

PAWEŁ GAŚKA

Uniwersytet Mikołaja Kopernika

## Historia rozwoju konwencji postapokaliptycznej jako odbicie lęków kultury zachodniej<sup>1</sup>

---

Development of the post-apocalyptic convention as a reflection  
of Western culture's fears

### WSTĘP

Jaką unikatową rolę społeczną spełniają opowieści o zniszczonych światach? Na jaką potrzebę odpowiadają? Na jakąś muszą, inaczej nie zyskałyby popularności. Nie istnieją takie teksty kultury, które cieszyłyby się rozgłosem w określonej wspólnotcie i zarazem nic o niej nie mówiły. Na wymienione pytania można udzielić różnych odpowiedzi, zależnie od tego jaką perspektywę przyjmujemy, z jakiej metodologii skorzystamy i na jakie aspekty odbioru dzieł post-apo zwrócimy szczególną uwagę<sup>2</sup>.

Skupię się na najsilniej ujawniającej się funkcji postapokalips: ekspresji panujących w społeczeństwie lęków. Przekształcenia w świadomości społecznej wpływają na kształt i popularność konwencji PA: wyobraźnia eschatologiczna

---

<sup>1</sup> Tekst jest przededagowaną wersją fragmentów drugiego i trzeciego rozdziału mojej niepublikowanej pracy magisterskiej: P. Gąska, *Grzyb atomowy nade mną, apetyt na mózgi we mnie. Analiza motywów postapokaliptycznych w kulturze popularnej*, Toruń 2015.

<sup>2</sup> W swoich analizach używam zarówno określenia „fikcja postapokaliptyczna”, jak i rzeczownika „postapokalipsa”. Posługuję się też pojęciami „post-apo” i „PA”. Określenia te stworzone są według istniejących precedensów terminologicznych: PA nawiązuje do stosowanego zamiennie z fantastyką naukową skrótowi SF, zaś zbitka post-apo stworzona jest podobnie jak inna znana zbitka: pop-art (funkcjonuje ponadto w żargonie fanów postapokalips). Wykorzystuję również określenie „eschatologia”, chociaż nie jest w pełni synonimem, a raczej pojęciem krzyżującym się z pojęciem PA.

karmi się dominującymi w danej epoce niepokojami. Odwołam się do koncepcji zaproponowanej przez Ulricha Becka i Anthony'ego Giddensa<sup>3</sup>: wzrostu ryzyka we wspólnotach nowożytnych. Wzrost ten odbywa się na dwóch płaszczyznach: pojawiają się coraz niebezpieczniejsze urządzenia, realnie zwiększające prawdopodobieństwo doprowadzenia do nieodwracalnych szkód w świecie; podnosi się też poziom wiedzy społeczeństw, co owocuje większym zrozumieniem potencjalnych zagrożeń. Innymi słowy, era industrialna zrodziła wspólnoty posiadające środki do samozagłady i świadomość ich posiadania dysponowania nim. Tę nową fazę zmian Beck określa mianem „modernizacji refleksyjnej”<sup>4</sup>, czyli takiej, w której społeczeństwo uważnie przygląda się swoim działaniom.

Przejście od społeczeństwa przemysłowego do społeczeństwa ryzyka łączy się również z zanikiem dawnych form zmniejszania poczucia zagrożenia jednostek. Płynąca z religii i tradycji pewność odeszła wraz z narastającą sekularyzacją społeczeństw. Nauka, starająca się wypełnić powstałe luki wizją dobrobytu technologicznego, „straciła wiele z aury władzy, jaką się kiedyś otaczała, co częściowo wynika z rozczarowania korzyściami, jakie wraz z technologią miała rzekomo przynieść ludzkości”<sup>5</sup>. Jej narracja nadal nadaje się do ostrzegania o zagrożeniach, nie jest już jednak dość przekonująca, żeby zaniepokojonych ludzi uspokoić. Tę rolę spełnia sztuka, która może dowolnie kształtować fikcyjne historie. Celem utworów PA wydaje się rozegranie budzącego lęk scenariusza w celu osłabienia jego wpływu. To, co nieznanne rozrasta się w naszej wyobraźni do olbrzymich rozmiarów, zaś poznanie przedmiotu lęku ogranicza strach do uchwytnej wielkości. Postapokalipsy wykorzystują ten mechanizm: pokazując zrujnowane światy, pozwalają odbiorcy doświadczyć ich z bezpiecznego miejsca własnego fotela. Nie jest to równoważne z rzeczywistym przeżyciem kataklizmu, jednakże wystarczy, żeby osłabić związany z zagrożeniem niepokój.

Warto odwołać się tu do koncepcji Slavoj'a Žižka. Rozróżnia on porządek *S y m b o l i c z n y c h* – wszechobecnych i zapośredniczonych w trwałych systemach społecznych, narracji kulturowych, w których społeczeństwo samo sobie wyjaśnia, za kogo się uważa, oraz *R e a l n e*, czyli miejsca w których narracje Symboliczne stają się niespójne i ukazują swoją umowność<sup>6</sup>. Realne nie jest bardziej prawdziwe niż Symboliczne, pokazuje jednak perspektywy, które nie mieszczą się w systemie porządku symbolicznego. Dobrze opisuje to James Berger:

<sup>3</sup> U. Beck, A. Giddens, S. Lash, *Modernizacja refleksyjna. Polityka, tradycja i estetyka w porządku społecznym nowoczesności*, Warszawa 2009.

<sup>4</sup> *Ibidem*, s. 17.

<sup>5</sup> *Ibidem*, s. 119.

<sup>6</sup> *Vide*: S. Žižek, *Patrząc z ukosa. Do Lacana przez kulturę popularną*, Warszawa 2003. Wskazuje on też za Lacanem na trzeci porządek (Wyobrazeniowy), którym jednak nie będę się tutaj zajmował.

Wszystkie społeczne systemy reprezentacji dążą do całkowitości, do niepodzielności, do poczucia, że na wszystkie ważne pytania udzielono odpowiedzi, że harmonia społeczna, jeśli jeszcze nie osiągnięta, przynajmniej jest już na wyciągnięcie ręki. Jednakże ta całkowitość zawsze się załamuje, gdyż żaden porządek symboliczny nie jest spójny. Pojawia się szczelina, rozdarcie, którego nie da się uwzględnić<sup>7</sup>.

Zastosowanie tej koncepcji do opisu życia w społeczeństwie ryzyka pozwala nam rozszerzyć rolę twórczości PA. Światy dotknięte apokalipsą jawią się wtedy jako środki służące ukazaniu Realnego. W ich zniszczonych krajobrazach i zdegenerowanych społeczeństwach ujawnia się systemowa niespójność porządku symbolicznego. Z jednej strony mamy optymistyczną narrację naukową, przedstawiającą rozwój technologiczny jako zysk dla ludzkości, z drugiej wiedzę historyczną o zniszczeniach, do których ów rozwój (jak dotąd) doprowadził. Postapokalipsy usuwają rodzący się dysonans poznawczy, właśnie przez wskazanie szczeliny w Symbolicznym: nie po to, żeby ten porządek rozbić, a wręcz przeciwnie, żeby ową szczelinę ignorować. Ujawnione pęknięcie staje się kolejną częścią systemu symbolicznego. „Wiedzą, że w tym co robią, kierują się iluzją, a mimo to nadal to robią”<sup>8</sup> – pisze Žižek. Niekompletność systemu jest tym, co upewnia ludzi o jego prawdziwości i pozwala im zachować niespójny zestaw przekonań. Tę funkcję PA doskonale widać w *Terminatorze 2*. Nowoczesna technologia jest tam jednocześnie zagrożeniem i zbawieniem – jeden z cyborgów ma zabić Johna Connora, drugi go chronić. Dysonans w optymistycznej narracji o rozwoju nauki, wywołany przez bunt Skynetu (maszyny stworzonej ludzkimi rękami), zostaje uciszony dzięki pojawieniu się terminatora (maszyny stworzonej rękami maszyn).

Uzbrojeni w aparaturę pojęciową przyjrzyjmy się teraz historii rozwoju konwencji PA, jej związkom z przemianami życia społecznego oraz nowymi odkryciami i technologiami wprowadzanymi w XIX i XX wieku<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> J. Berger, *After The End. Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis 1999, s. 25. Tłumaczenie własne.

<sup>8</sup> S. Žižek, *Wzniosły obiekt ideologii*, Wrocław 2001, s. 48.

<sup>9</sup> Warto w tym miejscu wyłożyć metodologię moich analiz. Rozważania na temat literatury są w dużej mierze prowadzone na podstawie badań W. Warrena Wagara prezentowanych w rozprawie *Terminal Visions*. Te analizy dochodzą niestety tylko do końcówki lat 70., dlatego uzupełniłem je o późniejsze tytuły na podstawie *The Science Fiction Handbook* M. K. Bookera i A. M. Thomas oraz zweryfikowane listy książek ze stron fanowskich (postapocalyptic.net, quietearth.us, trzynasty-schron.net). Informacje o filmach, serialach i anime zebrałem, sięgając po zweryfikowane listy z internetowych baz danych: imdb.com, filmweb.pl, anime-planet.com, anidb.net oraz wspomniane wcześniej strony fanowskie. Informacje na temat gier komputerowych zaczerpnąłem ze stron gry-online.pl, ign.com, store.steampowered.com, oraz ze stron fanowskich, oczywiście po uprzedniej weryfikacji. Weryfikacja polegała na zaznajomieniu się z fabułą (przez opis w bazie danych bądź trailer) na tyle, żeby móc ustalić, czy faktycznie mówimy o utworze postapokaliptycznym, a jeśli tak, to jaka katastrofa doprowadziła przedstawiony w danym dziele świat do takiego stanu.

1800–1914

Opowieść mógłbym rozpocząć od starożytności, wskazując na dawne dzieła eschatologiczne, których wpływ można dostrzec we współczesnych utworach post-apo (mimo iż same postapokalipsami nie były), następnie zaś opowiedzieć o średniowiecznych kultach milenijnych jako kontynuacji wątku zagłady w kulturze (na co wskazuje chociażby W. Warren Wagar<sup>10</sup>). Chcę jednak skupić się na rozwoju konwencji postapokaliptycznej, dlatego rozpocznę analizę dopiero na początku XIX wieku, kiedy wydana została pierwsza powieść należąca do tej konwencji.

Właśnie ten okres stworzył odpowiednie warunki, żeby eschatologia mogła pojawić się na kartach spekulatywnych utworów literackich. Zgodzę się z Wagarem, że XIX-wieczna sekularyzacja społeczeństw zachodnich odegrała w tym kluczową rolę. Można wskazać kilka elementów zasilających ów proces: rozwój nauk przyrodniczych, fascynację nowymi technologiami (był to dziecięcy okres industrializmu) czy problem teodycei. Swoją wkład miała też rewolucja francuska – pokazująca, że można uwolnić się od władzy suwerenów, ale też ujawniająca brutalność ludzi wyrwanych z więzów systemu społecznego.

Pierwszy utwór postapokaliptyczny to wydany w 1826 roku *Ostatni człowiek* Mary Shelley. Jest to historia losów Lionela Verneya i tego, jak zostaje on ostatnim żywym człowiekiem. Książka składa się z trzech tomów; interesujące dla nas są drugi i trzeci. W drugim tomie wojna zabiera przyjaciela Lionela lorda Raymonda, później zaś zabójcza plaga pustoszy kraj. Pojawiają się motywy, które dostrzeżemy w wielu późniejszych, postapokaliptycznych światach: upadek ludzkości w barbarzyństwo czy bandy łupieżców starające się zarobić na tragedii. Kulminacją opowieści jest trzeci tom, w którym żywioły, choroby i konflikty wśród ocalałych eliminują resztę ludzkości, aż zostaje tylko sam Lionel, pogrążony w rozpacz i pozbawiony nadziei.

Zgadzam się z Wagarem, że *Ostatni człowiek* to książka przełomowa dla konwencji PA. Na jej kartach po raz pierwszy pojawił się koniec świata opisany ze świeckiej perspektywy. Po raz pierwszy ważnym elementem opowieści stał się świat zniszczony przez czynnik katastroficzny (a nie jedynie świat przed destrukcją czy też w trakcie). I wreszcie po raz pierwszy apokalipsa nie doprowadziła do lepszego porządku, który nadałby sens płynącemu z niej cierpieniu. Zagłada ludzkości u Shelley jest bezcelowa i absurda, nie da się więc wskazać w niej pozytywnych konsekwencji<sup>11</sup>.

---

Metoda może się wydawać powierzchowna, jednak wyszedłem z przekonania, że przy rekonstrukcji ramy historycznej najważniejsze jest dostrzeżenie kulturowych trendów, nie zaś dogłębne badanie poszczególnych narracji.

<sup>10</sup> W. W. Wagar, *Terminal Visions. The Literature of Last Things*, Bloomington 1982, s. 55–61.

<sup>11</sup> Wagar dodaje, że *Ostatni człowiek* powstał po śmierci przyjaciela Mary Shelley – lorda By-

*Ostatni człowiek* jest powieścią pionierską. Na kolejny utwór postkatastroficzny trzeba było czekać aż do 1885 roku, kiedy to Richard Jefferies napisał powieść *After London*. Podczas sześćdziesięciu lat, jakie minęły między tymi dwiema książkami, świat drastycznie się zmienił. Pojawiła się teoria ewolucji, zaproponowana przez Karola Darwina w *O powstawaniu gatunków*, w myśl której dominacja ludzkości była jedynie wynikiem doboru naturalnego. Teoria zmuszała do rozważenia dwóch zagrożeń: degeneracji *homo sapiens* w nieludzką formę oraz przegranej człowieka w ewolucyjnej rywalizacji z bardziej zaawansowanym gatunkiem. Rozwijająca się paleontologia wpisywała się w te rozważania, dostarczając bogatych dowodów, świadczących o tym, że już raz dominujący gatunek na naszej planecie wyginął. Odkrycia Ludwika Pasteura i Roberta Kocha pokazały niebezpieczeństwa płynące ze strony mikroorganizmów, odpowiedzialnych za choroby i plagi. W astronomii popularna stała się teoria ciepłej śmierci wszechświata, zaś geologowie coraz bardziej „postarzali” naszą planetę w debacie o wieku ziemi. To z kolei sprawiało, że historia ludzkości stawała się zaledwie krótkim „przypisem” do dużo starszej opowieści. Nawet rozwój technologii okazał się nieść ze sobą fatalne skutki uboczne, ujawniające się w rosnącym zanieczyszczeniu i nierównościach społecznych.

Tak, w dużym skrócie, wyglądały warunki, w których powstała powieść Jefferiesa. W *After London* poznajemy świat po bliżej niesprecyzowanej katastrofie, w którym natura odzyskuje zajęte przez człowieka tereny. W opisach przyrody widać wpływ rodzącej się w XIX stuleciu myśli ekologicznej (która popularność zyskała dopiero pod koniec lat 60. XX wieku). Pomimo iż lasy czy bagna pochłaniają ruiny ery przemysłowej, niszcząc dumne osiągnięcia człowieka, są bardziej godne podziwu niż zanieczyszczone ulice industrialnego Londynu.

*Ostatni człowiek* wyprzedził o ponad pół wieku początek mody na fikcję PA. *After London* był jej pierwszym przejawem. Ostatnie trzy dekady przed wybuchem I wojny światowej obfitowały zarówno w wizje unicestwienia świata, jak i w obrazy życia po zagładzie. Można tutaj wskazywać utwory takich pisarzy, jak Matthew Phipps Shiel (*The Purple Cloud*), William Hope Hodgson (*The Night Land*) czy George Allan England (*Darkness and Dawn*), jednakże bezsprzecznym „mistrzem eschatologii” był wtedy Herbert George Wells. Na szczególną uwagę zasługuje *Wehikuł czasu*, w którym nie pojawia się katastrofa w formie pojedynczego wydarzenia, jednak zarówno podjęte tematy, jak i konstrukcja świat przedstawionego doskonale korespondują z kwestiami poruszonymi w fikcji PA. Szczególnie obrazowa jest wizja degeneracji gatunku ludzkiego, rozdzielonego na zredukowanych do roli pożywienia Elojów oraz kanibalistycznych Morloków. Motyw biologicznej dewolucji *homo sapiens*, szczególnie w połączeniu z wąt-

---

rona. Zagłada świata może zatem – w pewnym stopniu – odzwierciedlać pustkę odczuwaną po stracie bliskiej osoby. *Vide*: W. W. Wagar, *op. cit.*, s. 55–61.

kiem odżywiania się ludzkim mięsem, przewija się potem bardzo często w utworach post-apo (choćby w opowieściach o zombie). Do Wellsa odwołują się również bohaterowie *Metra 2033* Dmitrija Głuchowskiego, porównując żyjące w tunelach metra niedobitki nuklearnego holocaustu do Morloków.

Inną, ważną książką Wellsa jest *Wojna światów*, dwutomowa powieść o inwazji Marsjan na Ziemię. W drugim tomie powieści mamy do czynienia z powojenną rzeczywistością, w której zwycięskie „czynniki pozaludzkie”<sup>12</sup> przekształcają podbity świat wedle własnej woli, podczas gdy przedstawiciele pokonanej ludzkości kryją się w ruinach zniszczonych miast, starając się zdobyć potrzebne im do życia zasoby. Tym, co czyni tę historię pionierską z punktu widzenia PA, jest nieustanna obecność zjawisk odpowiedzialnych za katastrofę, połączona z możliwością walki z nimi.

#### 1914–1945

Narastające w Europie napięcie znalazło ujście w 1914 roku, w I wojnie światowej. Ta krwawa kampania wpłynęła na rozwój wyobraźni eschatologicznej autorów. Rozwijająca się fotografia sprawiła, że obrazy z frontu – widok dotąd zarezerwowany dla żołnierzy zmuszonych brać udział w działaniach wojennych – pojawiły się w ogólnodostępnej prasie. Chociaż pisarze już wcześniej wieszczyli udział technologii w wojnach przyszłości, to po raz pierwszy mogli zobaczyć konsekwencje użycia tych urządzeń. Coraz bardziej wyrafinowane wynalazki zwiększyły rozmiary zniszczeń, zaś użyta na masową skalę broń chemiczna potęgowała męczarnie umierających na wojnie.

Wizja zagłady spowodowanej globalnym konfliktem pojawiała się już wcześniej choćby, w tekstach Wellsa czy Shiela. I wojna światowa wpłynęła na zainteresowanie tą tematyką, czyniąc z niej jedną z częstszych metod zabijania fikcyjnej ludzkości. Wagar wskazuje, że stosunek katastrof naturalnych do katastrof spowodowanych przez działania człowieka zmienił się w powieściach pisanych po 1914 z 2:1 do 1:2<sup>13</sup>. Dwudziestolecie międzywojenne obfituje w historie wykorzystania broni ostatecznej zagłady czy wybuchu wojny niszczącej zarówno agresora, jak i obrońcę. Można tutaj wskazać m.in. *The People of the Ruins* Edwarda Shanksa czy motyw postapokaliptyczny w *Kształcie rzeczy przyszłych* Wellsa, zawierający prognozę, że wojna światowa rozpocznie się agresją Niemiec na Polskę.

<sup>12</sup> Późniejsze opowieści o okupowanej Ziemi często w roli agresorów obsadzają istoty inne niż kosmici. Mogą to być maszyny (*Terminator*, *Matriks*), nieludzkie formy życia o nieznanym pochodzeniu (*Shingeki no Kyojin*, *Blue Gender*), krzyżówki genetyczne człowieka z innymi organizmami (*Tengen Toppa Guren Lagan*), wampiry (*Owari no Seraph*), a nawet demony (*Hellgate: London*).

<sup>13</sup> *Ibidem*, s. 24.

Lata 20. i 30. XX wieku były również czasem, gdy pojawiły się pierwsze filmy. Wczesna kinematografia dopiero odkrywała drżące w nich możliwości. Po I wojnie światowej twórcy zaczęli eksperymentować ze scenariuszami, wypróbowywać nowe techniki montażu i uzupełniać obraz ścieżką dźwiękową. Te zmiany doprowadziły do narodzin sztuki filmowej jako pełnoprawnego medium ekspresji artystycznej. Przeszukując listę nakręconych w tamtych latach filmów, nie znajdziemy jednak wielu tytułów należących do interesującej nas konwencji. Jedynie cztery utwory opowiadają o światach po zagładzie: nakręcony w 1924 roku musical komediowy *The Last Man on Earth*, powstały w 1933 roku *remake* tegoż filmu *It's great to be alive*, debiut reżyserski Felixa E. Feista *Deluge* (również z roku 1933) oraz stworzone na podstawie książki Wellsa *Things to come* z roku 1936. Dwa pierwsze opierają się na prostym (i dosyć prymitywnym) pomysłem katastrofy polegającej na śmierci wszystkich mężczyzn, która cudownym trafem omija głównego bohatera. *Deluge* również nie należy do szczególnie ambitnych produkcji – po pokazaniu zatopienia Nowego Jorku i ugruntowaniu swojej postapokaliptycznej tożsamości film zmienia się w przeciętny melodramat, skupiony na związkach miłosnych postaci. Najciekawszy z tej czwórki – *Things to come* – jest w gruncie rzeczy opowieścią utopijną, z postapokaliptycznym motywem. Film podzielono na cztery części, z których tylko druga i trzecia opowiadają historię o zniszczonym świecie. Na uwagę zasługuje plaga *Wandering Sickness*, sprawiająca, że zarażeni nią ludzie bezmyślnie snują się po drogach, przenosząc przy okazji chorobę na wszystkich napotkanych. Jest to jeden z ważnych prototypów figury zombie (zanim do cech szczególnych zombie dołączono kanibalizm): mamy tutaj bezwolne, już nie-ludzkie istoty, których przejście przekształca nieszczęśliwców stojących na ich drodze w takie same byty.

#### 1945–1962

W 1945 roku nuklearne ładunki zostały zdetonowane nad Hiroszimą i Nagasaki. Ta przerażająca taktyka zakończyła trwającą od 1939 roku II wojnę światową, rozpoczęła jednak zupełnie nowy typ rywalizacji: zimną wojnę. Założenie patronujące powstaniu broni atomowej było bardzo proste: jej posiadanie przez Stany Zjednoczone miało być gwarantem pokoju, gdyż państwa potencjalnie wrogie, wiedząc o istnieniu takiej broni, odstępowalyby od planów rozpoczęcia konfliktu zbrojnego. Wizja bardzo szybko okazała się jedynie pobożnym życzeniem, gdyż inne kraje rozwinęły własne programy atomowe. Kiedy w 1949 roku do grona tych państw dołączył ZSRR, dotychczasowa dominacja USA przekształciła się w niepewny impas między dwiema, równorzędnymi potęgami. Wnioski z obserwacji tego zjawiska zostały ujęte w nową doktrynę wojskową, tzw. MAD (ang. *Mutually Assured Destruction* – wzajemne zagwarantowane zniszczenie), w myśl której jedyną gwarancją bezpieczeństwa USA był dalszy rozwój technologii

atomowej, pozwalający Stanom odpowiedzieć na atak nuklearny równym lub większym atakiem na terytorium agresora. MAD miała zasadniczą wadę: opierała się na założeniu o racjonalności osób decydujących o użyciu broni jądrowej, podczas gdy politycy i generałowie często kierowali się irracjonalnymi przesłankami. Doskonale pokazał to tzw. kryzys kubański z 1962 roku, kiedy przywódcy obu mocarstw próbowali wywierać presję przy pomocy gróźb użycia pocisków jądrowych.

Autorzy powojennych utworów post-apo spoglądali na postnuklearny holocaust z wielu perspektyw. W *Shadow on the Hearth* Judith Merrill przedstawia świat po atomowym bombardowaniu z punktu widzenia matki zajmującej się dwójką dzieci; w *La Jetée* główny bohater podróżuje w czasie, starając się uratować umierający świat; *Ostatni brzeg* Nevilla Shute'a pokazuje dekadenco-melancholijne oczekiwanie na nieunikniony koniec rozpętanej apokalipsy; z kolei *Limbo* Bernarda Wolfe'a przenosi nas do przyszłości, której mieszkańcy opętani są przez kulturę vol-ampu, czyli dobrowolnej amputacji, mającej przynieść światu pokój (panuje przeświadczenie, że ludzkie kończyny są źródłem agresji, a ich usunięcie pozwala pozbyć się tej cechy). Ważnym utworem jest *Kantyczka dla Leibowitza* Waltera M. Millera Jr, opowieść o zniszczonym świecie, w którym – w repetycji wczesnego średniowiecza – resztki wiedzy przechowywane są przez zamkniętych w klasztorach mnichów. Lata 50. to również okres rozpoczęcia kariery pisarskiej Philipa K. Dicka, którego dystopie często są efektami wielkiej wojny (*Świat Jonesa*, *Vulcan's Hammer* czy *The Man who Japed*).

Filmy z lat 50. (jeżeli nie były ekranizacjami powieści) skupiały się na przedstawieniu prób przeżycia małej grupy osób (np. *Five* z 1951 roku) bądź na pokazaniu walk między jednostkami wyjątkowymi a zdegenerowanymi mieszkańcami zniszczonych światów (np. *World Without End* z 1956 roku).

Nie wszystkie pojawiające się w fikcji z początków zimnej wojny konflikty ograniczały się tylko do użycia broni atomowej. W napisanym przez Richarda Mathesona *Jestem legendą* wojna nuklearna jest zaledwie prologiem do niszczycielskiej plagi, wywołanej nieznaną dotąd bakterią. Choroba ta dziesiątkuje ludzkość i przekształca dotknięte nią ofiary w na wpół dzikie wampiry. Wampir Mathesona nie należy już jednak do porządku legend czy opowieści grozy, a do zjawisk naukowych. Jest to kolejny wątek, który zainspirował George'a Romero przy tworzeniu nowej wersji figury zombie.

## 1963–1979

Kryzys kubański z 1962 roku zmienił kształt relacji dyplomatycznych między supermocarstwami na niemal dwie dekady. Podpisano szereg porozumień, mających ograniczyć testy, użycie i produkcję głowic atomowych. W 1969 roku termin *détente* (fr. odprężenie) pojawił się w oficjalnym sformułowaniu zasad

polityki międzynarodowej. Okres odprężenia nie trwał jednak długo: jego szczytowym punktem była wizyta Leonida Breżniewa w Waszyngtonie, zaś już w drugiej połowie lat 70. stosunki między Wschodem a Zachodem zaczęły ponownie się ochładzać, aż do całkowitego ich zamrożenia w roku 1979.

Główne kryzysy, które zdefiniowały lata 1962–1979 w bloku zachodnim to wojna w Wietnamie i kryzys energetyczny z 1973 roku. Społeczeństwo amerykańskie w latach 60. było zmęczone retoryką promilitarną. Rozpoczęcie wojny w Wietnamie wzbudziło niezadowolenie społeczne i wywołało falę protestów antywojennych, z których wyrósł ruch hippisowski, popularyzujący koncepcje ekologiczne. Szerokie grono odbiorców przyjęło myśl, że przyroda wymaga ochrony, a rabunkowe wydobywanie zasobów może ją nieodwracalnie zniszczyć. Dla PA oznaczało to pojawienie się historii opowiadających o światach dotkniętych katastrofą ekologiczną. Część z nich mówiła o zniszczeniu spowodowanym lekkomyślnymi działaniami człowieka (choćby napisane przez Kate Wilhelm *Gdzie dawniej śpiewał ptak* z 1976 roku, historia o próbie przetrwania w zanieczyszczonym, nieprzyjaznym świecie), podczas gdy inne powróciły do przedwojennego motywu destrukcyjnych żywiołów (np. utwory Jamesa Grahama Ballarda, w których pojawia się globalna powódź czy spowodowana przez toksyczne odpady susza).

Ważniejsze niż wojna w Wietnamie było ogłoszenie w 1973 roku wobec Stanów Zjednoczonych embarga na ropę naftową<sup>14</sup>. Nie było to pełne odcięcie dostaw surowca, wystarczyło jednak, żeby dotkliwie ugodzić w zachodnie gospodarki, doprowadzić do recesji i krachu na giełdzie. Najciekawsza jest płynąca z tego kryzysu zmiana w sposobie myślenia o dostępności surowców. Wcześniej Amerykanie uważali benzynę (produkowaną z ropy) za niezmienny element rzeczywistości. W 1973 roku przeżyli szok, gdy okazało się, że zdobycie tej „zwyczajnej benzyny” może okazać się niemożliwe. Chociaż embargo zakończyło się po kilku miesiącach, strach przed utratą niezbędnych do funkcjonowania społeczeństwa surowców na stałe zagościł w zachodniej wyobraźni. I nie chodzi tu tylko o strach przed politycznie umotywowanym odcięciem dostaw, ale o lęk przed wyczerpaniem złóż surowców kopalnych. Ludzkość nagle obudziła się ze świadomością, że materiały, będące podstawą jej technologicznej świetności, kiedyś mogą się skończyć. Ta świadomość zrodziła kolejny nurt eschatologiczny: światy zrujnowane przez niedobór kluczowych zasobów oraz przez wynikające z tej sytuacji anarchię i chaos. Właśnie z lęku przed takimi scenariuszami powstała słynna seria filmów *Mad Max*.

Kolejnym ważnym *novum* tego okresu była stworzona przez George’a Romero figura żywego trupa. Droga do narodzin tego gatunku potwora zaczęła się już od Wellsa<sup>15</sup>, dopiero jednak pod koniec lat 60. w *Nocy żywych trupów* całość nabra-

<sup>14</sup> Również wobec Kanady, Japonii, Holandii i Wielkiej Brytanii.

<sup>15</sup> A wcześniej jeszcze od filmu *White Zombie*.

ła znanego nam dzisiaj kształtu. Romero połączył ze sobą kilka wzorców potworności. Podstawą są pochodzące z religii Voodoo zombie, czyli bezwolni zmarli, wskrzeszeni przez czarownika. Do tego dołączony jest kanibalizm oraz typowe dla wampirów czy wilkołaków przenoszenie zarazy przez ukąszenie. Tomasz Nowicki dodatkowo wskazuje<sup>16</sup> na zbieżność figury żywego trupa z postacią „mużłmana”<sup>17</sup> z obozów koncentracyjnych. Najważniejszą zmianą jest fakt, że nowoczesną figurę zombie ujęto w ramy naukowości (przynajmniej jej pozorów). Romerowski trup jest wynikiem tajemniczego promieniowania, które prowadzi do mutacji martwych tkanek. Nie ma w nim nic mistycznego czy nadprzyrodzonego. Ważne, że zjawienie się umarłych w *Nocy żywych trupów* nie było tylko lokalną anomalią: podobne incydenty dzieją się na terytorium całego kraju. Chociaż film ten nie jest postapokalipsą, to wprowadzona przez niego skala zagrożenia była doskonałą pożywką dla wyobraźni postapokaliptycznej. Sam Romero dostrzegł ten potencjał, gdyż w późniejszych filmach zmierzał właśnie w stronę opowieści post-apo.

Zmniejszenie natężenia strachu przed zagładą nuklearną nie oznacza, że fikcja postatomowa zniknęła z repertuaru utworów PA. W roku 1968 nakręcono kultową *Planetę małp*, zaś w 1975 roku powstał klasyk post-apo *Chłopiec i jego pies* Jonesa. Ten pełen czarnego humoru i rażącego wręcz szowinizmu film jest jednym z tytułów, które na dobre spoiły wyobrażenie postnuklearnych pustkowi z ich westernowym odpowiednikiem, czyniąc ze zniszczonego świata Nowy Dzik Zachód. Na ten okres przypadają również najlepsze postapokaliptyczne dystopie Philipa K. Dicka (zarówno *Doktor Bluthgeld*, jak i słynne *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*).

Do literatury i filmu dołączyły komiks i animacja – zarówno ich amerykańskie oraz europejskie wcielenia, jak również japońskie mangi i anime. Większość zachodnich utworów była wariacją na temat typowych opowieści o super bohaterach. Zmieniała się scenografia i kostiumy, nadal jednak fabuła krążyła wokół konfrontacji postaci ze złoczyńcami danego świata. Widać to dobrze w *Atomic Knight*, *Kamandi* i *Omac* od DC Comics, w *Deathloku* i *Killraven* od Marvel Comics czy w brytyjskim komiksie *Sędzia Dredd*. Wyjątek stanowi *Doomsday+1*, w którym pierwsze skrzypce grają normalni ludzie. Podobnie w japońskich produkcjach (silnie inspirowanych komiksem amerykańskim) również pojawiają się bohaterowie, zarówno w szlachetnym wydaniu (*Neo Human Casshern*), jak i w swojej mrocznej, antybohaterskiej odsłonie (*Violence Jack*). Ciekawym odejściem od schematu jest *Space Battleship Yamato*, w której space opera łączy się z PA.

<sup>16</sup> T. Nowicki, *Żywy trup. Jak kultura popularna reprodukuje lęk przed wykluczeniem*, „Kultura Popularna” 2002, nr 2.

<sup>17</sup> Figurę obozową opisuje wielu autorów. *Vide*: T. Borowski, *Wybór opowiadań*, Warszawa 1997; S. Grzesiuk, *Pięć lat kacetu*, Warszawa 2002; teoretycznie o niej rozprawia G. Agamben, *Co zostaje z Auschwitz: archiwum i świadek*, Warszawa 2008.

1979–1990

Odprężenie w stosunkach między Stanami Zjednoczonymi a Związkiem Radzieckim nie trwało długo. W drugiej połowie lat 70. oba te mocarstwa borykały się z coraz poważniejszymi problemami ekonomicznymi. Przywódcy bloków bardziej niż stabilności na arenie międzynarodowej potrzebowali łatwo definiowalnego, zewnętrznego wroga, którego obecność pomogłaby im w utrzymaniu stabilności wewnętrznej. W 1979 roku ostatecznie pozory neutralnej koegzystencji zostały odrzucone. Rosjanie wysłali wojska do Afganistanu, na co Ameryka zareagowała embargami i bojkotem organizowanych w Moskwie w 1980 roku igrzysk olimpijskich. W roku 1981 prezydentem USA został Ronald Reagan, twardy konserwatysta, który przekształcił doktrynę walki z komunizmem w jej bardziej aktywną wersję. Apogeum tego etapu zimnej wojny miało miejsce w roku 1983, kiedy ćwiczenia wojsk NATO pod kryptonimem *Able Archer 83* niemalże doprowadziły do rozpętania wojny atomowej. Na szczęście, podobnie jak miało to miejsce w przypadku kryzysu kubańskiego, zdarzenie to otrzeźwiło liderów mocarstw i zatrzymało eskalację napięć. Dwa lata później I sekretarzem KC KPZR został Michaił Gorbaczow, który rozpoczął liberalizację kraju przez politykę *perestrojki*. Pięć lat później upadł Związek Radziecki i zakończyła się zimna wojna.

Powrót konfrontacyjnej polityki zagranicznej rozbudził dawne lęki w uwikłanych w zimną wojnę społeczeństwach. Tym razem to film (a nie literatura) stał się medium kształtującym dominujące trendy postapokalips. Dzieła, takie jak *Nazajutrz*, *Testament* czy *Threads* skonstruowane były w taki sposób, żeby jak najsilniej wstrząsnąć widzem. Filmy te zderzały ludzką egzystencję z czasu przed zagładą z jej bladym cieniem niedługo po. Są to niewątpliwie dzieła moralizatorskie, do czego *Nazajutrz* jawnie się przyznaje w umieszczonej na końcu filmu informacji, iż twórcy „mają nadzieję, że obrazy z tego filmu zainspirują narody tej ziemi [...] do znalezienia metod uniknięcia tego brzemiennego w skutkach dnia [ataku nuklearnego na USA – uzup. P. G.]”<sup>18</sup>.

Filmem wyznaczającym kształt wyobrażeń o postnuklearnych pustkowiach na następne dekady był nakręcony w 1981 roku *Mad Max 2: Wojownik szos*. W świecie, w którym rozgrywa się fabuła, wyczerpały się złoża ropy naftowej, co doprowadziło do wybuchu wojny między ZSRR a Stanami Zjednoczonymi i zniszczyło cywilizację przemysłową. Główny urok *Wojownika szos* stanowi dynamiczna akcja i oryginalna choreografia. *Mad Max 2* bierze spopularyzowany w *Chłopcu i jego psie* motyw Nowego Dzikiego Zachodu i doprowadza go do perfekcji dzięki użyciu samochodów. Otrzymujemy w ten sposób postapokaliptyczny western, w którym samotny, antybohaterski kowboj staje do walki z bandą szalejących po piaszczystych pustkowiach złoczyńców. Bazujące na szybkości

<sup>18</sup> *Nazajutrz*, reż. N. Meyer, 1983. Tłumaczenie własne.

**pojedynki rewolwerowe w samo południe**, zastąpione są przez **pościgi na śmierć i życie**, rozgrywane w groźnie wyglądających, pokrytych pyłem pojazdach. *Mad Max 2* zainspirował też wiele postapokaliptycznych i dystopijnych filmów klasy B z lat 80. Przejmowały one motyw samotnego wojownika (czasem barbarzyńcy), walczącego na pustyni z dziwacznie ubranymi bandytami, lub skupiały się na pokazywaniu morderczych wyścigów.

Wśród lęków lat 80. znaczące były też obawy związane z rozwojem elektroniki. Pod koniec lat 70. społeczeństwa zachodnie zyskały dostęp do komputerów: najpierw Atari, Commodore czy Apple II, zaś w 1981 roku IBM. Oferowane przez nie możliwości nastrojały optymizmem, ale jednocześnie rodziły lęk. Komputery nie były nieomyłne, nie były doskonałe, ani wolne od usterek. O ile zawieszanie się systemu na domowej maszynie mogło co najwyżej irytować, to od świadomości, że podobne urządzenia kontrolują arsenał nuklearny świata, włos jeżył się na niejednej głowie. Technologiczne fobie zrodziły szereg ciekawych utworów, wśród których warto wymienić należące do dwóch nurtów – cyberpunku i „buntu maszyn”.

Cyberpunk jako termin powstał wraz z publikacją opowiadania Bruce’a Bethke o tym samym tytule, ale jako gatunek narodził się dzięki powieściom Williama Gibsona, autora *Trylogii ciągu*. Zaledwie część dzieł z tego nurtu przynależy również do konwencji post-apo. Interesujące są natomiast posthumanistyczne rozważania nad relacjami człowieka z nowoczesną technologią; pytania o to, na ile człowiek może się zmodyfikować, nadal pozostając człowiekiem, o możliwość przeniesienia umysłu na inny (nieorganiczny) nośnik czy wreszcie o realność świata symulacji, jeśli wszystkie zmysły zostaną do niego przeniesione. Niektóre popularne utwory post-apo (np. *Matrix*) nigdy by nie powstały, gdyby nie zadano tych pytań, inne byłyby dużo bardziej ubogie treściowo.

Drugim modelem ekspresji lęków technologicznych jest opowieść o zbuntowanej sztucznej inteligencji. Sam pomysł rebelii robotów funkcjonował w *science fiction* już od czasów Karelá Čapka, jednak dopiero w drugiej połowie XX wieku motyw ten pojawił się w wariacie PA. W 1978 roku wyemitowano serial *Battlestar Galactica*, opowiadający o losach ostatnich ocalałych mieszkańców Dwunastu Kolonii, uciekających w statku *Galactica* przed armią cyborgów, nazywanych cylonami. Część cylonów miała wygląd typowego robota, część jednak do złudzenia przypominała ludzi, co wprowadzało chaos i paranoję podejrzeń na pokładzie okrętu. Z tego samego motywu czerpie również *Terminator* Jamesa Camerona. Film ten łączy wcześniejsze wersje buntu maszyn w jedną zgrabną całość. Mamy zatem diaboliczny superkomputer Skynet, wojnę jądrową i bezdusznego robota-zabójcę (terminatora), który powierzchownością przypomina zwykłego człowieka.

Konwencja PA rozszerzyła się też w tym okresie na kolejne media. Twórcy gier fabularnych, poszukując pomysłów na nowe systemy, w których można by rozgrywać fikcyjne przygody, sięgnęli po światy dotknięte globalną katastrofą. Okazały się one idealne do tego celu – oferowały szerokie zaplecze niebezpieczeństw (od przeróżnej maści bandytów, przez mutantów, a na skażonych obszarach skończywszy), ruin i technologicznych skarbów do zdobycia dla odważnych. Ze względu na zniszczenia architektury i krajobrazu gracze nie byli związani realną, ziemską geografią. W 1978 roku opublikowano podręcznik do *Gamma World*, pierwszego z serii systemów RPG o atomowym holocauste. Po nim pojawiły się takie tytuły, jak: *The Morrow Project* (1980), *Aftermath!* (1981) czy *After the Bomb* (1986). Praktycznie wszystkie napisane w latach 80. gry fabularne podejmujące wątek PA robią to w wydaniu postnuklearnym. Po części wiąże się to z sytuacją polityczną tamtego okresu, po części zaś z kompatybilnością tego typu światów z opowieściami o włóczędze i poszukiwaniach przygód.

W grach komputerowych panowała większa różnorodność tematów. Wirtualny świat mógł być zniszczony przez wojnę nuklearną albo przez epidemię zabójczego wirusa; mogli zaatakować go kosmici bądź zbuntowane maszyny. Niektóre gry rozgrywały się na piaszczystym, postnuklearnym pustkowiu, inne w podziemiach czy na ulicach okupowanego przez obcych miasta. Pod względem mechaniki większość gier post-apo zaliczała się do jednej z trzech grup: (1) wyścigów rozgrywanych pojazdami rodem z *Wojownika szos* (np. *Roadwar 2000*), (2) wyrosłych z „papierowych” gier fabularnych cRPG-ów<sup>19</sup> (np. *Wasteland*) czy wreszcie (3) platformowych gier akcji (np. *The Sacred Armour of Antiriad*). Nie był to jednak jeszcze okres szerokiej popularności gier. Często były one traktowane jako zabawki czy źródło rozrywki dla programistów między poważniejszymi projektami.

## PO 1990

Rozpad Związku Radzieckiego w 1990 roku rozpoczął okres względnego spokoju na arenie międzynarodowej<sup>20</sup>. Dawne podziały zostały zastąpione jedną, nie do końca zgodną, wielokulturową rodziną. Spokój, jak już wspomniałem, jest względny – nie ma wielkich, budzących niepokój konfliktów, jest jednak wiele mniejszych zagrożeń. Najwyraźniejszy z tych problemów to pogorszenie stosunków między światem zachodnim a światem islamskim (który poniekąd przejął rolę głównego złoczyńcy we współczesnej narracji politycznej). O ile

<sup>19</sup> Ang. *computer Role Playing Game* – określenie używane w określeniu do komputerowych gier fabularnych.

<sup>20</sup> W moich analizach nie uwzględniam najnowszych wydarzeń: rosyjskiej aneksji Krymu, kryzysu imigranckiego związanego z konfliktem w Syrii, narodzin Państwa Islamskiego czy wzrostu popularności ugrupowań nacjonalistycznych w Europie.

z punktu widzenia krajów arabskich przyczyn tego stanu rzeczy można się doszukiwać jeszcze w okresie zimnej wojny, w oczach obywateli amerykańskich i europejskich konflikt na dobre rozpoczął się dopiero 11 września 2001 roku, kiedy Al-Kaida zniszczyła wieże World Trade Center. Wydarzenie to sprowokowało tzw. wojnę z terroryzmem, czyli nietypowy konflikt, mający na celu rozbięcie organizacji terrorystycznych i ukaranie państw podejrzewanych o ich wspieranie. Ta kampania doprowadziła do zmniejszenia swobód obywatelskich w Stanach oraz wkroczenia wojsk NATO do Iraku i Afganistanu, terroryzmu jednak nie zniszczyła, a zamachy nie ustały. Problem jest złożony, zaś związany z nim lęk trudny do jednoznacznego wyrażenia. Nie chodzi nawet o same zamachy, ponieważ najbardziej deprymująca cecha nowego zagrożenia to fakt, że terrorystą może okazać się każdy.

Wiele współczesnych koszmarów ma niejasną i trudno uchwytną formę. Mimo iż jesteśmy świadomi kruchości obecnej kondycji naszych społeczeństw, nie potrafimy jednoznacznie przewidzieć, do czego doprowadzą procesy, które oceniamy jako niebezpieczne. Ekspresja związanych z nimi lęków często dokonuje się drogą okrężną, przez proste do uchwycenia w wyobraźni figury, przyjmujące na siebie rolę złoczyńców, którzy w rzeczywistym świecie nie są tak wyraźnie zarysowani. Taką funkcję Max Brooks przypisuje współczesnym zombie<sup>21</sup>, czym doskonale tłumaczy ich popularność. Nie chodzi tu bowiem o dosłowny strach przed inwazją powłóczących nogami, nieumarłych potworów, gdyż są one raczej komiczne, a nie przerażające. Ważne są metaforyczne przesłania, które figury zombie wyrażają przez swoje zachowanie. Jednym z nich jest pustka znajdująca się w centrum kultury konsumenckiej, co pokazuje Bauman w *Płynnej nowoczesności*<sup>22</sup> i co widać na przykładzie mieszkańców centrum handlowego w *Świcie żywych trupów* Romera. Innym, rodzącym strach zjawiskiem może być wspomniany wcześniej terroryzm. Zombie przed przemianą są ludźmi, często sąsiadami czy przyjaciółmi protagonistów danej historii. Zараżenie zamienia ich w potwory, nadal jednak posiadające twarz bliskiej osoby. Z kolei w stadnym charakterze żywych trupów można szukać śladów obawy przed katastroficznymi skutkami przeludnienia czy też lęku przed ideologią totalitarną, która narzuca wybór: dołączyć do hordy i stracić własną tożsamość lub sprzeciwić się i skończyć jako atakowany na każdym kroku wyrzutek.

Figura żywego trupa upraszcza skomplikowane problemy, dając możliwość zmierzenia się z nimi w fizycznej konfrontacji. Dostajemy prostą alternatywę: albo odstrzelisz głowę nacierającemu nieumarłemu, albo zostaniesz pożarty. Nie trzeba problematyzować zawiłości konfliktów międzykulturowych czy złożonych mechanizmów ekonomicznych. Wystarczy, że zna się działanie strzelby i cel, któ-

<sup>21</sup> M. Brooks, *The Movies that rose from the grave*, [na:] <http://www.theguardian.com/film/2006/nov/10/1>, 2006 [data dostępu: 20.05.2015].

<sup>22</sup> Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, Kraków 2006.

rym jest głowa przeciwnika. Jednym z ciekawszych zjawisk związanych z kulturą zombie są tzw. *zombie walks*, czyli parady, których uczestnicy przebierają się za żywe trupy i powłócząc nogami, przemieszczają się po ulicach miasta. Wskazują one na przesunięcie sposobu odbioru figury zombie, który – mimo iż nadal jest potworem – stał się kultową maskotką, zbliżył się w procesie oswojenia popkulturowego motywu. Widać to również w niektórych najnowszych filmach – np. w nakręconym w 2013 roku *Wiecznie żywym* (opartym na książce z 2012 roku), w którym **prawdziwa miłość** jest lekarstwem na stan nie-życia, czy w emitowanym w 2015 roku serialu *i Zombie*, w którym główna bohaterka, o ile regularnie zjada mózgi, w bardzo niewielkim stopniu różni się od zwykłych ludzi. Jest zbyt wcześnie, żeby oceniać, czy ta jakościowa zmiana sygnalizuje włączenie żywego trupa do grona **niezrozumianych, ale w gruncie rzeczy ludzkich** potworów (tak jak miało to wcześniej miejsce z wampirami czy z wilkołakami), czy jest tylko chwilową modą.

Podobne są dalsze losy motywu wojny jądrowej. Wydawać by się mogło, że zapotrzebowanie na historie wykorzystujące ten typ zagłady powinno zaniknąć wraz z zakończeniem zimnej wojny. Tak się jednak nie stało. Przyczyną jest utożsamienie w świadomości społecznej motywu atomowego z postapokalipsą w ogóle. Przez niemal pół wieku to właśnie ten lęk najbardziej rozbudzał wyobraźnię twórców PA, przez co większość klasyków konwencji umieszczona została w światach dotkniętych właśnie tym typem katastrofy. Zagrożenie może i zniknęło, ale dzieła przez nie sprowokowane pozostały i stały się inspiracją dla nowego pokolenia twórców i fanów. Kiedy autor chce opowiedzieć o piekle, jakie ludzkość sama sobie zgotowała, najprościej jest się odwołać się do zagłady nuklearnej (lub, tak jak uczynił Cormac McCarthy w *Drodze*, pozostawić przyczynę apokalipsy bliżej nieokreśloną). Zagłady atomowe z ostatniego ćwierćwiecza są przykładem wygodnego szablonu eschatologicznego. Doskonale pokazuje to wystąpienie Tima Caina (jednego z twórców pierwszej części serii *Fallout*) na odbywającej się w San Francisco konferencji GDC 2012. Podczas prelekcji o kulisach powstawania *Fallouta* wymienił utwory, które zainspirowały jego i resztę zespołu do stworzenia gry w takim kształcie. Na liście znalazły się m.in. gra *Wasteland*, systemy RPG *Gamma World* i *Aftermath!*, książki *Kantyczka dla Leibowitza* i *Ostatni brzeg* oraz filmy *Mad Max 2: Wojownik szos*, *Chłopiec i jego pies*, *Nazajutrz* oraz *La Jetée* (Cain, 2012)<sup>23</sup>. Część z nich wpłynęła na warstwę estetyczną, część na konstrukcję świata, fabuły czy bohaterów niezależnych, zaś inne pojawiły się jedynie jako intertekstualny smaczek, tzw. *Easter Egg*. Podobną mieszankę wielu różnych utworów można dostrzec w *Metrze 2033* Głuchowskiego, w którym znajdujemy odwołania m.in. do Wellsa, Strugackich czy Bradbury'ego.

---

<sup>23</sup> T. Cain, *Prelekcja na GDC 2012*, [na:] <https://www.youtube.com/watch?v=Xa5IzHhAdi4>, 2012 [data dostępu: 20.05.2015].

Trzecią ważną grupę współczesnych opowieści PA stanowią historie o zagrożeniach związanych z naturą. Niebezpieczeństwa te są stałym elementem publicznej debaty, szczególnie zaś dyskusji o negatywnym wpływie człowieka na przyrodę. Tematem, który raz za razem wraca jest globalne ocieplenie. Mimo że termin pojawił się już w roku 1975, dopiero na początku lat 90. stał się szeroko rozpoznawalny, ze względu na związane z nim kontrowersje medialne. Paradoksalnie, najlepszą reklamę tego zjawiska zrobili jego przeciwnicy, starając się je zdyskredytować. Dzięki temu każdy mógł usłyszeć o możliwości roztopienia się czap polarnych na biegunach i zalania niektórych rejonów globu, co z kolei inspirowało autorów PA do tworzenia fikcyjnych światów, w których takie właśnie scenariusze miały miejsce (np. *Wodny świat* z 1995 czy *Suisei no Gargantia* z 2013).

Lęki związane z przyrodą nie ograniczają się jednak tylko do obaw odnośnie wpływu człowieka na środowisko. Obejmują one również zagrożenia naturalnymi katastrofami, przy których nawet najbardziej zaawansowana technologia okazuje się bezradna. Upowszechnienie się hipotezy o zderzeniu Ziemi z planetoidą jako przyczyny zagłady dinozaurów wytworzyło szereg narracji o powtórzeniu takiego kataklizmu w dzisiejszych czasach. Z kolei w Japonii, położonej w niestabilnym tektonicznie rejonie, najbardziej przeraża trzęsienie ziemi, co czyni ten motyw popularnym w japońskich opowieściach eschatologicznych.

Ważnym tematem poruszonym we współczesnej twórczości PA jest także rosnące uzależnienie człowieka od nowoczesnych technologii. Z roku na rok powstają coraz bardziej wyrafinowane gadżety, zmiany zaś odbywają się w tak szalonym tempie, że wzbudzają niepokój, stając się pożywką dla twórczości post-apo. Mamy opowieści o światach wirtualnych zastępujących rzeczywistość materialną (trylogia *Matrix* czy *The Gamekeeper*<sup>24</sup>) bądź ją „wchłaniających” (*Log Horizon*); mamy kontynuację spopularyzowanego w latach 80. wątku buntu maszyn (trylogia *Matrix* oraz kolejne części *Terminatorów*); mamy również utwory o upadku ludzkości spowodowanym globalną awarią technologii (serial *Revolution* i gra *Deus Ex 2: Invisible War*).

W twórczości post-apo jest też wiele drobnych, czasem przelotnych, przekształceń, o których warto na koniec wspomnieć, gdyż ubarwiają współczesną formę tej konwencji. Rozszerzeniu uległa tematyka poruszana w systemach RPG: do światów dotkniętych nuklearną zagładą dołączyły m.in.: światy zniszczone przez przedwieczne istoty (*Earthdawn: Przebudzenie Ziemi* czy *Deadlands: Piekło na Ziemi*) czy świat pełen postludzkich cyborgów (*Eclipse Phase*). Zachodnie komiksy porzuciły *stricte* postapokaliptycznych super bohaterów i poszły w stronę bardziej realistycznych opowieści o zagładzie (np. *Y: The Last Man* czy *Wa-*

<sup>24</sup> Czwarty odcinek drugiego sezonu serialu *Stargate SG-1*.

*steland*). Popularne stały się utwory PA, celujące w odbiorców w wieku 16–18 lat (tzw. *Young Adult Fiction*), skupiające się na problemach dojrzewania i pierwszych romansów, np. *Igrzyska śmierci*, *The 100* czy *Wiecznie żywy*.

Czas pokaże, w jakim kierunku rozwinię się konwencja post-apo. Jestem jednak przekonany, że na ten rozwój wpływać będzie stan naszej przyrody, sytuacja geopolityczna na scenie międzynarodowej i wiedza naukowa dotycząca zagrożeń, z jakimi przyjdzie się ludzkości zmierzyć. Tak jak miało to miejsce przy narodzinach i na każdym etapie rozwoju tej konwencji.

## KONWENCJA PA WYKAZ UWZGLĘDNIONYCH DZIEŁ (1880–2015)

### DZIEŁA LITERACKIE

- Ballard J. G., *Zatopiony świat*, Pruszków 1998.  
Borowski T., *Wybór opowiadań*, Warszawa 1997.  
Dick P. K., *Czy androidy sniǳ o elektrycznych owcach?*, Poznań 2011.  
Głuchowski D., *Metro 2033*, Kraków 2012.  
Grzesiuk S., *Pięć lat kacetu*, Warszawa 2002.  
Jefferies R., *After London* [e-book online], 2004, [na:] <http://www.gutenberg.org/ebooks/13944> [data dostępu: 20.05.2015].  
Matheson R., *Jestem legendą*, Katowice 1992.  
McCarthy C., *Droga* [e-book], Kraków 2011.  
Miller W. M., *Kantyczka dla Leibowitza*, Warszawa 1991.  
Shelley M., *The Last Man* [e-book online], 2006, [na:] <http://www.gutenberg.org/ebooks/18247> [data dostępu: 20.05.2015].  
Shute N., *Ostatni brzeg*, Warszawa 1979.  
Wells H. G., *The Time Machine* [e-book online], 2004, [na:] <http://www.gutenberg.org/ebooks/35> [data dostępu: 20.05.2015].  
Wells H. G., *The War of World* [e-book online], 2004, [na:] <http://www.gutenberg.org/ebooks/36> [data dostępu: 20.05.2015].  
Wilhelm K., *Gdzie dawniej śpiewał ptak*, Stawiguda 2007.  
Wolfe B., *Limbo*, Harmondsworth 1961.

### FILMY

- Bernds E., *World Without End*, 1956.  
Blystone J. G., *The Last Man on Earth*, 1924.  
Cain T., *Prelekcja na GDC 2012*, [na:] <https://www.youtube.com/watch?v=Xa5IzHhAdi4>, 2012 [data dostępu: 20.05.2015].  
Daisuke T., *Owari no Seraph*, 2015.  
Kazuya M., Gen U., *Suisei no Gargantia*, 2013.  
Masashi A., *Blue Gender*, 1999–2000.  
Cameron J., *Terminator*, 1984.  
Cameron J., *Terminator 2: Dzień sądu*, 1991.  
Cameron Menzies W., *Things to come*, 1936.

- Feist F. E., *Deluge*, 1933.  
 Hiroshi S., *Neo-Human Casshern*, 1973–1974.  
 Hiroyuki I., *Tengen Toppa Gurren Lagann*, 2007.  
 Jackson M., *Threads*, 1984.  
 Jones L. Q., *Chłopiec i jego pies*, 1975.  
 Kremer S., *Ostatni brzeg*, 1959.  
 Kripke E., *Revolution*, 2012–2014.  
 Larson G. A., *Battlestar Galactica*, 1978–1979.  
 Leiji M., *Space Battleship Yamato*, 1974–1975.  
 Levine J., *Wечно żywy*, 2013.  
 Littman L., *Testament*, 1983.  
 Marker Ch., *La Jetee*, 1962.  
 Meyer N., *Nazajutrz*, 1983.  
 Miller G., *Mad Max 2: Wojownik szos*, 1981.  
 Nagai G., *Violence Jack*, 1973–1990.  
 Oboler A., *Five*, 1951.  
 Reynolds K., *Wodny świat*, 1995.  
 Romero G. A., *Noc żywych trupów*, 1968.  
 Romero G. A., *Świt żywych trupów*, 1978.  
 Ross G., *Igrzyska śmierci*, 2012.  
 Rothenberg J., *The 100*, 2014–2015.  
 Schaffner F. J., *Planeta małp*, 1968.  
 Shinji I., *Log Horizon*, 2013–2014.  
 Shinji I., *Log Horizon 2*, 2014–2015.  
 Tetsurou A., *Shingeki no Kyojin*, 2013.  
 Wachowski A., Wachowski L., *Matrix*, 1999.  
 Werker A. L., *It's great to be alive*, 1933.  
 Wood M., *The Gamekeeper*, 1988 [w:] Glassner J., Wright B., *Gwiezdne Wrota*, 1997–2007.

## GRY

- Black Isle Studios, *Fallout*, Interplay Entertainment 1997.  
 Dockery K., Sadler R., Tucholka R., *The Morrow Project*, TimeLine Ltd 1980.  
 Flagship Studios, *Hellgate: London*, Electronic Arts 2007.  
 Gorden G., *Earthdawn: przebudzenie Ziemi*, IMP s.c. 1998.  
 Ward J. M., Jaqut G., *Gamma World*, TSR 1978.  
 Hensley S. L., *Deadlands: piekło na Ziemi*, Pinnacle Entertainment Group 1998.  
 Hume P. Ch., Robert N., *Aftermath!*, Fantasy Games Unlimited 1981.  
 Interplay Entertainment, *Wasteland*, Electronic Arts 1988.  
 Ion Storm, *Deus Ex 2: The Invisible War*, Eidos Interactive 2003.  
 Palace Software, *The Sacred Armour of Antiriad*, Palace Software 1986.  
 Posthuman Studios, *Eclipse Phase*, Posthuman Studios 2009.  
 Strategic Simulations Inc, *Road War 2000*, Strategic Simulations Inc 1986.  
 Wujcik E., Balent M., *After The Bomb*, 1986.

## BIBLIOGRAFIA PRZEDMIOTU

- Anime Database*, [na:] <http://anidb.net/> [data dostępu: 20.05.2015].  
*Anime-planet: anime & manga recommendation database*, [na:] <http://www.anime-planet.com/>  
 [data dostępu: 20.05.2015].

- Agamben G., *Co zostaje z Auschwitz: archiwum i świadek*, Warszawa 2008.
- Bauman Z., *Płynna nowoczesność*, Kraków 2006.
- Beck U., Giddens A., Lash S., *Modernizacja refleksyjna. Polityka, tradycja i estetyka w porządku społecznym nowoczesności*, Warszawa 2009.
- Berger J., *After The End. Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis 1999.
- Booker M. K., Thomas A. M., *The Science Fiction Handbook*, Londyn 2009.
- Brooks M., *The Movies that rose from the grave*, [na:] <http://www.theguardian.com/film/2006/nov/10/1> 2006 [data dostępu: 20.05.2015].
- Filmweb, [na:] [filmweb.pl](http://filmweb.pl) [data dostępu: 20.05.2015].
- Gąska P., *Grzyb atomowy nade mną, apetyt na mózgi we mnie. Analiza motywów postapokaliptycznych w kulturze popularnej*, Toruń 2015.
- Gry Online – serwis internetowy o grach komputerowych i video, [na:] <http://www.gry-online.pl/> [data dostępu: 20.05.2015].
- IGN, [na:] <http://uk.ign.com/> [data dostępu: 20.05.2015].
- Nowicki T., *Żywy trup. Jak kultura popularna reprodukuje lęk przed wykluczeniem*, „Kultura Popularna” 2002, nr 2.
- Outpost – Postapokalipsa w kulturze i sztuce, [na:] [postapocalyptic.net](http://postapocalyptic.net) [data dostępu: 20.05.2015].
- Quiet Earth, [na:] <http://www.quieterearth.us/> [data dostępu: 20.05.2015].
- Sklep Steam, [na:] <http://www.store.steampowered.com> [data dostępu: 20.05.2015].
- The Internet Movie Database, [na:] <http://www.imdb.com/> [data dostępu: 20.05.2015].
- Trzynasty Schron – Baza wiedzy o kulturze postapokaliptycznej i serii gier „Fallout”, [na:] <http://www.trzynasty-schron.net> [data dostępu: 20.05.2015].
- Wagar W. W., *Terminal Visions. The Literature of Last Things*, Bloomington 1982.
- Žižek S., *Patrząc z ukosa. Do Lacana przez kulturę popularną*, Warszawa 2003.
- Žižek S., *Wzniosły obiekt ideologii*, Wrocław 2001.

## STRESZCZENIE

Jedną z możliwości odpowiedzi na pytanie o znaczenie fikcji postapokaliptycznej dla kultury zachodniej jest przyjrzenie się konwencji na metapoziomie, analiza związków panujących w niej trendów twórczych ze współczesną im sytuacją społeczno-polityczną. W myśl tego podejścia zjawiska kulturowe o takiej skali, jak rozkwit fikcji postapokaliptycznej, mają genezę w społecznym zapotrzebowaniu na konkretny typ opowieści, pozwalający wyrażać lęki czy nadzieje dominujące w dyskursie publicznym danej epoki. Tekst ten przywołuje historię rozwoju konwencji postapokaliptycznej. Rozpaczynam od pierwszych, XIX-wiecznych dzieł, eksperymentujących z opowieścią o świecie po zagładzie, opowiada o rozkwicie konwencji w XX wieku (szczególnie w jego drugiej połowie) i o jej współczesnej odsłonie. Rozwój fikcji postapokaliptycznej jest odniesiony do historii znanego nam świata, pokazuje, jak przemiany naukowe, gospodarcze, polityczne czy ekonomiczne wpływały na wzrost zapotrzebowania na fikcję postapokaliptyczną oraz na popularność określonych typów apokaliptycznych katastrof stojących u genezy danych światów.

**Słowa kluczowe:** postapokalipsa, post-apo, popkultura, filozofia kultury, historia konwencji postapokaliptycznej, zagrożenie atomowe, zagrożenie ekologiczne, eschatologia, zombie, lęki społeczne, społeczeństwo ryzyka, Realne vs Symboliczne, Giddens, Beck, Žižek, Wagar, *Ostatni Człowiek*, *Mad Max*, *Terminator*, *Chłopiec i jego pies*, *Kantyczka dla Leibowitza*

## SUMMARY

When answering a question about the importance of the post-apocalyptic fiction to the Western culture, one can choose various approaches. One of them is the meta-analysis of the connections between trending topics in the convention and a state of social and political affairs in times corresponding to the appearance of such topics. According to this approach, cultural phenomena of such magnitude can always be traced back to the social needs for stories that could express prevailing fears or hopes of that specific era. My work takes this approach and tells the story about the development of the post-apocalyptic convention. It starts with the first, 19<sup>th</sup>-century works, that were still experimenting with the idea of world after a catastrophe, then it moves to the 20<sup>th</sup> century, when the convention gained popularity, and it finishes with the preliminary analysis of its form in the contemporary world. All of this is compared with the history of Western societies in order to highlight how various changes occurring in the fields of science, politics and economy shaped the needs for a certain types of post-apocalyptic stories.

**Keywords:** post-apocalypse, post-apo, pop culture, philosophy of culture, history of the post-apocalyptic convention, nuclear threat, environmental threat, eschatology, zombie, social fears, risk society, Real vs Symbolic, Giddens, Beck, Freud, Žižek, Wagar, *The Last Man*, *Mad Max*, *Terminator*, *A Boy and His Dog*, *A Canticle for Leibowitz*