

# Narracja performatywna w *Czarnym słońcu* Jakuba Żulczyka — metalepsa i syndrom audiowizualny

**Monika Sikorska**

Uniwersytet Warszawski

ORCID: 0000-0002-3971-8939

e-mail: mk.sikorska5@uw.edu.pl

---

<https://doi.org/10.19195/0079-4767.63.10>

## Abstract

### Performative narrative in Jakub Żulczyk's *Czarne słońce* — metalepsis and the audiovisual syndrome

This article focuses on the relationship between literature and audiovisual media. I examine how the author of *Czarne słońce* [Black Sun] uses elements of poetics taken from action movies and video games to increase the effect of literary immersion (the reader's involvement in the presented world). The concept of this book is based on the performative influence on the reader, who experiences text in an almost physical way. The author also uses the figure of metalepsis, which enabled him to achieve the effect of breaking the framework of literature — infiltrating the textual world from outside and vice versa. The main point of this paper was to show the plasticity of literature and its ability to use the semiotic system of other media systems (films, video games). The use of imaging methods typical for audiovisual arts in this case allowed to adapt to the ways of influencing readers entangled in the culture of images and sounds.

**Keywords:** metalepsis, audiovisual syndrome, performance, video games, immersion

*Czarne słońce* można nazwać literacką próbą urzeczywistnienia ideologii faszystowskiej. Forma tekstowej reprezentacji silnie wspierana jest w tej powieści przez narzędzia mediów audiowizualnych, które mają na celu zintensyfikowanie efektu zanurzenia w świat przedstawiony. Czytelnik poddawany jest literackiemu doświadczeniu, które proponuję rozpatrywać w kategorii narracyjnej przemocy. Osobliwy sposób opowiadania sprawia bowiem, że rzeczywistość tekstowa oddziałuje na odbiorcę tak intensywnie, iż zdaje się przenikać do świata pozatekstowego. Warto przy tym zauważyć jednoczesne wykorzystanie dwóch wspierających się zabiegów literackich: syndromu audiowizualnego oraz figury metalepsy. Razem dają one efekt performatywnego oddziaływania na czytelnika<sup>1</sup>.

Refleksja nad kategorią metalepsy pozwoli lepiej zrozumieć koncept, na którym oparte zostało *Czarne słońce*. Metalepsa jest strategią tekstową, w której rzeczywistość pozatekstowa wkracza na teren planu fikcyjnego lub odwrotnie. Zazwyczaj celem tego zabiegu jest wstrząśnięcie podstawami reprezentacji artystycznej. Figura ta może uobecniać się na różnych poziomach narracji i zdradzać rozmaite motywacje. W tekstach kultury z gatunku *fantasy* może budzić w czytelniku zwątpienie w świat fikcyjny, w komedii zaś — odsłaniać nijakość prawdziwego świata, przed którym odbiorca ucieka w fantazyjne scenariusze. Częściej jednak metalepsa pojawia się w tekstach o charakterze ironicznym oraz komicznym aniżeli lirycznym czy tragicznym<sup>2</sup>. Pojęcie metalepsy pierwotnie funkcjonowało na gruncie klasycznej retoryki. Greckie słowo *metalepsis* odnosi się do wszelkiego rodzaju zmian, a w dziedzinie retoryki oznacza figurę, która „opiera się na współzależności chronologicznej zdarzeń, polega na wskazaniu skutku zamiast przyczyny, lub odwrotnie: na omówieniu okoliczności towarzyszących zamiast wymienieniu faktu. Można ją uważać za jedną z odmian metonimii, czasem za aluzję, peryfrazę lub eufemizm”<sup>3</sup>. Póź-

---

<sup>1</sup> Ten rodzaj opowiadania nazywam w swoich badaniach „narracją performatywną”. Termin ten wyprawdzam z podstawowych typów narracji literackiej, zaproponowanych przez Franza Stanzela w *Typowych formach powieści* za Ottonem Ludwigiem (zob. F. Stanzel, *Typowe formy powieści*, [w:] *Teoria form narracyjnych w niemieckim kręgu językowym*, oprac. R. Handke, Kraków 1980, s. 247). Ten rodzaj opowiadania wyrasta z formy prezentacji scenicznej, lecz różni się od niej tym, że powoduje zmianę statusu odbiorcy. W odróżnieniu od opowiadania scenicznego odbiorca narracji performatywnej nie jest jedynie świadkiem wydarzeń, który angażuje się w fabułę w sposób intelektualny czy emocjonalny. Narracja performatywna wyprowadza z opowiadania scenicznego nowe jakości, niejako czyniąc czytelnika uczestnikiem opowiadanych zdarzeń.

<sup>2</sup> Zob. T. Swoboda, *Zakrzywienie przestrzeni reprezentacji. Parę słów o metalepsie*, „Teksty Drugie” 2005, nr 5, s. 186.

<sup>3</sup> Zob. *metalepsja*, [hasło w:] S. Sierotwiński, *Słownik terminów literackich. Teoria i nauki pomocnicze literatury*, Wrocław 1986, s. 142.

niej termin dotarł na pole studiów literaturoznawczych, gdzie stał się narzędziem wykorzystywanym w badaniach nad zagadnieniem narracji. W pracach Pierre'a Fontaniera odnosił się do wkraczania autora w świat fikcyjny, a potem Gérard Genette objął nim wszelkie transgresje do i z fikcyjnego świata oraz między poziomami narracji.

Karen Kukkonen wyróżnia przy tym dwa rodzaje metalepsy: ontologiczną oraz retoryczną. O pierwszym z nich mowa wtedy, gdy bohater, autor lub narrator przekraczają granice fikcyjnego świata. Drugi zaś rodzaj metalepsy — retoryczna — występuje, gdy postacie te jedynie zauważają (widzą) siebie spomiędzy światów lub adresują do siebie wypowiedzi. Badaczka wskazuje również na charakter wschodzący (*ascending*) z poziomu świata fikcyjnego do realnego, jak również schodzący (*descending*) ze świata realnego do fikcyjnego<sup>4</sup>. Metalepsa wzmacnia czytelniczą świadomość, intensyfikując poczucie, że historia, którą się poznaje, jest opowiadana. Wszystkie te pęknięcia, załamania czy, jak pisał Tomasz Swoboda, zakrzywienia rozsadzają ramy literackiej reprezentacji, podważają wyznaczniki fikcyjności i prowadzą do przekraczania granic między rzeczywistością a światem fikcyjnym. Bywa także, że celem metalepsy jest uświadomienie czytelnikowi możliwości istnienia (czy zaistnienia) światów fikcyjnych lub ich elementów na planie rzeczywistym: „Teksty fikcyjne stosują [...] te same mechanizmy referencyjne, co niefikcyjne użycia języka, aby odsyłać do fikcyjnych światów uznawanych za światy możliwe”<sup>5</sup>.

Metalepsa w *Czarnym słońcu* realizuje się na dwóch poziomach. Po pierwsze w sposób ontologiczny o charakterze schodzącym. Ze struktury narracyjnej wyłania się ja sylleptyczne podmiotu autorskiego, które poprzez liczne interwencje w fabułę powieści wkracza do świata fikcyjnego i odślania jego liczne pęknięcia. Kolejną formą metalepsy ontologicznej o typie schodzącym jest silne zaangażowanie (a nawet przemocowe zawłaszczenie) doświadczenia literackiego czytelnika poprzez wciągnięcie go w świat przedstawiony i uczynienie go współbohaterem wydarzeń. Powieść ta ma jednak również zdolność do przekraczania granic literackości w dwóch kierunkach: do wewnątrz oraz na zewnątrz. Metalepsa wschodząca również objawia się na poziomie ontologicznym i polega na przenikaniu czy wyłamywaniu się z ram tekstowych doświadczenia przemocy.

*Czarne słońce* wciąga czytelnika w świat przedstawiony i poddaje go na wskroś brutalnym doznaniom. Celem tej powieści jest wywołanie w odbiorcy

<sup>4</sup> Zob. K. Kukkonen, *Metalepsis in Popular Culture: An Introduction*, [w:] *Metalepsis in Popular Culture*, red. K. Kukkonen, S. Klimek, New York 2011, s. 4–7.

<sup>5</sup> A. Compagnon, *Le Démon de la théorie. Littérature et sens commun*, Paris 1998, s. 143, cyt. za: T. Swoboda, *Zakrzywienie przestrzeni reprezentacji...*, s. 193.

szoku — przestraszenie go i pokazanie, że nienawiść i przemoc, którymi prześlągnięty jest świat powieści, możliwe są również na planie rzeczywistym. Bezpośrednim efektem wykorzystania figury metalesy jest zaś wywołanie w czytelniku gniewu, a nawet agresji. Jest to rodzaj metalesy bardzo sugestywnie realizującej się w rzeczywistości pozatekstowej. Moc jej oddziaływania jest w tej powieści spotęgowana przez czynniki performatywne, które sprawiają, że strategia narracyjna *Czarnego słońca* nastawiona jest na silne i aktywne przeżywanie doświadczenia literackiego.

Podobnie dzieje się w przypadku uczestniczenia widzów w performansach, które wykorzystują te same psychologiczne mechanizmy oddziaływania na odbiorców. Ich celem jest szokowanie. Nie bez przyczyny sztuki performatywne uciekają się często do gier z ciałem i badania granic oraz możliwości własnej cielesności. Uwikłanie widzów w doświadczenie agresji, autoagresji performerów lub przemocy wymierzonej czasem nawet bezpośrednio w nich samych sprawia, że performanse przybierają charakter grupowy lub społeczny. Ponadto ciało i przestrzeń fizycznego doświadczenia często mają wymiar symboliczny i odwołują się do konkretnych problemów społecznych, kulturowych, politycznych bądź kreują pozorne zagrożenia. Z kolei szok, którego doświadczają widzowie, może z jednej strony przybierać skrajne reakcje, a z drugiej wykazywać charakter terapeutyczny.

Metody oddziaływania tego rodzaju performansów opierają się między innymi na teorii psychologii topologicznej<sup>6</sup>, która zakłada występowanie zależności pomiędzy środowiskiem zewnętrznym a polem psychicznym jednostki. Zgodnie z założeniami teorii Kurta Lewina, przestrzeń życiowa jednostek podzielona jest na obszary, które pod wpływem napięć, wynikających z potrzeb, stają się polami sił. Pola te są współzależne i dążą do równowagi. Mogą przybierać wartość pozytywną lub negatywną i mają określony wpływ na samopoczucie jednostki. Uczestniczenie w performansie epatującym cierpieniem przynosi widzom również swoiste *katharsis*, które uwalnia zablokowane w psychice napięcia oraz tłumione emocje. Trafna może się okazać w tym przypadku analogia ze składaniem ofiar, choć w przypadku performansów byłyby to głównie akty samoofiarowania, opatrzone działaniami opartymi na przemocy i autoagresji.

W przypadku lektury *Czarnego słońca* możemy mówić o dręczeniu, a nawet torturowaniu czytelnika zarówno obrazami okrucieństwa, bestialskich praktyk czy zezwierzęcenia głównego bohatera powieści, jak i ostrymi

---

<sup>6</sup> Zob. J. Mrozek, P. Trzeciak, W. Włodarczyk, *Sztuka świata*, t. 10, Warszawa 1990, s. 138–139.

oraz napastliwymi zabiegami językowymi, wymierzonymi bezpośrednio w odbiorców. Lektura tekstu, jak pisał Barthes, ma przede wszystkim sprawiać czytelnikowi zmysłową, a nawet erotyczną przyjemność. Język *Czarnego słońca* byłby zatem swego rodzaju fetyszem, budującym tekst rozkoszy skrajnej, sadystycznej i masochistycznej. Czytelnik traci w trakcie lektury poczucie bezpieczeństwa, tekst narusza bowiem podstawy jego przekonań o świecie pozatekstowym. Odbiorcy towarzyszą: strach, poczucie lęku i niepewność, które podsycają czytelnicze podniecenie, wywoływane przez ekstremalne doznania. Autor posługuje się takimi strukturami literackimi, które mają jednocześnie poddać odbiorcę doświadczeniu przemocy i okropności oraz głęboko go poruszyć. W perspektywie gry z czytelnikiem znamieny zdaje się być także widoczny w tej powieści „syndrom audiowizualny”<sup>7</sup>, czyli wykorzystanie poetyki zaczerpniętej ze sztuk audiowizualnych: gier wideo oraz filmów akcji, a także wspierające go cechy gatunkowe *fantasy* i *science fiction*.

Obecność cech rozmaitych gatunków czyni *Czarne słońce* utworem synkretycznym. Z gatunku *fantasy* powieść zapożyczyła motyw wędrowki bohaterów (w tym przypadku zbrodniarza i jego zakładników, którzy w toku powieści stają się drużyną), nienaukowe sposoby wyjaśniania świata, fabułę obfitującą w niezwykle wydarzenia z elementami cudowności (magiczne moce bohaterów, nadprzyrodzone zdolności, możliwość wpływania na losy pozostałych bohaterów powieści, sterowanie czasem itp.). Typowe dla gatunków fantastycznych są również: konflikt dobra ze złem, triumf dobra oraz przemiany postaci i ich liczne rozterki<sup>8</sup>. Cechy gatunkowe *science fiction* zdradza zaś między innymi czas powieści. Akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, a dokładniej w Polsce około 2050 roku. *Science fiction* łączy również, podobnie jak *fantasy*, elementy powieści przygodowej, podróżniczej i powieści grozy<sup>9</sup>. Ten gatunek literacko-filmowy z reguły nie ma jednak charakteru postulatywnego, a z fabuły *Czarnego słońca* pobrzmiewają echa antyutopijnego pesymizmu. W odróżnieniu od klasycznych form *science fiction* powieść ta nie przedstawia odmienności świata, spowodowanej rozwojem techniki

<sup>7</sup> Terminem tym w latach dziewięćdziesiątych posługiwała się Maryla Hopfinger, analizując rolę literatury w kulturze audiowizualnej (zob. M. Hopfinger, *Literatura w kulturze audiowizualnej*, „Pamiętnik Literacki” 83, 1992, z. 1). Badaczka nazwała nim wówczas integralny mechanizm odbiorczy, pozwalający na jednoczesne wydobywanie z odbieranych treści przekazu audialnego i wizualnego. Pojęcie to, przetransferowane na pole nauk literaturoznawczych, mogłoby dziś oznaczać skłonność (ale również zdolność) literatury do wykorzystywania cech właściwych sztukom audiowizualnym, w tym stosowanych przez nie sposobów narracji.

<sup>8</sup> Zob. *fantasy*, [hasło w:] S. Jaworski, *Podręczny słownik terminów literackich*, Kraków 2007, s. 66–67.

<sup>9</sup> *Ibidem*, s. 191.

i wynalazków, ani podróży kosmicznych czy podboju kosmosu. Perspektywa narracyjna zwrócona jest raczej w stronę zmian społecznych oraz konsekwencji fanatyzmu religijnego i ideologicznego.

Schemat fabularny *Czarnego słońca* zbudowany jest na historii powieściowego złoczyńcy — Gruza — który stanowi główne źródło literackiej agresji wycelowanej w czytelników powieści. Odbiorca zostaje uwikłany w tekst przesiąknięty obrazami krwi i przemocy, nadającymi lekturze wrażenie realności. Poetyka tej powieści przesycona jest metaforami obrazującymi zintensyfikowane doświadczenia zmysłowe:

Noc jest nasza i dobra. Każda noc jest nasza. To nasza matka. Pachnie gumą i węglem. Powietrze, gdy złapać je w garść, zostawia na łapie mokry ślad śmierdzący benzyną. Noc to wilczyca, która karmi młode ropą<sup>10</sup>.

Synestezyjne opisy wrażeń zmysłowych czy charakterystyczne dla prozy Żulczyka figury obrazujące zjawiska (tu alegoria nocy wilczycy) budują wrogi i nieprzychylny świat powieści. Bogata w sugestywną metaforykę narracja zmusza czytelnika do intensywnego doświadczenia zapachów, między innymi zgnilizny, ropy, gumy czy płynów fizjologicznych, takich jak sperma albo odchody<sup>11</sup>. Noce w *Czarnym słońcu* są „zimne”, „złe” „głodne”, Warszawa zaś jawi się jako „zgniła” czy „zaszczana”<sup>12</sup>. Tego typu konotacje odsyłają wyobraźnię czytelnika w najmroczniejsze zakamarki miasta. Szczegółowe i wulgarne opisy brutalnych aktów seksualnych, którym oddają się bohaterowie powieści, wzmagają efekt odrazy i wstrętu. Język i strategia narracyjna pomyślane są tak, aby nie tylko opowiadać historię, ale zmusić czytelnika do tego, by doświadczał jej fizycznie:

Więc tak: najpierw gryzę tego trzeciego w dłoń, a gdy wypuszcza to, co trzyma w dłoni [...] ja szybko schylam się i łapię ten nożyk w locie, po czym od razu się podnoszę i uderzam tyłem głowy w jego głowę, zgniatając mu nos. Trzeci łapie się za ryj, człowiek słoń otwiera swoją straszną gębę, by coś powiedzieć, ale nie zdąża, bo wbijam mu nóż prosto w to słoniowe oko [...]. Wchodzę z buta w ten potworny ryj jak w wielką purchawę; krew i tkanka tryska dookoła, radośnie, jak różowe iskry<sup>13</sup>.

Sceny walki czy aktów agresji opisywane są ze szczegółami. Czytelnik dzięki tej strategii znajduje się bliżej bohaterów. W powyższym fragmencie

---

<sup>10</sup> J. Żulczyk, *Czarne słońce*, Warszawa 2019, s. 9.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 177.

<sup>12</sup> *Ibidem*, s. 251.

<sup>13</sup> *Ibidem*, s. 59.

widać również zniesienie dystansu narracyjnego — odbiorca tekstu może współprzeżywać zdarzenia *in actu*. Jest nie tylko obecny w miejscu rozgrywanej się akcji, ale i doświadcza jej w sposób bezpośredni.

Kluczową rolę w kształtowaniu narracji o charakterze performatywnym pełni wykorzystanie czasu teraźniejszego i nagromadzenie czasowników wskazujących na akt, działanie oraz bycie „tu i teraz”. Można w tym opisie dostrzec również elementy narracji scenariuszowej, co byłoby kolejnym dowodem na czerpanie przez autora inspiracji z kultury audiowizualnej. Gdyby tę wypowiedź przedstawić w trzeciej osobie liczby pojedynczej, mogłaby posłużyć jako fragment scenariusza filmowego. Przywołana scenka przypomina też klatki komiksu, którego narracja organizowana jest przez krótkie, wyraziste i zdominowane przez czasowniki zdania. Komiksowe zdają się być także zastosowane efekty wizualne, które przy okazji stanowią reprezentację wynaturzonej osobowości bohatera powieści: „krew i tkanka tryska dookoła, radośnie, jak różowe iskry”<sup>14</sup>.

W powieści pojawiają się także charakterystyczne dla gier akcji (tak zwanych strzelanek) pojedynki, w których bohater pokonuje przeciwników, likwidując przy okazji wszystko, co znajduje się w polu jego widzenia:

— Ty szkorbucie pierdolony — mówię do niego i zanim cokolwiek odpowie, uderzam o łufę łokciem, tak że podskakuje do góry, drugą ręką łapię go za nogi w kostkach i ciągnę do siebie, tak że wywija orła, odruchowo naciskając przy tym spust i strzelając sobie prosto w łeb; ładnie mi to wyszło, nie ma co; łeb pęka jak kopnięty arbuż, mózg i krew bryzgają na lewo i na prawo [...] i teraz tamci są zdziwieni, no i dobrze, kolejna sekunda dla mnie. [...] kolejne kule idą w ścianę, wybijają szyby, dziurawią drzwi, wszystko na mnie leci, fajna ta muzyczka, wciąż mi gra, co to jest, *Rydwany ognia* czy inny chuj, tamci prują i prują, no dobra, czas na mnie, znowu czekam na przerwę, wystarczy sekunda [...]. Szybko wyglądam za drzwi i tym razem to moja seria przecina powietrze, nie dając im nawet się zastanowić; staram się jechać po nogach, podcinać ich, oni wywalają się na głębę jak kręgle. Wymiana ognia trwa jakiś czas<sup>15</sup>.

Powyższy fragment przypomina scenę walki z gry wideo lub filmu, które często charakteryzują się przesadzoną efektywnością. Przywołany opis strzelaniny między Gruzem a jego przeciwnikami nosi znamiona widowiska, a perspektywa czytelnika przypomina w tym fragmencie ruch kamery pokazującej szczegółowe ujęcia pękających szyb, dziurawionych drzwi, a nawet ekspresję bohaterów pojedynku. Tempo opisu akcji w połączeniu z drobiazgowym

<sup>14</sup> *Ibidem*.

<sup>15</sup> *Ibidem*, s. 279–280.

opisem scenerii daje efekt kadrów filmowych czy klatek montażowych, które w wyobraźni czytelnika składają się w dynamiczną całość. Natomiast wykorzystanie narracji pierwszoosobowej w połączeniu z perspektywą auktorialną oraz ujęciami „z zewnątrz” akcji daje wrażenie gry komputerowej. Postacie powieściowe ujawniają świadomość ingerencji sił zewnętrznych, działających na podobieństwo gracza: „Chyba wróciło słońce, ktoś z powrotem zawiesił je na niebie, bo przez chmury w kilku miejscach sika światłem”<sup>16</sup>.

Według Adama Regiewiczza modelowanie narracji w grach komputerowych odbywa się między innymi poprzez wprowadzenie zmiennych, lecz typowych dla tej formy audiowizualnej ujęć: „pierwszej osoby (FPP — First Person Perspective), z boku (w grach zręcznościowych), z góry, trzeciej osoby, w rzucie izometrycznym (grafice płaskiej i wektorowej), dynamicznym (ukazywanie świata pod zmiennym kątem w zależności od upodobań gracza)”<sup>17</sup>. Dynamiczną zmianę perspektywy i suspensowy charakter opisów widać również w powieści Żulczyka — w zwróceniu uwagi czytelnika na szczegóły, co daje efekt podobny do zbliżonego ujęcia w filmie: „Urywa im kawały czaszek, rąk, nóg. Krew zastyga i zawisa w powietrzu w milionach małych kulek. Wielka czerwień, na jeszcze większej białej powierzchni”<sup>18</sup>.

Sugestywne są również opisy audialnych cech zjawisk, jak na przykład śmierci. Narrator opisuje ją, nazywając słowami rozmaite odgłosy: „A w ogóle to ile dźwięków, łomot, rwanie, wybuchy, mlaskanie, jęki, krzyki, śmierć ma tyle różnych dźwięków, mógłbyś całe życie słuchać jeden z drugim, i nie posłuchałbyś wszystkich, nie ma jak”<sup>19</sup>. Znamienna dla charakteru przywołanego wcześniej fragmentu jest również jego intertekstualność oraz osiągnięta za jej pomocą audiowizualna kompozycja sceny walki. W tle rozgrywających się zdarzeń Gruz słyszy *Rydwany ognia*, utwór muzyczny, w którym występują fanfary symbolizujące wydarzenia o podniosłym i dostojnym charakterze. Przywołana muzyka budzi w wyobraźni czytelnika konotacje ze scenami z kultowych filmów akcji, jak na przykład *Święci z Bostonu*, w którym strzelanina rozgrywa się na tle sakralnego dzieła oratorskiego. W narracji *Czarnego słońca* wykorzystane zostało nawiązanie do muzycznego tekstu kultury, zaczerpniętego ze świata pozatekstowego, co można uznać zarówno

<sup>16</sup> *Ibidem*, s. 285.

<sup>17</sup> A. Regiewicz, *Narracje, audiowizualność, nowe media*, [w:] B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, A. Regiewicz, *Literatura — nowe media. „Homo irretus” w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Częstochowa 2014, s. 198.

<sup>18</sup> J. Żulczyk, *Czarne słońce...*, s. 284.

<sup>19</sup> *Ibidem*.



za dowód na posiłkowanie się przez literaturę narzędziami mediów audiowizualnych, jak i przykład zabiegu działającego na rzecz metalepsy schodzącej.

W powieści można dostrzec jeszcze jedną istotną cechę, typową dla gier komputerowych, jaką jest możliwość zatrzymywania i wznawiania rozgrywki, sterowanie czasem oraz przyspieszanie ruchu postaci, spowalnianie ich lub chwilowe petryfikowanie:

Wyglądam zza rogu. Oni stoją zatrzymani, wyglądają jak manekiny w militarnym na Tamce. Prezent od dzieciaka, zatrzymał czas, znowu. Dzięki, młody. Biorę granat do łapy, zawlecčka już wyciągnięta, łyżka puszczone, więc wystarczy odrzucić go w ich stronę, co robię, po czym padam na ziemię i zakrywam rękami łeb.

Raz.

Dwa.

Trzy.

Pierdut<sup>20</sup>.

Ciekawy wydaje się także wizualny zapis sekwencji czasowej, obrazującej moment od chwili wyciągnięcia zawlecčki z granatu do jego wybuchu. Cyfry pojawiające się kolejno na ekranie komputera podczas gry często zwiastują powrót do rozgrywki po jej wcześniejszym wstrzymaniu, jej kolejny etap lub zbliżające się rozwiązanie akcji. Sama zaś zdolność sterowania czasem, w tym między innymi spowalnianie ruchów przeciwników, może być magiczną mocą, właściwą dla danej postaci lub zdobytą przez gracza w toku gry.

Można w tych zabiegach dostrzec swego rodzaju multimedialność tekstu, która pokazuje, że narracja literacka może swobodnie korzystać z cech typowych dla innych systemów semiotycznych, jak na przykład sztuki wizualne czy muzyka. Wykorzystanie w *Czarnym słońcu* poetyki gier komputerowych służy przede wszystkim zintensyfikowaniu wrażeń i mocniejszemu osadzeniu czytelnika w świecie przedstawionym. To zaś wspiera działającą na rzecz narracji performatywnej figurę metalepsy oraz wynikające z niej wzajemne oddziaływanie na siebie tekstu, czytelnika oraz rzeczywistości pozatekstowej. Interaktywność stanowi konstytutywną cechę gier komputerowych i wiąże się z rozwojem kultury uczestnictwa. „Gry unieważniają kategorię odbiorcy, który nie angażuje się czynnie w przebieg gry i powołują kategorię użytkownika”<sup>21</sup>. Na podobnym zabiegu, który można analogicznie określić konstytuowaniem kategorii czytelnika-gracza, oparte zostało *Czarne słońce*.

<sup>20</sup> *Ibidem*, s. 281.

<sup>21</sup> M. Hopfinger-Amsterdamska, *Literatura i media po 1989 roku*, Warszawa 2010, s. 257.

Przydatne w analizie powieści Żulczyka zdaje się również zjawisko immersji, które zdaniem Piotra Kubińskiego stanowi najważniejszy element poetyki gier wideo. Zjawisko to związane jest z takimi cechami gier komputerowych, które pozwalają graczowi zanurzyć się w rzeczywistości generowanej komputerowo<sup>22</sup>. Kubiński sugeruje jednak, że o immersyjności nie decydują jedynie czynniki audiowizualne. W przypadku gier komputerowych chodzi o poczucie, że świat, w którym znajdują się gracze, jest prawdziwy i kompletny. Efekt gry czy grywalności w literaturze Żulczyk osiąga właśnie dzięki wykorzystaniu figury metalepsy oraz zastosowaniu narracji performatywnej, które stwarzają wyjątkowy (niczym filmowy czy właściwy grom wideo) rodzaj literackiej iluzji.

Określone media mają swoje ograniczenia i możliwości w kwestii reprezentacji. Te cechy, będące jednocześnie wyznacznikami określonych środków przekazu, nazywa się medialnymi afordancjami (*media affordances*). Literatura wykorzystuje sposób przedstawiania, jakim jest język pisany, komiks korzysta z języka pisanego, obrazów oraz sekwencji, film zaś ma do dyspozycji dodatkowo język mówiony oraz dźwięk. Media, które wykorzystują więcej niż jeden sposób reprezentacji, nazywane są multimodalnymi. Jak pisze Kukkonen: „Wraz z rozwojem cyfrowych form kulturowych, takich jak hiperteksty, rzeczywistość wirtualna i gry komputerowe, w ciągu ostatnich dziesięcioleci wzrosła liczba mediów multimodalnych w kulturze popularnej”<sup>23</sup>. Mimo że zdolność literatury do oddziaływania na odbiorców ogranicza się do reprezentacji werbalnej, to jednak jej performatywny charakter — plastyczność oraz zdolność do remodelowania literackiego języka sprawiają, że na przykład przybiera ona cechy typowe dla form audiowizualnych. Literatura może je naśladować, dostosowując się tym samym do sposobów oddziaływania na czytelników uwikłanych w kulturę obrazów i dźwięków. Wykorzystywane przez literaturę właściwości sztuk audiowizualnych pomagają w budowaniu strategii narracyjnej opartej na dwukierunkowej metalepsie (schodzącej oraz wschodzącej). Dzięki temu zabiegowi czytelnik może zarówno osiągnąć stan immersji, to jest zanurzenia w świat przedstawiony, jak i transgresji świata fikcyjnego na zewnątrz, poza ramy tekstualności.

---

<sup>22</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 49.

<sup>23</sup> K. Kukkonen, *Metalepsis in Popular Culture...*, s. 15.

## Bibliografia

- Hopfinger M., *Literatura w kulturze audiowizualnej*, „Pamiętnik Literacki” 83, 1992, z. 1.
- Hopfinger-Amsterdamska M., *Literatura i media po 1989 roku*, Wydawnictwo IBL, Warszawa 2010.
- Jaworski S., *Podręczny słownik terminów literackich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Kraków 2007.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2016.
- Kukkonen K., *Metalepsis in Popular Culture: An Introduction*, [w:] *Metalepsis in Popular Culture*, red. K. Kukkonen, S. Klimek, De Gruyter, New York 2011.
- Mrozek J., Trzeciak P., Włodarczyk W., *Sztuka świata*, t. 10, Arkady, Warszawa 1990.
- Regiewicz A., *Narracje, audiowizualność, nowe media*, [w:] B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, A. Regiewicz, *Literatura — nowe media. „Homo irretitus” w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Wydawnictwo Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, Częstochowa 2014.
- Sierotwiński S., *Słownik terminów literackich. Teoria i nauki pomocnicze literatury*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1986.
- Stanzel F., *Typowe formy powieści*, [w:] *Teoria form narracyjnych w niemieckim kręgu językowym*, oprac. R. Handke, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1980.
- Swoboda T., *Zakrzywienie przestrzeni reprezentacji. Parę słów o metalepsie*, „Teksty Drugie” 2005, nr 5.
- Żulczyk J., *Czarne słońce*, Świat Książki, Warszawa 2019.

## Streszczenie

### Narracja performatywna w *Czarnym słońcu* Jakuba Żulczyka — metalepsa i syndrom audiowizualny

Artykuł porusza zagadnienie relacji między literaturą a mediami audiowizualnymi. Została w nim zawarta refleksja na temat tego, że autor *Czarnego słońca* wykorzystuje elementy poetyki zaczerpnięte z filmów akcji i gier wideo, aby zwiększyć efekt immersji literackiej (zaangażowanie czytelnika w świat przedstawiony). Koncepcja tej książki opiera się na performatywnym oddziaływaniu na czytelnika, który doświadcza tekstu w niemal fizyczny sposób. Autor stosuje również figurę metalepsy, dzięki której udało mu się osiągnąć efekt przełamania ram literatury — przenikania świata tekstowego na zewnątrz

i odwrotnie. Głównym celem tego artykułu było ukazanie plastyczności literatury i jej zdolności do wykorzystywania systemów semiotycznych innych mediów (film, gra wideo). Wykorzystanie metod obrazowania typowych dla sztuk audiowizualnych pozwala literaturze adaptować się do sposobów oddziaływania na czytelników uwikłanych w kulturę obrazów i dźwięków.

*Słowa kluczowe:* metalepsa, syndrom audiowizualny, performatywność, gry wideo, immersja