

TEKSTURA  
Rocznik Filologiczno-Kulturoznawczy  
tom 1 (4) 2013

Aldona Kobus



CIEMNA STRONA MIASTA.  
FANTAZMAT MIEJSKI W *URBAN LEGENDS* I *URBAN FANTASY*

*Urban legends, contemporary legends*, legendy miejskie, mitologia miejska, mitologia współczesna – to pojęcia opisujące to samo zjawisko, określane najczęściej mianem „miejskiego folkloru”, które stanowi efekt wymieszania ze sobą wielu form i gatunków wypowiedzi, od plotek i podań ludowych, aż po spiskowe teorie dziejów i elementy fantastyczne, znane z mitologii i niewerystycznych odmian prozy współczesnej, zwanej *urban fantasy* albo fantastyką miejską. W tym ujęciu folklor miejski można określić także jako szczególny typ wrażliwości czy też model współczesnego fantazmatu wyrażający fascynację miastem, sposób odczytywania miasta jako ikony odsłaniającej stopniowo kolejne warstwy swoich znaczeń, budowane przez nakładanie się na siebie ontologii różnych przekazów. Folklor miejski powstał i ewoluje w środowisku industrialnym, choć niekoniecznie wielkich aglomeracji miejskich, a rozwój mediów, zwłaszcza Internetu, stworzył niezwykle podatny grunt dla rozkwitu tego typu narracji, umożliwiając im praktycznie niczym nieograniczony obieg. Narracje rozwijają się i żyją własnym życiem, przekraczając początkowo wyznaczone im ramy, stając się inspiracją do powstania kolejnych tekstów kultury: filmów oraz powieści grozy i *fantasy*, gier komputerowych, a także komiksów i – w ostatnich latach – rozpraw naukowych poświęconych nowym odczytaniom miejskiej „kultury ludowej”.

Według najbardziej ogólnej definicji, legenda miejska to krótka opowiadanka, pozornie prawdopodobna, rozpowszechniana w obiegu oralno-medialnym, budząca wśród odbiorców żarliwe emocje. Cechy legendy miejskiej to jej anonimowość, maskowana przez użycie formuły uwiarygod-

niającej typu „znajomy mojego przyjaciela” czy też „niedawno czytałem”<sup>1</sup>, która osadza opowieść w swojskim kontekście, w określonym miejscu i czasie, urealniamy przez bezpośrednie odniesienie do naszego życia<sup>2</sup>. Legenda pozostaje jednak anonimowa, gdyż jej źródło jest znane jedynie pozornie i powierzchownie. Szeroki obieg wpływa na wariantowość opowiadanej historii, która rozrasta się w miarę, gdy kolejni nadawcy dodają coś od siebie lub zmieniają zakończenie. Czasami alternatywna historia zaczyna funkcjonować samodzielnie, w oderwaniu od pierwowzoru, jak to prawdopodobnie było z trzema „motoryzacyjnymi” legendami – *Hakiem*, *Autostopowiczem* i *Mordercą na tylnym siedzeniu*. Historie tego typu pojawiają się w latach 20., a przynajmniej od tego czasu są odnotowywane, wykorzystując i zastępując dotychczasowe monstra – wampiry, wilkołaki i demony, nadając nową twarz starym lękom. Czarna wołga porywająca dzieci żywo przypomina historie o Żydach wytwarzających macę z krwi chrześcijańskich niemowląt, a opowieści o strzykawkach ukrytych w kinowych fotelach, zarażające wirusem HIV – skrzyżowanie teorii spiskowej z odwiecznym strachem przed epidemią, który odżył w 2. połowie XX wieku.

W zależności od pełnionej przez współczesne mity funkcji, historie te podzielić można na *horror stories*, *freak stories* i *funny stories*, czyli historie przerażające, dziwaczne i zabawne. O ile *freak* i *funny stories* przypisać można jedynie funkcję ludyczną, o tyle opowieści straszne, poza wzbudzeniem lęku i dreszczyku grozy, pierwotnie mogły odgrywać także pewną rolę umoralniającą. Jak zauważa Mark Baber w *Legendach miejskich* – historie, w których nastolatki i samotne kobiety umierają w straszliwych okolicznościach były swoistym „straszakiem”, mającym zniechęcać do samotnych eskapad i eksperymentów seksualnych, za czym przemawia przypuszczalna data ich powstania – późne lata 50. i początek lat 60. Jest także jednym z niepisanych praw współczesnego horroru, że jako pierwsza umiera ta para, która zaczyna uprawiać seks, lub osoba, która pierwsza odłączy się od grupy. Nie wiadomo jednak, czy zasada ta została bezpośrednio przejęta z *urban legends*, czy też wykształciła się samoistnie, również bazując na moralnej przestrodze.

Przymiotnik „miejski” nie oznacza w tym kontekście, że *urban legends* powstały i rozgrywają się koniecznie na obszarze miasta; służy raczej zaakcentowaniu współczesnego pochodzenia tej formy folkloru i odróżnieniu jej od tradycyjnej, przed-industrialnej mitologii. Niemniej, istnieją podania

<sup>1</sup> Występujące jako formuła „foaf” – *friend of a friend* lub „rip” – *read in the paper*.

<sup>2</sup> D. Czubała, *Wokół legendy miejskiej*, Bielsko-Biała 2005, s. 17.

charakterystyczne dla miasta i to nie konkretnej miejscowości (ponieważ lokalizacja jest zmienna i kontekstualna, nawet jeśli poszczególne warianty legendy miejskiej zostają przypisane do konkretnego miejsca), ale miasta jako takiego, miasta w jego warstwie symbolicznej, samej idei wielkiej, współczesnej aglomeracji, kreujące jej określony wizerunek, pokrewny temu, co odnaleźć można w innych elementach popkultury, np. komiksach czy najnowszych subgatunkach niewerystycznej prozy jak *urban fantasy*.

Pomimo jednak podkreślanej nowoczesności miejskiego mitu, łatwo można znaleźć jego przypuszczalne korzenie sięgające XIX wieku czy nawet wczesnego średniowiecza, przy czym lepiej w tym kontekście mówić o dziedzictwie lub paraleli – o przejawianiu się pewnych typów narracji, o dziedzictwie pewnych form i wątków literackich – niż o genetycznym pochodzeniu bądź bezpośrednim rodowodzie, który w przypadku ulotnych form oralnych i anonimowych wydaje się niemożliwy do wyśledzenia. Dionizjusz Czubała, śledząc powtarzalność pewnych wątków obecnych we współczesnych mitologiach miejskich, odnajduje ich występowanie aż w XVII wieku, słusznie zastanawiając się, czy rzeczywiście mamy do czynienia z wytworem współczesności, czy raczej z nowym wcieleniem formy archaicznej<sup>3</sup>. Chciałabym naszkicować ogólny zarys starszych form poprzedzających legendy miejskie i zaznaczyć w ich ramach mitotwórczy wpływ miasta, sposób, w jaki materia miejska zostaje przekształcona we współczesnym folklorze, by następnie w swej nowej formie objawiać się w kolejnych tekstach kultury masowej.

Formą wypowiedzi analogiczną pod względem treści i struktury oraz pełnionych funkcji wobec *urban legends* wydają się średniowieczne *mirabilia*. Jacques Le Goff w swoim *Świecie średniowiecznej wyobraźni* stosuje podział podań na temat świata nadnaturalnego na *mirabilia*, *miracula* i *magica*<sup>4</sup> – trzy typy tekstów, początkowo funkcjonujących w obiegu ustnym, dla których znamieną jest kategoria niezwykłości, pochodzącej z różnych źródeł – w przypadku *miraculów* prawa natury zostają zawieszane mocą Boga i świętych działających w Jego imię, z kolei *magica* odwołują się do działań odnoszących się do wiedzy tajemnej. *Mirabilia* najtrudniejsze są do określenia, dotyczą bowiem świata dziwów, świata na opak, obejmu-

<sup>3</sup> Tamże, s. 9.

<sup>4</sup> J. Le Goff, *Świat średniowiecznej wyobraźni*, przeł. M. Radożycka-Paoletti, Warszawa 1997, s. 37.

jąc wszystko, co nie mieści się w znanym porządku naukowym czy teologicznym, co Le Goff łączy z ich funkcją kompensacyjną, przeciw wagą dla codziennej banalności – stąd obecność w nich wątków swobody seksualnej, próżniactwa i powszechnej obfitości<sup>5</sup>. Autor zwraca uwagę na silną tendencję do łączenia mirabiliów z konkretnymi wydarzeniami i faktami, co służyć ma ich uwierzytelnieniu, analogicznie wobec uwiarygodniających formuł współczesnych *urban legends*. Ważne jest spostrzeżenie, że niezwykle zdarzenie opisane w *mirabile* w zasadzie nie zakłóca naturalnego porządku. Przykładem jest przytoczona przez Le Goffa za Gerwazym z Tilbury opowieść o porywających nocą dzieci w miastach doliny Rodanu demonach, które jednak wynoszą niemowlęta na place i ulice, gdzie rankiem uprowadzeni zostają odnalezieni przez rodziny<sup>6</sup>. Pomimo różnorodności repertuaru mirabiliów i ich eklektycznych źródeł (Le Goff wymienia kolejno niezwykłość biblijną, antyczną, niezwykłość świata barbarzyńskiego, orientalną i folklor), można je uznać za formę niezwykłości miejskiej, ze względu na dominującą rolę przestrzeni miejskiej w tego typu narracjach.

Jean-Claude Schmitt, pisząc o rozumieniu fantastyczności w kontekście mirabiliów, odwołuje się do definicji fantastyki w rozumieniu Rogera Caillois – jako wtargnięcia tego, co nadprzyrodzone w naturalny porządek rzeczy<sup>7</sup>. Podaje on przykład historii kradzieży ciała czarownicy z Berkeley, porwanego przez diabły, i inne, pochodzące z kroniki *Historia rerum anglicarum* Wilhelma z Newburga (1136–1198), opisujące „zdarzenia niedawne, o których dowiedział się od naocznych świadków”<sup>8</sup>, takie jak krwawy deszcz z 1198 roku czy cztery opowieści o duchach. Co ciekawe, tak rozumiana fantastyczność wpisuje się doskonale w konwencję *urban fantasy*, gdzie miejska codzienność i zwykłość zostaje zanegowana przez wdarcie się innego świata, bańowości i cudowności, czasami w niezwykle mrocznym wydaniu z pogranicza powieści grozy. Przeanalizowanie wymienionych przez Le Goffa elementów stanowiących źródła cudowności (m.in. miejsca będące wytworami działalności ludzkiej – miasta, wieże, zamki – oraz wróżki i czarownice, stwory antropomorficzne i hybrydy, osobliwości fizyczne, ludzkie potwory, zwierzęta fantastyczne, magiczne przedmioty<sup>9</sup>) pozwala zauważyć, że przetrwa-

<sup>5</sup> Tamże, s. 39.

<sup>6</sup> Tamże, s. 44.

<sup>7</sup> J.C. Schmitt, *Duchy: żywi i umarli w społeczeństwie średniowiecznym*, przeł. A.W. Labuda, Warszawa 2002, s. 90.

<sup>8</sup> Tamże, s. 88.

<sup>9</sup> J. Le Goff, dz. cyt., s. 44.

ły one po dziś dzień, stanowiąc sztafaż w literaturze fantastycznej, przede wszystkim w jej klasycznej wersji stylizowanej na modłę średniowiecznych realiów. Powracają również w *urban fantasy* stare twarze w nowych odsłonach, jak chociażby w *Wojnie o dąb* Emmy Bull, gdzie mieszkańcy Faerie rozgrywają swoją odwieczną wojnę pomiędzy Ciemnym i Jasnym Dworem na terenie współczesnego Minneapolis, przenosząc więc znane z mirabiliów motywy w obręb cywilizacji industrialnej i wykorzystując jej elementy.

W XII i XIII wieku niezwykłość wkracza do oficjalnej kultury piśmiennej, także za pośrednictwem Gerwazego, który pisze *Niezwykłości neapolitańskie*. Najważniejszą kompilacją mirabiliów są anonimowe *Mirabilia urbis Romae* oraz *De mirabilibus urbis Romae* autorstwa Mistrza Grzegorza z Oxfordu, oba z połowy XII wieku. Spisane mirabilia są elementem ciągu pewnych form, który w teorii Długiego Średniowiecza Le Goffa, trwa *od apoftegmatów Ojców Pustyni do zbiorów podań XIX-wiecznych miłośników folkloru*<sup>10</sup>. Do jego myśli dopisać można by także kolejne reminiscencje dziwności, niezwykłości i grozy we współczesnych tekstach. Zbiory mirabiliów miejskich we wczesnym średniowieczu opisują nagromadzone w miastach południowej Europy pozostałości antyku – architekturę, sztukę, legendy związane z pogańskimi mitologiami. Niezwykłość zadomawia się na terenie miast, pozostawiając wsi rozwój demologii, na której bazować będzie folklor tradycyjny. Le Goff wspomina o dialektyce niezwykłości „ludowej” i „uczonyj”<sup>11</sup>. Ostatecznie jednak, w epoce wielkiej rewolucji przemysłowej, dojdzie nie tylko do połączenia tych dwóch wątków, ale też do ich wtopienia się w industrialną otoczkę miasta, co da w efekcie, już na gruncie XX wieku, obraz aglomeracji, który stanie się pożywką dla popkultury: obraz miasta jako Tajemnicy. Ważnym przystankiem na tej drodze będzie XIX-wieczny Londyn, miasto osnute mgłą niezdrowych wyziewów latarni gazowych, w których czyha Kuba Rozpruwacz, mister Hyde, Dracula, profesor Moriarty, wyznawcy tajnych kultów, masoni, a także znany deprawator młodzieży Oscar Wilde. Londyn staje się prototypem miasta zmitologizowanego. Nie bez znaczenia jest więc fakt, że Londyn powraca w *Nigdziebądź* Neila Gaimana, powieści uznawanej za wzorcową realizację kanonu *urban fantasy*. Powraca jednak jako Londyn-Pod, Londyn zmieniony, Londyn inny, tajemniczy i niebezpieczny, Londyn mistyczny.

---

<sup>10</sup> Tamże, s. 29.

<sup>11</sup> Tamże, s. 50.

Nie byłoby mitycznej przestrzeni współczesnego miasta bez XVIII-wiecznego neogotyku, architektury Strawberry Hill Horacego Walpole'a i powieści grozy, która się wtedy narodziła. Dopiero inspirowani gotyzmami Amerykanie przenoszą grozę w obręb miast, na razie jeszcze fikcyjnych, wystarczy wspomnieć Arkham i Innsmouth w twórczości H.P. Lovecrafta, a współcześnie Salem i Castle Rock powracające w wielu książkach Stephena Kinga. Obecni autorzy horroru rzadko opuszczają tereny wielkich aglomeracji; najlepszym przykładem pozostaje Nowy Orlean Anne Rice, którego przestrzeń obudowana zostaje mitologiczną otoczką godną zamczyska Otranto. W Ameryce powstaje też pierwsze miasto w pełni gotyckie, już z samej nazwy: bardzo wcześnie, w roku 1939 narodził się Batman, jeden z bohaterów wydawnictwa DC Comics, Mroczny Rycerz Gotham City, miasta cierpiącego na specyficzną odmianę *horror vacui*, miasta-labiryntu, gdzie niemal każda ulica kończy się ślepyim zaułkiem, miasta fantazmatycznego, ikony wszystkich miast *urban fantasy*. To miasto przepisywane, palimpsest, kreowane przez wielu autorów, scenarzystów i grafików, miasto-bohater setek historii. Wreszcie – to miasto urzeczywistniające współczesne mity, w którym psychopatyczni mordercy pojawiają się na każdym rogu, a pod powierzchnią ulic, w kanałach, lęgną się niebezpieczne bestie, reminiscencja obaw przed szczurami, nosicielami epidemii. Widziane z góry Gotham posiada konkretne granice, jednak potrzeby fabuły wymuszają na nim niejako przejęcie gotyckiej struktury przestrzennej<sup>12</sup> – Gotham nieustannie rozszerza się wewnątrz, nadbudowując treści ponad tym, co już poznaliśmy. Staje się gotyckim labiryntem, w którym przestrzeń dokonuje nieustannej ekspansji, zapadając się poniekąd w samą siebie, wprowadzając odbiorcę coraz głębiej we własne odmięty.

Mit miasta, wielkiej, industrialnej aglomeracji na stałe zagnieździła się w fantastyce, wcześniej domenie dzikich ostępów Nibylandii. Wprowadzony został z kilku stron: komiksów, książek, gier RPG, które przenieśli klasyczne motywy we współczesną scenerię: systemy *Wampira: Maskarady* czy *Wilkołaka: Apokalipsy* kładły ogromny nacisk na trudy przeżycia i funkcjonowania mitologicznego stworzenia we współczesnych realiach. *Cyberpunk*, wizja miasta przyszłości, przepełnionego przemocą i technologią, coraz bardziej upodabniającego się do procesora komputerowego, znalazł swój odpo-

<sup>12</sup> O deformacjach przestrzeni gotyckiej zob. M. Aguirre, *Geometria strachu*, [w:] *Wokół gotyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. J. Płuciennik, G. Gazda i A. Izdebska, Warszawa 2003.



wiednik w gothicpunku, który można określić jako mroczną teraźniejszość. Ciemna strona miasta, w którym żyjemy teraz i tutaj. Ukryte nieznanne, niezwykle i dziwne, które czyha na nas na każdym kroku.

W przypadku literatury fantastycznej trudno jest jednoznacznie określić klasyfikację wewnątrzgatunkową, czy też ogólnie zdefiniować fantastykę jako gatunek literacki inaczej niż w ujęciu niewerystycznym, określającym fantastyczność opozycyjnie względem konwencji realistycznej. Wysunąć można tezę, że problem z klasyfikacją w obrębie fantastyki wynika z faktu, że jednym z zasadniczych zadań tego gatunku jest przekraczanie granic i rozmazywanie marginesów, zarówno pod względem treści, jak i formy. Tak się ma sytuacja z *urban fantasy*, subgatunkiem, za symboliczny początek którego uznaje się wydanie antologii *Borderland* w roku 1986. *Urban fantasy* uważa się za podkategorię *contemporary fantasy*, fantastyki osadzonej we współczesnych realiach, ale niekoniecznie na terenie miasta. Jest to o tyle istotne, że polskie realizacje subgatunku częściej osadzają dziwność i niezwykłość na terenach wiejskich, jak chociażby seria przygód Tytusa Grójeckiego autorstwa Jakuba Żulczyka, *Wiedźma.com.pl* Ewy Białołęckiej czy perypetie osławionego Jakuba Wędrowycza pióra Andrzeja Pilipiuka. Tego typu przedstawienia pozostają w niejednoznacznym związku z sielankowym obrazem wsi polskiej, stanowiąc jednocześnie pochwałę wiejskiego życia przeciwstawionego miastu (często także wielką apoteozę kultury dworku szlacheckiego), jak i przedstawienie przemocy, złowrogich, mrocznych sił lęgnących się w pozornie spokojnym wiejskim otoczeniu, w myśl definicji fantastyki w ujęciu Caillois.

Andrzej Sapkowski wprowadza następującą definicję omawianego subgatunku:

Mianem *urban fantasy* określamy utwory utrzymywane w poetyce pikaresko-wielkomijskich ballad, Schelmenromanów, *West Side Story* lub punk-rocka, w którym magia i fantazja wkraczają do betonowo-asfaltowej dżungli naszych miast. Ulicą Nowego Jorku przebiega biały koń, ratując bohatera z rąk młodzieżowego gangu i niosąc go w niesamowitą przygodę (Mark Helprin, *Winter's Tale*). Elfy, inne magiczne istoty i demony grają w zespołach rockowych, jeżdżą metrem, a nocą szwendają się od McDonald's do Central Park. W tymże Central Parku, jakby nie mieli gdzie, dobrzy i źli mieszkańcy Faerie urządzają sobie bitwę, istny Armagedon (Emma Bull, *War for the Oaks*)<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smocznej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 46.

Sapkowski, stosując definicję przez wyliczenie, zwraca uwagę na klimat tego typu opowieści, eklektyczną mieszankę horroru, baśni i *urban legends*. Kładzie nacisk na specyficzne traktowanie materii miasta, sposób jego postrzegania jako współczesnej dżungli, labiryntu, sfery zagrożenia i przede wszystkim – realizacji mitu. W *urban fantasy* magia objawia się niespodziewanie, na szarej ulicy; objawia się w postaci przedstawiciela ukrytego, ale niemniej prawdziwego świata, istoty magicznej i wciąga bohatera w mityczną walkę pomiędzy dobrem a złem, pokazując mu uniwersum, którego wcześniej nie dostrzegał. Bohater oprowadzony zostaje po nieznanym świecie, przybliżając go w ten sposób czytelnikowi i jednocześnie samemu realizując najstarszy schemat fabularny *fantasy*, czyli *quest*, wyprawę, odbywając w ten sposób podróż inicjacyjną, w której przeraża się z szarego obywatela w mitycznego herosa, przede wszystkim poprzez zdobycie wiedzy pozwalającej na rozpoznanie moralnej natury konfliktu, w który został wmieszany, i opowiedzenie się po właściwej stronie. *Urban fantasy* nie jest niczym innym jak mityzacją miasta, ujawnieniem mito(od)twórczego potencjału gatunku, jego zdolności do rekontekstualizacji mitologii, przenoszenia jej wątków w czasie i przestrzeni. Pojęcie mitu rozpatruje to we wprowadzonych przez Mirceę Eliadego kategoriach opowieści w zorcowej, rozgrywającej się *in illo tempore* i powracającej w całej swojej aktualności w każdym akcie opowiadania. Stąd *fantasy*, w szczególności *urban fantasy* z jej współczesną otoczką, stanowi aktualizację mitu. Oczywiście są to mity zdesakralizowane, ale nawet w tej formie nie tracą na znaczeniu.

Najsłynniejszą zmitologizowaną przestrzenią miejską jest Londyn Pod (*London Below*) z powieści Neila Gaimana *Nigdziebądź*. Główny bohater, Richard Mayhew, pomaga spotkanej na ulicy rannej dziewczynie, która okazuje się – dokładnie tak jak brzmi jej imię – Drzwiami prowadzącymi do innego świata. Londyn Pod jest opisany jako miejsce, którego istnienia nie podejrzewał nikt z żyjących „na górze” normalnych londyńczyków. „Miejsce, w którym szczury wysługują się ludźmi. W którym Knight’s Bridge staje się Night’s Bridge, a ciemność pochłania na nim i zabija nieostrożnych. W którym w Shepherd’s Bush można spotkać Pasterzy – ale lepiej ich nie spotykać. W którym na stacji metra linii District istnieje, co prawda, jak i „na górze”, stacja Earl’s Court, ale rezyduje na niej ze swym dworem faktyczny Hrabia. A na tej samej linii, na stacji Blackfriars, faktycznie witają przybyśza braciszkwowie w czarnych habitach. A tak w ogóle, w metrze Londynu Na



Dole pod żadnym – powtarzam – żadnym pozorem nie należy zbliżyć się do krawędzi peronu...”<sup>14</sup>.

Odnaleźć tu można motywy znane z *urban legends*: ukryta tajemnica pod powierzchnią miasta, obecność szkodników (ważna rola żyjących w kanałach szczurów, zresztą w pewnym momencie Gaiman odwołuje się wprost do mitologii miejskich, wspominając o aligatorach w kanałach Nowego Jorku), usytuowanie pomiędzy realnie istniejącymi miejscami, element przestrogi (nie zbliżaj się do krawędzi peronu). Londyn Pod jest niebezpieczny, ale jest to makabra niedopowiedzenia, ponieważ nigdzie nie zostaje wyjaśnione, co stało się ze stworzeniem wciągniętym przez ciemność podziemnego miasta. Nie wiemy, kim są główni antagoniści, panowie Crop i Vandemar, wiadomo tylko, że zajmują się „usuwaniem przeszkód, niwelowaniem kłopotów, odcinaniem zbędnych członków i świadczą usługi dentystyczne”<sup>15</sup>. Nie zostaje wyjaśnione, kim jest Drzwi, poza tym, że należy do rodziny potrafiącej otworzyć każde przejście; nie znamy dokładnej historii Łowczyni ani Markiza de Carabas, „kłamcy, oszusta, a nawet czegoś w rodzaju potwora”<sup>16</sup>, który zabłąkał się do Londynu Pod z bajki Perraulta. Ostatecznie Londyn Pod pozostaje tajemnicą, polem do popisu dla wyobraźni czytelnika, ponieważ Gaiman nie pozostawia nam złudzenia, że poznaliśmy już wszystko. Istotną rolę odgrywa tu sposób, w jaki poznajemy Londyn Pod: za pośrednictwem Richarda Mayhew, przeciętnego londyńczyka, który zostaje wplątany w wydarzenia w, zdaje się, przypadkowy sposób i który nic nie rozumie, znajduje się więc w tej samej pozycji, co czytelnik, postawiony w obliczu nowego świata, z łatwością dochodzi więc do identyfikacji z bohaterem. Richard przeżywa wielką podróż inicjacyjną, podczas której traci wszystko, aby w efekcie wszystko odzyskać, stać się herosem, rycerzem Londynu Pod, tym, który zgładził mityczną Londyńską Bestię. Wraz z końcem książki przygoda Richarda dopiero się rozpoczyna, jasno sugerując, że istnieje więcej niż to, co zostało nam pokazane.

Konstrukcja niezwykłości w *Nigdziebądź* jest specyficzna, została bowiem wykreowana przez zabieg semantyczny polegający na dosłownym potraktowaniu metafory, jej urzeczywistnieniu. Londyn – miasto istniejące w rzeczywistości pozatekstowej – sam dostarczył podstawowej ma-

---

<sup>14</sup> A. Sapkowski, *Facet w czerni*, [wstęp do:] N. Gaiman, *Nigdziebądź*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2012, s. 6.

<sup>15</sup> N. Gaiman, *Nigdziebądź*, s. 77.

<sup>16</sup> Tamże, s. 208.

terii do budowy fantastycznego podświata poprzez własne nazewnictwo. Nieprzypadkowo książka zawiera dołączoną mapę londyńskiego metra z nazwami poszczególnych stacji (ale już nie skalę rzeczywistej odległości między nimi). W Londynie Pod nazwa przestaje być tylko nazwą, ale znaczy prawdziwie, tj. określa faktyczny charakter danego miejsca. Dlatego w Shepherd's Bush (Pasterskim Zagajniku) można spotkać Pasterzy, a w Earl's Court (Hrabiowskim Dworze) rezyduje Hrabia. Nieme „k” pozwala zmienić Most Rycerski (Knight's Bridge) w Most Nocy (Night's Bridge), przenosząc akcent z pisma na mowę, na funkcjonowanie danej wypowiedzi jako aktu mowy, użycie języka. W Londynie Pod nazwanie czegoś stanowi akt performatywny, przynoszący realne skutki. W pierwszej kolejności odnosi się do przestrzeni miejskiej, w której nazwa ujawnia tkwiące w danym miejscu zagrożenie, ale dotyczy też imion części postaci: Drzwi, która otwiera, Łowczyni, która poluje i Mości Szczuromówcy, który przemawia w imieniu londyńskich szczurów. Można więc powiedzieć, że Londyn Pod jest światem, w którym wszystko zostaje ujawnione, bo nazwane, który jednak pozostaje wielką tajemnicą; światem, w którym wszystko jest prawdziwe, „wyczuwa się jednak we wszystkim fałszywą nutę stanowiącą nieomylny znak rozpoznawczy Londynu Pod”<sup>17</sup>, w cudowny sposób zachowując dwuznaczność niedopowiedzenia. Paradoksem semantycznym powieści jest anioł Islington, którego imię stanowi jednocześnie nazwę londyńskiej dzielnicy i nie oznacza nic poza samą sobą, nic nie ujawnia, wskazuje więc tylko na siebie. Ostatecznie Londyn Pod wydaje się nie-miejscem, czymś amorficznym przez swoją nieokreśloność, czymś kształtującym się tylko w momencie nazywania po to, by rozplynać się z powrotem w tajemnicę, gdy tylko słowa przebrzmia. Jest bardziej stanem niż miejscem, zaludnionym przez tych, którzy żyją „tu, na dole i pomiędzy, w szczelinach świata”<sup>18</sup>.

Wyznaczenie wyraźnej granicy pomiędzy mitologią miejską a mitologizującą miasto *urban fantasy* jest niezwykle trudne, ponieważ legendy miejskie zostały zagarnięte przez współczesną fantastykę i wymieszane ze starymi mitami, wiecznie w niej żywymi. Wydaje się, że można mówić o strefie miejskiej mitologii, sferze przylegania niewspółmiernych światów, *sacrum* i *profanum*, fikcjonalnych i mających rzeczywiste konotacje przestrzenne (tereny bytujących pozatekstowo miast i aglomeracji), o niemożli-

---

<sup>17</sup> Tamże, s. 295.

<sup>18</sup> Tamże, s. 97.

wym współistnieniu, ontologicznej migracji w myśl poetyki ontologicznej powieści postmodernistycznej Briana McHale'a<sup>19</sup>. Widać to szczególnie wyraźnie w popularnym serialu fantastycznym *Nie z tego świata*, który na równi eksploatuje legendy miejskie (Kobieta w Bieli, Krwawa Mary, Morderca z Hakiem, nawiedzona droga, wendigo, hotel Henry'ego Howarda Holmesa, croatoan i inne), jak i znane mitologie (judeo-chrześcijańską, indyjską, nordycką, irlandzką, a nawet słowiańską). Przenoszenie mitologicznych bóstw w obręb współczesnego miasta to poniekąd również patent Gaimana, spopularyzowany przez jego nowe graficzne (*graphic novels*) z serii *Sandman* opowiadające o przygodach boga snów, Morfeusza, na przestrzeni dziejów. Seria jest na tyle popularna, że doczekała się spin-offu według scenariusza Mike'a Careya, poświęconego występującemu epizodycznie w *Sandmanie* Lucyferowi, którego pobocznym zajęciem jest... prowadzenie nocnego klubu w Los Angeles. Co ciekawe, na prośbę Gaimana, pierwotny projekt graficzny postaci Lucyfera wzorowany był na Davidzie Bowie. Można się zastanawiać, czy tego typu realizacje nie stanowią świadectwa ostatecznej desakralizacji mitologii, czy też próby jej zaadaptowania do współczesności w połączeniu z mitami popkultury XX i XXI wieku. Nie da się zaprzeczyć, że Gaimanowski model *urban fantasy* (czy też nawet *urban mythology*) jest inspirujący i powraca w najmniej spodziewanych odsłonach. Przykładowo: jednym z bohaterów powieści *Dobry Omen* napisanej we współpracy Gaimana z innym wielkim brytyjskim autorem fantastyki, Terryem Pratchettem, jest diabeł Crowley. W piątym sezonie *Nie z tego świata* mamy przyjemność poznać Crowleya, niezwykle ambitnego demona... mówiącego z brytyjskim akcentem. Można się zastanawiać, czy podobieństwo jest przypadkowe, skoro kilka odcinków serialu stanowi odwołanie do mitologicznej koncepcji Gaimana znanej z jego *Amerykańskich bogów* – bóstwa żyją tak długo, jak są czczone, dlatego pozyskiwanie wyznawców (za wszelką cenę) to nic innego jak przejaw ich instynktu samozachowawczego.

Najciekawszą reminiscencją *Nigdziebądź* jest chyba *A quartz bead (Kwarcowy Paciorek)*<sup>20</sup>, komiks internetowy tworzony przez Konrada „Koko” Okońskiego od października 2006 roku, którego motto stanowi cytata z powieści Gaimana: „Wyczuł to palcami – coś gładkiego, twardego i niemal kulistego. Wyciągnął to coś: kwarcowy paciorek. I wtedy przypomniał sobie, jak go podniósł. Był po drugiej stronie mostu. Paciorek stanowił część naszyjnika

<sup>19</sup> B. McHale, *Powieść postmodernistyczna*, przeł. M. Płaza, Kraków 2012, s. 53.

<sup>20</sup> Dostępny pod adresem: <http://kokoart.net/nowa/>, dostęp: 30.01.2013.

Anastazji”<sup>21</sup>. Okoński tworzy kolejne fikcyjne miasto, w którym jednak nie ma przepaści pomiędzy jego „zwykłą” i „magiczną” stroną, gdzie niezwykłość przejawia się na każdym kroku, podążając w ślad za główną bohaterką, Rainą, i jej strażnikiem-cieniem, Don Quijotem, dobrym rycerzem z La Manchy.

Łatwość przenikania się wątków fantastycznych *urban legends* i *urban fantasy*, ich łączenie w jeden wspólny fantazmat miejski, sugeruje, że tego typu opowieści pełnią podobną funkcję, z centralną rolą miasta jako ikony. Można się zastanawiać, czy współczesne mitologie wyrażają w pierwszej kolejności tęsknotę za obecnością *sacrum* w sekularyzowanej industrialnej rzeczywistości, jednak obecność podobnych form na przestrzeni dziejów zmusza do położenia akcentu w rozumieniu roli tak sprofilowanych podań o niezwykłości nie tyle na jego wymiarze czasowym, na elemencie współczesności, ile na przestrzennym, czyli na samym mieście. W ten sposób centralnym zagadnieniem staje się obraz miasta i jego rola w miejskiej fantastyce. Z kolażu różnych podań i powieści wyłania się niezbyt pozytywne przedstawienie miasta jako pola walki, miejsca konfliktu, areny brutalności. Paradoksalnie, fantastyka miejska zdaje się przewrotnie „racjonalizować” lęki związane ze wzrostem przemocy na terenie miast, wyjaśniając, że tylko pozornie jest ona przypadkowa i bezsensowna, w rzeczywistości bowiem ktoś za tym stoi (rząd, firmy farmaceutyczne, duchy, kosmici), oferując niezwykłość jako wyjaśnienie irracjonalnej powszedniości. Miasto jest tu w pierwszej kolejności przestrzenią wyobrażoną, projektem fantazmatycznym, metodą sakralizacji przestrzeni, w której żyjemy na co dzień. Przestrzeń w miejskim fantazmacie pełni więc dwojaką funkcję: sfery projekcji lęków współczesności oraz źródła ich łagodzenia poprzez wtłoczenie ich w schematy opowieści mitycznej, sytuując je w heroicznej walce pomiędzy dobrem a złem.

---

<sup>21</sup> N. Gaiman, dz. cyt., s. 219.