci Sarah Connor, posłańców przyszłości w wydaniu polujących na nią Terminatorów, architekta dystopii w mrocznym widmie Skynetu i jego adwersarza, mesjasza ludzkości, we wcieleniu Johna Connora.

Na koniec omawiania *Terminatora: Genisys* wspomnę o tym, że twórcy filmu próbują w nowy sposób ująć postać Sarah Connor, znów stawiając ją w centrum. Zdaniem Kac-Vergne, „Sarah Connor zostaje przekształcona w postfeministyczną Riot Grrrl, która słucha piosenek

¹⁴⁴ Ang. „In the end, however, what *Terminator Genisys* most resembles is something like a cross between the *Back to the Future* movies and *The Butterfly Effect*, but with none of the wit and ingenuity of the former, and little of the grim fatalism of the latter. In fact, it is the film’s absolute refusal of fatalism – its embracing, indeed, of a kind of radically open reality, in which nothing is fixed, everything can be redone – which gives *Terminator Genisys* its deeply affectless quality. But this is the problem – a film whose reality is this plastic, this recomposable, is simply impossible to care about on any level. As such, *Terminator Genisys* becomes a kind of dumb, unintentional parable about restructuring in late capitalism. Since anything can and will change soon, why bother to care about what is happening now? The whole film feels like a monument to pointless hard work. We’re left somewhat stupefied and perturbed by the vast amount of digital labour that has gone into something that is almost completely devoid of interest, and which it certainly feels like very hard work to watch”. M. Fisher, *Review: Terminator Genisys*, 3.07.2015, <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/review-terminator-genisys>, (dostęp: 12.03.2025).

Ramones i nosi czarny strój bojowy, solidne buty, opaski na rękach, a także ikoniczną dla cyklu skórzaną kurtkę¹⁴⁵. Można uznać, że to jedynie próba dostosowania postaci do nowych czasów. Dalej badaczka jednak pisze, że „postfeministyczna buntowniczność Sarah jest w efekcie zrównana z nastoletnim buntem i przez to bohaterka zostaje pozbawiona siły budzącej respekt. Twórcy filmu nieustannie podkreślają, że jest ona dziewczyną – drobną i uczuciową, a przez to niegroźną”¹⁴⁶. „Sarah” Emilii Clarke oddała się więc od obydwu kreacji Lindy Hamilton. Kac-Vergne zauważa jeszcze jeden element filmów z cyklu związany z postaciami kobiecymi: „nie ma międzypokoleniowej kobiecej solidarności, więc kobiety, które zabijają, wydają się być samotnymi fenomenami; brakuje im większej politycznej sprawczości i szerszego wsparcia”¹⁴⁷. Twórcy kolejnego filmu niejako spróbowali odpowiedzieć na tę obserwację.

Terminator: Genisys Alana Taylora stanowić miał pierwszą część nowej trylogii, pod warunkiem, że okazałby się sukcesem komercyjnym¹⁴⁸. Następny utwór z cyklu, *Terminator: Mroczne przeznaczenie* (2019) w reżyserii Tima Millera, był w intencji jego twórców odcięciem się od pomysłów wprowadzonych do *Terminatora: Genisys*. Przyjęto w nim nieco odmienną strategię podejścia do schematu oryginalnych filmów. Twórcy *Terminatora: Mroczne przeznaczenie*, czyli najnowszej i ostatniej jak dotąd filmowej odsłony cyklu, nie usuwają wydarzeń z dwóch dzieł Camerona, ale je aktualizują. Traktują je jak część historii nowej światoopowieści, a wszystkie filmy, które powstały po dylogii, po prostu ignorują.

Film Millera stanowi bezpośrednią kontynuację *Terminatora 2: Dzień sądu* i na piedestał wynosi główną bohaterkę pierwszego dzieła Camerona. Powieliła także schemat fabularny *Terminatora*, powracając do wprowadzonego przez niego motywu pościgu niepokonanego *boogeymana* za bohaterami (brak tu natomiast dążenia do zmiany przyszłości). Tym razem z misją obrony protagonistki wyrusza znów człowiek, ale zmodyfikowany. Grace (Mackenzie Davis) ma wszczepy zwiększające jej siłę oraz szybkość, a także usprawniające jej wzrok.

¹⁴⁵ Ang. “Sarah Connor is thus recast as a rebellious postfeminist Riot Grrrl type who listens to the Ramones and wears a black combat outfit, boots, and wristbands, as well as the franchise’s iconic black leather jacket”. M. Kac Vergne, *From Sarah Connor 2.0 to Sarah Connor 3.0...*, s. 128.

¹⁴⁶ Ang. “Sarah’s postfeminist rebelliousness is, in effect, equated with teenage rebellion and thus deprived of any threatening power. The film repeatedly insists on her status as a girl, diminutive and sentimental, and thus unthreatening”. Ibidem, s. 129.

¹⁴⁷ Ang. “There is no intergenerational female solidarity, so that women who kill appear like lone phenomena lacking greater political agency and wider support”. Ibidem, s. 129.

¹⁴⁸ B. Verhoeven, *TheGrill 2015: „Terminator: Genisys” Producer on Franchise’s Future: Not on Hold but „Re-Adjusting”* (Video), 6.10.2015; <https://www.thewrap.com/thegrill-2015-terminator-genisys-producer-on-franchises-future-not-on-hold-but-re-adjusting/>, (dostęp: 29.01.2025).

W tej wersji wydarzeń bohaterom udało się zapobiec nastaniu Dnia sądu, ale jeden z pozostałych na Ziemi Terminatorów i tak zabił Johna Connora, gdy ten wraz z matką przebywał na wakacjach (krótko po wydarzeniach ukazanych w *Terminatorze 2*). Po wielu latach z przyszłości przybyło nowe zagrożenie. Choć bohaterom udało się zapobiec narodzinom Skynetu, to po czasie jego miejsce zajął inny niszczycielski program – Legion – który tym razem będzie pokonany nie przez Johna Connora, ale przez zupełnie nową bohaterkę – Dani Ramos (Natalia Reyes). Tim Miller proponuje w trakcie rozwoju opowieści inkluzywną odpowiedź na schemat znany z poprzednich opowieści i opierający się na rywalizacji Johna Connora i Skynetu, dwóch przywódców tkwiących w czasoprzestrzennym uścisku. *Terminator: Mroczne przeznaczenie* uwalnia uniwersum Terminatora od balastu dychotomii Connor-Skynet (balastu, który mógł być odczuwalny w *Terminatorze: Genisys*) i otwiera je na kolejne zagrożenie oraz odmienne wcielenie mesjasza, tym razem przychodzącego pod postacią młodej Meksykanki. *Terminator: Mroczne przeznaczenie*, poprzez funkcjonowanie w kontekście poprzednich odsłon, oferuje nam inny kryzys¹⁴⁹ i sugeruje, że po zażegnaniu katastrofy zawsze może przyjść następna, wobec której dotychczasowi liderzy okażą się niewystarczający.

Co więcej, kryzys w *Terminatorze: Mroczne przeznaczenie* nie należy tylko do rzeczywistości świata przyszłości, ale jest obecny i we współczesności pod postacią ośrodków dla uchodźców na granicy Stanów Zjednoczonych i Meksyku. Twórcy ostatniego z filmów omawianych w tym podrozdziale w większym stopniu niż autorzy poprzednich części zwracają uwagę na mrok samej teraźniejszości. Scena na granicy pokazuje, że już teraz mamy do czynienia z miejscami, w których ludzie są zniewaleni, podobnie jak w świecie, w którym zapanowała władza Skynetu bądź Legionu.

¹⁴⁹ Nawet jeśli drugi kryzys jest analogiczny do pierwszego, to jednak nowa katastrofa pojawia się po zażegnaniu pierwszego kryzysu i operuje innymi terminami.



Ilustr. 5. *Terminator: Mroczne przeznaczenie*. Pejzaż mrocznej przyszłości. W tle widać tajemnicze obiekty, wzniesione zapewne przez wrogą sztuczną inteligencję

Z jednej strony twórcy wprowadzili dystopijne elementy do planu współczesnego, z drugiej zaś zamieścili optymistyczny przekaz w scenie rozgrywającej się w przyszłości. Potwierdzili tym samym, że obecność dystopii w świecie jutra nie oznacza ostatecznego końca ludzkości. W retrospekcjach panuje nastrój horrorowy – twórcy zadbali o to, by przyszłość Legionu wyglądała bardziej obco od przyszłości Skynetu i umieścili w niej tajemnicze wieże (zob. ilustr. 5), ale wizja przyszłości nie kończy się na budowaniu atmosfery grozy. W jednej ze scen widzimy w działaniu przyszłą liderkę o imieniu Dani, zagrzewającą ludzi do walki i krytykującą podziały między nimi. To w tym zdarzeniu można znaleźć najważniejszy przejaw impulsu utopijnego i podkreślenie wagi wspólnotowości. I, jak na ironię, do zjednoczenia ludzkości trzeba było dystopii – w tej wizji nowej wspólnotowości można jednak odnaleźć echa teorii René Thoma na temat korzyści płynących z katastrof¹⁵⁰.

Poprzez przekształcenie figury wybrańca lub otwarcie jej na nowe wzorce dokonuje się zacieranie hierarchii, co obrazuje przykład Dani, bohaterki pochodzącej z Meksyku (a zatem spoza domyślnego dla amerykańskiej popkultury obszaru), funkcjonującej jako następczyni herosa reprezentującego męskość hegemoniczną (hierarchiczną) i mającej za zadanie nie tyle pokonać Legion, ile zjednoczyć ludzi w obliczu wspólnego wroga. Pointa filmu Millera przywraca znaną z *Terminatora* i *Terminatora 3* ideę walki o lepsze jutro w obliczu nieuniknionej apokalipsy. Podkreśla jednocześnie, że nie ma jednego wybrańca – liderem nie musi być John Connor. Można interpretować ten ukłon w stronę mniejszości i kobiecych

¹⁵⁰ R. Thom, *Kryzys i katastrofa*, przeł. S. Zakrzewski, [w:] *O kryzysie. Rozmowy w Castel Gandolfo*, red. D. Lachowska, Res Publica, Warszawa 1990, s. 35.

bohaterkę jako strategię dbania o lepszą (bardziej inkluzywną) reprezentację, co jest chwytem pozwalającym na „dostęp dla wszystkich” i zwiększenie przychodu. W tym sojuszu Sarah Connor (starszej kobiety o antysystemowych poglądach) z młodą Dani (Meksykanką, kobietą z niższej klasy społecznej) i Grace (kobietą cyborgiem, wojowniczką z przyszłości) ziszcza się jednak Claesowski postulat dążenia do wspólnotowości. Można mówić tu o odejściu od indywidualistycznego finału oryginalnego *Terminatora* – film Millera poszerza grono bojowników o lepszą przyszłość i podkreśla, że łączy ich wspólna sprawa.

Można natomiast odnieść wrażenie, że twórcy *Terminatora: Mroczne przeznaczenie* nie doceniają postaci Sarah Connor, gdyż jej rola z pierwszych dwóch części zostaje opisana tak, jak gdyby była postacią drugorzędną w opowieści o mesjaszu. Ów kąśliwy komentarz wypowiada sama Connor, bohaterka, która w tej linii czasu straciła syna i od tamtej pory żyje z poczuciem klęski – można więc uznać, że sarkastyczny wydźwięk tej sugestii wynika z negatywnych emocji, jakie Sarah odczuwa w związku ze swoją przeszłością. Bohaterka odnosi się jednak do sytuacji ukazanej w pierwszym filmie z cyklu, w którym jest postacią centralną. Mark Janovich stawia tezę, że rola Sarah została pomniejszona na rzecz Johna (oraz gwiazdorskiego wpływu Arnolda Schwarzeneggera) dopiero w *Dniu sądu*; w pierwszym filmie postać Johna w ramach narracji stanowi przedłużenie postaci Sarah (wszystko, czego nauczył się przyszły lider, zawdzięcza swojej matce¹⁵¹). Twórcy *Terminatora: Mroczne przeznaczenie*, wprowadzając ów metakomentarz na temat roli oryginalnej bohaterki serii, pomijają fakt, że w pierwszej części jest ona figurą ważniejszą niż zapowiadany, nieobecny na ekranie John. Dokonują oni rewizji motywów z pierwszej części cyklu i – zamiast matki lidera ludzkości – stawiają w centrum przyszłą liderkę. Pomysł ten przywodzi na myśl inne popfeministyczne zwroty w kontynuacjach klasycznych blockbusterek (w centrum nowej trylogii *Gwiezdnych wojen* jest postać kobieca, w *Ghostbusters: Pogromcy duchów* [2016, reż. Paul Feig] tytułową grupę tworzą kobiety itd.). Ten wybór ma jednak konsekwencje dla warstwy znaczeniowej filmu. W *Terminatorze* nie myślimy o tym, że Reese jest następnym pokoleniem, natomiast *Terminator: Mroczne przeznaczenie* kładzie nacisk na międzypokoleniową pętlę zależności. Najnowszy film o Terminatorach znów wykorzystuje motyw pętli kauzalnej, a za jej pośrednictwem opowiada o relacji rodzinnej – wzajemnym oddziaływaniu na siebie dwóch pokoleń. Nie ma tu potocznie rozumianej miłości romantycznej, która rozkwita ponad granicami czasu – miast tego jest miłość matki i córki (w dodatku: córki będącej cyborgiem). Grace, posłanniczka przyszłości, okazuje się przybraną córką Dani, mieszkanki teraźniejszości.

¹⁵¹ M. Janovich, op. cit., s. 13.

Liderka nowego ruchu oporu uratuje w przyszłości małą Grace, Grace zaś, cofając się w czasie, poświęci życie dla Dani w finale filmu w trakcie walki z wrogiem Terminatorem¹⁵². Dzięki temu *Terminator: Mroczne przeznaczenie* przywraca problem alternatywnego modelu rodziny (wprowadzony w *Terminatorze 2*), który zawiera w sobie pierwiastek utopijny. Sue Short przy okazji rozważań na temat cyborgów pisze o stabilności rodziny w obliczu kryzysu:

Konserwatywna czy też nie, idea, że istnieją pewne stałe w ludzkich relacjach i społecznej organizacji, stanowi zniewalającą fantazję, ponieważ dostarcza podstaw pod okresy zmian, i to z pewnością świadczy o jej atrakcyjności i trwałości. Rodzina zawsze będzie ważna, ponieważ stanowi środowisko, w którym odbywają się nasze najwcześniejsze, formujące nas doświadczenia i stanowi symboliczną przestrzeń, do której stale wracamy w trakcie naszego życia¹⁵³.

Rodzina w każdym wypadku jest wartością i wspólnotą, która pozwala budować lepszą przyszłość, a pętla kauzalna pomaga tę zależność wzmocnić w obrębie opowieści, bo Grace i Dani nawzajem na siebie oddziałują. *Terminator: Mroczne przeznaczenie* łączy więc pętlę kauzalną i motyw pościgu z pierwszego *Terminatora* z wizją „cyborgicznej rodziny” z *Terminatora 2*, uwypuklając tym samym to, co cykl o elektronicznych mordercach wprowadza do serii tematycznej¹⁵⁴.

Wraz z najnowszym filmem „saga” o Terminatorach zatoczyła koło. Z perspektywy rozwoju Wellsowskiej serii *Terminator: Genisys* i *Terminator: Mroczne przeznaczenie* odchodzą od katastroficznych wariantów z pierwszej dekady XXI wieku i stanowią próbę

¹⁵² Jest wskazane, by odnieść się jeszcze do serialowej odsłony tej franczyzy, aczkolwiek nie jest ona dziełem skończonym (produkcja została anulowana po drugim sezonie). Twórcy serialu *Terminator: Kroniki Sarah Connor* (ang. *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, 2008-2009, FOX), podobnie jak autorzy filmowych kontynuacji, również tworzą nową linię czasu i zdają się ignorować wydarzenia z kolejnych sekweli *Terminatora*. Postępują dokładnie tak samo, jak postępowali realizatorzy filmów *Terminator 3: Bunt maszyn* i *Terminator: Mroczne przeznaczenie*, którzy kontynuowali bezpośrednio *Terminatora 2: Dzień sądu*. Mamy tu zatem do czynienia z próbą kreacji nowej odsłony pozytywnego Terminatora – zamiast kryć się pod postacią rosnącego austriackiego aktora, elektroniczna obrończyni Johna Connora udaje drobnej postury nastolatkę Cameron (Summer Glau). Poza nią pojawia się szereg innych Terminatorów (reguły seryjności z jednej strony wymagają obecności większej liczby zagrożeń, z drugiej zaś sama seria umożliwi ich zaistnienie w obrębie światoopowieści – twórcy serialu mają czas na to, żeby wprowadzać więcej postaci). W ramach fabuły pojawiają się ponadto motyw maszyn sprzeciwiających się Skynetowi, motyw różnorodnych linii czasu czy bardziej rozbudowany motyw uczenia maszyny etyki przez człowieka. Serial ów nie został jednak skończony i część nowych pomysłów została zaledwie zasygnalizowana.

¹⁵³ Ang. “Conservative or not, the idea that there are constants in terms of human relations and social organisation is a compelling fantasy because it provides some grounding during periods of change and this surely accounts for its appeal and persistence. The family is always likely to be important because it is the site where our earliest formative experiences are forged and is a figurative place that we continually return to throughout our lives”. S. Short, op. cit. s. 158.

¹⁵⁴ Film Millera stanowi ważny przyczynek do dyskusji na temat człowieka i techniki. Jak pisze w swej recenzji Michael Hale: „Film jest również gloryfikacją obrazu cybernetycznie ulepszonych ludzi, którzy są w stanie sprostać Terminatorom. Jednocześnie terminator Rev-9 pokazuje niekiedy, że ma zaczątki osobowości” (ang. “The film also boasts cybernetically enhanced humans capable of physically matching Terminators, while the Rev-9 at times displays what appears to be an embryonic personality”). M. Hale, *Terminator: Dark Fate review – apocalypse once more, with women to the fore*, 29.10.2019, <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/terminator-dark-fate-review-apocalypse-once-more-with-women-fore>, (dostęp: 2.03.2025).

powrotu do Cameronowskiej tezy o zdolności człowieka do przezwyciężenia kryzysów. *Terminator: Genisys* ukazuje sytuację, w której każdy element światopowieści Terminatorów może zostać przekształcony. Jest opowieścią samoświadomą, odwołującą się do scen z *Terminatora* i *Terminatora 2*. *Terminator: Mroczne przeznaczenie* stanowi zaś powrót do trybu opowiadania z pierwszej części cyklu, choć wprowadza zarazem nowe postacie. Filmy te symbolicznie podkreślają pozycję punktów węzłowych: jeden poprzez dosłowne cytowanie poszczególnych scen, drugi poprzez powtórzenie konstrukcji fabularnej i stojącego za nią zamysłu twórczego. Jednocześnie obydwa filmy dowodzą żywotności *Stoffu* i jego przystosowania do potrzeb współczesnego Hollywood – czy to jako postmodernistycznej zabawy składnikami (*Genisys*), czy to jako aktualizacji punktu węzłowego w oparciu o nowy „zestaw” bohaterów. Nawiasem mówiąc, z perspektywy Wellsowskiej serii to rzadki przypadek, żeby opowieść była zdominowana przez kobiety.

Podsumowując wywód na temat całego cyklu, należy stwierdzić, że filmy o Terminatorach są wyjątkowym zbiorem w obrębie badanej przeze mnie grupy utworów. Z jednej strony stanowią konstytutywną dla serii narrację, z drugiej zaś oferują nietypowe przetworzenie Wellsowskiego *Stoffu*, ze względu na fakt, że kolejne odsłony pojawiały się na przestrzeni trzech i pół dekady rozwoju kina. Z racji tego, że jest to grupa hollywoodzkich blockbustów, temat ten ulega w ich obrębie przemianom specyficznym dla wysokobudżetowego modelu produkcji (hollywoodzkiej strategii sequeli) i samego medium filmu. Napięcie, jakie powstaje w obrębie tych narracji, wynika między innymi z faktu, że kolejne kontynuacje zmagają się na różne sposoby z dziedzictwem dzieł Camerona – próbują złożyć im hołd, wykorzystać charakterystyczne dla nich motywy i przykuć uwagę współczesnego widza: poprzez bezpośrednie cytowanie scen z pierwszych części lub poprzez odwracanie znanych temu widzowi schematów.

Z filmu na film odbywa się przekładanie Dnia sądu: odsuwanie go w czasie, by umożliwić produkcję kolejnych kontynuacji i by móc zaoferować fabułę współczesną widzom. Innymi słowy, by dotykać aktualnych problemów i by Dzień sądu nie pozostawał tylko elementem fikcyjnej przeszłości, ale stanowił przeczucie nadchodzących katastrof. Zmienia się przez to status apokalipsy. W jednym przypadku Dzień sądu jest czymś nieuniknionym (*Terminator 3: Bunt maszyn*), w kolejnym stanowi element możliwy do odwrócenia (*Terminator: Genisys*), w jeszcze innym stanowi problem do rozwiązania, po którym należy spodziewać się kolejnego kryzysu (*Terminator: Mroczne przeznaczenie*).

Filmy te potwierdzają też jedną z myśli przewodnich tej pracy: obecność motywu centralnego mrocznej przyszłości w filmach o podróżach w czasie pozwala na metaforyzację

splątania losów ludzi z przeszłości i przyszłości, na oddziaływanie przyszłości na teraźniejszość (dzięki podróży w czasie przyszłość staje się namacalna, nieomal empiryczna) i na zmagania o lepszą przyszłość, które stają się wyzwaniem łączącym różne światy i kolejne pokolenia. U Camerona przejawia się to w tym, że zmniejszył on dystans między mroczną przyszłością a teraźniejszością. W opowieści Wellsa (ale i w opowiadaniach Daniela czy Heinleina) bohaterowie żyjący we współczesności nie muszą się przygotowywać na koniec świata, bo – zarówno oni, jak i ich dzieci – go nie dożyją. Dystopia z cyklu o Terminatorach nie jest też obcą krainą, w której spadkobiercy ludzkości posługują się nieznanym językiem – są to dosłownie ruiny współczesnych metropolii zamieszkane przez następne pokolenie. Innym sposobem związania losów przedstawicieli różnych czasoprzestrzeni jest postawienie przez twórców na romans między posłańcem przyszłości a mieszkanką teraźniejszości (*Terminator*) albo motyw (re)konstrukcji rodziny złożonej z obywateli świata jutra i świata dzisiejszego (*Terminator 2: Dzień sądu*, *Terminator: Mroczne przeznaczenie*).

W światopowieściach Terminatora dążenie do lepszego jutra wymaga skupienia na dniu dzisiejszym i każdy film w jakimś stopniu kieruje na niego naszą uwagę, pokazując w nim zaczątki świata przyszłości: bądź to poprzez wszechobecne maszyny (*Terminator*) – problem informatyzacji systemów obronności (*Terminator 3: Bunt maszyn*) i uzależnienia od techniki cyfrowej (*Terminator: Genisys*) – bądź to poprzez ukazanie nierówności społecznych (*Terminator: Mroczne przeznaczenie*). Cykl podkreśla jednocześnie wagę przyszłej walki – nie tylko tej teraźniejszej. Cel bohaterów polega nie tyle na pokonaniu Terminatora we współczesności, ile na przygotowaniu się do wojny w świecie jutra. Z tego też względu każdy z filmów, w większym lub mniejszym stopniu, stanowi afirmację cenionej przez Jamesa Camerona nieustępliwości.

Mroczna przyszłość w parodystycznym kluczu. *Deadpool 2*

Za 50 lat będziesz martwy. Twoje pokolenie będzie pieprzyło planetę
tak mocno, że zapadnie ona w śpiączkę¹⁵⁵.

Cable, *Deadpool 2*

Komediowe elementy nie są obce cyklowi filmów o Terminatorach, ale nawet pomimo ich obecności utwory o elektronicznych mordercach zachowują pewien ładunek patosu w związku

¹⁵⁵ Ang. “Fifty years from now you'll be very dead. Your entire generation will fuck this planet into a coma”.

z obecnością problematyki zagłady cywilizacji. Kolejny omawiany przykład zdecydowanie zrywa z patosem na rzecz pastiszu opowieści o mrocznej przyszłości. *Deadpool 2* to adaptacja komiksów o „gadatliwym” superbohaterze, które stanowią parodię opowieści o herosach odzianych w peleryny. Przy okazji film czerpie z fabuły jednego z punktów węzłowych serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa, tj. komiksu *X-Men: Dni minionej przyszłości*¹⁵⁶. Film reprezentuje moment przesilenia motywami związanymi z mścicielami w pelerynach, których to rozwój można było obserwować w zeszłej dekadzie w Hollywood¹⁵⁷.

Zanim przejdę do *Deadpoola 2*, przywołam fabułę pierwszej części trylogii, choć ów film nie należy do analizowanej tu serii tematycznej. Wade Wilson (Ryan Reynolds), bandyta do wynajęcia, na początku był zwykłym mężczyzną, którego życie zaburzyła złowroga diagnoza medyczna – dowiedział się bowiem o złośliwym nowotworze. W akcie desperacji postanowił wziąć udział w eksperymencie, który dałby mu moce mutanta, a konkretnie błyskawiczną samoregenerację tkanek. Skutkiem zabiegu okazało się jednak to, że nie tylko jego rany zaczęły się błyskawicznie zablizniać, lecz także to, że nowotwór w jego ciele zyskał zdolność szybkiej regeneracji i pokrył jego całe ciało. Jak możemy wnioskować z fabuły, wpłynął on przy okazji na jego psychikę i doprowadził go do stanu, w którym Wade zyskał świadomość tego, iż jest postacią fikcyjną. Ten kontekst wart jest przywołania, gdyż pokazuje jasno, że *Stoff* został wykorzystany w bardzo samoświadomej opowieści – jeszcze bardziej samoświadomej niż *Terminator: Genisys*.

Twórcy filmów o *Deadpoolu*, zgodnie z zasadami filmowego postmodernizmu w ujęciu Arkadiusza Lewickiego, skupiają się na odbiorcy i budują dla niego sieć aluzji¹⁵⁸. Bohater często zwraca się bezpośrednio do widzów, patrzy w kierunku kamery, wyśmiewa sceny, w których bierze udział i dysponuje nawet wiedzą na temat twórców czy reguł rynku kina popularnego. Wade Wilson komentuje, często w wulgarny sposób¹⁵⁹, stereotypy związane z

¹⁵⁶ C. Claremont, J. Byrne, *X-Men: Days of Future Past*, Nowy Jork 2011. (Wydanie zbiorcze; oryginalne zeszyty pochodzą z 1981 roku).

¹⁵⁷ W 2019 roku tryumfy święcił transmedialny projekt *Marvel Cinematic Universe* (wraz z finałem swojej sagi w postaci *Avengers: Koniec gry* [2019, reż. Anthony Russo, Joe Russo]). Studio Warner Bros próbowało wpisać się w ten trend i realizowało adaptacje komiksów konkurencyjnego wydawnictwa DC (np. *Aquaman* [2018, reż. James Wan]), a studio filmowe 20th Century Fox, oprócz filmów o *Deadpoolu* realizowanych w kluczu parodystycznym, produkowało przede wszystkim filmy o grupie superbohaterskiej X-Men.

¹⁵⁸ A. Lewicki, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2007, s. 74.

¹⁵⁹ S. Rahmania, A. Munandar, *A Sociolinguistic Analysis of Taboo Words in Deadpool 2*, „Lexicon” 2021 [kwiecień], t. 8, nr 1, s. 33-41. A. Kartina, M. Pangestu, *The Reasons Of The Main Character In Using Slang Words In Deadpool 2 Movie Directed By David Leitch*, „Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra” 2019, t. 11, nr 1, s. 53-60.

pozostałymi filmami o superbohaterach¹⁶⁰. Tomasz Żaglewski, pisząc o pierwszym *Deadpoolu*, twierdzi, że

Wbrew [...] panującym opiniom i wynikających z nich nowym superbohaterskim modom – podkreślającym „nowość” filmu Millera, artykułującą się przede wszystkim w wulgarnym języku i niepoahamowanej przemocy – o „dorosłości” pierwszego *Deadpoola* w obrębie filmu komiksowego świadczy właśnie jego spojrzenie „z góry” na dotychczasową tradycję metagatunku, objawiające się przede wszystkim w ironicznym oraz świadomym przedrzeźnianiu jego konwencji i celów¹⁶¹.

Pomimo obecności wielu elementów humorystycznych, trylogia o *Deadpoolu* pogłębia także obecny w narracjach o X-Men motyw wykluczenia inności, reprezentowanej w światoopowieści przez mutantów, a więc mniejszość *homo superior*, która ma stanowić kolejne stadium ewolucji.

Pierwszy *Deadpool* to film skromniejszy pod względem budżetowym. Skupia się na genezie superbohatera. *Deadpool 2* należy już do zapoczątkowanej przez *Wehikul czasu* serii tematycznej i jego twórcy pozwolili sobie na większy rozmach. Utwór opowiada o tym, jak główny bohater próbuje się uporać ze stratą swojej ukochanej, która ginie tragicznie na początku filmu. Protagonista pierwotnie zamierza umrzeć, by do niej dołączyć, ale ta podczas spotkania na granicy życia i śmierci prosi go o opiekę nad napotkanym przez niego, zagubionym chłopcem Rustym (Julian Dennison). Chłopiec ów dysponuje olbrzymią, niszczycielską mocą kontroli nad ogniem – również należy do mniejszości mutantów – i próbuje brutalnie zemścić się za molestowanie oraz dyskryminację, które spotkały go ze strony pracowników sierocińca. Jednocześnie śmiertelne zagrożenie stanowi dla niego podróżnik w czasie – Cable (Josh Brolin) – który wie, że nastolatek w przyszłości stanie się seryjnym mordercą. Amoralny superbohater *Deadpool* musi więc powstrzymać znacznie potężniejszego przybysza z przyszłości, a jednocześnie wskazać etyczną drogę dorastającemu chłopcu.

¹⁶⁰ Wyśmiewa np. patos i mrok obecny w adaptacjach realizowanych przez wytwórnię Warner Bros. (*Człowiek ze stali* [ang. *Man of Steel*, 2013, reż. Zack Snyder], *Batman v Superman* [2016, reż. Zack Snyder]).

¹⁶¹ T. Żaglewski, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017, s. 293.



Ilustr. 6. *Deadpool 2*. Cable w ruinach. W tle panorama miasta przyszłości, część budynków stoi w ogniu

To właśnie Cable odgrywa tutaj rolę Terminatora, posłańca przyszłości. Mroczna przyszłość na pozór nie stanowi w *Deadpoolu 2* motywu centralnego – pojawia się dopiero wraz z pierwszą sceną, w której widzimy wojownika ze świata jutra, i to przede wszystkim z nim jest ona związana (zob. ilustr. 6). W tym krótkim, pozbawionym dialogów momencie obserwujemy cyborga patrzącego na zgliszcza swojego miasta, zniszczonego zapewne przez dorosłego Rusty’ego. Podnosi on zwęglonego, pluszowego misia, którego znaczenie zostanie wyjaśnione później. Od razu widzimy charakterystyczny sztafaż: ruiny współczesnego, zachodniego miasta (zniszczone, płonące wieżowce), drony rzucające z góry fioletowe światło, budzące skojarzenia z inwigilacją lub nieustającym zagrożeniem (ukrywanie się przed maszynami znamy już z *Terminatora*) i fioletowa barwa światła, budząca również skojarzenia ze światem przyszłości (współcześnie w przestrzeni miejskiej nie jest ono używane w takim odcieniu). Cała scena, rzecz jasna, rozgrywa się w ciemności nocy, potęgującej ponurą atmosferę przestrzeni dystopii.

Na tej scenie nasz kontakt z rzeczywistością Cable’a się kończy. Dystopijna przyszłość stanowi stereotypowy chwyt i brakuje w filmie ujęcia innowacyjnego – znów jest ona potraktowana niczym pretekst służący do budowy konfliktu i zagrożenia. Trudno w gruncie rzeczy ocenić, na ile jest to dystopia, co sugeruje nam pierwsza scena z udziałem Cable’a, a na ile obserwowany przez niego chaos jest jedynie znakiem kryzysu o relatywnie małej skali; nie wiadomo nawet, czy mamy tu do czynienia z toposem „złego miejsca”. Jednocześnie we wprowadzonej później retrospekcji ukazany zostaje także jego dom, na moment przed atakiem dorosłego Rusty’ego – dom ten wydaje się zadbanym, luksusowym apartamentowcem, nieprzystającym do wizji ruin współczesnej metropolii z *Terminatora* czy *X-Men: Przeszłość*,

która nadejdzie. Być może dom wojownika stanowił jedną z ostatnich bezpiecznych enklaw w świecie przyszłości, być może też między śmiercią rodziny Cable'a a sceną ukazującą ruiny minęło w światoopowieści więcej czasu, a zniszczenia są efektem długofalowych działań antagonisty. Wreszcie być może, iż retrospekcja ukazuje apartament Cable'a w wyidealizowany sposób, bo tak widział go sam cyborg. Najbardziej sensowną odpowiedzią wydaje mi się jednak ta, która mówi, że twórcy traktują tę dystopię przyszłości pretekstowo, że korzystają z niej w minimalnym wymiarze – głównie po to, by stanowiła podstawę konfliktu między postaciami i motywowała zagrożenia, z którym musi uporać się Deadpool. Przy okazji motyw dystopii tworzy podstawę dla całego spektrum postmodernistycznych cytatów.

Dzięki wiedzy przyniesionej przez cyborga z przyszłości protagonista wie, że po zabiciu swoich oprawców z domu dziecka Rusty będzie konsekwentnie zmierzał w stronę zła. Cable próbuje porozmawiać z Deadpoolem dopiero przed sekwencją zawierającą punkt kulminacyjny filmu. Bohaterowie wymieniają wprawdzie uwagi na temat kształtu przyszłości, ale niewiele się z tej konwersacji dowiadujemy. Cable przede wszystkim mówi o zbrodniach Rusty'ego, natomiast kształt społeczeństwa świata jutra pozostaje przed nami zakryty. W trakcie jednej ze scen podróży cyborg mówi Deadpoolowi, że za 50 lat będzie on martwy i że jego pokolenie „będzie pieprzyć planetę tak mocno, że zapadnie ona w śpiączkę”¹⁶², co ma oczywiście przynieść ze sobą efekt komiczny, ale wiąże się też z pejoratywnymi znaczeniami. Wyrażenie „pieprzenie planety” w połączeniu z formułą „doprowadzić ją do śpiączki” sugeruje jednoznacznie przemoc seksualną, a więc zakłada jej agresywne wykorzystanie. Przywołuje na myśl długotrwałą skrajną eksploatację i całkowite zniszczenie planety przez współczesną cywilizację. Warto też mieć w pamięci nadawcę tego komunikatu. Przeklinanie jest bowiem głównie charakteryzowane jako rezultat sytuacji generującej złość lub frustrację¹⁶³, a w przywołanej przeze mnie scenie mamy do czynienia z posłańcem przyszłości – przedstawicielem nadchodzącego pokolenia – który oskarża mieszkańca teraźniejszości o zniszczenie ich wspólnego domu. Użycie tegoż wulgaryzmu świadczyć może o frustracji człowieka przyszłości. Jest to jednocześnie spłaszczenie problemu – przełamanie patosu związanego z problemem współczesności – i przesadne sformułowanie gorzkiego oskarżenia¹⁶⁴.

¹⁶² Ang. „Your entire generation will fuck this planet into a coma”.

¹⁶³ S. Rahmania, A. Munandar, op. cit., s. 38.

¹⁶⁴ *Deadpool 2* stał się zresztą podstawą do badań językoznawczych, analizujących wyrazy *tabu* i użycie slangu. Vide: A. Kartina, M. Pangestu, *The Reasons Of The Main Character In Using Slang Words In Deadpool 2 Movie Directed By David Leitch*, „Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra” 2019, t. 11, nr 1, s. 53-60. Na temat samego konstruowania tytułowej postaci poprzez język vide: A. Irawan, *Constructing the Character of Deadpool through*

Pomimo obecności wielu elementów humorystycznych, motywy związane ze stratą Cable'a zostały zrealizowane – do pewnego stopnia – w konwencji serio. Cable stracił rodzinę i towarzyszące mu poczucie straty jest prezentowane bez szyderstwa, choć – jak pisze Angie Han – ta tragiczna historia została „pochowana pod lawiną fekalnych żartów i superbohaterskich docinek”¹⁶⁵. Powaga Cable'a i dramatyzm jego historii mają wywoływać efekt komiczny dopiero w kontraście z postawą Deadpoola i jego komentarzami. Protagonista bowiem regularnie przekracza różne *tabu*. I tak Wade Wilson wyśmiewa mrok i powagę cyborga z przyszłości podczas ich pierwszego spotkania. Wymowna jest tu też scena, w której protagonista z nonszalancją pyta cyborga, do czego potrzebny jest mu brudny, pluszowy miś (Cable wszędzie go ze sobą nosi). Wojownik przyszłości odpowiada, że to nie jest brud, lecz krew jego córki. Odpowiedź ta pozostawia Deadpoola w tragikomicznym osłupieniu, ponieważ zdał on sobie sprawę, jak głupie i niezręczne pytanie zadał swojemu „towarzyszowi broni”. Ta obecność tak ponurego i naznaczonego patosem motywu mrocznej przyszłości w „niepoważnym” filmie sprawia, że – paradoksalnie – może on wywołać śmiech odbiorców.

Główny dylemat etyczny jest klarownie zarysowany i również odwołuje się do stereotypowego ujęcia tematu zapoczątkowanego przez Wellsa, bo oferuje relatywnie proste rozwiązania problemu dystopii. Bohaterowie mogą albo zabić zagrażającego ludzkości, przyszłego mordercę (architekta dystopii), albo przekonać go do zmiany nastawienia, co stanowi bardziej ryzykowny, ale też bardziej etyczny wybór. Jak na ironię, przekraczający liczne granice błazen Deadpool, mieszkaniec teraźniejszości, okazuje się tu obstawać za działaniem moralnym, a naznaczony traumą posłaniec przyszłości optuje za rozwiązaniem prostszym. Podobne dylematy pojawiają się w innych utworach o mrocznej przyszłości i zawsze zawierają to samo przesłanie. W filmie *Looper – Pętla czasu* (2012, reż. Rian Johnson) stara i młoda inkarnacja głównego bohatera toczy bliźniaczo podobny spór. W serialowych *12 małpach* główni bohaterowie, James Cole i Cassandra Raily, płodzą przyszłego dyktatora, który potem zostaje porwany i wychowany przez złowrogą sektę. Protagonisci próbują jednak odszukać swojego syna, zanim przekształci się w monstrum. W serialu *Continuum: Ocalić przyszłość* sam przyszły dyktator rozważa, czy stanie się zły, czy też zdecyduje się pracować na rzecz eutopii. Z każdą tych historii wiąże się pytanie: co sprawi, że nasze dzieci będą dobrymi lub złymi ludźmi w przyszłości?

Swearing Words Exploitation: A Sociolinguistic Analysis of Deadpool 2 Movie, „Jurnal Bahasa, Sastra, dan Studi Amerika” 2023, t. 20, nr 20, s. 43-49.

¹⁶⁵ A. Han, „*Deadpool 2*” tries to have it both ways, 14.05.2018, <https://mashable.com/article/deadpool-2-movie-review#ytUMHe0Q0iq0>, (dostęp: 2.04.2025).

Nie mogłoby być tej konkretnej opowieści o Deadpoolu, gdyby nie dwa centralne motywy: podróży w czasie i mrocznej przyszłości. Motyw podróży w czasie umożliwia wprowadzenie cyborga z przyszłości, który skonfrontuje się z protagonistą. Cable pojawia się w świecie Wade'a Wilsona dzięki wyprawie ze świata jutra, wchodzi z nim w spór i przynosi informacje na temat rozwoju wypadków będących skutkiem sytuacji, w której bohaterowi nie uda się zawrócić małego Rusty'ego ze złej ścieżki. Motyw mrocznej przyszłości wiąże się tu z ostrzeżeniem, że świat pogrąży się w chaosie, jeśli protagonista zawiedzie. Ponadto film wykorzystuje motyw pościgu, charakterystyczny m.in. dla filmów o Terminatorach. Cable, cyborg, odgrywa rolę zabójcy z przyszłości, który próbuje zlikwidować zagrożenie dla swojego świata. W finale dochodzi jednak do „nawrócenia” cyborga – w przeciwieństwie do T-800 jest on jednak „podmiotem”, z którym można negocjować. Nawiasem mówiąc, figura cyborga jest w tym filmie traktowana powierzchownie i wynika z komiksowego rodowodu tej postaci. W samym filmie zaś cybernetyczne wszczepy Cable'a mają świadczyć o jego pochodzeniu z przyszłości.

Obecne są tu także cytaty z innych narracji o podróżach w czasie (m.in. bezpośrednie odwołania do *Żony podróżnika w czasie* i *Terminatora*) czy innych wariantów samego motywu podróży w czasie. „Podstawowy żart – pisze David Edelstein w swojej recenzji – powtarzany w nieskończoność, polega na tym, że Deadpool widział filmy o Terminatorach, podobnie jak znane mu były filmy Marvel Studios, adaptacje komiksów DC i *Gwiezdne wojny*. Jest jak wyjątkowo nieznośny fanboy [...]”¹⁶⁶. Krytyk wytyka przy tym protagoniście, że błędnie określa Cable'a mianem Johna Connora zamiast Terminatora i że powinno to wywołać konfuzję zamiast śmiechu. To odniesienie do kanonu popkultury jest tyleż puste, co nietrafne, bo filmowy cyborg zostaje porównany z mesjaszem z filmów Camerona (celem Terminatora), a nie z kultowym elektronicznym mordercą.

Samo komentowanie to jednak za mało dla tytułowego bohatera. W sekwencji montażowej zamieszczonej w napisach końcowych (zgodnie z tradycją kina superbohatereskiego między bloki napisów wplata się dodatkowe sceny) Wade Wilson powraca do przeszłości, by naprawić ówczesne zdarzenia – odwraca tym samym katastrofę, od której zaczęła się fabuła filmu (śmierć Vanessy), i przenosi się do filmu, który w fandomie kina superbohatereskiego budzi kontrowersje. Wade Wilson nie kończy jednak swojej podróży w

¹⁶⁶ Ang. “The basic joke, repeated ad infinitum, is that that Deadpool has seen the Terminator films, along with the Marvel and DC and Star Wars movies. He’s like an especially obnoxious fanboy [...]”. D. Edelstein, *Deadpool 2 Is Tedious and Predictable*, 14.05.2018, <https://www.vulture.com/2018/05/deadpool-2-review.html>, (dostęp: 18.03.2025).

czasie na odwiedzaniu wydarzeń znanych z samego *Deadpoola 2*, przenosi się także do innych linii czasu (innych światoopowieści). Zabija Deadpoola z filmu *X-Men Geneza: Wolverine (X-Men Origins: Wolverine, 2009, reż. Gavin Hood)*. Innymi słowy, lubiana interpretacja postaci zabija swoją „wariację” budzącą niechęć. Podróżuje też do świata mającego stanowić odpowiednik naszej rzeczywistości. Pojawia się tu nawiązanie autobiograficzne do życia Ryana Reynoldsa, aktora wcielającego się w Deadpoola i osoby sprawującej kreatywną kontrolę nad trylogią o superbohaterze – filmowy Deadpool zabija Ryana Reynoldsa, gdy ten decyduje się zagrać w *Zielonej latarni* (ang. *Green Lantern, 2011, reż. Martin Campbell*), powszechnie uważanej za projekt skrajnie nieudany¹⁶⁷.

Z tego względu światoopowieść *Deadpoola 2* jest nader sztuczna i umowna, co zarazem wpływa na samo przedstawienie tematu wędrownego zapoczątkowanego przez Wellsa. Swoim epilogiem film ten, podobnie jak *Terminator: Genisys*, pokazuje skutki motywu rozgałęziającej się linii czasu, zaproponowanego w *The Branches of Time* Daniela. Współczesne utwory mogą wykorzystywać motyw rozgałęzienia do dyskusji nad ontologią czasu (serial *Dark*) i sprawczością jednostki (serial *Loki*) czy – po prostu – obierać go za punkt wyjścia do zarysowywania konfliktu (film *Terminator: Genisys*). *Deadpool 2* czyni z tego motywu pretekst do intertekstualnej zabawy, ale – co najważniejsze – relatywizuje patos takich filmów jak cykl o Terminatorach i czyni to bardziej ostentacyjnie niż omówiony już *Terminator: Genisys*. Możemy założyć, że twórcy piątego filmu o elektronicznym mordercy nie kwestionowali problematyki filmu celowo. *Deadpool 2* zaś *expressis verbis* odrzuca elementy, które czynią zapoczątkowaną przez Wellsa serię tematyczną formą namysłu nad kształtem przyszłości.

Deadpool 2 to utwór postmodernistyczny, korzystający z licznych, deziluzyjnych zabiegów¹⁶⁸, podkreślających jego umowność. Pokazuje on tym samym przygodność wykorzystanych tu motywów, a przez to osłabia ich wagę dla dramaturgii filmu („to tylko zabawa”, zdaje się mówić Deadpool). Sekwencja napisów końcowych w ujawnia „szwy” całej wcześniejszej fabuły – dzięki wehikułowi czasu Wade Wilson ratuje bowiem partnerkę, z której stratą nie mógł się pogodzić. Motyw śmierci ukochanej osoby wprowadzony zostaje więc jako

¹⁶⁷ Nie należy pomijać faktu, że *Deadpool 2* stanowi parodię współczesnych filmów o superbohaterach – pojawiają się w nim bezpośrednie nawiązania do np. Zimowego Żołnierza z filmów o Kapitanie Ameryce (postać ta, podobnie jak Cable, ma metalową protezę lewego ramienia). W filmie jedna ze scen została przeznaczona na występ gościnny grupy X-Men z filmów *X-Men: Apocalypse* (2016, reż. Bryan Singer) i *X-Men: Mroczna Phoenix* (ang. *Dark Phoenix, 2019, reż. Simon Kinberg*). Jednocześnie – jak wyjaśnię w rozdziale IV przy okazji omówienia serialu *Wolverine and the X-Men* – sam motyw mrocznej przyszłości również jest pewnym schematycznym rozwiązaniem w obrębie opowieści o superbohaterach.

¹⁶⁸ Przez zabiegi deziluzyjne Adrianna Woroch rozumie „wszelkie zabiegi narracyjne, stylistyczne, fabularne czy techniczne, mające obnażyć tworzywo filmowe i przekierować uwagę widza na istnienie filtra (w postaci kamery i ekranu) pomiędzy nim a opowiadaną historią”. A. Woroch, *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach*, Universitas, Kraków 2022, s. 26-27.

pretekst do rozwoju akcji i ewolucji charakterologicznej głównego bohatera, choć i samą tę ewolucję stawia się pod znakiem zapytania. Pisząc o filmie *Deadpool*, Tomasz Żaglewski twierdzi, że

O ile większość tego typu realizacji – od pierwszego *Spider-Mana* Raimiego do *Batmana: Początek* Christophera Nolana – ukazywało stopniową ewolucję świadomości superbohatera w kierunku odkrywania jego superheroicznej misji, o tyle *Deadpool* jest historią o niezmienniejącej się postawie lekkomyślnej brutalności. Zgodnie z pierwotnym założeniem *Deadpool* nie staje się kolejnym superherosem, lecz w finale filmu nadal trwa po stronie tradycji antybohaterskich¹⁶⁹.

„Niezmieniająca się postawa lekkomyślnej brutalności” to coś, co towarzyszy *Deadpoolowi* także w drugiej części i sędzę, że wchodzi ona w kolizję z postawą utopijną. Choć niektórzy widzą w działaniu bohatera formę altruizmu¹⁷⁰, jako że w biegu fabuły *Deadpool* nawiązuje relacje z innymi i tworzy różnorodną wspólnotę, to jednak trzeba to potraktować z przymrużeniem oka. Richard Brody w dosadny sposób określa myśl zawartą w filmie Leitcha. Jego zdaniem obecna w *Deadpoolu 2* „antyhistoryczna, antypsychologiczna, antyspołeczna wizja wyłącznie personalnej odpowiedzialności i wyłącznie personalnej wolności jest czymś znacznie więcej niż niedopatrzaniem – to ideologia”¹⁷¹. Indywidualizm promowany przez film ujawnia się w postawie protagonisty i wyraża w fakcie, że mroczna przyszłość jest związana jedynie z działaniem jednego chłopca, a nie z szerszym zjawiskiem lub procesem.

Trzeci film – *Deadpool and The Wolverine* (2024, Shawn Levy) – pogłębia niektóre z elementów zawartych w *Deadpoolu 2* i w jeszcze większym stopniu wykorzystuje motyw rozgałęziającej się linii czasu. Dołącza się do tego „podmiot” w postaci Agencji Ochrony Chronostruktury (AOC), przywołanej na początku tej pracy w kontekście serialu *Loki*. Główny antagonistą filmu, Pan Paradox, zamierza zniszczyć świat *Deadpoola*, skoro i tak czeka go zagłada za kilka... kilka tysięcy lat. Pojawia się pytanie o to, kto kontroluje przyszłość, i *Deadpool and The Wolverine* – podobnie jak w niektórych serialach z badanej serii tematycznej (*The Umbrella Academy*, *Dark*) – zdaje się wyrażać sprzeciw wobec autorytarnego zarządzania losem innych ludzi. Narzędzie władzy – mechanizm do usuwania linii czasu – zostaje zresztą przejęte z rąk bezmyślnego Paradoxa przez psychopatyczną postać zwaną Cassandra Nova (Emma Corrin). Zdarzenie to podkreśla, że furtka raz uchylona (narzędzie przygotowane przez biurokrację) może być wykorzystana przez jeszcze gorsze osoby u władzy. Jednocześnie trzeci

¹⁶⁹ T. Żaglewski, op. cit. s. 289-290.

¹⁷⁰ W. Sari, *Altruism in Action on Deadpool 2 Movie Script*, „Elite Journal” 2016, t. 1, nr 1, s. 5.

¹⁷¹ Ang. “its anti-historical, anti-psychological, anti-societal notion of solely personal responsibility and solely personal freedom is far more than an oversight—it’s an ideology”. R. Brody, „*Deadpool 2*”, *Reviewed: A Deadening Sequel That Feels like Simulacrum*, 17.05.2018, <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/deadpool-2-a-deadening-sequel-that-feels-like-simulacrum>, (dostęp: 18.03.2025).

film bardziej pogłębia sztuczność światoopowieści, ponieważ wykorzystuje popularny obecnie motyw wieloświata (korespondujący często z motywem rozgałęziającej się linii czasu). Deadpool napotyka liczne warianty Wolverine'a, innego superbohatera, i wiele wariantów samego siebie z sąsiednich linii czasu¹⁷².

Trylogia o Wadzie Wilsonie kumuluje w sobie wiele charakterystycznych trendów współczesnej popkultury: figurę superbohatera bądź antybohatera, motyw wieloświata, odwoływanie się do innych utworów czy szereg deziluzyjnych zabiegów. Nic dziwnego, że twórcy w takiej lub innej formie sięgnęli także po temat wędrowny, który zainicjował Wells i który stanowi popularny składnik repertuaru rozrywki audiowizualnej i że główne źródło inspiracji stanowił dla nich *Terminator* (nie zaś sam komiks *X-Men: Dni minionej przyszłości*, z którym powinna *Deadpoola 2* łączyć mocniejsza więź). Sposób konstruowania rodziny (Deadpool przygarniający Russela), figura cyborga polująca na mieszkańca teraźniejszości (w grę wchodzi tu też filmowy motyw pościgu), obraz ruin współczesnej metropolii skąpanych w mroku nocy czy wreszcie przekaz o tworzeniu własnego przeznaczenia – wszystko to świadczy o tym, że niewiele jest tu genetycznych choćby związków z *Wehikulem czasu*. W szczególności brak nawet jakiegokolwiek namysłu nad społecznym wymiarem mrocznej przyszłości – krótko mówiąc, żaden inny utwór z tej serii nie stawia w takim stopniu na indywidualizm.

Deadpool z wehikulem czasu z finału *Deadpoola 2* stanowi też pewne ekstremum w obrębie badanej serii tematycznej. Pokazuje, że motyw podróży w czasie wykorzystywany jest przez twórców do intertekstualnej gry, a problem kształtowania przyszłości i centralny dla *Stoffu* Wellsa motyw mrocznej przyszłości może być traktowany z kpiarskim dystansem.

Werbowanie mieszkańców teraźniejszości do walki o lepszą przyszłość. *Wojna o jutro*

Nigdy nie zostawię tej rodziny.

Ponieważ najlepsza przyszłość, jak się okazało, była zawsze tuż przede mną¹⁷³.

Dan Forester, *Wojna o jutro*

¹⁷² Protagonista pozwala też zaistnieć we własnej opowieści postaciom z filmów superbohaterskich z pierwszej dekady XXI wieku, które albo nie miały szczęścia do udanych filmów (jak choćby grana przez Jennifer Garner Elektra), albo zostały zapomniane (przykładem grany przez Wesleya Snipesa Blade), albo miały wystąpić w filmie, lecz projekt z ich udziałem został zarzucony (taki los spotkał Gambitą granego przez Channinga Tatum). Film czerpie więc twórczo z przeszłości całej niszy opowieści o superbohaterach.

¹⁷³ Ang. "I'll never leave this family. Because my best future, it turned out, was always right in front of me".

Wojna o jutro (2021) Chrisa McKaya to jeden z najnowszych filmów z Wellsowskiej serii tematycznej. Fabuła opowiada o rzeczywistości, w której ludzkość w latach 50. XXI wieku musi stawić czoła krwiożerczym pochodzącym z kosmosu istotom. Człowiek przegrywa jednak z szybko narastającym zagrożeniem i z tego względu zaczyna werbować mieszkańców współczesności do wojny toczącej się w przyszłości. W biegu akcji protagonista, Dan Forester (Chris Pratt) – żołnierz po odbyciu służby w Iraku, mieszkaniec 2022 roku – zostaje zmobilizowany i przenosi się do roku 2052, w którym przeważające siły kosmitów doprowadzają do upadku znanej mu cywilizacji.

Wojna o jutro to wysokobudżetowe połączenie filmu wojennego i filmu SF, firmowane twarzą popularnej hollywoodzkiej gwiazdy, Chrisa Pratta. Film ten był dystrybuowany za pośrednictwem platformy streamingowej Prime Video, choć pierwotnie miał trafić do kin. Zamierzam przyjrzeć się temu, jak Wellsowski *Staff* funkcjonuje we współczesnej superprodukcji, która ani nie jest częścią dłuższego cyklu (jak opowieści o Terminatorach), ani nawet nie jest parodią popularnych obecnie trendów (jak *Deadpool 2*). *Wojna o jutro* próbuje połączyć badany w tej pracy temat wędrowny z poetyką kina akcji i konkretnymi współczesnymi problemami społecznymi. Jest to też najbardziej typowy obraz hollywoodzki ze wszystkich badanych przeze mnie utworów, a w dodatku nie spotkał się on z uznaniem krytyków. Niektórym z nich nie umknęły jednak podobieństwa filmu McKaya do punktu węzłowego konstruowanej przeze mnie serii tematycznej, a mianowicie do *Terminatora*. Porównania z dziełem Camerona trudno jednak uznać za korzystne dla *Wojny o jutro*, szczególnie że nowsza opowieść stanowi ich zdaniem niezbyt twórcze połączenie kilku hitów z przeszłości (poza utworem o elektronicznym mordercy przywoływane są takie filmy jak *Dzień niepodległości*¹⁷⁴ czy *Starship Troopers*¹⁷⁵). Jak twierdzi Johnny Oleksinski w swojej recenzji, łatwo (i to od dawna) można znaleźć inne filmy, które w lepszy sposób opowiadały podobne fabuły¹⁷⁶.

Wojnę o jutro warto jednak, jak sądzę, obejrzeć w świetle medialnej teorii filmu fabularnego Wernera Faulsticha, który w swojej pracy *Estetyka filmu. Badania nad filmem science fiction „Wojna światów” (1953/1954)* Byrona Haskina zanalizował hollywoodzką adaptację innego klasyka literackiego H.G. Wellsa. Wedle niemieckiego medioznawcy należy

¹⁷⁴ J. Oleksinski, „*Tomorrow War*” review: Chris Pratt stars in sci-fi mystery meat, 1.07.2021, <https://nypost.com/2021/07/01/tomorrow-war-review-chris-pratt-stars-in-sci-fi-mystery-meat/>, (dostęp: 15.03.2025).

¹⁷⁵ B. Lowry, „*The Tomorrow War*” asks Chris Pratt to save the world – and an uninspired time-travel tale, 2.07.2021, <https://edition.cnn.com/2021/07/02/entertainment/the-tomorrow-war-review/index.html>, (dostęp: 15.03.2025).

¹⁷⁶ J. Oleksinski, op. cit.

rozpatrywać film fabularny (niem. *Spiel-Film*) z uwagi na pięć zasadniczych kategorii estetycznomedialnych: (1) realizmu, (2) przemocy, (3) techniki (kategorię tę przywołałem już w podrozdziale o *Terminatorze*), (4) towaru (względnie towarowości) i (5) mitu¹⁷⁷. *Wojna o jutro*, podobnie jak badana przez Faulsticha *Wojna światów* (ang. *War of the Worlds*, 1953, reż. Byron Haskin), jest wysokobudżetowym filmem SF o inwazji Marsjan i potwierdza pewną stałość tendencji fabularnych i estetycznych w hollywoodzkiej maszynie produkcyjnej¹⁷⁸. Warto zobaczyć, jak temat wędrowny wprowadzony przez Wellsa wypada na tle porównawczym.

I tak film Chrisa McKaya zaczyna się od sceny wprowadzającej dwa motywy centralne z *Wehikułu czasu* Wellsa, w której żołnierze teraźniejszości, tuż po niefortunnym przeniesieniu do przyszłości, znaleźli się setki metrów nad ziemią. Już w pierwszej scenie ujawniają się dwa główne odnoszące się do filmu fabularnego pojęcia w teorii Faulsticha. Realizm widoczny jest w tym, że film to medium widzialnej rzeczywistości, tak iż nawet to, co fantastyczne, staje się zawsze rzeczywiste (realne)¹⁷⁹. To po pierwsze. Po wtóre, przemoc, która – zdaniem niemieckiego badacza – może zostać ukazana na ekranie jako składnik wydarzeń, jako zawartość treściowa (tematyka), i może się zarazem przejawiać jako przemoc samego obrazu filmowego, jako przemoc samego medium. Innymi słowy, film zdolny jest problematyzować agresję, relacje władzy, terror czy konflikt i audiowizualnie obezwładniać swoimi środkami artystycznymi (ruchem, kadrowaniem, montażem *etc.*)¹⁸⁰.

¹⁷⁷ W. Faulstich, op. cit.

¹⁷⁸ Nie oznacza to, że teoria ta nie jest przydatna do badania innych filmów. Wręcz przeciwnie, chciałbym jednak wykorzystać fakt, że Faulstich pisał o tak podobnym w założeniach filmie. Sądzę przy tym, że jego teoria sprawdzi się tutaj najlepiej.

¹⁷⁹ Faulstich ujmuje to tak: „Nawet jeśli to, co fantastyczne, miałyby być ukazane jako nie-naturalne [pisownia autora – K.C.], to w akcie wizualnej prezentacji to, co fantastyczne, nabiera charakteru rzeczywistości. W procesie tym film uzewnętrznia swą istotę jako medium: już sama jego rzeczywistość jest tą filmową, naturalną, ponieważ w filmie musi się ona pojawić w postaci fizycznej realności bądź też w ogóle nie może zaistnieć”. Ibidem, s. 15. I nieco dalej: „[...] chodzi o wiarygodność wizualnych zdarzeń w ramach fikcyjnej rzeczywistości *filmu*, o której każdy wie, że jest odzwierciedleniem [Abbild] spreparowanym, ale właśnie o tym odzwierciedleniowym charakterze [Abbildcharakter] chce ona zapomnieć”. Ibidem, s. 15.

¹⁸⁰ „Niszczycielskość filmu – czytamy w *Estetyce filmu...* – płynie już z samego aktu partykularnego odzwierciedlenia rzeczywistości widzialnej, czym przymusza on widza do patrzenia wyłącznie na obiekty, które – by tak rzec – są przez film mile widziane. Jego niewidzialna, wewnętrzna rzeczywistość jest rzeczywistością przemocy; na tym polega bowiem prawdziwy realizm filmu fabularnego”. Ibidem, s. 47.



Ilustr. 7. *Wojna o jutro*. Mieszkańcy teraźniejszości patrzą na płonące ruiny metropolii przyszłości

Widownia wierzy, że bohater znajduje się w sytuacji zagrożenia, a później będzie musiała uwierzyć w przybyszów z kosmosu, podróż w czasie i apokalipsę przyszłości. Wszystko to zostanie jej pokazane. *Wojna o jutro* korzysta jednak z wielu środków (całkiem podstawowych dla medium filmu), by przekonać odbiorców o powadze, autentyczności i realności niebezpieczeństwa w postaci dystopii przyszłości. Bohaterowi udaje się wylądować w basenie na drapaczu chmur, ale dopiero teraz staje on przed największym wyzwaniem, jako że widzi krajobraz świata przyszłości: płonące ruiny amerykańskiej metropolii. I znów mamy tu sztafaż charakterystyczny dla Wellsowskiej serii. Efekty specjalne, inscenizacja i gra Chrisa Pratta mają upewniać nas w poczuciu, że świat przyszłości jest strasznym miejscem (zob. ilustr. 7).

Protagonista *Wojny o jutro*, Dan Forester, przemierza wraz z oddziałem świat przyszłości. Motyw obcego przekłada się na całą grupę (dla wszystkich lata 50. XXI wieku są światem nieznanym¹⁸¹), podobnie jak każdy z członków zespołu Foreстера jest cyborgiem, bo urządzenia umożliwiające podróż w czasie zostały wszczepione w ich ciała. Służą one jednocześnie temu, by nie zdezerterowali przed przeniesieniem do przyszłości – chodzi tu o technikę, która zarówno umożliwia przeniesienie do innej rzeczywistości, jak i zniewala. Bohaterowie spotykają w świecie jutra najeźdźców, monstra o nieludzkich kształtach. Mają być one odpychające jak Marsjanie w *Wojnie światów*, choć do ich kreacji użyto współczesnej

¹⁸¹ Mowa tu rzecz jasna o temponautach jako obcych, niemniej motyw obcego można znaleźć również w postaciach kosmitów. Ponieważ w tej pracy nie jest to aż tak istotne zagadnienie, dlatego ograniczę się do postaci podróżników, którzy występują w ramach całej serii tematycznej.

techniki CGI. Krytycy utyskiwali, że monstra te są zaprojektowane w niezbyt interesujący sposób¹⁸² i że zdają się razić wtórnością¹⁸³.

Wkrótce grupa natrafia na ruch oporu przeciwko inwazji, którym dowodzi córka Forestera, Muri (Yvonne Strahovski). Jest ona w pełni dorosłą, dojrzałą liderką. W ten sposób kluczowe zdarzenie badanych przeze mnie światoopowieści – spotkanie mieszkańca teraźniejszości z człowiekiem przyszłości – problematyzuje pętlę zależności międzypokoleniowych. Potwierdza się przypuszczenie, że wojna o jutro to dla bohatera filmu walka o świat dla jego córki. Nie jest to obca Podróżnikowi Weena z *Wehikulu czasu* Wellsa, nie jest to nieznaną żołnierz przyszłości, ale jego własna „latorośl”. Spotkanie z nią uświadamia protagoniście fakt, że nie dożyje on wydarzeń z dystopijnej przyszłości z powodu przedwczesnej śmierci. Okazuje się bowiem, iż ruch oporu werbuje tylko osoby, które umrą przed 2030 rokiem; jest to więc dla niego wyjątkowa okazja, żeby zobaczyć przyszłość swojej córki.

Wojna o jutro to film o rzeczywistości mrocznej przyszłości, której nie da się naprawić w świecie jutra. Bohaterowie – podobnie jak w *Terminatorze 2*, *Terminatorze 3* lub *Deadpoolu 2* – próbują nie dopuścić do jej zaistnienia w teraźniejszości. Dan Forester (*nomen omen* Forester nazywa się także protagonista *Wojny światów* [1953], reż. Byrona Haskina) staje się w końcu świadkiem przegranej ludzkości w 2052 roku i powraca do teraźniejszości, by spróbować znaleźć przyczynę rozwoju plagi kosmitów i ją powstrzymać. W 2022 roku łączy siły z ojcem Jamesem (J.K. Simmons – kolejna gwiazda i potwierdzenie czwartej kategorii estetycznomedialnej filmu fabularnego: towaru¹⁸⁴), z którym jest w skomplikowanych, wrogich sobie stosunkach.

To kolejna pętla relacji międzypokoleniowych, wzajemnego oddziaływania na siebie ojca i syna. Już samą swoją strukturą i konstelacją postaci *Wojna o przyszłość* uwypukla relację rodzinną jako tę najważniejszą, jako podstawę wspólnotowości. Po pierwsze, mamy relację protagonisty i jego córki. Bohater zaniedbuje chwilę obecną i nie docenia tego, co ma (czuje

¹⁸² C. Lemire, *The Tomorrow War*, 2.07.2021, <https://www.rogerebert.com/reviews/the-tomorrow-war-movie-review-2021>, (dostęp: 16.03.2025).

¹⁸³ D. Ehrlich, „*The Tomorrow War*” Review: A Bland Chris Pratt Fights the Future in Would-Be Amazon Blockbuster, 1.07.2021, <https://www.indiewire.com/criticism/movies/the-tomorrow-war-review-1234648006/>, (dostęp: 16.03.2025).

¹⁸⁴ *Wojna o jutro* zawiera szereg nęcących widownię atrakcji: obecność gwiazd (Chris Pratt, Yvonne Strahovski, J.K. Simmons), widowiskowe sceny akcji, w które wlicza się też wspomniana już sekwencja podróży w czasie i przerażające zagrożenie (apokaliptyczna przyszłość). Czwarta kategoria estetycznomedialna – film jako towar – obecna jest rzecz jasna w charakterze produkcyjnym i komercyjnym medium, o czym zresztą pisze też Marcin Adamczak we cytowanym w tej pracy *Globalnym Hollywood...* W kapitalistycznej rzeczywistości hollywoodzki film musi przebyć długą drogę, zanim zostanie wypuszczony na rynek. Odpowiedzialne za jego tworzenie są liczne grupy ludzi.

się niespełniony), ale dzięki podróży w czasie zaczyna się znów skupiać na tym, co powinno być dlań ważne. Po drugie, istotnym wątkiem filmu jest szorstka relacja protagonisty i jego ojca, który porzucił niegdyś rodzinę, a przy tym ma inne poglądy na świat (jest antysystemowcem i zwolennikiem hegemonicznego modelu męskości). A jednak w biegu akcji filmowej bohaterowie dochodzą do punktu, w którym muszą wspólnie chwycić za broń dla dobra własnej potomkini. Film podkreśla wagę ofiarnej walki starszego pokolenia o dobro młodszego, co szczególnie dochodzi do głosu w finałowym pojednaniu ojca i syna, tj. stworzeniu symbolicznego sojuszu na rzecz kreowania lepszego świata dla córki Dana. Już w *Terminatorze* zarysowano wprawdzie sytuację, w której pokolenie przyszłości (reprezentowane przez Reese'a) werboowało pokolenie współczesności (reprezentowane przez Sarę Connor) do walki o lepszą przyszłość, ale w *Wojnie o jutro* motyw militarnego werbunku został zrealizowany w formie jak najbardziej dosłownej.

Pisałem na początku tego podrozdziału o tym, że twórcy *Wojny o jutro* spróbowali powiązać *Stoff* z konkretnymi, współczesnymi problemami – jednym z nich jest katastrofa klimatyczna. Otóż pod koniec filmu bohaterowie dowiadują się, że kosmici nie przybyli z zewnątrz, tylko że tkwili zamrożeni w pokrywie lodowej na Syberii. Problem zmian klimatu nie jest zasygnalizowany wprost, ale w obrębie światopowieści to gwałtowne topnienie lodowców wywołało przebudzenie obcych – możemy więc przypuszczać, że inwazja kosmitów jest skorelowana ze wzrostem średniej temperatury powierzchni Ziemi, co zdaje się sugerować scena w klasie, jak twierdzi Leah Greenblatt w swojej recenzji:

Nie jest przypadkiem, że ekran w klasie Dana pokazuje faktoidy na temat zmian klimatu – zniszczeń naturalnych habitatów i topnienia lodowców. *Wojna o jutro* może być głupim filmem na wiele sposobów, ale jest inteligentna, gdy fantastycznonaukowa rozpacz związana z umierającą, niejako odległą przyszłością, zostaje przyrównana do naszej codziennej rozpacz na temat tego, jak może wyglądać kilka następnych dekad¹⁸⁵.

Znacząca jest tu też reakcja młodszych pokoleń na wiadomość o ponurej przyszłości. Dan, ucząc biologii w szkole, zauważa, że uczniowie stali się apatyczni. Podejmuje z nimi rozmowę i dowiaduje się, że nie widzą oni sensu nauki, bo „widzieli ostatnie prognozy” (z mediów czerpią informacje, że cywilizacja nie ma większych szans na przetrwanie). Podjęcie tej rozmowy z swymi podopiecznymi świadczy o empatii Dana i dowodzi, że reprezentuje on inny

¹⁸⁵ Ang. “That the screens in his classroom are flashing factoids about climate change — about loss of habitat and the melting of the glaciers — are not coincidental. The Tomorrow War may be dumb in lots of ways, but it’s savvy in how it connects its sci-fi despair over a dying, somewhat distant future to our real-life despair over what our next several decades might look like”. L. Greenblatt, *The Tomorrow War review: Chris Pratt fights for the future in enjoyably absurd action flick*, 1.07.2021, <https://ew.com/movies/movie-reviews/tomorrow-war-review/>, (dostęp: 15.07.2025).

typ męskości¹⁸⁶. Posuwa się do perswazji i mówi im, że w czasie kryzysu nauka jest szczególnie istotna, gdyż do jego rozwiązania potrzebni są naukowcy¹⁸⁷. *Wojna o jutro* to z jednej strony zachowawcze, męskie kino akcji, w ramach którego dwóch wojowników, Dan i jego ojciec, łączy siły i prowadzi śmiałków do walki o ocalenie przyszłości, z drugiej zaś to film, który wskazuje na problem lęku klimatycznego. Stanowi zestaw różnych idei, tak aby trafić do możliwie najbardziej różnorodnego grona odbiorców. Trudno odnaleźć w nim bardziej wyraziste lub odważne tezy – to amalgamat rozmaitych lęków, metafor, obrazów i motywów, popularnych w aktualnym czasie¹⁸⁸.

Obok przestrogi klimatycznej *Wojna o jutro* podejmuje inny problem i czyni go znacznie istotniejszym składnikiem przesłania filmu. Chodzi mianowicie o wojenne traumy. Bo konflikt ojca z synem wynika z faktu, że pod wpływem traumy po wojnie w Wietnamie ojciec okazał się niebezpieczny i porzucił rodzinę, wierząc, że czyni to dla jej dobra. Z kolei Dan po odbyciu swojej służby w Iraku nigdzie nie mógł znaleźć pracy, bo „nie miał doświadczenia w sektorze prywatnym”. Film ukazuje frustrację osób, które poświęciły wiele dla swojego kraju, a potem pozostały z traumą lub poczuciem niespełnienia, ba, odrzucenia przez system. Znow może to być jednak uznane za paradoksalny element w filmie wypełnionym scenami akcji, podobnie jak komentarz na temat techniki w *Terminatorze: Genisys*. Opinię taką wyrażała w swej recenzji filmu Clarisse Loughrey, kiedy pisała: „Jak na film, który zawiera kilka sekwencji ukazujących w zwolnionym tempie ucieczkę postaci przed eksplozją, *Wojna o jutro* zachowuje się dziwnie zuchwale, udzielając do tego moralizującej lekcji na temat wpływu PTSD na rodziny amerykańskich weteranów”¹⁸⁹.

Ostatecznie to jednak żołnierze przy pomocy nauki namierzają źródło „plagi kosmitów” i stanowią siłę mogącą rozwiązać kryzys przyszłości. Dan, jego ojciec i grupa śmiałków

¹⁸⁶ Film ten można wpisać w pewien zbiór apokaliptycznych, filmowych opowieści SF, w których pojawia się empatyczna figura ojca – zbiór przywołany przez Marianne Kac Vergne w jej opracowaniu na temat męskości w kinie science fiction. Składają się na niego filmy *Wojna światów* (ang. *War of the Worlds*, 2005, reż. Steven Spielberg), *Droga* (ang. *The Road*, 2009, reż. John Hillcoat), *Interstellar* (2014, reż. Christopher Nolan), a nawet *Terminator: Genisys* (2015, reż. Alan Taylor), z uwagi na obecność Terminatora-ojca. M. Kac-Vergne, *Masculinity...*, s. 158.

¹⁸⁷ B. Ebird, *The Tomorrow War May Be Dumb, But It's Also Fast, Loud, and Fun*, 2.07.2021, https://www.vulture.com/article/movie-review-the-tomorrow-war-starring-chris-pratt.html?utm_source=flipboard.com&utm_medium=social_acct&utm_campaign=feed-part, (dostęp: 15.03.2025).

¹⁸⁸ Innymi filmami z Wellsowskiej serii, w których został zasygnalizowany problem zmian klimatycznych, są *Podzielony* (duń. *QEDA*, 2017, reż. Max Kestner) i *2067* (2020, reż. Seth Larney).

¹⁸⁹ Ang. “For a film that features several sequences of characters leaping slo-mo out of the way of an explosion, *The Tomorrow War* has the odd audacity to insist it's also a moralising lesson about the effects of PTSD on the families of American veterans”. C. Loughrey, *The Tomorrow War review: Amazon's sci-fi epic starring Chris Pratt has no grasp on what it is*, 5.07.2021, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/the-tomorrow-war-review-chris-pratt-b1875509.html>, (dostęp: 15.03.2025).

wyruszają nielegalnie na terytorium Rosji, by zniszczyć rozbity na Syberii statek kosmitów, zanim ci się rozmnożą i będą stanowić siłę nie do powstrzymania. Bohaterowie nie bez trudu pokonują wroga, a ojciec i syn znów stają się sobie bliscy.

Piąta kategoria estetycznomedialna filmu fabularnego według Faulsticha – mit – ujawnia się w rytualnym i zbiorowym charakterze recepcji filmu. Ale to samo medium jest mitem, także dzisiaj otacza je specyficzna aura. Jego funkcjonowanie zakłada społeczną akceptację, powszechne uznanie i nobilitację. Poruszane w filmie problemy mają charakter zbiorowego snu, który jest zawsze snem społecznym. Mit zaś to po prostu palący temat. I tak *Wojna o jutro* podejmuje problem konfliktów międzypokoleniowych, opisując wyżej wymienione wątki rodzinne i wieź, jaką zawiązują bohaterowie. Ślady Claeysofskiej wspólnotowości można znaleźć w relacjach, które Dan wypracowuje z innymi żołnierzami. Pomaga mu w tym cechująca go wrażliwość. Ale *clou* opowieści stanowi rodzina, dokładnie tak samo jak w cyklu o Terminatorach.

Jednocześnie to, co łączy *Wojnę o jutro* z filmami o Terminatorach, to zwątpienie w system. Film Chrisa McKaya reprezentuje zwątpienie nie tylko w rząd USA, ale i w skuteczność działania całej społeczności międzynarodowej w obliczu globalnego kryzysu, co może rezonować z głosami krytyki wobec braku zdecydowanych działań w sprawach związanych z katastrofą klimatyczną ze strony rządów i organów międzynarodowych (nie bez znaczenia są tu lata 2051-2052 jako czas walki ruchu oporu). Jak zauważa David Ehrlich, w trakcie pierwszej godziny film wydaje się naiwny, gdy pokazuje, że ludzkość dość szybko i bez wielkich sprzeciwów zgodziła się na wysyłanie obywateli do mrocznej przyszłości¹⁹⁰. Pod koniec jednak, gdy bohaterowie postanawiają zniszczyć kosmitów, nie mają oni złudzeń, że w pomoc ze strony państw i możnych tego świat dotrze do nich w porę. Oczekiwanie na reakcję ONZ-tu zajęłoby zbyt dużo czasu i kosmici zdążyliby wyjść spod lodu, nim podjęto by stosowne kroki. Przesłanie filmu jest jasne: trzeba zdecydowanej grupy śmiałków działających poza systemem, by uratować Ziemię – znów więc można tu mówić o konfrontacji dwóch idei: indywidualizmu promowanego w pierwszym *Terminatorze* (grupka herosów jest w stanie zmienić przyszłość) oraz wspólnotowości zawartej w *Terminatorze 2* i *Terminatorze: Mroczne przeznaczenie* (wspólnotowość na poziomie światowym jest trudna do osiągnięcia, ale na poziomie *stricte* lokalnym – czysto rodzinnym – już tak).

Jednocześnie sztuczność proponowanego konfliktu, jakim jest abstrakcyjny (dla rzeczywistości empirycznej) atak kosmitów, sprawia, że zagadnienie wzrostu temperatury na

¹⁹⁰ D. Ehrlich, op. cit.

Ziemi przesuwają się na margines. W przeciwieństwie do bohaterów omawianej w V rozdziale gry *A New Beginning*, Dan Forester nie mierzy się z samym zagadnieniem kryzysu klimatycznego. Być może dlatego Peter Travers w swej recenzji *Wojny o jutro* uznaje podjęcie problemu zmian klimatu przez twórców za „desperacką próbę uczynienia filmu aktualnym”¹⁹¹, bo nie wiąże się ona bezpośrednio z samym przedstawionym w utworze konfliktem. Inwazja kosmitów okazuje się problemem, który może powstrzymać garstkę śmiałków, w odróżnieniu od złożonych procesów, długotrwałych zmian i pętli, które trudno rozsypać nawet zorganizowanym strukturalistom władzy. Film obezwładnia widza, oferując mu syntezę współczesnych lęków, z którymi ten może się utożsamić, a na końcu obiecuje mu *katharsis* i rozwiązanie problemu w obrębie filmowej diegezy. Tym różni się od *Terminatora* czy *Terminatora: Mroczne przeznaczenie*, że nie zapowiada dalszej walki z dystopią, pozostaje w zgodzie z motywem rozgałęzienia linii czasu zakładającym, że przyszłość jest możliwa do przekształcenia.

W finale film jeszcze bardziej zbliża się do stereotypowej postaci tematu i trudno nie oprzeć się wrażeniu, że owa stereotypowość wynika w tym przypadku także z natury medium. Dystopia ma wyglądać dobrze w kadrze, ruiny miasta przyszłości mają budować odpowiednie napięcie, a położona na oceanie kwatery ostatnich ludzi winna porażać rozmachem, nawet jeśli trudno jest sobie wyobrazić, że społeczność międzynarodowa byłaby w stanie zbudować tak rozległą strukturę w empirycznej rzeczywistości. Ale, co najważniejsze, film to towar i musi się sprzedawać, a zatem zawiera szereg perswazyjnych środków, niekoniecznie możliwych do pogodzenia z odważnie sformułowaną myślą utopijną:

Film pojmowany jako towar musi wzmagać samoodurzenie aż po osiągnięcie [przez widza – przyp. tłum.] stanu ekstazy [Selbstbestäubung zum Orgasmus]. Charakter filmu jako towaru kryje się nie tylko w produkcji i dystrybucji (synchronizacji), lecz także – ostatecznie – w recepcji¹⁹².

Towarowy charakter w przypadku filmu popularnego stanowi więc jego atut (dociera do bardzo szerokich grup) i wadę. Wspominany już za Elsaesserem „dostęp dla wszystkich” sugeruje, że mamy do czynienia ze sztuką i medium o szerokim zasięgu, ale jednocześnie oznacza to, że trzeba stępić ostrze krytyki i ograniczyć środki wyrazu.

Film wciąż może promować jednak tę właściwość utopii, którą Claeys określa mianem wspólnotowości. Jak pisze Faulstich:

¹⁹¹ P. Travers, *Review: „The Tomorrow War” has funny and touching moments but falls short*, 2.07.2021, <https://abcnews.go.com/GMA/Culture/review-tomorrow-war-funny-touching-moments-falls-short/story?id=78554736>, (dostęp: 15.03.2025).

¹⁹² W. Faulstich, op. cit., s. 130.

Czymś specyficznym dla medium filmu jest jednak bycie snem *zbiorowym*. Stosownie do dużej liczby widzów w kinie pojedynczy sen filmowy [Filmtraum] staje się powszechny, nawet wtedy, gdy przeżywany jest jako wyjątkowy. Oznacza to – także pod względem tematycznym – odwoływanie się do człowieka w społeczeństwie; sen filmowy opisuje to, co indywidualne, aczkolwiek ma na myśli to, co zbiorowe. Operując przemocą, odwołuje się on za pośrednictwem swoich dominujących motywów wojny i miłości do zagłady tego, co międzyludzkie: do braku więzi, do obojętności, agresji, wrogości, okrucieństwa i tak dalej; lub do ich zniesienia, do nowej organizacji tego, co międzyludzkie; zazwyczaj prowadzi to do jednego i drugiego jednocześnie¹⁹³.

Ten ostatni aspekt teorii niemieckiego medioznawcy jest najciekawszy w kontekście faktu, że mamy tu do czynienia obrazem, który z powodu pandemii swą premierę miał w serwisie streamingowym. Jednakże można znaleźć też filmy SF, które od samego początku były przeznaczone do wyświetlania w Sieci. Inaczej niż głosi teoria Faulsticha, który podkreśla, że tylko w kinie film może zaistnieć w swej najpełniejszej postaci – to tam sam w sobie staje się mitem¹⁹⁴. W pewnym sensie *Wojna o jutro* traci swoją moc oddziaływania po przeniesieniu na mały ekran – trudniej o ukazanie na nim siły medium za pośrednictwem blockbusterowego spektaklu (innymi słowy, kierowane motywacją dyspozytywową działania twórców nie przyniosły oczekiwanych rezultatów). Ze względu na przemiany na rynku filmowym (wzrost znaczenia serwisów streamingowych), producenci niejako pozbawiają współczesny film popularny jego mocy oddziaływania.

Ale praktyka ta jest już dość powszechna. Obecnie przenosi się coraz częściej wysokobudżetowe filmy na mały ekran i przemienia się je w tzw. zawartość (*content*) – jeszcze bardziej utożsamiającą film jako taki z kategorią towaru. *Wojna o jutro* to standardowy film rozrywkowy, artystycznie „konserwatywny”. W przeciwieństwie do dwóch *Terminatorów* Camerona nie wprowadza nowej jakości estetycznej, ale niejako próbuje on unowocześnić badany przeze mnie splot motywów, wzmacniając dzięki temu metaforę międzypokoleniowego werbunku i promując inną, ledwie zarysowaną metaforę ekologiczną. Poza motywem zaciągania ludzi teraźniejszości (przemocowym wciąganiem ich w sprawy przyszłości) nie ma tu jednak innych innowacji. System hollywoodzki umożliwia prosperowanie *Stoffu* wprowadzonego przez Wellsa, ale nie pomaga w jego rozwoju, ponieważ wiąże się z ograniczeniem przekazu. Wciąż obecne jest tu charakterystyczne dla serii zdarzenie, którym okazuje się spotkanie człowieka współczesnego z mieszkanką przyszłości, wprowadzające poznawcze wyobcowanie i kierujące uwagę postaci (i widzów) na temporalność więzi międzyludzkich. Trudno jednak porównywać siłę oddziaływania tego wątku z *Terminatorem*, tj. filmem z lat 80., czy z propozycjami serialowymi, o których traktuje następny rozdział tej pracy.

¹⁹³ Ibidem, s. 135.

¹⁹⁴ Ibidem, s. 161.

Mroczna przyszłość na wielkim (?) ekranie

Współczesny kształt Wellsowskiego tematu w kinie wynika z ograniczeń, jakie nakładają na twórców system hollywoodzki oraz wszystkie procesy twórcze z nim związane. W XXI wieku trudno doszukiwać się bardziej rozbudowanych narracji czy odważniejszych prób przetworzenia badanych przez mnie motywów. Zazwyczaj, z wyjątkiem *Terminatora 3*, są to historie z pozytywnym zakończeniem, co może potwierdzać przekonanie, że wyjątkowość trzeciej odsłony cyklu filmów o elektronicznym mordercy wynika właśnie ze specyficznego momentu historycznego, w którym został on zrealizowany. Kontrastują one z serialowymi utworami o podróżach do mrocznej przyszłości, które stawiają więcej znaków zapytania w finałach i bardziej niuansują sylwetki bohaterów.

Paradoksalnie twórcy badanych utworów niekoniecznie zainteresowani są spektaklem zniszczenia w postaci końca świata. Jedynie *Terminator 2* i *Terminator 3* wybijają się na tle innych filmów obrazami nuklearnej apokalipsy. Spektakl blockbusterowy skupia się przede wszystkim na scenach akcji (w teraźniejszości bądź w przyszłości) oraz na przedstawieniu zagrożenia destrukcją, jaką niesie ze sobą fantastyczna technologia świata jutra. Nie zmienia to faktu, że najbardziej interesujący obraz samej dystopii przyszłości został zawarty w pierwszym *Terminatorze* i od tamtego czasu stanowi swego rodzaju niedościgniony wzór, którego późniejsze filmy nawet nie próbowały zdystansować.

Niektóre filmy pokazują też żywotność opisywanej w rozdziale II stereotypowej postaci tematu wędrownego. Podróżnik jest przybyszem z przyszłości, prawa fizyki z reguły zostają w niezmienionej formie przez całą fabułę i mamy do czynienia z motywem rozgałęziającego się świata. Relatywnie często występuje też pastisz (*Terminator 3*, *Terminator: Genisys*), a w przypadku *Deadpoola 2* nawet parodia. Pewne *novum* wprowadza *Wojna o jutro*, wciągając protagonistę, wzorem *Wehikułu czasu*, *The Branches of Time* oraz *By His Bootstraps*, w rzeczywistość mrocznej przyszłości, co współcześnie raczej się nie zdarza w filmach, choć w tytułach serialowych występuje już całkiem często (np. *Tajemnice Smallville*, *Terminator: Kroniki Sarah Connor*, *Nie z tego świata*, *12 małp*, *Dark*). Regularnie występującymi elementami są przede wszystkim figura cyborga i rodzina jako konstrukt pozwalający na przezwycięzenie grozy dystopii.

Nie można oprzeć się wrażeniu, że w kinie Wellsowski temat wędrowny znajduje się w pewnej stagnacji, tj. trudno uznać któryś z utworów kinowych z XXI wieku za nowy punkt węzłowy w rozumieniu Abramowskiej. *Terminator* i *Terminator 2* wyznaczyły początek nowej fazy w utworach audiowizualnych należących do tej serii tematycznej. Najnowsze filmy stoją niejako w ich cieniu, niezależnie od tego, czy stanowią część cyklu o Terminatorach i odwołują się do nich na prawach cytatu (jak *Deadpool 2*), czy z *Terminatorem* kojarzą je tylko krytycy filmowi (jak *Wojnę o jutro*). Od strony estetycznej nie są one ani tak przemyślane pod względem konstrukcyjnym jak pierwszy *Terminator*, ani też nie stanowią utworów przekraczających granice techniczne jak *Terminator 2*. Nie brak im spektakularnych, pozytywnie ocenianych scen¹⁹⁵, ale nie jest to spektakl, który – zgodnie motywacją dyspozytywową¹⁹⁶ – miałby potwierdzać siłę i specyfikę medium. Niedomogań nie rozwiązuje wszechobecność animacji komputerowej, której spadek jakości wynika zdaniem Michała Ochnika z tego, że artyści korzystający z CGI są grupą pozbawioną wsparcia w starciu z wytwórniami filmowymi. Bądź co bądź, to wciąż względnie młoda gałąź przemysłu kinematograficznego, która narodziła się w czasach nieszczególnie sprzyjających powstawaniu związków zawodowych¹⁹⁷.

Najnowsze filmy potwierdzają jednak żywotność Wellsowskiego tematu w kulturze popularnej i niektóre zabiegi zastosowane przez twórców zasługują na uwagę. Ale to nie w kinie należy szukać nowych, przełomowych wariantów badanego przeze mnie *Stoffu*, czego mam nadzieję dowieść w kolejnym rozdziale.

¹⁹⁵ Nev Pierce pisze, że Schwarzenegger nadal jest przekonującym bohaterem akcji i jako przykład przywołuje sekwencję, w której wisi on na dźwigu (*Terminator 3: Rise Of The Machines* (2003), 4.10.2003, https://www.bbc.co.uk/films/2003/07/02/terminator_3_rise_of_the_machines_2003_review.shtml, [dostęp: 21.03.2025]); Christy Lemire, omawiając *Terminatora: Genisys*, przywołuje scenę akcji na moście Golden Gate, która może „przyprawić o zawrót głowy” (C. Lemire, op. cit.) – krytyczka ta eksponuje pomyslową choreografię walki w *Terminatorze: Mroczne przeznaczenie* (C. Lemire, *Terminator: Dark Fate*, 1.11.2019, <https://www.rogerebert.com/reviews/terminator-dark-fate-movie-review-2019>, [dostęp: 3.03.2025]); Matt Zoller Seitz wzmiankuje błyskotliwą, komediową scenę akcji z *Deadpoola 2* (*Deadpool 2*, 18.05.2018, <https://www.rogerebert.com/reviews/deadpool-2-2018>, [dostęp: 22.03.2025]); David Ehrlich zaś pisze o dobrze zainscenizowanych sekwencjach akcji z *Wojny o jutro* (D. Ehrlich, op. cit.).

¹⁹⁶ Krzysztof Jajko (K. Jajko, op. cit., s. 31) nie wyjaśnia, skąd zaczerpnął pojęcie „dyspozytywowo”, jednakże można przyjąć, że podążył za tłumaczeniem *le dispositif* autorstwa Łucji Demby. Jak pisze ta autorka: „Na obszarze polskiej myśli filmowej termin «dyspozytyw» bywa również tłumaczony jako «aparatus» bądź «projektor». Dyspozytyw (*le dispositif*) oznacza swego rodzaju «maszynę mentalną», warunki projekcji, umożliwiające zaistnienie procesu psychicznego”. (Ł. Demby, *Poza rzeczywistością. Spór o wrażenie realności w historii francuskiej myśli filmowej*, Rabid, Kraków 2002, s. 91 [przypis 11]). Gdy Jajko pisze o „motywacji dyspozytywowej”, ma na myśli to, że twórcy realizują spektakl, by ukazać siłę medium, a więc chodzi o to, by spektakl filmowy oddziaływał na odbiorców na wielkim ekranie i olśniewał swym blaskiem, rozmachem. W hasle „motywacja dyspozytywowa” kryje się konkretny cel realizacji spektaklu: ujarzmienie widza potęgą filmowego doświadczenia.

¹⁹⁷ M. Ochnik, *Remake. Apokalipsa popkultury*, Znak Horyzont, Kraków 2023, s. 120-121.

ROZDZIAŁ IV

„Pora rozpocząć kolejny cykl”. Splot motywu mrocznej przyszłości i motywu podróży w czasie w serialach telewizyjnych

Poetyka współczesnego serialu

W każdym z pierwszych czterech sezonów kreskówki *X-Men: The Animated Series* (1992-1997, Fox Kids Network) pojawia się jedna opowieść, w której Bishop – wojownik z przyszłości – cofa się do teraźniejszości, by powstrzymać nastanie dystopii. Po odbyciu każdej z podróży do współczesności udaje mu się odnaleźć i rozwiązać przyczynę katastrofy (niezależnie od tego, czy mowa o zamachu, pandemii lub o wyniszczającej świat wojnie). Gdy jednak podróżuje do przyszłości, trafia do kolejnej wariacji dystopii przyszłości – kolejnej linii czasu, kolejnej światoopowieści. Mimo że mowa tu o kreskówce dla dzieci, los jednego z jej bohaterów jest dość ponury: Bishop funkcjonuje w beznadziejnej pętli zmagania o jutro. Trudno o trafniejsze podsumowanie charakteru samego medium telewizji, które raczy nas kolejnymi wariantami różnorodnych serii i cykli. Trudno też o lepsze podsumowanie tego, jak badany przeze mnie „temat wędrowny”¹ (w ujęciu Elizabeth Frenzel – *Stoff*²) funkcjonuje w obrębie seriali telewizyjnych.

Tak jak w przypadku filmu z XXI wieku *Stoff* stworzony przez Herberta Geорга Wellsa³ występuje często w formie zbliżonej do stereotypowej postaci tematu⁴, tak w serialach telewizyjnych można dostrzec jego bardziej oryginalne realizacje. Wynika to między innymi ze specyfiki medium telewizji, rozwoju formy serialowej oraz ewolucji kultury partycypacji. I tak Henry Jenkins widzi w amerykańskich serialach telewizyjnych przedłużenie kulturowej formy ludowej tradycji i wskazuje na ich wspólnototwórczy charakter. Twierdzi, że „współczesna kultura partycypacji bierze się z chęci zaleczenia ran na kulturze amerykańskiej, które zostały zadane przez wypchnięcie tradycyjnych form kultury ludowej przez media masowe i kulturę opartą na konsumpcji”⁵. Autor zwraca uwagę na istotne zjawisko, jakim jest przejście od

¹ Vide: rozdz. I (s. 16).

² Vide: rozdz. I (s. 12-14).

³ H.G. Wells, *Wehikul czasu*, przeł. F. Wermiński, przekład zweryfikował i oprac. J.K. Palczewski, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław et. al 1985. Oryginalny tytuł *The Time Machine*, oryg. data wyd. 1895.

⁴ Vide: rozdz. II. Tutaj: Stereotypowa postać Wellsowskiego tematu wędrownego (s. 79-91).

⁵ H. Jenkins, *Seriale tworzą nowe wspólnoty* [rozm. przepr. S. Greła], [w:] *Seriale. Przewodnik krytyki politycznej*, red. Zespół Krytyki Politycznej, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2011, s. 32-46.

modelu odbioru opartego na ramówce (*appointment-based model*), w którym widz dostosowuje się do godzin nadawania danego programu, do modelu angażującego (*engagement-based model*⁶), w którym tenże widz samodzielnie wybiera moment obejrzenia utworu i angażuje się w większym stopniu w kontakt z nim. Zwrot ten polega na zmianie relacji widz – utwór, na zdobywaniu przezeń coraz większej kontroli nad sposobem odbioru danej produkcji telewizyjnej.

Nic dziwnego, że powstaje więcej zaangażowanych środowisk fanowskich, które omawiają zbiorowo seriale, komentują obecne w nich zabiegi artystyczne itd. Od lat 80. i 90. XX wieku możemy też mówić o zjawisku telewizji jakościowej (*quality TV*); przy czym określenie to zmieniało swój charakter w zależności od badacza i kontekstu⁷, ale najczęściej służyło opisowi utworów, które rzucają wyzwanie estetycznym przyzwyczajeniom widzów, odchodzą od norm wypracowanych w obrębie głównego nurtu i oferują autorską wizję⁸. Na przełomie wieków XX i XXI rozwinęły się też inne formy odbioru seriali. Umożliwiły to nośniki fizyczne, które skupiły uwagę odbiorców na całościowej percepcji warstwy tekstualnej serialu – słowem, na traktowaniu tegoż serialu jak kompletnej narracji. Jak pisze Jason Mittel, autor monografii *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*: „pojawienie się pudełkowych wydań programów na płycie DVD umożliwiło współczesnej telewizji bycie ocenianą i docenioną jako część szerszego pola estetycznego”⁹.

Również wpływ odbiorców na telewizyjne fabuły stał się z czasem większy, co pokazuje przykład serialu *Buff*: *Postrach wampirów* (ang. *Buff*, *the Vampire Slayer*, 1997-2003, The WB/UPN). Za sprawą głosów dochodzących ze strony widzów twórcy przedłużali żywot postaci, która pierwotnie miała wystąpić tylko w kilku odcinkach¹⁰. Do ewolucji serialu przyczyniał się oczywiście sam rozwój techniki, który pozwalał na tworzenie w ramach telewizji spektaklu SF godnego hollywoodzkich blockbesterów (przykładem mogą tu być takie

⁶ Ibidem, s. 32-33.

⁷ Sam propagator terminu, Robert J. Thompson (*Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*, Syracuse University Press, Syracuse [Nowy Jork] 1997), dekadę po premierze swojej publikacji definiującej to zjawisko wspominał, że to, co kiedyś było przez niego uznane za telewizję jakościową, kilka lat później okazało się normą w serialu telewizyjnym. Vide: R.J. Thompson, *Preface*, [w:] *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, red. J. McCabe, K. Akass, I B TAURIS, Londyn – Nowy Jork 2007, s. xvii.

⁸ R. Garner, „*It is Happening Again*” *Paratextuality*, „*Quality*” and *Nostalgia in Twin Peak's Dispersed Anniversary*, „*Series*” 2016, t. 2, nr 2, s. 42.

⁹ Ang. “the emergence of boxed TV- on- DVD sets has enabled contemporary television to be judged and valued as part of a larger aesthetic field”. Mittel przyrównuje sytuację sprzedaży pełnego serialu na nośnikach fizycznych do wydań zbiorowych dzieł Dickensa czy Tołstoja, które miały inną recepcję niż ich odpowiedniki wydawane w odcinkach. J. Mittel, *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, Nowy Jork – Londyn 2015, s. 37.

¹⁰ G. Allrath, M. Gymnich, C. Surkamp, *Introduction: Towards a Narratology of TV Series*, [w:] *Narrative Strategies in Television Series*, red. G. Allrath, M. Gymnich, Palgrave Macmillan, Londyn 2005, s. 10.

utwory, jak *Westworld* [2016-2022, HBO], *Star Trek: Discovery* [2017-2024, CBS/Paramount+] czy serial o superbohaterach *The Boys* [„Chłopaki”, 2019-2025, Prime Video]). Jednocześnie, jak sugerują Luca Barra i Oswaldo Garcia Crespo, ewolucja techniczna może mieć też negatywne skutki, bo prowadzi do ujednolicenia estetyk różnorodnych utworów audiowizualnych: filmów kinowych, seriali, teledysków czy reklam¹¹.

Ewolucja serialu wiąże się również z wszechobecnością mediów cyfrowych¹². W poprzedniej dekadzie miało miejsce istotne zjawisko w postaci streamingowej rewolucji, która sprawiła, że serial ostatecznie wyzwolił się z ramówki telewizyjnej. Wpłynęło to na jego strukturę: odcinki mogły mieć odtąd różny metraż, bo twórcy części utworów serialowych nie musieli dostosowywać się do przerw reklamowych czy obecności innych programów. Zmianie uległy również przyzwyczajenia odbiorcze. Dziś rola telewizji jest częściowo przejęta przez media cyfrowe, z medium WWW na czele. Teraz nie tylko seriale, ale i *reality tv*, stand-upy czy programy publicystyczne stają się częścią repertuaru portali streamingowych, co zwiększa rolę Internetu zastępującego telewizję jako medium nastawionego na codzienną porcję rozrywki i aktualnych informacji. A choć przypadek Netflixu pokazuje, że serwisy mogą oferować wyjście z ograniczeń ramówki i zerwanie ze zwyczajem cotygodniowego oglądania, to zarządcy konkurencyjnych korporacji (Warner Bros, Discovery, Disney, Apple i Amazon) widzą w cotygodniowym „rytuale” wyłącznie zysk, kontynuują zatem rodzaj dystrybucji charakterystycznej dla telewizji.

Pojawia się w tym momencie pytanie, czy powinienem nadal używać terminu „serial telewizyjny”, skoro istnieją różnice między medium WWW (Internet) i medium telewizji. Andrzej Gwóźdź pisze o odmiennej relacji widza z utworem audiowizualnym w przypadku obydwu mediów, jak następuje:

Kiedy w telewizji linearnej widz ogląda film, to pozostaje mimo wszystko odbiorcą telewizyjnym – telewidzem obcującym z jej strumieniem (dyskursem) programowym, dzięki któremu dany obraz ulega

¹¹ L. Barra, O.G. Crespo, *Introduction: Dialogues with Technology*, „Series” 2020, t. 6, nr 2, s. 6.

¹² Klasyczna telewizja oferuje strumień, do którego widz musi się dostosować, natomiast media cyfrowe posługują się plikiem (vide: D. Kompare, *Flow To Files: Conceiving 21st Century Media*, 2002, <https://cmsw.mit.edu/mit2/Abstracts/DerekKompare.pdf>, [dostęp: 23.03.2025]). Plik zakłada zaś mniej zcentralizowaną i hierarchiczną relację między utworem a odbiorcą i pozwala odbiorcy na odtwarzanie, przetwarzanie, wielokrotny kontakt, a przy tym jest w hiperlinkowy sposób powiązany z innymi plikami. J.P. Kelly wskazuje na to, że obecną erę telewizji, którą w kontekście historii telewizji amerykańskiej określa się jako TVIII, charakteryzuje m.in. fragmentaryczność, policentryczność, transmedialność (związana z konwergencją mediów), remediacja treści, a także alinearność. Właściwości te wynikają właśnie z dominacji mediów cyfrowych. J.P. Kelly, *Time, Technology and Narrative Form in Contemporary US Television Drama. Pause, Rewind, Record*, Palgrave MacMillan, Londyn 2017, s. 53-87.

remediacji. Natomiast „wywołując” film z Sieci, włącza się w proces jego remediacji za pomocą Internetu, gdzie materiał filmowy jest zgnieżdżony i podlega jego architekturze¹³.

Także najważniejszy gracz na rynku serwisów streamingowych próbuje realizować strategię autokreacji, polegającą na staniu w opozycji do tradycyjnego medium. Patrycja Włodek mówi o tym tak:

w badaniach nad Netflixem często pojawia się kwestia autonarracji i samookreślenia się jako firmy technologicznej, a nie medialnej, dzięki czemu odcina się ją [tę firmę – K.C.] od skojarzeń z linearną telewizją i „potwierdza rolę burzyciela w przemyśle telewizyjnym”, co ma się odnosić w zasadzie do dotychczasowych praktyk odbiorczych (czyli oglądania linearnego i ramówkowego)¹⁴.

Ri Pierce-Grove, autor artykułu *What Defines a Binge? Elapsed Time versus Episodes*, wymienia jednak chwyt (takie jak wbudowane w interfejs narzędzia umożliwiające pomijanie serialowej czołówki i napisów końcowych), za których pośrednictwem serwisy streamingowe próbują przykuć widza do ekranu. W teorii telewizja oferuje strumień, a Internet czeka na naszą decyzję, ale ta opozycja nie jest tak prosta, jak się wydaje na pierwszy rzut oka, bo portal streamingowy też potrafi bez reszty wciągnąć widownię i zachęcić ją do tzw. *binge-watchinga*, czyli do oglądania wielu odcinków serialu jednym ciągiem¹⁵.

Jednocześnie seriale nadal złożone są z sezonów, które dzieli się na odcinki; nadal są przeznaczone do odtwarzania w przestrzeni domowej, a nie na ekranach kin. Trudno ocenić, jak dalek się rozwinię ich dystrybucja, zwłaszcza że to wciąż ewoluująca, dynamiczna sfera medialna (być może czeka nas kryzys tej branży, ponieważ zauważalny jest tu spadek liczby realizowanych seriali¹⁶). Skoro jednak media cyfrowe przejęły (po części) funkcje telewizji, zachowując zasadnicze cechy serialu telewizyjnego, tj. na przykład okoliczność, że „serial telewizyjny tworzy stały [*sustained*] świat przedstawiony, zamieszkały przez konkretną grupę postaci, które przeżywają ciąg zdarzeń w danym odcinku czasu”¹⁷, zachowam sformułowanie „serial telewizyjny”. Zwłaszcza dlatego opłaca się pozostać przy tym terminie, że tytuły

¹³ A. Gwóźdź, „Po prostu włącz”. *Strumieniowanie jako praktyka technokulturowa*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124, s. 14.

¹⁴ P. Włodek, *Netflix: „The Future Is Now?”*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124, s. 29.

¹⁵ Jak wywodzi Pierce-Grove, „Rywalizujące ze sobą definicje *binge watchingu*, które wyrosły z akademii i prasy, a potem zostały zapisane w słownikach, obracają się wokół aktu konsumpcji wielu odcinków, a nie wielu godzin na raz” (ang. “The competing definitions of the ‘binge-watch’ which have emerged from scholarship and journalism and become enshrined in dictionaries revolve around the consumption of multiple episodes, not multiple hours”). R. Pierce-Grove, *What Defines a Binge? Elapsed Time versus Episodes*, [w:] *Binge-Watching and Contemporary Television Research*, red. M. Jenner, Edinburgh University Press, Edynburg 2021, s. 98.

¹⁶ T. Spangler, *Off-Peak TV: Number of U.S. Scripted Shows Fell 24% in 2023, Study Finds*, 19.01.2024, <https://variety.com/2024/tv/news/us-scripted-tv-shows-2023-peak-tv-study-1235877669/>, (dostęp: 10.09.24).

¹⁷ Ang. “a television serial creates a sustained narrative world, populated by a consistent set of characters who experience a chain of events over time”. J. Mittel, op. cit., s. 10.

realizowane na potrzeby serwisu streamingowego bywają sprzedawane bądź przekazywane do dystrybucji stacjom telewizyjnym i odwrotnie: seriale wyświetlane pierwotnie w tradycyjnych stacjach telewizyjnych pojawiają się dziś w katalogach serwisów streamingowych. Warto wspomnieć też o synergii dwóch sposobów dystrybucji – w klasycznej telewizji i w serwisie streamingowym. Otóż seriale kanału HBO są dystrybuowane także za pośrednictwem serwisu streamingowego Max, co wynika z uwarunkowań rynkowych, stacja należy bowiem do koncernu rozrywkowego Warner Bros. Discovery, który za pośrednictwem swojej platformy streamingowej udostępnia filmy, seriale i programy (Warner Bros., Eurosport, TVN).

Wymienione wyżej procesy¹⁸ mają wpływ na to, w jaki sposób Wellsowski *Stoff* przetwarzany jest – mniej lub bardziej świadomie i intencjonalnie – przez twórców najnowszych seriali telewizyjnych. W filmach, z racji ich metrażu, musi dojść do rozwiązania problemu w krótkim czasie. Tego wymaga m.in. poetyka „widowiska filmowego”, która zazwyczaj operuje dość klarownym konfliktem¹⁹. W serialu proste rozwiązania konfliktów generowanych przez temponautów z mrocznej przyszłości pojawiają się zazwyczaj wtedy, gdy omawiany temat stanowi podstawę fabularną dla pojedynczego odcinka danego sezonu²⁰. Takie przypadki omówiłem już w rozdziale II na przykładzie kreskówek *Kapitan Planeta i planetarianie* (ang. *Captain Planet and the Planeteers*, 1990-1996, TBS), *Atomówki* (ang. *The Powerpuff Girls*, 1998-2005, Cartoon Network) oraz *Harley Quinn* (2019-, DC Universe/ HBO Max/ Max).

¹⁸ W swojej pracy poświęconej ewolucji telewizji Mareike Jenner pokazuje, że przejście od tradycyjnej telewizji do portali streamingowych jest w gruncie rzeczy kwestią procesów trwających wiele dekad – a sama telewizja tradycyjna ulegała kolejnym przemianom wraz z rozwojem techniki. Zmiany w jej funkcjonowaniu wynikały z takich elementów jak powstanie pilotów do telewizora, kaset VHS (umożliwiających nagrywanie programów) czy telewizji cyfrowej (umożliwiającej np. cofanie oglądanego programu). I tak jak możemy wskazać wyraźnie moment powstania serwisów streamingowych (czyli początek występowania serialu w nowym medium), tak ewolucja samej formy serialowej jest kwestią wielu czynników, które sprawiły, że obecnie twórcy seriali mogą realizować znacznie bardziej skomplikowane struktury fabularne – i trudno wskazać wyraźną cezurę w tym procesie. Walory omawianych w tym rozdziale utworów (i sam sposób przetworzenia *Stoffu*) są także efektem wkroczenia serialu do Internetu, ale warto mieć na uwadze to, że owo wkroczenie nie stanowi radykalnej zmiany, To po prostu kolejny etap długiej ewolucji formy serialowej i medium telewizji, która w epoce cyfrowej związała się ściślej z innymi systemami medialnymi, przede wszystkim z medium Internetu. Vide: M. Jenner, *Netflix and the Re-invention of Television*, Palgrave MacMillan, Cham 2018.

¹⁹ M. Adamczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 42-43.

²⁰ Sezon to jednostka strukturalna i produkcyjna – seriale realizowane są i dystrybuowane w tzw. sezonach, zawierających różną liczbę odcinków. W jednym z utworów mogą to być trzy odcinki, np. w *Sherlocku* (2010-2017, BBC), a w innym – 22, np. w *Tajemnicach Smallville* (2001-2011, The WB/The CW). Sezon często oferuje własne wątki przewodnie, wprowadzone, rozwijane i zakończone w jego zbiorczym formacie. Niekiedy, zamiast słowa sezon, używa się określenia „seria”, jednak także ze względu na przyjęte w tej pracy rozumienie terminu „seria” będę korzystać tylko z pierwszego z tych terminów, by nie budzić niepotrzebnych skojarzeń z serią jako taką (tj. z serią tematyczną).

Sytuacja zmieniła się, gdy stworzony przez Wellsa temat (*Stoff*) stał się podstawą fabuły całego serialu. Omówiona wyżej ewolucja technologiczna – przeniesienie serialu z telewizji do Internetu – tylko wzmocniła możliwości odcinkowego opowiadania o podróżach w czasie do mrocznej przyszłości dzięki otwarciu tej formy na bardziej złożone narracje i na bogatsze środki estetyczne wynikające z większego budżetu (takie jak retardacja i niedomknięcie, a także związane z nim zawieszanie akcji, tzw. cliffhanger), środki, które mogą rezonować z problemami uruchamianymi przez motyw mrocznej przyszłości, czego przykładem byłby niepokój, jaki budzi oczekiwanie na nadchodzący kataklizm. Niedomknięcie, odsuwanie w czasie rozwiązań *stricte* fabularnych może właśnie potęgować ów niepokój związany z unikaniem odpowiedzi na pytanie: „Czy bohaterom uda się zwyciężyć?”. Jak pisze Mittel, „jednym z kluczowych temporalnych aspektów seryjności jest rytualny wzorzec zaangażowania”²¹. Seriale stają się niejako rytuałami dnia codziennego, wyznaczają rytm życia, tak iż wypełniają nas czas wolny. Co więcej, Mittel twierdzi, że to „przerwy [między odcinkami i sezonami – K.C.] definiują serialowe doświadczenie”²². Przerwy, w których widzowie przeżywają, oczekują, dyskutują i tęsknią, stanowią *clou* oglądanych seriali. Zdaniem Henry’ego Jenkinsa utwory serialowe budują odmienną relację między bohaterem a widownią niż filmy kinowe: bardziej stałą, bardziej pogłębioną, pozwalającą na przemiany w dłuższym wymiarze czasowym, a dodatku rozciągniętą na cały proces budowania relacji między widownią a postaciami i zachodzącą w przestrzeni domowej, która jest częścią codzienności²³.

Formuła serialowa wchodzi w doskonałą symbiozę z problematyką kryzysu, a więc czasu przed katastrofą, połączonym z uczuciem niepokoju i niepewności. Oczekiwanie przez widza na finał sezonu staje się zbieżne z oczekiwaniem na samo rozwiązanie przedstawionego kryzysu lub zapowiadaną apokalipsę – widać to choćby w serial *Dark* i *The Umbrella Academy*, w których twórcy zastosowali niediegetyczne napisy odliczające czas pozostały do początku katastrofy. Co więcej, powtórzenie, kolejna z głównych zasad formalnych serialu telewizyjnego²⁴, w interesujący sposób koresponduje z koncepcją powrotu w świecie zachodnim koncepcji czasu cyklicznego, co wyjaśnia Chantal Delsol:

Czas cykliczny posuwa się do przodu od budowania do degradacji i od degradacji do rozpadu, który zapowiada nową konstrukcję, i tak w nieskończoność. Każda katastrofa przypomina poprzednią i czas nie opowiada szczególnych wydarzeń, lecz powtarzanie się archetypów. Przyszłość jest dana jako

²¹ J. Mittel, op. cit., s. 28.

²² Ibidem, s. 27.

²³ H. Jenkins, op. cit., s. 43.

²⁴ G. Allrath, M. Gymnich, C. Surkamp, op. cit., s. 24.

powtórzenie przeszłości i jest równie opisywalna co przeszłość, a składają się na nią nowe odsłony dawnych katastrof²⁵.

W serialu telewizyjnym przewijają się te same postacie, sytuacje fabularne, lokacje i motywy. Oznacza to, że w fabułach, w których w centrum zainteresowania znajduje się sam kryzys, powtórzeniu ulega refleksja nad nim. Widzimy to zarówno w tytułach, które problematyzują cykl i powrót (*Dark*, *Doktor Who*), jak i w tych, w których mroczna przyszłość i apokalipsa pojawiają się wciąż w nowych odsłonach (np. *Podróżnicy*, *The Umbrella Academy*).

W podzielonych na odcinki fabułach o podróżach do mrocznych światów jutra szczególnie dobrze widać rezygnację z nadziei wiązanej z postępem, ponieważ – pomimo obecności zamkniętych części fabularnych (w postaci sezonów i odcinków) – seriale otwierają się na końcu każdej z nich na kolejne wątki, konflikty i problemy. To, co stanowi charakterystyczną cechę serialu – niedomknięcie, tworzenie licznych kontynuacji i obecność chwytów, takich jak zawieszenie akcji czy retardacja – może również pozwolić na uwypuklenie znaczeń związanych z badanym przeze mnie *Stoffem* (tematem wg terminologii Abramowskiej). Ba, nawet samo zawieszenie serialu przez stację telewizyjną pozostawia widownię z niedopowiedzeniem, a więc generuje ten sam efekt, co finał filmu *Terminator 2: Dzień sądu* (1991, reż. James Cameron). Otwarte zakończenie, wynikające przyczyn produkcyjnych, może się zatem okazać płodnym znaczeniowo zwieńczeniem fabuły, choć wiąże się zarazem z nieprzyjemnym doświadczeniem dla widzów.

Powtórzeniu ulegają także serialowe próby zażegnania kryzysu. Dzieje się to zarówno w przypadku utworów ukazujących różnorodne, kolejne oblicza apokalipsy, jak i w przypadku sezonów i odcinków zakończonych klęską działań mających zapobiec nastaniu mrocznej przyszłości. Przykładem tego drugiego typu fabuły jest kreskówka *Samuraj Jack* (2001-2019, Cartoon Network), jej bohater, stając do pojedynku z wszechmocnym demonem, zostaje wysłany do przyszłości, w której „zło jest prawem”. Protagonista trafia do dystopii władanej przez antagonistę i w biegu serialowej akcji próbuje powrócić do przeszłości, by przeciwdziałać powstaniu nowego porządku. Jednakże w każdym odcinku, w którym przybliża się do rozwiązania swojego problemu (tj. – przykładowo – odnalezienia wehikułu czasu), coś staje mu na przeszkodzie. W konsekwencji decyduje się na poświęcenie wyznaczonego sobie celu, by – tu i teraz – ratować ludzi przyszłości od konkretnego zagrożenia. Innymi słowy, na bok odkłada wtedy własne dążenie i nie powraca do punktu wyznaczającego początek serialowego kryzysu.

²⁵ Vide: C. Delsol, *Czas wyrzeczenia*, przeł. G. Majcher, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2020, s. 201.

Można by mówić o serialu jako uprzywilejowanym typie narracji, dostosowanej do przedstawiania czasu kryzysu²⁶. Marie Maillos reprezentuje tezę, że serial telewizyjny stanowi skuteczną formę opisywania życia postaci żyjących w okresach przejściowych, stanowiących moment wyraźnej zmiany społeczno-politycznej. Autorka za przykład uznaje seriale historyczne: po pierwsze, *Downton Abbey* (2010-2015, ITV) – utwór traktujący o życiu arystokracji i jej służby między epoką edwardiańską a początkiem dwudziestolecia międzywojennego w Anglii, i po wtóre, *Mad Men* (2007-2015, AMC) – opowieść o twórcach reklamy żyjących w latach 60. przed rewolucją seksualną. Forma serialowa pozwala na sportretowanie przemian społeczno-politycznych i ewolucji postaci, a także na ukazanie tych osób, które trzymają się dawnych zasad – to te postacie Maillos uznaje za barometry zmian. W fabułach o podróżach do mrocznej przyszłości terażniejszość jest właśnie takim etapem przejściowym – w którym pojawiają się przełomy technologiczne (np. dotyczące AI w *Terminatorze* [1984, reż. James Cameron]), zmiany społeczne (np. przejmowanie policji przez korporacje w serialu *Continuum. Ocalić przyszłość* [2012-2015, Showcase]) lub katastrofy środowiskowe (np. topnienie lodowców w filmie *Wojna o jutro*). Współczesność jest więc czasem kryzysu, progiem pozwalającym na „przekroczenie epok”²⁷, tak więc forma serialu przyczynia się do uwypuklenia w pogłębiony sposób zagadnienia walki o lepsze jutro²⁸. Tym bardziej, że forma serialowa pozwala nie tylko ukazać czas między epokami, ale też w zręczny sposób umożliwia przedstawienie dłuższych okresów, i to przez wzgląd na metraż²⁹. Maillos pisze, że omawiane przez nią seriale są unikalne, ponieważ:

brak rozwoju pewnych postaci zostaje przez nie wykorzystany na poziomie narracyjnym, by stworzyć punkt zakotwiczenia, który pozwala nam lepiej ocenić historyczne przemiany [...]. Serialowy format proponuje w tym przypadku interesujący środek do uchwycenia specyfiki okresów przejściowych – środek, którego kino nie może zaoferować³⁰.

²⁶ M. Maillos, *From Downton Abbey to Mad Men: TV Series as the privileged format for transition eras*, „Series” 2016, t. 2, nr 1, s. 21-34.

²⁷ R. Koselleck, *Kilka problemów z dziejów pojęcia „kryzys”*, przeł. D. Lachowska, [w:] *O kryzysie. Rozmowy w Castel Gandolfo*, red. D. Lachowska, Res Publica, Warszawa, 1990, s. 63.

²⁸ L. Jowett, K. Robinson, D. Simmons, *Timey Wimey Stuff: Introduction to Time on TV*, [w:] *Time on TV. Narrative Time, Time Travel and Time Travellers in Popular Television Culture*, red. L. Jowett, K. Robinson, D. Simmons, L.B. Tauris, Londyn – Nowy Jork 2016, s. 1-15.

²⁹ Należy nadmienić, że obcowanie z serialem pod niejednym względem jest bliższe kontaktowi z narracją powieściową niż z sensem kinowym, ponieważ w obydwu przypadkach mamy do czynienia z przerwą „w lekturze”. J. Mittell, op. cit., s. 41.

³⁰ Ang. “What makes these series unique is that this lack of character evolution is then reused at the narrative level to create an anchor point that allows us to better judge the depicted historical transition – as does the dramatic irony common in these series, in another way. The serial format proposes therein an interesting tool to treat transitional eras – a tool that cinema cannot offer”. M. Maillos, op. cit., s. 31.

Twórcy badanych przeze mnie utworów również lubią wykorzystywać konkretne postacie, czynią z nich punkty odniesienia, dzięki którym możliwa jest ocena przedstawianego okresu przejściowego. Przy czym wykorzystują stałość charakterów tych postaci lub zachodzące w nich zmiany. Najlepszym przykładem takiej postaci jest Carlos (Victor Webster), policjant z serialu *Continuum. Ocalić przyszłość*, który zachowuje wiarę w ideały związane ze służbą w policji, i to pomimo faktu, iż ta po cichu jest przejmowana we władanie przez korporację. Jako że Carlos zna temponautkę z przyszłości, jest w stanie wyobrazić sobie (dzięki prowadzonym z nią dialogom), że zmiany zachodzące w policji będą postępować tak długo, aż świat wokół niego stanie się dystopią. Z każdym kolejnym sezonem rzeczywistość Carlosa zmienia się w sposób nieubłagany.

W ramach tego rozdziału zamierzam przedstawić trzy seriale przewodnie, oparte na badanym przeze mnie temacie wędrownym (*Stoff*). Zgodnie z przyjętą tu chronologią są to: *Podróżnicy* (ang. *Travelers*, 2016-2018, Showcase, Netflix), *Wolverine and the X-Men* (2009, Nicktoons Network) oraz *Dark* (2017-2020, Netflix). Seriale te reprezentują nieco inne podejścia do *Stoffu*, któremu kształt nadał *Wehikul czasu* Wellsa. I tak pierwszy tytuł to refleksja cyberpunkowa³¹, thriller i spadkobierca filmów o Terminatorach oraz *12 małp*. Drugi utwór to kreskówka, serial animowany o superbohaterach, adaptacja komiksu i opowieść przenosząca punkt ciężkości na metaforę obcości i inności, skupiająca się na konfliktach między różnymi grupami, które doprowadziły do nastania dystopii przyszłości. Natomiast trzecie dzieło to niemiecki kryminał SF (z bardziej autorskim podejściem do badanej przeze mnie serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa), thriller stawiający w centrum problem cyklu i otwierający podróżników na inne epoki (ważny jest tu nie tylko związek przyszłości i terażniejszości, ale i połączenie różnych dekad nowoczesności i ponowoczesności w jednym węźle). Seriale te wykorzystują więc odmienne konwencje gatunkowe, a przy okazji stanowią przykłady oryginalnych sposobów przetworzenia badanego splotu motywów. Każdy z nich korzysta z serialowej formy i typowych dla form telewizyjnych chwytów (powtórzenie, niedomknięcie, retardacja), by w bardziej innowacyjny sposób spożytkować i przetworzyć motywy wyjściowego dla tej pracy tematu (*Stoffu*). Wszystkie one potęgują wrażenie niepewności co do możliwości rozwiązania konfliktu i pogłębiają naszą wiedzę na temat

³¹ Cyberpunk, termin ukuty przez pisarza SF, Bruce'a Bethke, służy określeniu fabuł opisujących status podmiotu w erze informacji – podmiotu zazwyczaj pozbawionego sprawczości i osadzonego w zatłoczonym, miejskim środowisku. J. Clute, *Science fiction from 1980 to the present*, [w:] *The Cambridge Companion to Science Fiction*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge University Press/Cambridge – Nowy Jork – Melbourne 2003, s. 67.

przedstawionych w światoopowieści dystopii oraz ich relacji z każdorazowo odmienną terażniejszością.

Przydatna do opisu analizowanych utworów będzie tu kategoria „złożonej narracji” (*complex narrative*) Jasona Mittela³². Zdaniem tego badacza telewizji współczesne utwory serialowe oferują bowiem bardziej złożoną narrację od tej, która znana była w poprzednich dekadach, i często odsłaniają swoją „operacyjną estetykę” (*operational aesthetic*³³), ogniskującą uwagę widzów na samej formie oraz logice fabuły. Działania tych twórców budzą fascynację i olśniewają całym spektrum zastosowanych chwytów. Złożona telewizja (*complex TV*, którą będę uznawać za synonim złożonego serialu i złożonej narracji) wykorzystuje arsenał serialowych technik, przy założeniu, że serial to „kumulująca się narracja, która rozwija się z czasem, miast wracać do stabilnego stanu równowagi na końcu każdego odcinka”³⁴.

Mittel odnotowuje również, że „widownia ogląda złożone programy także po to, by zobaczyć «jak oni [tj. twórcy – K.C.] to zrobią?»”, i że „ta operacyjna estetyka ujawnia swoje działanie w fanowskich rozważaniach na forach internetowych”³⁵. Słowem, jest zdania, iż współczesne złożone seriale operują „narracyjnymi efektami specjalnymi” – mają nas zachwycać nieoczekiwanymi rozwiązaniami na poziomie estetycznym i fabularnym.

Złożone programy [telewizyjne – K.C.] zapraszają widownię do aktywnego zaangażowania także na poziomie formy, kierując uwagę tejże widowni na konwencjonalny charakter tradycyjnej telewizji i eksplorując możliwości zarówno innowacyjnego, długoterminowego opowiadania, jak i kreatywnych, wewnątrzodcinkowych strategii dyskursywnych³⁶.

Najważniejszym przykładem zjawiska „narracji złożonej” będzie serial *Dark*, ale i wcześniejsze dwa utwory: *Podróżnicy* oraz *Wolverine and the X-Men*, które zawierają opisywane przez Mittela chwyt.

³² J. Mittell, op. cit., s. 17.

³³ Ibidem, s. 42.

³⁴ Ang. “Complex television employs a range of serial techniques, with the underlying assumption that a series is a cumulative narrative that builds over time, rather than resetting back to a steady-state equilibrium at the end of every episode”. Ibidem, s. 18.

³⁵ Ang. “viewers watch complex programs in part to see «how will they do it?» This operational aesthetic is on display within online fan forum dissections”. Ibidem, s. 43.

³⁶ Ang. “Complex programming invites audiences to engage actively at the level of form as well, highlighting the conventionality of traditional television and exploring the possibilities of both innovative long-term storytelling and creative intraepisode discursive strategies”. Ibidem, s. 52.

Nieprzedstawialność dystopii. Podróżnicy³⁷

Witaj w XXI wieku

Zwyczajowe pozdrowienie agentów z przyszłości w serialu *Podróżnicy*

Serial *Podróżnicy* (ang. *Travelers*, 2016-2018, Showcase/ Netflix) stworzony przez³⁸ Brada Wrighta to jeden z najnowszych utworów w ramach badanej serii tematycznej. Choć nie zdobył tak dużej popularności jak *Dark*, to jednak, wykorzystując samą formę serialu, w interesujący sposób przetwarza badane przeze mnie motywy. Należy on także do grupy utworów z serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa, które kładą większy nacisk na rozważania dotyczące relacji człowieka i maszyny, choć czyni się to tutaj w inny sposób niż w *Terminatorze*. W centrum tego serialu znajduje się (1) zagadnienie integracji ciał z cyfrowymi komunikatorami (łączącymi drużynę agentów przyszłości w sieć), (2) współzależność ludzi od maszyn i techniki, (3) temat poszerzenia kategorii człowieczeństwa poprzez maszynę i (4) problem sztucznej inteligencji jako podmiotu działającego w społeczeństwie.

Podróżnicy opowiadają o grupie wysłanników z mrocznej przyszłości, którzy przenoszą się do XXI wieku i próbują zapobiec różnorakim kataklizmom. Agenci zamieszkują ciała mieszkańców współczesności, a w celu zminimalizowania negatywnego wpływu na linię czasu wybierają na „gospodarzy” (*hosts*) osoby, które pierwotnie miały umrzeć przedwcześnie śmiercią. Jaźń temponautów przesłana zostaje więc do umysłów ludzi znajdujących się tuż przed śmiertelnym wypadkiem. Temponauci – jak pisze w recenzji Evan Narcisse – najpierw „wypychają jaźnie”³⁹ gospodarzy z ich ciał i ocalają ich ziemskie powłoki przed zniszczeniem, a następnie funkcjonują *incognito* w świecie współczesnym. Krytyk stwierdza także, iż w motywie przejmowania ciał tkwi „budząca dyskomfort makabreska, która staje się komentarzem na temat tego, jak bardzo nieznaczące są nasze życia, gdy w grę wchodzi służba

³⁷ Fragmenty tego podrozdziału znalazły się w artykule *Audiowizualne opowieści o podróżach w czasie z motywem dystopijnej przyszłości – serial Travelers (2016-2018) jako przykład popkulturowej reakcji na współczesne kryzysy*, opublikowanym w tomie *Utopie i dystopie wobec współczesnych lęków i nadziei społecznych. Polityka. Społeczeństwo. Kultura*, red. M. Jastrzębski, M. Wałdoch, W. Trempała, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, Bydgoszcz 2024, s. 162-174.

³⁸ Piszę „stworzony przez”, jako że w kontekście serialu funkcjonuje określenie *Created by*, które nie jest tożsame wyłącznie z autorem scenariusza albo reżyserem (choć bywa też związane z tymi rolami) – dotyczy osób, które są autorami konceptu danego serialu. Dawid Rydzek pisze, że „To właśnie ta osoba z czołówki [w czołówce serialu pojawia się hasło «created by» – K.C.] jest odpowiedzialna za stworzenie całej produkcji: ogólny koncept, wymyślenie bohaterów lub też zaadaptowanie historii na potrzeby medium telewizyjnego”. Vide: D. Rydzek, *Zawód: Showrunner*, http://ekrany.org.pl/seriele_gry_video/zawod-showrunner/ (dostęp 4.12.2023).

³⁹ E. Narcisse, *Netflix's Travelers Has the Most Ethically Messed-Up Time Travel I've Ever Seen*, 12.01.2017, <https://gizmodo.com/netflix-s-travelers-has-the-most-ethically-messed-up-ti-1791131050>, (dostęp: 30.02.2025).

większym planom i celom”⁴⁰. Mamy tu do czynienia z posłańcami przyszłości, którzy wcielają się w role mieszkańców teraźniejszości. Co więcej, groteskowo wyglądający motyw przejmowania ciał i budzący skojarzenia z innym serialem o temponaucie, *Zagubiony w czasie* (ang. *Quantum Leap* 1989-1993, NBC), stanowi jedynie wstęp do równie groteskowej misji. Na co dzień bohaterowie muszą bowiem rozwijać relacje społeczne z bliskimi oraz znajomymi obywateli, których ciała zamieszkują, „ucząc się, jak być mężami, żonami, synami i dziewczynami osób, których wcześniej się nie znało”⁴¹. Poczynaniami podróżników kieruje funkcjonujący w mrocznej przyszłości Dyrektor – autorytarna sztuczna inteligencja, której pozostali przy życiu ludzie całkowicie się podporządkowali.

Dzięki serialowej formule podróżnicy konfrontują się z różnorodnymi wariantami współczesnych kryzysów – w jednym z odcinków mają do czynienia z globalną pandemią, w innym muszą rozwiązać problem upraw wyjaławiających glebę, w pozostałych zaś stają naprzeciw nowych odmian terroryzmu. Bo też powtórzenie – charakterystyczna zasada serialowej poetyki – pozwala uczynić walkę o przyszłość zajęciem stale powracającym i podejmowanym na różne sposoby. Temponauci dbają o lepszą przyszłość poprzez przeciwdziałanie zamachom, powstrzymywanie naturalnych katastrof, wykrywanie spisków czy wreszcie afirmację życia jako takiego. Ciekawym chwytem jest jednocześnie unikanie odpowiedzi na najważniejsze pytanie wpisane w fabuły utworów z serii zapoczątkowanej przez Wellsa: Jak doszło do nastania dystopii? Retardacja, jako jeden ze środków retorycznych serialu telewizyjnego, została tutaj wykorzystana w stopniu maksymalnym, ponieważ widz nie otrzymuje informacji na temat przyczyn ostatecznego upadku cywilizacji aż do finałowego odcinka (*Protocol Omega*), w którym wychodzi na jaw, że do apokalipsy doprowadzi ogólnoswiatowa wojna o topniejące zasoby naturalne⁴² (poza dystopią mroczna przyszłość jest więc związana także z motywem wojny przyszłości i apokalipsą). Przed finałowym odcinkiem widzowie obserwują zaś zmagania bohaterów z różnymi innymi problemami XXI wieku, które mogą przyczynić się do śmierci ludzi, załamania gospodarki czy zniszczenia środowiska naturalnego. Tak oto serial oferuje całą paletę zagadnień i podkreśla złożoność współczesnych

⁴⁰ Ang. “There’s discomfiting morbid humor about host bodies that morphs into commentary about how disposable any of our lives are, in service of larger schemes and purposes”. Ibidem.

⁴¹ Ang. “These characters who had spent their lives drinking recycled water and chemically-engineered food got to taste real hamburgers for the first time, but they also had to maintain their covers by learning how to be husbands and wives and sons and girlfriends to people they didn’t know, all the while completing missions designed to save the future of the planet”. D. Rowles, *Review: ‘Travelers’ Season 3 (and That Ending, Explained)*, 21.12.2018, https://www.pajiba.com/tv_reviews/spoilers-travelers-season-3-ending-explained.php, (dostęp: 23.02.2025).

⁴² Ten problem zostaje podniesiony również w pierwszym sezonie; jego rozwiązaniem ma być powstrzymanie asteroidy, która może doprowadzić do załamania się ekosystemu. Bohaterom udaje się wprawdzie zapobiec katastrofie, ale przyszłości nadal zagraża apokalipsa. *Podróżnicy*, wychodząc od zagrożenia typowego dla katastroficznej SF, kierują się w stronę bardziej przyziemnych kryzysów.

kryzysów, skoro bywa regułą, że jeden kryzys przeradza się w następny, skutkiem czego stan nieustannego zagrożenia funkcjonuje na zasadzie pętli.

Serial o temponautach z dystopii stanowi odpowiedź na lęki związane różnorodnymi zjawiskami współczesności. W *Podróżnikach* charakterystyczne dla struktury serialowej „napięcie między fragmentem a całością”⁴³ pozwala na pogłębienie zagadnienia kryzysu, ponieważ przedstawia się go tutaj jako złożoną sieć zależności, w której obrębie każdy element ma znaczenie i wiąże się ze stanem współczesnego lęku. Umożliwiają to również retardacja, niedomknięcie (brak jednoznacznego środka zaradczego, by nie dopuścić do nastania mrocznej przyszłości) oraz wspomniane już powtórzenie (ukazywanie starć temponautów z kolejnymi przeszkodami).

Istotną cechą *Podróżników* jest więc relatywnie niska komunikatywność narracji, czyli ukrywanie przed widzami pewnych informacji przy jednoczesnym sygnalizowaniu, że się nimi dysponuje⁴⁴. Wiemy znacznie mniej na temat przyszłości i przyczyn kataklizmu niż postaci. Z tego względu serial pozostawia nas z „mozaiką” różnorodnych katastrof, ale to do nas należy powiązanie wszystkiego w całość. W tym aspekcie serialu ujawnia się właśnie Mittelowska złożoność narracyjna, a sam akt poszukiwania przez widza przyczyn nastania mrocznej przyszłości w fabule może – koniec końców – przywołać na myśl rozważania, jakie snuł Podróżnik z Wellsowskiego *Wehikułu czasu*. Utwór pokazuje kształtowanie przyszłości jako niekończący się proces i stanowi dowód na to, jak istotny wpływ ma narracja serialowa na analizowany tutaj *Stoff*. Serial *Podróżnicy* pozwala zobaczyć wieloaspektowość kryzysów XXI wieku, mimo że przez swoje niedomknięcie nie pokazuje nam ostatecznego efektu działań bohaterów. Nie ma tu bowiem szczęśliwego zakończenia i podróżnikom nigdy nie udaje się zaprowadzić eutopii, tj. utopii pozytywnej. Z tego względu, podobnie jak oni, możemy mieć wątpliwości co do trafności podejmowanych przez nich decyzji bądź też odnośnie do ich realnej sprawczości. Tę myśl wyraża precyzyjnie w swojej recenzji serialu Jennifer Bisset:

Ostatecznie *Podróżnicy* z wycuciem wprowadzają głębsze przesłanie na temat teraźniejszości i przyszłości. To, co robimy, i to, czego nie robimy w chwili obecnej, będzie miało wpływ na świat w kolejnych latach i nie możemy spodziewać się, że ludzie z przyszłości nas ocalą. Serialowi specjaliści, którzy przenoszą się do przeszłości, w gruncie rzeczy poświęcają samych siebie, żeby uratować

⁴³ Sformułowanie Elliota Logana odnosi się do konkretnego serialu – *Breaking Bad* – jakkolwiek stanowi też poręczne określenie mogące odnosić się do ogólnej zasady budowania narracji serialowej (ang. “peculiar tension between the unified and the fragmentary, between the discrete parts and the greater whole, which are at once separate and connected”). E. Logan, *Breaking Bad and Dignity: Unity and Fragmentation in the Serial Television Drama*, Springer, Nowy Jork 2016, s. 1.

⁴⁴ J. Ostaszewski, *Historia narracji filmowej*, Universitas, Kraków 2018, s. 28.

przyszłość, ale ta przyszłość jest tajemnicza, iluzoryczna i nieustannie się zmienia. Nigdy tak naprawdę jej nie widzimy; jest w ciągłym ruchu, permanentnie znajduje się pod wpływem wydarzeń z XXI wieku⁴⁵.

Serialowa wizja płynnej, nieuchwytnej przyszłości oddaje stan niepewności, który na każdym kroku towarzyszy człowiekowi; nie jest on w stanie zobaczyć faktycznych, długofalowych skutków swoich działań, przez co wiecznie skazany jest na domysły.

Z serialu nie dowiadujemy się ponadto zbyt wielu szczegółów na temat tego, jak w ogóle wygląda dystopia – pojawia się ona jedynie na obrazach jednego z temponautów (zob. ilustr. 8) oraz w jedynej retrospekcji najstarszego z bohaterów, Trevora, który wspominał swoje ostatnie chwile z żoną. Można się pokusić zatem o tezę, że serial implikuje, iż groza dystopii jest ostatecznie nieprzedstawialna, a jej nieobecność ma pobudzić wyobraźnię. Na ten aspekt serialu wskazuje Christopher Campbel w swojej recenzji pierwszego sezonu. Pomimo wielu krytycznych uwag pisze on, że „[...] serial ma kilka aspektów, których powinien się trzymać, a wśród nich jest to, że musimy – albo też tylko możemy – wyobrażać sobie wizję dystopii samodzielnie”⁴⁶. Wydaje się, że wniosek ten nasuwa się automatycznie, ponieważ jedyna retrospekcja z mrocznej przyszłości dotyczy rzadkiego, acz pięknego wydarzenia w dystopii, tj. obserwacji promieni słońca wdzierających się przez betonową kopułę (zob. ilustr. 9 i 10). Wszystkie pozostałe informacje (jak na przykład temat żywności i warunków sanitarnych w schronie) zostały przedstawione w dialogach.

⁴⁵ Ang. “Finally, *Travelers* tactfully conveys its deeper message about the present and future. What we do and don’t do now will affect the world in years to come, and we can’t expect people from the future to save us. The professionals who jump back in time are basically sacrificing themselves to save the future, but this future is secretive, illusive and ever-changing. We never actually see it; it’s in flux, constantly affected by events that play out in the 21st century”. J. Bisset, *More People Need to Watch Netflix’s Superb Sci-Fi Series*, 14.02.2023, <https://www.cnet.com/culture/entertainment/more-people-need-to-watch-netflixs-superb-sci-fi-series/>, (dostęp: 12.03.2025).

⁴⁶ Ang. “[...] the show does have a couple appealing aspects worth sticking it out for, and among them is the fact that we just have to – or get to, as I see it – imagine that dystopia ourselves”. C. Campbell, *Netflix’s New Sci-Fi Series Travelers Transports Us to Simpler Times*, 4.01.2017, <https://filmschoolrejects.com/netflixs-new-sci-fi-series-travelers-transport-us-to-simpler-times-1e9baac81964/#.sjoj9vvus>, (dostęp: 23.02.2025).



Ilustr. 8. *Podróżnicy*, (S02E11, *Simon*). Szkic schronu z mrocznej przyszłości



Ilustr. 9. *Podróżnicy*, (S03E07, *Trevor*). Temponauta Trevor z żoną przed jej śmiercią



Ilustr. 10. *Podróżnicy*, (S03E07, *Trevor*). Trevor wraz żoną podziwiają słoneczny blask w świecie bez słońca

Serialowa forma umożliwiła scenarzystom rozszerzenie listy wyzwań, z którymi mierzyć się muszą bohaterowie. Tym samym pewność co do zwycięstwa sił dobra jest podawana w wątpliwość, bo po zażegnaniu jednego kryzysu na horyzoncie czai się już następny. W pewnym momencie okazuje się nawet, że podróżnicy sami stworzyli kolejny problem do rozwiązania. Ich ingerencja w teraźniejszość doprowadziła bowiem do tego, że w dystopijnej przyszłości ocalona została społeczność jednego ze schronów – społeczność, która w poprzedniej linii czasu zginęła. Uratowanie grupy mieszkańców świata jutra było nie tyle oznaką sukcesu, ile zaczęło się wiązać z kolejnym wyzwaniem. Otóż mieszkańcy ci stworzyli nową frakcję, która sprzeciwiła się działaniom Dyrektora i walczyła z nim oraz jego agentami. Ich dążenie do wyzwolenia się spod władzy SI jest z jednej strony wyrazem pragnienia wolności, z drugiej zaś może doprowadzić ludzkość do zagłady. Tym samym trudno i nam, tj. odbiorcom serialu, i postaciom z grupy MacLarena nie zastanawiać się, kto ma rację w tym konflikcie⁴⁷.

Przez to, że bohaterom nigdy nie udaje się w pełni zażegnać przyszłego kryzysu działaniami podejmowanymi tu i teraz, dochodzi do tego, że z czasem sami zaczynają

⁴⁷ „Zbiorowa inteligencja” fanów (by posłużyć się terminem Pierre’a Levy’ego, zaadaptowanym przez Henry’ego Jenkinsa do opisu tzw. fandomu) zwraca uwagę na to, że procedury działania, którymi posługują się podróżnicy, utrudniają skuteczną komunikację i pozostawiają ich w wiecznej niepewności. Tzw. Protokół Drugi zabrania im prowadzenia rozmów na temat przyszłości, przez co nie wiedzą oni, w jaki sposób wpłynęli na świat jutra i nie zdają sobie sprawy, jakim zagrożeniem jest frakcja przeciwników Dyrektora. Vide: *Travelers*, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Series/Travelers>, (dostęp: 29.08.2025).

kwestionować decyzje niewidocznego, ale wszechobecnego (bo mającego dostęp do teraźniejszej Sieci) Dyrektora, Wielkiego Brata. Mark Oakley przywołuje jeden ponury odcinek, w którym porywa się członków zespołu MacLarena, a ich lojalność, wiarę w misję i w niewidzialnego, cyfrowego przywódcę, stawia się pod znakiem zapytania:

Podróżnicy, kiedy twórcy się na to zdecydowali, w umiejętny sposób pozwalają wybrzmieć mrocznej stronie fikcji. W tym kontekście w szczególności wyróżnia się odcinek *Pokój 101*, w którym zespół MacLarena umieszczony zostaje w śmiertelnym niebezpieczeństwie rodem z cyklu *Piła*; w związku z tą sytuacją mnożą się kolejne tajemnice. Dlaczego zespół powinien ufać pozbawionemu twarzy „Dyrektorowi”? Czy członkowie oddziału mogą nawet ufać sobie nawzajem? Mimo że nie epatuje się tu przemocą, poczucie zagrożenia [towarzyszącego bohaterom – K.C.] jest namacalne⁴⁸.

To poczucie niepewności, związane z manipulującym lub okrutnym władcą, może przywołać więc na myśl innych architektów mrocznej przyszłości: Diktora z opowiadania *By His Bootstraps*⁴⁹, a w szczególności Skynet z *Terminatora*. Jednak sztuczna inteligencja z *Podróżników* okazuje się bardziej zniuansowana. W trakcie rozwoju fabuły Dyrektor staje się podejrzanym, postrzega się go jako potencjalnego antagonistę, przez co w wątpliwość podawana jest jego umiejętność znajdowania rozwiązania możliwie najlepszego dla ludzkości (szczególnie że Dyrektor to ktoś inny, nie-człowiek). Z każdym kolejnym odcinkiem nie tylko agentom, ale i widzom jest coraz trudniej ocenić, czy cyfrowy lider to odpowiedni przywódca dla pozostałych przy życiu ludzi, czy ma wystarczająco dużo danych i czy potrafi, będąc maszyną, odpowiednio rozsądzić, co jest najlepsze dla jego poddanych. Obecność tego Wielkiego Brata w przyszłości zdaje się wynikać z faktu, że ludzkość – popełniwszy błędy – oddała się we władanie maszyny (nowego boga?), upatrując w niej jedynej szansy na rozwiązanie własnych problemów. Mamy tu do czynienia z przyszłością, w której technika kreuje relacje człowieka ze światem i pozbawia go samodzielności, osobistej wolności i autonomii.

Jednocześnie trudno nie odczytywać postaci wspomnianego Wielkiego Brata w kluczu współczesnej, cyfrowej inwigilacji. Każdy nowy podróżnik z przyszłości pozdrawiany jest przez temponautów stacjonujących w dzisiejszym świecie słowami „Witaj w XXI wieku” (ang. „Welcome to the 21st”). Zdanie to ma podwójny sens: podkreśla wagę czasoprzestrzeni, w której działają agenci Dyrektora, i zakotwicza ich w naszej współczesności jako terytorium

⁴⁸ Ang. “When it chooses to go there, *Travelers* is very good at delivering on the darker side of fiction. In particular, Room 101 proves a standout episode, placing MacClaren’s team in grave, Saw-like peril while the mysteries keep piling up. Why should the team trust the faceless «Director»? Can they even trust each other? While the actual gore is kept to a minimum, the sense of threat is palpable”. M. Oakley, *Travelers: why you should watch Netflix’s new time travel show*, 18.01.2017, <https://www.denofgeek.com/tv/travelers-why-you-should-watch-netflixs-new-time-travel-show/>, (dostęp: 30.02.2025).

⁴⁹ A. MacDonald (właśc. R.A. Heinlein), *By His Bootstraps*, „Astounding Science Fiction” 1941, t. 28, nr 2, s. 9-47. Vide: rozdz. I (s. 43-45).

kryzysu, sferze działania. Kluczową datą dla tej współczesności jest dzień 11 września 2001 roku, a więc data zamachu terrorystycznego na wieże WTC w Nowym Jorku; słowem, chodzi o moment historyczny, do którego wysłany został pierwszy agent Dyrektora. Przy okazji jest to najwcześniejszy punkt na linii czasu, do której podróżnicy z przyszłości są w stanie dotrzeć. XXI wiek to odcinek czasu zdefiniowany przez zamach, katastrofę, która zmieniła postrzeganie Zachodu jako świata stabilnego i wyzwoliła permanentny stan braku zaufania do władzy. Wydarzenie z 11 września naznacza sobą wiek XXI i czyni zeń epokę napięć, traum, lęków oraz inwigilacji⁵⁰.

Mimo że *Podróżnicy* są serialem kanadyjskim, sądzę, że po 11 września 2001 roku można go odczytywać – tak jak *Terminatora 3* – właśnie jako metaforę nastrojów społecznych w całym świecie zachodnim, a w szczególności w USA i Kanadzie. Na tę interpretację ma wpływ nie tylko bliskość Kanady i Stanów Zjednoczonych Ameryki czy obecność międzynarodowego podmiotu odpowiedzialnego za koprodukcję i dystrybucję (portal Netflix), ale też (a może przede wszystkim) umiejscowienie samej fabuły. Akcja serialu rozgrywa się bowiem w bliżej niedookreślonej metropolii; wiadomo tylko, że znajduje się ona w USA, a główny bohater-temponauta przejmuje życie agenta FBI, by działać w służbie lepszej przyszłości.

Co istotne, pierwszym podróżnikiem w programie Dyrektora okazuje się Vincent Ingram (Enrico Colantoni), który w ostatecznym rozrachunku jest głównym antagonistą opowieści. Miał on zginąć w zamachu na WTC i poświęcić się eksperymentowi związanemu z podróżą w czasie, a podejmowanemu w mrocznej przyszłości; trafił jednak do wnętrza wieżowca tuż przed atakiem. Próbował ewakuować część personelu, ale ostatecznie zrezygnował z poświęcenia się dla sprawy i uciekł. Pojawia się więc tu częsta w przypadku opowieści o podróżach w czasie ironia (np. obecna w *Terminatorze* czy *By His Bootstraps*). Vincent, pierwszy podróżnik, mający pomóc rozwiązać problem, staje się główną przeszkodą dla bohaterów: po ucieczce spod władzy Dyrektora wypowiada wojnę mu Dyrektorowi i innym agentom przyszłości działającym w XXI wieku. Znaczący wydaje się fakt, że przeciwnik przeszkadzający w misji budowania lepszego świata pojawia się na terytorium Stanów Zjednoczonych, i to dokładnie w momencie narodowej tragedii tego kraju (serial kieruje uwagę nie na siły zewnętrzne, ale na człowieka, który staje się wpływowym biznesmenem wewnątrz

⁵⁰ Autorzy monografii poświęconej katastrofom w amerykańskiej popkulturze polemizują jednak z tezą, że dzień 11 września zmienił wszystko w zachodnim świecie. Wyrażają przekonanie, że utrwalił on i wzmocnił mit wyjątkowości USA. Pozwolił na szerzej zakrojone działania władz państwowych na mapie geopolitycznej. Vide: R.C. Bell, R.M. Ficociello, *America's Disaster Culture: The Production of Natural Disasters in Literature and Pop Culture*, Bloomsbury Academic, Nowy Jork 2017, s. 65-85.

państwa). W *Terminatorze 3* zagrożenia dla Stanów Zjednoczonych upatrywano w systemie obronnym (wynikającym z dążenia do uniknięcia zagrożenia, jak możemy się domyślić, po 11 września), tutaj natomiast niebezpieczeństwo zjawia się w chwili aktu terroru (to wtedy antagonistą zaczyna prowadzić swoją działalność). W przeciwieństwie do trzeciego filmu o elektronicznym mordercy *Podróżnicy* nie oferują wizji powrotu do rodziny nuklearnej w obliczu kryzysu – zamiast tego widzimy liczne patchworkowe wspólnoty.

Z uwagi na 11 września wszechwiedzącego Dyrektora można zaś rozpatrywać nie tylko jako maszynę przyszłości, ale i jako narzędzie władzy, kontroli teraźniejszości, narzędzie pomocne w zwalczaniu terroryzmu kosztem wolności jednostek i ich prywatności (taki też jest los temponautów działających na jego zlecenie). Chcąc „zlikwidować” przeciwników i przezwyciężyć kryzys, w którym pogrążona jest przyszłości, bohaterowie muszą się godzić na stałą inwigilację ze strony Dyrektora, uznawać nadzór symbolicznej i realnej władzy, która wymaga od nich wyrzeczenia się swoich wartości i/lub prywatności na rzecz misji. A zatem *Podróżnicy* mogą budzić skojarzenia z serialami powstałymi po 11 września, które problematyzują aparat bezpieczeństwa narodowego – utworami takimi jak *24 godziny* (2001–2010, Fox), *Jednostka* (ang. *The Unit*, 2006–2009, CBS), *Impersonalni* (ang. *Person of Interest*, 2011–2016, CBS), *Homeland* (2011–2020, Showtime) i *Westworld* (2016–2022, HBO)⁵¹.

W szczególności *Impersonalni* mogą być tutaj interesującym kontekstem, ponieważ opowiadają o grupie agentów, którzy starają się zapobiegać przestępstwom przy pomocy tzw. Maszyny, sztucznej inteligencji. Maszyna ma dostęp do danych z sieci telekomunikacyjnych i obrazów z monitorujących kamer, a za pomocą algorytmów wyznacza osoby, którym może stać się krzywda. W opinii Davida Grondina i Simona Hogue’a serial ten normalizuje nadzór przeprowadzony za pośrednictwem algorytmów i przyczynia się do wzrostu przekonania odnośnie do skuteczności takiego nadzoru. Autorzy twierdzą, że serial reprodukuje związane z fenomenem *Big Data*⁵² mity (*mythology*), które według danah boyd i Kate Crawford opierają się na powszechnej wierze, że duże ilości danych umożliwiają stworzenie wyższej formy inteligencji otoczonej „aurą prawdziwości, obiektywizmu i precyzji”⁵³. Dlaczego wspominam tutaj o tym wątku? Jeśli uznamy siatkę temponautów z serialu *Podróżnicy* za metaforę aparatu państwa, trzeba będzie stwierdzić, że ta siatka często nie działa sprawnie – precyzja Dyrektora

⁵¹ D. Grondin, S. Hogue, *Person of Interest as Media Technology of Surveillance: A Cautionary Tale for the Future of the National Security State With Diegetic Big Data Surveillance, Algorithmic Security, and Artificial Intelligence*, „Television & New Media” 2024, t. 25, nr 4, s. 337.

⁵² Ibidem, s. 336.

⁵³ boyd danah, Crawford Kate, *Critical Questions For Big Data. Provocations for a cultural, technological, and scholarly phenomenon*, „Information, Communication & Society” 2012, t. 15, nr 5, s. 663.

jest bowiem nieustannie wystawiana na próbę. Dyrektor popełnia błędy, operując nieprecyzyjnymi danymi. Dla przykładu: przesyła jednego z podróżników do ciała narkomana, skazując tego pierwszego na wieczną walkę z nałogiem, ponieważ w danych z XXI wieku zawarto jedynie wzmiankę, że gospodarz zażył narkotyki jedynie raz.

W ostatecznym rozrachunku to ludzie muszą w tym serialu podejmować decyzje, Dyrektor zaś pozostaje postacią wyraźnie niejednoznaczną. A ponieważ serial cechuje programowo traktowana nieufność wobec przyszłości, bohaterom trudno jest ocenić, w jaki sposób można ją naprawić. Problemy współczesności okazują się zbyt złożone. Finałowi opowieści towarzyszy fatalizm, przywodzący na myśl jedno z możliwych odczytań *Wehikulu czasu* Wellsa. Utwór brytyjskiego pisarza daje przecież wyraz wierze w nieuchronną śmierć ludzkości: na skutek własnych błędów i ze względu na nieunikniony naturalny koniec świata, którego przyczyną będzie wypalenie się naszego Słońca. Podobną refleksję zdają się nieść ze sobą *Podróżnicy*, ale zawierają też ładunek utopijnej nadziei, którą lokują w postaci Davida (Patrick Gilmore), mieszkańca terażniejszości. Dustin Rowles pisze, że „program podróżników nie zadziałał, ponieważ w opinii Davida jedynym sposobem na uratowanie przyszłości planety jest przekonanie ludzi terażniejszości, by podjęli kroki w celu jej ratowania dla dobra kolejnych pokoleń [...]”⁵⁴. Temponauci powinni więc zachęcić ludzi do działania, a nie próbować działać za nich. Dyrektor w epilogu serialu, po klęsce temponautów, podejmuje kolejną próbę ingerowania w bieg wypadków w XXI wieku. Dostrzega heroizm Davida, pracownika społecznego, który w biegu akcji zaczyna pomagać podróżnikom z przyszłości. Rowles wskazuje, że ów mieszkaniec terażniejszości „nieustannie przypomina, dlaczego podróżnicy kontynuują swe działania. Chcą ocalić planetę dla ludzi takich jak David”⁵⁵.

W finale opowieści pojawia się sugestia, że Dyrektor za pośrednictwem podróży w czasie zdecydował się „nadpisać” przedstawione w serialu wydarzenia i rozpoczynając nowy program wysyłania agentów do wcześniejszych okresów czasu, próbował od razu wykorzystać potencjał „szarego człowieka” i idealisty. David więc, podobnie jak Sarah Connor, staje się kluczowym bohaterem w walce o to, by jutro w ogóle zaistniało.

W serialu obecna jest więc krytyka terażniejszości – systemów wyzysku i kontroli, problemów społecznych, relacji władzy, a także afirmacja bohaterów dnia codziennego (w tym

⁵⁴ Ang. “The Travelers program has not worked because, as David notes, the only way to save the planet for the future is to convince those in the present to take steps to preserve it for future generations instead of trying to do it for them”. D. Rowles, *Review: ‘Travelers’ Season 3 (and That Ending, Explained)*, 21.12.2018, https://www.pajiba.com/tv_reviews/spoilers-travelers-season-3-ending-explained.php, (dostęp: 23.02.2025).

⁵⁵ Ang. “[...] a constant reminder of why the Travelers continue to pursue their agenda. They want to save the planet for people like David”. Ibidem.

przypadku pracownika społecznego) oraz życia „tu i teraz”. Interpretację tę wydobywa recenzja Hanh Nguyen:

w swojej istocie *Podróżnicy* stoją po stronie dobrych stron człowieczeństwa i podkreślone zostaje to za pomocą scen, w których temponauci doświadczają pewnych życiowych przyjemności po raz pierwszy na własnej skórze. Te grane w komediowym kluczu momenty, w których bohaterowie są jak ryby bez wody, w ujmujący sposób przypominają nam, że pewne rzeczy bierzemy za pewnik⁵⁶.

Serial nie tylko podejmuje i rozwija motywy zawarte w powieści Wellsa, która pod tym względem zajmuje miejsce prymarne, lecz nie stroni także od wspomnianych w poprzednich rozdziałach popkulturowych, kanonicznych filarów analizowanej w tej pracy serii tematycznej. W *Podróżnikach* ważną rolę odgrywa nieufność wobec dystopii przyszłości i brak nadziei na odmienienie złego losu. Są to oczywiście cechy charakterystyczne dla *12 małp*. Serial przetwarza zagadnienie przekształcenia społeczeństwa przez technikę tudzież symbiozy człowieka z maszyną i eksponuje wszechobecność Sztucznej Inteligencji (Skynetu). SI tym razem jest jednak ukazywana w niejednoznaczny sposób – niekiedy stanowi ona ojca logosu (tj. pozytywnego kreatora utopii), a innym razem władcę tegoż logosu (tj. władcę dystopii). Status mrocznej przyszłości jest z tego względu bardziej skomplikowany – zdecydowanie mamy tu do czynienia ze społeczeństwem żyjącym w dystopii, a jego zarządca posiada cechy tożsame z opisywanym przez Krzysztofa M. Maja, a wywodzącym się z myśli Derridy⁵⁷ władcą logosu: „W dystopii ojciec logosu ukazuje najbardziej złowróżbne ze swych oblicz: nieobecną twarz władcy, wykorzystującego «władzę dyskursu do zakłamywania przekazu o świecie»”⁵⁸. Nie widzimy nigdy twarzy Dyrektora i z całą pewnością nie zawsze odkrywa on wszystkie karty, więc ma on cechy hegemonu. Krzysztof M. Maj wskazuje na to, że dystopia łączy się jednak z pozornym dążeniem logosu do doskonałości i faktycznym pogłębianiem niedoskonałości⁵⁹. Zakończenie serialu zdaje się sugerować, że Dyrektor to przywódca,

⁵⁶ Ang. “At its core, ‘Travelers’ champions the good side of humanity, and this is emphasized in how the travelers experience certain pleasures in life for the first time. Played for light laughs, these «fish out of water» moments sweetly remind us of what we may take for granted”. H. Nguyen, „*Travelers*” Review: *Netflix’s Fun and Freaky Time-Travel Series Makes Us Appreciate Our Present Time*, 23.12.2016, <https://www.indiewire.com/criticism/shows/travelers-review-netflix-canada-1201761987/>, (dostęp: 22.03.24).

⁵⁷ J. Derrida, *Ojciec logosu*, przeł. B. Banasiak, „*Colloquia Communia*” 1988, nr 1–3, s. 305–312.

⁵⁸ Korzystam tutaj z kategorii wprowadzonej przez Krzysztofa M. Maja w artykule *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*. Maj wymienia dwa typy kreatorów utopii: ojca logosu (w eutopii – pozytywnej utopii) oraz władcę logosu (w negatywnej utopii – dystopii). K.M. Maj, *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, „*Ruch Literacki*” 2014, t. 15, z. 2 (323), s. 153–174.

⁵⁹ Krzysztof M. Maj pisze, że eutopie (miejsca szczęśliwe) i dystopie (miejsca złe) cechuje „żywiół teleologiczny” (intencjonalność). Proponuje on, by elementem odróżniającym eutopię od dystopii było intencjonalne dążenie logosu do doskonałości (teleo-eudajmonizm, jest to termin zapożyczony od Vernona Bourke’a. Vide: V.J. Bourke, *Historia etyki*, przeł. A. Białek, Wydawnictwo Krupski i S-ka, Toruń 1994, s. 25. Dystopię charakteryzowałoby jedynie pozorne dążenie logosu do doskonałości. Ibidem, s. 172.

któremu zależy na realnej naprawie rzeczywistości. Bez wątplenia nie jest to Skynet, daleko mu też do Diktora z *By His Bootstraps*. To raczej Vincent Ingram, antagonist serialu, dąży do tego, by zdobyć kontrolę, nie licząc się z losem innych osób, i ostatecznie przenosi swoją jaźń do Internetu, by zdobyć większą władzę i ukształtować przyszłość na swoją modłę. Słowem, chce zostać anty-Dyrektorem. W pewnym sensie serial odwraca sytuację znaną z *Terminatora* (1984) – tutejszy Skynet (Dyrektor) okazuje się siłą pozytywną, natomiast podróznik mający uratować przyszłość (Vincent Ingram) okazuje się siłą negatywną. W tym sensie intencja serialu, choć realizuje elementy gatunkowe cyberpunku, działa na przekór cyberpunkowym fantazjom o oddzieleniu się od ciała i funkcjonowaniu w cyberprzestrzeni⁶⁰.

Serial Brada Wrighta, podobnie jak *Terminator*, podejmuje problem zespolenia człowieka i maszyny – w obu tych utworach występuje figura cyborga. Temponauci są cyborgami ze względu na to, że w ich ciała zostały wszczepione komunikatory, za których pośrednictwem bohaterowie są ze sobą nieustannie połączeni (funkcjonują online). Ale można tę figurę zaobserwować w kreacjach konkretnych postaci. Szczególnie istotny okazuje się przypadek Phillipa (Reilly Dolman), który w grupie agentów odgrywa rolę historyka – odpowiada za przekazywanie innym danych dotyczących XXI wieku i za dostarczanie zespołowi środków finansowych z obstawianych zakładów, w czym pomaga mu wiedza o przeszłości. Historyk łączy się z maszyną, ma sztucznie zwiększony potencjał mózgu, by móc magazynować i wykorzystywać większą liczbę danych. Z tego powodu musi aktualizować swoją wiedzę za pośrednictwem udziału w specjalnych seansach przypominających pokazy kinowe, w których trakcie pobiera elektroniczne dane. Stanowi on też wyjątkowo wyrazisty – jeszcze bardziej wyrazisty niż pozostali bohaterowie – przykład temponauty jako postaci znajdującej się niejako w uprzywilejowanej sytuacji względem innych postaci występujących w narracji. Widzi więcej i pamięta kluczowe etapy historii, która z perspektywy mieszkańców XXI wieku jeszcze się nie wydarzyła (to przykład temponauty przyjmującego „perspektywę ponad wątkami” – *viewpoint-over-histories*⁶¹ (zob. rozdział II⁶²). Ponieważ jest on w stanie przyswajać więcej informacji, a w późniejszych odcinkach serialu zyskuje umiejętność obserwacji innych linii czasu, jego perspektywa zbliża się do perspektywy widza analizującego fabułę „z zewnątrz”. Te różnorodne linie czasu są ukazane także za pośrednictwem montażu i

⁶⁰ V. Hollinger, *The Technobody and its Discontents*, „Science-Fiction Studies” 1997, t. 24, s. 124-132.

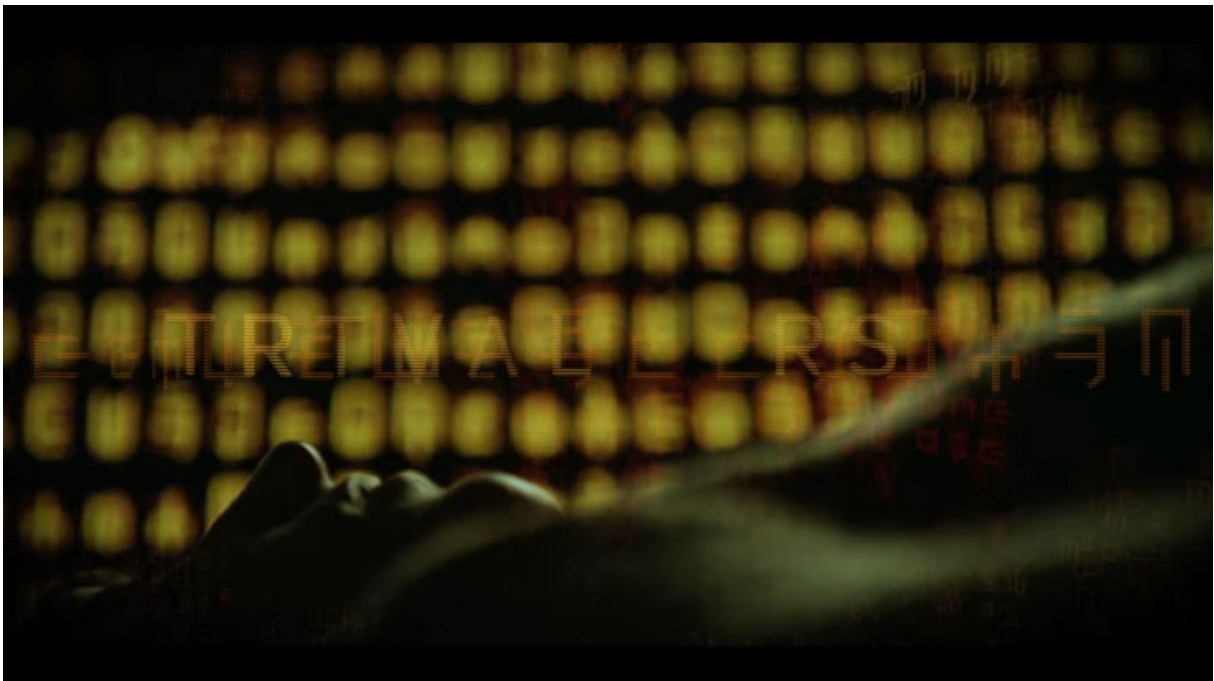
⁶¹ D. Wittenberg, *Time Travel. A Popular Philosophy of a Narrative*, Fordham University Press, Nowy Jork 2012, 143-147.

⁶² Vide: rozdz. II (s. 78-79).

efektów wizualnych. Przykładowo: w jednej ze scen Philipp widzi trzy warianty swojego przyjaciela, Trevora (zob. ilustr. 11).



Ilustr. 11. *Podróżnicy* (S03E08, *The Archive*). Philipp widzi Trevora z trzech różnych linii czasu



Ilustr. 12. *Podróżnicy* (S01E01, *Travelers*). Kadr z czołówki: anonimowe ciało w otoczeniu tajemniczych symboli z przyszłości



Ilustr. 13. *Podróżnicy* (S01E01, *Travelers*). Kadr z czołówki: zbliżenie na skórę podróżnika. Widoczny jest na niej numer, który, podobnie jak w *Terminatorze*, budzi skojarzenia z obozem koncentracyjnym

Figura cyborga, a konkretnie: otoczonego przez cyfrowe dane cyborga XXI wieku, jest już obecna w czołówce serialu (zob. ilustr. 12 i 13). Świetliste liczby otaczające anonimowe ciało symbolizują cyfrową obecność Dyrektora i pojawiają się w formie niediegetycznych napisów także poza czołówką. Za każdym razem, gdy dochodzi do śmierci mieszkańca teraźniejszości i przejścia jego ciała przez temponautę z przyszłości, w kadrze pojawiają się pomarańczowe litery (napis głosi „Zarejestrowany czas zgonu”) oraz liczby uzmysławiające, ile sekund życia zostało danemu człowiekowi (zob. ilustr. 14). W obrębie diegezy Dyrektor dysponuje dokładnymi danymi na temat zgonu większości ludzi, toteż sekundy te symbolizują jego wszechwiedzę. W niektórych momentach widzimy też fragment jego interfejsu: w odcinku *17 minutes*, gdy decyduje się wysłać kolejnych temponautów na ratunek głównym bohaterom, i w finale całego serialu, gdy decyduje się podjąć kolejną próbę ocalenia przyszłości. Jako że ujęcie zawierające napis „Trav Program: Ver Two” („Program Podróżników – wersja druga”) stanowi w gruncie rzeczy ostatnie ujęcie odcinka, pojawiające się bezpośrednio przed napisami końcowymi, okazuje się, że Dyrektor jest instancją narracyjną. To do niego należy ostatnie słowo w opowieści (zob. ilustr. 15).



Ilustr. 14. *Podróżnicy* (S01E01, *Travelers*). Ujęcie przedstawiające moment zgonu jednej z przedstawionych postaci. Na ekranie widzimy napis: „Zarejestrowany czas zgonu: 10:42”



Ilustr. 15. *Podróżnicy* (S03E10, *Protocol Omega*). Finałowe ujęcie serialu: napis zwiastuje kolejną próbę uratowania cywilizacji przez Dyrektora

Relacja człowieka i techniki wiąże się zarazem z tym, że bohaterowie regularnie korzystają z Internetu lub tajnej sieci podróżników. Twórcy mówią, że poprzez medium WWW wysyłamy w cyberprzestrzeń sztuczny obraz samych siebie i że dane z Internetu, z perspektywy czasu stanowią będą także dane historyczne. Jak pisze Evan Narcisse:

Podróżnicy ujmują w interesujący sposób konwencje gatunkowe związane z opowieściami o podróży w czasie, na przykład wtedy, kiedy postacie debatują na temat tego, na ile mogą ufać dostępnym im informacjom historycznym. Z perspektywy stu lat [a podróżnicy pochodzą ze znacznie późniejszego okresu – K.C.] ludzie przedstawiani jako złoczyńcy mogą okazać się ofiarami i *vice versa*⁶³.

Dyrektor czerpie wiedzę na temat żyć gospodarzy z ich śladów cyfrowych. Są to bazy danych (kryminalne, publiczne *etc.*) i – przede wszystkim – profile umieszczone na portalach społecznościowych. Jeden z takich profili okazał się całkowicie fałszywy, tak iż Dyrektor, nic o tym nie wiedząc, wysłał agentkę do ciała kobiety z niepełnosprawnością umysłową. Z tego powodu życie z nową tożsamością okazało się dla temponautki trudniejsze zarówno ze względów prawnych, jak i medycznych. Jednocześnie motyw fałszywej autoprezentacji zdaje się potwierdzać to, co serial mówi o relacji człowiek – technika, a mianowicie to, że współczesny podmiot nie może się obyć bez cyfrowego śladu. Profile społecznościowe, choć są nieprecyzyjne, pozwoliły jednak na udany przebieg misji przesłania części agentów do współczesności.

Obecność niejednoznacznej postaci Dyrektora oraz figury cyborga znów zwraca uwagę na pętle zależności człowieka i maszyny, a także na włączenie nieludzkich agentów w obręb dyskursu na temat kształtowania przyszłości. Podmiot z XXI wieku jest wprzężony w technikę. Stanowi ona zarówno zagrożenie, jak i narzędzie działania. Serial porusza również problemy, które można odnieść do postulatów Gregory’ego Claeysa⁶⁴. Pierwszy z tych postulatów – a więc propagowany przez teoretyka zrównoważony rozwój – pojawia się w tym serialu w niektórych dialogach. Podjęty zostaje też związany z tym postulatem problem topniejących zasobów oraz źródeł energii, ale w serialu nie rozwija się tego zagadnienia w większym stopniu. Bardziej rozbudowaną reprezentację otrzymuje natomiast postulat wspólnotowości. Zalecaną przez Claeysa wspólnotowość możemy dostrzec w wątku postaci Davida, troszczącego się o osoby w kryzysie bezdomności. Dążenie do wspólnotowości ujawnia się z kolei w wątkach dotyczących prywatnych spraw członków oddziału MacLarena. Agenci muszą tworzyć relacje z innymi ludźmi, bo to właśnie te relacje czynią ich ludzkimi – wspólnotowość jest formą przeciwstawienia się dystopii. Jednocześnie stanowią oni różnorodny zespół swego rodzaju

⁶³ Ang. “Travelers finds interesting angles on time travel genre conventions, like when the characters debate about what exactly can be trusted about the historical record they’re working off of. With the distance of a century, people understood as villains may be victims or vice versa”. E. Narcisse, *Netflix’s Travelers Has the Most Ethically Messed-Up Time Travel I’ve Ever Seen*, 12.01.2017, <https://gizmodo.com/netflix-s-travelers-has-the-most-ethically-messed-up-ti-1791131050>, (dostęp: 30.02.2025).

⁶⁴ G. Claeys, *Utopianism for a Dying Planet. Life After Consumerism*, Princeton University Press, Princeton 2022, s. 73.

aktywistów, reprezentujący odmienne klasy i grupy wiekowe – wobec kryzysu wszyscy są tu równi.

Podróżnicy nie istnieją w próżni i, podobnie jak inne seriale, po 11 września 2001 roku podejmują zagadnienia dotyczące kryzysu zaufania do władzy w XXI wieku oraz informatyzacji społeczeństwa (połączenie człowieka i maszyny, cyborga). Podobne narracje problematyzujące relacje człowieka z maszyną można znaleźć np. w serialu *Continuum: Ocalić przyszłość* lub w serialu *Peryferal* (ang. *Peripheral*, 2023, Prime Video). W każdym z nich występuje zarówno krytyka współczesnych form inwigilacji, jak i lęk przed katastrofą klimatyczną, krytyka kapitalizmu albo wątek strachu przed technicyzacją cywilizacji⁶⁵. W tych utworach również stawiane są pytania o motywacje stojące za działaniami władców przyszłości (tak jak w *Podróżnikach* widownia podważa decyzje bohaterów działających na zlecenie architektów dystopii i kwestionuje sens ich działań). W pierwszej chwili w *Continuum* widownia może wręcz wierzyć, że główna bohaterka, agentka korporacyjnego konglomeratu z 2077 roku, ścigająca terrorystów w 2012 roku, pochodzi z lepszego świata. Dzięki serialowemu formatowi każdy kolejny odcinek przynosi informacje na temat struktury świata przyszłości oraz panujących w nim nierówności i na temat źródeł jego powstania, tj. wojny, z której wyłonił się nowy, bepaństwowy (nie)ład. Agentka musi przewartościować swoją postawę i podać w wątpliwość własne ideały, by zdecydować się na faktycznie ulepszenie przyszłości. Takich zmian światopoglądowych jest we wspomnianych utworach dużo więcej, co może wiązać się z poetyką serialu (umożliwiająca długofalową ewolucję charakterologiczną postaci) i z samą tematyką kryzysu, w ramach którego ścierają się różne poglądy i z którego ma narodzić się nowy porządek.

Animowana dystopia. *Wolverine and the X-Men*

Właśnie po to istnieje zespół X-Men, w przeszłości i w przyszłości,
by nie dopuścić do nastania złych czasów⁶⁶.

Charles Xavier, *Future X*

⁶⁵ Podobnie jak w przypadku *Podróżników*, w wymienionych tytułach mamy do czynienia z postaciami-cyborgami. W *Continuum* główna bohaterka jest strażniczką przyszłości: policjantką, stale podłączoną do systemu za pomocą wbudowanych w ciało wszczepów (co więcej, w jednym momencie okazuje się, że jej ciało może zostać z tego względu przejęte przez zewnętrznego operatora). W *Peryferal* natomiast bohaterka podłącza się pod maszynę, by móc z czasów współczesnych sterować robotem znajdującym się w mrocznej przyszłości.

⁶⁶ Ang. „That’s what X-Men are for, in the past or in the future, to prevent days of getting worse”.

W II rozdziale przywołałem trzy serie animowane (określane przeze mnie mianem kreskówek⁶⁷), a konkretnie odcinki tychże seriali, których fabuła opiera się na „temacie wędrownym” wprowadzonym przez Wellsa⁶⁸. Stanowiły one jedynie czubek góry lodowej występowań badanego *Stoffu* w obrębie kreskówek, choć posłużyły mi przede wszystkim za przykład prostej jego realizacji. Nie wszystkie serie rysunkowe mają jednak formę epizodyczną. W niektórych z nich twórcy rozciągają fabułę na cały sezon. Takiemu zabiegowi przyjrę się właśnie w tym podrozdziale. Omówiony poniżej *Wolverine and the X-Men* wyróżnia się jednak także innymi elementami zarówno na tle przywołanych w II rozdziale seriali animowanych, jak i na tle większości badanych utworów z serii tematycznej. Po pierwsze, jest to opowieść o superbohaterach, tym razem zrealizowana w konwencji serio. Po drugie, dystopia ukazana w tym serialu nie wiąże się z problemem rozwoju techniki, topniejących zasobów lub katastrofy klimatycznej, lecz (zamiast tego) złączona zostaje z problemem rosnących napięć społecznych i nienawiści wobec Innego. Po trzecie, jest to serial animowany, a zatem ma odmienne możliwości przedstawieniowe niż pozostałe filmy i serie aktorskie, które omawiam w tej pracy.

*Wolverine and the X-Men*⁶⁹ (2009, Nicktoons Network) stanowi adaptację komiksu *X-Men: Dni minionej przyszłości*⁷⁰, jednego z punktów węzłowych analizowanej serii tematycznej. Opowiada o grupie popularnych superbohaterów, znanych z komiksów wydawanych przez korporację Marvel Entertainment. Fabuły o X-Menach reprezentują specyficzne podejście do postaci herosów odzianych w peleryny. Korzystają one rzecz jasna z takiego schematu, jak obecność postaci z supermocami, zakładających kolorowe kostiumy i walczących ze złem (często reprezentowanym przez innych „nadludzi”, tzw. superzłoczyńców). Komiksy o grupie X-Men łączą jednak wątek posiadania supermocy z problemem odmienności

⁶⁷ Termin kreskówka będę w tym przypadku używał zamiennie z „serialem animowanym”, jako że uznaję go za poręczne określenie szeroko rozumianej animacji seryjnej (mowa więc nie tylko o serialu telewizyjnym, ale np. o seriach kinowych, krótkich metrażach).

⁶⁸ Vide: rozdz. II. Tutaj: Stereotypowa postać Wellsowskiego tematu wędrownego (s. 79-91).

⁶⁹ *Wolverine and the X-Men* to trzecia z kreskówek adaptujących fabuły o marvelowskich mutantach. Pierwsza powstała w latach 90. (*X-Men: The Animated Series*), druga zaś na początku XXI wieku (*X-Men: Ewolucja* [ang. *X-Men Evolution*, 2000-2003, The WB]). Oprócz wspomnianych tytułów powstał jeszcze pilot kreskówki na przełomie lat 80. i 90. (*Pride of The X-Men*, 1989, reż. Ray Lee, Stu Rosen), japoński serial *X-Men* (jap. エックスメン, 2011, Animax) oraz kontynuacja *X-Men: The Animated Series* zatytułowana *X-Men '97* (2024-, Disney+). Więcej o mutantach jako o metaforze inności w pierwszych trzech kreskówkach o X-Menach piszę w artykule *Inność prześladowana – metafora społeczna w serialach animowanych X-Men: The Animated Series (1992–1997), X-Men: Evolution (2000–2003) oraz Wolverine and the X-Men (2009)*, [w:] *Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze nauce i społeczeństwie*, red. W. Andrzejewska, K. Czyżak, M. Kaźmierczak, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2021, s. 273-291.

⁷⁰ C. Claremont, J. Byrne, *X-Men: Days of Future Past*, Nowy Jork 2011. (Wydanie zbiorcze; oryginalne zeszyty pochodzą z 1981 roku).

i prześladowania, rzadziej pojawiającym się na taką skalę w pozostałych, popularnych utworach z tej niszy⁷¹.

X-Men to bohaterowie ratujący ludzi, mimo że większość się ich boi i nienawidzi. Superbohaterowie ci należą do mniejszości mutantów, tzw. rasy *homo superior*, mającej stanowić następne stadium w ewolucji *homo sapiens*. Z powodu swojej odmienności podlegają stygmatyzacji ze strony władzy. Czasem mutacji nie widać i wiąże się ona tylko z wyjątkową mocą, aktywującą się w trakcie okresu dojrzewania, a czasem można ją dostrzec zaraz po narodzinach – zawsze jednak jest cechą naturalną, na której obecność żadna osoba nie ma wpływu. Jak pisze Sheena Lama, „[...] dzięki portretowaniu Innego za pośrednictwem figury mutantu lub, innymi słowy, ewolucji gatunku *homo sapiens*, twórcy uchronili się przed dehumanizacją tego, co ów Inny reprezentuje, czyli mniejszości społecznej”⁷². By poprawić los swoich pobratymców, Charles Xavier – obdarzony mocą telepatii mutant z bogatej rodziny – założył drużynę superbohaterów o nazwie X-Men, którzy walczą zarówno z radykalnymi ludzkimi bojówkami, jak i z terrorystami należącymi do *homo superior*. Jednocześnie na mapie frakcji⁷³ w świecie mutantów grupa ta reprezentuje opcję liberalną, umiarkowaną – promującą współpracę między *homo sapiens* a *homo superior*, a nie ekstremizm⁷⁴. Widzimy więc, że problem wykluczenia Innego jest wpisany w strukturę samych opowieści komiksowych i będzie on także występował w serialu animowanym.

Akcja serialu zaczyna się od obrazu kataklizmu, choć nie przyszłego, lecz przeszłego. W pierwszej scenie obserwujemy dobrze prosperujący instytut Charlesa Xaviera (Jim Ward) dla młodych mutantów (eutopijną enklawę w świecie przepełnionym nienawiścią [zob. ilustr. 16]) i docierają do nas podstawowe informacje na temat relacji panujących w drużynie: wewnętrznych konfliktów, przyjaźni, romansów i napięć. Całość obserwujemy przede

⁷¹ Owszem, samotny superbohater (taki jak np. Spider-Man) może czuć się inny od swoich rówieśników, a superbohaterskość jako profesja bywa celem niechęci ze strony społeczeństwa, choć w przypadku X-Men mutanci to konkretna, prześladowana grupa społeczna, z której tylko nieliczni parają się superbohaterskim faszmem.

⁷² Ang. “[...] by portraying the Other as a mutant or in other words, as an evolved species of *Homo sapiens*, the creators have elided the risk of dehumanising what the Other represents, that is the minorities. For an excessive divorce from the human race could insinuate the dehumanisation of the Other”. S. Lama, *Science Fiction and the Others: A Study of Representation of Minorities in X-Men*, „The Literary Herald” 2020, t. 5, nr 5, s. 112.

⁷³ Jakkolwiek z uwagi na ponad sześćdziesięcioletnią historię komiksowej serii o mutantach trudno naszkicować tę mapę, postaram się wymienić tutaj najważniejsze stronnictwa. Obok grupy X-Men – umiarkowanej, dążącej do pokojowego współistnienia *homo sapiens* i *homo superior* – występują radykalne odłamy mutantów: Bractwo Złych Mutantów (grupa terrorystyczna, której nazwa stanowi relikwium z lat 60.), Morlokowie (frakcja zainspirowana *Wehikulem czasu*, kryjący się w kanałach mutanci odrzuceni przez społeczeństwo), Hellfire Club (frakcja dążąca do poszerzania wpływów i pozbawiona jakichkolwiek ideologicznych pobudek, inspirowana popkulturowymi wyobrażeniami na temat iluminatów) i – na koniec – Klan Akkaba (frakcja wierząca w ideę przetrwania najsilniejszych).

⁷⁴ J.M. Trushell, *American Dreams of Mutants: The X-Men—‘Pulp’ Fiction, Science Fiction, and Superheroes*, „The Journal of Popular Culture” 2004, t. 38, nr 1, s. 155.

wszystkim z perspektywy Wolverine'a (Steve Blum), protagonisty serialu i samotnika, który zdążył już zapuścić korzenie w szkole Xaviera jako przyjaciel starszych nauczycieli, mentor młodych adeptów i substytut ojca dla nastolatki Rogue [Kieren van den Blink], również outsiderki. W pewnym momencie, i to całkiem niespodziewanie, Xavier i Jean Grey (Jennifer Hale), a więc osoby obdarzone w drużynie telepatią, zaczynają odczuwać ból. Następnie dochodzi do wybuchu, który doszczętnie niszczy placówkę. W kolejnej scenie akcja przenosi się o rok do przodu. Dowiadujemy się, że X-Men jako organizacja nie istnieją; Xavier i Jean zaginęli, a reszta wychowanków instytutu rozpiezchła się po świecie. Protagonista stwierdza jednak, że trzeba odbudować drużynę superbohaterów, ponieważ władza coraz chętniej przekracza granice etyczne i za pomocą MRD (*Mutant Registration Department* – Wydział Rejestracji Mutantów) aresztuje przedstawicieli *homo superior* oraz osoby, które im pomagają.



Ilustr. 16. *Wolverine and the X-Men* (S01E01 *Hindsight: Part 1*). Bezpieczna enklawa: Instytut Xaviera dla młodych mutantów

Dalsza część akcji serialu skupiona jest więc na odbudowie drużyny po katastrofie. Drużyna ta jest *de facto* rodziną oraz utopijną enklawą – *Wolverine and the X-Men* realizują model rodziny patchworkowej, podobnie jak się to dzieje w *Terminatorze 2*. Rodzina ta, nie inaczej niż w komiksach, składa się z przedstawicieli różnych kultur, wyznań i reprezentuje odmienną etniczność. W grupie jest m.in. Kanadyjczyk (Wolverine), Afroamerykanka

dorastająca w Egipcie i Kenii (Storm), Niemiec będący gorliwym chrześcijaninem (Nightcrawler), a także Amerykanka, która jest wierzącą żydówką (Kitty Pryde).

Jednocześnie głównym celem tejże drużyny, poza walką o lepszy byt dla przedstawicieli *homo superior*, jest przeprowadzenie śledztwa w sprawie wybuchu. Jaka była jego przyczyna? Gdzie są Xavier i Jean Grey, którzy zniknęli w trakcie tego incydentu? Od samego początku bierze się pod uwagę kilka podmiotów konfliktu, co wpisuje się już w zasady serialu zawierającego złożoną narrację. Nawet jeśli mamy tu do czynienia z kreskówką kierowaną również (a raczej: przede wszystkim) do dzieci, serial daje widzowi to wszystko, czego według Jason Mittela oczekuje ona po współczesnej telewizji:

Tak jak w każdej fikcji opartej na tajemnicy, widzowie chcą być zaskoczeni i oszołomieni, a także usatysfakcjonowani wewnętrzną logiką fabuły. W trakcie konsumowania takich seriali, widzów przyciąga zarówno atrakcyjna diegeza (stała się składową wszystkich efektownych opowieści), jak i dyskursywność procesów narracyjnych, potrzebnych do wytworzenia złożoności i tajemniczości. Programy te przekształcają wielu widzów w narratologów-laików, dostrzegających wzorce i naruszenia konwencji, rekonstruujących chronologię i podkreślających bądź to niekonsekwencję, bądź to ciągłość w ramach odcinków i całych sezonów⁷⁵.

Tym jednak, co w trzecim epizodzie (*Hindsight: Part 3*) okazuje się najważniejsze w kontekście złożonej narracji serialu *Wolverine and the X-Men*, jest obecność centralnych motywów badanego przeze mnie *Stoffu*: podróży w czasie i dystopii. X-Men odnajdują wprawdzie ciało Xaviera w śpiączce, ale ten zbudzi się dwadzieścia lat później, w dystopijnej przyszłości podporządkowanej Sentinelom, maszynom polującym na mutantów. Za pomocą swojego telepatycznego komputera (Cerebro) dyrektor Instytutu kontaktuje się z uczniami znajdującymi się w terażniejszości. W tym przypadku nie mamy więc dosłownego podróżowania w czasie. Podróżuje wyłącznie jaźń, czysta informacja. Dochodzi do komunikacji między mieszkańcami obydwu czasoprzestrzeni, odbywającej się „ponad dekadami”. Kierując się radami Xaviera uwięzionego w mrocznej rzeczywistości, X-Men próbują zapobiec jej nastaniu poprzez działania podejmowane w terażniejszości. Od tego momentu akcja rozwija się w dwóch planach czasowych: we współczesności (jej głównym bohaterem jest Wolverine, mieszkaniec terażniejszości) i w przyszłości, w której protagonistą okazuje się Charles Xavier (poślaniec przyszłości).

⁷⁵ Ang. „as in any mystery-driven fiction, viewers want to be surprised and thwarted as well as satisfied by the internal logic of the story. In consuming such series, viewers find themselves both drawn into a compelling diegesis (as with all effective stories) and focused on the discursive processes of storytelling needed to achieve each program’s complexity and mystery. Thus these programs convert many viewers into amateur narratologists, noting patterns and violations of convention, chronicling chronologies, and highlighting both inconsistencies and continuities across episodes and even series”. J. Mittel, op. cit., s. 52.

Wolverine and the X-Men dlatego stanowi interesującą wariację na temat słynnego komiksu, że jego fabułę rozciąga na cały sezon. Zarówno w oryginalnych *Dniach minionej przyszłości*, jak i w adaptacji filmowej z 2014 roku (*X-Men: Przeszłość, która nadejdzie*, reż. Bryan Singer) do radykalizacji przemocy ze strony państwa wobec mutantów dochodzi po zamachu na znaczącego polityka (w filmie jest to prezes firmy). W przypadku kreskówki *Wolverine and the X-Men*, dzięki czysto serialowym chwytom formalnym (retardacji), dłuższemu metrażowi oraz zwielokrotnieniu liczby postaci i stronnictw, motywy z *Dni minionej przyszłości* ponownie ulegają rozbudowaniu. Odpowiedź na pytanie o pierwszą przyczynę upadku cywilizacji zostaje przesunięta na koniec fabuły i kryzys ma źródło w kilku problemach funkcjonujących już w światoopowieści⁷⁶. Filmowa adaptacja, w porównaniu z serialem, oferuje wizję bliższą stereotypowej postaci tematu zainicjowanego przez Wellsa. W serialu możemy obserwować proces i wraz z rozwojem fabuły odkrywać, jakie czynniki doprowadziły do powstania morderczych Sentineli, które wysłano przeciwko mutantom.

Ważnym składnikiem świata przedstawionego *Wolverine and The X-Men* jest ponury obraz nie tylko przyszłości, lecz także samej współczesności. W przyszłości pojawią się obozy koncentracyjne dla mutantów. Świat jutra znów, podobnie jak w *Pomoście* i *Terminatorze*, okazuje się powtórzeniem mroku przeszłości, ale dzisiejsza rzeczywistość nosi już znamiona dystopii. Z jednej strony mamy tu obraz USA i zasugerowaną w czołówce przemoc państwa wobec mutantów (patrole na ulicach [zob. ilustr. 17]), z drugiej zaś jest Genosha, rzekoma eutopia dla *homo superior*, która wraz z pojawieniem się kolejnych odcinków okazuje się również dystopią, opresyjnym państwem, zarządzanym przez Magneto, przeciwnika ideologicznego X-Men, wierzącego w wyższość mutantów nad *homo sapiens*. Lider wyspiarskiego kraju, promuje propagandowy obraz swojego dominium jako raj dla *homo superior*, ale w rzeczywistości jest tyranem, który odbiera obywatelom wolność za najdrobniejsze przestępstwa, byle tylko zachować obecny wizerunek państwa. Dodajmy, że między przedstawionymi w utworze USA a Genoszą dochodzi do „handlu” mutantami, Stany Zjednoczone przekazują bowiem Magneto zatrzymanych mutantów, pozbywając się tym samym własnego problemu. Nieprzyjemny charakter teraźniejszości wzmocniony jest za pomocą barw dominujących we współczesności. Wszechobecne są tu brzozy i szarości (zob. ilustr. 18).

⁷⁶ Film i oryginalny komiks nadal umożliwiają bardziej pogłębioną interpretację przyczyn nastania mrocznej przyszłości dzięki temu, że istnieją w obrębie cyklu utworów (i na podstawie wiedzy z całego cyklu możemy dopowiedzieć sobie, z czego może wynikać tak niefortunny rozwój wypadków). Nie zmienia to jednak faktu, że utwory te same z siebie oferują raczej prostą zależność przyczynowo skutkową, wyjaśniającą narodziny dystopii.



Ilustr. 17. *Wolverine and the X-men* (S01E01, *Hindsight: Part 1*). Czołówka serialu. Patrole na ulicach urządzają łapanki na mutantów



Ilustr. 18. *Wolverine and the X-Men* (S01E01, *Hindsight: Part 1*). Moment po wybuchu w Instytucie Xaviera. Plan współczesny często portretowany jest w stonowanych, brudnych barwach

Jako że serial nie został wznowiony po pierwszym sezonie, twórcy poprzestali na tzw. *cliffhangerze* – zawieszeniu akcji sugerującym, że działania bohaterów doprowadziły do przekształcenia jednej mrocznej przyszłości w inną, tj. teokratyczną dystopię, znajdującą się

we władaniu Apocalypse'a (mutanta-tyrana). Zapewne w drugim sezonie bohaterowie powstrzymaliby kolejną katastrofę i być może po dwóch sezonach okazałoby się, że udało się zaprowadzić na Ziemi pokój (można założyć, że twórcy *Wolverine and the X-Men* planowali dwa sezony, ponieważ bliźniacza kreskówka o superbohaterach, realizowana w części przez nich samych – *Avengers: Potęga i moc* – miała ich właśnie tyle i udało się ją zakończyć bez znaku zapytania). Zawieszenie produkcji serialu pozostawiło jednak bohaterów i światopowieść w pesymistycznej, fatalistycznej wizji świata, bo mimo działań sił dobra na świecie i tak zapanowała tyrania⁷⁷.

Nie zmienia to faktu, że bohaterom udało się dokonać zmian w teraźniejszości – Genosha przestała być dystopią, ponieważ w finale za władanie nią zaczęły odpowiadać córki Magneto (znacznie bardziej empatyczne od ojca). X-Men ocalili od zniszczenia cały kontynent, Afrykę, a poza tym udało im się też uchronić od śmierci Jean Grey i rozwikłać zagadkę kataklizmu z początku sezonu. Drużyna została również scalona po traumatycznym początku fabuły – w akcji kolejnych odcinków dochodziło do naprawy i zacieśnienia relacji między poszczególnymi członkami X-Men, którzy wspólnie przeboleli stratę (domu, Jean i Xaviera) i zdołali odnaleźć nową nadzieję. W ostatecznym rozrachunku impuls utopijny został w serialu zachowany, a nawet wzmocniony w obrębie fikcyjnej współczesności. Dynamiczne, a niekiedy również drastyczne wydarzenia ukazane w całym sezonie, które można uznać za emanację kryzysu w światopowieści, doprowadziły więc do powstania nowego ładu, tj. rzeczywistości lepszej niż ponurego *status quo* z początku utworu.

Brak jednoznacznego zakończenia opowieści jest również adekwatny w odniesieniu do konwencji gatunkowej, na której opiera się kreskówka. *Wolverine and The X-Men* korzysta z motywów charakterystycznych dla całej niszy popularnych narracji o mścicielach w pelerynach. Czym to podejście różni się od pozostałych przypadków, takich jak *Terminator*, *12 małp* bądź omawiani wyżej *Podróżnicy*? Sądzę, że najbardziej interesującym elementem jest wplątanie tej narracji o mrocznej przyszłości w ciąg zmagania superbohaterów: dystopia świata jutra jest jedynie jednym z wyzwań na ich drodze. Superbohater musi po każdej walce być gotowy na kolejne starcia. Jak pisze Tomasz Żaglewski, jest to część amerykańskiej wariacji na temat monomitu – podróży bohatera – w której nie ma stadium powrotu bohatera do

⁷⁷ Na zakończenie komiksu *Dni minionej przyszłości* również mógł mieć wpływ seryjny charakter komiksowej narracji – misja drużyny superbohaterów nie może mieć końca, dlatego też zakończenie opowieści o mrocznej przyszłości pozostawia odbiorców z niewiadomą. *Dni minionej przyszłości* cechuje niepokój, a nawet katastrofizm podobny do tego, który towarzyszy utworowi H.G. Wellsa. Zarówno komiks o grupie X-Men, jak i *Wehikuł czasu* sugerują, że różnice społeczne będą tylko się pogłębiać.

społeczeństwa⁷⁸. Badany przeze mnie Wellsowski *Stoff* ujmuje „tylko” jeden z problemów, z którymi zmagają się superbohaterowie.

Co ważne, *Stoff*, który zainicjował *Wehikul czasu* Wellsa, wypada inaczej w przypadku komiksowych herosów także z powodu innych charakterystycznych cech superbohaterskiej opowieści⁷⁹. Żaglewski, omawiając w swej monografii poświęconej fenomenowi mścicieli w pelerynach podkreśla, że narracja ta opiera się na nieustannym niedomknięciu oraz na wariacyjności superbohaterów, tak iż

właściwa atrakcyjność lektury superbohaterskiej narracji wiąże się – podobnie jak sama natura superbohaterskiej postaci – z byciem w stanie nieustającego „pomiędzy”: pomiędzy kolejnymi interpretacjami, kontynuacjami, crossoverami, restartami czy też kontrodczytaniami indywidualnych serii⁸⁰.

Zapoczątkowany przez Wellsa temat wędrowny stanowi idealną podstawę dla narracji superbohaterskiej właśnie dlatego, że łączy się on często z motywem sobowtóra⁸¹ (obecnym choćby w *By His Bootstraps*). Z kolei atrakcyjność lektury narracji o superbohaterach wiąże się z obcowaniem czytelnika z kolejnymi reinterpretacjami komiksowych postaci, a więc z różnymi sobowtórami danego herosa. Motyw podróży w czasie, ze względu na obecność dwóch planów czasowych, umożliwia umieszczenie wariantów tej samej postaci w obrębie jednej fabuły. Podobnie jak w *Dniach minionej przyszłości*, w *Wolverine and the X-Men* pojawiają się współczesne i „dystopijne” warianty superbohaterów.

Utwory o mrocznej przyszłości pozwalają ukazać nowe oblicza znanych postaci lub też umieścić te postacie w innym kontekście, nadać im odmienny charakter, przedstawić je w rzeczywistości pozbawionej nadziei. Dzięki motywowi podróży w czasie fabuła ta staje się opowieścią o kształtowaniu się tożsamości, pokazuje rozwój podmiotu w przeciągu wielu lat, a także uwypukla, w jaki sposób zmienia się osobowość danego bohatera, gdy wpłyną nań i ukształtują go inne wydarzenia. Przed i po katastrofie widzimy Polaris (Liza del Mundo), córkę Magneto, która żyje w pustelni wśród ruin jej dawnej ojczyzny, Domino (Gwendoline Yeo),

⁷⁸ Żaglewski powołuje się na koncepcję monomitu Josepha Campbella, występującą także pod nazwą „podróż bohatera”. Wedle niej różne opowieści heroiczne od zarania dziejów przyjmują podobny schemat. Żaglewski przywołuje też w swej monografii tezę Johna Sheltona Lawrence’a i Roberta Jewetta, że podróż współczesnego, amerykańskiego bohatera różni się od klasycznego schematu przez swoje nieustanne niedomknięcie. T. Żaglewski, *Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów*, Universitas, Kraków 2021, s. 55.

⁷⁹ To nie pierwszy raz, kiedy w tej pracy pojawia się połączenie postaci superbohatera z Wellsowskim *Stoffem* (występowało ono w omawianych w rozdziale II o kreskówkach [s. 79-91] oraz w *Deadpoolu 2* [s. 143-152]). Ponieważ *Deadpool 2* to parodia, a podrozdział o kreskówkach poświęcony został zbudowaniu modelu stereotypowej postaci tematu, postanowiłem omówić kwestię superbohatera dopiero teraz, i to w ramach analizy utworu realizującego superbohaterską opowieść w poważnym kluczu.

⁸⁰ T. Żaglewski, op. cit., s. 30.

⁸¹ Vide: H.S. Daemmrich, I. Daemmrich, *Themes & Motifs in Western Literature. A Handbook*, Francke Verlag, Tybinga 1987, s. 26-27.

która z przeciwniczki współczesnego zespołu X-Men przeistacza się w dystopijnej przyszłości w sojuszniczkę Xaviera, współdzieląc los z innymi mutantami, i Pułkownika Mossa, jednego z antagonistów i agentów MRD, który po wojnie stał się cyborgiem, co w tym przypadku ma sugerować, że zatracił swoje człowieczeństwo i w pełni podporządkował się systemowi (przez co tej figurze cyborga jest bliżej do tytułowej postaci z *Terminatora* niż do agentów z serialu *Podróżnicy*).

Biorąc pod uwagę fakt, że w *Wolverine and the X-Men* na mutantów polują maszyny, można by uznać, że na poziomie narracji omawianej kreskówki technika została ukazana w sposób pejoratywny, podobnie jak w filmach o Terminatorach. Na pierwszy rzut oka relacja między tym, co sztuczne, a tym, co naturalne, opiera się na dość jaskrawo zarysowanej opozycji. Maszyny są ukazywane jako zagrożenie dla organizmów żywych. Z jednej strony konfliktu mamy roboty służące do tropienia *homo superior* i sztuczną inteligencję (Master Mold: tutejszy Skynet), która nimi zarządza, z drugiej zaś mutantów w naturalny sposób obdarzonych mocami.. Ciało jednego z pomniejszych antagonistów, pułkownika Mossa, w przyszłości zostało w dużej mierze zastąpione przez cybernetyczne wszczepy, co ma symbolizować utratę człowieczeństwa. I wreszcie, gdy Charles Xavier opowiada o przyszłości, podkreśla, że ludzie i mutanci przegrali, a zwycięstwo odniosły maszyny.

Mimo to pojawiają się przykłady postaci związanych z techniką i działających po stronie dobra, takich jak Forge (mutant z cybernetyczną protezą) lub Beast (mutant-naukowiec). Bohaterowie ci używają techniki zarówno w swoim codziennym funkcjonowaniu, jak i w tym bardziej odległym, kiedy starają się odwrócić kierunek, w którym zmierzać będzie przyszłość. Opozycja między człowiekiem a maszyną znów ulega tu zatarciu. Charakterystyczna jest też opaska służąca do dezaktywowania mocy mutantów. Urządzenie to pochodzi pierwotnie od X-Men – pomaga im w ratowaniu młodych, niedoświadczonych przedstawicieli *homo superior*, których moce właśnie się uaktywniły. Opaska zostaje jednak przejęta przez antagonistów i zmieniona w broń przeciwko mutantom. Nie sama technika jest więc zła, lecz sposób jej użycia. W dystopii staje się ona głównym narzędziem służącym do poskramiania ostatnich żyjących osobników z mocami.

Serial dotyka nieco innych zagadnień niż omówieni w tym rozdziale *Podróżnicy* czy nawet większość wspomnianych do tej pory utworów i punktów węzłowych. W centrum kreskówki znajduje się wątek niechęci państwa do mniejszości (symbolizowanej tu przez mutantów) i za pośrednictwem motywu mrocznej przyszłości opowiada ona o stopniowej eskalacji napięć społecznych, tak jak czyni to komiks *Dni minionej przyszłości*. Bliźniacze konflikty można znaleźć w innym serialu nakręconym na podstawie komiksu *DC's Legends of*

Tomorrow, w którym w mrocznej przyszłości organizacja militarna A.R.G.U.S.⁸² poluje na superbohaterów (tzw. metaludzi). Zagadnienie eskalacji napięć społecznych występuje ponadto w serialach pozbawionych postaci superbohaterów: *Ciała* (ang. *Bodies*, 2023, Netflix) czy *Continuum: Ocalić przyszłość*. W tych utworach osoba zostaje wykluczona niekoniecznie ze względu na swoje cechy wrodzone, ale z powodu odmowy podporządkowania się regułom dystopii.

Nie należy zapominać o tym, że *Wolverine and the X-Men* to kreskówka. Pozwala zatem na wykorzystanie innych środków niż omówione wcześniej w tej pracy tytuły. Animacja ta umożliwia przeniesienie elementów superbohaterskiej narracji: kostiumów, spektakularnych sekwencji akcji i pseudonimów, od których stroniły ówczesne adaptacje filmowe o X-Men bądź próbowały przedstawić je w bardziej realistycznym kluczu. Serial kładzie przy tym większy nacisk na portretowanie różnych aspektów dystopii przyszłości, czego przykładem topografia ruin i sieć relacji społecznych. Widzimy nie tylko pustkę, ale też ruch oporu działający w ramach mrocznej przyszłości, nowe pokolenie grupy X-Men. Kreskówka pozwala na to, co niekoniecznie jest możliwe w serialu aktorskim: ukazuje więcej różnorodnych przestrzeni dystopii, ponieważ nie ogranicza jej budżet ani sugerująca realność scenografia filmu fabularnego i efekty specjalne, przydatne w kreowaniu spektaklu zniszczenia postapokaliptycznej rzeczywistości. Należy jeszcze zwrócić uwagę na okoliczność, jak duża jest różnica skali w przedstawieniu pozytywnych bohaterów i maszyn, które na nich polują. Również to umożliwia technika animacji rysunkowej (zob. ilustr. 19. i 20). Kreskówkowa estetyka pozwala wreszcie na przeniesienie większej części akcji do świata jutra. Bo choć istnieją seriale aktorskie, w których umieszcza się niektóre sceny w dystopii (*12 małp*, *Terminator: Kroniki Sarah Connor* albo okazjonalne odcinki *Continuum*), to jednak nie mogą się one równać rozmachem z *Wolverine and the X-Men* i z możliwościami samej animacji pozwalającej ukazać zniszczenie cywilizacji w znacznie bardziej dosadny sposób niż serial aktorski.

⁸² Jak pisze Joseph J. Darowski w opracowaniu poświęconemu grupie X-Men, motyw mutantów oferuje metaforę inności, którą można odnieść do różnych mniejszości (seksualnych, etnicznych *etc.*), ale też stanowi opowieść, z którą łatwo mogą utożsamiać się nastolatki (często wyobcowane, samotne, przechodzące „transformację”). J.J. Darowski, *X-Men and the Mutant Metaphor: Race and Gender in the Comic Books*, Rowman & Littlefield Publishers, Maryland – Nowy Jork – Londyn 2014, s. 6-8.



Ilustr. 19. *Wolverine and the X-Men* (S01E09, *Future X*). Sentinel kontra Domino, czyli Goliat kontra Dawid



Ilustr. 20. *Wolverine and the X-Men* (S01E09, *Future X*). Sentinel górujący nad pozytywnymi bohaterami na tle zanieczyszczonego nieba dystopii

Jednocześnie w tym spektaklu zniszczenia i niebezpieczeństw czających się w ramach postapokalipsy kryje się także swego rodzaju atrakcja. Fabuła *Wolverine and the X-Men* zawiera elementy horroru, którego nie dałoby się wprowadzić w obręb serialowej współczesności. Obcowanie z *Dniami minionej przyszłości* oraz *Wolverine and the X-Men* wiąże się ze swego rodzaju tanatyczną przyjemnością. Czytelnicy i widzowie mogą odczuwać fascynację makabrą,

toteż groby bohaterów ukazane na początku pierwszej sceny rozgrywającej się w przyszłości staną się dla nich atrakcyjnym chwytem narracyjnym, „efektem specjalnym” pochodzącym jeszcze z czasów komiksu.

Z istotnych motywów samego *Wehikułu czasu* Wellsa pojawia się tu figura proroka i motyw dyskusji nad istotą czasu. Xavier opowiada Wolverine'owi o wydarzeniach, które miały miejsce przed nastaniem końca cywilizacji, i o zmianach w samej dystopii. Jest poniekąd prorokiem ostrzegającym przed nadejściem strasznych czasów. Po raz kolejny, tak jak w *Wehikule czasu*, *Terminatorze* i *12 małpach*, mamy tu do czynienia z osobą, która doświadcza dystopijnej rzeczywistości i – opowiadając o tym doświadczeniu – stara się przekonać współczesnych sobie ludzi do działania. Tym razem prorokiem okazuje się telepata, który potrafi zarazem tę przyszłość przedstawić.

Serial *Wolverine and the X-Men* zaczyna się od kataklizmu, który destrukcyjnie niszczy świat bohaterów. Niemniej jednak ów kataklizm jest jedynie zapowiedzią przyszłej, większej katastrofy. Mamy więc pewną pętlę na poziomie fabularnym, której nie należy mylić z motywem pętli przyczynowej i która dodatkowo wzmocniona zostaje samą strukturą serialowego sezonu. Zarówno prolog, jak i epilog fabuły składają się z trzech odcinków, a ich tytuły ściśle sobie odpowiadają (*Hindsight* oraz *Foresight*⁸³). Powtórzenie dotyczy również faktu, że po kataklizmach dochodzi do rozpadu grupy X-Men. Ale katastrofy nie będą przeszkodą, by drużyna się odrodziła. Wolverine w teraźniejszości odbudowuje grupę mutantów, która ma walczyć o lepsze jutro, a Xavier odnajduje w przyszłości już działający, walczący z Sentinelami, oddział pomimo beznadziejnego położenia rasy mutantów. *Wolverine and the X-Men* pokazuje potrzebę integracji w obliczu kryzysu. Budowanie relacji międzyludzkich ujawnia się w motywie werbunku – ponownie przedstawionym w sposób dosłowny, tak jak to miało miejsce w *Wojnie o jutro* – i motywie zjednoczenia drużyny po jej rozpadzie. Gromadzenie się członków zespołu nie stanowi charakterystycznego elementu serii tematycznej (Wellsowskiego *Stoffu*), ale wiąże się z opowieściami o superbohaterach. Dzięki obecności motywu podróży w czasie w obrębie diegezy pojawia się także inny typ współpracy: zjednoczenie wysiłków grupy ze współczesności oraz oddziału z przyszłości, mimo że obie jednostki dzielą dwie dekady. A ponieważ mamy tu do czynienia dodatkowo z problemem

⁸³ Słowo „hindsight” wskazuje na akt zrozumienia danej sytuacji po czasie (rozumowanie *post factum*), co może odnosić się zarówno do refleksji na temat kataklizmu w Rezydencji X, jak i do kataklizmu, który doprowadził do nastania mrocznej przyszłości. Podkreślona zostaje więc w ten sposób treść odcinków oraz ich związek ze strukturą – w tych odcinkach bohaterowie zaczynają lepiej rozumieć otaczające ich wydarzenia. *Foresight* natomiast przywołuje znaczenie dalekowzroczności, przewidywania i zapobiegliwości. Słowem, analizy przyszłości, co wiąże się tematycznie z kulminacją wydarzeń sezonu, które mają doprowadzić do nastania czasów mrocznej przyszłości.

wykluczenia inności i konstelacją bardzo różnorodnych bohaterów, tym silniej wybrzmiewa przesłanie dążenia do wspólnotowości w obliczu dystopii.

Pętle traum i przemocy. *Dark*

Koniec jest początkiem, początek – końcem⁸⁴.

Adam, *Dark*

Trudno byłoby mówić o badanej przeze mnie serii tematycznej we współczesnej popkulturze, nie przywołując serialu telewizyjnego *Dark* (2017-2020, Netflix), który – jak sądzę – może być najważniejszym utworem węzłowym Wellsowskiego *Stoffu* w XXI wieku. Utwór ten, stworzony przez Jantje Friese i Barana bo Odara i zrealizowany w Niemczech, stanowi tryumf serwisu streamingowego Netflix⁸⁵. Swego czasu był on jednym z najczęściej oglądanych nieanglojęzycznych seriali pochodzących z tej platformy⁸⁶. O sukcesie tytułu może świadczyć fakt, że duetowi twórcom powierzono kolejny projekt, *1899*, który od razu promowany był jako następny hit autorów *Dark*. Spotkał się on jednak z mniej zadowalającym przyjęciem i został zawieszony po pierwszym sezonie.

Natomiast pierwszy serial wciąż cieszy się aktywnymi wątkami na portalach dyskusyjnych (na najpopularniejszym z nich – reddit.com – pojawia się czasem nawet kilka postów dziennie⁸⁷), a co za tym idzie, wpisuje się on we współczesną formę „filmu gier umysłowych”, w tym przypadku: „serialu gier umysłowych”. Przywołany w rozdziale III termin Thomasa Elsaessera opisuje grupę filmów, która znajduje się na pograniczu popkultury i kultury niszowej, próbuje zarówno bawić, odwoływać się do kultury masowej, jak i budować swój status artystyczny⁸⁸. Przypomnijmy tylko, cytując syntetycznie, co autor ten pisał na ich temat:

[termin] obejmuje [...] filmy, które „prowadzą grę” i to na dwóch poziomach. W niektórych filmach grę prowadzi się z bohaterem, ale on o tym nie wie, albo też nie wie, kto z nim te gry (często okrutne, a nawet śmiertelne) prowadzi. [...]

⁸⁴ Motto z serialu, będące retoryczną figurą zwaną chiazm, w odpowiedni sposób podsumowuje jego konstrukcję i zasadę funkcjonowania świata przedstawionego (zapisanego w tzw. pętlach kauzalnych).

⁸⁵ A. Batori, *Everything is Connected*. *Narratives of Temporal Transgression in Dark*, „Journal of European Television History and Culture” 2021, nr 19, s. 1.

⁸⁶ *Netflix’s*

Top 20 Most-Watched Foreign Language Shows”, 2019, <https://www.tvtime.com/article/most-watchedforeign-language-netflix-originals>, (dostęp: 20.03.24).

⁸⁷ Reddit.com, <https://www.reddit.com/r/DarK/> (dostęp: 06.12.2023)

⁸⁸ T. Elsaesser, *Kino gier umysłowych*, przeł. M. Przyłipiak, [w:] *Kino – Maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, wybór i red. M. Przyłipiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018, s. 29.

Oprócz tego istnieją filmy, w których grę prowadzi się z widzem, ukrywając kluczowe informacje albo podając je w sposób niejednoznaczny⁸⁹.

Serial stał się wreszcie przedmiotem artykułów naukowych, w których analizowany był m.in. z perspektywy ekokrytycznej⁹⁰, zawartych w *Dark* nawiązań biblijnych⁹¹ czy obecnego w narracji napięcia między nauką a okultyzmem⁹².

Dark opowiada o mieszkańcach małego, niemieckiego miasteczka Winden, w którym dochodzi do tajemniczych zaginięć dzieci. Główny bohater, licealista Jonas Kahnwald (Louis Hofmann), w kilka miesięcy po samobójczej śmierci swojego ojca, Michaela (Sebastian Rudolph), staje się uczestnikiem splotu kolejnych tragicznych wydarzeń. Z miasteczka znika Erik Obendorf, a później to samo dzieje się z Mikkelem Nielsenem (Daan Lennard Liebrecht), młodszym bratem sympatii Jonasa. Po wszystkich tych incydentach, budzących niepokój w społeczności całego miasteczka, protagonista zaczyna prowadzić własne śledztwo w sprawie lokalnej jaskini, w której pobliżu zaginał chłopiec. Okazuje się, że w głębi znajduje się tunel prowadzący do Winden w 1986 roku. Tam też bohater znajduje Mikkela i dowiaduje się od tajemniczego mężczyzny, że dziecko musi tu pozostać, by z czasem dorosnąć i stać się Michaeliem Kahnwaldem, ojcem Jonasa. To pierwsza z pętli przyczynowych, z których składa się struktura narracyjna serialu *Dark* – widać więc, że akcja tej opowieści podąża ścieżką wyznaczoną przez *By His Bootstraps* Roberta A. Heinleina.

Niebawem, jeszcze w pierwszym sezonie, tunelem przechodzi także poszukujący syna Ulrich Nielsen (Oliver Masucci), ale trafia do roku 1953. Korytarz czasoprzestrzenny z jaskini rozwidla się bowiem i łączy trzy okresy: rok 1953, 1986 i 2019. Z każdym odcinkiem przybywa temponautów przechodzących pod jaskinią Winden albo korzystających z innych form podróży w czasie, takich jak portal w postapokaliptycznej rzeczywistości bądź maszyna czasu w walizce. Samo miasteczko zdaje się zatem skrywać coraz więcej sekretów. Całe społeczeństwo okazuje się składać z kazirodczych, achronologicznych koligacji rodzinnych, a wszystkie pokolenia naznaczone są aktami przemocy: rodziców na dzieciach, dzieci na rówieśnikach. W dodatku wojnę toczą w miasteczku dwie strony: organizacja Sic Mundus⁹³ z autorytarnym

⁸⁹ Ibidem, s. 30.

⁹⁰ T. Łysak, *The Future: Missing Children, Time Travel, and Post-Nuclear Apocalypse in the Dark Series*, „Arts” 2023, nr 12 (235), s. 1-12.

⁹¹ A. Chakravorty, *Existentialism, Man and Eternal Recurrence: A Biblical Analysis of Netflix's Dark*, „International Journal of Recent Scientific Research” 2021, t. 12, nr 7, s. 42316-42319.

⁹² T. Bouwhuis, *Time Travelers from (the) Dark: the Entanglement of the Scientific and the Occult in a Netflix Series [paper]*, 22.06.2020, <https://timbouwhuis.nl/time-travelers-from-the-dark-the-entanglement-of-the-scientific-and-the-occult-in-a-netflix-series-paper/> (dostęp: 28.11.2023).

⁹³ Motto organizacji: *Sic mundus creatus est* (łac. „Tak został stworzony świat”) podkreśla, że mikroświat *Dark* (społeczność miasteczka) jest efektem podróży w czasie, tzn. eksperyment z wehikułem czasu doprowadził do tego, że społeczeństwo i procesy w nim zachodzące wynikają z działalności temponautów.

Adamem na czele i Claudia (samotna podróżniczka próbująca ocalić córkę przed chorobą nowotworową).

Na końcu drugiego sezonu okazuje się, że obok tego świata funkcjonuje równoległa linia czasu, w której istnieje bliźniacza do Sic Mundus organizacja, Erit Lux⁹⁴, kierowana tym razem nie przez Adama, ale przez równie despotyczną Ewę. Dochodzi przez to do zwielokrotnienia stronnictw: Sic Mundus walczy nie tylko z Claudią w swojej linii czasu, ale i z Erit Lux pochodzącą z sąsiedniej linii czasu. Ponieważ zwielokrotnień jest coraz więcej, przybywa podmiotów biorących udział w konflikcie. Obserwujemy nie tylko postacie na różnych etapach ich życia, ale także w dwóch różnych wersjach rzeczywistości. Niewielkie zmiany w wyglądzie sygnalizowane są przez twórców za pośrednictwem charakterystyki. Koniec końców, zwielokrotnieniu ulega sama pętla zależności. Serial łączy więc motyw pętli kauzalnej z motywem rozgałęziającej się linii czasu.

W tym momencie można nabrać wątpliwości, czy *Dark* wpisuje się w badany przeze mnie Wellsowski temat. Piszę teraz tylko o jednym z motywów centralnych wprowadzanego przezeń *Stoffu*. Niemniej w obrębie światopowieści dochodzi do katastrofy o skali porównywalnej do tragedii z innych utworów serii. Otóż w 2020 roku ma miejsce tajemniczy wybuch, który doprowadził do upadku cywilizacji (zob. ilustr. 21). Apokalipsa ta jest ściśle związana z elektrownią atomową w Winden i stanowi efekt działań serialowych antagonistów. Po kataklizmie mającym wpływ na naturę i na ludzkość nastaje postapokaliptyczna pustka. Dystopia przyszłości w serialu *Dark* pełna jest klisz. Widzimy opustoszałe ruiny (zob. ilustr. 22), futurystyczne helikoptery patrolowe, oddziały żołnierzy w czołgach oraz teokratyczne społeczeństwo Sic Mundus rządzone twardą ręką Elli Doppler (Sandra Borgmann) i kierujące się zasadą, że zabicie niewiernych zagwarantuje akolitom dostęp do raju. Nie jest to dopracowana pod względem społeczno-politycznym wizja rzeczywistości – to sztuczny świat, tak jak sztuczne jest całe Winden⁹⁵.

Trudno jednak ten serial sprowadzać do opisywanej przeze mnie stereotypowej postaci tematu (*Stoff*) stworzonego przez Wellsa. Wraz z rozwojem fabuły dowiadujemy się, że całe społeczeństwo Winden jest przeniknięte przemocą, kłamstwem i cierpieniem; to te składniki świata przedstawionego umożliwiły nastanie apokalipsy. W biegu serialowej akcji postacie

⁹⁴ „Erit lux” (łac.) można przetłumaczyć jako: „Nastanie światłość”.

⁹⁵ Tina-Karen Pusse i Michaela Schrage-Fruh twierdzą, że Winden stanowi mikrokosmos oddzielony od reszty Niemiec, ponieważ nie widać w nim grup protestujących przed elektrownią jądrową (nie widać również innych form lobbowania i agitowania za odrzuceniem energii atomowej, takich jak graffiti czy ulotki). T.-K. Pusse, M. Schrage-Fruh, *Time Travel, Age/ing, and Ecology in the German Netflix Series Dark*, [w:] *Aging Studies and Ecocriticism: Interdisciplinary Encounters*, red. N. W. Balestrini, J. Hoydis, A.C. Kainradl, U. Kribernegg, Lexington Books, Lexington, 2023, s. 101-115.

odwiedzają sześć punktów czasowych w historii rozwoju miasteczka: rok 1888, lata 1920-1921, 1953-1954, 1986-1987, 2019-2020 i wreszcie przełom roku 2052 i 2053 (czasy postapokaliptyczne). Choć mroczna przyszłość jest najmocniej spleciona z teraźniejszością, tj. rokiem 2019, przed którym powstawał sam serial, to jednak trudno szukać jej genezy w jednym incydencie. Samo społeczeństwo przyszłości wyznaje spaczoną, nową religię, której zaczątki widzimy w poprzednich dekadach; podwaliny pod katastrofę elektrowni atomowej zostały położone były przez Ewę i Adama przynajmniej z początkiem lat 50. XX wieku.



Ilustr. 21. *Dark* (S02E10, *Końce i początki*). Początek apokalipsy. Z elektrowni wyłania się czarna półkula, która rozszerza się i pochłania wszystko na swojej drodze

W światopowieściach *Dark* – zlaicyzowanych rzeczywistościach XX i XXI wieku – czas staje się bogiem. Teza ta widoczna jest słowach Noaha (Mark Waschke), fałszywego księdza i wysłannika Sic Mundus, który w swoich wypowiedziach zastępuje niekiedy słowo „Bóg” słowem „czas”. Mówi on tak: „czas jest zawsze z Tobą” i uczy swojego podopiecznego, Helgego, modlitwy do czasu (by „okazał się dla nas łaskawy”). Czas jest jednocześnie walutą, której potrzebują postacie, by działać, ale staje też pułapką i zatrzymuje te postacie w danym miejscu, nie dając im szansy na wyzwolenie z pętli kauzalnej (jak mówi Jonas w odcinku *Niekończący się cykl*: „mam chwilę... Dlaczego mówimy mam chwilę, skoro to chwila ma

nas?”)⁹⁶. Wreszcie z powodu upływu czasu bohaterowie są skazani na nieuchronny „skutek życia”, który prowadzi do śmierci.



Ilustr. 22. *Dark* (S02E01, *Początki i końce*). Puste blokowiska w postapokaliptycznym Winden

Jedną z myśli przewodnich serialu jest teza, że przeszłość, teraźniejszość i przyszłość dzieją się w tym samym czasie (ten temat zapowiada nam już cytat z Alberta Einsteina⁹⁷ na początku pierwszego odcinka). Wzmacnia ją montaż (zestawienie poszczególnych postaci w młodości i starości [zob. ilustr. 23. i 24]), początkowa narracja z offu, synchronia zachodząca między wydarzeniami jednego planu czasowego a drugiego (szczególnie widać to w momentach, w których jakaś postać przechodzi tunelem mieszczącym się w jaskini z jednego okresu do drugiego), podmalowana melodią piosenki sekwencja montażowa, podsumowująca wydarzenia z danego odcinka (zawsze na końcu epizodu pojawia się streszczenie wydarzeń w formie sekwencji montażowej), a także motyw niekończącej się pętli przyczynowej. Pętla ta sprawia, że ciąg cierpienia, tajemnic, przemocy, kazirodztwa, niespełnionej miłości, utraty dzieci i innych kochanych osób i wreszcie katastrof ekologicznych naznacza całe ostatnie

⁹⁶ W tekście *Profesja i profesja. Czy przyszłość musi być przeszła?* Tadeusza Sławka można natrafić na myśl, która koresponduje z refleksją Jonasa: „O ile można i trzeba zapytywać: «kim jestem?», dociekać, kim jest owo «ja» żyjące, i zapytywanie to nie jest uzurpacją, o tyle zdanie «mój czas» jest zawłaszczaniem: czas nie należy bowiem do «mnie», to ja należę do czasu, znajduję w nim początek i koniec. [...] Nie wyzwolimy się z władzy czasu, ale możemy zabiegać o to, jaki będzie charakter tej władzy”. T. Sławek, *Profesja i profesja. Czy przyszłość musi być przeszła?*, „Teksty Drugie” 2022, nr 3, s. 189.

⁹⁷ „Różnica między przeszłością, teraźniejszością i przyszłością jest tylko uparcie powielanym złudzeniem” (ang. “The distinction between the past, present and future is only a stubbornly persistent illusion”).

stulecie, że podważeniu ulega także „binarna opozycja między starością a młodością”⁹⁸ i że uwypukleniu poddane zostaje znaczenie czasu cyklicznego, który w zachodniej cywilizacji przemysłowej jest przesłonięty przez zasadę linearności⁹⁹. O współzależności przeszłości i przyszłości, o funkcjonowaniu tych kategorii w nieustannym splocie świadczą także niediegetyczne napisy zapowiadające, ile dni zostało do apokalipsy; choć ta ma wydarzyć się w 2020 roku, napisy pojawiają się w każdym innym okresie, również w roku 1954 i 1987.



Ilustr. 23. *Dark*, (S01E03, *Wczoraj i dziś*). Charlotte Doppler w 1986 i 2019 roku

⁹⁸ T.-K. Pusse, M. Schrage-Fruh, op. cit., s. 101.

⁹⁹ Na istotność czasu cyklicznego, wbrew tendencji do faworyzowania czasu linearnego, wskazuje w swoim opracowaniu Michael Young: „Ciągłość zostaje utrzymana przez cykliczne zmiany; nawet język (jeden z bardziej trwałych elementów społecznej struktury) jest utrwalany dzięki aktom powtórzenia, tak jak kultura jako całość zostaje zachowana w wyniku powtarzalnej reprodukcji. Cykliczny ruch, z jego stałą, żywą repetycją tego, co było wcześniej, stanowi najbliższą daną przez życie odpowiedź na ludzkie dążenia do nieśmiertelności. Nieśmiertelność to taniec. Wytrzymałość nie jest [realną – K.C.] wytrzymałością, jeżeli nie wiąże się z pulsem” (ang. “Continuities are preserved by the cyclical changes; even language (one of the more permanent elements in the social structure) is preserved by being recurrently spoken, as the culture as a whole is preserved by being repeatedly reproduced. Cyclical movement, with its constant, lively repetition of what has been, is the nearest response that life provides to the human aspiration for permanence. Permanence is a dance. Durability is not durability unless it is pulsating”). M. Young, *The Metronomic Society. Natural Rhythms and Human Timetables*, Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) 1988, s. 18.



Ilustr. 24. *Dark*, (S01E03, *Wczoraj i dziś*). Ulrich Nielsen w 1986 i 2019 roku¹⁰⁰

Dark to, by skorzystać z określenia Davida Wittenberga¹⁰¹, *paradox story* w formie serialowej, czyli narracja o podróży w czasie, która problematyzuje paradoksy, stawiając w centrum (zwłaszcza tutaj) złożoną, wielopiętrową sieć pętli kauzalnych i achronologicznych relacji. Jako że niemiecki serial podąża ścieżką wytyczoną przez *By His Bootstraps*, występuje w nim motyw sobowtóra. Protagonista bowiem nie poznaje samego siebie z przyszłości, a jednocześnie jego następne inkarnacje starają się kierować jego losem, podobnie jak w przypadku Boba Wilsona z opowiadania Heinleina. Obok nastolatka Jonasa, w światoopowieści pojawia się jego dojrzała inkarnacja, zwana Obcym (Andreas Pietschmann), oraz inkarnacja sędziwa, zwana Adamem (Dietrich Hollinderbäumer), fizycznie zdeformowana i przywodząca na myśl „gotyckiego potwora”¹⁰². Wszystkie oblicza Jonasa-Adama prowadzą ze sobą rozgrywkę. Co więcej, Jonas to protagonista opowieści, natomiast Adam odgrywa rolę głównego złoczyńcy (zob. ilustr. 25). Główny bohater lęka się nieustannie tego, że przekształci się antagonistę, dlatego też podejmuje kroki mające temu zapobiec. Poprzez działania służące powstrzymaniu samego siebie, protagonista nieuchronnie zbliża się do przypiecztowania swojego losu – światem *Dark* rządzi fatalizm.

¹⁰⁰ Dan Curley stwierdza, że te ujęcia (ale też inne formy powtórzeń występujących w *Dark*) przywołują na myśl typowe dla antycznej tragedii greckiej „lustrzane odbicia” konkretnych scen, a sekwencja montażowa pełni rolę greckiego chóru komentującego wydarzenie. D. Curley, *Time-travel Tragedy: Netflix's Dark and Athenian Drama*, „Journal of Popular Film and Television” 2023, t. 51, nr 1, s. 11-12,

¹⁰¹ D. Wittenberg, op. cit., s. 64.

¹⁰² V.B. Rocatelli, C. Rossi, *Time Oddity, Paradoxes and the Gothic*, „Literartes” 2021, nr 15, s. 248.



Ilustr. 25. *Dark* (S03E08, *Raj*). Dwie inkarnacje głównego bohatera – sędziwy Adam i młody Jonas

W obrazie apokalipsy kryje się lęk przed energią atomową, przy czym należy zaznaczyć, że obraz ów wpisuje się w nastroje obecne w społeczeństwie niemieckim¹⁰³ i reprodukuje mity na temat szkodliwości energii atomowej¹⁰⁴. Elektrownia znajduje się w centrum zainteresowań Adama i Ewy (sił związanych z elementem fantastycznym utworu), ale też w centrum podejrzeń ze strony policji (sił porządkowych). Jest wreszcie najważniejszym obiektem w miasteczku: ten, kto jest w jej posiadaniu, ma władzę nad miasteczkową społecznością. Kominy elektrowni górują w kadrze nad bohaterami, niczym zły omen jest ona obecna na horyzoncie (zob. ilustr. 26). Motyw katastrofy ekologicznej, kluczowy dla *Timescape*¹⁰⁵ i jednej z gier omawianych w kolejnym rozdziale tej pracy (*A New Beginning*), zajmuje istotne miejsce w sieci motywicznej. Podróże w czasie – to, co ukształtowało społeczność Winden – przyczyniają się do śmierci lokalnych zwierząt. W trzecim odcinku (niem. *Gestern und heute*, pol. *Wczoraj i dziś*) słyszymy też o katastrofie fabryki w innym kraju, która zanieczyściła rzekę; postacie kilkakrotnie wspominają także o katastrofie elektrowni w Czarnobylu. Problem relacji człowiek –

¹⁰³ Vide: V. Drmota, *A Tale of Two Stances: Germany's Development and Fear of Nuclear Energy*, „Harvard International Review” 2017, t. 38, s. 28-30.

¹⁰⁴ Na temat porównania toksyczności paliw kopalnych i energii atomowej vide: F. Javidkia, M. Hashemi-Tilehnoee, V. Zabihi, *A Comparison between Fossil and Nuclear Power Plants Pollutions and Their Environmental Effects*, „Journal of Energy and Power Engineering” 2011, nr 5, s. 811-820.

¹⁰⁵ G. Benford, *Timescape*, The Orion Publishing Group, Londyn 2000. (Oryginalna data wydania: 1988). Vide: rozdz. I (s. 53-54).

środowisko pełni tu więc istotną funkcję. Za pośrednictwem formy filmowej *Dark* ukazują związek człowieka z naturą.



Ilustr. 26. *Dark* (S01E01, *Tajemnice*). Kominy elektrowni atomowej górujące nad lasem miasteczka Winden

Obok strachu przed energią atomową i wpływem człowieka na środowisko pojawia się zarazem lęk przed katastrofą klimatyczną. Znamienne jest to, jak wyglądają światy postapokaliptyczne. W przypadku świata Adama mamy do czynienia z martwym, szarym krajobrazem, a w przypadku świata Ewy z klimatem pustynnym. W każdej nowej odsłonie czasowej miasteczko staje się coraz bardziej przemysłowe, a w konsekwencji coraz bardziej toksyczne. Dzięki podróży w czasie i rozpatrzeniu wszystkich istotnych punktów w historii Winden obserwujemy ewolucję zachodniego mikroświata i jego uzależnienie od techniki i energii, poczynając od fabryki Tannhause, zakładu budowy maszyn z 1888 roku, przez walkę lobby węglowego i atomowego o pozwolenie na budowę elektrowni w latach 50. XX wieku, a kończąc na współczesnym problemie zamykania elektrowni atomowych w Niemczech.

Struktura serialowa znów pełni istotną funkcję w kształtowaniu narracji o naszym wpływie na przyszłość. Po raz kolejny kluczowa okazuje się retardacja. Rozwiązania zagadek są pozorne, bo nie brakuje kolejnych wątpliwości. Serial wpisuje się też w nurt „filmu gier umysłowych”, ponieważ prowadzi swoistą grę z widzami w formie narracyjnej układanki; widownia zdaje się tu prowadzić śledztwo w sprawie struktury samej opowieści. Można powiedzieć, że Wittenbergowskie *paradox story* i kino gier umysłowych mają wiele punktów stykowych. Przyjemność ma nam dawać konstruowanie opowieści z dostarczonych

fragmentarycznie składników. Wzmocnieniem tej przyjemności może być sekwencja finałowa każdego odcinka, w której streszcza się wszystkie wydarzenia za pośrednictwem wspomnianej już sekwencji montażowej i w której do rytmu współczesnych utworów muzyki popularnej lub alternatywnej dopasowuje się pointy poszczególnych zdarzeń z serialowego odcinka. W swojej monografii na temat kina gier umysłowych zjawiska Barbara Szczekała wyliczyła charakterystyczne dla niego chwytły: „retrospekcja, porządkowanie sekwencyjne, alinearność, achronologia, pętla, retroaktywność, struktura szkatułkowa, metalepsa, odpowiedzenie, końcowy zwrot akcji oraz niewiarygodność narracyjna. Wysilek sensotwórczy oraz oszołomienie dziwnością (*mind blowing*)”¹⁰⁶. Wspomniane cechy i chwytły kina gier umysłowych można z powodzeniem przypisać serialowi *Dark*. W dodatku w centrum znajduje się protagonista, który postrzega rzeczywistość inaczej niż pozostałe postacie. Jonas ma wizje, podobnie jak inne bohaterowie kina gier umysłowych. Jego życiem kierują siły, których nie jest w stanie zrozumieć, ma ograniczoną percepcję, a wraz z rozwojem fabuły rozpoznaje kolejne warstwy intrygi. Kiedy mogłoby się wydawać, że świat Winden nie kryje już żadnych tajemnic, a elementy światopowieści ujawniają swój niezwykle (np. futurystyczny) charakter, dochodzi do spiętrzenia się kolejnych niewiadomych, potęgujących charakterystyczne dla SF poznawcze wyobcowanie¹⁰⁷, które odnosi się zarówno do protagonisty, jak i do widza. Jonas najpierw znajduje dziwną lampę z dystopijnej przyszłości, a potem dowiaduje się o istnieniu pętli kauzalnej; to dzięki niej się narodził. W ostateczności sam staje twarzą w twarz z postapokaliptyczną rzeczywistością.

Serial, rzecz jasna, odwołuje się do innych utworów o temponautach. H.G. Tannhaus (Christian Steyer, Arnd Klawitter), wynalazca pracujący w światopowieściach *Dark* nad teorią podróży w czasie i samym wehikułem czasu, to bezpośrednie nawiązanie do H.G. Wellsa. Tak jak można by mówić o brytyjskim pisarzu jako o patronie literackiej fikcji o wyprawach w czwartym wymiarze realnego świata, tak też w pierwotnej światopowieści *Dark* wszystko się zaczyna od Tannhause. W pierwszym sezonie pełni on funkcję narratora, w trzecim zaś dowiadujemy się, że rozszczepienie linii czasu na trzy gałęzie to efekt jego działań. Bo też, podróżując w czasie, próbował on ocalić syna przed śmiercią. Możemy zarazem patrzeć na *Dark* jak na reinterpretację trylogii *Powrotu do przyszłości* (1985-1991) Roberta Zemeckisa. W obu przypadkach mamy do czynienia z cyklami życia małego miasteczka w różnych czasookresach (w filmach hollywoodzkich były to cezury roku 1885, 1955, 1985 i 2015). W

¹⁰⁶ B. Szczekała, *Mind-game films. Gry z narracją i widzom*, Narodowe Centrum Kultury Filmowej, Łódź 2018, s. 15.

¹⁰⁷ Vide: rozdz. II (s. 64-66).

serialu brak jednak przygodowej i komediowej atmosfery, a motyw incestu, przed którym natura ochroniła protagonistę *Powrotu...* i jego matkę, zostaje ukazany na kilka sposobów. Jaskrawa, charakterystyczna kurtka Jonasa również może stanowić odwołanie do ubioru Marty'ego McFly'a, który nosił kurtkę czerwoną. Do pierwszej części trylogii nawiązuje ponadto Egon, policjant z Winden, jako że obserwowane w miasteczku wydarzenia skojarzyły mu się w 1987 roku z filmem Zemeckisa.

I co najważniejsze, *Dark* stanowi pokłosie dwudziestowiecznych opowieści o pętlach przyczynowych, rodem z twórczości Roberta A. Heinleina. Ważny okazuje się jeszcze motyw pętli kauzalnej. Incest, tak istotny w tym serialu, jest przy tym kluczowy dla drugiego z przywoływanych, słynnych opowiadań amerykańskiego autora SF, a mianowicie dla *Wszyscy wy zmartwychwstali*. Serial *Dark* ukazuje osoby, które odkrywają swoje korzenie i dokonują samostworzenia – najbardziej spektakularnym tego przykładem jest sytuacja Charlotte Doppler i jej córki Elizabeth; ta ostatnia w biegu akcji okazuje się matką samej Charlotte. W Adamie jest też coś z Heinleinowskiego Diktora próbującego kierować własnymi, młodszymi inkarnacjami, które na różne sposoby są mu nieposłuszne. Skoro jednak obok pętli przyczynowej serial podejmuje dodatkowo także motyw rozgałęziającej się linii czasu, to nie można go nie powiązać z opowiadaniem Daniela. Twórcy *Dark* zdają się odchodzić od idei zawartej w *The Branches of Time*¹⁰⁸ i – zamiast umożliwić bohaterom kształtowanie lepszego jutra – czynią z motywu rozgałęziającej się linii czasu element wzmacniający niewolę bohaterów¹⁰⁹.

Dark pokazuje dodatkowo przepływ problematyki między amerykańską a niemiecką popkulturą. Zawiera w sobie wiele trendów charakterystycznych dla współczesnej, audiowizualnej fantastyki. Po pierwsze, wpisuje się – jak już zazaczyłem – w nurt kina gier umysłowych, poddającego za pośrednictwem środków filmowych w niepewność ontologię otaczającego nas świata (chodzi tu o z serialową wariację na temat nurtu artystycznego, który potrafi piętrzyć tajemnice zarówno na poziomie odcinka, jak i w obrębie całej serii). Po drugie, jest to serial Netflixa, a więc czołowej platformy streamingowej, stanowi poniekąd jedną z jej

¹⁰⁸ D.R. Daniels, *The Branches of Time*, „Wonder Stories” 1935, t. 7, nr 3, s. 294-303. Vide: rozdz. I (s. 40-42).

¹⁰⁹ Połączenie motywu rozgałęziającej się linii czasu z motywem pętli kauzalnej sprawia, że liczba pętli kauzalnych tworzących światy *Dark* wciąż się powiększa, ponieważ związki przyczynowo-skutkowe między wydarzeniami nie tylko zachodzą na przestrzeni jednej linii czasu (jednej światoopowieści), lecz także przecinają się z wydarzeniami na drugiej linii czasu. Niekiedy to, co wydarzyło się w świecie Adama, wynika z tego, co zaistniało w świecie Ewy. Z tego względu – i z uwagi na to, że jest to serial telewizyjny – liczba splotów między wydarzeniami fabularnymi jest nieporównywalnie większa niż te sploty, które ukazane są w filmach kinowych, takich jak *Terminator* czy *12 małp*, w których przejawia się tylko jedna kluczowa pętla. W niemieckim serialu trudno wskazać jedną taką pętlę – każda postać ma swoją własną lub funkcjonuje w większej ich liczbie (uwięzienie w czasie może się przejawiać na więcej sposobów).

„maskotek”¹¹⁰. Po trzecie, jest to serial zawierający motywy ekokrytyczne, związane ze szkodliwym wpływem człowieka na otaczającą go rzeczywistość. Po czwarte, *Dark* to także dzieło audiowizualne, które reprezentuje popularny obecnie gatunek SF i jednocześnie stanowi przykład synergii między lokalną kinematografią a gigantem przemysłu rozrywkowego, którego budżet pozwala na realizację projektów gatunkowych odmiennych od oferowanych przez lokalny przemysł (podobnym przykładem jest choćby polski serial SF *1983* [2018, Netflix]).

Dark stanowi jednak przede wszystkim opowieść o nieszczęśliwych, zmagających się z utratą bohaterami, którzy wraz z postępującą akcją próbują urzeczywistnić swoje pragnienia. Ponieważ im się to nie udaje, nieustannie krążą między różnymi czasookresami. Problem ten łączy go z innymi opowieściami o podróży w czasie, ale można go również powiązać z kulturą, która go zrodziła. Anna Batori uwypukla w swoim artykule obecny w *Dark* motyw tułacza, charakterystyczny dla niektórych odłamów kina niemieckiego:

Cykliczne rozumienie czasu, wspomagane poczuciem egzystencjalnej bezdomności, stanowi jedną z głównych zasad narracji Nowego Kina Niemieckiego oraz współczesnej szkoły berlińskiej¹¹¹. Reżyserzy i reżyserki ze szkoły berlińskiej – Thomas Arslan (*W mroku*, niem. *Im Schatten*, 2010), Angela Schanelec (*Przemijające lato*, niem. *Mein langsames Leben*, 2001) i Christian Petzold (*Decyzja*, niem. *Die Innere Sicherheit*, 2001; *Wolfsburg*, 2003), Christoph Hochhäusler (*Miasto pod tobą*, niem. *Unter dir die Stadt*, 2010), Benjamin Heisenberg (*Śpioch*, niem. *Schläfer*, 2005), Ulrich Köhler (*Bungalow*, 2002), Valeska Grisebach (*Tęsknota*, niem. *Sehnsucht*, 2006) – podążają za tematem anty-Heimatu, ukazując nieustanne podróże, podziały narodowe, alienację i brak korzeni. Utrata ojczyzny [*Heimat*] i poczucia stabilności, bezpiecznej społeczności i wiejskiej idylli, która – razem z gniewem i strachem – była także znaczącą cechą kina autorskiego [*Autorenkino*] zdają się być siłą przewodnią w niemieckich narracjach wizualnych. Postacie często wędrują po opuszczonych wiejskich sceneriach i lasach; nie są w stanie znaleźć stałego i bezpiecznego miejsca, co implikuje istnienie wiecznego kryzysu tożsamości¹¹².

¹¹⁰ Po zalogowaniu na serwis streamingowy możemy np. wybrać zdjęcie profilowe jednej z serialowej postaci – jak w przypadku innych oryginalnych tytułów Netflix.

¹¹¹ Jak pisze Ewa Fiuk, szkoła berlińska „powstała w połowie lat 90. minionego wieku i była odpowiedzią na istniejącą wówczas na niemieckim rynku filmowym dominację kina rozrywkowego”. Ale zaliczane do niej filmy są na tyle różnorodne, iż zrozumiałe wydają się wątpliwości co do tego, czy mamy do czynienia z odrębnym nurtem artystycznym. Fiuk wskazuje ponadto na istnienie kilku cech wspólnych, które przemawiają za taką charakterystyką. Wśród elementów wspólnych dla tych filmów wymienia ona m.in. oddramatyzowanie akcji, rezygnację z mechanizmów immersyjnych czy też z wywoływania emocji. „W ogólnym rozrachunku – pisze Fiuk – jest on [nurt – K.C.] [...] kinem tworzonym wbrew kulturze popularnej, na przekór igrzyskom iluzji, w poprzek linii ideologicznej przemysłu rozrywki”. E. Fiuk, „Szkoła berlińska”, czyli postulat filmu jako sztuki albo „tęsknota za ocaleniem opowieści”, „Kwartalnik Filmowy” 2018, nr 101-102, s. 52-74.

¹¹² Ang. “Supported by the sense of existential homelessness, the cyclical understanding of time has been the guiding principle of the narratives of the New German Cinema. and the contemporary art film of Berlin School. The directors of Berlin School – Thomas Arslan (*In the Shadows/Im Schatten*, 2010), Angela Schanelec (*Passing Summer/Mein langsames Leben*, 2001) and Christian Petzold (*The State I am In/Die Innere Sicherheit*, 2001; *Wolfsburg*, 2003), Christoph Hochhäusler (*The City Below/Unter dir die Stadt*, 2010) Benjamin Heisenberg (*The Sleeper/Schläfer*, 2005), Ulrich Köhler (*Bungalow*, 2002), Valeska Grisebach (*Longing/Sehnsucht*, 2006) – all follow an anti-Heimat thematic by featuring constant travel, national division, alienation and rootlessness. The loss of Heimat and so the sense of a stable, secured community and rural idyll that was also a significant characteristic of the Autorenkino – together with anger and fear – seem to have a guiding force in German visual narratives. The characters often wander in abandoned rural settings and forests that, because they are unable to find a fix and secure place, suggest an eternal identity-crisis”. A. Batori, op. cit., s. 8.

Dark można więc włączyć w ciąg utworów poddających refleksji koncepcję Heimatu („miejsca rodzinnego”, „rodzinnych stron”, „ojczyzny”, „kraju ojczystego”¹¹³), a konkretnie w poczet filmów problematyzujących oderwanie od Heimatu, ukazujących stan bezdomności¹¹⁴. Postacie te są częściowo wykorzenione, żyją w izolacji od siebie i otoczenia, a motyw obcego, powracający we wszystkich utworach serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa, zostaje przeniesiony na wiele postaci: Mikkel jest chłopcem z XXI wieku, który dorastał w latach 80. i 90. XX wieku; Jonas jest nastolatkiem z XXI wieku, który dojrzewał w rzeczywistości postapokaliptycznej, a zestarzał się na przełomie XIX i XX wieku; Charlotte (Karoline Eichhorn), policjantka ze współczesności, rodzi swą własną matkę... Historia rodzin, miasteczka i kraju rozumiana jest tu fragmentarycznie, jako mozaika¹¹⁵. Mozaikę czasoprzestrzenną serialu można interpretować na wiele sposobów. Można widzieć w niej stan ducha człowieka współczesnego w dobie mediów cyfrowych lub refleksję na temat traumy, która każe człowiekowi przeżywać w kółko tę samą przeszłość. O możliwości takiej interpretacji wspomina Tomasz Łysak, pisząc, co następuje:

Serial oferuje obszerną bazę materiałową, mogącą stanowić inspirację dla dyskusji na temat temporalności traumy, pozornie niekończących się pętli cierpienia oraz możliwości naprawienia szkód w przeszłości i przyszłości. Los postaci stanowi część losu wszechświata, natomiast odwrócenie biegu wydarzeń może być traktowane jak komentarz na temat antropocenu¹¹⁶.

Sądzę jednak, że w kontekście motywu mrocznej przyszłości wolno tę mozaikę odczytywać jako następstwo myślenia o końcu życia. Bo – jak piszą autorzy wstępu do tomu *Timescales. Thinking Across Ecological Temporalities* – „myślenie o końcu pociąga nas w stronę wielu różnych kierunków temporalnych”¹¹⁷. Gdy rozważamy odejście ze świata, zastanawiamy się nad czasem, który nam pozostał, skupiamy się na pragnieniach, które możemy w jego trakcie spełnić), kontemplujemy moment obecny, a także nasze przeszłe chwile i zadane nam rany, które wpłynęły na dotychczasowe życie. I tak bohaterowie *Dark*, w obliczu własnej śmiertelności i wizji końca cywilizacji, wracają myślami do przeżyć i traum, które ich

¹¹³ B. Kosińska-Krippner, *Heimatfilm – zarys dziejów gatunku*, „Kwartalnik Filmowy” 2009, nr 67-68, s. 169.

¹¹⁴ Vide: M. Brzezińska. *Wobec kanonu. Współczesny film niemiecki wobec tradycji Nowego Kina Niemieckiego*, „Kwartalnik Filmowy” 2015, nr 89-90, s. 175-188.

¹¹⁵ Ibidem, s. 3.

¹¹⁶ Ang. “The series provides ample material to inspire discussion about the temporality of trauma, seemingly endless loops of suffering, and the potential to undo damage in the past and in the future. The fate of characters is part and parcel of the fate of the universe, while reversing the course of events may be read as a commentary on the Anthropocene”. T. Łysak, op. cit., s. 1-12.

¹¹⁷ Ang. “Thinking about the end pulls us in multiple temporal directions”. C. Fornoff, P.E. Kim, B. Wiggin, *Introduction: Environmental Humanities across Times, Disciplines, and Research Practices*, [w:] *Timescales. Thinking Across Ecological Temporalities*, red. C. Fornoff, P.E. Kim, B. Wiggin, Minneapolis – Londyn 2020, s. vii-xxviii.

ukszałtowały, a także do uczuć, które ich wiążą z bliskimi sobie osobami. Tym, co dobitnie rzuca się w oczy już w pierwszych odcinkach, to liczne konflikty kształtujące relacje międzyludzkie – jak na przykład dojmujący brak wspólnotowości¹¹⁸.

Annika Orich poddaje refleksji konstruowanie niemieckości w serialu jako swego rodzaju produkt; jej zdaniem twórcy wplatają w narrację charakterystyczne dla niemieckiej kultury motywy i tematy (niemiecki las, życie na prowincji, niemiecką myśl filozoficzną itp.¹¹⁹). Jak wspominałem, *Dark* stanowi ewolucję poglądu funkcjonującego w społeczeństwie niemieckim na temat energii atomowej: od zachwyty w latach 50. XX wieku do odejścia od niej w drugiej dekadzie XXI wieku¹²⁰. Postać Noaha oraz związane z nim okoliczności interpretowane bywają jako metafory nazizmu, przede wszystkim dlatego, że przeprowadza on pseudonaukowe eksperymenty na dzieciach, co może budzić skojarzenia z filmem *Pomost* [1962, reż. Chris Marker], w którym również praca nad podróżą w czasie wiązała się z bolesnymi eksperymentami przeprowadzanymi na niewinnych przez „naukowców”. Istotność tego zagadnienia dostrzegła Anna Battori:

bez wątplenia jedno z najważniejszych ukrytych odniesień do niemieckiej historii w pierwszym sezonie przychodzi wraz z kluczową postacią Noaha, władcy czasu i złej siły w serialu *Dark*. Tajemniczy ksiądz z tatuażem Szmaragdowej Tablicy na plecach w skrytości pracuje nad wehikułem czasu i każe Helgemu (Peter Schneider) porwać dzieci oraz przeprowadzać na nich eksperymenty. Opisy nazistowskich naukowców, którzy torturowali dzieci, by przeprowadzać badania kliniczne na ich ciałach i mózgach w pierwszej połowie lat 40., były szeroko dyskutowane w świecie akademickim. [...] To bezpośrednie

¹¹⁸ Brak ten przywodzi na myśl cechę „szkoły berlińskiej” opisaną przez Ewę Fiuk: „Dystans staje się tu zatem swoistym motywem estetycznym, bowiem to nie tylko odbiorca jest na niego skazany. Cechuje on również filmowe postaci, a raczej istniejące między nimi relacje, które znamionuje trudność w komunikowaniu [się – K.C.], objawiająca się jednocześnie w stylu, w jakim prowadzone są dialogi: oszczędne, niesprzyjające dramaturgii, bardziej skrywające niż odkrywające zarówno wewnętrzne stany protagonistów, jak i wpływające na nich czynniki zewnętrzne”. E. Fiuk, op. cit., s. 58.

¹¹⁹ A. Orich, *Staying Local, Going Global. Sustaining German Culture in „Dark” Times*, „German Politics and Society” 2021, t. 39, nr 4 (135), s. 56.

¹²⁰ Rzadko kiedy badacze wskazują na fakt, że obecny w *Dark* lęk przed energią atomową nie jest w pełni zgodny z konsensusem naukowym dotyczącym jej wykorzystania w obliczu nadchodzącej katastrofy klimatycznej. Jak możemy przeczytać w Stanowisku Komitetu Problemów Energetyki przy Prezydium PAN: „W ostatnich latach zostały opracowane, zbudowane i włączone do ruchu w systemach elektroenergetycznych kilkunastu krajów nowoczesne, jądrowe bloki energetyczne z reaktorami wodno-ciśnieniowymi (PWR) generacji III+, charakteryzującymi się ciągłością i stabilnością pracy, niezależną od warunków zewnętrznych, oraz wysokim bezpieczeństwem. Początek rozwoju energetyki jądrowej w Polsce przypada w okresie, gdy technologia wodno-ciśnieniowych reaktorów energetycznych generacji III+ uzyskała na świecie pełną dojrzałość technologiczną i komercyjną”. I dalej: „Biorąc powyższe pod uwagę Komitet Problemów Energetyki przy Prezydium Polskiej Akademii Nauk wyraża jednoznacznie opinię, że dla zapewnienia bezpieczeństwa elektroenergetycznego Kraju, w Polsce jest konieczne i w pełni ekonomicznie i środowiskowo uzasadnione wdrożenie w najbliższym dziesięcioleciu energetyki jądrowej”. Vide: *Stanowisko Komitetu Problemów Energetyki przy Prezydium Polskiej Akademii Nauk w sprawie rozwoju energetyki jądrowej w Polsce przyjęte na plenarnym posiedzeniu w dniu 29 czerwca 2022 roku*, <https://kprobleen.pan.pl/aktualnoci-i-wydarzenia/158-stanowisko-komitetu-problemow-energetyki-przy-prezydium-polskiej-akademii-nauk-w-sprawie-rozwoju-energetyki-jadrowej-w-polsce-przyjete-na-plenarnym-posiedzeniu-w-dniu-29-czerwca-2022-roku> (dostęp: 2.01.2024).

odniesienie do niemieckiego nazizmu w *Dark* zostało przedstawione za pośrednictwem lochu, w którym dzieci są przetrzymywane po to, by testować na nich wehikuł czasu¹²¹.

Jednocześnie nie sposób nie zauważyć, że pomimo obecności tej metafory serial orbituje wokół okresów przełomowych (wojen światowych, zjednoczenia Niemiec) i koncentruje się na okresach stagnacji: konsolidacji i zwyczajności. Okresy te naznaczone są jednak winą i traumą – są czasem niepewności i pustki¹²².

Podobnym utworem odcinkowym, który pokazuje kataklizm jako formę długofalowych działań, jest miniserial *Ciała*, brytyjska adaptacja komiksu Si Spencera. W tym przypadku również mamy do czynienia z większym skupieniem się na przemocy, która rozciąga się na wiele dekad, a nawet na trzy stulecia: od roku 1890, przez lata 1941 i 2023, do roku 2053. I tu mamy władcę logosu, który przyczynia się do zapanowania dystopii, podejmując wcześniej działania w innych czasookresach. Również zniesienie dystopii zależy od autorefleksji tegoż władcy. Podobnie jest w *Dark*, Adam-Jonas zdobywa się na moment autorefleksji pod koniec własnego życia, dzięki czemu udaje mu się przerwać krąg cierpienia powstały w dwóch splątanych liniach czasu. I tu, i tam motyw mrocznej przyszłości stanowi formę wzbogacenia portretu psychologicznego bohaterów, wpływa na ich stawanie się jako podmiotów. Jonas dojrzewa w mrocznej przyszłości, co niszczy jego idealizm i przekształca go w zgorzkniałego, samotnego mężczyznę, w Obcego. Przez lata próbuje on okiełznać boską cząstkę (nowy pierwiastek powstały po apokalipsie), by móc zbudować portal czasowy i powrócić do współczesności. Trwale naznacza go rzeczywistość postapokaliptyczna, to z jej powodu staje się Adamem, czarnym charakterem. Na tak szczegółowe ukazanie ewolucji postaci pozwala właśnie forma serialowa i dlatego trudno wyobrazić sobie tę opowieść w innym medium audiowizualnym.

¹²¹ Ang. “Without doubt, one of the most significant hidden references to German history in the first season comes with the key character of Noah (Mark Waschke) – the ruler of time and an evil force in *Dark*. The mysterious priest with the Emerald Tablet tattoo on his back secretly operates a time-machine and orders Helge (Peter Schneider) to kidnap children to conduct experiments on them. Writings on Nazi physicians who tortured children to do clinical research on their bodies and brains in the first half of the 1940s has been widely discussed in scholarship. (...) This implicit parallel with German Nazism in *Dark* is conveyed via the dungeon where children are held captive to test the time machine”. A. Battori, op. cit., s. 4.

¹²² J. Blank, *Going Round in Cycles: Time Travel and Determinism in the Netflix Show Dark* [w:] *New Perspectives on Contemporary German Science Fiction: Studies in Global Science Fiction*, red. L. Schmeink, I. Cornils, Palgrave MacMillan, Cham 2022, s. 29.

Telewizyjne cykle katastrof

Pod względem gatunkowym i w obrębie poruszanych zagadnień badane seriale znacznie różnią się od siebie, choć wszystkie wpisują się w konstruowaną tutaj Wellsowską serię tematyczną. *Podróżnicy* to thriller szpiegowski, który zawiera więcej motywów związanych z zagadnieniem tożsamości w erze cyfrowej. Rozgrywa się on również w rzeczywistości wielkomiejskiej, podejmuje sensacyjne wątki i oferuje sceny akcji. *Wolverine and the X-Men* to kreskówka o (jakże istotnych dla XXI wieku) superbohaterach, w której sporo miejsca przeznaczono jeszcze na sekwencje walk i na bardziej fantastyczne pomysły (takie jak moce superbohaterów, gigantyczne roboty bądź kosmitów). *Dark* jest natomiast jest refleksyjnym dramatem i kryminałem SF. I podczas gdy niemiecki tytuł opowiada o tożsamości mieszkańca XXI wieku jako wypadkowej traum XX wieku (takich jak nazizm czy przemocowe modele wychowania), to *Podróżnicy* skupiają się na zagadnieniu ludzi pozbawionych korzeni, próbujących budować swoją tożsamość w konfrontacji własnych potrzeb i pragnień z oczekiwaniami innych. W istocie rzeczy kształtowanie podmiotowości zostaje ukazane w dosłowny sposób, ponieważ podróżnicy są oderwani od własnych ciał, muszą funkcjonować w obcej skórze. Serial *Podróżnicy* mówi o podmiocie ludzkim pozbawionym tradycji, do której mógłby sięgać. W przypadku *Dark* zaś wszystko jest ze sobą splecione przez transgeneracyjne traumy. *Podróżnicy* ukazują ludzi zagubionych w nowej (zsieciowanej i pełnej bodźców rzeczywistości XXI wieku), obcej przestrzeni, a także odnajdujących w niej nowe doświadczenia, do których nie mieli dostępu w dystopii. W centrum problematyki serialu postawiona została wartość ludzkiego życia: bohaterowie wchodzą w ciała umarłych i przejmują ich tożsamość, a ponieważ pochodzą z postapokaliptycznej rzeczywistości, umieją w pełni docenić choćby najmniejsze blaski egzystencji ludzkiej w XXI wieku. Temponauci z dystopii przyszłości to podmioty, które utkane są zarówno ze wspomnień pochodzących z rzeczywistości opresyjnej, pozbawionej dóbr i udogodnień dostępnych mieszkańcom współczesnych krajów zachodnich, jak i z nowych masek noszonych w teraźniejszości. W *Wolverine and the X-Men* podmiot kształtuje się natomiast w związku z oddziaływaniem natury i przez międzyludzkie relacje (wykluczenie bądź akceptację), a także w wyniku funkcjonowania w sieci powiązań, na które mają wpływ polityka władz i nastroje społeczne. Jedynym ratunkiem dla podmiotów ukazanych w tej kreskówce jest wspólnota.

W serialach o mrocznej przyszłości rzadziej mamy do czynienia z jednoznacznie pozytywnym zakończeniem niż w najnowszych filmach fabularnych. Być może ma to związek z niedomknięciem jako cechą serialowej poetyki, a być może wynika to z faktu, że popularny film, by tak rzec, pozwala sobie na bardziej pozytywne zakończenie, ponieważ lepiej mieści się ono w regułach blockbustera. Akt powtórzenia, charakterystyczny dla estetyki serialowej, staje się zbieżny z tematyką cyklicznej walki o lepszą przyszłość. Mamy tu do czynienia z bardziej zniuansowanymi problemami współczesności, a także ze stematyzowaniem ludzkiej sprawczości, którą za Thomasem Elsaesserem określiłbym najchętniej jako „[...] motywację i intencję, wolną wolę i predestynację, siłę i władzę, a także ich wzajemny, osłabiający lub potęgujący wpływ na poczucie tożsamości głównego bohatera oraz jego zdolność do celowego działania”¹²³. Medium telewizji i seryjność badanych utworów pozwalają na obserwowanie postaci zmagającymi się nie z jedną katastrofą, ale z całym ich cyklem¹²⁴.

W badanych fabułach nieustannie przewijającym problemem jest mroczna przyszłość, powracająca w różnych wariantach albo też w powiązaniu z motywem pętli czasowej, z której nie można się uwolnić. Mroczna przyszłość jawi się tu jako zagrożenie przyjmujące wciąż nowe odsłony, po zażegnaniu jednej apokalipsy nadchodzi następna. Jest to zgodnie z opinią Chantal Delsol, która konstatuje, że „jesteśmy dosłownie zalewani narracją o katastrofie, która wykracza poza wszelkie podziały polityczne i stopniowo ujawnia wyzwanie, jakie stoi przed globalnym światem”¹²⁵.

Motyw rozgałęziającej się linii czasu z opowiadania Daniela okazuje się pułapką. Zmusza bohaterów do kolejnych prób walki o ocalenie ich świata, staje się elementem cyklu samego w sobie: jest czymś, co skłania i podmiot, i społeczeństwo do nieustannej czujności, pod znakiem zapytania stawiając możliwość zaznania spokoju w teraźniejszości. W gruncie rzeczy medium telewizji dyktuje inne podejście do mówienia o czasie i o kształtowaniu przyszłości. I choć, podobnie jak w kinie, mamy tu do czynienia z filmowymi środkami, służą one w tym przypadku przedstawieniu zdecydowanie bardziej rozbudowanej struktury fabularnej. Jak twierdzi Jeremy G. Butler w monografii *Television: Critical Methods and Applications*, „program musi zadawać nieustannie to samo pytanie, by utrzymać spójność i

¹²³ T. Elsaesser, *Sprawstwo, przyczyna, przypadek...*, [w:] *Kino – maszyna myślenia*, s. 194.

¹²⁴ Samo oglądanie telewizji ma zresztą coś z powrotem do czasu cyklicznego, za pośrednictwem stałego rytuału, który porządkuje nasze życie. Telewizja (ale również i premiery w serwisie streamingowym) składa się z cykli – cotygodniowych odcinków, cotygodniowych dyskusji, corocznych sezonów, które wpisane są zarówno w system produkcyjny, jak i w model odbiorczy, a także w samą narrację, bo po zakończeniu sezonu (cyklu) rodzi się nowy sezon, z nowym ładem (nowymi postaciami, wątkami, przestrzeniami), który również mierza do zawiązania wątków i ich przerwania. Częścią tego „rytuału” jest powrót do obcowania z bohaterami, którzy zmagają się z konkretnym problemem.

¹²⁵ Ch. Delsol, op. cit., s. 185.

zainteresowanie widowni”¹²⁶. Postacie w każdym z omówionych tu seriali zadają sobie nieustannie jedno i to samo pytanie: Jaka będzie przyszłość? Tak samo jak widownia. Serial telewizyjny zdaje się więc być formatem sprzyjającym rozwojowi popkulturowej refleksji nad kształtem przyszłości, a także pozwalającym na ewolucję Wellsowskiego *Stoffu*.

¹²⁶ Ang. “the program must ask the same question again and again to maintain consistency and viewer interest”. J.G. Butler, *Television: Critical Methods and Applications*, Wadsworth Publishing Company, Belmont 1994, s. 28.

ROZDZIAŁ V

Wciśnij „F”, by przenieść się do świata jutra. Wellsowski *Stoff* w grach cyfrowych

Gry cyfrowe jako istotny składnik pejzażu współczesnej popkultury

Młody, zbuntowany John Connor w *Terminatorze 2* (1991, reż. James Cameron) lubi spędzać czas w centrum handlowym. Preferuje grę na automatach. Chłopak bawi się w wojnę, strzelając do wrogów za pomocą joysticków. Wykorzystuje cyfrowe awatary do walki z cyfrowymi antagonistami. To w tej pozornie bezpiecznej przestrzeni znajduje go w końcu realny elektroniczny wróg, morderczy T-1000, a także T-800, cyborg-obronca zaprogramowany przez samego Johna w przyszłości. Timothy Morton pisze:

Formy życia się bawią (skubnięcie kota mówi: „ugryzłem cię i nie”), ponieważ zabawa jest wzorcem dla rzeczywistości, ponieważ rzeczy mienia się znaczeniami. Niepokojący brak równowagi i kruchość nawiedzają każdą zabawę, aby mogła być zabawą. To dlatego zabawa nie jest tylko cukierkiem czy klejem, ale ma strukturalny związek z rzeczywistością¹.

Scena ukazująca rozrywkę Johna jest znamienna, bo zapowiada jego przyszłe życie: wykorzystywanie technologii do walki z maszynami. Naszą uwagę może przykuwać również przestrzeń przedstawionego wydarzenia. Zabawa skierowana do nowego pokolenia (gry cyfrowe) wiąże się z rozpasanym konsumpcjonizmem (symbolizowanym przez gigantyczne centrum handlowe).

Od momentu premiery *Terminatora 2* gry cyfrowe² w znaczący sposób się rozwinęły, zarówno pod względem technologicznym, jak i w kwestii dostępnych środków narracyjnych.

¹ T. Morton, *Mroczna ekologia. Ku logice przyszłego współistnienia*, przeł. A. Barcz, Oficyna Związków Otwarty, Warszawa 2023, s. 208.

² Codzienna praktyka językowa zdaje się nie pozostawiać wątpliwości: gra cyfrowa to medium. By to uzasadnić, groznawcy przyjmują różne strategie. Na polskim gruncie naukowym dość wymienić książki Krzysztofa M. Maja (*Allotopie. Topografie światów fikcjonalnych*, Universitas, Kraków 2015) i Joanny Pigulak (*Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022), w których przyjęto perspektywę narratologii transmedialnej. Najczęściej jednak groznawcy nie sięgają tak daleko i posługują się definicją nominalną (Ian Boghost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge – Massachusetts – Londyn 2007, P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016). Jedną z wcześniejszych prac groznawczych pod redakcją Marka J.P. Wolfa już samym swoim tytułem sugeruje tożsamość medium i gry cyfrowej: *The Medium of the Video Game* (University of Texas Press, Austin 2001). Zachęcającą okazuje się I rozdział tej monografii: *The Video Game as a Medium*, w którym Wolf próbuje opisać istotę gier cyfrowych, skupiając się na ich formalnym, estetycznym i technicznym wymiarze. W ostatecznym rozrachunku nie wyjaśnia ani koncepcji samego medium, ani tego, w jaki sposób gry cyfrowe można by wpisać w historię mediów. Jest jasne, że wszystkie te propozycje zanadto rozszerzają zakres pojęcia medium, co – jak zauważył

Niedawny rok 2023 był jednym z najlepszych dla tej formy rozrywki (z perspektywy krytycznej i odbiorczej), choć należy wspomnieć, że okazał się także jednym z najgorszych dla osób, które

Werner Faulstich (*Medientheorie*, [w:] *Grundwissen Medien*, red. W. Faulstich, Wilhem Fink Verlag, Paderborn 2004, s. 18) – skutkować musi wnioskiem, że do dzisiaj nie istnieje wszechobejmująca naukowa teoria medium, która zyskałaby wystarczającą akceptację w «scientific community». Nie oznacza to jednak, iż niemożliwe jest, przynajmniej na użytek jednej pracy, spójne połączenie takich pojęć, jak medium, film, gry cyfrowe i literatura, w szczególności wówczas, gdy tematem pracy jest wywodząca się od Wellsa seria tematyczna (*Stoff*), a nie tylko jedno dzieło literackie (*Wojna światów*). Można je odnaleźć na obszarze medioznawstwa empirycznego, które posługuje się tzw. realistyczną definicją medium (zob. ibidem). Jeden z jej prominentnych przedstawicieli, Werner Faulstich, zaprezentował w 2008 roku własne rozumienie tego splotu pojęć w szkicu retrospektywnym o *Wojnie światów* H.G. Wellsa, omawiając m.in. strategiczną grę cyfrową z 1998 roku wydaną pod tym samym tytułem i wskazując w podsumowaniu, że stuletnia historia recepcji *Wojny światów* dowodzi trzech rzeczy: (1) intermedialności literatury (np. słuchowisko radiowe), (2) jej multimedialności (np. film fabularny) i – co najważniejsze dzisiaj – (3) jej interaktywności (np. gry cyfrowe). W konkluzji jego szkicu czytamy: „studium przypadku *Wojny światów* w imponujący sposób dowiodło zmiany kulturowej, która wydarzyła na przestrzeni stu lat: od tradycyjnej literatury drukowanej do supramedialnego kodu estetycznego, od klasycznej książki do intermedialności i wreszcie, coraz wyraźniej, od czytelnika do użytkownika [...]. Nowa globalna kultura mediów otwiera przed młodymi nowe szanse, nawet jeśli starsze pokolenie lubi tę zmianę ukazywać jako zagrożenie” (W. Faulstich, *Monster vom Mars. Die Geschichte eines literarischen Klassikers durch alle Medien*, [w:] „*Panta Rhei*”. *Beiträge zum Begriff und zur Theorie der Geschichte*, Wilhelm Fink Verlag, Monachium 2008, s. 166). Ten sam ton pobrzmiewać będzie w ostatniej publikacji Faulsticha, tj. w jego szóstym tomie historii mediów (vide: W. Faulstich, *Die Mediengeschichte des 20. Jahrhunderts*, Wilhelm Fink Verlag, Monachium 2012, s. 372). Jak łatwo zauważyć, w medioznawstwie empirycznym zorientowane na literaturę lub na strukturę dzieła literackiego gry cyfrowe nie są mediami, lecz – jak wszelka inna literatura – potrzebują mediów, a zatem posługują się w tym wypadku mediami cyfrowymi (np. komputerem lub konsolą). Stanowisko to Faulstich wyraził już w początkach swej kariery naukowej, a później rozwinął w oparciu o teorię systemów Talcotta Parsonsa i Niklasa Luhmanna, wedle której społeczeństwo składa się z równoległych systemów funkcjonalnych, takich jak polityka, religia czy sztuka. Dzięki temu podejściu – jak zauważa Niels Werber – „system sztuki jest stawiany w tych samych co inne systemy społeczne teoretycznych ramach porównawczych” (N. Werber, *Posłowie. Niklasa Luhmanna sztuka społeczeństwa – wprowadzający przegląd*, [w:] N. Luhmann, *Pisma o sztuce i literaturze*, red. N. Werber, przeł. B. Baran, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2016, s. 409; na temat systemu „społeczeństwo” i jego podsystemów u Luhmanna vide: ibidem, s. 408). Faulstich trafnie antycypował koncepcję Werbera, bo za jeden z systemów uznawał literaturę (N. Werber, *Literatur als System. Zur Ausdifferenzierung literarischer Kommunikation*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 1992). W 1986 roku autor *Estetyki filmu* pisał: „Tak wysoce kompleksowe systemy, jak obieg literatury jako obszar sensu i działania, wymuszają wewnątrz systemu tworzenie szeregu podsystemów z każdorazowo własnymi czynnikami, powiązaniem i sposobami organizacji. [...] Najważniejszą kategorią pomocną w odróżnianiu podsystemów obiegu literatury jest medium. Wszelka literatura jest przekazywana medialnie: powieść przez medium książki, słuchowisko przez medium radiofonii, film fabularny przez medium filmu, dramat przez medium teatru itd. Nie ma literatury bez medium – są to media ludzkie (śpiewak, narrator, aktor itd.), media drukowane (książka, czasopismo, zeszyt itd.), media elektroniczne (film, płyta gramofonowa, telewizja itd.) bądź też media cyfrowe (komputer, multimedia, World Wide Web itd.). Wszelkie działanie wewnątrz systemu obiegu literatury jest zorientowane na medialny charakter literatury: księgarz sprzedaje oprawne w skórę powieści, widz kinowy ogląda filmy fabularne, piosenkarz rockowy wykorzystuje płytę gramofonową, krytyk teatralny idzie do teatru itd.” (W. Faulstich, *Teoria systemu społecznego obiegu literatury*, przeł. K. Kozłowski, M. Kasprzyk, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 32, s. 437–438). Krótko mówiąc, gry, analogicznie do literatury, jawią się jako osobny system, analogiczny do literatury czy sztuki i wykorzystują konkretne media, a to znaczy, że medium nie jest przekazem... Jak przekonywał Régis Debray (*Wprowadzenie do mediologii*, przeł. A. Kapciak Warszawa 2010, s. 41), „niezależnie od tego, czy na liściu czy po turecku, ustnie lub pisemnie, «2 + 3 = 5» będzie prawdą. Obojętne, jakie jest medium. Medium i przekaz pozostają w symbiozie tylko w uniwersum magiczno-religijnym”. Wszędzie indziej potrzebne jest rozróżnienie na to, co zmedializowane, i to, co poddane medializacji. Także gry mogą występować w medium komputera (gry cyfrowe), książki (np. gry paragrafowe, Sudoku), kartki (np. gry planszowe), a tym bardziej mogą wymagać medium ludzkiego (np. LARP). I dodajmy na koniec: nie jest to bynajmniej perspektywa obca groznowcom. Wręcz przeciwnie, bo – jak pisał Jesper Juul (*Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge – Massachusetts – Londyn 2011, s. 198) – „gry są tworzone i ogywane za pośrednictwem różnorodnych narzędzi. Gry są transmedialne, a komputery to growe media” (ang. “games are created and played using different tools: Games are transmedial, and computers are a game medium”).

gry tworzą³. Mimo sukcesu komercyjnego, te utwory nie doczekały się jeszcze takiego uznania jak omówione wcześniej seriale (o filmach rzecz jasna nie wspominając). Stanowią jednak niezwykle istotny segment kapitalistycznego systemu rozrywkowego, generując zyski większe niż kino i rynek muzyczny razem wzięte⁴. Gra na komputerze stanowi popularną formę spędzania wolnego czasu, a także okazuje się istotnym czynnikiem wspólnototwórczym. Świadczyć o tym mogą liczne grupy, fanpage’ e i fora internetowe poświęcone poszczególnym cyklom gier. Gry wpływają także w dużej mierze na wiodące media audiowizualne, film i telewizję⁵. Nie powinno dziwić, że w tak bogatym zbiorze znajdują się tytuły oparte na wprowadzonym przez Wellsa temacie wędrownym⁶ (wg terminologii Elizabeth Frenzel – *Stoffie*⁷).

Groznawstwo, tj. badania nad grami, bądź też ludologia zdobywają coraz większe zainteresowanie w środowiskach akademickich⁸, a nagrody takie jak BAFTA Game Awards (czyli nagrody Brytyjskiej Akademii Sztuk Filmowych i Telewizyjnych) pokazują, że gry cyfrowe wkraczają do zbiorowej świadomości i są doceniane także jako dzieła artystyczne. Dziś więc zdanie monografii duńskiego ludologa Jespera Juula jest bliższe prawdzie niż kiedykolwiek wcześniej: „Nic nie stoi na przeszkodzie, by gry wideo stały się sztuką i zostały uznane za sztukę, nawet jeśli będzie musiało minąć trochę czasu, zanim się to stanie”⁹. Istotne

³ A. Morgan, *The Dark Truth of the Best Year in Video Game History*, 21.12.2023, <https://www.esquire.com/entertainment/a46190511/best-video-games-year-all-time-2023/> (dostęp: 8.02.2024).

⁴ A. Krishan, *The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach*, 17.11.2023, <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/> (dostęp: 6.02.2024).

⁵ Należy wspomnieć o coraz częściej pojawiających się utworach serialowych lub filmowych zainspirowanych grami cyfrowymi, zarówno tych nawiązujących do growej poetyki, jak *Hardcore Henry* (2015, reż. Ilya Naishuller), *Pixels* (2015, reż. Chris Columbus), *Ralph Demolka* (ang. *Wreck-It Ralph*, 2012, Rich Moore), *Player One* (ang. *Ready Player One*, 2018, reż. Steven Spielberg) czy *Free Guy* (2021, Shawn Levy), jak i bezpośrednio adaptujących konkretne tytuły i serie gier: *Sonic. Szybki jak błyskawica* (2020, reż. Jeff Fowler), *Super Mario Bros. Film* (2023, reż. Aaron Horvath, Michael Jelenic), *Halo* (2022, Paramount+), *Cyberpunk: Edgerunners* (2022, Netflix), *Arcane* (2021-, Netflix), *The Last of Us* (2023-, HBO), *Fallout* (2024-, Prime Video) czy *Borderlands* (2024, reż. Eli Roth). Wymienione tytuły reprezentują i wykorzystują zjawisko grofilii, które Joanna Pigulak (*Grofilia. Omówienie zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix*, „Images” 2023, t. 33, nr 42, s. 193) określa jako „formy komunikacji właściwej dla kultury uczestnictwa i polegającej na wykorzystywaniu (nawiązywaniu, przekształcaniu, transformowaniu, rekontekstualizowaniu) struktur i poetyk gier cyfrowych we własnej działalności kulturowej (kulturotwórczej)”.

⁶ Vide: rozdz. I (s. 16).

⁷ Vide: rozdz. I (s. 12-14).

⁸ O rozwoju groznawstwa w Polsce pisze Augustyn Surdyk w swoim artykule. Omawia on w nim rosnącą liczbę czasopism, wyszukiwań w sieci czy jednostek akademickich. Przywołuje również dyskusję na temat nazwy tej dziedziny – w tym miejscu chciałbym także zaznaczyć, że ja sam preferuję korzystanie z terminu groznawstwo, gdy opisuję badania nad grami, ze względu na skojarzenie ludologii z regułami, a nie z narracją. A. Surdyk, *Ludologia – naukowe badania gier. Przeszłość, teraźniejszość, przyszłość*, „Images” 2023, t. 33, nr 42, s. 49-69.

⁹ Ang. “There is nothing inherent in video games that prevents them from ultimately becoming and being accepted as high art, even if this may take some time”. J. Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Londyn 2011, s. 21. (Pierwsza edycja: 2005).

w kontekście tematu mojej dysertacji jest jednak to, że gry, podobnie jak filmy i seriale, zawierają fabuły i są nośnikami literackich motywów.

Gry cyfrowe, jak sama nazwa wskazuje, to forma zabawy – z określonymi zasadami i celami. Oferują one jednak często jakąś konkretną fabułę – z własnymi wydarzeniami, postaciami i sceneriami, a także z odniesieniem do realnego świata. Dwoistą naturę gier cyfrowych w czytelny sposób opisał właśnie Jesper Juul, który sądził, że składają się one z **fikcji** oraz **reguł**, czyli poziomu reprezentacyjnego i poziomu ludycznego. Poziomy te (rzecz jasna) stale się przeplatają i są ze sobą silnie związane, dlatego też nie sposób ograniczyć się wyłącznie do analizy warstwy reprezentacyjnej przy omawianiu „tematu wędrownego”¹⁰.

Metodę pozwalającą odróżnić gry od powieści czy filmów przedstawia Sebastian Domsch. Powołując się koncepcję Christopa Bodego, niemiecki badacz określa utwory interaktywne jako narracje skoncentrowane na przyszłości (*Future Narrative*). Przydatnym pojęciem mogą być tutaj przywołane przez autora „nody”, czyli sytuacje fabularne, które mają przynajmniej dwie różne potencjalne kontynuacje. „Jako przykład narracji skoncentrowanej na przyszłości (FN) – pisze Bode – gry wideo ucieleśniają definiujące cechy czasu przyszłości, konkretnie tego, że [czas przyszłości – K.C.] jest nierozstrzygnięty, otwarty, wielowariantywny i jeszcze nie został urzeczywistniony”¹¹. Funkcjonowanie narracji w grach cyfrowych, które zmuszają nas do myślenia nad kolejnymi ruchami i decyzjami, koresponduje więc z badaną przeze mnie serią tematyczną, w której kształt świata jutra zależy od aktywności podmiotów działających w teraźniejszości. Gry cyfrowe i nody w szczególności mogą kojarzyć się z motywem rozgałęziającej się linii czasu, a więc z takimi utworami, jak opowiadanie *The Branches of Time*¹² (1935) Roberta R. Danielsa czy *Timescape*¹³ (1980) Gregory’ego Benforda. A choć będę tu opisywał gry posiadające także z góry ustaloną fabułę, bez istotnych rozwidleń, chciałbym powtórzyć za Sebastianem Domschem, że cechą kluczową gier jest to, iż gracz prawie nigdy (i nigdy w zupełności) nie przestaje być agentem [tj. podmiotem sprawczym –

¹⁰ Co istotne, teoria Juula doczekała się krytyki i uzupełnień. Sebastian Domsch sugeruje np., że duński badacz powinien wprowadzić rozróżnienie na reguły istniejące (*existent rules*), czyli stałe elementy samego systemu gry, i reguły waloryzacyjne (*valorisation rules*), czyli reguły uznaniowe, które przypisują wartości systemowi (przykładowo: to one mówią, że 10 punktów jest lepsze niż 0). Na potrzeby mojego wywodu to podstawowe rozróżnienie na fikcję i reguły będzie jednak wystarczające. S. Domsch, *Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games*, De Gruyter, Berlin – Boston 2013, s. 151.

¹¹ Ang. „It might therefore be said that these narratives preserve and contain what can be regarded as defining features of future time, namely that it is yet undecided, open, and multiple, and that it has not yet crystallised into actuality”. C. Bode, R. Dietrichs, *Future Narratives. Theory, Poetics, and Media-Historical Moment*, de Gruyter, Berlin – Boston, 2013, s. 1.

¹² D.R. Daniels, *The Branches of Time*, „Wonder Stories” 1935, t. 7, nr 3, s. 294-303. Vide: rozdz. I (s. 40-42).

¹³ G. Benford, *Timescape*, The Orion Publishing Group, Londyn 2000. (Oryginalna data wydania: 1988). Vide: rozdz. I (s. 53-54).

K.C.]¹⁴”; tego typu narracje mogą być użyteczną metaforą kształtowania przyszłości. Gry to teksty ergodyczne, czyli, idąc za definicją Espena Aarsetha, można powiedzieć, że „wymagają [one – K.C.] nietrywialnego wysiłku i dopiero to on pozwala czytelnikowi [resp. graczowi – K.C.] przechodzić przez tekst [resp. grę – K.C.]”¹⁵.

Pojęciem, które okaże się użyteczne w tym rozdziale, będzie **gatunek**. Zgodnie z koncepcją zaproponowaną przez Geralda A. Voorheesa, Joshuę Calla i Katie Whitlock, a rozwiniętą w publikacji Marii B. Gardy¹⁶, gatunki gier można rozpatrywać w trzech ujęciach: (a) tematycznym (związanym z warstwą fabularną i reprezentacyjną), (b) ludycznym (dotyczącym mechanik i struktur) i (c) funkcjonalnym (skupionym na celu, jakiemu ma służyć dany utwór – może być mowa np. albo o tzw. grach *indie*, niskobudżetowych tytułach realizowanych przez małe studia, względnie indywidualnych użytkowników, albo o tzw. grach AAA – growych blockbusterach)¹⁷. Nie wystarczy więc określić danej gry jako westernu (gatunek znany z powieści, komiksów lub filmów), bo określenie to dotyczy jedynie zawartości fabularnej bądź reprezentacyjnej danej gry. Należy mieć na względzie także gatunek ludyczny, a zatem rodzaj systemu bądź reguł, z jakimi mierzymy się w przypadku danego tytułu. I tu groznawstwo posługuje się odrębnymi kategoriami, niespotykanymi w badaniach nad utworami powstałymi w innych mediach. Chodzi o takie kategorie, jak np. gra platformowa (w której skaczemy awatarem po platformach), gra strategiczna (w której wolno nam przykładowo zarządzać konkretnym miastem) czy choćby gra fabularna bądź gra cRPG (w której m.in. kształtujemy konkretną postać i dokonujemy wyborów dotyczących rozwoju opowieści). Innymi słowy, gra może być i westernem, i grą platformową (w której – przykładowo – skaczemy po dachach budynków jako kowboj); i westernem, i grą strategiczną (w takim hipotetycznym tytule rozwijałobyśmy miasteczko na Dzikim Zachodzie); i westernem, i cRPG. Trzecie ujęcie gatunkowe – dotyczące funkcjonalności – będzie w tej pracy mniej istotne, choć i tak powróci w kolejnych podrozdziałach.

Według tego ujęcia w grach zagadnienie gatunku funkcjonuje inaczej niż w obrębie powieści czy filmu. Gry cyfrowe stanowią szalenie różnorodny zbiór i dwa tytuły postawione obok siebie mogą się różnić absolutnie wszystkimi właściwościami. Za przykład niech posłuży

¹⁴ Ang. „But it is a core feature of video games that the player almost never (and never completely), stops to be an agent [...]”. S. Domsch, op. cit., s. 3.

¹⁵ E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski et al., Korporacja Ha!art, Kraków – Bydgoszcz 2014, s. 12.

¹⁶ Vide: M.B. Garda, *Interaktywne fantazy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.

¹⁷ M.B. Garda, *Gatunek*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017, s. 84.

słynny *Pong* (dwuwymiarowa gra zręcznościowa, pozbawiona narracji i bohatera), porównywany z tytułem *Fallout 4* (trójwymiarowa, wielowątkowa, wysokobudżetowa gra z elementami cRPG, wykorzystująca środki filmowe). Badane przeze mnie przykłady nie będą tak skrajnie oddalone od siebie nawzajem, jednakże wciąż należy mieć na uwadze to, że reprezentują różne typy gier z perspektywy gatunku, estetyki czy oferowanych opcji przekształcania światopowieści.

Kolejną istotną kategorią będą **wyzwania**, stanowiące w grach cyfrowych nośnik narracji. To cecha gier, która decyduje często – zdaniem Juula – o ich atrakcyjności: „W danym momencie gracz będzie miał do dyspozycji specyficzny repertuar umiejętności i metod, umożliwiające sprostanie wyzwaniom gry. Na atrakcyjność dobrej gry składa się między innymi to, że ciągle proponuje nowe wyzwania i ciągle podnosi w stosunku do gracza stopień trudności”¹⁸. Co ważne, jak zobaczymy w tym rozdziale, literackie motywy mogą być także powiązane z konkretnymi wyzwaniami. Sama dystopia w grach cyfrowych opartych na badanym przeze mnie *Stoffie* staje się nadrzędnym wyzwaniem – przestrzenią niebezpieczeństwa, którą trzeba przebyć, by z sukcesem ukończyć grę. Będę też niekiedy przywoływać pojęcie *gameplaya*. Juul pisze, że „sposób, w jaki dany tytuł jest faktycznie ogrywany, gdy użytkownik próbuje sprostać jego wyzwaniom, to *gameplay*. Stanowi on interakcję między regułami a staraniami użytkownika, by grać tak dobrze, jak to możliwe”¹⁹.

Temat wędrowny wprowadzony przez Wellsa a mechaniki gry *Sonic CD*

Chciałbym rozwinąć teraz zagadnienie poetyki gier cyfrowych. W szczególności istotne będzie dla mojego wywodu pojęcie „mechaniki”. Kluczowym przypadkiem w rozważaniach nad poetyką gier w tym podrozdziale stanie się natomiast jeden z klasycznych tytułów wykorzystujących temat wprowadzony przez Wellsa, tj. *Sonic the Hedgehog CD* (1993, SEGA). Nie jest on utworem powstałym na Zachodzie – został wyprodukowany w Japonii – ale warto go przywołać jako istotny przykład wykorzystania badanego przeze mnie splotu motywów.

¹⁸Ang. “Games are learning experiences, where the player improves his or her skills at playing the game. At any given point, the player will have a specific repertoire of skills and methods for overcoming the challenges of the game. Part of the attraction of a good game is that it continually challenges and makes new demands on the player’s repertoire”. J. Juul, *Half-real...*, s. 56.

¹⁹Ang. “The way the game is actually played when the player tries to overcome its challenges is its *gameplay*. The *gameplay* is an interaction between the rules and the player’s attempt at playing the game as well as possible”. *Ibidem*, s. 56.

Sonic CD to trzecia część cyklu²⁰ popularnych gier opowiadających o przygodach niebieskiego, antropomorficznego jeża, potrafiącego osiągać niezwykle prędkości i walczącego z Doktorem Robotnikiem (w japońskiej wersji zwanym Eggmanem). Złoczyńca ów porywa zwierzęta lub rośliny i zamyka je w metalowych korpusach, czyniąc z nich formę napędu dla swoich robotów, dlatego też łatwo tu o odczytania ekokrytyczne. W tytule tym występuje klarownie zarysowany konflikt wartości, a w jego centrum obecny jest zwierzęcy protagonista, który walczy z człowiekiem, przedstawicielem cywilizacji przemysłowej. W kontekście gatunku ludycznego *Sonica CD* można zakwalifikować jako grę platformową²¹, natomiast jego gatunek tematyczny da się zrozumieć jako szeroko rozumianą fantastykę (miazg fantazy z science fiction). *Sonic CD* nadal pozostaje wyjątkowym przykładem podejścia do badanego przeze mnie tematu wędrownego – trudno bowiem znaleźć utwór interaktywny o wyprawach do mrocznej przyszłości, który korzystałby z podobnych rozwiązań.

Akcja *Sonic CD* rozgrywa się na tajemniczej Małej Planecie (ang. Little Planet), która pojawiła się znikąd nad światem protagonisty. Doktor Robotnik postanawia najechać nowy ląd i zamontować na nim swoje maszyny, które przekształcają naturalny krajobraz w rzeczywistość przemysłową, stechnicyzowaną i zanieczyszczoną (jest on architektem dystopii). Sonic odkrywa, że dzięki swojej szybkości potrafi cofnąć się w czasie na Małej Planecie i zniszczyć transportery zamieszczone przez antagonistę. Tym samym może zapobiec procesowi niszczenia przyrody w przeszłości, zanim kompletnie zostanie ona zastąpiona przez maszyny w przyszłości (widać więc, że światopowieść zakłada konkretne, charakterystyczne dla siebie prawa fizyki – przyszłość może ulec zmianie). W ramach fabuły Sonic pokonuje również metalowego sługę Robotnika, Metal Sonica (robota zbudowanego na podobieństwo protagonisty) i ratuje damę w opałach, Amy Rose (różową, antropomorficzną samiczkę jeża, zadurzoną w herosie). W taki sposób można pokrótce opisać fikcję zawartą w *Sonicu CD*

²⁰ Po sukcesie gry *Sonic The Hedgehog* nad kontynuacjami pracowały dwa zespoły produkcyjne, co zaowocowało powstaniem dwóch sequele realizowanych niezależnie od siebie. Z tego powodu *Sonic CD*, jeden z tytułów, który miał premierę później, nie korzystał z rozwiązań oferowanych przez drugi sequel *Sonic the Hedgehog 2* (1992, SEGA), choć ten został ukończony wcześniej. Jako że *Sonic the Hedgehog 2* powstał przed *Sonikiem CD*, będę pisać o *Sonicu CD* jako o trzeciej części serii. Pod kątem fabularnym *Sonica CD* można uznać jednak za drugi rozdział w historii niebieskiego jeża, przez wzgląd na nieobecność postaci Tailsa, przyjaciela protagonisty z gry *Sonic 2* i *Sonic the Hedgehog 3* (1994, Sega Technical Institute). W najnowszej, oficjalnej kompilacji czterech pierwszych tytułów z serii, *Sonic Origins* (2022, Sonic Team), gra *Sonic CD* pojawia się jako drugi w kolejności tytuł, co zdaje się potwierdzać miejsce tej gry w chronologii światopowieści.

²¹ Jak pisze Joanna Pigulak: „za cechę swoistą *platform games* należy uznać to, że w tego rodzaju grach najważniejszym nośnikiem informacji narracyjnych jest sposób nawigowania użytkownika w przestrzeni [...]. Podążając do celu, użytkownik realizuje wyzwania o charakterze zręcznościowym – przeskakuje pomiędzy platformami, wykorzystuje elementy otoczenia do unicestwienia przeciwników, poszukuje ukrytych przejść, aby skrócić swoją wędrowkę”. J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022, s. 41.

(główne zdarzenia i postacie obecne w światoopowieści), ale rzecz jasna nie ma tu jeszcze mowy o tym, co czyni tę grę unikalną względem powieści, filmów czy seriali, czyli o warstwie reguł.

Do omówienia reguł wymagane jest inne podejście. Od strony ludycznej gry platformowe to gatunek, w obrębie którego gracze zazwyczaj kontrolują postać, skaczą nią i wspinają się na platformy, unikając jednocześnie przeszkód²² – wyzwania opierają się więc często na zręczności (klasycznymi tytułami są np. *Super Mario Bros.* [„Super Bracia Mario”, 1985, Nintendo R&D4] albo *Prince of Persia* [„Książę Persji”, 1989, Brøderbund Software]). W grze *Sonic CD* naszym zadaniem jest przemierzać środowisko gry, od lewej strony do prawej. Zbieramy też punkty za czas przejścia etapu (im lepszy czas, tym więcej punktów), za rośliny uwolnione z wnętrza robotów, a także za zdobyte po drodze złote pierścienie, które znajdują się w przestrzeni gry. W *Sonic CD*, z uwagi na obecność motywu podróży w czasie, każdy poziom ma cztery warianty czasoprzestrzenne: przeszłość, teraźniejszość, dobrą przyszłość i złą przyszłość (charakterystyka scenerii zależy więc nie tylko od tego, z jaką zoną mamy do czynienia, ale też od okresu, w jakim awatar się obecnie znajduje).

Opis ten potwierdza, jak mocno reguły związane są z fikcją. By opisać warianty danego poziomu odnoszę się do tego, co one przedstawiają, a także opisuję relacje czasoprzestrzenne zachodzące między nimi. Warstwa fikcji nadaje kontekst warstwie reguł i zachęca nas do działania. Jeśli rozpędzimy się Sonikiem odpowiednio szybko, przeniesiemy się w przeszłość lub przyszłość i zastaniemy inny wariant przestrzeni danego poziomu (powiązanie prędkości z podróżą w czasie od razu przywodzi na myśl *Powrót do przyszłości* [1985] Zemeckisa). Domyślnie podróż do świata jutra kończy się materializacją Sonica w złej przyszłości, ukształtowanej przez Doktora Robotnika. Jeśli jednak przeniesiemy się w przeszłość na każdym z poziomów i zniszczymy obecny tam transporter²³, przeszkodzimy antagoniście w przekształcaniu krajobrazu Małej Planety w dystopię. Kiedy po zniszczeniu transporterów przenosimy się awatarem do przyszłości, zamiast mrocznego krajobrazu widzimy sielankę, tak więc gra pozwala nam przekształcić *locus horridus* w *locus amoenus*.

Możemy przejść grę bez podejmowania tego działania, ale tzw. dobre zakończenie otrzymamy tylko po naprawieniu szkód wywołanych przez Robotnika. Gra jest więc niczym

²² Ang. “Platformers are a video game genre where players typically control a game character to jump and climb between platforms while avoiding obstacles”. E.F. Melcer, M.A.M. Cuerdo, *Death and Rebirth in Platformer Games*, [w:] *Game User Experience And Player-Centered Design*, red. B. Bostan, Springer, Cham 2020, s. 267.

²³ Tłumaczenie pochodzi z kompilacji gier *Sonic Origins Plus* (2023). Trudno powiedzieć, co te transportery faktycznie robią w obrębie światoopowieści – wiemy jedynie, że są częścią planu antagonisty i że ich zniszczenie umożliwia naprawę przyszłości.

rozgałęziające się drzewo, o którym pisze Jesper Juul²⁴, niczym „ogród o rozwidlających się ścieżkach”, jeśli przywołamy na pamięć słynne opowiadanie Jorge Louisa Borgesa²⁵, względnie rozgałęziająca się linia czasu z opowiadania Daniela. Możemy przenieść się do przeszłości, zmienić złą przyszłość na dobrą albo przechodzić grę jak tradycyjną „platformówkę”, od lewej do prawej, i wtedy na poziomie fikcji zyskamy tzw. „złe zakończenie”, choć jednocześnie w wymiarze ludycznym ukończymy grę (z możliwie mniejszym wynikiem²⁶).

Kluczowym pojęciem będą również związane z interaktywnością i poziomem reguł **mechaniki**, które wyróżniają gry cyfrowe na tle utworów realizowanych w obrębie innych mediów. Za mechaniki (mające wiele różnych definicji) uznają zgodnie z propozycją Miguela Sicarta „metody wykorzystywane przez agentów²⁷, skonstruowane w celu interakcji ze stanem gry”²⁸ (ang. “methods invoked by agents, designed for interaction with the game state”)²⁹. Czyli, innymi słowy, jest to arsenał narzędzi (umiejętności, chwytów), który służy oddziaływaniu na świat gry. Awatar gracza lub inny agent (np. postać sterowana przez sztuczną inteligencję – agentami są podmioty mające w grze sprawczość) dysponuje konkretnymi umiejętnościami, które pozwalają na zmianę stanu gry, a zatem umożliwiają przekształcenie

²⁴ J. Juul, op. cit., s. 56.

²⁵ J.L. Borges, *Fikcje*, przeł. A. Sobol-Jurczykowski, S. Zembrzuski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000, s. 91-107.

²⁶ Co ciekawe, *Sonic CD* pozostaje mimo wszystko jedną z niewielu gier o podróżach do mrocznej przyszłości, które oferują więcej niż jedną ścieżkę – omówione później przeze mnie przykłady są bardziej liniowe. Nie zmienia to faktu, że każdy kontakt z grą może owocować np. inną kolejnością podejmowania poszczególnych decyzji.

²⁷ Sicart nie definiuje figury agenta, ale można przyjąć, że odwołuje się on do jednej z interpretacji tego terminu funkcjonującej w naukach informatycznych, w których agent jest „czymś, co obserwuje i działa w swoim środowisku na podstawie zaobserwowanych informacji” (ang. “agent is something that perceives and acts in its environment based upon the perceived information”). Innymi słowy agent jest składnikiem gry, który działa niezależnie od gracza (nie musi być przez niego sprowokowany do działania) i może reagować na działania awatara oraz wchodzić z nim w interakcję. C. Niederberger, M. Gross, *Towards a game agent*, 2003, <https://www.research-collection.ethz.ch/server/api/core/bitstreams/728ac5b9-31f3-404e-9d94-b67b5dbb5473/content>, s. 32, (dostęp: 27.08.2025). Zamiast pojęcia „agent”, dałoby się również zastosować pojęcie „agens” (chodzi tu w końcu o podmiot działający), ale biorąc pod uwagę badaną materię – przestrzeń cyfrową, a nie strukturę zdania – preferuję korzystanie z pojęcia „agent”, które nie wywołuje niepotrzebnych skojarzeń z językoznawstwem.

²⁸ Jak pisze Jesper Juul: „Reguły gry konstruują maszynę stanu – «maszynę», która odpowiada na działanie gracza [...]. Maszyna stanu gry może być zwizualizowana jako przestrzeń możliwości lub rozgałęziające się drzewo od jednego momentu do kolejnego, w trakcie trwania rozgrywki. Granie w grę to interakcja z maszyną stanu i eksploracja drzewka gry” (ang. “The rules of the game construct a state machine, a „machine” that responds to player action [...]. The state machine of the game can be visualized as a landscape of possibilities or a branching game tree of possibilities from moment to moment during the playing of the game. To play a game is to interact with the state machine and to explore the game tree”). Żeby uczynić ten wywód bardziej czytelnym, posłużę się jeszcze przykładami: gdy gramy w szachy, zmieniamy stan gry, wykonując ruch figurą lub pionkiem. Zmieniamy go również wtedy, gdy rozbijamy Sonikiem przeszkodę w trakcie poruszania się w świecie *Sonic CD*. Można by więc określić stan gry siecią relacji (miejscem poszczególnych agentów, posiadanych przez nich punktami *etc.*), która zmienia się wraz z ruchem poszczególnych agentów. J. Juul, op. cit., s. 56.

²⁹ M. Sicart, *Defining Game Mechanics*, „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research” 2008, t. 8, nr 2, <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (dostęp: 30.01.2023).

świata gry. Poza awatarem gracza agentami mogą być też przeciwnicy, których spotkamy na swojej drodze – niekiedy mają oni dostęp do mechaniki ataku, za pomocą której próbują wyeliminować awatar z gry. Mechaniki, podobnie jak np. wyzwania, również mogą wiązać się z motywami literackimi. W obrębie niektórych z analizowanych przeze mnie gier gracz ma np. dostęp do mechaniki podróży w czasie.

Główną mechaniką w grze *Sonic CD* jest umiejętność biegania. To podstawowa zdolność umożliwiająca nam przemierzanie przestrzeni gry – w warstwie fikcji mamy do czynienia z jeżem, który szybko biega, natomiast w warstwie reguł widzimy, że mechanika biegu umożliwia awatarowi rozpędzenie się do znacznych (jak na grę platformową) prędkości i pozwala na dostanie się do wyżej położonych platform. Mechaniki mogą być bardziej skomplikowane i składać się z kilku mniejszych mechanik. To tzw. *compound mechanics* – mechaniki złożone. Mogą również zależeć od konkretnej sytuacji w ramach świata gry. Mechaniki kontekstowe (ang. *context mechanic*) wymagają np. obecności konkretnego obiektu na naszej drodze. By przenieść się w przyszłość awatarem, musimy najpierw dotknąć nim drogowskazu z napisem *Future*, a następnie rozpędzić się do odpowiednich prędkości.

Według Sebastiana Domscha nośnikami narracji w grze cyfrowej są elementy nieinteraktywne, interaktywne i dynamiczne. Do pierwszej grupy należą: ekspozycja (ang. *exposition*, realizowana np. za pośrednictwem filmiku wprowadzającego do gry jeszcze przed uruchomieniem menu), scenki przerywnikowe (ang. *cutscenes*), ekrany ładowania (ang. *loading screens* – segmenty, w trakcie których program przygotowuje np. kolejny poziom gry, a na czas oczekiwania oferuje plansze z informacjami na temat światopowieści). Na sekcje interaktywne składają się działania gracza (nawet przejście przez pokój jest zdarzeniem w świecie gry), *Quick Time Events* (interaktywne przerywniki filmowe, wymagające od gracza szybkich reakcji), drzewko dialogów (ang. *dialogue tree* – pula dostępnych wypowiedzi, do jakich dostęp ma nasza postać) oraz czynniki wywołujące zdarzenia (ang. *Event Trigger* – sytuacje, w który gra reaguje na konkretne nasze działania, np. poprzez wysłanie przeciwników w stronę naszego awatara, gdy umieścimy go w określonym miejscu). Do dynamicznych elementów narracyjnych należą według Domscha postacie niegrywalne (NPCs – *Non Player Characters*) oraz intradiegetyczny zegar (*intradiegetic clock* – np. realizowany w postaci cyklu dnia i nocy) i zdarzenia czasowe (ang. *timed events* – zdarzenia, które pojawiają się po upływie jakiegoś czasu – najczęściej towarzyszy im licznik uruchomiony przez działania gracza)³⁰. Jedynie część wspomnianych przez Domscha środków jest wykorzystywana w grze

³⁰ S. Domsch, op. cit., s. 31-47.

Sonic CD. Brak tu drzewka dialogów (gra w ogóle jest zresztą pozbawiona dialogów), *quick time events* (w tych czasach nie były one powszechne) czy intradiegetycznego zegara (gra posługuje się zapętlonym wewnątrznie czasem).

Sonic CD przedstawia jednak fabułę za pomocą kilku wiodących środków narracyjnych wymienionych przez Sebastiana Domscha. Po pierwsze, oferuje nieinteraktywny środek filmowy – rozpoczyna się ekspozycją, sekwencją animacji rysunkowej, która wprowadza nas w sytuację fabularną. Bohater zauważa, że nad jeziorem jego świata pojawia się Mała Planeta i rusza w jej stronę z zacięciem na twarzy. Stosowany jest także *event trigger* – reakcje ze strony systemu gry na konkretne nasze działania (po dojściu do końca niektórych poziomów na naszej drodze pojawia się Doktor Robotnik, a w dwóch momentach gry, gdy przejdziemy konkretny dystans, materializuje się także drugi antagonistą – Metal Sonic).

Pozostałe elementy narracyjne konstytuują się jednak wraz z rozwojem światopowieści, jej strukturą i estetyką poszczególnych poziomów gry, jak i wraz z działaniami gracza podejmowanymi w interakcji z systemem gry. Wiemy choćby, że mroczna przyszłość powstaje dzięki transporterom Robotnika i dostrzegamy jasną opozycję między naturą a zanieczyszczoną, mechaniczną przestrzenią dystopii wykreowanej przez antagonistę (w budowaniu różnic między przestrzeniami swój udział ma kolorystyka i muzyka). Widzimy więc, że strona Sonica wyznaje odmienne wartości niż frakcja Robotnika. I mamy pełną świadomość, że Amy Rose „zadurzyła się” w Sonicu, ponieważ kiedy w jednej z zon pojawia się przy nim, lewitują wokół niej symboliczne serduszka (motyw romansu). I wreszcie, nawet jeśli nie znamy historii niebieskiego jeża, orientujemy się, że Robotnik jest głównym antagonistą opowieści, gdyż na niektórych poziomach musimy zmierzyć się z jednym ze sterowanych przez niego mechów. Bezpośrednie starcia z Robotnikiem stanowią zwieńczenie wydarzeń z danego segmentu *Sonica CD*. Tego typu kulminacyjne pojedynki z silniejszym przeciwnikiem to tzw. „walki z bossem” – stanowią one zwyczajową konwencję w grach cyfrowych.

Gry cyfrowe a motyw centralny podróży w czasie³¹

Przypadek *Sonica CD* pokazuje, że w grach cyfrowych podróz w czasie może być nie tylko motywem literackim (zawartym w fikcji), lecz także da się ją przełożyć na mechaniki³². Może

³¹ Fragmenty tego podrozdziału ukazały się drukiem w artykule mojego autorstwa: K. Czyżak *Motyw podróży w czasie w grach cyfrowych – podstawowe typy mechanik*, „Images” 2023, t. 33, nr 42, s. 139-149.

³² Ian Bogost w ramach wprowadzonego przez siebie konceptu **retoryki proceduralnej** proponuje uznanie mechanik również za formę perswazyjną. I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge – Massachusetts – Londyn 2007, s. 2-3.

ona w znaczący sposób wpływać na funkcjonowanie elementów charakterystycznych dla danego gatunku (ludycznego i tematycznego), podobnie jak motyw podróży w czasie wiąże się z konkretnymi chwytami narracyjnymi i szczególną estetyką filmu lub powieści. Jako że każdy motyw w ujęciu Elizabeth Frenzel to „załążek fabuły, [...] pierwsza zawiązana pętla konfliktu, której dalsze splatanie może przebiegać według różnych historycznie ustalonych lub wymyślonych wzorców”³³, w grze cyfrowej jest on rzecz jasna zarzewiem konfliktu fabularnego, ale można go rozpatrywać także jako podstawę wyzwania – sporu gracza z systemem gry. W obrębie *Sonica CD* wykorzystanie motywu podróży w czasie modyfikuje zasady gry platformowej. I tak zamiast jednego poziomu mamy w gruncie rzeczy cztery, reprezentujące różne plany czasowe, a nawet dwie linie czasu: dobrą przyszłość i złą przyszłość. Motyw podróży w czasie staje się więc wyzwaniem dla gracza, który musi brać pod uwagę więcej zmiennych. Przykład *Sonica CD* stanowi zaś jedynie wierzchołek góry lodowej związanych z problemem występowania podróży w czasie w grach cyfrowych.

Przejdę teraz do nakreślenia tego, jak pierwszy z kluczowych dla mojej pracy motywów centralnych Wellsowskiego *Stoffu* funkcjonuje w obszarze rozrywki interaktywnej.

Na początek warto zauważyć, że w obrębie gier cyfrowych podróży w czasie najczęściej odbywa się wyłącznie w sferze fikcji, a nie reguł. Innymi słowy, stanowi element czysto fabularny. Wyprawy temponautów mogą znajdować się w centrum fabuł tych gier, choć właściwa podróż odbywa się poza sferą kontroli gracza – np. w scenkach przerywnikowych lub pomiędzy poszczególnymi etapami. W ramach tych gier żaden gracz nie ma możliwości aktywnego udziału w przemieszczaniu się między czasookresami. Przykładem może być gra przygodowa *A New Beginning* („Nowy początek”, 2012, Daedalic Entertainment) albo strategiczna *Original War* („Pierwotna wojna”, 2001). W obu tytułach podróży w czasie staje się udziałem postaci fikcyjnej, a nie sterowanego przez gracza awatara.

Jeśli jednak chodzi o występowanie motywu centralnego podróży w czasie jako mechaniki, można wyróżnić dwa najczęściej występujące przypadki. Pierwszy z nich opiera się na włączeniu do zbioru zdolności awatara umiejętności manipulacji czasem świata gry (*Gameworld Time*³⁴). W niektórych grach akcji (*Quantum Break* [Kwantowy przełom, 2016, Remedy Entertainment]) czy w tytułach zręcznościowych (*Blinx the Time Sweeper* [Blinx,

³³ Vide: rozdz. I (s. 11).

³⁴ Korzystam tutaj z propozycji José P. Zagala i Michaela Mateasa, którzy wyróżniają cztery ramy czasowe stosowne do analizy temporalności gier. *Gameworld Time* określa czas wydarzeń wewnątrz przedstawionej w grze rzeczywistości cyfrowej (wydarzeń, w których „bezpośrednio uczestniczymy” za pośrednictwem awatara). J.P. Zagal, M. Mateas, *Time in Video Games: A Survey and Analysis*, „Simulation & Gaming” 2010, nr 10 (20), s. 1-25.

sprzątaczu czasu, 2004, Artoon]) awatar zyskuje możliwość wpływania na bieg czasu – spowalniania go, zatrzymuje, przyspiesza czy też cofa. W tego typu tytułach kontrola czasu pozwala zdobyć awatarowi przewagę nad przeciwnikami, tak iż władza nad temporalnością, fenomen niedostępny w rzeczywistości pozacyfrowej, staje się jedną z głównych atrakcji danej gry, oryginalnym narzędziem decydującym o jej wyjątkowości, wyróżniającym ją na tle konkurencyjnych tytułów³⁵.

Drugim typem mechanik podróży w czasie są te, w których symuluje się przeniesienie w czasie w obrębie rzeczywistości cyfrowej, podobnie jak dzieje się to w *Sonicu CD*. Poziomy, które przechodzimy w ramach tych gier, mają warianty czasoprzestrzenne – możemy np. eksplorować awatarem to samo miasto w dwóch różnych „epokach”. Mamy tu do czynienia z symulacją wolności, jaką obiecuje motyw podróży w czasie – wolności odwiedzania tego samego miejsca w różnych punktach na linii czasu. Należy jednak podkreślić, że gry cyfrowe oferują z reguły konkretne ramy, w których obrębie awatar może się przemieszczać. Zabieg ten ponownie ma stanowić o atrakcyjności danego tytułu.

Jak sugeruje Magdalena Cielecka w artykule poświęconym temporalności gier wideo³⁶, w ich obrębie podróż w czasie to najczęściej przemieszczenie awatara w przestrzeni. Podróż nie do końca związana jest z temporalnością świata gry (*Gameworld Time*), łączy się bowiem z temporalnością fikcji (*Fictive Time*³⁷) – historią światoopowieści. Taka mechanika podróży w czasie opiera się na przeniesieniu postaci lub przedmiotu do innego planu przestrzennego w rzeczywistości cyfrowej, najczęściej dzieje się to za pomocą odpowiedniego urządzenia lub portalu (punktu, który Alison Gazzard określa mianem *warp* – zakrzywienia w czasoprzestrzeni³⁸) albo za pomocą umiejętności awatara (polegającej jednak tylko na przeniesieniu – nie na manipulacji czasem świata gry³⁹). Gracz może jednak odczuć odmienny charakter dwóch wariantów poziomu dzięki znaczącemu udziałowi fikcji, która za każdym

³⁵ Już same tytuły gier o podróżach w czasie wskazują na obecność motywu: *TimeShift* (Przesunięcie w czasie), *Singularity* (Osobliwość), *Quantum Break* (Przełom kwantowy lub Rozdarcie kwantowe), *Chronology* (Chronologia), *Blinx: the Time Sweeper* (Blinx – zamiatacz czasu), *Prince of Persia: Sands of Time* (Książę Persji: Piaski czasu), *Chrono Trigger* (Wyzwalacz czasu), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Legenda Zeldy: Okaryna czasu), *Achron* (tytuł sugerujący achronologiczność) itd.

³⁶ M. Cielecka, *Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 86 (146), s. 176.

³⁷ *Fictive Time* służy opisywaniu czasu wydarzeń w kontekście przedstawionej w grze warstwy fikcji. J.P. Zagal, M. Mateas, op. cit., s. 7-8.

³⁸ A. Gazzard, *Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices in Videogames*, <https://uhra.herts.ac.uk/handle/2299/7116> (dostęp: 10.02.2024).

³⁹ Do pierwszego typu gier, w których do przeniesienia musimy wykorzystać odpowiednie portale, należą m.in. *Chrono Trigger*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *LEGO Harry Potter: Years 1-4* czy *Tick Tock Isle* (Wyspa Tik Tak). Do drugiego typu – polegającego na natychmiastowym przeniesieniu awatara do innej epoki – zaliczają się m.in. *Chronology*, *The Great Perhaps* oraz *Yestermorrow*.

razem inaczej zarysowuje poszczególne plany czasoprzestrzenne. Najbardziej wyrazisty przykład mechaniki podróży w czasie jako przeniesienia do innej czasoprzestrzeni oferują gry przygodowe. Czas gry jest w nich najczęściej zamrożony – jeśli nie będziemy podejmować działań, świat gry pozostanie w stanie spoczynku, bo tylko gracz ma możliwość wprowadzania w nim zmian⁴⁰. Z tego względu mechanika kontroli czasu (jego zatrzymywania, przyspieszania i cofania) nie dałaby w wielu grach przygodowych tego samego efektu, co w bardziej dynamicznych tytułach – walorem staje się tu natomiast możliwość przeniesienia się do innego momentu w historii.

Niekiedy faktycznie odmienność przestrzeni innej epoki opiera się jedynie na kosmetycznych zmianach względem czasookresu, z którego postacie wyruszyły⁴¹. Często jednak różne plany czasoprzestrzenne funkcjonują ze sobą w bardziej złożonej relacji – i bywa, że czynności wykonane przez gracza w przeszłości wpływają na przestrzeń lub zamieszkującą ją NPC w przyszłości (ang. *Non player character* – postacie kontrolowane nie przez gracza, lecz przez komputer; inaczej – tzw. postacie niegrywalne). Zagadki, jakie muszą rozwiązać gracze, wiążą się nie tylko z logiką przyczynowo-skutkową w obrębie jednej przestrzeni, ale także muszą brać pod uwagę wpływ jednej epoki na drugą. Umiejętność pokonywania bariery czasu staje się w tych grach kluczem do wykonania zadań, bo przedmiot z innego czasu może się okazać konieczny do rozwikłania konkretnego problemu. Dobrym przykładem tej strategii jest *Day of the Tentacle*, w którym sterujemy na zmianę trzema postaciami, a każda z nich znajduje się w innym stuleciu. Kluczową mechaniką gry jest przesyłanie między postaciami małych przedmiotów, które są potrzebne do wykonania danego zadania. Gry przygodowe (lub inne gry wykorzystujące mechaniki gier przygodowych) zwracają także naszą uwagę na temporalność tzw. ekwipunku postaci (zmiany, którym konkretne przedmioty podlegają wraz z upływem czasu) i pozwalają wykorzystać czas upływający w światoopowieści na naszą

⁴⁰ „Gry przygodowe, wywodzące się od interaktywnej fikcji i gier tekstowych, cechuje bardzo specyficzna relacja wobec czasu”. I dalej autorka pisze: „W dominującej większości gier przygodowych czas jest nieustannie zamrożony, a świat przedstawiony nie zmienia się, jeśli gracz nie podejmuje jakiegось działania”. M. Cielecka, op. cit., s. 177.

⁴¹ W dwóch grach z serii LEGO (przygodowo-platformowych adaptacjach popularnych, hollywoodzkich filmów) awatar dysponujący odpowiednim przedmiotem lub pojazdem może użyć go w przeznaczonych do tego miejscach, by przemieścić się do ukrytej przestrzeni (czyli – w założeniu – tego samego pokoju, ale w innym czasie), w której znajdują się cenne dla gracza przedmioty. Ale nawet w takim przypadku bywa, że jest to coś więcej niż „zmiana dekoracji” i zduplikowanie przestrzeni. Przykładowo: gra *LEGO: Dimensions* (2015, TT Games), która polega na eksploracji różnorodnych fikcyjnych światów opartych na popkulturowych franczyzach, wykorzystuje motyw podróży w czasie (przeniesienia do innej czasoprzestrzeni), by wprowadzać metatekstualny komentarz i przenosić nas z jednego uniwersum do innego, tematycznie i genologicznie z nim związanego. W obrębie poziomu poświęconego słynnej amerykańskiej kreskówce *Simpsonowie* (1989-, Fox) mamy możliwość przeniesienia się na ganek domu z serialu *Flintstonowie* (1960-1966, ABC). Oba tytuły stanowią kluczowe ogniwa w rozwoju animowanego sitcomu w amerykańskiej telewizji, toteż twórcy w ramach żartu uczynili ze świata *Flintstonów* prehistorię *Simpsonów*.

korzystać. W grze *Tick Tock Isle* bohater musi zostawić puste wiadro pod drzewem i wrócić po nie rok później, by skorzystać z okoliczności, że przez ten czas spływała do niego żywica, potrzebna mu do wykonania zadania.

Niekiedy jednak naszym celem staje się wprowadzenie zmiany we wcześniejszej epoce, by odpowiednie rozwiązanie pojawiło się w następującym po niej planie czasowym. Przykładowo: w *Day of the Tentacle* bohaterka znajdująca się w dystopii XXII wieku potrzebuje odkurzacza, by wydobyć potrzebny jej przedmiot z dziury, do której wnętrza nie jest w stanie sięgnąć; bohater znajdujący się w wieku XVIII musi zatem przekonać Jerzego Waszyngtona do tego, by wpisał do konstytucji obowiązek trzymania odkurzacza w każdym domu. Gra zmusza nas do zaakceptowania kreskówkowo-komediowej konwencji, ale kieruje też naszą uwagę na mechanizmy przyczynowo skutkowe w dłuższej perspektywie czasowej – musimy myśleć o tym, co można zmienić w przeszłości, by sterowani przez nas bohaterowie mogli w przyszłości wykonywać kolejne zadania.

Omawiane w tym podrozdziale gry zwracają także uwagę odbiorców na temporalność otoczenia – wpływ upływu czasu na krajobraz i dzieła człowieka. Nierzadko przejście przez daną przeszkodę będzie możliwe dopiero w innej epoce, więc musimy szukać rozwiązania nie tylko na tej lub innej, nam dostępnej, płaszczyźnie czasowej. Gry, w których gracz ma możliwość przeniesienia się awatarem na inną płaszczyznę czasoprzestrzenną, często korzystają z motywów literackich i filmowych wywodzących się z narracji o podróżach w czasie i oczekują przy tym ich znajomości ze strony graczy. By rozwiązać jedną z zagadek w *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, powinniśmy znać motyw pętli przyczynowej rodem z *By His Bootstraps* (1942) Heinleina bądź z innych opowieści o temponautach. Celem zadania jest zaprezentowanie melodii młynarzowi żyjącemu w świecie przeszłości – aby je wykonać, musimy wpierw wsłuchać się w tę melodię odtwarzaną na fonografie przez starego młynarza w dystopijnym świecie przyszłości, a później przekazać ją jego młodszej „wersji”. Młynarz poznaje melodię dzięki nam, my zaś poznajemy ją dzięki niemu i nigdy nie dowiadujemy się, skąd w rzeczywistości się ona wzięła.

Omawiany w tej pracy *Stoff* pojawia się najczęściej właśnie w obrębie gier umożliwiających podróżowanie między różnymi planami czasowymi. W grach takich jak *Chrono Trigger*, *Day of the Tentacle*, *Chronology* czy *The Great Perhaps* eksplorujemy świat przed i po upadku ludzkości, wkraczamy w rzeczywistość dystopijną. Mrocznym światom towarzyszy podobny sztafaż: zazwyczaj jest w nich mniej humanoidalnych NPC lub nie ma ich wcale, natomiast ruiny cywilizacji ulegają stopniowej inwazji ze strony dzikiej natury, zostają zdominowane przez monstra lub zmutowane stwory. W przestrzeniach tych panuje atmosfera

grozy (pomijając komediowe *Day of the Tentacle*), a niekiedy także od strony mechanik i reguł plan przyszłości różni się od świata sprzed katastrofy.

Przywołane w tekście tytuły pokazują, że podróż w czasie w ramach gier cyfrowych – jeśli zostaje włączona w obręb mechanik – staje się kolejnym narzędziem wpływania na elementy rzeczywistości cyfrowej. W jednym wypadku oddziałujemy na temporalną warstwę tejże rzeczywistości (zatrzymanie lub odwrócenie biegu czasu), a więc manipulujemy czasem świata gry (*Gameworld Time*), w drugim wpływamy przede wszystkim na czas fikcji (*Fictive Time*). Pierwszy omówiony przeze mnie typ growej podróży w czasie (mechaniki podróży w czasie jako umiejętności awatara, umożliwiającej wpływanie na czas świata gry) skoncentrowany jest na potencjale postaci i jej prowadzeniu – czy to w sferze zręcznościowej, czy to fabularnej, drugi zaś polega przede wszystkim na interakcji z przestrzenią i dotyczy jej przekształcania. Nie powinna dziwić wyraźna obecność gier przygodowych (lub innych gier korzystających z podobnych założeń) w drugim wymienionym przeze mnie typie opowieści o podróżach w czasie. A ponieważ gry przygodowe skupiają się na interakcji z otoczeniem i rozwiązywaniu zagadek (*puzzle solving*⁴²), motyw podróży w czasie stanowi wystarczający pretekst do tego, by tę przestrzeń zwielokrotnić, a zagadki skomplikować. W przeciwieństwie do literatury i filmu gry oferujące mechaniki podróży w czasie nie problematyzują również zbyt często możliwości powstania paradoksów (ani nie stawiają za cel ich unikania), a zamiast tego zachęcają do eksperymentowania i wprowadzania zmian w rzeczywistości – obcowania ze światoopowieścią, choć trzeba również zaznaczyć, że większość z nich oferuje z góry ustaloną fabułę i że brakuje w nich możliwości popełnienia rażącego błędu podczas ingerowania w historię.

Gry cyfrowe a motyw centralny mrocznej przyszłości

Teraz należy przyjrzeć się temu, w jakie relacje z grami cyfrowymi wchodzi drugi motyw centralny badanego przeze mnie *Stoffu*. Jako że powracającym pojęciem kontekstowym tej pracy jest pojęcie utopii, należy znów się do niego odwołać. Jak twierdzi Michał Kłosiński, gry same w sobie możemy interpretować jako utopie:

⁴² Ang. “Adventure games are associated with stories, since it allows players to progress through a narrative event structure. Challenges in adventure games appear in the form of puzzles, i.e. challenges where there is no active agent against which the player is competing”. C. Fernández-Vara, *Shaping Player experience in adventure Games: history of the adventure Game Interface*, [w:] *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, red. O.T. Leino, H.E. Wirman, F. Amyris, Lapland University Press, Rovaniemi 2008, s. 211.

Pytanie o świat przedstawiony w grze wideo będzie [...] w perspektywie utopijnej zawsze dotyczyło relacji między hiperrzeczywistością a rzeczywistością, co oznacza, że każdy wirtualny świat, w którym gracz dostrzega alternatywę dla własnego, będzie przez nas traktowany jako utopijny lub dystopijny⁴³.

Sama koncepcja magicznego kręgu⁴⁴ – odgródzenia świata zabawy od świata rzeczywistego – jest zresztą silnie utopijna. Takie rozumienie gry jako utopii będzie mnie wprawdzie mniej interesowało w kontekście analizy literackich motywów, ale warto wspomnieć, że – jak wzmiankuje Kłosiński – „wytworzona za pomocą ekranu sytuacja grającego podmiotu jest analogiczna do sytuacji utopijnych podróżników lub protagonistów dystopijnych narracji”⁴⁵. Podczas grania odkrywamy nieznaną ląd i poznajemy obce rzeczywistości społeczne albo też negocjujemy z nowo poznanym systemem (często opresyjnym).

Gry cyfrowe w różnorodny sposób realizują także bezpośrednio literacki motyw dystopii (przede wszystkim w oderwaniu od opowieści o podróżach w czasie). Warto odwołać się tutaj do podziału zaproponowanego przez Geralda Farcę w jego monografii *Playing Dystopia*. Większość badanych przeze mnie gier nie kwalifikuje się do miana Dystopijnej Gry Cyfrowej (VGD – *Video Game Dystopia*) w rozumieniu niemieckiego badacza⁴⁶, ale proponowana przez Farcę typologia wciąż może okazać się przydatna. Jak już pisałem w

⁴³ M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 168.

⁴⁴ O koncepcji magicznego kręgu Huizinga pisze w taki sposób: „Spośród formalnych cech zabawy najważniejszą było przestrzenne wyodrębnienie czynności ze sfery pospolitego życia. Pewna zamknięta przestrzeń zostaje oddzielona w sposób materialny lub idealny, odgródzona od codziennego otoczenia. Tam, wewnątrz, toczy się zabawa, tam obowiązują jej reguły. Odgródzenie uświęconego miejsca jest także pierwszą cechą charakterystyczną wszelkiej czynności sakralnej”. I nieco dalej: „Czarownik, wróż, ofiarnik rozpoczyna swoje czynności od obrysowania swej uświęconej przestrzeni. Sakrament i misterium zakładają z góry istnienie uświęconego miejsca”. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 37.

⁴⁵ M. Kłosiński, op. cit., s. 208.

⁴⁶ Definicja dystopijnej gry wideo według Geralda Farcy przedstawia się następująco: „1) Przedstawione społeczeństwo stanowi bezpośrednią lub analogiczną ekstrapolację rzeczywistości empirycznej projektantów [gry] – w związku z tym wykluczone zostają gry fantasy. [...] 2) Fabuła uwypukla sposoby funkcjonowania przedstawionego społeczeństwa i czyni użytek z dystopijnej ramy narracyjnej: starcia między oficjalną narracją a kontrnarracją, które włącza gracza w kreatywną konfrontację z dystopijnym reżimem i zaprasza go do walki przeciwko niemu. Tylko wtedy Dystopijna Gra Video wznosi się ponad proste przedstawienia złego świata i odchodzi od (nad)użycia dystopijnej scenerii jako «dekoracji z narzędziowni stereotypów science fiction, usprawiedliwiających spektakl». 3) By osiągnąć te punkty, Dystopijna Gra Video łączy fikcyjną scenerię z mechanikami growymi i tworzy doświadczenie partycypacji, które zawiera potencjał subwersji” (ang. “1) The society at hand stands in direct or analogic extrapolation from the designers’ empirical reality—thereby excluding fantasy games. [...] 2) The plot foregrounds the ‘social workings’ of the society at hand and makes use of dystopia’s narrative framework: the clash between official narrative and counter-narrative, which involves the player in a creative encounter with the dystopian regime and invites him to struggle against it. Only then does the VGD go beyond the mere depiction of a negative world and refrains from (mis)using the dystopian setting as ‘a decoration out of the toolkit of science fiction stereotypes to justify its spectacle’ 3) To achieve these points, the VGD intertwines its fictional setting with gameplay mechanics and creates participatory experiences that hold subversive potential”). G. Farca, *Playing Dystopia Nightmarish Worlds in Video Games and the Player’s Aesthetic Response*, Transcript Verlag, Bielefeld 2018, s. 122 („Studies of Digital Media Culture”, t. 8).

rozdziale II, istnieje wystarczająco powiązań między *Stoffem* wprowadzonym przez Wellsa a narracjami skoncentrowanymi *stricte* na dystopiach.

Autor *Playing Dystopia* proponuje podział dystopii gier wideo na cztery odmiany: antyutopię (którą rozumie jako wariant opowieści utopijnej będącej negacją samego utopizmu), klasyczną dystopię, krytyczną dystopię wariantu I (w której graczowi zostaje odgórnie przypisana rola katalizatora zmian) i krytyczną dystopię wariantu II (w której gracz dostaje wybór, jaką relację z dystopią chce budować). Pierwszy z tych typów, antyutopia, będzie nas najmniej interesował. Dotyczy on gier, które odsłaniają swój antyutopijny charakter, jeśli gracz zorientuje się w trakcie rozgrywki, że w przestrzeni cyfrowej ma do czynienia z dystopią, złym miejscem (jego charakter nie jest zresztą ukazany wprost). Niełatwo jest znaleźć taki tytuł w obrębie badanej serii tematycznej – motyw mrocznej przyszłości niemal zawsze w klarowny sposób daje tu o sobie znać. Drugi wariant typologii niemieckiego groznawcy, klasyczna dystopia, przedstawia sytuację, w której nie ma nadziei na poprawę świata i podjęcie impulsu utopijnego. Wśród gier o podróżach w czasie rzadko kiedy mamy do czynienia z tym typem dystopii – być może omawiane później *The Great Perhaps* da się zaliczyć do tej odmiany, ponieważ struktura tej gry opiera się na pętli kauzalnej, podobnie jak film *12 małp* (1995, reż. Terry Gilliam).

Gerald Farca uważa, że gry cyfrowe najczęściej realizują motyw dystopii krytycznej, i to na niej opierają się dwa ostatnie warianty typologii jego autorstwa. W pierwszym przykładzie dystopii krytycznej gra sama kieruje gracza w stronę utopijnej nadziei. Większość badanych przeze mnie tytułów można zaliczyć właśnie do tego modelu (*Chronology*, *Yestermorrow*, czy *Terminator 3: Bunt Maszyn* [gra]). Niemiecki groznawca pisze:

[...] dystopia krytyczna daje protagonistom możliwość dążenia do Utopii, natomiast w grze cyfrowej rola ta zostaje przypisana graczowi. Kwestia poszukiwania nadziei jest więc negocjowana w dialektyce między dynamicznym systemem gry a graczem, który szuka utopijnych enklaw ukrytych wewnątrz świata gry i w obrębie konkretnego zestawu reguł. Gdy te enklawy zostaną znalezione, mogą wyznaczyć utopijny horyzont, pokazujący, że istnieje potencjał na zmianę świata gry w lepsze miejsce. Jednakże nie zawsze to gracz o tym decyduje i istnieje duża liczba krytycznych dystopii, które same organizują i wyznaczają taki kierunek. Do tego typu gier należą *Half-Life 2* (2004, Valve), *Bioshock Infinite* (2013, Irrational Games) i *The Last of Us* (2013, Naughty Dog), w których droga w stronę Utopii (lub niejednoznacznego zakończenia) jest z góry ustalona i zostanie urzeczywistniona przez gracza w chwili zakończenia gry⁴⁷.

⁴⁷ Ang. "It has been established that the critical dystopia lays the possibility for Utopia into the hands of its protagonists, and this role is now ascribed to the player. The question of hope is thus negotiated in a dialectic between the game's dynamic system and the player herself, who searches for utopian enclaves hidden within the gameworld and a strict set of rules. When found, these may be actualised into utopian horizons that show the potential for transforming the gameworld into a better place. However, this is not always for the player to decide, and there are a fair amount of critical dystopias that prestructure and outline such a venture. Such games include HALF-LIFE 2 (Valve, 2004), BIOSHOCK INFINITE (Irrational Games, 2013), and THE LAST OF US (Naughty

W przypadku gier reprezentujących serię tematyczną zapoczątkowaną przez Wellsa większość tytułów kończy się odwróceniem mrocznej przyszłości (*Chronology*, *The Silent Age*, *Spider-Man: The Edge of Time*) albo pozwala na znalezienie utopijnych enklaw, zawierających nadzieję na zwycięstwo sił sprzeciwiających się mrocznej przyszłości (*Terminator 3: The Redemption*, *A New Beginning*). W tych grach, podobnie jak – generalnie – w koncepcji krytycznej dystopii Geralda Farca, „zarówno przeszłość społeczeństwa, jak i – co ważniejsze – możliwość zmiany przyszłości są na pierwszym planie”⁴⁸.

Krytyczne dystopie wariantu II, ostatni punkt w typologii niemieckiego groznawcy, oferują graczom wybór stania się katalizatorem zmian, a także umożliwiają inne ścieżki kształtowania światopowieści. Oto jak sam Farca definiuje tę odmianę growej dystopii:

[...] graczowi nie zostaje jedynie przypisana rola katalizatora, ale ma on wybór wcielenia się w niego. Takie gry oddają rozwiązanie fabuły w ręce gracza i dają możliwość zwieńczenia narracji pesymistycznym, optymistycznym lub niejednoznacznym zakończeniem. To jest ważny wyróżnik wśród Dystopijnych Gier Cyfrowych, ponieważ wybór stanowi jedną z cech definiujących samo medium [z perspektywy tego badacza gra jest medium – K.C.]⁴⁹.

Spośród gier o podróżach w czasie z Wellsowskiej serii tematycznej wskazać można taki tytuł jak *Chrono Trigger*, w którym musimy powstrzymać antagonistę, by zwyciężyć w grze, ale za pośrednictwem naszych decyzji możemy przypadkiem stworzyć nową linię czasu, w której światem rządzą jaszczuroludzie, podobnie jak w *The Branches of Time* Daniela. Odpowiednim przykładem jest także *Sonic CD*, w którym możemy ukończyć grę bez podejmowania próby naprawy dystopii. Wśród współczesnych tytułów dystopią krytyczną wariantu II jest *Terminator: Resistance* (Terminator: Ruch Oporu, 2019, Teyon).

Gry cyfrowe w kontekście serii tematycznej zapoczątkowanej przez Wellsa

Gry cyfrowe odsłaniają inne oblicze motywu dystopii: jako przestrzeń atrakcji (tytuły osadzone w „fikcyjnym polu odniesienia”⁵⁰ Terminatora stanowią dobry przykład tego zjawiska, gdyż

Dog 2013, 2014), in which the route towards Utopia (or an ambiguous ending) is fixed and will be actualised by the player when completing the game”. Ibidem, s. 92.

⁴⁸ Ang. “I will call such VGDs critical dystopias. Yet in order to qualify as such, both the society’s past and, more importantly, the changeability of the future must be foregrounded”. Ibidem, s. 91.

⁴⁹ Ang. “the player is not only ascribed the role of the catalyst but is given the choice to be one. Such games lay their outcome into the player’s hands and hold the potential for a pessimistic, optimistic, or ambiguous ending. This is an important distinction when it comes to the VGD, for choice is one of the medium’s defining characteristics”. Ibidem, s. 92-93.

⁵⁰ J. Ziomek, *Fikcyjne pole odniesienia a problem quasi-sądów*, [w:] *Wypowiedź literacka a wypowiedź filozoficzna*, red. M. Głowiński, J. Sławiński, Wrocław et al., 1992, s. 199-209.

rozgrywają się często głównie w świecie jutra), jako przestrzeń wyzwania (gry kreują wyzwania dla graczy, a mroczna przyszłość może wiązać się np. z innym typem wyzwań niż przestrzeń współczesna⁵¹), a także jako środowisko nauki i sfera, dzięki któremu możemy dojść do finału opowieści. Granie w gry cyfrowe to również, jak pisze Juul, forma samokształcenia⁵². Uzyskujemy nowe umiejętności, poprawiamy je, zapamiętujemy nowe procedury i próbujemy w twórczy sposób wykorzystać zdobytą wiedzę, by rozwiązywać problemy, jakie stawia przed nami gra.

W przypadku gier cyfrowych chciałbym wziąć pod uwagę zarówno tytuły, które wspomnianych mechanik podróży w czasie nie posiadają, jak i utwory, które z tychże mechanik czynią kościel rozgrywki. Gry w odmienny sposób niż film i serial realizują badany przeze mnie „temat wędrowny”. To w regułach tkwi często klucz wyjątkowości tych tytułów i oryginalnego podejścia do motywów literackich. Dystopijny świat jutra stanowi źródło niepokojów jeża Sonica, ponieważ próbuje on znaleźć sposób na uratowanie Małej Planety. Ale jednocześnie w przypadku tego utworu mroczna przyszłość to także przestrzeń zabawy – nie obchodzi nas jedynie los bohatera i jego świata. Czerpiemy przyjemność z samego faktu, że możemy za pośrednictwem awatara przedzierać się przez różne plany czasowe i przenosić się między nimi.

Według Jespera Juula⁵³ z jednej strony mamy gry emergentne, w których nie ma jasno wytyczonych ścieżek, z drugiej zaś – gry progresywne, w których liczba rozwiązań jest ograniczona i w których przyjemność czerpiemy m.in. z rozwoju opowieści. Wybrane przeze mnie tytuły wpisują się raczej w model gier opartych na progresji, a nie na emergencji, bo są to utwory z konkretną fabułą. Gier emergentnych wykorzystujących motyw podróży w czasie jest zdecydowanie mniej. Wyjątek stanowi chociażby *Achron*, tzw. strategiczna gra czasu rzeczywistego, która umożliwia nam wzięcie udział w bitwie z perspektywy dowódcy (w jej obrębie możemy przesyłać żołnierzy do przeszłości lub przyszłości).

Trudno nie zauważyć, że Wellsowski *Stoff* łączy się z konkretnymi gatunkami ludycznymi: grami platformowymi (*Sonic CD*, *Chronology*, *The Great Perhaps*, *Yestermorrow*), grami akcji (*Spider-Man: Edge of Time*, *Terminator 3: The Redemption*), grami typu *first-person shooter*, opartymi na przeprowadzaniu działań wojennych z perspektywy

⁵¹ Laura Ermi i Frans Mäyrä piszą o wyzwaniach jako o centralnych dla gier czynnikach wywołujących zjawisko immersji. L. Ermi, F. Mäyrä, *Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion*, 2005, <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/119>, s. 1-14, (dostęp: 23.04.12).

⁵² Ang. „Playing a game is an activity of improving skills in order to overcome these challenges, and playing a game is therefore fundamentally a learning experience”. J. Juul, op. cit., s. 5.

⁵³ Ibidem, s. 71-81.

żołnierza (*Terminator 3: Bunt Maszyn*, *Terminator: Resistance*) i grami przygodowymi (*Day of the Tentacle*, *A New Beginning*, *Silent Age*). Twórcy wykorzystują motywy związane z „tematem wędrownym” wprowadzonym przez Wellsa, by wzbogacić charakterystyczne mechaniki danego gatunku. Niedostateczną reprezentację znajduje natomiast taki gatunek jak zachodnie cRPG (komputerowa gra fabularna ang. *computer role-playing game*), popularny typ gier wywodzący się z tzw. papierowych RPG, w których gracz kreuje postać, dokonuje wyborów co do jej rozwoju i charakteru, a za pośrednictwem istotnych decyzji kształtuje fikcyjną rzeczywistość⁵⁴ – tutaj jedynymi przykładami utworów, które zawierają badany przeze mnie splot motywów i wykorzystują formułę cRPG, są japoński *Chrono Trigger* (1995, Square) oraz *Terminator: Resistance*, który i tak w ograniczonym stopniu czerpie elementy z cRPG i z motywu podróży w czasie.

Część utworów, które będę omawiać w tym rozdziale, to produkcje skromniejsze, ba, w niektórych przypadkach można by określić je mianem gier *indie*, czyli gier niezależnych, niskobudżetowych. Należałoby sobie zadać dwa pytania: Skąd bierze się popularność Wellsowskiego tematu w niszowych grach? I skąd bierze się jego nieobecność w grach wysokobudżetowych (mainstreamowych)? Kolejne sequele *Terminatora* czy seriale, takie jak *Dark* i *The Umbrella Academy*, pokazują, że badany przeze mnie materiał tematyczny (*Stoff*) nadal jest popularny w kulturze zachodniej i że pojawia się także w utworach o większym budżecie. Być może gry, jako najmłodsza gałąź kultury popularnej, nie zdążyły jeszcze wykorzystać potencjału tego tematu w całej pełni. Nie zmienia to faktu, że tytuły *indie* lub gry średniobudżetowe już teraz oferują interesujące modyfikacje „tematu wędrownego” i należy się im przyjrzeć.

Pierwsza analiza skupiona będzie na trzech grach powiązanych z cyklem o Terminatorach. Pod uwagę wezmę gry *Terminator 3: Bunt Maszyn* (pierwsza adaptacja growa filmu o tym samym tytule), *Terminator 3: Redemption* (druga adaptacja *Buntu maszyn*, zrealizowana przez inne studio) i *Terminator: Resistance* (gra opowiadająca o wydarzeniach rozgrywających się w mrocznej przyszłości). Przyjrę się temu, w jaki sposób filmowa materia istotnego dla *Stoffu* cyklu zostaje przeniesiona na utwory interaktywne. W następnym

⁵⁴ Jak pisze Maria B. Garda (*Interaktywne Fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016), cRPG to gatunek ludyczny, „powiązany z różnymi efektami gatunkowymi, takimi jak rozwój postaci przez zdobywanie poziomów doświadczenia lub walka oparta o system statystyczny”, wywodzący się z systemów RPG, stanowiących podstawę narracyjnych gier fabularnych (np. *Dungeons and Dragons*). Za jego fundamentalne cechy Garda uznaje: 1) Postęp gry napędzany przez opowiadanie historii (*story driven*), 2) Wybory, które przynoszą konsekwencje dla dalszej rozgrywki, 3) Wybór klas postaci, 4) Zdobywanie poziomów doświadczenia, 5) Łup zdobywany na wrogach, 6) Wytwarzanie nowych przedmiotów (*crafting*), 7) Dostosowywane przez użytkownika wyposażenie postaci (*customization*). Ibidem, s. 84 (rys. 6).

podrozdziale omówię *A New Beginning*, niemiecką grę przygodową z ekologicznym przesłaniem. W kolejnym podrozdziale przyjrę się grze platformowej *Chronology* i grze przygodowej z elementami platformowymi, *The Great Perhaps*, które oferują graczom możliwość przemieszczania się między współczesnością a światem jutra i wpływają tym samym na stosunek bohatera bądź awatara do przestrzeni mrocznej przyszłości.

Przypis do Dnia sądu. *Terminator 3: Bunt maszyn, Terminator 3: The Redemption i Terminator: Resistance*

Lista gier o Terminatorach jest dość długa⁵⁵, a choć rzadko kiedy są to tytuły cenione, warto się im bliżej przyjrzeć, ponieważ ich twórcy konsekwentnie wybierają z filmów fabularnych bardzo konkretną scenerię: dystopię przyszłości. Natychmiast powstaje jednak pytanie, dlaczego twórcy ci eksploatują w większym stopniu motyw mrocznej przyszłości zawarty w świecie Terminatora, zamiast poświęcić czas na odtworzenie ikonicznych wydarzeń z filmu albo zrealizować własną wariację na ich temat (z motywem podróży w czasie i konfliktem we współczesnej metropolii)? Odpowiedź na to pytanie wydaje się oczywista – rzeczywistość mrocznej przyszłości jest relatywnie słabo eksponowana przez filmy z cyklu⁵⁶ (zob. rozdział III), więc jej eksploracja w grach cyfrowych pozwala na pogłębienie światoopowieści i wypełnienie białych plam, niezagospodarowanych przez innych scenarzystów.

Co więcej, dystopia łatwo wchodzi w symbiozę z konkretnymi gatunkami ludycznymi, grą akcji czy grą typu *first-person-shooter* (tzw. pierwszoosobowa strzelanka), które wymagają zręczności, pokonywania falowo nacierających przeciwników i symulują doświadczenie udziału w wojnie. Jak widzimy w retrospekcjach Reese'a w pierwszym filmie, Skynet wysłała w stronę Ruchu Oporu różnorodne maszyny, które mogą stanowić inspirację dla przeciwników gracza. Gerard Farca pisze, że „dystopia jest idealną scenerią dla sekwencji akcji, ponieważ

⁵⁵ Na tytuły osadzone w uniwersum Terminatora składają się m.in. gry na podstawie pierwszej części, zrealizowane z myślą o różnych konsolach: *The Terminator* (1991, Bethesda Softworks), *The Terminator* (1992, Probe Software), *The Terminator* (1992 Radical Entertainment), gry zrealizowane na bazie części drugiej: *Terminator 2: Judgement Day* (1991, Dementia), *Terminator 2: Judgement Day* (1993, Bits Studios), omawiane w tym podrozdziale tytuły na podstawie *Terminatora 3: Buntu maszyn* a także gry niebędące bezpośrednią adaptacją żadnego z filmów, takie jak *The Terminator: Dawn of Fate* (2002, Paradigm Entertainment) czy omawiany w podrozdziale *Terminator: Resistance*. Powyższa lista nie jest oczywiście kompletna nawet w połowie.

⁵⁶ Wyłączając *Terminatora: Ocalenie*, filmy z cyklu skupiają się przede wszystkim na planie współczesnym i ukazują jedynie fragmentaryczne refleksy na temat mrocznej przyszłości. Najbardziej rozbudowany wgląd w dystopię oferuje pierwszy *Terminator*, a i tak spojrzenie to ogranicza się do scen batalistycznych dwóch i jednej sceny ukazującej codzienność mieszkańców bunkra. Podobną obserwację na temat niewielkiego udziału świata przyszłości w opowieści Camerona proponuje Sean French w swoim omówieniu. S. French *The Terminator*, BFI Modern Classic, Londyn 1994, s. 24.

usprawiedliwia starcie gracza z rzeszą wrogów istnieniem niebezpiecznego reżimu”⁵⁷. Według niemieckiego groźnawcy druga wartość wynikająca z przeniesienia gracza w obcy świat dystopijnej przyszłości opiera się na tym, że „dystopia przemawia do ludzkiej potrzeby odkrywania nowych światów i innych kultur, a także reprezentuje przerażającą, ale i kuszącą ucieczkę od współczesnego teraz”⁵⁸.

Na podstawie filmu *Terminator 3: Bunt Maszyn* powstały dwie gry o dość podobnej strukturze i bliźniaczym zamyśle fabularnym⁵⁹. W obu mamy co prawda rekonstrukcję wydarzeń pochodzących z samego filmu, ale te wydarzenia fabularne stanowią jedynie tło dla części samej gry. Twórcy tych tytułów poświęcają bowiem wiele czasu na przedstawienie drogi przeprogramowanego Terminatora T-850 – któremu głosu użyczył Arnold Schwarzenegger – przez ruiny mrocznej przyszłości. W obu grach cyborg bierze udział w walce z maszynami po stronie Ruchu Oporu, by w końcu trafić do urządzenia pozwalającego na przemieszczenie się w czasie. Dopiero wtedy zaczynają się właściwe dla oryginalnego *Terminatora 3: Bunt maszyn* wydarzenia fabularne. Gra *Terminator 3: Bunt maszyn* została odebrana znaczenie gorzej niż *Terminator: The Redemption*, ale zamierzam przyjrzeć się obu tytułom, by pokazać, w jak odmienny sposób można zaadaptować tę samą filmową fabułę.

Można powiedzieć, że twórcy gier *Terminator 3: Bunt maszyn* i *Terminator 3: The Redemption* przez wzgląd na dominację przestrzeni dystopii niejako odwracają perspektywę znaną z filmów, w których mroczna przyszłość stanowi tło, i sprawiają, że punktem wyjścia opowieści staje się rzeczywistość świata jutra, a nie względnie stabilna współczesność. Jest to jednak podejście zgodne z prologiem filmu *Terminator* (1984, reż. James Cameron), głoszącym, że wydarzenia osadzone w planie teraźniejszym są w rzeczywistości epilogiem starć z trzeciej dekady XXI wieku. Motyw ruin i motyw wojny przyszłości zostają umieszone w analizowanych tu grach na pierwszym planie. Scenerie znane z filmu są zaś nie tylko zrekonstruowane w cyfrowej rzeczywistości, ale i poszerzone, co pozwala jeszcze lepiej

⁵⁷ Ang. “To begin with, it is undeniable that the dystopian narrative is an ideal setting for action, since it justifies the player’s opposition to masses of enemies with a dangerous regime”. G. Farca, *Playing Dystopia...*, s. 121.

⁵⁸ Ang. “Second, the dystopian setting has an alluring effect on the player, as do SF worlds. They speak to humankind’s urge to explore faraway worlds and different cultures, and represent terrifying yet enticing escapes from the contemporary present”. Ibidem, s. 121.

⁵⁹ Było to w czasach, kiedy obok popularnych filmów regularnie powstawały adaptacje w postaci gier cyfrowych, mające zwiększyć sprzedaż biletów w kinach lub samego filmu na odpowiednich nośnikach. Robert Alan Brookey pisze o tym zjawisku m.in. w kontekście growych adaptacji filmów *Władca Pierścieni: Dwie wieże* (2002, reż. Peter Jackson) i *Władca Pierścieni: Powrót króla* (2003, reż. Peter Jackson). Autor ten stawia tezę, że wspomniane gry wzmacniają więź gracza ze światem *Władcy Pierścieni* i z całą franczyzą rozwiniętą przez filmy Petera Jacksona. Sądzę, że podobnie jest w przypadku gier powstałych na podstawie filmu *Terminator 3: Bunt maszyn* – również one mają pogłębić relację fanów *Terminatora* ze światem, w którym trwa wojna ludzi z maszynami. Vide: R.A. Brookey, *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Indiana University Press, Bloomington – Indianapolis 2010, s. 35.

wyobrazić sobie świat wojny przyszłości⁶⁰. Głównym bohaterem jest jednak nie John Connor, lecz Terminator przeprogramowany przez przywódczynię Ruchu Oporu, Catherine Brewster. To T-850 jest naszym awatarem i nieustannie towarzyszy nam na kolejnych poziomach gry. To on również sprawia, że rozgrywka mniej jest nastawiona na akcję niż na przetrwanie. Omawiane tytuły stawiają w centrum możliwość wcielenia się w niepowstrzymaną maszynę i spełniają tym samym fantazję o byciu Terminatorem, którą według Seana Frencha miał podsycać pierwszy film⁶¹. *Terminator 3: The Redemption* ukazuje na pierwszym planie niezwykle możliwości cyborga, ponieważ po wykonaniu niektórych działań gracz zostaje nagrodzony tzw. cutscenikami (*cutsscenes*), filmowymi przerywnikami, w których Terminator dokonuje spektakularnych działań⁶².

Omawiane adaptacje trzeciej części filmowego cyklu cechują się jednak odmiennymi ujęciami gatunku ludycznego (i poszczególnych konwencji gry akcji) oraz wykorzystują inne elementy charakterystyczne dla filmowego świata Terminatorów. Pierwsza z adaptacji, *Terminator 3: Bunt maszyn*, została zrealizowana w gatunku *first-person-shooter*, czyli, mówiąc żargonem samych graczy, stanowi „pierwszoosobową strzelankę”. Główną jego mechaniką jest to, na co wskazuje sama nazwa, tj. oddawanie strzałów z broni palnej (lub laserowej) do przeciwników, z perspektywy pierwszej osoby (co wedle nomenklatury groźniejszej oznacza „z punktu widzenia awatara”). Joanna Pigulak opisuje tę formułę w taki sposób:

Gatunek ten cechuje m.in. silna funkcjonalizacja mechanik rozgrywki projektowanych z uwzględnieniem odmiennych typów przeciwników, dynamiczna konfrontacja z wrogami implikująca konieczność wykorzystywania różnorodnych umiejętności bohatera oraz skonwencjonalizowana ikonografia, obejmująca broń palną i białą, których używa gracz w celu unicestwienia multiplikujących się antagonistów (zazwyczaj stworzonych bez dbałości o psychologię postaci)⁶³.

W growym *Terminatorze 3: Buncie maszyn* patrzymy więc na światopowieść z perspektywy morderczego Terminatora (zob. ilustr. 27) i zajmujemy się przemierzaniem kolejnych przestrzeni oraz pokonywaniem napotkanych w ich obrębie wrogów. Nasza perspektywa pokrywa się z punktem widzenia T-850. Co ciekawe, nie widzimy pola bitwy w czerwieni, ale w kolorze – prawdopodobnie dlatego, że gra utrzymana w monochromatycznym kluczu byłaby mniej atrakcyjna dla odbiorców (znana z filmu perspektywa Terminatora została

⁶⁰ J. Dunham, *Terminator 3: The Redemption*, 9.09.2004, <https://www.ign.com/articles/2004/09/09/terminator-3-the-redemption>, (dostęp: 23.05.2025).

⁶¹ S. French, op. cit., s. 39.

⁶² D. Weissenberger, *Terminator 3: The Redemption – Review*, 26.10.2004, <https://gamecritics.com/daniel-weissenberger/233/>, (dostęp: 20.05.2025).

⁶³ J. Pigulak, *Gra w film...*, s. 70.

przekształcona w opcjonalną mechanikę – włączenie czerwonego filtra pozwala awatarowi widzieć niezależnie od napotkanych na drodze przeszkód, np. takich jak dym). Dzięki pierwszoosobowej perspektywie zyskujemy bliski kontakt z dystopią. Jak pisze Pigulak:

Point of view wspiera proces internalizacji zasad gameplaya (ułatwia przyswojenie poszczególnych mechanik rozgrywki), dynamizuje nawigowanie użytkownika w przestrzeni (ruch kamery jest jednoznaczny z ruchem postaci) oraz dowartościowuje znaczące rekwizyty (wyekwipowane w danym momencie przedmioty znajdują się na pierwszym planie, w centrum kadru)⁶⁴.

Poza sekwencjami poświęconymi strzelaniu, tytuł ten oferuje system walki wręcz w sytuacji napotkania drugiego Terminatora – gra korzysta przy tym z mechanik tzw. bijatyki, charakterystycznych dla serii *Tekken* (1994-, Namco) czy *Mortal Kombat* (1992-, Midway Games). W sekwencjach tych wyjątkowo patrzymy na walkę z perspektywy trzeciej osoby. Pozwoliły one twórcom przenieść na tkanę gry charakterystyczną dla Terminatorów fizyczność (ich siłę, masę oraz wytrzymałość), a także przywołują ważny dla filmów Camerona motyw pojedynku między temponautami.



Ilustr. 27. *Terminator 3: Bunt Maszyn*. Widok z perspektywy Terminatora – typowy dla tzw. strzelanki, bo widzimy także broń

⁶⁴ Ibidem, s. 71.

Z racji tego, że gra wykazuje adaptacyjną zgodność z oryginałem, trudno powiedzieć o impulsie utopijnym w tym tytule dużo więcej ponad to, co przedstawia sam film z 2003 roku, może za wyjątkiem faktu, że gra skupia naszą uwagę na wydarzeniach rozgrywających się w przyszłości (pozwala nam pokonać wiele maszyn Skynetu), a zatem pokazuje, że nawet w dystopijnej rzeczywistości istnieje nadzieja. Warto dodać, że gra oferuje dodatkową fantazję w postaci sekwencji retrospektywnej, w której obrębie wcielamy się w T-850 z czasów, gdy był jeszcze na usługach Skynetu. W ten sposób *Terminator 3: Bunt maszyn* pozwala graczowi wcielić się w agenta dystopii. Odgrywamy czarny charakter bez poczucia, że czynimy nadmiarowe zło, bo odgrywamy jedynie przeszłe zdarzenia i rekonstruujemy znaną nam fabułę.

Druga gra zrealizowana na podstawie fabuły filmowego *Terminatora 3: Bunt maszyn* – czyli *Terminator 3: The Redemption* („Terminator 3: Odkupienie”) – pokazuje, że można było w inny sposób zaadaptować wydarzenia znane z *Terminatora 3* na potrzeby gry cyfrowej. Tytuł ten zmienia naszą perspektywę i umieszcza kamerę za cyborgiem, dzięki czemu nieustannie widzimy głównego bohatera w centrum akcji. Dzięki wykorzystaniu mechanik sterowania pojazdami czy wykorzystania konkretnych elementów otoczenia jako rodzajów broni, gra okazuje się bardziej dynamiczna i wysuwa na pierwszy plan cielesność Terminatora w ruchu. *The Redemption* oddaje sprawiedliwość motywowi pościgu, stanowiącego istotny element filmów o elektronicznym mordercy. Pozwala nam sterować Terminatorem i jeździć samochodami Ruchu Oporu, wykorzystywać do przemieszczania się czołgi Skynetu bądź ścigać się ulicami Los Angeles w celu uratowania Johna Connora (zob. ilustr. 28). Chwalona przez recenzentów różnorodność mechanik⁶⁵ pozwala tym samym na odtworzenie wszechstronności filmowego cyborga.

⁶⁵ Vide: D. Weisenber, op. cit. oraz A. Navarro, *Terminator 3: The Redemption Review*, 17.05.2006, <https://www.gamespot.com/reviews/terminator-3-the-redemption-review/1900-6106842/>, (dostęp: 22.05.2025).



Ilustr. 28. *Terminator 3: The Redemption*. Growe przetworzenie sekwencji pościgu Terminatora za T-X

By spotęgować dramaturgię i zwiększyć poziom wyzwań, twórcy dodają sekwencję, której w filmie nie było. Za pośrednictwem eksperymentalnej aparatury wojskowej we współczesności T-X przenosi T-850 do świata jeszcze mroczniejszej przyszłości, w której Terminator nie uratował Johna Connora, Skynet zwyciężył, a wszyscy ludzie zostali, mówiąc słowami Terminatora, „zlikwidowani” (*terminated*). W tej rzeczywistości ostatnim nośnikiem impulsu utopijnego jest Terminator, który przedziera się przez świat składający się z metalu i maszyn (potężniejszych niż te, które widzieliśmy w filmach). Chcąc podkreślić grozę scenerii, twórcy – w obrębie tego poziomu gry – rozświetlili niebo na czerwono i dodali radykalne zjawiska pogodowe (nienaturalnie intensywne burze), przez co krajobraz ma wyglądać jeszcze straszniej niż dystopia w filmach Camerona. Sekwencja ta znów kieruje naszą uwagę na istotność działań Terminatora w terażniejszości – pokazuje rzeczywistość, w której dobry cyborg poniósł porażkę, a czas kryzysu współczesności zyskał inne rozstrzygnięcie i zaowocował nowym, ponurym łaodem.

Omówione wyżej gry oferują fantazję na temat wcielania się w Terminatora. Korzystając one z głosu oraz aparycji Schwarzeneggera i, podobnie jak trzeci film z cyklu, są swego rodzaju

pastiszem tej postaci, co widać przede wszystkim w wypowiedziach T-850. Krótkie frazy wygłaszane przez gwiazdę franczyzy mają bawić, ale są anachroniczne – bohater raczej nimi słuchaczy nawet w postapokaliptycznej rzeczywistości, co w swojej recenzji poddaje krytyce David Weissenberger⁶⁶. No i gry są jednoliniowe, co oznacza, że nie oferują graczom wyboru ścieżki.

Polska gra *Terminator: Resistance*⁶⁷ zawiera odmienną perspektywę (nie stawia w centrum postaci Terminatora) i ukazuje chyba bardziej interesujące przetworzenie motywów z badanego przeze mnie *Stoffu*. W tym przypadku mamy do czynienia z fabułą pozbawioną motywu podróży w czasie do współczesności (John Connor dopiero w samym finale rozgrywki wysyła Kyle'a Reese'a do 1984 roku), ale samo zagadnienie przeniesienia w czasie pojawia się w trakcie rozwoju wydarzeń, a wydarzenia z dwóch filmów Camerona stanowią istotny kontekst dla akcji gry. W obrębie tego tytułu kierujemy losem Jacoba Riversa, żołnierza Ruchu Oporu, który odkrywa istnienie nowego rodzaju Terminatora – cyborga z ludzką skórą. Akcja rozgrywa się więc przed wydarzeniami znanymi z sekwencji dystopijnej przyszłości z pierwszego *Terminatora*. Przez to, że wojownik posiada tak cenne informacje, staje się celem Skynetu. Na pomoc rusza mu jednak tajemniczy obrońca, który w kluczowym momencie ratuje go przed T-800.

Jako że twórcy *Terminatora: Resistance* wprowadzili mechaniki identyczne jak w np. w grze *Fallout 3* (kanoniczny tytuł cRPG opowiadający o postapokaliptycznej przyszłości), ich dzieło umożliwia zbadanie przestrzeni ruin znanej z filmu Camerona z perspektywy pierwszej osoby. Pozwala ono także na budowanie relacji z innymi członkami Ruchu Oporu. Wybory podejmowane podczas dialogów prowadzonych z mieszkańcami ruin (zob. ilustr. 29) dają nam możliwość ukształtowania postaci Jacoba jako bardziej empatycznej lub bardziej szorstkiej i nieprzyjemnej. Możemy zdecydować, czy chcemy tworzyć więzi z poszczególnymi tzw. niegrywalnymi postaciami (NPC – *non-player character*, czyli postaciami, nad którymi gracz nie ma kontroli), a także decydować o ich losach. Co więcej, znaczenie mają różne decyzje, jakie podejmujemy, prowadząc konwersację z tymi postaciami. Gra – podobnie jak inne tytuły z gatunku cRPG: *Mass Effect* (2007, BioWare), *Dragon Age* (2009, BioWare) czy *Wiedźmin 3: Dziki gon* – zawiera mechanikę budowania zaufania u postaci pobocznych. Jeśli będziemy wobec nich odpowiednio empatyczni i otworzymy się na ich prośby, opowiedzą nam oni o

⁶⁶ D. Weissenberger, *Terminator 3: The Redemption – Review*, 26.10.2004, <https://gamecritics.com/daniel-weissenberger/233/>, (dostęp: 20.05.2025).

⁶⁷ Włączam tę grę z uwagi na to, że jest ona częścią opowieści transmedialnej o Terminatorach – traktuje ją jak kolejny rozdział w narracji zapoczątkowanej przez Camerona. Szerzej o opowieści transmedialnej pisałem w rozdziale III (zob. przypis 17 na s. 95).

swojej przeszłości, a dzięki temu w finale gry będziemy mogli nakłonić ich do opuszczenia zagrożonego schronu Ruchu Oporu i ocalić ich przed śmiercią. Tristan Ogilvie celnie, choć nie bez ironii stwierdza, że twórcy gry wzięli sobie do serca obsesję franczyzy na punkcie kreowania własnego losu (choć zdaniem recenzenta grze, w związku z wyborami, brakuje konsekwencji i satysfakcjonującej konkluzji)⁶⁸.



Ilustr. 29. *Terminator: Resistance*. Tzw. okno dialogowe – gracz ma wybór, czy chce być troskliwym opiekunem dla chłopca ze schronu, czy woli go surowo zdyscyplinować

Twórcy gry oddają głos postaciom żyjącym „po drugiej stronie” katastrofy, jaką był Dzień sądu. Ukazują codzienność życia w bunkrze i umożliwiają osiągnięcie poliperspektywiczności trudnej do uzyskania w filmie popularnym. Dzięki działaniom bohatera możemy przełamać ponurą atmosferę dystopii: w ruinach poszukujemy kredy dla dziecka, radiomagnetofonu dla kierowcy czy listu od męża dla sanitariuszki. Dodatkowo twórcy gry *Terminator: Resistance* – poprzez kreację przestrzeni, poszczególne rekwizyty i mechaniki – rozwijają światoopowieść zainicjowaną przez Camerona. W trakcie naszych misji możemy choćby dokonywać transakcji z ocalałymi za pośrednictwem handlu wymiennego – przynosimy im przedmioty codziennego użytku w zamian za broń, stymulanty czy apteczki (nie ma tu żadnej oficjalnej waluty, choć system gry przypisuje znalezionym przez nas przedmiotom – butelkom z wodą, kanistrom z paliwem, papierosom – wartości liczbowe). Poprzez zabieg

⁶⁸ T. Ogilvie, *Terminator: Resistance Review*, 15.11.2019, <https://www.ign.com/articles/2019/11/15/terminator-resistance-review>, (dostęp: 26.05.2025).

uczynienia z przedmiotów codziennego użytku waluty podkreślony zostaje stan dezintegracji cywilizacji.

Gadżety z filmu, nawet jeśli pojawiły się na kilka sekund na taśmie filmowej, zostają zaimplementowane do gry jako przedmioty użytkowe bądź jako mechaniki (możemy np. korzystać z takich samych granatów rurowych jak te, które przygotowywał w *Terminatorze* Kyle Reese). Pomimo nieobecności T-800 odtwarzanego przez Schwarzeneggera, gra jest skierowana do fanów cyklu filmów i pogłębia ich więź z fikcyjną rzeczywistością. Co ważne, wykorzystuje ona również mechaniki gier skradankowych (*stealth games*), które wzmacniają warstwę narracyjną. W obrębie tego gatunku:

Gracz musi osiągnąć cel, nie będąc wykrytym przez „wroga” pod postacią np. strażników, kamer ochrony czy nadzorców. Innymi słowy, gameplay skradanek opiera się na efektywnym działaniu w taki sposób, by nikt tego działania nie dostrzegł. Należy jednocześnie unikać otwartej walki⁶⁹.

Wcielamy się w żołnierza Ruchu Oporu, który nie ma zbyt dużych szans w bezpośrednim starciu z Terminatorami, a zatem często musimy unikać kontaktu awatara z maszynami i skradać się poza linię ich wzroku, by móc przeżyć i przejść do kolejnych etapów. Gra przypomina więc atmosferą *Terminatora* 1984 roku, szczególnie w obrębie pierwszych poziomów. W centrum opowieści znajduje się słaby człowiek i brak tu widowiskowych bijatyk maszyny z maszyną, które pojawiły się w *Terminatorze 2: Dzień sądu* z cyklu filmów o Terminatorach. Atmosferę grozy potęguje też fakt, że mamy do czynienia z widokiem z perspektywy pierwszej osoby (czyli patrzymy niejako oczami awatara) – nie znamy nawet wyglądu twarzy głównej postaci. W omawianych później grach platformowych i przygodowych patrzymy na przestrzeń gry oraz na nasze postaci z zewnątrz – z uprzywilejowanego punktu widzenia, bo ogarniamy spojrzeniem całe otoczenie – także to, co znajduje się za plecami protagonisty⁷⁰.

⁶⁹ Ang. “The player is required to accomplish a mission without being detected by «the enemy», incarnated for instance by guards, security cameras, and watchdogs. In other words, stealth gameplay is about acting efficiently without letting anyone notice that one was even there. Open combat is to be avoided”. T. Pape, *The aesthetics of stealth: towards an activist philosophy of becoming-imperceptible in contemporary media*, „Feminist Media Studies”, 2017, t. 17, nr 4, s. 638.

⁷⁰ Gra korzysta także z środków narracyjnych, których Domsch nie opisywał – systemu osiągnięć (tj. nagród za wykonanie konkretnych czynności). Powagę dystopii w *Terminatorze: Resistance* punktuje (w groteskowy sposób) osiągnięcie, jakie można zdobyć w obrębie jednego z poziomów gry. Jeśli znajdziemy ruiny budynku, z którego ostała się jedynie futryna zamkniętych na klucz drzwi, a następnie wyłamiemy zamek, na ekranie wyświetli się informacja o nagrodzie w postaci tzw. osiągnięcia zatytułowanego „Bez nadziei”. W grach cyfrowych zazwyczaj za zamkniętymi drzwiami czekają na nas przydatne przedmioty lub skarby. W tym przypadku czynność wyłamywania zamka nie ma sensu, ponieważ łatwo możemy obejść drzwi i znaleźć się po ich drugiej stronie, po której nie ma niczego. Zostajemy jedynie z samą nagrodą (osiągnięciem), która nijak nie pomaga nam w przejściu gry.

Główny bohater, podobnie jak Kyle Reese, musi wykazywać się biegłością w umiejętnościach technicznych – gra daje nam swobodę wyboru tego, jakie kompetencje chcemy rozwijać u awatara, ale są to takie umiejętności, jak wytwarzanie przedmiotów (wytrychów, broni, amunicji, przedmiotów leczących), hakowanie komputerów Skynetu czy włamywanie się do zamkniętych pomieszczeń, nie wspominając o oczywistych bojowych zdolnościach korzystania z broni palnej czy plazmowej. Co więcej, *Terminator Resistance* korzysta z motywów i konkretnych scen z filmów Camerona, tyle że przeniesionych do rzeczywistości postapokaliptycznej. Główny bohater żyje w czasach sprzed wynalezienia Terminatorów „wyposażonych” w ludzkie skóry, a więc, gdy pierwszy raz napotyka jednego z nich i słyszy z jego ust: „Jacob Rivers – zostaniesz zlikwidowany”, przeżywa szok. Postacie muszą się mierzyć z nowym dla nich zjawiskiem – elektronicznym infiltratorem. Główny bohater ma również tajemniczego obrońcę, który ratuje go przed Terminatorem (jest to prawdopodobnie Jacob Rivers z przyszłości), a także może romansować z kobietą, którą uratował przed maszynami.

Jednocześnie protagonista nie jest dosłownie Kylem Reesem – jest postacią bardziej stereotypową. W pierwszym filmie bohater grany przez Michaela Biehna to naznaczony traumą żołnierz, jeden z wielu przedstawicieli Ruchu Oporu, który reprezentuje nieoczywisty model męskości wrażliwej, a w ostatecznym rozrachunku ustępuje pola Sarah Connor. W grze natomiast Rivers wpisuje się w model samotnego wojownika, samodzielnie wykonującego większość istotnych fabularnie zadań i zbawiającego napotkaną społeczność. To charakterystyczna dla gier fantazja, o której pisał Lorenzo DiTomasso w swoim artykule poświęconym wyobraźni apokaliptycznej w grach cyfrowych:

Bohaterscy samotnicy, pełniąc funkcje zbawcy i sędziego, wpisują się w świecki tryb [apokaliptycznej wyobraźni – K.C.]. Ratują prawych i karzą złych (należy przywołać znów starodawne westerny). Te funkcje same w sobie nie są związane z apokalipsą, tak jak bohaterowie nie należą do sfery apokaliptycznego imaginarium⁷¹.

I dalej:

Wczorajszy bohater westernu i dzisiejszy kowboj-mesjasz są kamieniami milowymi w historii współczesnej kultury popularnej. Obydwu cechuje zdrowa dawka samodzielności, jasne rozumienie

⁷¹ Ang. “Heroic loners fit the secular mode well by virtue of their salvific and judicial functions, saving the good and punishing the evil (recall again the old-time Westerns). These functions in themselves are not apocalyptic, just as heroes are not in themselves apocalyptic”. L. DiTomasso, *Apocalyptic may always be about the end, but not every ending is apocalyptic*, [w:] *End-Game. Apocalyptic Video Games, Contemporary Society, and Digital Media Culture*, red. L. DiTomasso et. al, DeGruyter, Oldenburg 2024, s. 19.

dobra i zła, a także przekonanie, że broń palna nie pozwala, by dylematy przerodziły się w problemy, a każdy problem, kiedy tylko się pojawi, można rozwiązać za pomocą naboju⁷².

Jacob Rivers to właśnie taki samotny wojownik tudzież nadczłowiek – jak możemy zresztą interpretować figurę Terminatora lub inne postacie z filmowego cyklu – który samodzielnie przywraca równowagę otaczającemu go światu (jeden z recenzentów uznaje zresztą za wadę gry fakt, że w ostatecznym rozrachunku najbardziej niszczycielską postacią w obrębie cyfrowego świata pozostaje awatar gracza⁷³). Z tego względu w *Terminator: Resistance* ujawnia się sprzeczność. Z jednej strony mamy wcielać się w kruchego człowieka, który nie ma szans z potężnymi maszynami. Z drugiej strony postać ta wpisuje się w konkretny model „zachodniego” herosa, a *Terminator: Resistance* realizuje także typowy dla gier cyfrowych schemat rozwoju awatara, który wraz z kolejnymi poziomami staje się sprawniejszy i silniejszy.

Growe adaptacje *Terminatora 3* oferują fantazję na temat podróży słynnego cyborga: przez dystopię i świat współczesny oraz przez wydarzenia z samego filmu i zawarte w nim sekwencje akcji. *Terminator: Resistance* stanowi jest niczym coda do *Terminatora* i *Terminatora 2*. Choć gra nie jest bezpośrednio oparta na Wellsowskim *Stoffie*, rozszerza kluczowe dla serii tematycznej ogniwo, jakim jest opowieść Camerona. Pozwala spojrzeć na życie zwykłych ludzi żyjących w piekle po Dniu sądu, w którym – mimo wszystko – udaje się wywalczyć odrobinę normalności. *Terminator: Resistance* to jedyna krytyczna dystopia wariantu II (gdzie może zdecydować, czy chce być katalizatorem zmian) wśród badanych przeze mnie, współczesnych tytułów growych (szczególnie że zawiera elementy gatunku cRPG, a tytuły z tego gatunku są zdaniem Domscha najbardziej niejednoliniowym typem gier cyfrowych⁷⁴). Tytuł ten pokazuje, że choć dla analizowanej tutaj serii tematycznej ważna jest walka we współczesności, to jednak w postapokaliptycznej dystopii również można znaleźć utopijną nadzieję⁷⁵.

⁷² Ang. “Yesterday’s western hero and today’s cowboy messiah are milestone figures in the history of modern popular culture. Both possess a healthy dose of self-reliance, a clear sense of right and wrong, and the conviction that handguns prevent most issues from growing into problems, and any problems, when do they occur, are solved by bullets”. Ibidem, s. 20.

⁷³ T. Ogilvie, *Terminator: Resistance Review*, 15.11.2019, <https://www.ign.com/articles/2019/11/15/terminator-resistance-review>, (dostęp: 26.05.2025).

⁷⁴ S. Domsch, op. cit., s. 87.

⁷⁵ Co więcej, jak twierdzi Farca, dystopijne gry pozwalają wziąć udział w tzw. próbie działania poprzez zabawę (ang. *playful trial action [or test run]*), w ramach której „gracz może, za pośrednictwem wyobraźni i ergodycznych środków, przetestować, prześledzić i eksplorować przy dużym stopniu szczególności obcy świat gry i alternatywny model społeczeństwa” (ang. „*playful trial action [or test run]*, in which she may test, track, and explore in detail an estranged gameworld and an alternative societal model through imaginative and ergodic means”). *Terminator: Resistance* oferuje tego typu zabawę w poszukiwaniu wyłomów w świecie dystopii stworzonym przez Skynet. G. Farca, op. cit., s.16.

W finale gry *Terminator: Resistance* bierzemy udział w natarciu na jądro infrastruktury Skynetu, a gdy docieramy do centrum wrogiej siedziby i znajdujemy wehikuł czasu, spotykamy tam Johna Connora, który opowiada, że wysłał Kyle'a Reesa i T-800, by chronili odpowiednio Sarę Connor w 1984 roku (akcja oryginalnego *Terminatora*) i młodego Johna Connora w 1995 roku (akcja *Terminatora 2*). Gra dopełnia zatem pętlę przyczynową, w której funkcjonuje lider Ruchu Oporu z prototypowej opowieści Camerona – innymi słowy, spotykamy wodza ludzkości tuż po tym, jak zapewnił sobie istnienie dzięki podróży w czasie. Jednocześnie dowiadujemy się, skąd we wcześniejszych sekwencjach gry wziął się tajemniczy, zamaskowany obrońca, który uratował Jacoba przed Terminatorem. Connor mówi Jacobowi Riversowi, że zamierza wysłać jeszcze jednego żołnierza do przeszłości, by ocalił protagonistę, a tym samym utrwalił dotychczasowe wydarzenia, w których Rivers brał udział i dzięki którym Ruch Oporu mógł powstrzymać Skynet. Lider ludzkości oferuje Jacobowi możliwość wzięcia udziału w tej misji i tym samym stania się – na wzór Heinleinowskiego bohatera z *By His Bootstraps*⁷⁶ (1942) – świadkiem i współtwórcą własnej historii. Problem polega na tym, że zamaskowanemu obrońcy przeznaczone jest zginąć w przeszłości. To od gracza zależy, czy na zakończenie gry uczyni z Riversa, poświęcając go, tajemniczego podróżnika z poprzednich fragmentów growej opowieści, czy też powierzy jego los w ręce innego komandosa Ruchu Oporu (tak czy inaczej Connor wyśle kogoś do przeszłości, by podtrzymać trwanie pętli). I to jest ostatni wybór, jaki daje nam gra.

W kontekście tego zakończenia na szczególną uwagę zasługuje fakt, że wraz z rozwojem akcji możemy ocalić postacie niegrywalne (NPC), z którymi weszliśmy w interakcje, jeśli uda się nawiązać z nimi relacje. Jeśli zawiedzimy i postacie poboczne zginą, nadal możemy ukończyć grę i wówczas w finałowej scenie Connor przyobiecuje Riversowi, że w trakcie swojej podróży do przeszłości, odbywanej w celu uratowania samego siebie, może także ocalić napotkanych przyjaciół. Opowieść sama sugeruje, że istnieje więcej niż jedno rozwiązanie sytuacji fabularnych. Przy kolejnej rozgrywce możemy spróbować lepiej budować relacje z przyjaciółmi Jacoba – możemy też zakończyć na jednej rozgrywce i zdecydować się na wysłanie Jacoba do przeszłości, by wypełnił swą ostatnią misję „poza kadrem” (po zakończeniu gry tracimy rzecz jasna kontrolę nad postacią i jej przyszłe losy zależą od finałowej decyzji podjętej w tej grze).

Terminator: Resistance umożliwia graczowi podejmowanie decyzji wpływających na to, jaki kształt przybiorą centralne motywy literackie *Stoffu*. Możemy zaangażować się w pracę

⁷⁶ A. MacDonald (właśc. R.A. Heinlein), *By His Bootstraps*, „Astounding Science Fiction” 1941, t. 28, nr 2, s. 9-47. Vide: rozdz. I (s. 43-45).

na rzecz poprawy życia mieszkańców mrocznej przyszłości (te aktywności są z reguły fakultatywne), a zatem uczynić przyszłość wartą zamieszkania. Możemy też zdecydować o charakterze motywu podróży w czasie – Jacob Rivers żyje dzięki pętli kauzalnej (którą w finale gry Connor podtrzymał, wysyłając Jacoba lub jednego z żołnierzy do przeszłości), ale koniec końców to wyłącznie od nas, graczy, zależy, czy protagonista, poświęcając się, dokona szlachetnego czynu i zdecyduje się na podróż w czasie, czy zrzuci z siebie to brzemień na innego żołnierza, a sam postanowi zachować własne życie.

Konkretne gatunki ludyczne – tzw. strzelanka czy skradanka – korespondują z motywami literackimi i ukazują przestrzeń mrocznej przyszłości jako świat nieustannej przemocy lub opresji. Wizja mrocznej przyszłości z cyklu o Terminatorach zostaje w tych grach pogłębiona i rozszerzona ze względu na to, że „zwiedzamy” dystopię samodzielnie i możemy oglądać ją z różnych stron, we własnym tempie, wedle własnego uznania (mamy sposobność, przystanąć przy dziecku patrzącym na obudowę płonącego telewizora i współuczestniczyć w tym zdarzeniu). Gry podkreślają ponury nastrój świata jutra za pośrednictwem różnych środków wizualnych, występujących również w filmach (dominująca ciemność, ciasne przestrzenie) lub za pośrednictwem środków growych, takich jak wszechobecność przeciwników (morderczych maszyn). W grach możemy doświadczać tej grozy z perspektywy pierwszoosobowej, a horrorowy aspekt cyklu najmocniej wybrzmiewa w *Terminatorze: Resistance*. Tytuł ten pozwala na wcielenie się w człowieka, który jest (na początku gry) zupełnie bezbronny wobec Terminatorów. Jednakże, pomimo obecności wizji postapokaliptycznych czasów, gry oferują nam możliwość przezwyciężenia mroku dystopii. Przyjmujemy rolę Cameronowskiego cyborga (nadczołowieka) lub Cameronowskiego żołnierza przyszłości, który – mimo beznadziejnych perspektyw – podejmuje walkę, by w finale gry zwyciężyć nad Skynetem.

Raport z mrocznej przyszłości. *A New Beginning*

To był stopniowy proces, który rozwijał się przez dekady...i dlatego nic z tym problemem nie zrobiliście⁷⁷.

Salvador, *A New Beginning*

⁷⁷ Ang. “It was a gradual process that took decades. Which was the reason why you never did anything about it”.

A New Beginning: Odrodzenie (2010, Daedalic Entertainment⁷⁸) to niemiecka gra przygodowa opowiadająca o grupie podróżników z mrocznej przyszłości, w której katastrofa klimatyczna zniszczyła cywilizację i życie na Ziemi, a pozostałe przy życiu oddziały ludzkości skryły się w podziemnych bunkrach i postanowiły zainicjować projekt o nazwie Operacja Feniks: przenieść się do czasu sprzed kataklizmu i ocalić w ten sposób ludzkość. Do przeszłości podróżuje m.in. agentka Fay. Postanawia ona przekonać Benta Svensona, zgorzkniałego naukowca, by pracował nad swoim projektem alg, mającym zapewnić kiedyś źródło energii znacznie lepsze i bardziej ekologiczne od energii atomowej. Bent jest ponadto w konflikcie z synem, również naukowcem, i to od ich pojednania zależeć będzie powodzenie misji Fay.

Na poziomie gatunku ludycznego *A New Beginning* to gra przygodowa, a więc fabuła odgrywa w niej istotną rolę. Jak pisze Clara Fernández-Vara,

gry przygodowe kojarzone są z opowieściami, ponieważ pozwalają graczom na przechodzenie przez narracyjną strukturę zdarzeń. Wyzwania w grach przygodowych pojawiają się w formie zagadek, tj. wyzwań, w związku z którymi nie ma żadnego innego agenta konkurującego z graczem⁷⁹.

Utwór oferuje fabułę, którą poznajemy wraz z przechodzeniem kolejnych etapów. Opiera się na ona eksploracji przestrzeni, a wspomniane zagadki tudzież łamigłówki (ang. *puzzles*) wymagają korzystania przede wszystkim ze znalezionych przedmiotów. Przykładowo: w ramach jednego poziomu temponauci mierzą się z awarią wehikułu czasu, potrzebują więc odpowiedniego narzędzia do jego naprawy, ale żeby znaleźć owo narzędzie, muszą poszukać go w innym pomieszczeniu i wykorzystywać dotychczas znalezione obiekty. Gra polega na uważnym przeczesywaniu dostępnych nam przestrzeni i eksperymentowaniu z używaniem poszczególnych przedmiotów. Proces piętrzenia się kolejnych trudności powtarza się w *A New Beginning* regularnie.

Fernández-Vara wspomina, że w grach przygodowych nie ma żadnego innego agenta, co oznacza, że choć w warstwie fikcji spotykamy antagonistów, w przestrzeni gry nie pojawia się przeciwnik, który mógłby zaatakować awatara. Gdy adwersarze się już pojawiają, czas ulega tu niejako zamrożeniu: nie wykonają oni ruchu, a my możemy się namyślić, bo nasz awatar jest jedynym agentem w obrębie gry. W celu odkrycia kolejnych fragmentów fabuły musimy także prowadzić dialogi z innymi postaciami, ale *A New Beginning* nie daje nam wiele swobody w

⁷⁸ Sam zapoznałem się z najnowszą wersją gry: *A New Beginning – Final Cut* (Nowy początek – ostateczna wersja) z 2012 roku.

⁷⁹ Ang. "Adventure games are associated with stories, since it allows players to progress through a narrative event structure. Challenges in adventure games appear in the form of puzzles, i.e. challenges where there is no active agent against which the player is competing". C. Fernández-Vara, op. cit., s. 211.

kształtowaniu drogi Fay i Benta – jest to znów, posługując się kategoriami Farcy, dystopia krytyczna wariantu I (według Gerarda Farcy); gra sama kieruje nas na konkretne tory.



Ilustr. 30. *A New Beginning*. Scena dialogu. Kolejne wypowiedzi bohaterów pojawiają się w warstwie audialnej i w komiksowych dymkach

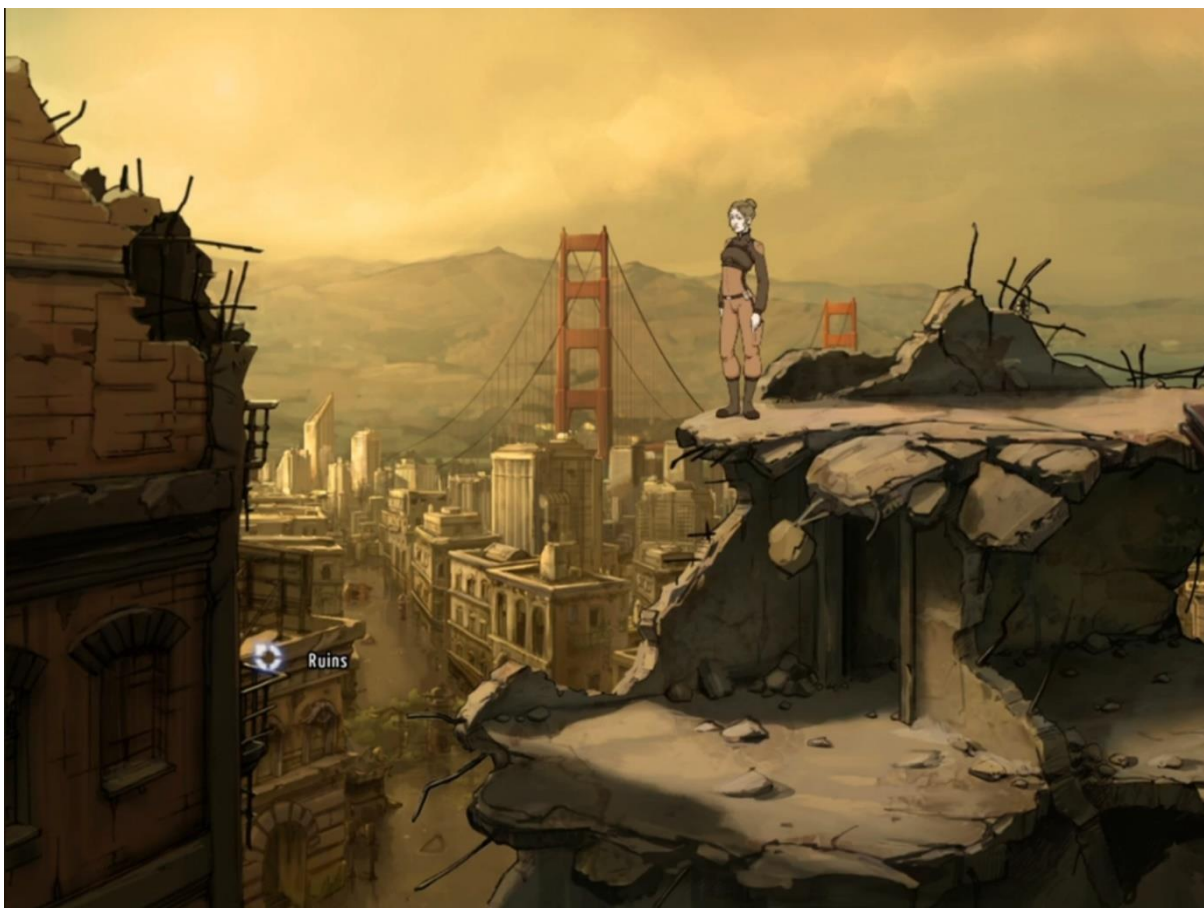
A New Beginning dzieli się na sekwencje gry oraz scenki przerywnikowe korzystające z poetyki ruchomego komiksu (zob. ilustr. 30). Główni bohaterowie to postacie narysowane prostą kreską, nieco kontrastujące z mniej kreskówkowym tłem. W dodatku, z powodu użytej konwencji gry przygodowej *point and click* (wskaż i kliknij), mają więcej charakteru i są bardziej niezależne (nie patrzymy ich oczami), a nawet mogą zwrócić się do odbiorcy⁸⁰. Fabuła zaczyna się jak w *Terminatorze* i motywy centralne ze *Stoffu* Wellsa zostają wprowadzone już na samym początku: najpierw widzimy więc animowaną scenkę ukazującą mroczną przyszłość, a w następnej sekwencji przenosimy się do nieokreślonej bliżej rzeczywistości współczesnej (możemy wywnioskować, że są to lata 80. XX wieku). Tam w ramach prologu przechodzimy *in medias res* i przejmujemy kontrolę nad Bentem Svensonem – naukowcem, który stara się ułożyć sobie życie na emeryturze. W pobliżu jego domku letniskowego pojawia się Fay,

⁸⁰ C. Fernández-Vara, op. cit., s. 221.

temponautka ze świata jutra. Kobieta zaczyna snuć swoją opowieść o końcu cywilizacji i o projekcie Feniks, w ramach którego agenci niedobitków ludzkości wyruszyli, by powstrzymać nastanie katastrofy klimatycznej.

Posłanniczka przyszłości opowiada także o „przystanku” w 2050 roku. Zatrzymała się tam wraz ze swoim mentorem, Nigelem, wśród ruin kompletnie zniszczonego San Francisco. Nie jest to tylko werbalna narracja. W obrębie dwóch poziomów – rozdziałów opowieści (gra podzielona została bowiem na poziomy określone mianem rozdziałów, a każdy z nich jest opatrzony tytułem) – przejmujemy kontrolę nad Fay w świecie przyszłości i musimy za jej pośrednictwem naprawić wehikuł czasu, by mogła ona wraz z Nigelem przenieść się do właściwego czasu. Okazjonalnie *A New Beginning* przypomina nam, że w pewnym sensie gramy w ramach opowieści temponautki – niekiedy w rozdziałach osadzonych w mrocznej przyszłości Bent komentuje sytuację na ekranie, jak gdyby na bieżąco dowiadywał się razem z nami, co działo się w ruinach amerykańskiej metropolii.

Przestrzeń ruin przyszłości jest sugestywna (zob. ilustr. 31), robi wrażenie skala zniszczenia, co ma nakłonić gracza do krytycznego namysłu nad światem pozbawionym człowieka, a także nad wpływem człowieka na ekosystemy Ziemi. W oczy rzucają się od razu charakterystyczne elementy postapokaliptycznej przyszłości: opustoszałe budynki, brudna woda, szare niebo, ale przede wszystkim zniszczone, współczesne, „zachodnie” miasto, pozbawione życia (przynajmniej tego ludzkiego). Bohaterka otrzymuje także relacje z innych miejsc świata, w których rozbili się pozostali członkowie zespołu temponautów – wszystkie te miejsca dotknięte są ekstremalnymi zjawiskami pogodowymi.



Ilustr. 31. *A New Beginning: Final Cut*. Zmierzch cywilizacji. Fay patrzy na ruiny San Francisco

Problematyka ekologiczna utworu jest rozwijana także w kolejnych rozdziałach opowieści: przede wszystkim w scenach dotyczących pracy naukowej głównego bohatera, Benta Svensona i w wydarzeniach związanych z problemem forsowania programów energii atomowej przez wielki biznes. Jedną z głównych przyczyn nastania mrocznej przyszłości w ramach światoopowieści *A New Beginning* jest, jak się okazuje, nowy typ elektrowni atomowych, które są dysfunkcyjne i w konsekwencji niszczycielskie dla klimatu. Gra zawiera szereg środków perswazyjnych związanych z tym wątkiem. Lobby atomowe w utworze zostaje przedstawione jako niepokojąca, niebezpieczna i niemoralna siła, a jednym z głównych antagonistów okazuje się biznesmen, któremu zależy na budowie wspomnianych, szkodliwych elektrowni. Jeden z rozdziałów przedstawia ponadto protest aktywistów ekologicznych, którzy portretowani są jako pozytywna frakcja dbająca o dobrostan planety – gra lokuje impuls utopijny po stronie przeciwników energii atomowej.

Gatunkowo utwór jest thrillerem SF (jeśli mowa o gatunku tematycznym) albo też ekothrillerem, ponieważ bohaterowie mierzą się ze spiskiem i adwersarzami posiadającymi potężną władzę. W następnych rozdziałach Bent i Fay odkrywają nieczne działania lobby

atomowego – jego agenci niszczą badania Benta Svensona na temat ekologicznych alg i manipulują jego synem, Duvem. Protagonisci próbują przekonać Duve’a, by nie wchodził więcej w konszachty z atomowym lobby, przerwał współpracę ze swymi nowymi mocodawcami (która była dlań wyrazem buntu wobec ojca) i powrócił do pracy nad eko-algą. Zauważalny jest tu więc charakterystyczny dla fabuł o mrocznej przyszłości motyw rekonstruowania więzi międzypokoleniowych. Tak jak w *Terminatorze 2* (matka i syn), *Wojnie o jutro*⁸¹ (ojciec i syn) czy w serialu *12 małp*⁸² (rodzice i syn), tak i w *A New Beginning* kluczem do naprawy przyszłości okazuje się współpraca rodziny i zażegnanie wewnętrznych sporów.

W biegu fabuły wywiązuje się też inny spór – między Fay a Salvadorem, temponautą z projektu Feniks o radykalnych poglądach. W ramach tego sporu Fay postuluje postawę dialogu z mieszkańcami teraźniejszości (i dlatego też próbuje zachęcić Benta do pracy nad projektem alg), Salvador zaś uważa, że konieczne jest zniszczenie współczesnej, szkodliwej elektrowni atomowej, ponieważ wierzy, że jeden, wyrazisty krok (zniszczenie problematycznego obiektu i przy okazji olbrzymich połąci Lasu Amazońskiego) jest potrzebny, by pobudzić społeczeństwo teraźniejszości do działania.

Bent i Fay decydują się na niełatwy sojusz i choć w ostatecznym rozrachunku stanowi on centrum opowieści, to w jednej z ostatnich scen podaje się go w wątpliwość. Bent dowiaduje się bowiem, że dotychczasowe informacje przekazywane Bentowi przez temponautów były manipulacją. Przypowieść Fay na temat przystanku w San Francisco (jej doświadczenia z obserwacji świata doszczętnie zrujnowanego) dotyczyła XXIV wieku, a nie roku 2050. Z kolei Salvador wyjaśnia protagoniście, że katastrofa klimatyczna będzie działała w mniej wyrazisty i oczywisty sposób, niż chciałaby to zasugerować opowieść Fay: będzie rozwijała się na przestrzeni dekad. Fay chciała za pośrednictwem kłamstwa przekonać Benta do działania. Według Salvadora to, że Bent uwierzył w opowieść Fay, potwierdza jego tezę, iż ludzkość nie zdecyduje się na działania, jeśli nie będzie mierzyła się z zagrożeniem, które ma pojawić się w bliskiej perspektywie czasowej. W grze podkreśla się tym samym pogląd, że katastrofa klimatyczna jest rodzajem hiperobiekty – zjawiska tak dużego, że przekraczającego nasze możliwości opisu⁸³. Wyczuwalne jest tu zreżymowane dystansowanie się od przedstawiania

⁸¹ *Wojna o jutro* (ang. *The Tomorrow War*, 2021, reż. Chris McKay).

⁸² *12 małp* (ang. *12 Monkeys*, 2015-2018, SyFy).

⁸³ A. Marzec, *Antropocień. Filozofia i estetyka po końcu świata*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021, s. 28.

katastrofy klimatycznej jako wydarzenia nagłego, choć w pierwszych rozdziałach można było odnieść wrażenie, że wizja przyszłości jest zdecydowanie przejawiona⁸⁴.

Chwył narratora niewiarygodnego może być tu jeszcze trudniejszy do zidentyfikowania niż w powieści czy filmie, ponieważ to my gramy w tę grę w ramach opowieści narratora niewiarygodnego i nie otrzymujemy żadnych sygnałów, że informacje podane przez Fay są zmanipulowane. Poruszamy się awatarem temponautki po rzekomym 2050 roku, prowadzimy tam rozmowy i rozwijamy relacje z innymi postaciami, eksplorujemy ponadto ruiny, a duża część zagadek wiąże się właśnie z wizją zniszczonego miasta przyszłości⁸⁵. Zniekształcona opowieść Fay jest więc dla nas tym bardziej wiarygodna jako zdarzenie w obrębie światoopowieści, że bierzemy w nim udział za pośrednictwem awatara.

Jeśli jednak chodzi o funkcję takiego chwytu, jakim jest niewiarygodny narrator, to ma on w grach cyfrowych różne zastosowania. Przykładowo: Sarah E. Beyvers pisze w artykule poświęconym tytułowi *The Stanley Parable* (2013, Galactic Cafe), że użycie niewiarygodnego narratora stanowi tam wypowiedź na temat sprawczości gracza⁸⁶, ponieważ gracz wchodzi w polemikę z tezami tegoż narratora: próbuje działać wbrew jego komentarzom, ale nie jest w stanie wyjść poza przygotowane przez twórców ścieżki. W *A New Beginning* natomiast niewiarygodny narrator służy uruchomieniu dyskusji na temat najbardziej efektywnych form rozmawiania o zmianach klimatycznych. Gra rozgrywa się także w latach 80. XX wieku. Oddala się z jednej strony od czasów współczesnych odbiorcom, z drugiej zaś, przenosząc akcję

⁸⁴ Jak pisze autor jednej z recenzji „[*A New Beginning*] budzi kontrowersje z powodu swojego tematu i (nieuchronnie) przez to, jak ów temat ujmuje, ale w ostatecznym rozrachunku wynosi się ponad tę kontrowersję i swój centralny problem, by stać się dobrą i kompetentnie zrealizowaną grą samą w sobie” (ang. “It courts controversy because of its subject matter, and inevitably, because of how it tackles it, but on the whole, the game transcends the controversy and its central plot point to become a good and competent game in its own right”). Autor nie precyzuje co prawda, o jakie kontrowersje mu chodzi, ale jego słowa korespondują z moim poglądem, że twórcy gry dystansują się od podejmowanego przez siebie problemu. Pramath, *A New Beginning: Final Cut Review*, 20.12.2012, <https://gamingbolt.com/a-new-beginning-final-cut-review>, (dostęp: 25.05.2025).

⁸⁵ Jan-Noël Thon zauważa, że choć narrator okazuje się fenomenem transmedialnym (zjawiskiem występującym w różnych mediach), to jednak zostaje wykorzystany w poszczególnych mediach na różne sposoby. Vide: J.-N. Thon, *Toward a Transmedial Narratology: On Narrators in Contemporary Graphic Novels, Feature Films, and Computer Games*, [w:] *Beyond Classical Narration. Transmedial and Unnatural Challenges*, red. J. Alber, P.K. Hansen, University of Nebraska Press, Berlin – Boston 2014, s. 25-56. Pojęcie medium według Jana Noela Thona prezentuje się następująco: „Chciałbym po raz kolejny podkreślić, że media (i związane z nimi «medialności») mogą zostać wyodrębnione na podstawie ich technicznej bądź materiałowej podstawy i/lub przez wzgląd na systemy znakowe, których używają, a także przez społeczno-kulturowy fakt, że są zwyczajowo traktowane jako odrębne media, co wiąże się ze specyficznymi formami organizacji i instytucjonalizacji w odniesieniu do produkcji i dystrybucji kontekstów” (ang. “I would like to once more emphasize that media (and their respective «medialities») can be distinguished by way of the technological or material base and/or the semiotic system(s) they use as well as by way of the sociocultural fact that they are conventionally treated as distinct media, which also entails specific forms of organization and institutionalization with regard to production and distribution contexts”). Za przykłady mediów Thon uznaje film, komiks czy grę komputerową. J.-N. Thon, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, University of Nebraska Press, Lincoln – Londyn 2016, s. 18.

⁸⁶ Vide: S.E. Beyvers, *The game of narrative authority: Subversive wandering and unreliable narration in The Stanley Parable*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2020, t. 12, nr 1, s. 7-21.

do przeszłości, sugeruje, że powinniśmy byli (jako ludzkość) działać już w tamtej dekadzie, żeby powstrzymać katastrofę klimatyczną. Jednocześnie, podważając wcześniej podane informacje na temat przystanku w 2050 roku, twórcy gry akcentują sztuczność samej narracji. Utwór oferuje tym samym – by posłużyć się terminem z groznawstwa – zabieg emersyjny, wytrącający użytkowników z poczucia immersji. Jak pisze Piotr Kubiński, efekt emersyjny „niweluje wrażenie zanurzenia w cyfrowej rzeczywistości”⁸⁷. Polski groznawca zwraca jednak uwagę na to, że

Choć [...] czynniki emersyjne przy odbiorze nastawionym wyłącznie na immersję często mogą wydawać się elementami niepożądanymi, to jednak w istocie da się w nich dostrzec bardzo duży potencjał sensotwórczy, a nawet artystyczny. Emersja wnosi bowiem dodatkowy dyskurs, przebiegający na pograniczu świata diegetycznego i świata użytkownika⁸⁸.

Podobnie jest w *A New Beginning* – efekt emersyjny może zachęcać do rozważań nad samą skutecznością opowiadania o katastrofie klimatycznej. Cała ta komiksowa konwencja (związana z hiperbolizacją i gatunkami pulpowymi) może tym bardziej uwydatniać fakt, że fabuła zawarta w utworze to tylko fikcja mająca zmusić do myślenia (podobnie zresztą jak opowieść Fay zmusiła do działania Benta). Prawdziwa walka o przyszłość toczy się tu i teraz, jak sugeruje protagonista na końcu fabuły. *A New Beginning* można tym samym włączyć do serii zapoczątkowanej przez Wellsa; jest on jednocześnie metaopowieścią na temat sposobów podejmowania kwestii zmiany klimatycznej. Podkreślony zostaje przez to fakt, że trudno zachęcić innych do działania, jeśli zostało dużo czasu do pojawienia się ekstremalnych przejawów negatywnego stanu rzeczy w świecie naturalnym. Autotematyczny komentarz zawarty w *A New Beginning* pozwala nam rozważyć, jaka opowieść jest najlepsza, by skutecznie wpłynąć na odbiorców. Jest to znacznie bardziej bezpośredni przykład poruszania problemu katastrofy klimatycznej niż ten zarysowany w filmie *Wojna o jutro*, który jedynie sygnalizuje jej obecność⁸⁹.

Remediacja komiksowych środków wyrazu pozwala na uatrakcyjnienie gatunku ludycznego, ale też służy odwołaniu do motywów popkulturowych i wzmocnieniu sensacyjnej treści utworu. Można założyć, że wybór takiej estetyki ma na celu uatrakcyjnienie warstwy

⁸⁷ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys Poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 70.

⁸⁸ Ibidem, s. 149.

⁸⁹ Trzeba jednak zaznaczyć, że zdaniem recenzentów problem ekologii niekoniecznie stanowi atut tej gry. Eric Swain pisze, że gra staje się „kaznodziejską, ekologiczną bzdurą” (ang. „preachy, environmentalist drive!”). E. Swain, *A New Beginning: Final Cut*, 4.03.2013, <http://popmatters.com/168953-a-new-beginning-final-cut-2495773954.html>, [dostęp: 30.05.2025]). Natomiast osoba autorska o pseudonimie Audish oskarża twórców gry o brak wiedzy na temat nauk o środowisku i o „łączenie apokalipsy z bezpodstawnie alarmistycznym scenariuszem zawierającym awarię elektrowni jądrowej” (Audish, *Review: A New Beginning – Final Cut*, 14.07.2017, <https://goldplatedgames.com/2017/07/14/review-a-new-beginning-final-cut/>, [dostęp: 23.05.2025]).

dydaktycznej. Komiks kojarzy się z akcją, herosami, a także z popularną obecnie niszą kina: filmem superbohaterskim. Perswazyjny komunikat zostaje podany więc za pomocą środków estetycznych wpisujących się w obecne trendy. Ponieważ jest to gra, która została wyprodukowana przez mniejsze studio, trafne wydaje się założenie, że konwencja ruchomego komiksu pozwoliła twórcom ukryć ograniczenia budżetowe przy ukazywaniu scen akcji. Często też, zamiast dynamicznie zanimowanych sekwencji, dramaturgię danego starcia wzmacniają pojawiające się na ekranie nowe komiksowe kadry, ukazujące kolejne sekwencje ruchu.

Pozytywne zakończenie *A New Beginning* dotyczy głównie wątku prywatnego – ojciec i syn, którzy pojednali się w trakcie trwania tej opowieści (kolejny punkt styczny z *Wojną o jutro!*), zaczynają pracować nad nowymi szczepami alg. Jeśli zaś chodzi o motyw mrocznej przyszłości, to nie dowiadujemy się z utworu, czy bohaterom udało się ją odwrócić – zakończenie pozostaje otwarte (punkt styczny z *Terminatorem 2* i komiksem *Dni minionej przyszłości!*⁹⁰). Należy odnotować, że zamiast realistycznego rozwiązania zasadniczego problemu (braku odpowiednich źródeł energii) otrzymujemy fantazję na temat eko-alg. Morał opowieści jest jasny: powinniśmy szukać innych rozwiązań niż energia atomowa. W obrębie diegezy ostrze krytyki wymierzone zostało przede wszystkim w tę gałąź energetyki – nie podjęto natomiast w takim stopniu problemu energii opartej na paliwach kopalnych, przez co atom jako taki staje się jednym z głównych „antagonistów” utworu. I dlatego gra przywołuje na myśl inną niemiecką opowieść o podróży do mrocznej przyszłości – opisywany w rozdziale IV serial *Dark*⁹¹. Ale – w przeciwieństwie do serialu Netflix’a – w grze opinie na temat energii atomowej wyrażone są wprost i stanowią jeden z centralnych problemów. *A New Beginning*, podobnie jak *Dark*, reprodukuje mity na temat szkodliwości energii atomowej⁹².

Kluczowym elementem utworu w kontekście badanego przeze mnie Wellsowskiego tematu wędrownego jest jednak więź posłanniczki przyszłości z mieszkańcem teraźniejszości. Jak zazwyczaj bywa w tego typu opowieściach, pojawia się tu wątek konfrontacji dwóch różnych stanowisk dotyczących współczesnej rzeczywistości. W tym przypadku jedną z najbardziej wyrazistych różnic dzielących osobę pochodzącą z dystopii od osoby współczesnej jest ich podejście do natury. Kristine Aga Haugom jest zdania, że

⁹⁰ C. Claremont, J. Byrne, *X-Men: Days of Future Past*, Nowy Jork 2011. (Wydanie zbiorcze; oryginalne zeszyty pochodzą z 1981 roku).

⁹¹ *Dark* (2017-2020, Netflix).

⁹² Vide: Przywoływane w rozdziale IV porównanie toksyczności paliw kopalnych i energii atomowej. F. Javidkia, M. Hashemi-Tilehnoee, V. Zabihi, *A Comparison between Fossil and Nuclear Power Plants Pollutions and Their Environmental Effects*, „Journal of Energy and Power Engineering” 2011, nr 5, s. 811-820.

W świecie Fay są oni [ludzie] fizycznie oddzieleni od natury, ale mentalnie funkcjonują w większym stopniu zgodnie z jej potrzebami, ponieważ doświadczyli skutków działań człowieka na środowisko. W świecie Benta ludzie nie są fizycznie oddzieleni od życia w naturze i z naturą, ale mentalnie są od niej odseparowani, bo biorą ją za coś oczywistego⁹³.

Autorka przywołuje jako przykład jedną z pierwszych scen gry, w trakcie której Bent nonszalancko obchodzi się z faktem, że naprawiony przez niego zamglawiacz (urządzenie do dezynsekcji) zabił małego ptaszka. Fay z przerażeniem patrzy na śmierć zwierzęcia i z czułością podchodzi do jego zwłok. Temponautka ma znacznie więcej empatii i poczucia odpowiedzialności za swój wpływ na otaczające ją stworzenia niż człowiek współczesny. Dzięki kontaktowi z przybyszką z przyszłości Bent zmienia własne nastawienie do swojej roli w ekosystemie i to właśnie ta zmiana sprawia, że dojrzewa on jako postać. A od zmiany nastawienia (co zadaje się sugerować gra) trzeba zacząć.

Gatunek ludyczny gier przygodowych polega na odkrywaniu kolejnych elementów fabuły w związku z obcowaniem z elementami otoczenia – nic dziwnego zatem, że dobrze zestroił się on z badanym tu materiałem tematycznym. W końcu duża część powieści *Wehikulu czasu* poświęcona jest eksploracji przestrzeni świata jutra i analizie napotkanych tam obiektów oraz artefaktów, a także rozwiązywaniu zagadki związanej ze zniknięciem maszyny przenoszącej w czasie.

Wcielając się w Fay, która zagubiła się w ruinach San Francisco, również my analizujemy otoczenie, w jakim się znajdujemy, i zastanawiamy, jak dotrzeć do kolejnych regionów dystopii. Gra pozwala nam wcielić się zarówno w mieszkańca teraźniejszości, jak i w posłanniczkę przyszłości, skutkiem czego możemy poznać obie perspektywy. Umożliwia to wysłuchanie dwóch różnych stanowisk posłańców przyszłości na temat tego, jak powinniśmy działać w dniu dzisiejszym, aby ukształtować lepszą przyszłość. I wreszcie: *A New Beginning* pokazuje, jak *Stoff* może zostać wykorzystany tyleż jako narzędzie edukacyjne, co perswazyjne.

Korzystanie z potencjału dwóch epok. *Chronology* i *The Great Perhaps*

Wszystko tutaj jest tak znajome, a jednak inne... tak wiekowe...⁹⁴.

Protagonista *Chronology*

⁹³ Ang. "In Fay's world, they are physically divided from nature, but mentally they are much more in accord with the needs of nature because they have experienced the outcome. In Bent's world, humans are not physically restrained from existing in, and with, nature, but mentally they are separated by an attitude of taking it for granted. Summarised, the representation is much closer to the anthropocentric horizon than the ecocentric horizon". K.A. Haugom, *When Ludology and Narratology Meet. A Comparative Analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book*, Bergen, 2019, s. 84 (praca magisterska).

⁹⁴ Ang. "Everything here is so familiar, and yet so changed... so aged...".

W odróżnieniu od *A New Beginning* duński tytuł *Chronology* (Chronologia, 2014, Bedtime Digital Media) jest raczej opowieścią baśniową, rozgrywającą się zresztą w autonomicznym, fantastycznym uniwersum. Gra zawiera mechanikę podróży w czasie, stanowiącą część umiejętności posiadanej przez naszego awatara. W ramach fabuły wcielamy się w postać naukowca, który postanawia cofnąć się do czasów sprzed globalnego kataklizmu. Apokalipsa spowodowana została przez mentora głównego bohatera – cyniczny starzec wypuścił bowiem na świat olbrzymie, zmutowane monstrum.

Protagonista podróżuje między przyszłością a przeszłością, pokonując przeciwności losu i zмирzając w kierunku konfrontacji z fałszywym nauczycielem. W trakcie wędrówki dołącza do niego także fantastyczna postać, tj. wielki, rozumny ślimak, który potrafi zatrzymać czas dzięki technologii zamontowanej na jego muszli.

W tej grze za naciśnięciem jednego przycisku możemy przenieść się awatarem między dystopijnym pustkowiem świata jutra a pełną życia rzeczywistością sprzed kataklizmu. *Chronology* to gra platformowa, tak jak opisywany wcześniej *Sonic CD*. W tym przypadku podróż w czasie nie służy jednak eksploracji i nie umożliwia zmiany całego krajobrazu przyszłości. W *Sonic CD* była możliwość natychmiastowego ujrzenia dobrej przyszłości po dokonaniu zmian w jednej z zon – tu natomiast mroczna przyszłość zostaje odwrócona dopiero na końcu całej opowieści. Mechanika przeniesienia w czasie stanowi przede wszystkim środek wzbogacający sekcje platformowe. W niektórych przypadkach musimy bowiem przeskoczyć awatarem z platformy na platformę, a w trakcie skoku przenieść się również w czasie, ponieważ ta sama płaszczyzna, która znajduje się zbyt daleko w jednym planie czasoprzestrzennym, może być łatwiejsza do osiągnięcia w innym (bo też – dla przykładu – zniszczenia dokonane przez czas sprawiły, że część konstrukcji przechyliła się i znalazła się niżej, a więc w zasięgu skoku awatara).

Stanisław Lem odnotował w latach 70 XX wieku, że motyw podróży w czasie często stanowi środek wzbogacający konkretne konwencje literackie⁹⁵. Możemy tę obserwację zastosować także do gatunków ludycznych. W kontekście gier dostrzega to także Robin Parker w swojej recenzji *Chronology*: „Proste gry – pisze – polegające na skakaniu występują rzadko i producenci poszukują coraz to bardziej interesujących haczyków i chwytów, by ich tytuły wyróżniały się na tle innych”⁹⁶. Jeśli uznamy skok w „platformówce” za główną mechanikę

⁹⁵ S. Lem, *Fantastyka i futurologia. T. 1*, Biblioteka Gazety Wyborczej, Warszawa 2009, s. 253.

⁹⁶ Ang, “Straightforward jumping games are few and far between and developers are looking for ever more interesting hooks and gimmicks to make their games stand out”. R. Parker, *Chronology Review*, 9.06.2025, <https://www.godisageek.com/2014/06/chronology-review/>, (dostęp: 22.05.2025).

(*core mechanic*⁹⁷) gatunku⁹⁸, *Chronology* oferuje jej skomplikowanie poprzez dodanie „skoku” w czasie. Nie tylko komplikuje to samą mechanikę, ale również wpływa na poziom zawłości przeszkód stojących na naszej drodze. Jak stwierdza Callum Rakestraw w swoim omówieniu gry studia Bedtime Digital Games: „Skakanie tam i z powrotem w czasie, w celu rozwiązania problemów, czyni najprostsze zagadki znacznie bardziej złożonymi”⁹⁹. W przypadku *Chronology* podróż w czasie okazuje się częścią wyzwania, a nie tylko środkiem do celu. W trakcie eksploracji terenu musimy wziąć pod uwagę dwie przestrzenie: topografię teraźniejszości i topografię przyszłości – po to, aby wykorzystać zależności między nimi na własną korzyść.

Chronology oferuje także interesującą mechanikę przekształcania krajobrazu mrocznej przyszłości na własny użytek, możemy bowiem sadzić rośliny w teraźniejszości (w konkretnych, przeznaczonych do tego miejscach), by w przyszłości pomogły nam one w realizacji celów. W planie przeszłym często odległość między platformami jest zbyt duża, żeby awatar mógł przeskoczyć nad przepaścią, ale odpowiednio umieszczona sadzonka pozwala na stworzenie podstaw pod nową, roślinną platformę. Dystans czasowy między epoką człowieka (tj. pierwszym planem czasowym) a rzeczywistością po człowieku (tj. światem przyszłości) pozwala sadzonce osiągnąć rozmiary drzewa. Ta mechanika spleta ze sobą dwa czasookresy, pozornie tak od siebie odległe. Plany czasowe zostają połączone przez rośliny, o których rozwój możemy się zatroszczyć; w drugim rozdziale gry (fabuła bowiem znów została podzielona na rozdziały, będące jednocześnie jej poziomami) ratujemy jedną roślinę przed śmiercią, tak żeby pomogła nam w przyszłości przejść nad wodą. Gra pokazuje też, że musimy czerpać z potencjału dwóch „epok”, by móc przezwyciężyć mroczną przyszłość. Z jednej strony można uznać, że jest to przykład dość antropocentrycznego, pragmatycznego korzystania z potencjału roślin, z drugiej zaś trzeba stwierdzić, że gra podkreśla to, iż rośliny mają własną temporalność i mogą żyć po człowieku i bez człowieka. Oczywiście pomagamy wzrastać części z nich, ale topografia terenu pokazuje, że – podobnie jak u Wellsa – w większości przypadków rośliny bez przeszkód przejęły ruiny cywilizacji ludzkiej na swój użytek, a ich wzrost stanowi wyznacznik

⁹⁷ M. Sicart, *Defining Game Mechanics*, „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research” 2008, t. 8, nr 2, <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (dostęp: 30.01.2023).

⁹⁸ O gatunku pisał Peter McDonald w pracy zatytułowanej *Run and Jump. The Meaning of the 2D Platformer*. Podkreślał on kluczowy charakter skoku w platformówce i wymieniał wiele znaczeń, jakie może nieść ze sobą ta prosta mechanika. Jest to m.in. akt „rebelii wobec grawitacji”, forma eksploracji cyfrowej przestrzeni i okazja do sprytnego rozwiązywania problemów stawianych przez grę. Vide: P. McDonald, *Run and Jump. The Meaning of the 2D Platformer*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) – Londyn 2024, s. 38-42.

⁹⁹ Ang. „Jumping back and forth in time to solve problems makes the simplest of puzzles suddenly seem far more complex”. C. Rakestraw, *Chronology Review*, 17.05.2014, <https://entertainment.co/2014/05/17/chronology-review/>, (dostęp: 29.05.2025).

upływu czasu albo wręcz staje się symbolem czasu jako takiego (jak głosi tytuł eseju Michaela Mardera: „czas to roślina”¹⁰⁰). W mechanice sadzenia roślin kryje się również ekologiczne przesłanie, które pokazuje, jak znaczące może być sianie niewielkich nasion dziś, by z czasem rozwinęły się one w większy organizm. Natura w tej opowieści funkcjonuje jako sojusznik, nie jako wróg – potwierdza to także fakt, że nasz protagonista zaprzyjaźnia się ze Ślimakiem (bohater mówi doń po prostu Ślimak, więc tak też będę o nim pisał w dalszej części pracy) i dopiero razem, współpracując ze sobą, mogą odwrócić mroczną przyszłość. Współpraca tego, co ludzkie, i tego, co pozaludzkie, zostaje umieszczona w centrum narracji¹⁰¹. Współpracujemy także ze zanimizowanymi roślinami. Ożywiamy je, pozwalamy im wzrastać, ale ważne jest to, że choć traktujemy je użytkowo (sadzimy i ratujemy w konkretnym celu), to jednak pozostawiamy je sobie samym po wykonaniu zadania (zachodzi tutaj wymiana: my pomagamy roślinom, one pomagają nam). Jest to przykład ponadrodzajowej wspólnotowości, a także spotkania dwóch sposobów odczuwania czasu. W gruncie rzeczy bohater wydaje się kruchą istotą (tym bardziej że jest już u kresu życia) w kontraście do długowiecznych i potężnych drzew.

Mimo pozytywnego kodowania samej natury, obydwie plany czasowe zbudowane zostały na kontrastach i plan przyszłości przejętej przez rośliny sprawia ponure wrażenie (zob. ilustr. 32 i 33). Nie dowiadujemy się wiele o cywilizacji ludzkiej. W *Chronology* rzeczywistość sprzed kataklizmu przedstawia prosperującą, steampunkową metropolię, trzymającą przyrodę w ryzach. W przyszłości miasto to popadnie w ruinę, a pozbawione mieszkańców budowle zamieszkałe zostaną przez nieludzkie podmioty¹⁰². W całym spektrum większości poziomów gry nie widzimy ludzi, możemy więc dojść do wniosku, że jest to świat istniejący po erze człowieka. Teraźniejszość portretowana jest w świetle dziennym i przywodzi na myśl sielskie, bajkowe pejzaże z filmów animowanych dla dzieci, przyszłość zaś ukazywana jest w ciemności – jest to rzecz jasna kolejny stereotypowy chwyt związany ze *Stoffem* zapoczątkowanym przez Wellsa. Nadal nie jest to jednak przestrzeń grozy – grę skierowano do młodszego odbiorcy i świat postapokaliptyczny nie zawiera zbyt wielu elementów rodem z horroru. Z tego względu

¹⁰⁰ Vide: M. Marder, *Time Is a Plant*, Brill, Leiden – Boston 2023.

¹⁰¹ Gra w bajkowy sposób ukazuje bliskość z nieludźmi, postulowaną np. przez Andrzeja Marca. Pisze on na ten temat tak: „Antropocień [propozycja autora na określenie epoki człowieka – K.C.] jest czasem, który domaga się swojego końca oraz wyjścia z niego. Zwiastuje nadejście epoki przedmiotów oraz pilną potrzebę nieludzkiej filozofii, która zbudowana na podstawie estetyki będzie w stanie opisać ich wielość oraz różnorodne sposoby bycia, a nie wszystkie z nich są nam życliwe. Nie jesteśmy w stanie dłużej pozwolić sobie na katastrofalne w skutkach pomijanie i ignorowanie nie-ludzi, będąc jedynie zapatrzonym w człowieka”. Vide: A. Marzec, op. cit., s. 234.

¹⁰² Z reguły to jest jednak flora, a nie fauna; być może wynika to z ograniczeń technicznych gry – brak tu tzw. postaci niegrywalnych, NPC, które ruszałyby się z wyznaczonego im miejsca.

świat przyszłości okazuje się bardziej niejednoznacznym elementem opowieści niż w innych grach z Wellsowskiej serii. Emma Fraser, pisząc o ruinach w grach cyfrowych, stwierdza, że „miejskie ruiny świadczą o przerwie w teleologicznym marszu historii – są rozpadającymi się znakami, które ujawniają, że niekończący się postęp jest mitem – ale jednocześnie sugerują, iż życie i wybór istnieją wśród ruin, a upadek nie jest ostatnim rozdziałem”¹⁰³. To optymistyczne odczytanie obrazu ruin może zostać przywołane także w kontekście innych utworów Wellsowskiej serii tematycznej, choć szczególnie dobrze koresponduje właśnie z grą *Chronology*, ponieważ ukazuje ona rośliny jako spadkobierczynie człowieka i nie wiąże ona tychże roślin z negatywnymi znaczeniami.



Ilustr. 32. *Chronology*. Przed globalnym kataklizmem: dzień, ciepłe barwy, tętniąca życiem cywilizacja

¹⁰³ Ang. “[...] urban ruins are breaks in the teleological march of history, crumbling signifiers that reveal perpetual progress to be a fallacy, but also suggest that life and possibility persist in ruins, that the fall is not the last chapter”. E. Fraser, *Awakening in ruins: The virtual spectacle of the end of the city in video games*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, t. 8, nr 2, s. 192.



Ilustr. 33. *Chronology*. Po globalnym kataklizmie: noc, chłodne barwy, ruiny cywilizacji przejęte we władanie przez rośliny

Kursujący pomiędzy obydwoma rzeczywistościami awatar jest sympatycznym, pulchnym starszkiem, postacią kreskówkową. Widzimy jego twarz w przeciwieństwie do omówionego niżej protagonisty gry *The Great Perhaps*. Jeszcze bardziej baśniowy jest jego towarzysz – olbrzymi Ślimak posiadający zdolność komunikacji za pomocą ludzkiej mowy, sprawiający wrażenie przyjaznego, empatycznego stworzenia. W trakcie gry postacie toczą ze sobą humorystyczne rozmowy – być może mają w ten sposób zniwelować mrok towarzyszący złej przyszłości, przekształcić opowieść o powstrzymaniu apokalipsy w swego rodzaju klasyczną sagę przygodową.

Pod koniec gry poznajemy także człowieka, który żyje w dystopii przyszłości – nie jest to więc przestrzeń zupełnie pozbawiona ludzi. Jego obecność wiąże się z jedną z ostatnich zagadek. Występowanie człowieka po apokalipsie również może stanowić chwyt łagodzący ton opowieści, która skierowana jest jednak do młodszych odbiorców. Nie widzimy tu również zwłok czy ludzkich kości – wynika to zapewne z zakładanej grupy odbiorczej gry.

W *The Great Perhaps* (Wielka możliwość, 2019, Caligari Games) jest inaczej, ponieważ w przyszłości znajdziemy zarówno postludzkie monstra, jak i kości umarłych ludzi. Mieszkańcy teraźniejszości stanowią wprawdzie przeszkodę, ale nie pokonujemy ich siłą; musimy jakoś ich przekonać do pomocy, dostarczając im konkretny przedmiot, lub odwrócić

ich uwagę – tu szczególnie istotną rolę odgrywają mechaniki gier przygodowych (wykorzystywanie konkretnych rekwizytów w celu odkrycia kolejnych etapów fabuły).

The Great Perhaps to gra, której światopowieść jest zdecydowanie bliższa empirycznej rzeczywistości, jej akcja rozgrywa się bowiem w przestrzeniach przypominających współczesną Rosję. Opowiada ona o astronautce o imieniu Kosmos, który wraca na Ziemię i zastaje kompletnie zniszczoną cywilizację, zamieszkałą przez nowe, potworne gatunki. Protagonista znajduje latarnię, która pozwala mu przenieść się do czasów sprzed globalnego kataklizmu. Może to zrobić jedynie na moment, bo po pewnym czasie artefakt przywraca go do jego postapokaliptycznego więzienia – protagonista (awatar) uwięziony jest w świecie przyszłości przez mechaniki (jeśli mówimy o regułach) i prawa fizyki światopowieści (jeśli mówimy o fikcji). Bohater postanawia, że spróbuje się dowiedzieć, co doprowadziło do upadku cywilizacji, a jednocześnie w dystopijnej przyszłości trafia na czarne, nieludzkie (choć humanoidalne), ogromne monstrum, które zaczyna go ścigać.

Pod koniec opowieści, po kilku spotkaniach z tym potworem, a także przebyciu ruin miasta i ośrodka wojskowego, protagonista orientuje się, że ponura przyszłość powstała w wyniku tajnego eksperymentu naukowego, który wymknął się spod kontroli i doprowadził do śmierci ludzkości. Dowiaduje się również, że monstrualny prześladowca, który ścigał go przez całą opowieść, to jego przyszła postać, przekształcona przez kontakt z anomalią czasową. W finale bohater zmienia się w owo monstrum, a zatem chodzi tu o motyw pętli kauzalnej – potwór, który gonił bohatera przez wszystkie rozdziały opowieści, to tak naprawdę on sam. *The Great Perhaps* problemowo wiąże się tym samym z opowiadaniem *By His Bootstraps* czy filmem *12 małp*.

Patrząc z perspektywy fikcji, można powiedzieć, że nie ma tu nic nowatorskiego; to właśnie reguły decydują o tym, w jak interesujący sposób zostaje przetworzony *Stoff* wprowadzony przez Wellsa. W pewnym sensie musiałem najpierw zdecydować, czy *The Great Perhaps* można nazwać grą platformową, skoro tak wiele elementów opiera się w niej na konwencji gry przygodowej (na ogół musimy przede wszystkim znajdować odpowiednie przedmioty, by rozwiązać stawiane przez twórców zagadki – podobnie jak się działo w *A New Beginning*). Po namyśle uważam jednak, że choć nie ma tu wielu wyzwań związanych ze skakaniem awatarem po platformach, to przeniesienie w czasie stanowi wariację na temat mechaniki skoku i odwołuje się do podobnych, zręcznościowych „retoryk” tzw. platformówki – gatunku, który wymaga działania w odpowiednim rytmie i z adekwatną zręcznością. Jak piszą autorzy artykułu poświęconego konstrukcji poziomów gier platformowych:

[...] projektowanie poziomów w grach platformowych opiera się w dużej mierze na rytmie. Rytmiczna akcja pomaga graczom osiągnąć stan „płynności” (*flow*) w grach, stan zwiększonej koncentracji (Csikszentmihalyi, 1990). Kiedy gracz jest „w nurcie” lub „w rytmie” gry, wykonywanie skoków wymaga nie tylko kalkulacji odległości, ale również wycucia czasu. Równomierne umieszczanie przeszkód przez twórców wpływa na rytmiczną sekwencję ruchu gracza, czyniąc każdy pojedynczy skok łatwiejszym do odmierzenia¹⁰⁴.

W *The Great Perhaps* (podobnie jak w *Chronology*) wyzwania opierające się na zręczności często wymagają od gracza skakania między dwiema płaszczyznami czasowymi w odpowiednim tempie¹⁰⁵.

Niekiedy musimy wykonywać zadania w teraźniejszości pośpiesznie, ponieważ latarnia przenosi nas z powrotem do dystopijnej przyszłości, i to po kilkunastu sekundach. Patrick Anderson pisze w swojej recenzji, że

The Great Perhaps nieustannie przypomina ci o wszystkich rzeczach i o wszystkich osobach, które zostały utracone w katastrofie, a fakt, że latarnia nieuchronnie przywraca cię do teraźniejszości [w rozumieniu tej pracy: przenosi do mrocznej przyszłości – K.C.], jest jak przykre przebudzenie się z pięknego snu i powrót do koszmaru [prawdziwego świata – K.C.]¹⁰⁶.

Mechanika ta generuje dodatkowe napięcie w świecie współczesnym i podkreśla fakt, że nasza postać do niego nie należy. Ten koncept wzmacnia również znaczenia związane z zastosowanym tu modelem podróży w czasie w warstwie fikcji. Astronauta Kosmos tkwi w pętli kauzalnej i nie może zmienić przyszłości, bo dane mu jest stać się widmem, które zacznie go ścigać na początku opowieści. Oczywiście bohater nie należy też do drugiej rzeczywistości – jest to rzeczywistość postludzka. Kosmos to relikwiny poprzedniego świata – anomalia, która cudem przetrwała i znalazła się w rzeczywistości postapokaliptycznej. W ten sposób wprowadzony zostaje motyw obcego, ponieważ bohater jest obcym w obydwu czasoprzestrzeniach. Fakt, że możemy przenieść się do teraźniejszości jedynie na chwilę, może stanowić podstawę dla interpretacji przeznaczenia rekwizytu latarni. Służy on bohaterowi do chwilowej ucieczki przed mrokiem przyszłości, ale nie jest on w stanie uciec przed apokalipsą, bo ta jest w światopowieści nieodwracalna. W finale swojej drogi, po przeistoczeniu się w

¹⁰⁴ Ang. “[...] level design in platform games relies heavily on rhythm. Rhythmic actions help the player reach a ‘flow’ state in games, a state of heightened concentration (Csikszentmihalyi 1990). When a player is ‘in the flow’ or ‘in the rhythm’ of a game, making jumps requires not only distance calculation, but also timing. Rhythmic placement of obstacles creates a rhythmic sequence of player movements, making each individual jump easier to time”. K. Compton, M. Mateas, *Procedural Level Design for Platform Games*, „Second Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference” 2006, t. 2, nr 1, s. 109.

¹⁰⁵ Peter McDonald twierdzi, że skok w grze platformowej pozwala przekształcić czas w zasób – dzięki skokowi zyskuje się sekundy na przemyślenie dalszych ruchów. Analogicznie do tego funkcjonuje skok w czasie w *A Great Perhaps*. Przeniesienie do innej czasoprzestrzeni pozwala tu na uniknięcie przeciwników w drugim planie czasowym. P. McDonald, op. cit., s. 27.

¹⁰⁶ Ang. “The Great Perhaps constantly reminds you of everything, and everyone, that was lost in whatever this disaster was, and when the lantern inevitably times out and snaps you back to the present, it’s like rudely waking up from a pleasant dream into a living nightmare”. P. Anderson, *The Great Perhaps Review – The Man Who Fell to Earth*, 13.08.2019, <https://cogconnected.com/review/the-great-perhaps-review/>, (dostęp: 20.05.2025).

widmo, protagonista staje się ostatecznie częścią świata jutra. Jednocześnie, dopóki jest astronautą podróżującym między przyszłością a współczesnością, jego sytuacja przywodzi na myśl Podróżnika z *Wehikułu czasu*. Kosmos, podobnie jak bohater Wellsa, w symboliczny sposób zostaje wchłonięty przez wehikuł czasu. Podróż w czasie, miast stać się szansą szansą, zamyka go w więzieniu, co z kolei łączy tę grę nie tylko z powieścią brytyjskiego autora, ale także z opowiadaniem *By His Bootstraps*, filmem *12 małp* czy serialem *Dark* – bo w każdym z tych utworów pętla kauzalna uniemożliwia stworzenie nowej linii czasu. Trudno ocenić, w co konkretnie zmienia się główny bohater i dlaczego pod nową postacią goni samego siebie z przeszłości. Być może przede wszystkim pragnie kontaktu i kieruje się w stronę jedyne go człowieka, którego widzi w mrocznej przyszłości; być może nie rozumie swojej fizyczności i tego, że wyrządzi bohaterowi krzywdę, gdy tylko go dotknie (gra kończy się porażką w momencie, kiedy monstrum dogania awatara gracza); być może zdąża też w kierunku samego siebie, bo zachowały się w jego pamięci refleksy poprzedniego życia i kieruje się impulsem (podąża za samym sobą pod wpływem tęsknoty za dawnym „ja”). O tym, że w narracji traktuje się postludzka wersję protagonisty z empatią, świadczyć może finałowe ujęcie, w którym przyjmujemy perspektywę bliższą monstrum – w tym ujęciu brakuje też elementów grozy, a postać zdaje się machać ręką w kierunku swojej przeszłej, ludzkiej wersji.

The Great Perhaps, za pośrednictwem elementów wizualnych, pokazuje nieprzystawanie posłańca mrocznej przyszłości do terażniejszości – widać to także w kreacji samego awatara, który nosi kostium astronauty (jest oddzielony ciałem od reszty świata, odbiorcy nigdy nie widzą jego twarzy, choć przynajmniej słyszą jego głos). Owo nieprzystawanie wzmocnione jest przez mechaniki podróży w czasie, które zmuszają awatara, by powracał do rzeczywistości mrocznej przyszłości. Postać podróżnika nie ma widzialnego towarzysza, ale prowadzi rozmowę ze swoim komputerem pokładowym, który dodatkowo wprowadza element humorystyczny (choć w tym wypadku jest to często czarny humor). Dzięki obecności sztucznej inteligencji komputera pokładowego bohater ma do kogo przemawiać. Kombinezon chroni go też przed silnie zanieczyszczonym powietrzem, co sugeruje, że po raz kolejny mamy do czynienia z zagadnieniem wpływu człowieka na środowisko naturalne i motywem katastrofy ekologicznej. Ponadto Kosmos – przez swe komentarze na temat otaczającej go rzeczywistości i przez fakt, że jest astronautą – znów przywołuje figurę odkrywcy, związaną z głównym bohaterem *Wehikułu czasu*.

Należy zaznaczyć, że tajemnicza latarnia pozwala nam nie tylko przenieść się w czasie, ale również daje możliwość zobaczenia, co dzieje się w drugim planie czasowym – światło artefaktu odsłania fragment przestrzeni z „sąsiedniej” rzeczywistości (zob. ilustr. 34). W trakcie

podróży przez pozbawiony ludzi świat jutra w każdym momencie jesteśmy w stanie podejrzeć mieszkańców odwiedzanych miasteczek jeszcze za ich życia. Przyszłość i terażniejszość są zsynchronizowane, a wydarzenia w obydwu planach rozgrywają się równolegle – wiemy to dzięki latarni, której światło tworzy przed awatarem filtr ukazujący skrawek drugiego świata. Obydwie rzeczywistości, współczesność i przyszłość, wymagają od nas „myślenia w czterech wymiarach” – cytując Doktora Browna z *Powrotu do przyszłości* – tj. uwzględniania zmian, jakie zaszły w topografii terenu na przestrzeni lat, oraz odmiennych sytuacji (obecności innych zagrożeń w obydwu przestrzeniach). Liczy się zarówno to, co dzieje się w terażniejszości, jak i to, co wydarza się w przyszłości. Zazwyczaj, gdy podróżujemy do drugiego planu czasoprzestrzennego, czas w grach o temponautach ulega zamrożeniu, trafne więc wydaje się wspomniane przeze mnie spostrzeżenie Magdaleny Cieleckiej, że w tych przypadkach inny czas to po prostu inna przestrzeń¹⁰⁷. *The Great Perhaps* chyba jako jedyna z tzw. platformówek i przygodówek¹⁰⁸ o podróżach w czasie pozwala na równorzędne funkcjonowanie przyszłości i terażniejszości i czyni to właśnie dzięki mechanice podglądania drugiej strefy czasowej za pomocą latarni. To mechanika latarni sprawia, że dwie płaszczyzny czasoprzestrzenne są sobie znacznie bliższe. Jest to ewenement w obrębie serii tematycznej zapoczątkowanej przez *Wehikul czasu*.



Ilustr. 34. *The Great Perhaps*. Astronauta podgląda dzięki światłu latarni cywilizację przed upadkiem

¹⁰⁷ M. Cielecka, op. cit., s. 176.

¹⁰⁸ Poza *Chronology* do tego grona zaliczam także takie gry, jak *Yestermorrow*, *Day of the Tentacle* i *Silent Age*.

Jeden z punktów węzłowych tejże serii – *12 małp* – osiąga efekt zbliżenia obydwu płaszczyzn czasoprzestrzennych poprzez budowanie podobieństw między teraźniejszością a dystopią. Wnętrza budynków z lat 90. przypominają szarą rzeczywistość mrocznej przyszłości, a komisja szpitala psychiatrycznego jest lustrzanym odbiciem jej zarządców. W *The Great Perhaps* efekt zbliżenia osiąga się dzięki mechanikom związanym z latarnią, ale przestrzenie obydwu czasookresów, tak jak w większości przypadków w Wellsowskiej serii tematycznej, zbudowane są na kontrastach¹⁰⁹. Pierwszy kontrast opiera się na różnicach estetycznych: w teraźniejszości mamy żyjące, funkcjonujące miasto i uporządkowaną roślinność, w przyszłości z kolei krajobraz składa się z szarych pustkowi, ruin i bardzo sporadycznych oznak istnienia żyjących (nie ludzkich) istot¹¹⁰. Patrick Anderson opisuje budowaną w *The Great Perhaps* opozycję w taki sposób:

Śliczna, ręcznie rysowana strona wizualna jest również podstawą, na której zbudowany został nastrój gry. W zniszczonej teraźniejszości [w tej pracy: mrocznej przyszłości – K.C.] obiekty są ciemniejsze, kolory stonowane w przestrzeni, która wygląda na zniszczone i wysterylizowane środowisko naturalne. Zmiana na przeszłość [w tej pracy: teraźniejszość – K.C.] przynosi nam żywy świat pełen detali, zaludniony interesującymi postaciami. Podobnie funkcjonuje muzyczny akompaniament, odmienny dla każdego okresu, który wzmacnia kontrast, gdy przenosisz się w przyszłość i w przeszłość¹¹¹.

W przeciwieństwie do *Chronology* natura nie tyle zagarnia przestrzeń człowieka, ile ulega wyniszczeniu i zniekształceniu; jest to prawdziwy *locus horridus*, choć oczywiście możemy uznać, że nowe formy życia, które rozwinęły się w świecie postapokaliptycznym, są dla nas po prostu obce i dlatego wydają się „nienaturalne”.

Drugi kontrast wynika z rodzaju zagrożeń, jakie czyhają na awatara w danej przestrzeni. W mrocznej przyszłości na jego drodze pojawiają się bariery topograficzne – takie jak zapadlisko lub zawalony tunel, które nie pozwalają iść dalej. Pojawienie się tych przeszkód terenowych stanowi często skutek upadku cywilizacji. Sfera teraźniejszości zazwyczaj okazuje się spokojna, mimo że jest zamieszkana. Przestrzeń przyszłości jest wprawdzie pusta, ale gdzieś tam czają się w jej obrębie niebezpieczne stworzenia. Istotną rolę odgrywa tu

¹⁰⁹ Gra *What Lies in Multiverse* (2022, Studio Voyager, IguanaBee) oferuje bliźniaczy mechanizm, jakkolwiek korzystający z motywu multiwersum. W grze tej, zamiast podróżować między przeszłością a przyszłością, przenosimy się między jednym alternatywnym uniwersum a drugim – nie ma tu więc wpływu jednej „epoki” na drugą, uruchomiona zostaje tu raczej podobna zasada kontrastu dwóch czasoprzestrzeni.

¹¹⁰ Można zauważyć, że gry te polegają na zestawieniu popularnych growych tzw. antromów (biomów antropogenicznych) – ruin i krajobrazu postapokaliptycznego oraz miasta industrialnego i postindustrialnego. K.M. Maj, *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo*, „Images” 2021, t. 28, nr 38, s. 53.

¹¹¹ Ang. “The lovely hand-drawn visuals are also key to that atmospheric feel. In the destroyed present, things are darker, colors are muted in what looks like a devastated and sterile natural environment. Switching to the past, however, brings forth a vibrant world full of detail and peopled by interesting characters. Likewise, the different musical accompaniments for each period add to the contrast as you move back and forth”. P. Anderson, op. cit.

opozycja ludzkie – nieludzkie; bohater nie należy jednak do przestrzeni postapokaliptycznej – jest przedstawicielem cywilizacji. Nie należy też do rzeczywistości, która już odeszła w niepamięć po nastaniu apokalipsy. Latarnia zabiera go po krótkim czasie z powrotem do mrocznej przyszłości. Ostatecznie protagonista, będąc w drodze, musi się zmienić w postać nieludzką – potwora goniącego go przez czas i przestrzeń.

Kontrast między mroczną przeszłością a teraźniejszością opiera się wreszcie na tym, że *The Great Perhaps* wzmacnia różnice za pomocą czysto growych środków wyrazu i dwa plany czasowe oferują inne typy wyzwań. Jedna z różnic między światami sprowadza się do rodzajów przeciwników, których musimy unikać. Przeciwnicy z postapokaliptycznej przyszłości są zaprojektowani w konwencji horroru, mają budzić lęk. Niepodobna tu choćby tylko nie wspomnieć o gigantycznych owadach w ruinach jednego z budynków bądź o wielkim robaku ryjącym w ziemi i wyskakującym co jakiś czas na powierzchnię (nie mówiąc już o isticie horrorowym, przyszłym wariacie głównego bohatera). Nie oznacza to, że brakuje w teraźniejszości antagonistów – na jednym z poziomów, którego akcja rozgrywa się w szpitalu, zjawiają się lekarze, którzy uznają astronautę za uciekiniera i gonią go ze strzykawkami. Nie jest to bezpośrednio odwołanie do *Terminatora 2*, ale skojarzenie nasuwa się samo. Na niektórych poziomach możemy także natknąć się na żołnierzy. Wciąż jednak tych przeciwników jest mniej niż w mrocznej przyszłości, a także nie są oni zbudowani według reguł zaczerpniętych z horrorów.

W obrębie trzeciego poziomu przechodzimy przez tunel metra w dwóch różnych okresach – opozycja opiera się tam na zestawieniu kultury (techniki) z dziką naturą. W teraźniejszości musimy unikać niedającego się zatrzymać, mknącego pociągu jako symbolu żyjącej cywilizacji, który w łatwy sposób może nas rozjechać, natomiast w przyszłości tunel jest w jednym punkcie zawalony, co utrudnia nam swobodne przejście i nie służy już nikomu. W innej sekcji tego tunelu musimy przejść przez terytorium zamieszkane przez groźne, wilkopodobne organizmy. Zachowanie odpowiedniego rytmu skoków w czasie – mechanika typowa dla platformówki – jest tutaj wymagane, żebyśmy mogli pójść dalej. Musimy wyczuć, w którym momencie możemy podróżować w teraźniejszości, a w którym w przyszłości.

Duplikacja przestrzeni i ich współzależność pozwala na opowiadanie o entropii, śmierci i przemijaniu za pomocą niestannego zestawienia dwóch obrazów. Gra cyfrowa opowiada historię za pośrednictwem samej scenerii i jej mieszkańców. W tym kontekście charakterystycznym miejscem akcji w obrębie *The Great Perhaps* jest palmiarnia, w której obserwujemy relację między naukowcem a eksperymentalną rośliną. W teraźniejszości widzimy naukowca dbającego o nią, w przyszłości zaś obserwujemy tę samą roślinę, która otula

jego szkielet. W błyskawiczny sposób jesteśmy w stanie zobaczyć zmianę, na którą potrzeba było lat. Jest to też pętla zależności między człowiekiem a naturą¹¹². Scena z rośliną i naukowcem pokazuje symbiozę dwóch różnych organizmów, a także jest swego rodzaju narracją o pętli międzypokoleniowej (najpierw ojciec dba o swą roślinę, a następnie antropomorficzna roślina „wspomina” swego ojca, który pomagał jej wzrastać).

Omówione tu gry różni nastrój zakończenia. W *Chronology* obecny jest pozytywny, optymistyczny finał, w którym bohaterowi udaje się powstrzymać nastanie dystopijnej przyszłości. W *The Great Perhaps* okazuje się, że nasze wysiłki spełzły na niczym, a kierowana przez nas postać zmieniła się w monstrum, przed którym uciekała w trakcie gry (podobnie jak w *12 małpach* czy *Dark* konstrukcja fabuły opiera się tu na pętli kauzalnej). Różni je również konwencja gatunkowa (baśń w *Chronology* i science fiction w *The Great Perhaps*), domniemane i odmienne grono odbiorców (jedna gra przeznaczona jest dla dzieci, druga dla szerszego spektrum wiekowego) oraz sposób zarysowania przestrzeni postapokaliptycznej. Mimo tych różnic, oba tytuły „tłumaczą” motywy związane ze Wellsowskim *Stoffem* na growe mechaniki i wyzwania¹¹³.

Podróż w czasie jest jedną z umiejętności w arsenale awatara. Mroczna przyszłość stanowi przestrzeń wyzwania (musimy przedostać się przez nią, by ukończyć grę). Motyw obcego ujawnia się w nieprzystawalności bohatera do eksplorowanych światów i zostaje wzmocniony przez to, że awatar jako jedyny jest tzw. agentem z umiejętnością podróżowania w czasie. Motyw ruin wpływa na projekt eksplorowanej przez nas światopowieści i wyjaśnia, dlaczego niektóre przestrzenie w mrocznej przyszłości są dla nas niedostępne (niegdyś tętniąca życiem metropolia w świecie jutra zasłana jest gruzami, przedstawia obraz końca).

Podobnie jak w innych opowieściach z Wellsowskiej serii tematycznej, mamy w tych grach do czynienia ze splotem dwóch planów czasowych: współczesności i jej mrocznego odbicia, ukazującego to, w co ta współczesność może się zmienić. Związek obydwu światów

¹¹² Vide: rozdz. II (s. 77-78).

¹¹³ O tym, że motyw literacki może stanowić podstawę dla konkretnych działań w grze cyfrowej, wzmiankuje Michał Dawid Żmuda. W swej książce pt. *Zgrywanie literatury* omawia nie tyle motyw podróży w czasie, ile po prostu motyw podróży: „Warstwa fabularna łączy się z warstwą ludyczną. Nie da się ich od siebie rozłączyć. Z tego względu poszukiwanie literackich wpływów należy rozszerzyć na sferę aktywności użytkownika. Podstawowym mechanizmem gry [*The Legend of Zelda: Skyward Sword* – K.C.] jest eksploracja przestrzeni. Przedstawiony przeze mnie zarys fabuły wyraziście pokazuje, że podróż jest motywem przewodnim *Skyward Sword*. Bohater przemierza fantastyczne krainy i stawia czoło wyzwaniom, przełamuje własne słabości, osiągając ostatecznie zwycięstwo i zdobywając chwałę. Jednak wędrówka w *Skyward Sword* to oprócz narracyjnej kliszy także ruch w sensie dosłownym, a precyzyjniej, symulacja ruchu w wirtualnej przestrzeni”. M. Żmuda, *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2021, s. 201.

jest wzmocniony poprzez estetykę dwuwymiarowej gry cyfrowej. Widać to np. w topografii przestrzeni, tj. w zniekształconym krajobrazie rzeczywistości jutra, wypełnionego pozostałościami po budynkach stojących w teraźniejszości. Każdy element ma swój odpowiednik w drugiej czasoprzestrzeni – przyszłość stanowi lustro, w którym odbija się teraźniejszość. W kontraście do takich filmów jak *Terminator* lub *12 małp* albo do takich seriali jak *Podróżnicy* mroczna przyszłość jest w tych grach bardziej obecna; nie tylko stanowi zły omen, ale i równorzędną przestrzeń rozwoju akcji. Jest atrakcją, która oferuje nam inny typ wyzwań.

Nadal jednak, zgodnie z duchem wielu opowieści o podróżach w czasie do mrocznej przyszłości, możemy wykorzystywać teraźniejszość do przekształcania tego, co przyniesie jutro... Skok w czasie scala obydwie przestrzenie i daje nam korzyść, jeśli zestawimy je naraz – z osobna żadna z nich nie umożliwiłaby nam ukończenia gry. Możemy, a nawet musimy czerpać z potencjału obydwu przestrzeni, żeby sfinalizować rozgrywkę – w tym przypadku dystopijna przyszłość jest nie tylko celem, który należy przewyciężyć, lecz również narzędziem, naszą ścieżką. W takim wykorzystaniu motywu mrocznej przyszłości tkwi jej metaforyczna siła. By odwrócić mroczną przyszłość, bohaterowie muszą najpierw zdobyć w niej wiedzę i doświadczenie.

Podróż postaci w tych grach jest drogą samotną. W *Chronology* protagoniście towarzyszy Ślimak, który przemierza z nim czas i przestrzeń. Bohaterowie są jednak oddzieleni od reszty światopowieści (funkcjonują poza czasem i przestrzenią i nie wchodzi w zbyt wiele interakcji). W *The Great Perhaps* astronauta jest jeszcze bardziej osamotniony, ponieważ towarzyszy mu jedynie sztuczna inteligencja, przemawiający doń komputer pokładowy L9. W ślad za nim podąża co najwyżej jego przyszły „wariant”, jego *alter ego*, ale samotność bohatera jest z tego względu jeszcze bardziej dojmująca. Jediną istotą, która wchodzi z nim w relację, jest jego mroczne widmo... Niezależnie od wspomnianych postaci towarzyszących – przez to tylko, że jedynymi bohaterami potrafiącymi podróżować w czasie są nasze awatary – każdą inną postać zostawiamy daleko w tyle. Idziemy nieustannie do przodu, co jest – rzecz jasna – zwyczajową zasadą gry platformowej. Tylko awatar jest tzw. agentem zdolnym poruszać się tu we wszystkich przestrzeniach.

W związku z tą konwencją, bohaterom *Chronology* i *The Great Perhaps* bliżej jest do protagonisty *Wehikułu czasu*, a to ze względu na omówioną właśnie samotność i z powodu obecności figury odkrywcy. Bohaterowie tych gier badają poszczególne przestrzenie mrocznej przyszłości i – podobnie jak ów protagonista – wygłaszają monologi i snują przypuszczenia na temat obserwowanych zmian. Brakuje tu jedynie niektórych elementów typowych dla

współczesnej, stereotypowej postaci Wellsowskiego tematu wędrownego¹¹⁴. Z kluczowych postaci trudno wyróżnić kogoś, kto byłby mieszkańcem teraźniejszości – nie ma tu też charakterystycznego wydarzenia w postaci spotkania przedstawicieli dwóch różnych czasoprzestrzeni i wymiany myśli między nimi. Dialogi między bohaterami a pomocnikami są jednak substytutem tego wydarzenia fabularnego.

W kontekście całej serii tematycznej ważną innowacją jest przetworzenie motywów literackich na działanie. Tym razem motyw podróży w czasie staje się podstawą konkretnej mechaniki, a więc narzędziem, które bierzemy pod uwagę w ramach konfrontacji z mroczną przyszłością. Możliwość podróży między dwoma czasoprzestrzeniami umożliwia nam namysł nad związkami przyczynowo-skutkowymi i nad relacjami między przeszłością a przyszłością. Kieruje naszą uwagę na entropię (rozpad ludzkich i nieludzkich konstrukcji), ale też na ewolucję (w szczególności ukazaną przez rozwój roślin, które radzą sobie bez człowieka). Co ważne, ani Podróżnik z powieści Wellsa, ani bohaterowie z późniejszych opowiadań, filmów i seriali nie mieli takiej swobody w przemieszczaniu się między światami, jak kierowany przez nas awatar. Skok w czasie jest tu tak łatwy jak skok w przestrzeni – po naciśnięciu jednego przycisku cała alternatywna czasoprzestrzeń staje się dostępna.

Przyszłość gier cyfrowych

Na podanych przykładach wyraźnie widać, że temat wędrowny zapoczątkowany przez Wellsa wypada w grach cyfrowych inaczej niż w filmach i serialach. Patrząc od strony fabuły, można powiedzieć, że występuje tu podobny zestaw motywów (czasem w dość uproszczonym wydaniu – w *Chronology* z dystopii przyszłości zostaje głównie jej estetyka). Jednakże fakt, że mamy do czynienia z grami (utworami interaktywnymi, opartymi na wyzwaniach i rozwiązywaniu zagadek), wiele zmienia w sposobie wykorzystania elementów związanych z tym tematem. I tak zmienia się stopień występowania dystopii w samej narracji (w grach jest jej stosunkowo więcej niż w pozostałych współczesnych utworach audiowizualnych, co może wynikać także z budżetowych ograniczeń filmu i serialu aktorskiego). Dalej, zmienia się pozycja głównego bohatera w światopowieści (przynajmniej w przypadku gier platformowo-przygodowych z mechaniką podróży w czasie, w których możemy mówić o większym oddzieleniu bohatera od reszty postaci), zmienia się wreszcie funkcja samego pejzażu świata

¹¹⁴ Vide: rozdz. II. Tutaj: Stereotypowa postać Wellsowskiego tematu wędrownego (s. 79-91).

przyszłości – staje się on przestrzenią interaktywną, którą możemy badać i wykorzystywać na własną korzyść. Należy jednak pamiętać, że w przypadku tych gier często mamy do czynienia z tytułami niskobudżetowymi – być może wynika to z tego, że jest to relatywnie młoda gałąź kultury.

W omówionych grach najnowszych nie zdobywamy punktów, jak to się działo w *Sonicu CD*; zamiast tego, nagrodą za rozwiązywanie zagadek i przechodzenie kolejnych poziomów jest odkrycie dalszych segmentów fabuły, możliwość eksploracji odmiennych miejsc w światoopowieści i obcowania z bardziej wymagającymi zadaniami. *Sonic CD* stanowił raczej wyjątek na tle pozostałych gier o podróżach w czasie do mrocznej przyszłości¹¹⁵. Możemy natomiast w inny sposób zostać nagrodzeni za przechodzenie gry – w *A New Beginning* np. oferuje się tzw. osiągnięcia (*achievements*), które znajdują się niejako poza samym programem. Zdobywamy je na platformie Steam, za której pośrednictwem mogliśmy zakupić grę. Osiągnięcia te są dość różnorodne. Niektóre to po prostu nagroda za ukończenie danego „rozdziału”, inne zaś stanowią wyróżnienie za np. bezbłędne rozwiązanie jednej z zagadek, ale są też takie, które możemy zdobyć jedynie wtedy, gdy wykonamy konkretną czynność – np. jeśli wy pytamy Fay o wszystkie postacie na zdjęciu, które nam pokazuje.

Gry wykorzystujące motyw podróży w czasie czynią (jak wspomniałem) protagonistę-temponautę bardziej samotnym niż seriale i filmy. Wynika to oczywiście ze specyfiki utworów interaktywnych, konfrontujących gracza z systemem. Gry, które tu omawiałem, w większości przypadków nie wymagają interakcji z innymi postaciami. Wyjątkami są *Terminator: Resistance* oraz *A New Beginning*, które proponują bardziej skomplikowane narracje, przecz co bliżej im do *Terminatora* czy *12 małp* – z uwagi na obecność motywu ruchu oporu, autorytarnego społeczeństwa i temponautów-agentów. W grach *Chronology* i *The Great Perhaps* jest tak, jakby eksplorowały one wzorzec znany od czasów Wellsa, w którym to główny bohater *Wehikułu czasu*, Podróżnik, był odkrywcą dziwnego, obcego świata przyszłości. Słowem, widoczny jest tu powrót (zapewne w sposób niezamierzony przez twórców gry) do tekstu prototypowego.

Jeśli chodzi o reguły, większość przedstawionych przeze mnie gier oferuje niewiele wolności w sferze kształtowania własnej ścieżki bądź wyboru zakończenia, co może przywołać na myśl z góry ustawiony, deterministyczny świat z *Wehikułu czasu* Wellsa. Bohater *Chronology* zawsze przejdzie te same etapy, by dojść ostatecznie do konfrontacji ze swoim przeznaczeniem i odwrócić mroczną przyszłość. Bohater *The Great Perhaps* zawsze

¹¹⁵ Współczesnym wyjątkiem może być gra *Yestermorrow*, w której zbieramy np. artefakty.

skończy jakąś część cyklu – pętli kauzalnej – i nie będzie w stanie naprawić świata jutra. Bent z *A New Beginning* również nie ma wielu opcji do wyboru. W przeciwieństwie do klasycznego *Chrono Trigger*, który może zakończyć się na kilka sposobów, gry stworzone w obrębie kultury zachodniej realizują schematy w sposób liniowy. To z jednej strony. Z drugiej zaś wyzwania oferowane przez takie gry jak *A New Beginning* czy *Chronology* można interpretować w kontekście *Terminatora*, bo zachęcają użytkowników do wysiłku w celu przezwyciężenia mrocznej przyszłości¹¹⁶. Można też zasadnie przypuszczać, że twórcy gier cyfrowych nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa w kwestii możliwości przedstawiania tego „tematu wędrownego”. Być może w przyszłości pojawi się w grach cyfrowych odpowiednik arcydzieł formatu Cameronowego *Terminatora* czy serialu *Dark*.

Gry cyfrowe nie wprowadzają nowych motywów literackich, ale nie w tym tkwi dzisiaj ich siła. Umożliwiają one twórcom wzbogacenie i przetworzenie motywów charakterystycznych dla serii tematycznej poprzez wykorzystanie czysto growych elementów: mechanik i wyzwań. W grze *Terminator: Resistance* zyskujemy decyzyjność co do ostatecznego kształtu motywów centralnych. W *A New Beginning* chwyt narratora niewiarygodnego, zastosowany w strukturze gry, pozwala podjąć problem sposobów opowiadania o mrocznej przyszłości. W *Chronology* dużą rolę odgrywa przekształcanie krajobrazu przyszłości. Jest to specyficzny element powiązany z mechanikami platformówki, który nie miałby sensu w powieściach czy filmach; w grze połączony jest on jednak z przechodzeniem kolejnych etapów i dzięki temu tworzy interesującą opowieść o wpływie roślin i temporalnym wymiarze ich egzystencji (przekraczającym możliwości istot ludzkich). I wreszcie: *The Great Perhaps* wprowadza mechanikę krótkotrwałych przenosin do współczesności, co wzmacnia poczucie beznadziei i związania protagonisty z mroczną rzeczywistością, a także wywołuje wrażenie ulotności świata teraźniejszego. Natomiast mechanika podglądania drugiej „epoki” za pomocą fantastycznej lampy sprawia, że obydwa okresy rozgrywają się w tym samym czasie, i to na naszych oczach.

¹¹⁶ Skupiam się tutaj głównie na wymowie samych gier (na proponowanych przez nie wartościach), zakładając jednak, że gracz nie jest bezwolnym odbiorcą podsuwanych mu tez. Marcus Schulzke pisze, że w badaniach nad grami można zauważyć dwa spojrzenia na sprawczość użytkownika. Otóż znaczna część badaczy zakłada deterministyczny charakter gier, tj. twierdzą oni, że gry nie dają użytkownikom poczucia sprawczości i kształtują ich poglądy. Istnieje też druga tendencja – woluntarystyczna – zakładająca, że gracz stawia się ponad systemem gry i proponowanym przez niego wartościami. Schulzke postuluje, że zawsze powinniśmy mieć na uwadze obydwa punkty widzenia. Należy zauważać zarówno narzucane przez grę ograniczenia (zmuszające graczy do podejmowania konkretnych działań), jak i zdolność użytkowników do zajmowania krytycznego stanowiska wobec proponowanych przez nią treści. M. Schulzke, *Critical Essay—Models of Agency in Game Studies*, 2012, <https://tcjournal.org/vol2/schulzke/>, (dostęp: 24.09.25).

Zbadane przeze mnie tytuły pokazały, jak poszczególne motywy literackie wykorzystywano w grach cyfrowych. Motyw podróży w czasie stał się podstawą i inspiracją dla mechaniki, elementy związane z motywem mrocznej przyszłości okazały się fundamentem, na którym zbudowana została przestrzeń rozgrywki i eksploracji, sfera wyzwań oraz ścieżka rozwoju. W pewnym sensie wcielaliśmy się za pośrednictwem medium komputera lub konsoli w rolę Wellsowskiego Podróżnika w czasie, gdy ten eksplorował obcą sobie przestrzeń, próbował zrozumieć jej genezę i sposób funkcjonowania.

Grając w *Chronology*, mogliśmy się zastanawiać, czy przeżyli jacyś ludzie, skoro nie widzieliśmy żadnych ciał i postaci. Grając w *The Great Perhaps*, mogliśmy dociekać, co doprowadziło do zniszczenia cywilizacji – szukać znaków i rekonstruować przeszłe zmagania ludzi, po których pozostały tylko odnalezione przez nas szczątki i przedmioty. Axel Goodbody pisał nie bez racji, że „podróż w czasie jest potencjalnie skutecznym środkiem do tego, by zwiększać świadomość czytelników na temat skal czasowych Antropocenu, właśnie dlatego, że jest to środek ludyczny”¹¹⁷. Także gry z badanej serii tematycznej mogą uczyć graczy procesów i skal czasu, a jednocześnie stanowić rodzaj ćwiczenia polegającego na obcowaniu z mroczną przyszłością.

¹¹⁷ Ang. “Time travel is a potentially powerful way of training readers in awareness of temporal scale in the Anthropocene, precisely because it is a ludic one”. A. Goodbody, *Time Travel as a Tool for Promoting Trans-scalar Thinking*, [w:] *Narratives of Scale in the Anthropocene. Imagining Human Responsibility in an Age of Scalar Complexity*, red. G. Dürbeck, P. Hüpkes, Routledge, Nowy Jork – Londyn 2022, s. 52.

KONKLUZJA

Splot motywu podróży w czasie z motywem mrocznej przyszłości, będący podstawą omówionego tu „tematu wędrownego”¹ (*Stoffu*²), przenika kulturę od samych początków istnienia fantastycznonaukowych podróży w czasie. H.G. Wells w *Wehikule czasu*³ nie tylko położył podwaliny pod opowieści o temponautach (wiążąc podróż w czasie z techniką i tworząc jeden z kluczowych składników gatunku SF), ale również zapoczątkował serię tematyczną, opartą na połączeniu wypraw w czwartym wymiarze z wizjami dystopijnych światów jutra. Siła tych narracji nie tkwi w eskapizmie, lecz w ukazywaniu atmosfery niepokoju, jaka wiąże się z życiem w dynamicznie zmieniającym się świecie. „Wypadki – pisał brytyjski autor – biegają dziś jedne za drugimi, zazębiając się o siebie w sposób najbardziej niezrozumiały. Nikt nie wie, co przyniesie jutro, ale tylko filozof szkolony w dyscyplinach naukowych potrafi odnieść się obiektywnie do tej niezrozumiałości. Na jego zachowanie się w życiu codziennym nie ma to zresztą wpływu; w tej dziedzinie należy do pospólstwa. Różni się odeń tylko tym, że nosi w sobie surowe przekonanie o bliskim końcu wszelkiego życia. Przekonanie to nie wnosi jednak nic nowego do jego codziennej egzystencji; nie przeszkadza mu w codziennych uczuciach, zainteresowaniach, oburzeniach itd. I on jest przywiązany do życia, gotów raczej postawić je na kartę, niż ustąpić wrogiej sile, prowadzącej go do samobójstwa. Zrodzony był z woli do życia i zginie w walce o życie”⁴.

Słowa te zdradzają głębię pesymizmu towarzyszącego Wellsowi u kresu jego życia, tuż przed zakończeniem II wojny światowej. Jest w nich wyczuwalna niepewność, głęboki niepokój o przyszłość i przecucie nieuchronnej katastrofy. Ale zawiera też troskę o jutro i nieustępliwość w walce o życie, głęboki cień nieustępliwości cechującej bohaterów Camerona. To oscylowanie między nadzieją a pesymizmem nie stanowi jedynie kośca samej twórczości Wellsa, która oscylowała między dystopią *Wehikulu czasu* a utopią z powieści *Ludzie jak bogowie* (1923). Charakteryzuje ono również istotę omówionej serii tematycznej, w której apokaliptyczne wizje rozpadającej się cywilizacji zostały zestawione z poczynaniami bohaterów poszukujących rozwiązania kryzysu i odkrywających piękno codzienności.

¹ Vide: rozdz. I (s. 16).

² Vide: rozdz. I (s. 12-14).

³ H.G. Wells, *Wehikul czasu*, przeł. F. Wermiński, przekład zweryfikował i oprac. J.K. Palczewski, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław et al. 1985.

⁴ Cyt. za: J. Stempowski, *Klimat życia i klimat literatury*, [w:] *Eseje dla Kasandry*, Słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2005, s. 60-61. (Oryg.: H.G. Wells, *Mind at the End of its Tether*, William Heineman Ltd., Londyn – Toronto 1945, s. 6).

Dystopia Wellsa była zatem metaforą, „protezą psychiczną” – opowieścią o tym, że świat zmierza w złym kierunku. I taką też rolę odgrywały kolejne utwory zawierające ten konkretny splot motywów.

Twórcy dwudziestowiecznych punktów węzłowych wprowadzili nowe elementy, zapewniając tym samym rozwój „tematu wędrownego”. Niektóre narracje zniuansowały motyw podróży w czasie, dodając odpowiednio motyw rozgałęziającej się linii czasu i możliwość wpływania na przyszłość (*The Branches of Time* [1933] Danielsa) oraz motyw pętli kauzalnej, więzienia czasu (*By His Bootstraps* [1942] Roberta A. Heinleina). Komiksy i filmy wprowadziły z kolei konkretną estetykę dystopii przyszłości, a ich twórcy, zamiast wysyłać człowieka współczesności do świata jutra, odwrócili strzałkę czasu i pokazali podróże posłańców przyszłości do teraźniejszości. W szczególności nie należy tracić z oczu dylogii Jamesa Camerona, w której autor nadał konkretną strukturę zmaganiom o lepsze jutro, powiązał temat z figurą cyborga i problematyką rodzinną.

Co więcej, zapoczątkowany przez Wellsa „temat wędrowny” stanowi żywotny nośnik kolejnych lęków związanych ze współczesnością, poczynając od strachu przed bombą atomową (*Pomost*), poprzez niepokoje związane z globalizacją i totalitaryzmem (*12 małp*), a kończąc na rozterkach wynikających ze związania człowieka z delikatnymi ekosystemami Ziemi (*Timescape*). Można powiedzieć, że tak jak Wells stanowił główny punkt odniesienia dla twórców prozy z XX wieku – co ujawnia się w strukturze opowiadań *The Branches of Time* i *By His Bootstraps* – tak dla utworów XXI wieku punktem odniesienia jest *Terminator* i *Terminator 2: Dzień sądu* w reżyserii Camerona. Nie tylko ze względu na wszechobecną figurę cyborga czy obrazy zrujnowanych metropolii, ale i z uwagi na walkę z przeznaczeniem, którą podejmują bohaterowie tych filmów.

Współczesne narracje również przetwarzają ów *Stoff* na swój sposób. Wiążą go z konkretnymi problemami: militaryzacją USA (*Terminator 3: Bunt maszyn*), przemocą wobec mniejszości (*Wolverine and the X-Men*), inwigilacją społeczeństwa (*Podróżnicy*), katastrofą klimatyczną (*A New Beginning*). Wprowadzają również nowe elementy, związane niejednokrotnie ze specyfiką medium, w obrębie których są realizowane. Chodzi o takie elementy, jak charakterystyczne dla serialu powtórzenie (w *Dark* powtórzeniu ulega sama apokalipsa) czy typową dla gier możliwość przekształcania scenerii (w *Chronology* możemy kształtować przeszłość poprzez sadzenie roślin).

Współczesne utwory mają jednocześnie wiele elementów wspólnych. Choć w nowych wariacjach widać powolne wkraczanie wątków klimatycznych, to trzeba zauważyć, że nie ma mrocznej przeszłości bez załamania ekosystemów – niezależnie od tego, czy mówimy o cyklu

filmowym o Terminatorach, serialu *Podróżnicy*, czy też o grach cyfrowych, takich jak *A New Beginning*, niemal zawsze dochodzi do wyniszczenia tego, co określamy jako środowisko naturalne. Brak fauny i flory, skrajne zjawiska pogodowe (susze, burze), zanieczyszczenia spowodowane działalnością człowieka (toksyczne opady w *Dark*, wszędobylskie śmieci, gruz i złom w serii o Terminatorach), a w końcu także przejście Ziemi przez formy nam obce (maszyny i mutanty) pokazują, że los człowieka jest ściśle związany z naturą. Bohaterowie zdają sobie sprawę z tego, jaki wpływ ma na nich samych otoczenie, abstrahując od tego, czy mieszkają w Winden bądź w Los Angeles. Świadomi swojego związku z resztą organizmów bywają jednak przede wszystkim ludziami dystopii.

Przebadany przeze mnie „temat wędrowny” nie pozostawia wątpliwości, że stanowi on równocześnie formę oswojenia przyszłości. Pokazuje sposoby jej poprawy, choć z reguły są one nieprzekładalne na świat empiryczny. Niektóre okazują się rozwiązaniem metaforycznym (likwidacja alternatywnych linii czasu w *Dark*) albo składają się z fantastycznych rozwiązań realnych problemów, dla których na razie nie ma recepty (*A New Beginning* i koncept eko-alg), albo ukazują przemocowe rozwiązania kryzysów, które są zupełnie fikcyjne: inwazja krwiożerczych kosmitów w *Wojnie o jutro* zostaje powstrzymana przez oddział wojowników. Jeśli mielibyśmy znaleźć jakieś remedium na lepszą przyszłość – jedyne, które badane narracje dość konsekwentnie podsuwają – byłoby nim poczucie wspólnotowości ponad podziałami i ponad epokami, coś, czego nie znajdziemy ani u Wellsa, ani w opowiadaniach z pierwszej połowy XX wieku. Mowa o wspólnotowości wzmocnionej przez pojednanie postaci na ekranach kinowych w finale opowieści, poliperspektywiczności seriali telewizyjnych (umożliwiającej poznanie punktu widzenia Innego) i o mechanikach obcowania z Innym w grach cyfrowych.

Co jednak zastępuje mroczną przyszłość, gdy bohaterom uda się ją powstrzymać? Przedłużenie naszej teraźniejszości? Eutopijne społeczeństwo naprawiające problemy współczesności? Niewiele dostępnych jest odpowiedzi na ten temat – zazwyczaj finałowe sceny i scenki ukazują jedynie refleksy wiedzy o utopii. To, co liczy się w narracji, to nie kształt jutra, ale cena, jaką zapłacił temponauta bądź mieszkaniec teraźniejszości, choć nawet i tu trafiają się historie z jednoznacznym happy endem (w wersji reżyserskiej *Terminatora 2* widzimy, jak Sarah Connor, spoglądającą w 2029 roku na wypełniony dziećmi plac zabaw, przenika spokój o ich przyszłość).

Niektóre przypadki są jednak bardziej zniuansowane. Mieszkańcy Winden funkcjonują spokojnie w „oryginalnym” świecie (który nie został zaburzony przez podróż w czasie) i jedzą razem kolację, odczuwając jedynie echo traum, które udało się wymazać. Scena przychodzi na

myśl grecki ideał gościnności⁵, a obraz wspólnego posiłku wzmacnia więzi społeczne i zapowiada równość bohaterów, którzy wcześniej ze sobą nie rozmawiali. Jednocześnie bohaterowie ci nie wiedzą, że kto inny musiał się trudzić, by oni sami mogli zacząć żyć w spokoju – serial pokazuje więc, że istnieje cena, którą warto zapłacić dla dobra ludzi przyszłości, choćby nawet ofiarnie podjęty gest etyczny nie został przez nikogo dostrzeżony. Bywa, że te narracje oddają stan niepewności, jaki wiąże się nieodmiennie z oczekiwaniem na przyszłość.

Plot centralnych motywów podróży w czasie i dystopii – podstawa omówionego *Stoffu* – nie tylko stanowił swoisty barometr, który pozwolił odkryć negatywne nastroje danego czasu, ale także umożliwił uważne przyjrzenie się rozwojowi poszczególnych mediów. Film, którego kluczowe wytwory artystyczne powstały w poprzednim stuleciu, okazał się medium walczącym o przetrwanie w aktualnie rozwijającej się rzeczywistości, choć wydaje się, że w swoim popularnym wydaniu wciąż ma więcej ograniczeń niż atutów. Telewizja, która w tym stuleciu święci tryumfy artystyczne, robi wrażenie, jakby eksplorowała temat w najciekawszy sposób i pozwalała wybrzmieć poliperspektywiczności. Gry cyfrowe odsłoniły Wellsowski *Stoff* w jeszcze bardziej zróżnicowany sposób, wprowadzając doń realne działanie, jakkolwiek twórcy gier nie powiedzieli zapewne ostatniego słowa – wyraźnie widać, że na tym polu są to narracje znajdujące się w trakcie dynamicznego rozwoju.

Jak można zauważyć, każde medium czy pojedyncza gra z pewnym opóźnieniem przyjmuje temat i konwencje charakterystyczne dla opowieści o podróżach w czasie. I tak Heinleinowskie *paradox story* z XX wieku, którą można by określić jako pewne szczytowe stadium w rozwoju literackich narracji o temponautach, upowszechniła się w obrębie filmu i telewizji dopiero pod koniec XX wieku. W realizowanych w ich obrębie narracjach – a nie tylko w grach wideo (medium komputera i pokrewne media cyfrowe) – widzimy zwiększanie się udziału odbiorców.

Jakie ma to znaczenie w kontekście analizowanego tutaj tematu? I na ile takie dzieła mogą być skutecznym środkiem perswazji? Innymi słowy: do jakiego stopnia dzieła te oferują wizję zmiany, a na ile utrwalają *status quo*? Utwory z badanej serii tematycznej nie są idealnymi realizacjami postulatów utopijnych, przynajmniej w rozumieniu Claeysa. Jednakże ograniczenia tych narracji mogą być nie tyle ich wadą, ile symptomem konkretnego nastroju

⁵ Claeys przywołuje antyczny, grecki ideał gościnności (gr. *ξενία*), wedle którego należało okazywać uprzejmość wobec obcych. Ideał realizowano poprzez wspólne ucztowanie, stanowiące formę podkreślenia równości w (męskiej) grupie. G. Claeys, *Utopianism for a Dying Planet. Life After Consumerism*, Princeton University Press, Princeton 2022, s. 51.

epoki. W *Archeologiach przyszłości* Fredric Jameson twierdził, że współczesne utopie nie potrafią zaoferować narzędzi przemiany politycznej. Niemniej słabość tę z innego punktu widzenia można również rozpatrywać jako zaletę, bo – jak pisze amerykański teoretyk –

Jej [utopii – K.C.] skaza formalna – czyli problem takiego przedstawienia utopijnego przełomu, by przekształcić go w praktyczno-polityczne przejście – staje się teraz retoryczną i polityczną siłą: jesteśmy bowiem zmuszeni do koncentracji duchowej, przygotowując się na kolejny etap, który jeszcze nie nadszedł⁶.

Ta pocieszająca teza (odnajdująca potencjał we współczesnych utopiach) pozwala spojrzeć na badane przeze mnie narracje jako na konkretne sposoby „mocowania się” z przyszłością. Uważam, że można traktować je jak eksperyment myślowy (Elsaesser⁷) albo myślową protezę (Griffiths⁸) – pożyteczne metafory, o których piszą badacze SF. Wellsowska seria tematyczna za pomocą środków wizualnych (zestawienie dwóch scenerii), narracyjnych (sposób mówienia o dystopii) i czysto fabularnych (przeżycia głównych bohaterów) ukazuje związki między dniem wczorajszym a dzisiejszym i jutrzejszym. Pokazuje przenikanie się różnych okresów (zarówno w naszej psychice, jak i w retoryce używanej przez mieszkańców otaczającego nas świata). Jak możemy przeczytać w *Mroczonej ekologii*: „Nadal znajdujemy się w trwającej dwanaście tysięcy lat chwili «obecnej» – drobinie czasu geologicznego. To, co wydarzyło się w Mezopotamii, dzieje się «teraz»...”⁹. Żaden popkulturowy utwór nie jest w stanie pokazać tej sytuacji tak dobrze jak opowieści o podróżach w czasie. Wellsowska seria dowodzi, że „wczoraj” dzieje się „teraz” i że jutro ma wpływ na dzień dzisiejszy.

Narracje o temponautach czynią to za pośrednictwem specyficznych zdolności poszczególnych mediów. Elsaesser twierdził, że filmy można potraktować jako antytezę gier

⁶ Jameson twierdzi, że słabość współczesnej utopii pokazuje, że oczekujemy na moment przełomu: „W latach sześćdziesiątych Lukács powiedział, że zostaliśmy rzućni w przeszłość, w czasy poprzedzające jeszcze utopijny socjalizm, że nawet poszczególne elementy wizji przyszłości musimy wynaleźć na nowo, zanim osiągniemy taki stan przedrewolucyjnej świadomości i potencjalności, jaki w 1848 roku (tuż przed rewolucją) wytworzyła publikacja *Manifestu komunistycznego*. O ileż prawdziwsze jest to stwierdzenie w odniesieniu do obecnego okresu, kiedy to kapitalizm – zupełnie tak samo jak w okresie uprzemysłowienia, poprzedzającym rewolucję roku 1848 – spotężniał do zatrzęsających rozmiarów i wytworzył bogactwo, które ma zatrzeć obraz jego wad i nieprzystawalności do dzisiejszych czasów! Utopia zatem wyraża lepiej nasz stosunek do prawdziwie politycznej przyszłości niż wszystkie bieżące programy działania, rzucające nas w wir masowych protestów i demonstracji, pozbawione jakiegokolwiek koncepcji późniejszego procesu zglobalizowanej transformacji. Zarazem jednak utopia pełni dziś żywotną funkcję polityczną, nie jest zwykłym wyrazem pewnej ideologii”. F. Jameson, op. cit., s. 276.

⁷ T. Elsaesser, *Plaszczyzny kina i gier. Przypadkowość naszą nową przyczynowością*, przeł. P. Biliński, [w:] *Kino – Maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, wstęp i red. M. Przyłipiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018, s. 179.

⁸ J. Griffiths, *Co to jest science fiction?*, przeł. A. Nakoniecznik, [w:] *Spór o SF*, red. i wybór tekstów R. Handke, L. Jęczynek, B. Okólska, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1989, s. 76.

⁹ T. Morton, *Mroczone ekologia. Ku logice przeszłego współistnienia*, przeł. A. Barcz, Oficyna Związków Otwarty, Warszawa 2023, s. 118.

albo też jako podbudowaną filozoficznie odpowiedź na gry¹⁰. W jego opinii kino i gry są awersem i rewersem jednej i tej samej rzeczy – kino przekłada obrazy na działania, gry zaś – działania na obrazy¹¹. Można więc dostrzec komplementarny charakter poszczególnych mediów i gier cyfrowych w kontekście badanego tematu. To film (*Terminator*) ustanowił kanoniczny obraz dystopii przyszłości, z którego czerpały potem kolejne utwory. Serial rozwinął dyskursywną stronę serii tematycznej i zaoferował pogłębienie poszczególnych problemów podejmowanych w jej obrębie. Gry otwały nowe pole dostępu do dystopii i jak żadne inne narracje pozwoliły nam zwrócić uwagę na interakcje istniejące między organizmami i na właściwe dla nich pętle współzależności. W dodatku, choć są to tytuły o mniejszym stopniu nie-jednoliniowości (*non-unilinearity*) niż opisany na początku rozdziału V *Sonic CD*, to bez wątpienia nadal oferują graczowi pewien stopień sprawczości – wszak od niego zależy, czy bohaterowi uda się powstrzymać mroczną przyszłość albo – przynajmniej – domknąć fabułę.

Utwory te nie zmieniają świata jutra, ale otworzą odbiorców na myślenie o nim. Na koniec więc pozwolę sobie zainspirować się myślą Thomasa Elsaessera¹² i wyrazić nadzieję, że kino, seriale gier umysłowych i gry cyfrowe będą skłaniały odbiorców i użytkowników do podjęcia postawy refleksyjnej na temat możliwości kształtowania dnia jutrzejszego.

¹⁰ T. Elsaesser, op. cit., s. 179.

¹¹ Ibidem, s. 187.

¹² Ibidem, s. 184.

SPIS ILUSTRACJI

- Ilustr. 1. *Terminator*. Skryte w mroku nocy ruiny, rozświetlone wystrzałem z broni laserowej – [s. 103]
- Ilustr. 2. *Terminator*. Kyle przechodzi korytarzem i patrzy na dzieci wpatrujące się w płonąca obudowę telewizora – [s. 104]
- Ilustr. 3. *Terminator*. Cyborg z przyszłości góruje nad światem współczesnym – [s. 111]
- Ilustr. 4. *Terminator 2: Dzień sądu*. Wybuch bomby jądrowej w wizji Sarah Connor – [s. 121]
- Ilustr. 5. *Terminator: Mroczne przeznaczenie*. Pejzaż mrocznej przyszłości. W tle widać tajemnicze obiekty, zapewne wzniesione przez wrogą Sztuczną Inteligencję – [s. 139]
- Ilustr. 6. *Deadpool 2*. Cable w ruinach. W tle panorama miasta przyszłości, część budynków stoi w ogniu – [s. 146]
- Ilustr. 7. *Wojna o jutro*. Mieszkańcy teraźniejszości patrzą na płonące ruiny metropolii przyszłości – [s. 155]
- Ilustr. 8. *Podróżnicy*, (S02E11, *Simon*). Szkic schronu z mrocznej przyszłości – [s. 178]
- Ilustr. 9. *Podróżnicy*, (S03E07, *Trevor*). Temponauta Trevor z żoną przed jej śmiercią – [s. 178]
- Ilustr. 10. *Podróżnicy*, (S03E07, *Trevor*). Trevor wraz żoną podziwiają słoneczny blask w świecie bez słońca – [s. 179]
- Ilustr. 11. *Podróżnicy* (S03E08, *The Archive*). Phillip widzi Trevora z trzech różnych linii czasu – [s. 186]
- Ilustr. 12. *Podróżnicy* (S01E01, *Travelers*). Kadr z czołówki: anonimowe ciało w otoczeniu tajemniczych symboli z przyszłości – [s. 186]
- Ilustr. 13. *Podróżnicy* (S01E01, *Travelers*). Kadr z czołówki: zbliżenie na skórę podróżnika. Widoczny jest na niej numer, który budzi skojarzenia z obozem koncentracyjnym – [s. 187]
- Ilustr. 14. *Podróżnicy* (S01E01, *Travelers*). Ujęcie przedstawiające moment zgonu jednej z przedstawionych postaci. Widzimy napis: „Zarejestrowany czas zgonu: 10:42” – [s. 188]
- Ilustr. 15. *Podróżnicy* (S03E10, *Protocol Omega*). Finałowe ujęcie serialu: napis zwiastuje kolejną próbę uratowania cywilizacji przez Dyrektora – [s. 188]
- Ilustr. 16. *Wolverine and the X-Men* (S01E01 *Hindsight: Part 1*). Bezpieczna enklawa: Instytut Xaviera dla młodych mutantów – [s. 193]
- Ilustr. 17. *Wolverine and the X-men* (S01E01, *Hindsight: Part 1*). Czołówka serialu. Patrole na ulicach urządzają łapanki na mutantów – [s. 196]

- Ilustr. 18. *Wolverine and the X-Men* (S01E01, *Hindsight: Part 1*). Moment po wybuchu w Instytucie Xaviera. Plan współczesny często portretowany jest w stonowanych barwach – [s. 196]
- Ilustr. 19. *Wolverine and the X-Men* (S01E09, *Future X*). Sentinel kontra Domino, czyli Goliat kontra Dawid – [s. 201]
- Ilustr. 20. *Wolverine and the X-Men* (S01E09, *Future X*). Sentinel górujący nad pozytywnymi bohaterami na tle zanieczyszczonego nieba dystopii – [s. 201]
- Ilustr. 21. *Dark* (S02E10, *Końce i początki*). Początek apokalipsy. Z elektrowni wyłania się czarna półkula, która rozszerza się i pochłania wszystko na swojej drodze – [s. 205]
- Ilustr. 22. *Dark* (S02E01, *Początki i końce*). Puste blokowiska w postapokaliptycznym Winden – [s. 206]
- Ilustr. 23. *Dark*, (S01E03, *Wczoraj i dziś*). Charlotte Doppler w 1986 i 2019 roku – [s. 207]
- Ilustr. 24. *Dark*, (S01E03, *Wczoraj i dziś*). Ulrich Nielsen w 1986 i 2019 roku – [s. 208]
- Ilustr. 25. *Dark* (S03E08, *Raj*). Dwie inkarnacje głównego bohatera – sędziwy Adam i młody Jonas – [s. 209]
- Ilustr. 26. *Dark* (S01E01, *Tajemnice*). Kominy elektrowni atomowej górujące nad lasem miasteczka Winden – [s. 210]
- Ilustr. 27. *Terminator 3: Bunt Maszyn*. Widok z perspektywy Terminatora – typowy dla tzw. strzelanki, bo widzimy także broń – [s. 242]
- Ilustr. 28. *Terminator 3: The Redemption*. Growe przetworzenie sekwencji pościgu Terminatora za T-X – [s. 244]
- Ilustr. 29. *Terminator: Resistance*. Tzw. okno dialogowe – gracz ma wybór, czy chce być troskliwym opiekunem dla chłopca ze schronu, czy woli go surowo zdyscyplinować – [s. 246]
- Ilustr. 30. *A New Beginning*. Scena dialogu. Kolejne wypowiedzi bohaterów pojawiają się w warstwie audialnej i w komiksowych dymkach – [s. 253]
- Ilustr. 31. *A New Beginning: Final Cut*. Zmierzch cywilizacji. Fay patrzy na ruiny San Francisco – [s. 255]
- Ilustr. 32. *Chronology*. Przed globalnym kataklizmem: dzień, ciepłe barwy, tętniąca życiem cywilizacja – [s. 264]
- Ilustr. 33. *Chronology*. Po globalnym kataklizmie: noc, chłodne barwy, ruiny cywilizacji przejęte we władanie przez rośliny – [s. 265]
- Ilustr. 34. *The Great Perhaps*. Astronauta podgląda dzięki światłu latarni cywilizację przed upadkiem – [s. 269]

BIBLIOGRAFIA

LITERATURA PODMIOTOWA

1. Benford Gregory, *Timescape*, The Orion Publishing Group, Londyn 2000 (oryg. data wydania: 1980).
2. Claremont Chris, Byrne John, *X-Men: Days of Future Past*, Nowy Jork 2011. (Wydanie zbiorcze, oryg. zeszyty pochodzą z 1981 roku).
3. Daniels David R., *The Branches of Time*, „Wonder Stories” 1935, t. 7, nr 3, s. 294-303.
4. Ellison Harlan, *Soldier From Tomorrow*, „Fantastic Universe” 1957, t. 8, nr 4, s. 4-22.
5. Heinlein Robert A., *By His Bootstraps*, „Astounding Science Fiction” 1941, t. 28, nr 2, s. 9-47.
6. Wells Herbert George, *Wehikuł czasu*, przeł. F. Wermiński, przekład zweryfikował i oprac. J.K. Palczewski, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław et al. 1985. (tytuł oryg.: *The Time Machine*, oryg. data wyd. 1895).

LITERATURA PRZEDMIOTOWA

1. Aarseth Espen, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski et al., Korporacja Ha!art, Kraków – Bydgoszcz 2014.
2. Abramowska Janina, *Powtórzenia i wybory. Studia z tematologii i poetyki historycznej*, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2005.
3. Adamczak Marcin, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci, słowo / obraz terytoria*, Gdańsk 2010.
4. Alkon Paul K., *Origins of Futuristic Fiction*, The University of Georgia Press, Athens (Georgia) 1987.
5. Allrath Gabby, Gymnich Marion, Surkamp Carola, *Introduction: Towards a Narratology of TV Series*, [w:] *Narrative Strategies in Television Series*, red. G. Allrath, M. Gymnich, Palgrave MacMillan, Londyn 2005, s. 1-43.
6. Arora Krishan, *The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach*, 17.11.2023, <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/> (dostęp: 6.02.2024).
7. Balbus Stanisław, „Zagłada gatunków”, „Teksty Drugie” 1999, nr 6 (59), s. 25-39.

8. Barr Merrill, „*Travelers*” *Season 3 Review: Netflix's Anti-Prestige Drama Hit Continues To Shine*, 2018, <https://www.forbes.com/sites/merrillbarr/2018/12/03/travelers-season-3-review-eric-mccormack-wil-and-grace-mackenzie-porter-nesta-cooper-jared-abrahamson-reilly-dolman-patrick-gilmore-brad-wright-netflix-time-travel/>, (dostęp: 22.03.24).
9. Barra Luca, Crespo Oswaldo Garcia, *Introduction: Dialogues with Technology*, „Series” 2020, t. 6, nr 2, s. 5-10.
10. Batori Anna, „*Everything is Connected*”. *Narratives of Temporal Transgression in Dark*, „Journal of European Television History and Culture” 2021, nr 19, s. 112–124.
11. Bassnett Susan, *Literatura porównawcza w dwudziestym pierwszym wieku*, przeł. I. Noszczyk, „Teksty Drugie” 2009, nr 6, s. 111-119.
12. Bell Robert C., Ficociello Robert, *America's Disaster Culture: The Production of Natural Disasters in Literature and Pop Culture*, Bloomsbury Publishing, Nowy Jork 2017.
13. Bergonzi Bernard, *The Early H.G. Wells. A Study of The Scientific Romances*, Manchester University Press, Frome – Londyn, 1969.
14. Bert Olivier, *Time, technology, cinematic art and critique in The Terminator and Terminator II - Judgment Day; a philosophical interpretation*, „Literator” 1992, t. 13, nr 3, s. 21-34.
15. Bettelheim Bruno, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł., wprowadzeniem, objaśnieniami i posłowiem opatrzyła D. Danek, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 1996.
16. Beyvers Saarah E., *The game of narrative authority: Subversive wandering and unreliable narration in The Stanley Parable*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2020, t. 12, nr 1, s. 7-21.
17. Bisset Jennifer, *More People Need to Watch Netflix's Superb Sci-Fi Series*, 14.02.2025, <https://www.cnet.com/culture/entertainment/more-people-need-to-watch-netflixs-superb-sci-fi-series/>, (dostęp: 12.03.2025).
18. Blank Juliane, *Going Round in Cycles: Time Travel and Determinism in the Netflix Show Dark*, [w:] *New Perspectives on Contemporary German Science Fiction: Studies in Global Science Fiction*, red. L. Schmeink, I. Cornils, Palgrave MacMillan, Cham 2022, s. 17-41.
19. Boghost Ian, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge – Massachusetts – Londyn, 2007.

20. Booker M. Keith, *Drawn to Television: Prime-Time Animation from the Flintstones to Family Guy*, Praeger, Westport – Connecticut – Londyn 2006.
21. Booker M. Keith, *Postmodern Hollywood. What's New In Film And Why It Makes Us Feel So Strange*, Praeger, Westport – Connecticut – Londyn 2007.
22. Booth Paul, „*Harmonious Synchronicity*” and *Eternal Darkness: Temporal Displacement in Video Games*, [w:] *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, red. M. Jones, J. Ormrod, McFarland, Jefferson (Karolina Północna) 2015, s. 134-148.
23. Bordwell David, *Film Futures*, „SubStance” 2002, t. 31, nr 1 (97), s. 88-104.
24. Bouwhuis Tom, *Time Travelers from (the) Dark: the Entanglement of the Scientific and the Occult in a Netflix Series*, [paper], 22.06.2020, <https://timbouwhuis.nl/time-travelers-from-the-dark-the-entanglement-of-the-scientific-and-the-occult-in-a-netflix-series-paper/> (dostęp: 28.11.2023).
25. boyd danah, Crawford Kate, *Critical Questions For Big Data. Provocations for a cultural, technological, and scholarly phenomenon*, „Information, Communication & Society” 2012, t. 15, nr 5, s. 662-667.
26. Brody Richard, „*Deadpool 2*” *Reviewed: A Deadening Sequel That Feels like Simulacrum*, 17.05.2018, <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/deadpool-2-a-deadening-sequel-that-feels-like-simulacrum>, (dostęp: 18.03.2025).
27. Brenes Carmen Sofia, *Identity, Time and Free Will in Stories. A Poetical Study on the TV Series Dark*, „Comunicazioni Sociali” 2019, nr 3, s. 435-444.
28. Bryan Victoria M., „*That's what [TV] is supposed to do*”: *Mad Men and Post-9/11 Containment Culture*, [w:] *Reflecting 9/11: New Narratives in Literature, Television, Film and Theatre*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2016, 161-176.
29. Brzezińska Marta. *Wobec kanonu. Współczesny film niemiecki wobec tradycji Nowego Kina Niemieckiego*, „Kwartalnik Filmowy” 2015, nr 89-90, s. 175-188.
30. Butler Jeremy G., *Television: Critical Methods and Applications*, Wadsworth Publishing Company, Belmont 1994.
31. Całek Agnieszka, *Opowieść transmedialna. Teoria, użytkowanie, badania*, Wydawnictwo ToC, Kraków 2019.
32. Cameron James, *Life's Abyss and then You Die. An Interview with James Cameron*, [rozm. przepr. M. Dare], <https://archive.ph/dbhoW#selection-211.0-221.31>, (dostęp 16.03.2025).

33. Campbell Christopher, *Netflix's New Sci-Fi Series Travelers Transports Us to Simpler Times*, 4.01.2017, <https://filmschoolrejects.com/netflixs-new-sci-fi-series-travelers-transport-us-to-simpler-times-1e9baac81964/#.sjoj9vvus>, (dostęp: 23.02.2025).
34. Carbone Gina, *Why Travelers Is The Netflix Show Sci-Fi Fans Should Make Time For*, 12.12.2018, <https://www.cinemablend.com/television/2463209/why-travelers-is-the-netflix-show-sci-fi-fans-should-make-time-for>, (dostęp: 30.02.2025).
35. Cassirer Ernst, *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, przeł. A. Staniewska, przedm. B. Suchodolski, Czytelnik, Warszawa 1977.
36. Cohen Alain J.-J., 12 Monkeys, Vertigo and La Jetée. *Postmodern Mythologies and Cult Films*, „New Review of Film and Television Studies” 2003, t. 1, nr 1, s. 149-164.
37. Chakravorty Abhishek, *Existentialism, Man and Eternal Recurrence: A Biblical Analysis of Netflix's Dark*, „International Journal of Recent Scientific Research” 2021, t. 12, nr 7, s. 42316-42319.
38. Cielecka Magdalena, *Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 86 (146), s. 171-182.
39. Claes Gregory, *Dystopia: A Natural History*, Oxford University Press, Nowy Jork 2017.
40. Claes Gregory, *Utopianism for a Dying Planet. Life After Consumerism*, Princeton University Press, Princeton 2022.
41. Clegg Brian, *Jak zbudować wehikuł czasu. Nauka a podróże w przeszłość i w przyszłość*, przeł. S. Szymański, Prószyński i S-ka, Warszawa 2014.
42. Clute John, *Science fiction from 1980 to the present*, [w:] *The Cambridge Companion to Science Fiction*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge, Nowy Jork, Melbourne 2003, s. 64-78.
43. Compton Kate, Mateas Michael, *Procedural Level Design for Platform Games*, [w:] *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment 2 (1)*, Marina Del Rey 2006, s. 109-111.
44. Curley Dan, *Time-travel Tragedy: Netflix's Dark and Athenian Drama*, „Journal of Popular Film and Television” 2023, t. 51, nr 1, s. 8-17,
45. Culler Jonathan, *Fabula and Sjuzhet in the Analysis of Narrative: Some American Discussions*, „Poetics Today” 1980, t. 1, nr 3, s. 27-37.
46. Culler Jonathan, *The Pursuit of Signs. Semiotics, literature, deconstruction*, Routledge, Londyn – Nowy Jork 2005. (data oryg. wydania: 1981).

47. Czyżak Krzysztof, *Inność prześladowana – metafora społeczna w serialach animowanych X-Men: The Animated Series (1992–1997), X-Men: Evolution (2000–2003) oraz Wolverine and the X-Men (2009)*, [w:] *Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze nauce i społeczeństwie*, red. W. Andrzejewska, K. Czyżak, M. Kaźmierczak, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2021, s. 273-291.
48. Daemmrich Horst S., *Themes and Motifs in Literature: Approaches: Trends: Definition*, „The German Quarterly” 1985, t. 58, nr 4, s. 566-575.
49. Daemmrich Horst S., Daemmrich Ingrid, *Themes & Motifs in Western Literature. A Handbook*, Francke Verlag, Tybinga 1987.
50. Darke Chris, *La Jetée* (BFI Film Classics), BFI, Londyn 2016.
51. Darowski Joseph J., *X-Men and the Mutant Metaphor: Race and Gender in the Comic Books*, Rowman & Littlefield Publishers, Maryland – Nowy Jork – Londyn 2014.
52. Dąbrowski Mieczysław, *Swój/ obcy/ inny. Kontynuacja*, „Antropos?” 2009, nr 12-13, s. 164-176.
53. Debray Régis, *Wprowadzenie do mediologii*, przeł. A. Kapciak Warszawa 2010.
54. Delsol Chantal, *Czas wyrzeczenia*, przeł. G. Majcher, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2020.
55. Demby Łucja, *Poza rzeczywistością. Spór o wrażenie realności w historii francuskiej myśli filmowej*, Rabid, Kraków 2002.
56. Derrida Jacques, *Ojciec logosu*, przeł. B. Banasiak, „Colloquia Communia” 1988, nr 1-3, s. 305-312.
57. Dick Philip K., *A Little Something for Us Tempunauts*, [w:] *Final Stage. The Ultimate Science Fiction Anthology*, red. E.L. Ferman, B.N. Malzberg, Penguin Books, Nowy Jork 1975, s. 259-284.
58. Dimitrakaki Angela, Tsiantis Miltos, *Terminators, Monkeys and Mass Culture. The carnival of time in science fiction films*, „Time & Society” 2002, t. 11, nr 2-3, s. 209-231.
59. Domsch Sebastian, *Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games*, De Gruyter, Berlin – Boston, 2013.
60. Ebiri Bilge, *The Tomorrow War May Be Dumb, But It’s Also Fast, Loud, and Fun*, 2.07.2021, https://www.vulture.com/article/movie-review-the-tomorrow-war-starring-chrispratt.html?utm_source=flipboard.com&utm_medium=social_acct&utm_campaign=feed-part, (dostęp: 15.03.2025).

61. Eco Umberto, *Kariera i upadek nadczłowieka*, [w:] *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przeł. J. Ugniewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996, s. 116-144.
62. Edelstein David, *Deadpool 2 Is Tedious and Predictable*, 14.05.2018, <https://www.vulture.com/2018/05/deadpool-2-review.html>, (dostęp: 18.03.2025).
63. Ehrlich David, „*The Tomorrow War*” Review: *A Bland Chris Pratt Fights the Future in Would-Be Amazon Blockbuster*, 1.07.2021, <https://www.indiewire.com/criticism/movies/the-tomorrow-war-review-1234648006/>, (dostęp: 16.03.2025).
64. Elkhadem Saad, *The York Companion to Themes and Motifs of World. Literature. Mythology, History, and Folklore*, York Press, Fredericton 1981.
65. Elsaesser Thomas, *Dostęp dla wszystkich: Avatar i globalna publiczność w Hollywood*, przeł. M. Maciejewska, [w:] *Kino – Maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, red. M. Przyłipiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018, s. 119-148.
66. Elsaesser Thomas, Buckland Warren, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Arnold, Londyn 2002.
67. Elsaesser Thomas, *Kino gier umysłowych*, przeł. M. Przyłipiak, [w:] *Kino – Maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, red. M. Przyłipiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018, s. 29-56.
68. Elsaesser Thomas, *New German Cinema. A History*, Rutgers University Press, New Brunswick (New Jersey) 1989.
69. Elsaesser Thomas, *Plaszczyzny kina i gier. Przypadkowość naszą nową przyczynowością*, przeł. P. Biliński, [w:] *Kino – Maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, red. M. Przyłipiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018, s. 175-192.
70. Elsaesser Thomas, *Sprawstwo, przyczyna, przypadek. Jeszcze raz o filmach gier umysłowych*, przeł. F. Cieślak, M. Przyłipiak, [w:] *Kino – Maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, red. M. Przyłipiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2018, s. 193-236.
71. *Encyklopedia filmu SF*, red. K. Loska, Rabid, Kraków 2004.
72. Ermi Laura, Mäyrä Frans, *Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion*, [w:] *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, red. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, Poczdam 2011, s. 94-108.

73. Escandon Rosa, *30 Epic Time-Travel Movies*, 23.11.2024, <https://www.forbes.com/sites/entertainment/article/time-travel-movies/>, (dostęp: 19.01.25).
74. Evans Robert O., *The Nouveau Roman, Russian Dystopias, and Anthony Burgess*, „Studies in the Literary Imagination” 1973, t. 6, s. 27–38.
75. Faludi Susan, *The Terror Dream. Fear and Fantasy in Post-9/11 America*, Metropolitan Books, Nowy Jork 2007.
76. Farca Gerald, *Playing Dystopia Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*, Transcript Verlag, Bielefeld 2018 („Studies of Digital Media Culture”, t. 8).
77. Faulstich Werner, *Die Mediengeschichte des 20. Jahrhunderts*, Wilhelm Fink Verlag, Monachium 2012.
78. Faulstich Werner, *Estetyka filmu. Badania nad filmem science fiction Wojna światów (1953/1954) Byrona Haskina*, przeł. M. Kasprzyk, K. Kozłowski, przedm. i oprac. K. Kozłowski, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2017.
79. Faulstich Werner, „*Panta Rhei*”. *Beiträge zum Begriff und zur Theorie der Geschichte*, Wilhelm Fink Verlag, Monachium 2008.
80. Faulstich Werner, *Teoria systemu społecznego obiegu literatury*, przeł. K. Kozłowski, M. Kasprzyk, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 32, s. 435–451 (Oryg.: Faulstich Werner, *Systemtheorie des Literaturbetriebs*, „Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik” 1986, t. 16, z. 62 i 63).
81. Fernández-Vara Clara, *Shaping Player experience in adventure Games: history of the adventure Game Interface*, [w:] *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, red. O.T. Leino, H.E. Wirman, F. Amyris, Lapland University Press, Rovaniemi 2008, s. 210-227.
82. Ferrando Francesca, *Posthumanizm, transhumanizm, antyhumanizm, metahumanizm oraz nowy materializm. Różnice i relacje*, przeł. R. Sapeńko, E. Świętek, „Rocznik Lubuski” 2016, t. 42, cz. 2, s. 21.
83. Fetters Sara Michelle, *Technically Proficient Tomorrow War a Mechanically Forgettable Waste of Time*, 2.07.2021, <http://moviefreak.com/tomorrow-war-2021-movie-review/>, (dostęp: 15.03.2025)
84. Filiciak Mirosław, *Film jako zdarzenie wizualne. Relacje kina i innych mediów w epoce cyfrowej – przypadek gier wideo*, [w:] *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. A. Gwóźdź, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 367-390.

85. Fisher Mark, *Dziwaczne i osobliwe*, przeł. i posł. A. Karalus, T. Adamczewski, słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2023.
86. Fisher Mark, *Future Shock*, [w:] *Sci-Fi. Days of Fear and Wonder*, red. James Bell, BFI, Londyn 2014, s. 10-17.
87. Fisher Mark, *Post-Apocalypse Now*, „Architectural Design” 2010, t. 80, nr 5, s. 70-73.
88. Firchow Peter E, *H. G. Wells's Time Machine and the End of Utopia*, [w:] *Modern Utopian Fictions. From H.G. Wells to Iris Murdoch*, The Catholic University of America Press, Waszyngton 2007.
89. Fiuk Ewa, „Szkola berlińska”, czyli postulat filmu jako sztuki albo „tęsknota za ocaleniem opowieści”, „Kwartalnik Filmowy” 2018, nr 101-102, s. 52-74.
90. Fornoff Carolyn, Kim Patricia Eunji, Wiggin Bethany, *Introduction: Environmental Humanities across Times, Disciplines, and Research Practices*, [w:] *Timescales. Thinking Across Ecological Temporalities*, red. C. Fornoff, P.E. Kim, B. Wiggin, University of Minnesota Press, Minneapolis – Londyn 2020, s. vii-xxviii.
91. Frakes Randal, et al., *James Cameron's Story of Science Fiction*, Insight Editions, San Rafael (California) 2018.
92. French Sean, *The Terminator*, BFI Modern Classic, Londyn 1994.
93. Frenzel Elisabeth, *Motive der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. 6., überarbeitete und ergänzte Auflage*, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2015, s. vii-ix.
94. Frenzel Elisabeth, *Stoff-, Motiv- und Symbolforschung*. J.B.Metzlersche Verlagsbuchhandlung, Aufl. Stuttgart 1966.
95. Frenzel Elisabeth, *Vom Inhalt der Literatur. Stoff, Motiv, Thema*, Verlag Herder Freiburg im Breisgau, Bazylea – Wiedeń 1980,
96. Frenzel Elisabeth, *Vorwort*, [w:] *Stoffe der Weltliteratur*, Kröners Taschenausgabe, Stuttgart 1962, s. v-xv.
97. Freedman William, *The Literary Motif: A Definition and Evaluation*, „NOVEL: A Forum on Fiction” 1971, t. 4, nr 2, s. 123-131.
98. Friedman Norman L., *The Terminator: Changes in Critical Evaluations of Cultural Productions*, „Journal of Popular Culture” 1994, t. 28, nr 1, s. 73-80.
99. Frye Northrop, *Varieties of Literary Utopias* „Daedalus” 1965, t. 94, nr 2, s. 323-347.
100. G. Gajewska, *Arcy-nieludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010.

101. Gajewska Grażyna, *Cyborgi – literacko-filmowe figury dyskursu interaktywnego*, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 32, s. 179–196.
102. Garda Maria B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.
103. Garda Maria B., *Gatunek*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019.
104. Garner Ross, „*It is Happening Again*”: *Paratextuality, ‘Quality’ and Nostalgia in Twin Peak’s Dispersed Anniversary*, „Series” 2016, t. 2, nr 2, s. 41-54.
105. Gazzard Allison, *Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices in Videogames*, [w:] *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, t. 5, 2009, s. 1-9, <https://uhra.herts.ac.uk/handle/2299/7116> (dostęp: 10.02.2024).
106. Genette Gérard, *Narrative Discourse. An Essay in Method*, przeł. J.E. Lewin, przedm. J. Culler, Cornell University Press, Ithaca [Nowy Jork] 1980.
107. G. Genette, *Narrative Discourse Revisited*, przeł. J.E. Lewin, Cornell University Press, Ithaca (Nowy Jork) 1988.
108. Gleick James, *Podróże w czasie*, przeł. P. Wieczorek, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2018.
109. Głowiński Michał, Okopień-Sławińska Aleksandra, Sławiński Janusz, *Zarys teorii literatury*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1975.
110. Gonzales Ed, Review: *Terminator 3: Rise of the Machines*, 1.07.2003, <https://www.slantmagazine.com/film/terminator-3-rise-of-the-machines/>, (dostęp: 12.03.2025).
111. Gostomska Anna, *Rozmowa człowieka ze Śmiercią: motyw, temat, topos?*, „Linguarum Silva” 2013, nr 2, s. 199-211.
112. Goßens Peter, *Nachruf auf Elisabeth Frenzel*, „Komparatistik: Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft” 2014-2015, s. 15–17, https://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/44168/file/K_20142015_15-17_Nachruf_Frenzel.pdf, (dostęp: 16.10.2025).
113. Goßens Peter, *Vom Inhalt der Literatur: Elisabeth Frenzel und die Stoff- und Motivgeschichte*, „Komparatistik: Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft“ 2000-2001, s. 136, <https://publikationen.ub.uni->

- frankfurt.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/43609/file/K_20002001_128-136_Gossens.pdf, (dostęp: 17.10.2025).
114. Greenblatt Leah, *The Tomorrow War review: Chris Pratt fights for the future in enjoyably absurd action flick*, 1.07.2021, <https://ew.com/movies/movie-reviews/tomorrow-war-review/>, (dostęp:15.07.2025).
115. Grondin David, Hogue Simon, *Person of Interest as Media Technology of Surveillance: A Cautionary Tale for the Future of the National Security State With Diegetic Big Data Surveillance, Algorithmic Security, and Artificial Intelligence*, „Television & New Media” 2024, t. 25, nr 4, s. 334-351.
116. *Grundwissen Medien*, red. W. Faulstich, Wilhem Fink Verlag, Paderborn 2004.
117. Gwóźdź Andrzej, „Po prostu włącz”. *Strumieniowanie jako praktyka technokulturowa*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124, s. 6-26.
118. Hale Michael, *Terminator: Dark Fate review – apocalypse once more, with women to the fore*, 29.10.2019, <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/terminator-dark-fate-review-apocalypse-once-more-with-women-fore>, (dostęp: 2.03.2025).
119. Hamblin S., O’Connell H. C., *Blade Runner 2049 incongruous couplings. Living and dying in the Anthropocene*, „Science Fiction Film and Television” 2020, nr 13.1, 37–58.
120. Han Angie, „*The Tomorrow War*” *fails to find a future worth fighting for*, 2.07.2021, <https://mashable.com/article/the-tomorrow-war-movie-review>, (dostęp: 16.03.2025).
121. Hammond C., *Time Warped. Unlocking the Mysteries of Time Perception*, Canongate, Edynburg – Londyn 2012.
122. Harper Tyler Austin, *The Pitiless Judgement of Time: Human Extinction in the Evolutionary Tragedies of H.G. Wells*, „Science Fiction Studies” 2021, t. 48, nr 3, s. 423-443.
123. Haugom Kristine Aga, *When Ludology and Narratology Meet. A Comparative Analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book*, 2019, (praca magisterska).
124. Heise Ursula K., *Science Fiction and the Time Scales of the Anthropocene*, „ELH” 2019, t. 86, nr 2, s. 275-304.
125. Herd Christopher, *Dreaming aloud: the life and films of James Cameron*, wstęp: R. Corman, Doubleday Canada Limited, Toronto 1997.
126. Herman David, *Basic Elements of Narrative*, Wiley-Blackwell, Chichester 2009.
127. *H.G. Wells Early Writings in Science and Science Fiction*, red. i oprac. kryt. R.M. Philmus, D.Y. Hughes, University of California Press, Berkley – Los Angeles 1975.

128. H.G. Wells's *Perennial Time Machine*, red. G. Slusser, P. Parrinder, D. Chatelain, The University of Georgia Press, Athens 2001.
129. Hillegas Mark R., *The Future as Nightmare. H.G. Wells and the Anti-utopians*, Oxford University Press, Nowy Jork 1967.
130. Hollinger Veronica, *Deconstructing the Time Machine*, „Science Fiction Studies” 1987, t. 14, nr 2, s. 201-221.
131. Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.
132. Irawan Aldo, *Constructing the Character of Deadpool through Swearing Words Exploitation: A Sociolinguistic Analysis of Deadpool 2 Movie*, „Jurnal Bahasa, Sastra, dan Studi Amerika” 2023, t. 20, nr 20, s. 43-49.
133. Jameson Fredric. *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Misk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
134. Janovich Mark, *Modernity and Subjectivity in The Terminator: the Machine as Monster in Contemporary American Culture*, „The Velvet Light Trap” 1992, nr 30, s. 3-16.
135. Jajko Krzysztof, *Nadmiar na sprzedaż. Wstęp do opisu paradygmatu kina blockbusterowego*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 23-39.
136. Jakubowska Małgorzata, Żyto Kamila, *Labirynt i klucze – paradygmaty współczesnej narracji filmowej*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 11-21.
137. Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
138. Jenkins Henry, *Seriale tworzą nowe wspólnoty* [rozm. przepr. S Grela], [w:] *Seriale. Przewodnik krytyki politycznej*, red. Zespół Krytyki Politycznej, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2011, s. 32-46.
139. Jørgensen Dolly, *Remembering the past for the future: The function of museums in science fiction time travel narratives*, [w:] *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, red. M. Jones, J. Ormrod, McFarland, Jefferson (Karolina Północna) 2015, s. 118-131.

140. Jowett Lorna, Robinson Kevin Lee, Simmons David, *Timey Wimey Stuff: Introduction to Time on TV*, [w:] *Time on TV. Narrative Time, Time Travel and Time Travellers in Popular Television Culture*, red. L. Jowett, K. Robinson, D. Simmons, I.B. Tauris, Londyn – Nowy Jork 2016, s. 1-15.
141. Juul Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge – Massachusetts – Londyn 2011. (pierwsza edycja: 2005).
142. Kac-Vergne Marianne, *From Sarah Connor 2.0 to Sarah Connor 3.0: Women Who Kill in the Terminator Franchise*, [w:] *Women Who Kill. Gender and Sexuality in Film and Series of the Post-feminist Eras*, red. C. Maury, D. Roche, Bloomsbury Academic, Londyn et al. 2020, s. 117-133.
143. Kac-Vergne Marianne, *Masculinity in Contemporary Science Fiction Cinema: Cyborgs, Troopers and Other Men of the Future*, I.B.Tauris, Londyn – Nowy Jork 2018.
144. Kamińska Magdalena, *Upiór w kamerze. Zarys kulturowej historii filmu grozy*, Galeria Miejska Arsenał, Poznań 2016.
145. Kartina Aning, Pangestu Maulani, *The Reasons Of The Main Character In Using Slang Words In Deadpool 2 Movie Directed By David Leitch*, „Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra” 2019, t. 11, nr 1, s. 53-60.
146. Keegan Rebecca, *The Futurist. The Life and Films of James Cameron*, Crown Publishers, Nowy Jork 2009.
147. Kermode Frank, *Znaczenie końca*, przeł. O. Kubińska, W. Kubiński, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2010.
148. *Kino nowej przygody*, red. J. Szyłak et al., słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2011
149. Kłosiński Michał, *Gra w Orwella*, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 31, s. 39-70.
150. Kłosiński Michał, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018.
151. Konefał Sebastian Jakub, *Corpus Futuri. Literackie i filmowe wizerunki postludzi w anglosaskiej fantastyce naukowej oraz ich komiksowe i telewizyjne reinterpretacje*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2013.
152. Kord Susanne, *12 Monkeys*, Auteur, Leighton Buzzard 2019.
153. Koselleck Reinhart, *Kilka problemów z dziejów pojęcia „kryzys”*, [w:] *O kryzysie. Rozmowy w Castel Gandolfo*, red. D. Lachowska, Res Publica, Warszawa 1990, s. 59-71.
154. Kozłowski Krzysztof, *Przedmowa*, [w:] *Estetyka filmu. Badania nad filmem science fiction Wojna światów (1953/1954) Byrona Haskina*, przeł. M. Kasprzyk, K.

- Kozłowski, przedm. i oprac. K. Kozłowski, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2017.
155. Kozłowski Krzysztof, *Co to jest medium?*, „Images” 2011, t. 8, nr 15-16, s. 203-208.
156. Kubiński Piotr, *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 309-336.
157. Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys Poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
158. Lama Sheena, *Science Fiction and the Others: A Study of Representation of Minorities in X-Men*, „The Literary Herald” 2020, t. 5, nr 5, s. 108-114.
159. Lashmet David, „*The Future is History*”: *12 Monkeys and the Origin of AIDS*, „Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal” 2021, t. 54, nr 2, s. 55-71.
160. Lawson Richard, *Terminator Genisys Makes a Surprisingly Compelling Case for Itself*, 30.06.2015, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2015/06/terminator-genisys-review>, (dostęp: 2.03.2025).
161. Lem Stanisław, *Fantastyka i futurologia. Tom I*, Biblioteka Gazety Wyborczej, Warszawa 2009.
162. Lemire Christie, *The Tomorrow War*, 2.07.2021, <https://www.rogerebert.com/reviews/the-tomorrow-war-movie-review-2021>, (dostęp: 16.03.2025).
163. Leś Mariusz Maciej, *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Temida, Białystok 2018.
164. Lewicki Arkadiusz, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2007.
165. Levin Harry, *Thematics and Criticism*, [w:] *Grounds for Comparison*, Harvard UP, Cambridge – Massachusetts 1972, s. 91-109.
166. Lewin Harry, *Motif*, [w:] *Dictionary of the History of Ideas. Vol. III*, red. P.P. Wiener, Scribner & Sons Nowy Jork 1973, s. 235-44.
167. Lewis David, *Paradoksy podróży w czasie*, przeł. M. Iwanicki. J. K. Teskes, „Roczniki Filozoficzne” 2023, t. 71, nr 1, s. 501-517.
168. Lindberg John, *The Securitisation of Nuclear Power or: How We Learned to Start Worrying and Fear the Reactors*, „[X]position” 2016, nr 1, s. 1-10.
169. Lippitz Armin, *Lost in the Static? Comics in Video Games*, [w:] *Intermedia Games—Games Inter Media*, red. Fuchs Michael, Thoss Jeff, Bloomsbury Academic, Nowy Jork et al., s. 115-131.

170. Logan Elliot, *Breaking Bad and Dignity: Unity and Fragmentation in the Serial Television Drama*, Springer, Nowy Jork 2016.
171. Loughrey Clarisse, *The Tomorrow War review: Amazon's sci-fi epic starring Chris Pratt has no grasp on what it is*, 5.07.2021, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/the-tomorrow-war-review-chris-pratt-b1875509.html>, (dostęp: 15.03.2025).
172. Lowry Brian, „*The Tomorrow War*” asks Chris Pratt to save the world – and an uninspired time-travel tale, 2.07.2021, <https://edition.cnn.com/2021/07/02/entertainment/the-tomorrow-war-review/index.html>, (dostęp: 15.03.2025).
173. Lowry Brian, *Wolverine and the X-Men*, 2009, <https://variety.com/2009/scene/markets-festivals/wolverine-and-the-x-men-1200473130/>, (dostęp: 23.02.24).
174. Luhmann Niklas, *Pisma o sztuce i literaturze*, red. N. Werber, przeł. B. Baran, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2016.
175. Łempicki Zygmunt, *Osnowa, wątek, motyw*, „Pamiętnik Literacki” 1925-1926, t. 22-23, nr 1-4, s. 16-29.
176. Łuczyńska Kaja, *11 września w kinie amerykańskim*, „Ekrany” 2017, nr 3-4 (37-38), http://ekrany.org.pl/kino_wspolczesne/11-wrzesnia-w-kinie-amerykanskim/ (dostęp: 27.12.2023).
177. Łysak Tomasz, *The Future: Missing Children, Time Travel, and Post-Nuclear Apocalypse in the Dark Series*, „Arts” 2023, nr 12 (235), s. 1-12.
178. Maj Krzysztof M., *Allotopie. Topografie światów fikcjonalnych*, Universitas, Kraków 2015.
179. Maj Krzysztof M., *Antyutopia – o gatunku, którego nie było*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2019, t. 62, z. 4, s. 9-29.
180. Maj Krzysztof M., *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, „Ruch Literacki” 2014, t. 55, z. 2 (323), s. 153-174.
181. Maj Krzysztof M., *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo*, „Images” 2021, t. 28, nr 38, s. 43-55.
182. Maillos Marie, *From Downton Abbey to Mad Men: TV Series as the privileged format for transition eras*, „Series” 2016, t. 2, nr 1, s. 21-34.
183. Majkowski Tomasz Z., *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.

184. Mann Karen B., *Narrative Entanglements: The Terminator*, „The Film Quarterly” 1989-1990, t. 43, nr 2, s. 17-27.
185. Marder Michael, *Time Is a Plant*, Brill, Leiden – Boston 2023.
186. Mąka-Malatyńska Katarzyna, *Od Fantazji do Gumballa – estetyka filmu animowanego*, „Polonistyka. Innowacje” 2016, nr 3, s. 135-150.
187. Marzec Andrzej, *Antropocień. Filozofia i estetyka po końcu świata*, PWN, Warszawa 2021.
188. McDonald Peter, *Run and Jump. The Meaning of the 2D Platformer*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) – Londyn 2024.
189. Melcer Edward F., Cuerdo Marjorie Ann M., *Death and Rebirth in Platformer Games*, [w:] *Game User Experience And Player-Centered Design*, red. B. Bostan, Springer, Cham 2020, s. 265–293.
190. Mittell Jason, *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, Nowy Jork – Londyn 2015.
191. Morgan Adam, *The Dark Truth of the Best Year in Video Game History*, 21.12.2023, <https://www.esquire.com/entertainment/a46190511/best-video-games-year-all-time-2023/> (dostęp: 8.02.2024).
192. T. Morton, *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis – Londyn 2013.
193. Morton Timothy, *Mroczna ekologia. Ku logice przyszłego współistnienia*, przeł. A. Barcz, Oficyna Związek Otwarty, Warszawa 2023.
194. Mościcki Paweł, *Apokalipsa Teraz!*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 26–42.
195. Moylan Tom, *Scraps of the Untainted Sky*, Westview Press, Boulder – Oxford 2000.
196. Mróz Michał, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światoopowieści*, „Images” 2023, t. 35, nr 44, s. 227–246.
197. Nadel Alan, *Containment Culture. American Narratives, Postmodernism, and the Atomic Age*, Duke University Press, Durham – Londyn 1995.
198. Nahin Paul J., *Time Machine Tales. The Science Fiction Adventures and Philosophical Puzzles of Time Travel*, Springer, Cham 2017.
199. Narcisse Evan, *Netflix’s Travelers Has the Most Ethically Messed-Up Time Travel I’ve Ever Seen*, 12.01.2017, <https://gizmodo.com/netflix-s-travelers-has-the-most-ethically-messed-up-ti-1791131050>, (dostęp: 30.02.2025).
200. Newman Kate, *Doctor Who*, British Film Institute, Londyn 2005.

201. Nguyen Hanh, „*Travelers*” Review: Netflix’s Fun and Freaky Time-Travel Series Makes Us Appreciate Our Present Time, 23.12.2016, <https://www.indiewire.com/criticism/shows/travelers-review-netflix-canada-1201761987/> (dostęp: 22.03.24).
202. Nicholson Norman, *H.G. Wells*, Arthur Barker LTD., Londyn 1957. (Pierwsze wydanie: 1950).
203. Niederberger Christoph, Gross Markus, *Towards a game agent*, 2003, <https://www.research-collection.ethz.ch/server/api/core/bitstreams/728ac5b9-31f3-404e-9d94-b67b5dbb5473/content>, (dostęp: 27.08.2025).
204. Nikodemski Daniel, *Samuraj Jack i Cowboy Bebop jako ponowocześni przewodnicy po przyszłości, Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze nauce i społeczeństwie*, red. W. Andrzejewska, K. Czyżak, M. Kaźmierczak, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2021, s. 53-75.
205. Nordlund Goran, *Time-scales in futures research and forecasting*, „Futures” 2012, nr 44, s. 408-414.
206. Oakley Mark, *Travelers: why you should watch Netflix’s new time travel show*, 18.01.2017, <https://www.denofgeek.com/tv/travelers-why-you-should-watch-netflixs-new-time-travel-show/>, (dostęp: 30.02.2025).
207. Oleksinski Johnny, „*Tomorrow War*” review: Chris Pratt stars in sci-fi mystery meat, 1.07.2021, <https://nypost.com/2021/07/01/tomorrow-war-review-chris-pratt-stars-in-sci-fi-mystery-meat/>, (dostęp: 15.03.2025).
208. Oleszczyk Michał, #SpoilerMaster #Classic S05E10: „*Terminator*” (1984) [Z gościem specjalnym!], <https://www.youtube.com/watch?v=P6SkCT3AzXI>, 2022, (dostęp: 30.08.2023).
209. Oleszczyk Michał #SpoilerMaster #Classic S05E10: „*Terminator*” (1984) [Z gościem specjalnym!], <https://www.youtube.com/watch?v=P6SkCT3AzXI>, 2022, (dostęp: 30.02.2024).
210. Orich Annika, *Staying Local, Going Global. Sustaining German Culture in „Dark” Times*, „German Politics and Society” 2021, t. 39, nr 4 (135), s. 51-73.
211. Ostaszewski Jacek, *Historia narracji filmowej*, Universitas, Kraków 2018.
212. Ożóg Maciej, *Zjedz, ile możesz, nawet jeśli nie chcesz. Streaming jako praktyka kapitalizmu inwigilacji*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124, s. 50-68.

213. Pape Toni, *The aesthetics of stealth: towards an activist philosophy of becoming-imperceptible in contemporary media*, „Feminist Media Studies” 2017, t. 17, nr 4, s. 630-645.
214. Paul Terri, *The Worm Ouroboros: Time Travel, Imagination, and Entropy*, „Extrapolation” 1983, t. 24, nr 3, s. 272-279.
215. Pelc Jerzy, *O pojęciu tematu*, Ossolineum, Warszawa 1961.
216. Penley Constance, *Time Travel, Primal Scene, and the Critical Dystopia*, „Camera Obscura” 1986, t. 5, nr 3 (15), s. 66-85.
217. Phillips Dan, *Wolverine and the X-Men: „Foresight – Part 3” Review*, 2009, <https://www.ign.com/articles/2009/12/02/wolverine-and-the-x-men-foresight-part-3-review>, (dostęp: 23.03.24).
218. Philmus Robert M., „*The Time Machine*”: *Or, The Fourth Dimension as Prophecy*, „PMLA” 1969, t. 84, nr 3, s. 530-535.
219. Pierce-Grove Ri, *What Defines a Binge? Elapsed Time versus Episodes*, [w:] *Binge-Watching and Contemporary Television Research*, red. M. Jenner, Edinburgh University Press, Edynburg 2021, s. 98-111.
220. Pigulak Joanna, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022.
221. Pigulak Joanna, *Grofilia. Omówienie zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix*, „Images” 2023, t. 33, nr 42, s. 189-216.
222. Pisowiczowa Jadwiga, *Przedmowa*, [w:] *Wehikuł czasu*, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław – Warszawa – Kraków 1985, s. iii-xliii.
223. Pitrus Andrzej, *Chrisa Markera podróże w czasie: O dziwnych losach „La Jetée”*, „Kwartalnik Filmowy” 2015, nr 89-90, s. 320-326.
224. Pitrus Andrzej, *Fundament pamięci - o „fotograficznej powieści” Chrisa Markera*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54-55, s. 231-236.
225. Pribram E. Deidre, *How 9/11 Changed the Movies: The Tony Scott Barometer*, [w:] *Reflecting 9/11: New Narratives in Literature, Television, Film and Theatre*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2016, s. 233-256.
226. Przyłipiak Mirosław, *Kino stylu zerowego. Z zagadnień estetyki filmu fabularnego*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1994.
227. Purcell Ryan Donovan, *Days of Future Past: comics and history*, „Rethinking History” 2021, t. 25, nr 1, s. 131-144.

228. Pusse Tina-Karen, Schrage-Fruh Michaela, *Time Travel, Age/ing, and Ecology in the German Netflix Series Dark*, [w:] *Aging Studies and Ecocriticism: Interdisciplinary Encounters*, red. N. W. Balestrini, J. Hoydis, A.C. Kainradl, U. Kriebeneegg, Lexington Books, Lexington, 2023, s. 101-115.
229. Radkowska-Walkowicz Magdalena, *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
230. Rahmania Salsabila, Munandar Aris, *A Sociolinguistic Analysis of Taboo Words in Deadpool 2*, „Lexicon” 2021, t. 8, nr 1, s. 33-41.
231. Rembowska-Pluciennik Magdalena, *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.
232. Richardson J.H., *Iron Jim*, [w:] *James Cameron. Interviews*, red. B. Dunham, University Press of Mississippi, Jacksons 2012, s. 57-70.
233. Riley Brendan Patrick, *Brazil and 12 Monkeys: Terry Gilliams' Foucauldian-Baudrillardian Dystopias*, 1999, https://digitalcommons.csbsju.edu/honors_theses/709, (dostęp: 23.03.2025).
234. Roberts Adam, *A brief history of time travel*, [w:] *Sci-Fi. Days of Fear and Wonder*, red. James Bell, BFI, Londyn 2014, s. 40-45.
235. Rocatelli Vinicius Bril, Rossi Cido, *Time Oddity, Paradoxes and the Gothic*, „Literartes” 2021, nr 15, s. 244-260.
236. Rojek Patrycja, *Figura mitologicznej Kasandry w filmach science fiction*, „Images” 2020, t. 28, nr 37, s. 233-246.
237. Rowles Dustin, *Review: 'Travelers' Season 3 (and That Ending, Explained)*, 21.12.2018, https://www.pajiba.com/tv_reviews/spoilers-travelers-season-3-ending-explained.php, (dostęp: 23.02.2025).
238. Ryan Marie-Laure, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media*, red. M.-L. Ryan, J.-N. Thon, University of Nebraska Press, Lincoln – London, s. 25-49.
239. Rydzek Dawid, *Zawód: Showrunner*, http://ekrany.org.pl/serie_gry_video/zawod-showrunner/, (dostęp 4.12.2023).
240. Santabambara Seb, *Ranking The 20 Best JRPGs Ever Made (Across All Consoles)*, 5.02.2024, <https://retrododo.com/best-jrpgs/>, (dostęp 9.02.2024).

241. Sargent Lyman Tower, *Trzy oblicza utopizmu – rewizja*, przeł. P. Krzywicki, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2021, t. 64, z. 3, s. 133-169.
242. Sargent Lyman Tower, *U.S. Eutopias in the 1980s and 1990s: Self-Fashioning in a World of Multiple Identities*, [w:] *Utopianism/Literary Utopias and National Culture Identities: A Comparative Perspective*, red. P. Spinozzi, COTEPPRA, Bolonia 2001, s. 221-231.
243. Sari Wa, *Altruism in Action on Deadpool 2 Movie Script*, „Elite Journal” 2016, t. 1, nr 1, s. 1-7.
244. Shackleton David, *H. G. Wells, Geology and the Ruins of Time*, „Victorian Literature and Culture” 2017, t. 45, nr 4, s. 839-855.
245. Short Sue, *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*, Palgrave MacMillan, Houndmills – Nowy Jork 2005.
246. Schulzke Marcus, *Critical Essay—Models of Agency in Game Studies*, 2012, <https://tcjournal.org/vol2/schulzke/>, (dostęp: 24.09.25).
247. Schultz Adeline, *Analyzing the Ethnic Conflict in Wolverine and the X-Men*, 2024, https://minds.wisconsin.edu/bitstream/handle/1793/85262/Spring%202024_Adeline%20Schulz%20Honors%20Thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y, (dostęp: 12.02.2025).
248. Schulzke Marcus, *Critical Essay—Models of Agency in Game Studies*, 2012, <https://tcjournal.org/vol2/schulzke/>, (dostęp: 24.09.25).
249. Sicart Miguel, *Defining game mechanics*, „Game Studies. The international journal of computer game research” 2008, t. 8, nr 2, <https://gamestudies.org/1103/articles/sicart> (dostęp: 15.01.2023).
250. Sławek Tadeusz, *Profesja i profecja. Czy przyszłość musi być przeszła?*, „Teksty Drugie” 2022, nr 3, s. 183–204.
251. Sławiński Janusz, *Zaproszenie do tematu*, „Teksty” 1974, t. 5, nr 17, s. 1-11.
252. *Słownik terminów literackich*, red. M. Głowiński et al., Ossolineum, Wrocław 2002.
253. Skoptsov Mikhail L., *Prophetic Visions, Quality Serials: Twin Peaks’ New Mode of Storytelling*, „Series” 2015, t. 1, nr 1, s. 39-50.
254. Smuszkiewicz Antoni, *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław et al. 1980.
255. *Spór o SF*, red. i wybór tekstów R. Handke, L. Jęczynek, B. Okólska, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1989.

256. Spangler Todd, *Off-Peak TV: Number of U.S. Scripted Shows Fell 24% in 2023, Study Finds*, 19.01.2024, <https://variety.com/2024/tv/news/us-scripted-tv-shows-2023-peak-tv-study-1235877669/>, (dostęp: 10.09.24).
257. Starr Michael, „*I flung myself into futurity*”: *H.G. Wells’s Deluzian Time Machine*, [w:] *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, red. M. Jones, J. Ormrod, McFarland, Nowy Jork 2015, s. 51-62.
258. Stempowski Jerzy, *Klimat życia i klimat literatury*, [w:] *Eseje dla Kasandry, słowo / obraz terytoria*, Gdańsk 2005, s. 52-69.
259. Stockwell Peter, *Poetyka kognitywna. Wprowadzenie*, przeł. A. Skucińska, Universitas, Kraków 2006.
260. Stone-Blackburn Susan, *Science and Humanism in Gregory Benford’s „Timescape”*, „*Science Fiction Studies*” 1988, t. 15, nr 3, s. 295-311.
261. Surdyk Augustyn, *Ludologia – naukowe badania gier. Przeszłość, terażniejszość, przyszłość*, „*Images*” 2023, t. 33, nr 42, s. 49-69.
262. Suvin Darko, *O poetyce gatunku science fiction*, przeł. K.M. Maj, „*Creatio Fantastica*” 2018, nr 2, s. 9-24.
263. Szacki Jerzy, *Spotkania z utopią*, Iskry, Warszawa 1980.
264. Szczekała Barbara, *Mind-game films. Gry z narracją i widzom*, Narodowe Centrum Kultury Filmowej, Łódź 2018.
265. Szewczyk Matylda, *Zjawianie się bomby. Metafizyka, estetyka, trauma*, „*Kwartalnik Filmowy*” 2016, nr 96, s. 202-215.
266. *The Cambridge Companion to American Science Fiction*, red. E.C. Link, G. Canavan, Cambridge University Press, Nowy Jork 2015.
267. *The Routledge Companion to Science Fiction*, red. M. Bould, A.M. Butler, A. Roberts, S. Vint, Routledge, Londyn – Nowy Jork 2009.
268. Thon Jean-Noël, *Toward a Transmedial Narratology: On Narrators in Contemporary Graphic Novels, Feature Films, and Computer Games*, [w:] *Beyond Classical Narration. Transmedial and Unnatural Challenges*, red. J. Alber, P. K. Hansen, De Gruyter, Berlin – Boston 2014, s. 25-56.
269. Thon Jean-Noël, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, University of Nebraska Press, Lincoln – Londyn 2016.
270. *Time on TV. Narrative Time, Time Travel and Time Travellers in Popular Television Culture*, red. L. Jowett, K.L. Robinson, D. Simmons, I.B. Tauris, Londyn – Nowy Jork, 2016.

271. *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, red. M. Jones, J. Ormrod, McFarland, Nowy Jork 2015.
272. Travers Peter, *Review: „The Tomorrow War” has funny and touching moments but falls short*, 2.07.2025, <https://abcnews.go.com/GMA/Culture/review-tomorrow-war-funny-touching-moments-falls-short/story?id=78554736>, (dostęp: 15.03.2025).
273. Trousson Raymond, *Obrona „Stoffgeschichte”*, „Pamiętnik Literacki” 1972, t. 63, z. 1, s. 287-299.
274. Trousson Raymond, *Tematy czy motywy?*, [w:] *Antologia zagranicznej komparatystyki literackiej*, red. H. Janaszek-Ivaničková, Instytut Książki, Warszawa 1997.
275. Trushell John M., *American Dreams of Mutants: The X-Men—„Pulp” Fiction, Science Fiction, and Superheroes*, „The Journal of Popular Culture” 2004, t. 38, nr 1, s. 149-168.
276. *TOP 100 RPGS OF ALL TIME*, <https://www.ign.com/lists/top-100-rpgs/>, (dostęp: 9.02.2024).
277. *Wariacje na temat. Studia literackie*, red. J. Abramowska, A. Czyżak, P. Śliwiński, Poznańskie Studia Polonistyczne, Poznań 2003.
278. Wells Herbert George, *Mind at the End of its Tether*, William Heineman Ltd., Londyn – Toronto 1945.
279. Werber Niels, *Literatur als System. Zur Ausdifferenzierung literarischer Kommunikation*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 1992
280. Wegner Philip E., *Relics from a deleted timeline: the economics of Terminator Genisys*, „Science Fiction Film & Television” 2017, t. 10, nr 1, s. 115-124.
281. Wheeler Ben, *Reality is What You Can Get Away With: Fantastic. Imaginings, Rebellion and Control in Terry Gilliam's Brazil*, „Critical Survey” 2005, t. 17, nr 1, s. 95-108.
282. Wittenberg David, *Time Travel. A Popular Philosophy of a Narrative*, Fordham University Press, Nowy Jork 2012.
283. Wiśniewska Lidia, *Stoffgeschichte, imagologia i konstruktywistyczne uprawomocnienia komparatystyki*, „Wiek XIX. Rocznik Towarzystwa Literackiego im. A. Mickiewicza” 2011, r. 4 (46), s. 233-244.
284. Włodek Patrycja, *Netflix: „The Future Is Now?”*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124, s. 27-49.
285. Wolf Mark J.P., *The Video Game as a Medium*, [w:] *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin 2001, s. 13-33.

286. Wolf Werner, *Transmedial Narratology: Theoretical Foundations and Some Applications (Fiction, Single Pictures, Instrumental Music)*, „Narrative” 2017, t. 25, nr 3, s. 256-285.
287. Woroch Adrianna, *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach*, Universitas, Kraków 2022.
288. *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019.
289. Vaux Rob, *WOLVERINE AND THE X-MEN: The Complete Series DVD Review*, 2010, <https://collider.com/wolverine-and-the-x-men-the-complete-series-dvd-review/>, (dostęp: 23.03.24).
290. Verhoeven Beatrice, *TheGrill 2015: ‘Terminator: Genisys’ Producer on Franchise’s Future: Not on Hold but ‘Re-Adjusting’ (Video)*, 6.10.2015, <https://www.thewrap.com/thegrill-2015-terminator-genisys-producer-on-franchises-future-not-on-hold-but-re-adjusting/>, (dostęp: 29.01.2025).
291. Yaszek Lisa, *Time Travel*, [w:] *James Cameron’s Story of Science Fiction*, Insight Editions, San Rafael (California) 2018, s. 120-125.
292. Zagal José P., Mateas Michael, *Time in video games: A survey and analysis*, „Simulation & Gaming” 2010, nr 10 (20), s. 1–25.
293. Zgorzelski Andrzej, *Motyw podróży w czasie i jego funkcje w angielskiej prozie narracyjnej wieku dwudziestego*, Wydawnictwo Uczelniane Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1976.
294. Żaglewski Tomasz, *Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017.
295. Żaglewski Tomasz, *Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów*, Universitas, Kraków 2021.
296. Żmuda Michał, *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2021.

LITERATURA BELETRYSTYCZNA

1. Aasimov Isaac, *The End of Eternity*, HarperCollins Publishers, Londyn 2000.
2. Bellamy Edward, *Looking Backward*, Dover Publications, Garden City – Nowy Jork 2021. (oryginalny tytuł: *Looking Backward, 2000-1887* (oryg. data wydania: 1888).

3. Bendis Brian Michael, et al., *X-Men – Bitwa Atomu*, przeł. K. Śmiałkowski, Egmont, Warszawa 2016
4. Brubaker Ed, et al., *X-Men – Kompleks mesjasza* (ang. *X-Men: Messiah Complex*), przeł. N. Sztorc, Wydawnictwo Egmont, Warszawa 2021 (oryg. zeszyty pochodzą z 2007 i 2008 roku).
5. Butler Octavia, *Kindred*, Beacon Press, Boston 2003.
6. Ellison Harlan, *I Have No Mouth and I Must Scream*, „Worlds of IF” 1967, t. 17, nr 3, s. 24-36.
7. Gibson William, *The Perhipheral*, Penguin Group, Londyn 2015.
8. Haldeman Joe, *The Accidental Time Machine*, Penguin Group, Nowy Jork 2008.
9. Heinlein Robert A., *Wszyscy wy zmartwychwstali*, przeł. M. Cegięła, [w:] *Arcydziela – najlepsze opowiadania science fiction stulecia*, red. oryg. O.S. Card, Warszawa 2001, s. 47-61. (Tytuł oryginalny: „All You Zombies—” (oryg. data wydania:1959).
10. Kress Nancy, *After the Fall, Before the Fall, During the Fall*, Tachyon Publications, San Francisco 2012.
11. Lemire Jeff, Ramos Humberto, Ibanez Victor, *Extraordinary X-Men: Wojna Apocalypse’a. Tom 2*, przeł. M. Jaszczurowska, Egmont, Warszawa 2019.
12. Moorcock Michael, *I ujrzeli człowieka*, przeł. R. Kot, CIA Books-SVARO Ltd., Poznań 1992.
13. Reynolds Alastair, *Permafrost*, Tom Doherty Associates, Nowy Jork 2019
14. Spencer Si, et al., *Bodies*, Vertigo, Nowy Jork 2014.
15. Sweterlitsch Tom, *The Gone World*, Headline Publishing Group, Londyn 2018.
16. Wells Herbert George, *Ludzie jak bogowie*, przeł. J. Sujkowska, Diossa, Gliwice 1993. (tytuł oryginalny: *Man Like Gods* (oryg. data wydania 1923).

FILMOGRAFIA

FILMY

1. *12 małp* (ang. *Twelve Monkeys*, 1995, reż. Terry Gilliam)
2. *2067* (2020, reż. Seth Larney)
3. *Avengers: Wojna bez granic* (ang. *Avengers: Infinity War*, 2018, reż. Anthony Russo, Joe Russo)
4. *Avengers: Koniec gry* (ang. *Avengers: Endgame*, 2019, reż. Anthony Russo, Joe Russo)
5. *Beyond the Time Barrier* (Prędkość ponadczasowa, 1960, reż. Edgar G. Ulmer)
6. *Czas na miłość* (ang. *About Time*, 2013, reż. Richard Curtis)
7. *Człowiek z magicznym pudełkiem* (2017, reż. Bodo Kox)
8. *Deadpool* (2016, reż. Tim Miller)
9. *Deadpool 2* (2018, reż. David Leitch)
10. *Deadpool & Wolverine* (2024, reż. Shawn Levy)
11. *Doctor Who* (1996, reż. Geoffrey Sax)
12. *Dzień świstaka* (ang. *Groundhog Day*, 1993, reż. Harold Ramis)
13. *Dr. Who and the Daleks* (Doktor Who i Dalekowie, 1965, reż. Gordon Flemyng)
14. *Filar* (fr. *La Jetée*, 1962, reż. Chris Marker)
15. *Free Guy* (2021, Shawn Levy)
16. *Gdy spotkaliśmy się pierwszy raz* (ang. *When We First Met*, 2018, reż. Ari Sandel)
17. *Gra o tron* (ang. *Game of Thrones*, 2011-2019)
18. *Hardcore Henry* (2015, reż. Ilya Naishuller)
19. *Interstellar* (2014, reż. Christopher Nolan)
20. *Kod nieśmiertelności* (ang. *Source Code*, 2011, reż. Duncan Jones)
21. *LEGO Przygoda* (ang. *The LEGO Movie*, 2014, reż. Christopher Miller, Phil Lord)
22. *Looper – Pętla czasu* (2012, reż. Ryan Johnson)
23. *Mroczny rycerz* (ang. *The Dark Knight*, 2008, reż. Christopher Nolan)
24. *Palm Springs* (2020, reż. Max Barbakow)
25. *Pixels* (2015, reż. Chris Columbus)
26. *Player One* (ang. *Ready Player One*, 2018, reż. Steven Spielberg)
27. *Podzielony* (duń. *QEDA*, 2017, reż. Max Kestner)
28. *Powrót do przyszłości* (1985, reż. Robert Zemeckis)
29. *Projekt Adam* (ang. *The Adam Project*, 2022, reż. Shawn Levy)
30. *Przeznaczenie* (ang. *Predestination*, 2014, reż. Michael Spierig, Peter Spierig)

31. *Przypadek* (1981, premiera: 1987, reż. Krzysztof Kieślowski)
32. *Ralph Demolka* (ang. *Wreck-It Ralph*, 2012, Rich Moore)
33. *Robin Hood* (2010, reż. Ridley Scott)
34. *Rodzinka Robinsonów* (2007, reż. Stephen J. Anderson)
35. *Sonic. Szybki jak błyskawica* (ang. *Sonic the Hedgehog*, 2020, reż. Jeff Fowler)
36. *Star Trek IV: Powrót na Ziemię* (ang. *Star Trek IV: The Voyage Home*, 1986, reż. Leonard Nimoy).
37. *Starcie tytanów* (ang. *Clash of the Titans*)
38. *Super Mario Bros. Film* (2023, Aaron Horvath, Michael Jelenic)
39. *Tenet* (2020, reż. Christopher Nolan)
40. *The Terminator* (1984, reż. James Cameron)
41. *Terminator 2: Dzień sądu* (ang. *Terminator 2: Judgement Day*, 1991, reż. James Cameron)
42. *Terminator II* (1989, reż. Brunon Mattei).
43. *Terminator 3: Bunt maszyn* (ang. *Terminator 3: Rise of the Machines*, 2003, reż. Jonathan Mostow)
44. *Terminator: Ocalenie* (ang. *Terminator: Salvation*, 2009, reż. McG)
45. *Terminator: Genisys* (2015, reż. Alan Taylor)
46. *Terminator: Mroczne przeznaczenie* (ang. *Terminator: Dark Fate*, 2019, reż. Tim Miller)
47. *Terror from the Year 5000* (Groza z 5000 roku, 1958, reż. Robert J. Gurney Jr.)
48. *Trancers* (1985, reż. Charles Band)
49. *W cieniu Księżycy* (ang. *In the Shadow of the Moon*, 2019, reż. Jim Mickle)
50. *Wehikuł czasu* (ang. *The Time Machine*, 1960, reż. George Pál)
51. *Wehikuł czasu* (ang. *The Time Machine*, 2002, reż. Simon Wells)
52. *Wojna o jutro* (ang. *The Tomorrow War*, 2021, reż. Chris McKay)
53. *Wojna światów* (ang. *War of the Worlds*, 1953, reż. Byron Haskin)
54. *Wspaniała przygoda Billa i Teda* (ang. *Bill & Ted's Excellent Adventure*, 1989, reż. Stephen Herek)
55. *Wszystko wszędzie naraz* (ang. *Everything Everywhere All at Once*, 2022, reż. Daniel Kwan, Daniel Scheinert)
56. *Wynalazek* (ang. *The Primer*, 2004, reż. Shane Carruth)
57. *X-Men: Apocalypse* (2016, reż. Bryan Singer)
58. *X-Men Geneza: Wolverine* (ang. *X-Men Origins: Wolverine*, 2009, reż. Gavin Hood)

59. *X-Men: Mroczna Phoenix* (ang. *Dark Phoenix*, 2019, reż. Simon Kinberg)
60. *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie* (ang. *X-Men: Days of Future Past*, 2014, reż. Bryan Singer)
61. *Zielona latarnia* (ang. *Green Lantern*, 2011, reż. Martin Campbell)

SERIALE

1. *12 małp* (ang. *12 Monkeys* 2015-2018, SyFy)
2. *Agenci T.A.R.C.Z.Y.* (ang. *Marvel's Agents of Shield*, 2013-2020, ABC)
3. *Arcane* (2021-2024, Netflix)
4. *Atomówki* (ang. *The Powerpuff Girls*, 1998-2005, Cartoon Network)
5. *Avengers: Potęga i moc* (ang. *The Avengers: Earth's Mightiest Heroes*, 2010-2013, Disney XD)
6. *Ciała* (ang. *Bodies*) 2023, Netflix, Wielka Brytania)
7. *Continuum: ocalić przyszłość* (2012-2015, Showcase)
8. *Community* (2009-2015, NBC)
9. *Cyberpunk: Edgerunners* (2022, Netflix)
10. *Downton Abbey* (2010-2015, ITV)
11. *DC Legends of Tomorrow* (Legendy jutra, 2016-2022, The CW)
12. *Deadpool 2* (2018, David Leitch)
13. *Doktor Who* (2005-2022, BBC)
14. *Fallout* (2024, Prime Video)
15. *Fineasz i Ferb* (ang. *Phineas and Ferb*, 2007-2015, Disney Channel)
16. *Głowa rodziny* (ang. *Family Guy*, 1999-, FOX)
17. *Halo* (2022, Paramount+)
18. *Harley Quinn* (2019-, DC Universe/HBO Max/Max)
19. *Kapitan Planeta i Planetarianie* (ang. *Captain Planet and the Planetears*, 1990-1996, TBS)
20. *Liga Młodych* (ang. *Young Justice*, 2010-2022, Cartoon Network)
21. *Liga Sprawiedliwych* (ang. *Justice League*, Cartoon Network)
22. *Loki* (2021-2023, Disney+)
23. *Mad Men* (2007-2015, AMC)
24. *Nie z tego świata* (ang. *Supernatural*, 2005-2020, The WB/The CW)
25. *Oczy Wakandy* (ang. *Eyes of Wakanda*, 2025, Disney+)
26. *Peryferal* (ang. *Peripheral* 2023-, Prime Video)

27. *Po tamtej stronie* (ang. *The Outer Limits*, 1963-1965, ABC)
28. *Pora na przygodę* (ang. *Adventure Time*, 2010-2018, Cartoon Network)
29. *Power Rangers S.P.D.* (2005, ABC Family)
30. *Rick i Morty* (2013-, Adult Swim)
31. *Samuraj Jack* (2001-2017, Cartoon Network)
32. *Star Trek: Enterprise* (2001–2005, UPN)
33. *Tajemnice Smallville* (2001-2011, The WB/The CW)
34. *The Last of Us* (2023-, HBO)
35. *The Umbrella Academy* (Akademia Parasolki, 2019-2024, Netflix)
36. *Wojna światów* (ang. *War of the Worlds*, 2019-2022, Canal+, Fox, Star)
37. *X-Men: The Animated Series* (1992-1997, Fox Kids Network)
38. *X-Men '97* (2024-, Disney+)
39. *Terminator: Kroniki Sary Connor* (ang. *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, 2008-2009, FOX)

POZYCJE WYODRĘBNIONE (SERIAL)

1. *Dark* (2017-2020, Netflix)

Kraj powstania: Niemcy.

Twórcy: Baran Bo Odar, Jantje Friese.

Reżyseria: Baran Bo Odar

Scenariusz: Jantje Friese, Marc O. Seng, Martin Behnke, Ronny Schalk, Daphne Ferraro

Obsada: Louis Hofmann, Karoline Eichhorn, Lisa Vicari, Maja Schöne, Jördis Triebel, Andreas Pietschmann, Stephan Kampwirth, Paul Lux, Oliver Masucci, Moritz Jahn, Peter Benedict, Gina Stiebitz, Deborah Kaufmann, Daan Lennard Liebrenz, Julika Jenkins, Carlotta von Falkenhayn, Dietrich Hollinderbäumer, Mark Waschke, Leopold Hornung, Christian Pätzold, Hermann Beyer, Christian Steyer, Will Beinbrink

Muzyka: Ben Frost

Zdjęcia: Nikolaus Summerer

Montaż: Anja Siemens, Robert Rzesacz, Boris Gromatzki, Simon Gstöttmayr, Denis Bachter, Ann-Carolin Biesenbach, Sven Budelmann, Roan Densimbor

Średni czas trwania odcinka: 60 min

Liczba odcinków: 26

2. *Podróżnicy* (ang. *Travelers*, 2016-2018, Showcase, Netflix)

Kraj powstania: Kanada – USA

Twórca: Brad Wright

Reżyseria : Andy Mikita, Amanda Tapping , William Waring, Helen Shaver Martin Wood, Eric McCormack, Nick Hurran, Bryan C. Knight

Scenariusz: Brad Wright, Ashley Park, Pat Smith, Jason Whiting, Ken Kabatoff, S.B. Edwards, Tara Armstrong, Mika Collins, Rebecca Hales, Gillian Muller, Amanda Ann Smith, Heath Affolter.

Obsada: Eric McCormack, MacKenzie Porter, Nesta Cooper, Jared Abrahamson, Reilly Dolman, Patrick Gilmore, Leah Cairns, J. Alex Brinson, Jennifer Spence, Arnold Pinnock, Kristine Cofsky

Muzyka: Adam Lastiwka

Zdjęcia: Stephen Jackson, Neville Kidd

Montaż: Lisa Binkley, Stein Myhrstad, Brad Rines, Tim Porter, Jamie Alain

Średni czas trwania odcinków: 45 min

Liczba odcinków: 34

3. *Wolverine and the X-Men* (2009, Nicktoons Network)

Kraj powstania: USA

Twórcy: Craig Kyle, Greg Johnson

Reżyseria: Nicholas Filippi, Steven E. Gordon, Doug Murphy, Boyd Kirkland

Scenariusz: Max Botkin, Joshua Fine, Bob Forward, Paul Giacoppo, Zoë Green, Chris Hicks, Kevin Hopps, Greg Johnson, Boyd Kirkland, Craig Kyle, Francis Lombard, Len Uhley, Christopher L. Yost

Obsada: Steve Blum, Jim Ward, Nolan North, Fred Tatasciore, Kari Wahlgren, Danielle Judovits, Liam O'Brien, Tom Kane, Gwendoline Yeo, Yuri Lowenthal, Roger Craig Smith

Muzyka: Dean Grinsfelder

Montaż: Aeolan Kelly, Ken Cravens, George Rizkallah, Ralph A. Eusebio

Średni czas trwania odcinków: 23 min

Liczba odcinków: 26

LUDOGRAFIA

1. *Achron* (2011, Hazardous Software Inc.)
2. *Braid* (2008, Number None, Inc.,)
3. *Chronology* (2014, Bedtime Digital Media)
4. *Chronomaster* (1995, DreamForge Intertainment)
5. *Chrono Trigger* (1995, Square)
6. *Cronos: The New Dawn* (2025, Bloober Team)
7. *Day of the Tentacle* (1993, LucasArts)
8. *Empire Earth* (2001, Stainless Steel Studios, Mad Doc Software)
9. *Evoland II* (2015, Shiro Games)
10. *Fallout 4* (2016, Bethesda Game Studios)
11. *Final Fantasy* (1987, Square)
12. *Forza Horizon 5* (2021, Playground Games)
13. *LEGO Dimensions* (2015, Traveller's Tales)
14. *LEGO Harry Potter: Years 1–4* (2010, Traveller's Tales)
15. *Life is Strange* (2015, Dontnod Entertainment)
16. *No Time* (Lost in Days Studio, w 2024 r. znajduje się w fazie wczesnego dostępu)
17. *No Time to Explain* (2011, tinyBuild)
18. *Original War* (2001, Altar Games)
19. *Outer Wilds* (2019, Mobius Digital)
20. *Pong* (1972, Atari)
21. *Prince of Persia: Sands of Time* (2003, Ubisoft Montreal)
22. *Quantum Break* (2016, Remedy Entertainment)
23. *Silent Age* (2015, House On Fire)
24. *Singularity* (2010, Raven Software)
25. *Sonic The Hedgehog* (1991, Sonic Team)
26. *Sonic The Hedgehog CD* (1993, Sega)
27. *Stanley Parable* (2013, Galactic Cafe)
28. *Spider-Man: The Edge of Time* (2011, Beenox)
29. *Terminator 3: Bunt maszyn* (ang. *Terminator 3: War of the Machines* 2003, Clever's Development)
30. *Terminator 3: The Redemption* (2004, Paradigm Entertainment)
31. *Terminator: Resistance* (Terminator: Ruch oporu, 2019, Teyon)

32. *Tick Tock Isle* (2015, Squiddershins)
33. *Time-Gate* (1983, John Hollis)
34. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, Bethesda Game Studios,)
35. *The Great Perhaps* (2019, Caligari Games)
36. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (1999, Nintendo EAD)
37. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998, Nintendo EAD)
38. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (2023, Nintendo)
39. *TimeShift* (2007, Saber Interactive)
40. *Yestermorow* (2020, Bitmap Galaxy)

STRESZCZENIE

Teza pracy głosi, że występujący dzisiaj w różnych zorientowanych literacko opowieściach multimedialnych charakterystyczny spłot dwóch motywów, tj. podróży w czasie i mrocznej przyszłości, wywodzi się z powieści *Wehikul czasu* (1895) H.G. Wellsa i że stanowi on zrazem podstawę konkretnego badanego w tej pracy „tematu wędrownego” (*Stoff*).

Temat ten dał się prześledzić w sposób historyczny jako „seria tematyczna” (J. Abramowska), względnie jako „Stoffgeschichte” (E. Frenzel, R. Trousson). Przyjęta jako wyjściowa tematyka została jednak znacząco rozwinięta ze względu na współczesną trans-, multi- i interaktywność literatury i obejmuje takie przyczynki metodologiczne, jak: „medioznawstwo empiryczne” (U. Saxer, W. Faulstich) i „narratologia transmedialna” (M. Laure-Ryan, D. Wittenberg), a także badania nad kinem epoki cyfrowej (T. Elsaesser) i strukturami gier komputerowych (J. Juul, M. Sicart).

Pierwsze dwa rozdziały dysertacji zarysowują początek serii (Wells) i jej literackie „punkty węzłowe z XX wieku: *The Branches of Time* (1935) Davida R. Danielsa i *By His Bootstraps* (1942) Roberta A. Heinleina. Kolejne trzy stanowią analizę dalszych, audiowizualnych „punktów węzłowych” i najnowszych utworów mniej lub bardziej ściśle powiązanych z Wellsowskim *Stoffem*. Pod lupę został wzięty m.in. (1) cykl filmowy o Terminatorach (1984-2019), który zbudował pozycję tego „tematu wędrownego” na gruncie popkultury w medium filmu i ustanowił kanoniczną wizję mrocznej przyszłości, (2) serie takie jak *Podróżnicy* (2016-2018) czy *Dark* (2017-2020), które rozwinęły dyskursywną stronę serii tematycznej i zaoferowały pogłębienie poszczególnych problemów podejmowanych w jej obrębie i (3) wybrane gry cyfrowe, takie jak *A New Beginning* (2012) i *Chronology* (2014), które otwały nowe pole dostępu do dystopii i pozwoliły uwypuklić interakcje istniejące między organizmami i właściwe dla nich pętle współzależności.

Analizowane i interpretowane intermedialnie oraz intersystemowo narracje o podróżnikach w czasie przedstawiają obawę o to, co przyniesie jutro... W kontekście badanego tematu można dostrzec komplementarny charakter poszczególnych mediów literatury i jej przemianę w kierunku multimedialności i interaktywności.

SUMMARY

This work argues that the characteristic combination of two motifs, i.e. time travel and dark future, which appears today in various literary oriented multimedia stories, originates from the novel *The Time Machine* (1895) by H.G. Wells and that it constitutes the basis of the specific “wandering theme” (*Stoff*).

This theme can be traced historically as a “thematic series” (J. Abramowska), or as “Stoffgeschichte” (E. Frenzel, R. Trousson). The thematic approach adopted as a starting point has been developed due to the contemporary transmediality, multimediality, and interactivity of literature and includes such methodological contributions as “empirical media studies” (U. Saxer, W. Faulstich), “transmedia narratology” (M. Laure-Ryan, D. Wittenberg), as well as research on cinema in the digital age (T. Elsaesser) and studies on the structures of computer games (J. Juul, M. Sicart).

The first two chapters of the dissertation outline the beginning of the series (Wells) and its literary “nodal points” in the twentieth century: David R. Daniels’s *The Branches of Time* (1935) and Robert A. Heinlein’s *By His Bootstraps* (1942). The next three chapters analyze further audiovisual “nodal points” and recent works more or less closely related to Wells’s *Stoff*. The following were examined: (1) the *Terminator* film series (1984-2019), which established the position of this “wandering theme” in pop culture in the film medium and provided for a canonical version of a dark future; (2) series such as *Travelers* (2016-2018) or *Dark* (2017-2020), which developed the discursive side of the thematic series and offered a deeper exploration of the specific issues addressed within it; and (3) selected digital games, such as *A New Beginning* (2012) and *Chronology* (2014), which opened up a new point of access to dystopia and highlighted interactions between organisms and their inherent interdependence loops.

Analyzed time travelers narratives reveal anxieties about what tomorrow will bring forth. Thematic series also demonstrate complementary nature of individual literary media and its shift toward multimedia and interactivity.