

JEDNAK KSIĄZKI

GDAŃSKIE CZASOPISMO HUMANISTYCZNE

2017 nr 7

Pomiędzy dziećmi i dorosłymi

STUDIA

NIEDOROŚLI WOBEC GROZY – DZIECIĘCY BOHATEROWIE HORRRÓW DLA MŁODYCH ODBIORCÓW

LIDIA URBAŃCZYK-TULIK

Uniwersytet Opolski w Opolu
Instytut Polonistyki i Kulturoznawstwa

Gage ząbkował i prawie cały czas awanturował się.
Bez względu na to, jak długo by mu Rachela nie śpiewała, nie
chciał zasnąć.
Dała mu w końcu piersi, chociaż nie była to wcale pora
karmienia.
Gage pory posiłków znalazł równie dobrze jak matka – zapewne
lepiej –
i bezzwłocznie wbił w pierś młode zęby.

Stephen King, *Smętarz dla zwierzaków*

Bohaterem jednego z najpopularniejszych horrorów Stephena Kinga pod tytułem *Smętarz dla zwierzaków* jest niespełna dwuletni chłopczyk, który zmienia się w krwiożerczego potwora. W tej niesamowitej kreacji ujawnia się cała potęga rzemiosła mistrza współczesnego horroru. Gage to bodaj najmłodsza postać horroru, ulegająca makabrycznemu przeobrażeniu; ten maleńki byt w całej swej wynaturzonej istocie odsyła do

kluczowych motywów grozy – upostaciowione Zło, potwór budzący lęk i obrzydzenie, śmierć. W opowieściach grozy dla niedoroslých odbiorców jest wiele dziecięcych postaci o złożonych osobowościach (także upiornych), a samo dzieciństwo, naznaczone niesamowitym, staje się tematem przewodnim tych tekstów¹.

Dominującym wyobrażeniem dotyczącym dzieciństwa jest sielski obraz poznawania bliskich i otoczenia – czas beztroski, zabawy, niewinności, błogiej nieświadomości. W tekstach dla dzieci i młodzieży odbiorca spotyka także dziecięcych bohaterów, mogących jedynie pomarzyć o krainach, gdzie wszyscy żyją długo i szczęśliwie. W literaturze fantastycznej pojawia się postać dziecka, które wyrusza w drogę, by przejść swoistą inicjację i ocalić świat, a to dzięki swojej niewinnej i spontanicznej naturze. Ale pojawia się także postać dziecka-potwora, które musi zaakceptować swoją odmienność lub po prostu poddać się demonicznym siłom, które je definiują... Dziecko bywa postrzegane jako byt nie do końca jeszcze ukształtowany, dlatego wszystkim jeszcze może się okazać. W horrorach (także w baśniach postmodernistycznych) nie ma już podziału na postacie jednoznacznie złe i postacie jednoznacznie dobre. Kiedy bohaterowie przestają pełnić przypisane im przez baśniową konwencję role, rodzą się nowe jakości. Nic nie jest takim, jakim mogłoby się wydawać – wędrowka nie zawsze prowadzi do rozwoju, nauka nie zawsze sprzyja zyskaniu samoświadomości.

W tekstach ukazujących postać jako bohatera o nadnaturalnych zdolnościach lub dziecko-potwora wyraża się dziecięca fascynacja, pragnienie bycia kimś innym, kimś wyjątkowym; ujawnia się także potrzeba, konieczność pracy nad sobą, by zrozumieć i zaakceptować własną naturę, a także specyfikę innego.

Człowiek postrzega dzieciństwo przez pryzmat własnych doświadczeń, wykorzystuje ulotną pamięć – zwykle to dorośli tworzą literackie i kulturowe portrety dziecka:

Najważniejszym kulturowym wymiarem dzieciństwa jest zewnętrżność jego postrzegania. To znaczy lokowanie dziecka w społecznych wyobrażeniach nie jako istoty samej w sobie, lecz jako fenomenu odebranego i zinterpretowanego przez dorosłych. (Nalaskowski 2009: 48)

¹ Mianem tekstów grozy, horrorów dla dzieci określa się bardzo zróżnicowane dzieła. To utwory transponujące formułę horroru z literatury dla dorosłych na literaturę dla niedoroslých odbiorców (naśladownictwo lub parodia), dzieła opowiadające o spotkaniach dziecięcych bohaterów z potworami, epatujące grozą lub ośmieszające lęk. Właściwością wielu horrorów, intermedialnych i intertekstualnych, jest ich wielowymiarowość i dwuadresowość. Główną funkcją horrorów jest funkcja ludyczna, ale nie można zapomnieć o ważnej funkcji kompensacyjnej. Także sylwetkom dziecięcych bohaterów, podobnie jak i potwornym stworzeniom, można przyglądać się z uwzględnieniem wielu perspektyw. Na plan pierwszy wysuwa się postać dziecka, „miniaturowego dorosłego”, osamotnionego w działaniu (pozbawionego pomocy dorosłych), walczącego z monstrami i ze własnymi słabościami. Spotkanie z niesamowitym otwiera drogę ku dorosłości. Szerzej na temat grozy w literaturze dla dzieci zob. (Slany 2016), a także (Urbańczyk-Tulik 2016: 153-172).

Dzieci stanowią dla dorosłych zagadkę i wzbudzają wiele sprzecznych uczuć, na przykład zazdrość związaną z eternistycznym (tj. ukierunkowanym na wieczność) i nacechowanym ufnością stosunkiem do życia. Dzieciństwo nie powinno być postrzegane jako zminiaturyzowana dorosłość, a raczej jako stan, któremu towarzyszą – z perspektywy dorosłych – przeżycia transcendentalne. Dziecko jest istotą medialną, balansuje na granicy światów i „jako egzystujące w obu obszarach narażone jest na działanie sił spoza naszej rzeczywistości i samo może tę pozarealność reprezentować” (Norwina-Sroczyńska 1997: 9). Tajemnice związane z dzieciństwem znajdują ujście m.in. w opowieściach fantastycznych, gdzie dziecięcy bohaterowie są niezwykli i „odznaczają się nieprzeciętnymi zdolnościami oraz swoistą nadwrażliwością pozwalającą im rozpoznawać ukryte pod powierzchnią zjawisk tajemnicze siły i światy” (Makowiecka 2002: 112). Dziecko spełnia trzy podstawowe role. Po pierwsze, jest obiektem analizy i procesu dojrzewania oraz swoistej inicjacji. Po drugie, wypełnia przeznaczenie i staje się obrońcą fantastycznego świata. Po trzecie, jako istota niewinna ma kontakt ze światem nadprzyrodzonym. W literaturze grozy, gdzie brutalnie zostają przelamane prawa rządzące rzeczywistością, zmienia się także sposób spojrzenia na dziecięcego bohatera, którego dusza może skrywać mroczne sekrety, monstrualne obrazy. Ta alternatywna wizja, ukazująca dziecko skalane złem, zastępuje mit o dziecku idealnym, który to obraz dominuje w literaturze dla niedorośliwych odbiorców, przypominając równocześnie o tym, że dwoistość ludzkiej natury manifestuje się na różne sposoby. Stąd potrzeba ciągłego reinterretowania tekstów – uczłowiczania krwiożerczych potworów i obalenia mitu anielskiego dziecka, by ukazać jego przesyconą grozą istotę.

Do opisanego wynaturzonych dziecięcych bohaterów horrorystycznych opowieści można użyć terminu „enfant terrible” na określenie postaci wyjątkowo niegrzecznych (w literaturze dawnej, utrzymanej w duchu „czarnej pedagogiki”, karą za złe zachowanie była śmierć²). Przykładem jest książka Joanne Owen pod tytułem *Władca marionetek*. Akcja powieści jest osadzona pod koniec XIX wieku w Pradze, do miasta dociera tajemniczy władca marionetek, pragnący podczas spektakularnego przedstawienia zahipnotyzować mieszkańców miasta i przejąć władzę, towarzyszą mu mroczni pomagierzy, bliźniacy Zdenka i Zdenko, którzy czerpią przyjemność z prześladowania głównej bohaterki Mileny, dobrej i dzielnej dziewczynki. Rodzeństwo obrzuca Milenę szklanymi kulkami, które rozpryskując się, ranią ją:

Zdenka upojona widokiem skulonych ze strachu Lukaša i Mileny, pociągnęła brata za rękaw. Nie było to dokładnie to, co polecił im zrobić władca. Zdenka poszła dalej. Znacznie dalej. – Jeszcze! – zawołała. Jej oczy błysnęły złowrogo. – Jeszcze! (Owen 2010: 112)

² Szerzej na ten temat zob. (Jonca 2002: 333-339).

Okrutnicy nie wypełniają więc wszystkich rozkazów swojego mistrza, a nawet snują plany jego obalenia: „Byli gotowi na wszystko. Byli gotowi zdobyć cały świat” (Owen 2010: 113). Ale dziecięcy bohaterowie mogą posunąć się nawet dalej. Florence, bohaterka *Siostrzyjcy* Johna Hardinga, popełnia straszną zbrodnię. Zabija swoją guwernantkę, gdyż podejrzewa, że ta chce uprowadzić jej młodszego brata. Dziewczynka uważa ją za wiedźmę, upiorne wcielenie poprzedniej opiekunki, wiedźmę śledzącą za pomocą luster poczynania rodzeństwa. Bohaterka opisuje moment zbrodni:

Rozejrzałam się dookoła. Zobaczyłam grubą gałąź leżącą przy studni. Podniosłam ją, zamachnęłam się mocno i uderzyłam w rękę trzymającą słup. Przysięgam, że uderzyłam tak mocno, że dało się słyszeć trzask pękających kości śródrezcza, ale trzymała się co sił, a kłykcie calkiem jej zbieleły. Zamachnęłam się po raz drugi, uderzając jeszcze mocniej. Nastąpił kolejny trzask, a jej palce puściły. Zostawiłam gałąź i obiema rękami tak mocno pchnęłam kobietę, używając całego swego ciężaru, aż poleciała do studni. Krzyknęła raz i zniknęła. Jasiomałgosiowałam ją jednym potężnym ciosem. (Harding 2011: 257)

Florence żyje w swoim świecie, ojciec nie dba o nią i jej brata (troszczy się jedynie o edukację Gilsa). Jedenastolatka sama uczy się czytać, wymyśla własne słowa i jest zachwycona Szekspirem: „Płakałam nad królem Lirem, bałam się Otella, a Makbet napawał mnie przerażeniem. Hamleta wprost uwielbiałam” (Harding 2011: 14). Jednak sama dopuszcza się okropieństw gorszych niż szekspirowscy bohaterowie. Pozbycie się guwernantki to nie wszystko, pozwala także, żeby jej przyjaciel Theo umarł – dziewczynka nie daje mu lekarstwa na astmę i patrzy jak chłopak dusi się. Florence to bohaterka, która chorobliwie kocha swojego braciszka i zrobi wszystko, by go ocalić. Jednakże kieruje się niejasnymi pobudkami, dając upust swojej chorej fantazji.

Natomiast Katarzyna Slany, badając współczesną literaturę fantastyczną dla dzieci, idzie dalej i wprowadza termin „dziecko grozy”, Puer Horroris, który można odnieść do bohaterów manifestujący swoją koszmarną naturę, lubujących się w snuciu makabrycznych wizji, pogrążających się w mrokach wyobraźni, a nawet skłonnych do przemocy fizycznej i psychicznej. Według badaczki typ ofeliczny „polega tutaj na uruchomieniu schizoidalno-fantazmatycznej wyobraźni, której projekcje nakładają się na sferę oswojoną, czyniąc z niej terytorium numinotyczne pełne obrazów turpistycznych, groteskowych, makabrycznych, zamykających się w przestrzeni labiryntu – sieci” (Slany 2009: 150). Postawę tę reprezentuje Koralina, bohaterka Neila Gaimana, która dopuszcza do istnienia mroczne obrazy umysłu. Znaną sobie rzeczywistość groteskowo przekształca, płacze się w fantasmagoriach i nie odróżnia jawy od kosmaru. Traci

poczucie bezpieczeństwa, a podejmując walkę z drugą matką, tak naprawdę podejmuje grę ze strachem. A gra ta nigdy się nie kończy – uwięziona w studni ręka więdźmy może powrócić, tak jak powracają lęki.

„W tragiczno-groteskowej wizji świata dziecięcej powieści grozy realizuje się także Cyborgiczny Puer Horroris. W arkadyjskim nurcie literatury dla dzieci humanoid włączony był zawsze w dzienny rytm życia dziecka, jego dążeniem było zaś uzyskanie człowieczeństwa [...]. Sytuacja ta zmienia się na gruncie horrorów dla dzieci, w których zaprezentowany został alternatywny, mroczny model humanoida [...]” (Slany 2009: 151). Takim tworem o ludzkich kształtach jest Pacynek (Guy Bass, *Pacynek*) – szmaciana lalka, pierwsze dzieło szalonego naukowca. Bohater ze względu na swoją fizjonomię, niewielki rozmiar, trochę przypomina dziecko. Ta mała istota desperacko pragnie odzyskać miłość swojego ojca, który zapomniał o niej, ponieważ pogrążył się w niekontrolowanym akcie kreacji (a właściwie produkcji) nowych monstrów. Pacynek sam zajmuje się tworzeniem różnych mikstur, pomagających mu w walce z potworami. Jednakże jego heroiczną misję wielokrotnie przerywają rozmyślenia na temat własnej natury. Bohater, który został stworzony z różnych skrawków materiału i części zapasowych, pewnego dnia dostrzega, że jedno jego oko jest takie samo jak słynnego pirata Kuternogi. Pogrążając się w marzeniach o przygodach, szmaciana postać zapomina o ważnej misji powstrzymywania monstrów swojego stwórcy i dawnego przyjaciela.

„W tradycji wierzeniowej wszystkich kultur odmiankami nazywano te dzieci, które przyszły na świat inne od oczekiwań rodziców i całego społeczeństwa” (Slany 2009: 152). Odmiankiem jest Candy (Clive Barker, cykl *Abarat*). W dniu urodzin, w jej ciele została umieszczona druga dusza należąca do księżniczki fantastycznego świata. Dualizm Candy, przejawiający się już w heterochronii, sprawia, że bohaterka przynależy do dwóch porządków, jednakże w każdej krainie czuje się obco i wciąż szuka swojego miejsca. Posługuje się magią, nie kontroluje swojego talentu, czym sieje zniszczenie i grozę wśród ludzi ze swojego miasteczka i obywateli Abaratu.

„Ostatnia i być może najbardziej rozpoznawalna – Koszmarna – postać Puer Horroris reprezentuje dziecięctwo nie dające się zaprząć w cugle wychowania” (Slany 2009: 154). Naturę koszmarną przejawia Nikt (Neil Gaiman, *Księga cmentarna*), chłopiec wychowany przez duchy, wbrew zakazom wykorzystujący tajne techniki straszenia, by przerazić i pognębić szkolnych łobuzów. Staje się wówczas sam małym łotrem, straszylem.

Puer Horroris jest motywem powszechnie wykorzystywanym w horrorze, gdyż jak wskazuje Anita Has-Tokarz:

Świat dziecka jest światem chaotycznym, bezładnym, dlatego uważano, że potrafi ono poruszać się w przestrzeni sił ciemności, której wykładnią jest chaos [...]. Wrażliwość dziecka powoduje, że łatwiej ulega ono ingerencji obcych mocy, stając się bezbronną ofiarą Zła. (Has-Tokarz 2011: 306)

Dzieci w horrorze zaadresowanym do dorosłego i nastoletniego odbiorcy pojawiały się głównie w obrazach filmowych w latach 80., to okres najwspanialszego rozkwitu filmów grozy. Pojawiło się wówczas mnóstwo niskobudżetowych produkcji, które doskonale wyrażały strachy i mody dekady. W tekstach tych twórczo wykorzystywano motyw Puer Horroris, by ukazać demoniczną naturę niedorosłego, jednakże większość filmów przedstawiała dziecko właśnie jako istotę bezbronną wobec zła dorosłych:

Choć horror nie jest tworzony dla dzieci, to dziecko staje się jego bohaterem, zazwyczaj ofiarą, istotą krzywdzoną, pokutującą za grzechy lub nieroztropność dorosłych. Szczególny w tych filmach jest typ identyfikacji: nie utożsamiamy się wówczas z dziecięcym bohaterem, lecz bardziej z jego dorosłym odbiorcą, wracając w przestrzeń porzuconej niegdyś imaginacji. Horror o dziecięcym protagoniście to melancholijna wędrówka do czasów utraconej niewinności, będąca jednak powrotem niepełnym, bo skażonym goryczą dorosłych doświadczeń, powrotem krytycznym – bo w dorosłych znajdujemy tę manifestację zła, które za ofiarę obiera dzieci – bezbronnych podróżników w świecie wszechogarniającej wyobraźni. (Syska 2012: 60)

Istotnie, w wielu utworach grozy dla dzieci, poplecznikami zła są istoty dorosłe, które pragną pognębić dziecięcych bohaterów. Jedną z nich jest Jack Wszystkich Fachów (Neil Gaiman, *Księga cmentarna*), człowiek parający się magicznym rzemiosłem, zabójca rodziny Nikta Owensa, skazanego na spędzenie dzieciństwa na cmentarzu. Jack szuka chłopca, by i jego zamordować, i tym samym nie dopuścić do spełnienia się przepowiedni, iż ich gildia upadnie. Mężczyzna jest cierpliwy, ambitny, osacza bohatera, podstępem zdobywa zaufanie koleżanki Nikta. Nie ma nic gorszego niż dorosły, który wykorzystał ufność dziecka – w *Niewidzialnym Przyjacielu* Louise Arnold oszustem okazuje się człowiek, który chce wykorzystać psychiczne zdolności bohatera, Tomka Złotego widzącego duchy. Swoje zamiary ukrywa pod maską szanowanej profesji – psychologa. Inni dorośli arcyłotrzy również starają się zakamufłować swoje prawdziwe oblicze. Mimo iż czarne charaktery, z potworami na czele, bywają bardzo skomplikowane, to kreacje dziecięcych bohaterów, dwoiste i pełne sprzeczności, są jednym z największych atutów horrorów dla niedorosłych odbiorców.

Wracając do motywu dziecka grozy, Małgorzata Piotrowska (2002) przygląda się drugiemu znaczeniu tego motywu, dziecku naznaczonemu piętnem niesamowitego. Badaczka opisując świat dziecka w twórczości autora *Lśnienia*, wymienia trzy typy niedorosłych postaci: dziecko

jungowskie, dzieci-media oraz dziecko schizoidalne. Pierwszy typ określa istotę o irracjonalnej naturze, w której jednoczy się to, co należy do świadomości i to, co jest związane z nieświadomością – dziecko jest archetypem wyrażającym całość człowieka, symbolizuje łączenie przeciwieństw. Dziecko, przynależąc do świata natury, jest uzbrojone w nadnaturalne siły, choć może wydawać się słabe i bezbronne. Tacy bohaterowie walczą ze złem, a siły nieczyste są przede wszystkim reprezentowane przez potwory. Jim Struges (*Trollhunters. Łowcy trolli*) całe życie myślał, że jest przeciętnym nastolatkiem, niezbyt lubianym i niezauważanym, którego czeka nudne życie. Szybko okazuje się, że bohater należy do rodziny od wieków zajmującej się zabijaniem trolli pożerających dzieci. Jim już od urodzenia był wyznaczony do bycia łowcą trolli. Trudne zadanie na początku go przerażało, by później stać się zajęciem oczywistym, urozmaicającym nocne godziny. To ważne doświadczenie wpływa na całe życie nastolatka – nowa rola pomaga rozwiązać stare problemy, na przykład Jim zdobywa się na odwagę, by odegrać się na szkolnym koleźce, terroryzującym innych.

Dруга kategoria dziecka dotyczy bohatera, który jest tworem pośrednim:

Dziecko z samej swej istoty jest osobą medialną, znajduje się w stanie nieokreślonym. Czasami ten pierwiastek medialności ulega pobudzeniu, przeważnie jednak cechuje go potencjalność, z całą tendencją do ujawnienia. W horrorze z reguły dziecku właściwy jest stan medialny. Istnieje ono na granicy tego i Tamtego świata, na granicy kultury i natury. Nie jest mu obca rzeczywistość nadprzyrodzona, jako irracjonalne z natury, łatwo godzi się z istnieniem elementów nadprzyrodzonych. (Piotrowska 2002: 160)

Dzieci media funkcjonują na granicy światów i przenikają je. Kra, a właściwie Jack Carmichael (Jacob Grey, seria *Zwierzomówcy*) jest zwierzomówcą, potrafi porozumiewać się z krukami. Jako dziedzic potężnej linii kruczarzy, włada także mitycznym ostrzem – Dziobem Kruka, dzięki niemu może rozedrzeć zasłonę oddzielającą światy i powędrować do krainy zmarłych. Ta umiejętność sprawia, że bohater odgrywa ogromną rolę w społeczności ludzi podobnych sobie. Przekroczenie granicy jest równoznaczne ze zdobyciem cennej wiedzy; chłopiec ma możliwość spotkania się ze zmarłymi rodzicami, w tym drugim martwym świecie walczy także z zagrażającym żyjącym Tkaczem Sieci (pajęczarzem).

Kolejny typ opisuje dziecko borykające się z różnymi chorobami psychicznymi, które często tkwi w bezruchu i osłabieniu, a wrażliwe staje się niewolnikiem swojej wyobraźni. Dziecko schizoidalne, podobnie jak ofeliczne, żyje w chaosie myśli tworzącej obrazy fantazmatyczno-oniryczne. Tu można przywołać inną bohaterkę Gaimana, Lucy (*Wilki w ścianach*). Mała bohaterka twierdzi, że w ścianach jej domu mieszkają wilki, a jej obawy stają się prawdą.

Dziewczynka nie znajduje oparcia w osobach dorosłych, zwierza się śwince-pacynce, którą traktuje jak żywą istotę. Czy to kolejna postać zamknięta w pułapce monstrialnych projekcji? A może to bardzo wrażliwe dziecko otwarte na to, co niemożliwe?

W nurcie myślenia antypedagogicznego obecny jest m.in. pogląd, że młodemu człowiekowi należy pokazywać świat całościowo, bez zbędnych uproszczeń, więc obok horrorów dla dzieci pojawiła się obszerna grupa tekstów związanych ze sferą tabu. Małgorzata Chrobak pisze:

Współczesna literatura dla dzieci i młodzieży przełamala wiele tematów tabu, stawia swoich bohaterów i młodego czytelnika w obliczu niepokojów i lęków egzystencjalnych, konfrontuje ze sprawami ciała i płci, ukazuje ponadto cierpienie, ale też radość towarzyszącą spotkaniom dziecka i dorosłego. (Chrobak 2008: 82)

Literaturę dla niedorosłych odbiorców można traktować jak swego rodzaju zwierciadło odbijające bolączki społeczeństwa XXI wieku, dlatego pojawiają się w niej teksty poruszające aktualnie drażliwe tematy (np. problem przemocy i molestowania), dzieła nawiązujące do modnych form i struktur (horror i kryminal), igrające z tradycją, a przede wszystkim utwory opisujące dziecko w niekonwencjonalny sposób (baśń postmodernistyczna).

Dziecięcy bohaterowie horrorów borykają się z takimi samymi problemami jak ich rówieśnicy, ale równie często przekraczają te typowe doświadczenia – fantastyka wzbogaca zdolności poznawcze, przygoda wpływa na działanie postaci. Bohaterowie nie pozostają w bezruchu, a ich aktywność ma wpływ na otaczające środowisko, a w wielu przypadkach na los całego świata. Niejedna postać grozy, stając w obliczu apokalipsy, podejmuje rolę wybawcy. Bohater – dziecko, nastolatek – jest kluczowym elementem konstrukcyjnym wielu opowieści dla niedorosłych odbiorców, spełnia ważną rolę gdyż:

Dzieje się tak nie tylko dlatego, że jak w całej literaturze pięknej, stanowi on podstawowy ośrodek konstrukcji fabuły, chociaż i w tym względzie funkcja bohatera w utworach dla młodego czytelnika jest szczególna, gdyż prace tego typu, zwłaszcza dla najmłodszych, częściej zbliżają się do wzoru powieści charakteru niż powieści akcji. Zasadnicza różnica w pozycji bohatera w omawianej literaturze polega na doniosłości wychowawczej. (Paclawski, Kątny 2004: 105)

Jednakże to nie bohater – z którym czytelnik może się utożsamić, za pośrednictwem którego może bezpiecznie przeżyć sytuację straszną i przygodę, doświadczyć zastępczych emocji w kontrolowanych warunkach lektury – a moment spotkania z potworem jest najważniejszym punktem horroru. Owo spotkanie motywuje bohaterów do działania, sprawia, że zmieniają się,

„stają się” na oczach czytelnika. To powoduje, że horrory dla dzieci są bardzo dynamiczne, akcja jest tak samo ważna jak kreacja bohatera i potwora, przy czym kreacje te nie służą funkcji wychowawczej. Złożony system charakterystyki postaci we współczesnej powieści jedynie potwierdza, że bohaterowie nie muszą być jednoznacznie określani, wyraziści, „czarno-biali”. Bo czy dzieci nie bywają terroryzującymi otoczenie miniaturkami dorosłych? I czy potwory nie mogą kochać i pomagać innym?

Analiza wybranych horrorów dla niedorośliwych odbiorców w kontekście tragiczno-groteskowej wizji świata zaproponowanej przez Katarzynę Słany (motyw Puer Horroris) każe patrzeć na dziecięcych bohaterów horrorów jak na istoty zupiorniałe, o duszy przesiąkniętej złem (to właściwie antybohaterowie). Na przeciwnym biegunie sytuuje się zaś mit o dziecku idealnym, anielskim. Przyjmując tę perspektywę, można wyłonić nowe kategorie dziecięcych bohaterów, w których duszach znajduje się pierwiastek heroizmu, wrodzona odwaga i ciekawość świata oraz magiczna wyjątkowość. Wówczas zmienia się obraz rzeczywistości, powstaje świat, w którym „potwory” (jakakolwiek nie byłaby ich natura) nie niszczą dziecięcej wyobraźni i zostają poskromione. Wyróżnić można następujące typy:

Dziecko-heros

To bohater, którego celem jest wypełnienie ważnej misji, na przykład uratowania świata przed grozą niesamowitego (przed potworami). Na początku zwyczajny, mający różne problemy, z biegiem akcji przeobraża się, dorasta. Dziecko-heros nie może być bierne, musi walczyć, do działania skłania go zbieg okoliczności lub przeznaczenie. Na przykład Andrew (L.A. Jones, *Fabryka strachu*) jest Wyzwolicielem, jego celem jest pokonanie zła reprezentowanego przez Wezuwiusza, chcącego kontrolować ludzki strach. Z misją chłopca związana jest prastara przepowiednia.

Dziecko-odkrywca

Ciekawość sprawia, że bohater odkrywa nieznanne oblicze świata oraz istnienie innych wymiarów. Nie bez przyczyny mówi się, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Kierowane ciekawością dzieci trafiają zwykle na sytuacje groźne, na przykład spotykają potwory (choć zdarza się, że monstra są przyjaźnie nastawione). Poczynione odkrycia, ujawniające złożoność świata i nieustającą walkę przeciwieństw, prowadzą bohaterów, poprzez niecodzienne doświadczenia, do zrozumienia różnych aspektów szarej rzeczywistości. Koralina odnajduje przejście do lustrzanego świata – spotyka wiedźmę i postanawia podjąć grę, by ją pokonać i uratować rodziców. Zwycięstwo oznacza akceptację własnej natury, bo walka z fantastycznymi bytami jest tak naprawdę walką o duszę i zachowanie tożsamości.

Dziecko-mag

Zdarza się, że dziecko posiada nadprzyrodzone umiejętności. Zdolności te mogą być nabyte, wyuczone lub wrodzone, na przykład Nathaniel Wolfe (Brian Keaney, *Straszna historia Nathaniela Wolfe'a*) widzi zmarłych – nie potrafi z nimi rozmawiać, jednak stara się rozszyfrować ich gesty oraz zsyłane przez nich wizje. Nikt Owens (Neil Gaiman, *Księga cmentarna*) wychowując się na cmentarzu, zdobywa niecodzienne wykształcenie, poznaje między innymi tajniki znikania, straszenia i nawiedzania, a to umiejętności właściwe duchom.

Dziecko-opiekun

Bohater może mieć kontrolę nad nadprzyrodzonymi istotami (sam nie dysponuje mocą, ale posiada pewne przymioty, pozwalające mu pełnić pieczę nad fantastycznymi stworzeniami). Will Mogley (Pierdomenico Baccalario, seria *Will Mogley. Agencja duchów*) zarządza rodzinną agencją duchów. Zatrudnianie duchów do straszenia nie jest aż takie trudne, ponieważ familia chłopca produkuje uwielbiany przez duchy trunek, stanowiący zapłatę za usługi.

Dziecko-potwór

Chodzi tu o znaczenie dosłowne – dzieci są potworami, dziecięcymi odpowiednikami potworów znanych z popkultury. Mira (Stefan Ljungqvist, seria *Mira i potwory*), sympatyczna dziewczynka, jest potworem, który potrafi straszyć. Uczniowie pewnej szkoły w Salem (Lisi Harrison, seria *Monster High*) są potomkami sławnych potworów, na przykład monstrum Frankenstein i Draculi.

Zdarza się, że kategorie te łączą się ze sobą, to jest bohater danej książki może usposabiać kilka natur, na przykład Nat, z serii Wilken, podejmuje się opieki nad przedstawicielem rodu wilkenów, Woodym. Trylogia Di Toft to przede wszystkim opowieść o przyjaźni, gdyż Nat bardzo szybko zaprzyjaźnia się z mitycznym stworzeniem (dziecko-opiekun). Woody jest likantropem, istotą nieskalaną złem. Wilkeny od zarania dziejów pomagały ludziom w walce z ucieleśnionym złem – przodkowie Woody'ego towarzyszyli Ryszardowi Lwie Serce w jego wyprawach. Przedstawiciele tego rodzaju pozornie przypominają wilkołaki, ale ich zdolność do przemiany nie jest wynikiem klątwy – potrafią zmieniać postać w dowolnym momencie, nie lękają krwi, panują nad swoimi zwierzęcymi instynktami. Jako że są obdarzeni wyjątkowymi zdolnościami (noktowizja, ogromna siła) szaleni naukowcy chcą wykorzystać ich kod genetyczny, by połączyć go z kodem złych wilkołaków. Nat musi zdemaskować zamiary naukowców i współpracujących z nimi potworów (dziecko-odkrywca), spośród których największym arcyłotrem jest Lukas Scale. Ten stary i przebiegły wilkołak początkowo współpracuje z ludźmi (Bracia krwi), później powołuje do życia królową wampirów, która od lat tkwiła w uśpieniu (Cyrk Półmroku), by ostatecznie zawrzeć pakt z demonem – sprzedaje swoją duszę w zamian za

pomoc w zabiciu sympatycznych bohaterów (Czas złego wilka). W jego działaniach chodzi o to, co zawsze – przejęcie kontroli nad światem i wprowadzenie nowego porządku, zaś zadaniem Nata i wilkena jest powstrzymanie wilkołaka (dziecko-heros). W pierwszej części Scale gryzie chłopca, i by uratować Nata zostaje mu przetoczona krew przyjaciela. Woody i Nat stają się braćmi krwi, co wzmacnia ich więź, mimo że największym pragnieniem Wilkena jest odnalezienie pobratymców. Tymczasem trzynastolatek zaczyna przeobrażać się, staje się jednym z wilkenów (dziecko-potwór), istotą dysponującą nadnaturalnymi mocami. Po tej przemianie okazuje się, że nie była ona związana tylko z transfuzją, lecz także genami chłopca – w jego rodzinie zdarzały się już przypadki zmiennokształtności (dziecko-mag). Ponadto, przyglądając się temu przypadkowi, należy wskazać, że kategoria dziecko-potwór dotyczy jednocześnie typologii dziecięcego bohatera horrorów, jak i różnych konfiguracji, w jakich pojawia się inna ważna postać dziecięcej powieści grozy – monstrum (potwór-przeciwnik, potwór-przyjaciel, potwór ośmieszony, dziecko-potwór).

Wspólny dla większości opowieści fantastycznych jest jeden z najpopularniejszych archetypów – archetyp wędrowni; bohaterów łączy także potrzeba fantazjowania i poskromienia wytworów wyobraźni, które przyjmują groźną, niebezpiecznie realną, formę³. Ale najważniejszym spoiwem łączącym postaci historii niesamowitych dla niedorosłych odbiorców jest kategoria przygody. Ponadgatunkowa kategoria przygody to struktura semantyczno-fabularna o określonych cechach, na którą składa się wiele elementów, m.in. przekroczenie granic zwyczajności, pojawienie się niebezpieczeństwa i chęć stawienia mu czoła, seria trudnych zadań, prowadzących na przykład do poznania sposobów pokonania potwora (w horrorze) lub rozwiązania zagadki (w kryminale), i finalnie satysfakcja bohatera związana z pokonaniem lęku, złapaniem przestępcy (Skotnicka 2000: 8). Przygoda jest zespolona z ciekawością poznania świata, czegoś nowego i czasem niesamowitego. „Ciekawość przewycięża strach i uczucie trwogi” (Simonides 1978: 132), udziela się także czytelnikowi, który pragnie rzeczy niezwykłych, a zyskuje je między innymi za pośrednictwem opowieści, których bohaterowie doświadczają grozy.

Wyrazisty protagonista to jeden z najważniejszych składników dzieła. O tym, że imię herosa ma ogromną moc, przekonują się bohaterowie *Wykreślonego imienia* Rhiannon Lassister. Peter, tata Katheriny i Johna, poślubia Harriet – matkę Catriony i Roleya. Nowa rodzina, by zacieśnić więzy, postanawia odwiedzić rodzinne strony zmarłej żony Petera, Anne. Wakacje nie

³ Czasem bohater poddaje się mrocznym projekcjom własnej wyobraźni, fantazmaty przejmują kontrolę nad zdrowym rozsądkiem, np. Max (Dave Eggers, *Dziki stwór*) pochłonięty żywiołem zabawy, udaje się do krainy wyobraźni, żyją tam potwory, których władcą zostaje – szalejące stwory bywają nieprzewidywalne i kapryśne. Właściwie trop ten można zastosować do interpretacji wielu utworów, sprowadzając ich fabuły do wytworów dziecięcej fantazji (dziecko-fantasta) lub snu, np. przygoda Koraliny i jej starcie z drugą matką to tylko uluda wykreowana przez nudzącą się dziewczynkę, nieumiejącą odróżnić prawdy od zmyślenia.

rozpoczynają się najlepiej, ponieważ nastolatki o podobnych imionach (Kat i Cat) wciąż się kłóca; pobytu nie umilają także tajemnice posępnej rezydencji, w której dzieci znajdują notatnik z wyłożonymi zasadami „gry wyobraźni”, której główną regułą jest „reguła poświęceń”:

Wykreślone imiona otacza milczenia bariera –

Z bohaterem opowieść bezpowrotnie umiera.

Za każde poświęcenie przyjdzie ci zapłacić:

Nie odzyskasz niczego, gdy już to utracisz.

Ukradzione słowa należy wydać,

Użyczona moc tylko tobie się przyda.

Imieniożercy musisz zaspokoić głód,

Żywyimi lub martwyimi – znajdziesz ich w bród.

(Lassister 2009: 95)

„Grę wyobraźni” stworzyła w młodości Anne wraz ze swoimi przyjaciółkami. Wykreślając imiona bohaterów danych powieści, dziewczęta zyskiwały moc, by tworzyć nowe byty: „poświęciły fikcyjnych bohaterów i zniszczyły opowieści, aby tchnąć życie we własne fantazje” (Lassister 2009: 315). Jednakże żal i osamotnienie sprawiły, iż nastolatki wykreowały mroczne istoty: ożywioną lalkę Dalilę otaczającą się armią lalek-trutni (prześladującą swoje ofiary i czerpiącą siłę z ich włosów), Sękacza – drzewca, Kolonię Gawronów (to stwory będące połączeniem dzieci i ptaków), Rój Wampiruszek, wciąż drwiące lustrzane odbicia Lustro i Szybę, Lisa – przystojnego chłopca z mrocznym sercem. Z potworami wyobraźni i własnymi lękami muszą zmierzyć się bohaterowie; podejmując grę, wykreślają własne imiona, a jedyną szansą ocalenia jest przybranie nowych imion (proces ten wiąże się z porzuceniem starego i nadejściem nowego, z dorastaniem związanym z podejmowaniem odpowiedzialności za własne działania). Na pomysł ten wpada najmłodszy z chłopców – John, który staje się Orlandem. Mały bohater jest otwarty na świat cudów i intuicyjnie rozumie reguły gry, dostrzega moc nazywania (beziemne strachy są przerażające, trzeba je więc nazwać i „oswoić”). Zdaje się, że John nie widzi wyraźnej granicy między rzeczywistością a fantazją i tym samym nie lęka się, przyjmując wszelkie potworności jako prawomocne elementy otaczającego świata. Groza i niesamowitość określają także dzieciństwo innych niedorosłych bohaterów horrorów dla dzieci, którzy poddają się agresji nadprzyrodzonego, nadnaturalnemu złu (Puer Horroris) lub walczą z lękiem, by

móc ukształtować swoje przyszłe życie, wówczas – uwzględniając perspektywę młodego odbiorcy – „na plan pierwszy wysuwają się zatem znaczące działania bohatera, które tworzą wzory do naśladowania” (Baluch 2006: 136). Walka z potworami, starcie z cieniem – wewnętrznym smokiem, prowadzi do oswojenia strachu i wzmocnienia sił psychicznych.

Zamiast zakończenia: inna perspektywa

Perspektywa genderowa stwarza nowe propozycje interpretacyjne wielu utworów dla niedorośli odbiorców. Oliwia Brzeźniak przyglądając się bohaterkom baśni, przywołuje tezy Pierre’a Péju, który – w przeciwieństwie do Brunona Bettelheima – uważa, że opowieści otwierają wiele możliwości, a „dziewczynki” nie muszą podejmować narzuconych im ról:

Kim jest zatem baśniowa dziewczynka w rozważaniach Péju? Z pewnością to obraz niemożliwego do określenia i zamknięcia w sztywnych ramach zachowania, charakteryzującego się trudnością w znalezieniu swego miejsca [...]. Bycie dziewczynką to ciągła inicjatywa, zdolność do przeżycia przygody, zażyłość z tym, co nieznanne. Jest to również notoryczne uchylanie się od określonych ról, powagi, nawet określania płci. (Brzeźniak 2014: 228-229)

„Przeżycie przygody” staje się ważnym punktem odniesienia, kategorią kluczową do interpretowania wielu fantastycznych fabuł – groźnych i niesamowitych. Warto nadmienić, iż w poetykę powieści podróźniczo-przygodowej wpisany jest konkretny odbiorca wirtualny

– chłopiec, natomiast dla dziewcząt skierowany jest inny typ powieści. Czy to oznacza, że dziewczyny są pozbawione możliwości przeżycia przygody i eksploracji przestrzeni? Grażyna Lasoń-Kochańska komentuje:

Stereotypowe myślenie o płci jest więc nadal wpisane w naszą codzienność, funkcjonuje nie tylko w sferze opiniotwórczej, ale i – co jest oczywiste – w samej literaturze. Założenia na temat płci są formułowane mniej lub bardziej świadomie, zawsze jednak stanowią odzwierciedlenie rzeczywistości kulturowej, w której żyjemy. (Lasoń-Kochańska 2012: 15)

Trop genderowy podejmuje także Katarzyna Slany. Analizując twórczość Neila Gaimana, zwraca uwagę przede wszystkim na trzy opowieści: *Wilki w ścianach* (książeczka obrazkowa),

Koralinę (powieść) i *Lustrzaną maskę* (scenariusz filmowy), które nazywa „tryptykiem sobowtórzym”, ważne są tu dziewczynki: „Bohaterki w grozotwórczych fantasmagoriach dokonują stopniowej dekonstrukcji światów realnych, które na skutek eksplozji mrocznych fantazmatów zostają w wyobrażeniach postaci zastąpione zaprojektowanymi przez nie światami wyobraźniowymi” (Slany 2016: 274). Dziecko ujawnia niepokojące skłonności perwersyjne i schizofreniczne, które prowadzą do stworzenia mrocznego sobowtóra (potwora podświadomości), nawiedzającego wyobraźnię bohatera, niszczącego jego psychikę; w efekcie to dziecko okazuje się swoim własnym prześladowcą. Slany dodaje:

Znamienna jest tu pleć sobowtóra, we wszystkich tekstach pisarza mamy bowiem do czynienia ze sobowtórzeniem dziewczynek. Zgodnie z założeniem literatury grozy są one do „podwojenia” predestynowane, a ponadto, już od czasów baśni magicznych, żywią szczególne upodobanie do zagłębiania się w sferę *exterior* w celu spotkania symptomatycznego prześladowcy. (Slany 2016: 277)

Natomiast w niniejszej rozprawie przyjęto inny punkt widzenia, poza wszelkimi podziałami, dziewczynki nie pozostają same z wilkami w lesie – swoimi fobiami i traumami. Możliwość przeżycia fascynującej przygody, jak i sytuacji groźnej jest dostępna niezależnie od płci, w myśl, że lęk jest emocją ogólnoludzką, dostępną dla wszystkich niezależnie od płci i innych czynników. Podobnie możliwość pokonania „potwora” jest szansą na ujarzmienie strachu daną każdemu. Przykłady pojawiają się już w twórczości Gaimana – obok jego naznaczonych mrocznym piętnem bohatererek pojawia się przecież kroczący wśród zmarłych Nikt Owens, bohater *Księgi cmentarnej*.

SUMMARY

Young People and Horror –Children as Heroes of Horror for Young Audience

Popularity of horror story for adult readers contributed to the fact that in the years 2000-2015 increased a number of children's books referring to the horror novel and incredible story. The transfer of formula is connected with the repetition of motifs, parody, using the gallery of monsters. Children's heroes of horror for immature audience are confronted with anxiety

represented by monsters, experiencing numerous adventures, oscillating between horror and comic. New experiences lead to gain valuable skills and meeting with monsters leads to self-acceptance and self-development.

KEYWORDS

Hero, fantasy, horror, monster, adventure

BIBLIOGRAPHY

- Baluch Alicja. 2006. Maska i żywiol. Wzorce fabularne w literaturze dla dzieci, 131-142. W: Leszczyński Grzegorz i in., red. Ocalone królestwo. Twórczość dla dzieci – perspektywy badawcze – problemy animacji. Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Brzeźniak Oliwia. 2014. Wyszukać (odszukać) baśniowe bohaterki, 225-235. W: Niesporek-Szamburska Bernadeta, Wójcik-Dudek Małgorzata, red. Wczytać świat – międzykulturowość w literaturze dla dzieci i młodzieży. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Chrobak Małgorzata. 2008. „Niebezpieczne książki”. Echa antypedagogiki we współczesnej literaturze dla dzieci i nastolatków, 80-90. W: Ungeheuer-Gołąb Alicja, red. W pobliżu literatury dziecięcej. Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Harding John. 2011. Siostrzyca. Zaremba Katarzyna, tłum. Piastów: Mała Kurka.
- Has-Tokarz Anita. 2011. Horror w literaturze współczesnej i filmie. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Jonca Magdalena. 2002. „Kto nie chce zupy, ten umrzeć musi...” – pedagogika strachu czyli śmierć za karę, 333-339. W: Kolbuszewski Jacek, red. Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka. T. 6. Wrocławskie Towarzystwo Naukowe.
- King Stephen. 1992. Smętarz dla zwierzaków. Wroczyński Michał, tłum. Bydgoszcz: Somix, As-Editor.

- Lasoń-Kochańska Grażyna. 2012. Gender w literaturze dla dzieci i młodzieży. Wzorce płciowe i kobiecy repertuar topiczny. Słupsk: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej.
- Lassister Rhiannon. 2009. Wykreślone imię. Konieczny Jacek, tłum. Warszawa: W.A.B.
- Makowiecka Katarzyna. 2002. Postać dziecka w literaturze fantasy – rekonesans, 110-121. W: Papuzińska Joanna, Leszczyński Grzegorz, red. Kultura literacka dzieci i młodzieży u progu XXI wieku. Warszawa: CEBID.
- Nalaskowski Aleksander. 2009. Natura i kultura dzieciństwa, 43-53. W: Włoch Stanisław, red. Wczesna edukacja dziecka – perspektywy i zagrożenia. Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Norwina-Sroczyńska Ewa. 1997. Przezroczyste ramiona ojca. Studium o magicznych dzieciach. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Owen Joanne. 2010. Władca marionetek. Uliszewski Krzysztof, tłum. Warszawa: Egmont.
- Paclawski Jacek, Kątny Marek. 2004. Literatura dla dzieci i młodzieży. Wszechnica Świętokrzyska w Kielcach Ludowego Towarzystwa Naukowo-Kulturalnego w Warszawie.
- Piotrowska Małgorzata. 2002. „Świat dziecka w horrorze Stephena Kinga”. Literatura i Kultura Popularna (X): 145-172.
- Simonides Dorota. 1978. Fantastyka baśni i innych tekstów folklorystycznych w życiu dziecka, 110-133. W: Skorbiszewska Halina, red. Baśń i dziecko. Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.
- Skotnicka Gertruda. 2000. Literatura polska dla dzieci i młodzieży u progu nowego wieku. Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Josepha Conrada-Korzeniowskiego w Gdańsku.
- Slany Katarzyna. 2009. „Puer Horroris w literaturze i kulturze dziecięcej”. Kwartalnik Polonistyczny. Konteksty Kulturowe (1-2): 145-156.
- Slany Katarzyna. 2016. Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana. Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji narodowej w Krakowie.
- Syska Rafał. 2012. Zmory, które straszą na jawie. Motyw dziecka w amerykańskim horrorze lat 80., 57-70. W: Bobkowski Sławomir, red. Film dziecięcy, dziecko w filmie. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Urbańczyk-Tulik Lidia. 2016. Formuła horroru a współczesna literatura fantastyczna dla dzieci, 153-172. W: Buryła Sławomir i in., red. Tropy literatury i kultury popularnej (II). Olsztyn: Instytut Badań Literackich PAN.