

## Rhetoric of Leadership

### Retoryka przywództwa

6 (2) 2019 EDITOR: ANNA BENDRAT

**KAMILA GIEBA**

UNIwersytet Zielonogórski

k.gieba@ifp.uz.zgora.pl

### Postać stalkera – retoryka przywództwa w postkatastroficznym świecie

#### The Stalker – Rhetoric of Leadership in the Post-catastrophic World

#### Abstract

W artykule analizie poddano postać stalkera, obecną w beletrystyce, filmie, grach wideo oraz w reportażu. Motyw stalkera został rozpatrzony w odniesieniu do problematyki przywództwa i towarzyszących jej mechanizmów retorycznych (np. perswazji opartej na wiedzy, wiarygodności, charyzmie, wirtualnej procedurze, autokreacji). Na podstawie interpretacji wybranych tekstów kultury wykazano, że figura stalkera jest związana z przywództwem sytuacyjnym, określanym przez kontekst świata po katastrofie. Wyszczególniono typy przywództwa zróżnicowane ze względu na sposób reprezentacji postaci stalkera (m.in. przywództwo autorytarne, charyzmatyczne, mistyczne, wirtualne).

The article analyzes the character of a stalker in fictional literature, film, video games and in reportages. The stalker motif was considered in relation to the issue of leadership and rhetorical mechanisms (eg. persuasion based on knowledge, credibility, charisma, virtual procedure, self-creation). Based on the interpretation of selected texts of culture, it has been shown that the figure of a stalker is associated with situational leadership, determined by the context of the post-catastrophic world. The types of leadership are differentiated due to the way the stalker is represented (including authoritarian, charismatic, mystical and virtual leadership).

#### Key words

literatura, kino, przywództwo, stalker

literature, cinema, leadership, stalker

#### License

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 international (CC BY 4.0). The content of the license is available at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received: 30 December 2018 | Accepted: 14 June 2019

DOI: <https://doi.org/10.29107/tr2019.2.4>

**KAMILA GIEBA**

UNIwersytet Zielonogórski

k.gieba@ifp.uz.zgora.pl

## Postać stalkera – retoryka przywództwa w postkatastroficznym świecie

Nazwa *stalker* pochodzi od angielskiego czasownika to *stalk* oznaczającego *kroczyć, wkraczać, grasować, czaić się, śledzić, tropić*. Jest używana potocznie w znaczeniu prześladowcy, jednak w tekstach kultury odnosi się do specyficznego typu postaci fikcyjnej, pełniącej rolę przywódcy lub przewodnika po pewnego rodzaju zamkniętej przestrzeni – strefie czy też zonie. Popkulturowe znaczenie pojęcia *stalker* nie wiąże się z obiegowym znaczeniem *prześladowca*, natomiast ma związek z semantyką leksemów: *tropienie, wkraczanie* oraz *śledzenie*. Stalker bowiem przekracza granice między różnymi pod względem ontologicznym i epistemologicznym przestrzeniami, dokonuje rekonesansu, a tym samym zyskuje wiedzę na temat strefy niedostępnej dla innych. Postać stalkera do kultury wprowadzili Arkadij i Borys Strugaccy, autorzy powieści science fiction *Piknik na skraju drogi* opublikowanej po raz pierwszy w 1972 roku. W kolejnych dekadach postać ta pojawiała się w filmach, beletrystyce, reportażach, grach komputerowych, chociaż niekiedy w formie dalece odbiegającej od powieściowego oryginału. Chociaż motyw stalkera jest niezwykle popularny i szeroko rozpowszechniony (zwłaszcza we współczesnej kulturze popularnej), w tym miejscu analizie poddano jedynie wybrane teksty kultury, które można uznać za wyraziste egzemplifikacje ilustrujące różne sposoby tekstowego konstruowania przywództwa w świecie postkatastroficznym.

Celem niniejszego artykułu jest zinterpretowanie figury stalkera z uwzględnieniem retorycznych mechanizmów, za pomocą których postać ta zostaje wyposażona w cechy przywódcze. To przywództwo osadzone jest z reguły w konkretnej czasoprzestrzeni – w świecie po katastrofie, w którym dotychczasowe normy i wartości tracą znaczenie i w którym dochodzi do transformacji ontologicznej, antropologicznej i epistemologicznej (Nijakowski 2018, 79-83). Ze względu na nierozzerwalny związek stalkerowskiego przywództwa z danymi okolicznościami (z istnieniem zamkniętej strefy w świecie po katastrofie), rozpatrywany jest tu model przywództwa sytuacyjnego, w którym „pierwszoplanową rolę odgrywają nie postacie czy cechy osobowościowe, ale kontekst, w jakim znajduje się dana

zbiorowość [...] Określone, obiektywne warunki stwarzają szanse dla określonego przywódcy” (Kotras 2008, 75). Drugim – poza sytuacyjnością – kontekstem towarzyszącym niniejszej refleksji jest założenie, że przekaz retoryczny nie korzysta wyłącznie z materii werbalnej: perswazja, która ujawnia się na poziomie *actio*, często „wynika z takich czynników, jak wiarygodność, kompetencja, podobieństwo do odbiorcy, sympatia, jaką budzi [przywódca], i charyzma, a wszystkie one w mniejszym lub większym stopniu budowane są z tego, co pozasłowne” (Sobczak 2009, 58). Wielość i różnorodność tworzyw, za pomocą których konstruowana jest retoryka przywództwa w świecie po katastrofie, skłania do przyjęcia perspektywy multimodalnej, zgodnie z którą w konstruowaniu określonych dyskursów stosowane są – obok środków językowych – również elementy audialne, wizualne czy przestrzenne (Menendez 2015, 44). Stąd też refleksji zostały poddane nie tylko werbalne czynniki perswazyjne, ale także m.in. kody audiowizualne, właściwe sztuce filmowej i rzeczywistości wirtualnej.

### 1. Stalker jako przywódca autorytarny – przypadek literacki

Przywołana we wstępie powieść *Piknik na skraju drogi* (Strugacki, Strugacki 2007) oprócz pojęcia stalkera wprowadziła również do kultury pojęcie Strefy (synonimicznie – Zony): ograniczonej, zakazanej przestrzeni, w której najczęściej na skutek katastrofy dochodzi do jakiegoś rodzaju odchylenia (np. przyrodniczych czy czasoprzestrzennych). W powieści braci Strugackich istnieje pięć Stref Lądowania – tajemniczych miejsc na Ziemi, w których tymczasowo wylądowała obca cywilizacja. Choć cywilizacja ta szybko opuszcza Ziemię, to po jej odejściu w miejscach lądowania powstały liczne anomalie. Miejsca te zostały opuszczone przez ludzi, którzy wpływem nierozpoznanych czynników zaczęli chorować: ślepli, odpadała im skóra (pozostawione przez nich osiedla nazwano Kwartałem Ociemniałych i Kwartałem Zadżumionych). W Strefie ziemskie formy życia zostały całkowicie zniszczone albo przekształcone. Te niebezpieczne tereny szybko zostały zamknięte dla ludności cywilnej i poddane badaniom naukowym, w toku których jednak nie daje się ustalić natury niespotykanych zjawisk. Naukowcy nie dowiadują się również niczego na temat przybyszów, których lądowania spowodowały powstanie stref. Najprawdopodobniej są to po prostu miejsca, w których owi przybysze pozostawili po sobie „odpady” – nie są one zrozumiałe dla ludzi, tak jak mrówki nie potrafią odkryć znaczenia śmieci pozostawianych przez człowieka po pikniku na skraju drogi – Strugaccy poruszają tym samym problem niemożności poznania obiektów i zjawisk, które nie wpisują się w antropocentryczną wizję świata (Wieliczko-Paluch 2016, 150). Opuszczone tereny stanowią duże zagrożenie, ale na ich terenie znajdują się tajemnicze

przedmioty, które kuszą poszukiwaczy skarbów. Takimi właśnie poszukiwaczami – a w zasadzie szabrownikami – są stalkerzy, nielegalnie działający przemytnicy.

„Katastrofa [...] albo dotyczy całej planety, zmieniając oblicze Ziemi, albo też doprowadza do destrukcji i transformacji jakiegoś obszaru, trwale straconego dla normalnego życia” (Nijakowski 2018, 22). W *Pikniku na skraju drogi* mamy do czynienia z tą drugą sytuacją – anomalie objęły wyłącznie Strefy Lądowania, które zostały następnie odizolowane. Strugaccy nie kreują zatem wizji postapokalipsy totalnej, która objęłaby swoim zasięgiem cały świat. Owa częściowość katastrofy powoduje powstanie specyficznego, zamkniętego obszaru, drastycznie różniącego się od wszystkiego, co znajduje się poza nim. Strefa przypomina przy tym świadomą i inteligentną istotę. Wojciech Kajtoch zestawia *Piknik na skraju drogi* z *Solaris* Stanisława Lema na zasadzie sprzeczności. W powieści Lema również istnieje tajemniczy, sprawczy byt – żywy ocean. Na tym jednak podobieństwa do Stref Lądowania się kończą. Ocean bowiem jest złożony z mniejszych części, które da się wyodrębnić, a następnie przeprowadzić ich naukową analizę. W przypadku Stref Lądowania nie jest to możliwe: „Alogiczne są poszczególne cegiełki, na które rozkładany jest fenomen, w całości swojej nie tyle sprzeczny wewnątrz, co niedookreślony” (Kajtoch 1993, 139). Strugaccy kreślą wizję szczelnej bariery poznawczej, której ludzki umysł, zdrowy rozsądek czy naukowe badania nie są w stanie przekroczyć. To „obraz grzebiącego w kosmicznym śmietniku człowieczeństwa” (Kajtoch 1993, 140), którego osobliwym reprezentantem jest stalker Red Shoehart – osobliwym, bo należy przecież do ludzkiej wspólnoty, reprezentuje marzenie ludzkości o poznaniu wszystkich tajemnic rzeczywistości, ale jest zarazem buntownikiem, pozostaje skłócony – z instancjami władzy, naukowcami, innymi stalkerami, a także z samą Strefą, wobec której odczuwa jednocześnie i zachwyt, i lęk (to ona jest przyczyną mutacji występujących u córki Reda, Mariaszki). Red jest też kryminalistą: Kajtoch analizujący powieść Strugackich wyraźnie wskazuje na fakt, że stalker to zawód przestępczy.

Red nie tylko szabruje w Strefie, ale także przeprowadza przez nią innych ludzi, nieobeznanych z tą tajemniczą przestrzenią. Stalkerskie przywództwo w powieści Strugackich ma niewiele wspólnego z klasycznymi koncepcjami retorycznymi, zgodnie z którymi – jak pisze Marta Czapińska, streszczając m.in. stanowiska Sokratesa i Platona – przywódcą może być ten, kto obok umiejętności skutecznego przemawiania posiada również „wiedzę o tym, co słuszne i co naganne” (Czapińska 2015, 20), a ponadto wykorzystuje umiejętności retoryczne wyłącznie w słusznej sprawie, by wspierać demokrację, a obywateli *polis* czynić jeszcze lepszymi. Red Shoehart wykorzystuje natomiast swoją pozycję przede wszystkim dla własnych celów – to egoista, który prowadzi innych do Strefy po to, by osiągnąć istotną dla siebie samą korzyść. Wymowną ilustracją tego zachowania

są końcowe sceny powieści: stalker poświęca życie towarzyszącego mu młodego mężczyzny, żeby dotrzeć do spełniającego życzenia artefaktu. Kulminacyjny moment fabuły można odczytać jako globalną metaforę: „Shoehart klęczący przed Kulą i usiłujący sformułować jakieś zbawienne dla ludzkości życzenie, narzekający, że ‘oni’ ukradli mu nawet język – staje się metaforą każdego, kto nie dorasta do danej mu szansy” (Kajtoch 143). Red nie wypowiada takiego życzenia. Okazuje się egoistą, który nie jest w stanie poświęcić siebie dla innych (Prusinowski 2015, 37).

Przywództwo Reda nie jest zatem przewodnictwem w dobrej wierze, ale opiera się raczej na przewadze – na nierównym układzie sił. „Przywódcą jest każda osoba, która wywiera [...] wpływ na postawy i zachowania innych w jakiejś dziedzinie ludzkiej aktywności. Wpływ uzyskuje ten, kto w danej dziedzinie uzyskuje nad nimi przewagę” (Holly 2000, 230). Przewaga Reda nad ludźmi, których przeprowadza przez Strefę Lądowania, polega na tym, że jest on osobą, która zna to miejsce i wie, jak ominąć czyhające na podróżnika niebezpieczeństwa. Red nie jest po prostu liderem-przewodnikiem, ale osobą, która dominuje: retoryka dominacji natomiast nie oznacza wyłącznie przewagi nad innymi, ale jest również związana ze zmuszaniem zdominowanego do podporządkowania się; z nakłonieniem słabszego do wykonywania poleceń silniejszego. Pomiędzy nimi zachodzi więc interakcja oparta na nierówności (Wasilewski 2006: 32-33). Mechanizmy retoryczne nie będą w tym przypadku oznaczały działalności związanej z wysławianiem się, ze stosowaniem nacechowanego perswazyjnie języka, ale z konstruowaniem postawy autorytarnej, o której świadczy nie mowa, ale wiedza poświadczona działaniem. „Skuteczność apelu retorycznego zależy od sytuacji i postawy odbiorców, a zależność ta wprowadza nas w sferę czynników pozasłownych, zewnętrznych wobec retoryki pojmowanej jako struktura czysto werbalna” (Burke 1977, 232). Autorytarny charakter przywództwa powoduje, że stalker nie musi stosować perswazji za pomocą środków werbalnych. Od towarzyszących mu ludzi wymaga bezwzględnego posłuszeństwa i wykonywania poleceń bez zadawania pytań. Tylko to daje gwarancję przeżycia w Strefie. Red spełnia istotny warunek powodzenia przekazu perswazyjnego: jest mianowicie dla podróżujących z nim osób wiarygodny jako ktoś, kto o Strefie wie tyle, ile w ogóle może dowiedzieć się o niej człowiek. „Wiarygodność jest oceniana przez audytorium przede wszystkim na podstawie wiedzy o nadawcy oraz obserwacji jego zachowania” (Sobczak 2009, 73). Stalker z powieści Strugackich reprezentuje zatem typ przywództwa autorytarnego, zbudowanego na fundamencie wiedzy dającej władzę.

## 2. Stalker jako jurodiwy – przypadek filmowy

Obie koncepcje (zarówno Zony, jak i stalkera) zdobyły wielką popularność, ale zanim weszły w obieg popkultury, zostały przetworzone przez obraz filmowy: *Stalker* (Tarkowski 1979) w reżyserii Andrieja Tarkowskiego. Dla reżysera *Piknik na skraju drogi* był tylko inspiracją, a sam film czerpie z książki jedynie wybrane wątki i stanowi dosyć swobodną adaptację powieści. Filmowy stalker nie jest bowiem szabrownikiem, który trudni się przemytem i dąży do realizacji osobistych celów, ale jest przewodnikiem dla ludzi, którzy pragną dotrzeć do serca Strefy – do komnaty, która podobno spełnia marzenia. Wie on, jak się zachowywać i którędy iść, żeby przeżyć w Strefie, przez którą prowadzi Pisarza i Profesora. W obrębie filmowej Strefy poruszają się trzej bohaterowie, reprezentujący odmienne postawy: Stalker uosabia naturę, Pisarz kulturę, a Profesor naukę (Kaminski 2016, 129). Stalker stanowi zarazem „duchowego bohatera”, *spiritual hero* (Azgin 2018, 210), umożliwiającego ludziom realizację ich marzeń, a jednocześnie podczas przeprawy przez Strefę mierzy się z własnymi lękami i problemami. Podróż po Strefie traktuje jako swoje posłannictwo: „[...] chce przywrócić nadzieję rozczarowanym pustką towarzyszom, chce udowodnić, że Strefa posiada swój skarb – komnatę ze swoją fascynującą mocą, za którą podświadomie tęsknią Pisarz i Profesor” (Czapiga 2017, 165). Stalker jest więc nie tylko przewodnikiem po tajemniczej przestrzeni, pretenduje ponadto do roli przywódcy duchowego, w przeciwieństwie do autorytarnego i egoistycznego Reda z powieści Strugackich. Jednakże zostaje on skonfrontowany „[...] z Rozumem (personifikowanym przez Profesora) i Wyobraźnią (uosabianą przez Pisarza)” (Prusinowski 2015, 33-34). Rozum podpowiada Profesorowi, że powinien zniszczyć Komnatę, aby nikt nie mógł wykorzystać jej przeciwko ludzkości. Wyobraźnia zaś powstrzymuje Pisarza przed przekroczeniem progu Komnaty, ponieważ w jej wnętrzu mogłyby spełnić się jego nieoczekiwane, nieuświadomione marzenia.

Dla filmowego Stalkera przestrzeń Strefy stanowi azyl, miejsce, do którego można uciec przed rzeczywistością. Piotr Prusinowski sugeruje, że Strefa jest wypełniona atmosferą panteistycznie rozumianej boskości. Sam stalker mówi o niej jak o żywej istocie, różnej od człowieka i potężniejszej od niego (Prusinowski 2015, 37). Strefa jest zarazem miejscem nieuchwytnego rozumowo objawienia. „Stalker wierzy, iż wiodąc ludzi na próg Komnaty, przywodzi ich ku samopoznaniu, umożliwia doświadczenie łaski i przywrócenie wiary. W tym upatruje sens własnego życia i działania” (Kałużny 2010, 103) – pisze Tadeusz Kałużny, omawiając film Tarkowskiego w perspektywie teologicznej. W istocie, postać Stalkera przypomina jurodiwego. Stalker jako jurodiwy może zaistnieć wyłącznie w kontekście wschodniosłowiańskim, ponieważ sama figura jurodiwego jest zjawiskiem głęboko zakorzenionym w ludowej religijności prawosławnej i trudno byłoby odnaleźć

analogiczną postać np. w kręgu cywilizacji zachodnioeuropejskiej (Wodziński 1999, 44). Jurodiwy w kulturze prawosławnej to szaleniec chrystusowy czy też święty idiota, w którym pierwiastek ziemski i niebiański, fizyczny i duchowy, łączą się w taki sposób, że w efekcie w jurodiwym następuje przenikanie się sacrum i profanum: „anielskości z diabelskością, czystości z występkiem” (Madys 2007, 267). O ile stalkerzy w powieści braci Strugackich to typy spod ciemnej gwiazdy, nastawieni na zysk i realizowanie indywidualnych potrzeb, brutalni i bezwzględni, o tyle tytułowy bohater filmu Tarkowskiego jest człowiekiem uduchowionym, traktującym swój nielegalny zawód niemal jak świętą misję. Jednocześnie przemierza on Strefę bezprawnie, a dla swoich podróży zaniedbuje żonę i chorą córkę. Jest zatem kimś, kto działa w dobrej wierze, ale jednocześnie dla Strefy poświęca szczęście swojej rodziny. „Czasami powstaje nawet wrażenie, że paradoksalność to dla jurodiwego cel sam w sobie” (Panczenko 1977, 61). Przyczyną szaleństwa Stalkera jest w istocie sama Strefa – nie widzi dla siebie miejsca poza nią. Wykrzykuje do towarzyszy, że wszystko, co ma, to właśnie Strefa, a potem dodaje: „Przyprowadzam tu takich jak ja, zrozpaczonych, cierpiących, niemających nadziei” (Tarkowski 1979). Sam motyw podróży – która staje się podróżą mistyczną – nasuwa skojarzenie z przywódcą duchowym, pielgrzymem, jednak święty szaleniec nie może dostąpić ostatecznego zrozumienia wszechrzeczy. Podróżuje on bowiem do „miejsca świętego”, które nigdy nie jest „tutaj” – tak jak jurodiwy, „który nigdy nie jest u siebie” (Wodziński 1999, 46).

Stalker, inaczej niż Red Shoehart, nie jest typem przywódcy autorytarnego, ponieważ dysponuje ograniczoną wiedzą: „Nie wiem, co tu się dzieje, kiedy nie ma ludzi, jednak kiedy ktoś się pojawi, wprawia Strefę w ruch [...] Stare pułapki znikają i pojawiają się nowe” (Tarkowski 1979). Zdradza zatem towarzyszom swoją niewiedzę, ale jednocześnie co chwilę przekonuje, że wyłącznie on może przeprowadzić Pisarza i Profesora bezpiecznie do komnaty: „Będę prowadził. Zboczenie z drogi może sporo kosztować” (Tarkowski 1979). Jeśli Red z powieści Strugackich reprezentuje typ przywódcy autorytarnego, to Stalker z filmu Tarkowskiego będzie raczej przywódcą charyzmatycznym. W modelu charyzmatycznym uznaje się, że przywództwo mogą objąć te jednostki, które posiadają pewne cechy dystynktywne, wyróżniające: „te rzadkie cechy zwane charyzmą wynikały z objawienia, mocy magicznych, bohaterstwa, nadzwyczajnych umiejętności [...]. Ten model ujawnia się w nadzwyczajnych okolicznościach, zwłaszcza w sytuacji oczekiwania na proroka, zbawcę, przewodnika, męża opatrnościowego” (Chodubski 2014, 10). Sama Strefa, która jest miejscem niewytłumaczalnym, niemożliwym do racjonalnej analizy, wywiera wpływ na charakter przywództwa reprezentowanego przez filmowego Stalkera. Przywództwo takie wpisuje się bowiem w paradygmat romantyczny, zgodnie z którym przywódcę powinna charakteryzować „wrażliwość

na sprawy ogólnoludzkie, w rozwiązywaniu których głoszone pierwszeństwo serca i intuicji przed racjonalizmem, pragmatyzmem” (Chodubski 2014, 20). Stalker dąży zatem do tego, by Pisarz i Profesor zaakceptowali niezwykłość Strefy, nie zadając pytań o naturę występujących w niej zjawisk ani nie usiłując poznać tego miejsca rozumowo.

### 3. Stalker jako *homo virtualis* – przypadek gier komputerowych

Postać stalkera wspólnie ma niewiele wspólnego z omówionym pokrótce literackim i filmowym pierwowzorem. Po katastrofie czarnobylskiej figura ta została wprzęgnięta w dyskurs o atomowej postapokalipsie. Stworzona przez Strugackich koncepcja Zony okazała się prefiguracją rzeczywistej przestrzeni izolacji. „Nic dziwnego, że powieść Strugackich opisująca tajemniczą Zonę i konsekwencje wypraw stalkerów w jej granice skojarzono z ogrodzonym natychmiast terenem Prypeci i Czarnobyli, więcej – wielu chciało widzieć w owej książce profetyczną intuicję autorów” (Czapiga 2017, 172-173). Trudno wprawdzie uznać *Piknik na skraju drogi* za przepowiednię katastrofy czarnobylskiej, niemniej jednak powieść ta wyznaczyła kierunki interpretowania ukraińsko-białoruskiej strefy w tekstach kultury popularnej.

W 2007 roku ukraińskie studio GSC Game World wydało grę komputerową *S.T.A.L.K.E.R. Cień Czarnobyli*. W 2008 roku ukazała się druga część gry, stanowiąca prequel poprzedniej: *S.T.A.L.K.E.R. Czyste niebo*. W następnym roku ukraińskie studio wydało część trzecią: *S.T.A.L.K.E.R. Zew Prypeci*. W grach wzorowano lokacje na najbardziej rozpoznawalnych miejscach rzeczywistej zony: m.in. elektrowni Czarnobyl, mieście Prypeć, Rudym Lesie, stacji kolejowej w Janowie. Tym samym figura stalkera, sprzężona z dyskursem czarnobylskim, została przeniesiona w obszar *locus virtualis* (Derkaczowa 2017, 116). Gra video stanowi formalne i chronologiczne uzupełnienie postkatastroficznego dyskursu zapoczątkowanego przez Strugackich – oba te teksty kultury są ze sobą zestawiane przez komputerowy i literacki rynek wydawniczy (Kaminski 2016, 132-133). Nowe polskie wydanie *Pikniku na skraju drogi* w tłumaczeniu Rafała Dębskiego (2015) opatrzone okładką z ilustracją przypominającą scenerię gry: widać na niej uzbrojonego, umundurowanego stalkera na tle ruin czwartego bloku Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej. Chociaż u Strugackich Strefy Lądowania nie mają niczego wspólnego z Czarnobylską Strefą Wykluczenia (powieść powstała przecież w 1972 roku), to jednak współczesny popkulturowy dyskurs medialny uczynił z *Pikniku...* prefigurację tego wypadku jądrowego.

Punktem wyjścia dla wątków fabularnych gry jest drugi wybuch w Czarnobylu, który nastąpił dwadzieścia lat po katastrofie z 1986 roku. Chociaż rzeczywista



czarnobylska zona sama w sobie jest miejscem szczególnym, to jednak dla popkulturowej konwencji rzeczywistość okazała się niewystarczająca: „Potrzebny był dodatkowy magiczny czynnik, który pozwoliłby wzbogacić ekosystem zamkniętej strefy” (Nijakowski 2018, 77) – czyli kolejny, fikcyjny wybuch. Wirtualni stalkerzy eksplorują Zonę w poszukiwaniu artefaktów, wśród których najważniejszy jest Spełniacz Życzeń, znajdujący się w sarkofagu przykrywającym skażoną elektrownię jądrową. Zdaniem Kaminskiego świat gry to miejsce, w którym sprawdza się przede wszystkim sentencja *homo homini lupus est*. Podstawowym czynnikiem perswazyjnym staje się siła i przemoc („kill or be killed”), natomiast zasady współpracy tracą na znaczeniu i nie odgrywają istotnej roli w rozwoju rozgrywki (Kaminski 2016, 131).

Ukraińskie gry komputerowe stały się z kolei inspiracją do powstania serii wydawniczej „Fabryczna Zona”, publikowanej przez wydawnictwo Fabryka Słów<sup>1</sup>. Postać stalkera to także istotny element uniwersum Metro, zapoczątkowanej przez książki Dimitrija Głuchowskiego<sup>2</sup> – po dwóch dekadach od atomowej zagłady ludzkość ukrywa się w moskiewskim metrze, a na powierzchnię wychodzą właśnie stalkerzy. Zarówno gry studia GSC Game World, jak też książki inspirowane wirtualnym uniwersum, transmitują reprezentację Strefy jako miejsca pełnego anomalii i mutantów, czerpiąc z motywów fantastycznych czy fantastycznonaukowych i utrwalając „niezwykłość” okolic Czarnobyla w konwencji horroru, narracji przygodowej, fantasy, science fiction. Stalker, w którego rolę wciela się gracz, staje się natomiast poszukiwaczem przygód i bohaterem zwalczającym strefowe anomalie. Jak zauważa Czapiga, twórcy popkultury korzystają ze znanego kanonu środków, wytwarzając towar trafiający na docelowy rynek:

Bardzo dobrze zdają też sobie oni sprawę z tego, że standardy masowej wyobraźni nie obejmują wnikliwej, specyficznej i kontekstowej wiedzy, dlatego dawny znak należy teraz zamienić na atrakcyjny gadżet i uzgodnić z owym standardem – nieuchronnie więc figura stalkera w powszechnym *imaginarium* mieszać będzie porządki literackich i filmowych obrazów, lęków z przeszłości i obaw dotyczących przyszłości, przekazów *oral history* i legend miejskich (Czapiga 2017, 173).

Utrwalone w popkulturze wizerunki stalkera i Zony, nałożone na czarnobylską strefę, powodują, że reprezentacja Czarnobyla staje się z jednej strony uproszczona, z drugiej hiperbolizowana – stałym elementem popkulturowych przekazów jest obecność dziwacznych anomalii, zmutowanych roślin i zwierząt. „Ktoś mógłby przypuszczać, że po walce prowadzonej w surrealistycznej, wirtualnej ‘strefie wykluczenia’ turyści-gracze mogliby być rozczarowani ‘rzeczywistą’

1. W serii wydano kilkanaście pozycji, pod szyldem „Fabrycznej Zony” publikują m.in. Michał Gołkowski, Wiktor Noczkin (w przekładzie Gołkowskiego), Krzysztof Haladyn, Sławomir Nieściur, Joanna Kanicka, Jacek Kloss.

2. D. Głuchowski, *Metro 2033*, przeł. P. Podmiotko, Kraków 2010 (pierwsze rosyjskojęzyczne wydanie ukazało się w 2005 roku). Autor wydał również kontynuacje: *Metro 2034*, (2009) oraz *Metro 2035* (2015).

strefą czarnobylską” (Phillips, Ostaszewski 2017, 183) – można przypuścić, że w szczególności gry komputerowe transmitują w sposób hiperboliczny „niezwykłość” strefy. „Popularne fantastyczne antyutopie i gry komputerowe typu S.T.A.L.K.E.R. przekształcają realne krajobrazy strefy czarnobylskiej [...] w zabawowe, informacyjnie zimne, mechaniczne toposy i fabuły” – stwierdza Tamara Hundorowa (Hundorowa 2017, 62-63). Pokatastroficzna przestrzeń Czarnobyli zostaje wpisana nie tylko w paradygmat przygodowy, ale również w kontekst ludyczny. „Przy czym Czarnobyl staje się spektaklem, który oczarowuje spotkaniem z przerażającym, szczególnie stale i niespodziewanie wrogim środowiskiem” (Hundorowa 2017, 63). Przestrzenie popularnych powieści i gier komputerowych transformują Czarnobyl w widowisko niezwykłości.

Czym jednak byłaby retoryka przywódcy-stalkera w grze komputerowej? Próbę teoretycznego namysłu nad mechanizmami gry komputerowej w odniesieniu do retoryki podjął Ian Bogost (Bogost 2007), operujący pojęciem proceduralnej retoryki: „Nazywam tę nową formę proceduralną retoryką, sztuką perswazji poprzez reprezentacje i interakcje oparte na regułach (*rule-based*) zamiast poprzez słowo mówione, pismo, obrazy lub ruchome obrazy” (cyt. za: Sterczewski 2012, 215). W tym ujęciu gra będzie mechanizmem, który funkcjonuje na bazie systemu reguł i procesów, uaktualnianych i uruchamianych przez gracza. Będzie też podwójnie zapośredniczona – po pierwsze, jako modelowanie pewnego wycinka rzeczywistości, po drugie poprzez interakcję z graczem, który przez swoje wybory aktualizuje również tylko wycinki świata wirtualnego (Sterczewski 2012, 216). Proceduralna retoryka działa w sposób „przeźroczysty” – gracz może mieć złudne poczucie, że panuje nad światem gry poprzez swoje wybory, w rzeczywistości jednak wszystko, co wykona, jest efektem zaprogramowanym przez twórców. Stalkerskie przywództwo w grze komputerowej zostaje wpisane w kontekst rozrywkowy, a zarazem – odnosząc się do rzeczywistości istniejącej, czarnobylskiej strefy – powoduje deformację realności będącej modelem dla gry.

#### 4. Stalker jako autokreacja – przypadek reporterski

Skojarzenie motywów Strefy i stalkera z przestrzenią czarnobylską nie jest jednak wynalazkiem twórców gier. Nawiązanie takie pojawiło się już w pierwszym tekście poświęconym awarii z 1986 roku: w *Czarnobyli. Powieści dokumentalnej* Jurija Szczerbaka. Motto dla reportażu autor zaczerpnął bowiem z *Pikniku na skraju drogi*: „That’s it, the Zone! And immediately such a chill over my skin... Every time it’s that chill, and even now I still don’t know it’s that how the Zone receives me or if it’s the Stalker’s little nerves playing tricks” (Shcherbak 1989, XVII). Szczerbak wybrał fragment, w którym Zona zostaje przedstawiona jako

miejsce niezwykle, przekroczenie jej granicy wywołuje dreszcz, sama obecność na jej terenie wywiera na stalkera wręcz fizyczny wpływ.

Oddziaływanie książki i filmu jest widoczne w częstym porównywaniu sytuacji reportera do stalkerskiej podróży. Motyw ów pojawia się też w innym reportażu – w *Czarnobylu* Francesco Catalucciego. Cataluccio, wyjeżdżając z czarnobylskiej strefy, stwierdza: „Zacząłem gapić się na czarną wycieraczkę [...] i zdałem sobie sprawę, że przez parę godzin byłem niczym w filmie *Stalker* Andrieja Arsienijewicza Tarkowskiego” (Cataluccio 2013, 129). Figura stalkera pojawia się w tekstach reportażowych również w kontekście ukraińskich gier komputerowych. Za lokacje w serii S.T.A.L.K.E.R. odpowiedzialny był Jewgienij Jabłoni, współtwórca strony pripyat.com. To w jego towarzystwie Merle Hilbk, autorka reportażu *Czarnobyl Baby*, udała się po raz pierwszy do czarnobylskiej strefy:

Kierowca Prypiat.com, który wiezie mnie do strefy, ma na imię Jewgienij. W ten sposób dorabia. Normalnie pracuje jako grafik komputerowy przy produkcji S.T.A.L.K.E.R. – *Cień Czarnobyla* – popularnej gry komputerowej, w której ci, co przeżyli katastrofę, walczą w strefie z mutantami. Parkując volkswagena polo obok szlabanu, Jewgienij opowiada, że dawniej w ogóle nie interesował się Czarnobylem. Ale któregoś razu pojechał obejrzeć strefę, żeby tworzone przez niego tło gry wyglądało realistycznie – i uzależnił się od jej makabrycznego piękna (Hilbk 2012, 12).

Jabłoni, odpowiedzialny za wirtualny fotorealizm gier, dzięki pracy dla studia stał się właśnie stalkerem – w ten sposób pisze o nim Hilbk: „Dzięki temu on, który wcześniej nie miał nic wspólnego z Czarnobylem, stał się ekspertem od strefy, stalkerem w rozumieniu Tarkowskiego, czyli zwiadowcą zarabiającym na życie oprowadzaniem ludzi po strefie” (Hilbk 2012, 166). Wydaje się jednak, że taka konstatacja to spore uproszczenie, które pomija wszelkie transcendentne aspekty filmu Tarkowskiego. Jego *Stalker* nie jest przecież zwykłym przewodnikiem – jak wspomniano, to wręcz juroridy, który nie tylko oprowadza po Strefie Pisarza i Profesora, ale traktuje tę wyprawę jako misję, która ma skutkować duchowym odnowieniem – jego samego i jego towarzyszy.

Silny wpływ popkulturowych reprezentacji stalkerskiego przywództwa widoczny jest w reportażu Tomasza Ilnickiego: *Azyl. Zapiski stalkera*. Tematem reportażu są podróże autora do czarnobylskiej strefy. Ilnicki dokonuje wyraźnego aktu autokreacji, wcielając się w rolę stalkera – znawcy strefy, który dociera w miejsca niedostępne dla „zwykłych” zwiedzających. Autor zdradza zresztą, że postanowienie, by odwiedzić Czarnobyl, zrodziło się w jego głowie po rozgrywce w *Call of Duty*:

Kiedy kilka lat temu wpadła mi w ręce gra komputerowa „Call of Duty 4: Modern Warfare”, nie przypuszczałem, że jeden jej fragment aż tak zmieni moje życie. To była misja w Prypeci, kultowa, w kręgach graczy owiana legendą. Przemierzając jako wirtualny żołnierz upiorne miasto, natknąłem się między blokami na czerwonej, pordzewiałą, małą karuzelę [...]. Ogarnęła mnie przemożna chęć, by znaleźć się przy tej karuzeli! Już, teraz! (Ilnicki 2017, 9).

Co więcej, gra komputerowa stała się nie tylko pretekstem do wyjazdu na Ukrainę, ale wręcz matrycą dla rzeczywistości – pryzmatem, poprzez który Ilnicki ogląda strefę: jest ona – jak pisze – „czymś innym niż wszystko, czego dotąd próbowałem. Czymś niedostępnym, tożsamym z przeniesieniem się do świata gier czy filmów” (Ilnicki 2017, 9). Tę „tożsamość” z fikcyjnymi światami popkultury potwierdza też we fragmencie o eksploracji opuszczonej Prypeci: „Czuliśmy się jak stalkerzy, bohaterowie książki *Piknik na skraju drogi* braci Strugackich. To był prawdziwy zew wolności” (Ilnicki 2017, 54). Tekst reportażu i własne doświadczenia nie stają się jednak pretekstem dla głębszej analizy postaci stalkera, Ilnicki tłumaczy jedynie w przypisie: „Stalker, czyli podróżnik przeczesujący zrujnowany, pełen anomalii świat w poszukiwaniu zarówno środków do przeżycia, jak i wrażeń” (Ilnicki 2017, 54). Również ta wzmianka, podobnie jak w reportażu Hilbk, powoduje, że wywodzona z książki figura stalkera zostaje spłycona, znaczeniowo zubożona. Chociaż Ilnicki niejednokrotnie powołuje się na powieść Strugackich, to „jego” reporterski stalker przypomina raczej uproszczoną wersję z gier komputerowych, pozbawioną metafizycznego i psychologicznego tła. Reprezentacje utrwalone w grach komputerowych czy postapokaliptyczne wizerunki świata po atomowej zagładzie znane np. z filmów stają się dla Ilnickiego najważniejszym językiem dla opisu czarnobylskiej strefy.

## 5. Podsumowanie

Na podstawie wskazanych przykładów można zaobserwować ewolucję postaci stalkera, oraz – co się z tym wiąże – przekształcenia w retorycznych mechanizmach reprezentacji przywództwa w postapokaliptycznym świecie. Red z *Pikniku na skraju drogi* będzie przywódcą autorytarnym, przy czym perswazyjny wymiar jego przywództwa opiera się na wiedzy, autorytecie i wiarygodności. Stalker z filmu Tarkowskiego to z kolei przywódca charyzmatyczny, a nawet przywódca duchowy: w tym przypadku to charyzma (w wymiarze niemal religijnym, transcendentnym) stanowi główny czynnik perswazyjny. Stalkerom wirtualnym ze świata gier wideo towarzyszy z kolei przywództwo dwukierunkowe: po pierwsze, przywódcą odkrywającym świat Strefy jest postać wirtualna, po drugie przywódcą (a zarazem dowódcą) jest gracz, którego poczynania – na mocy retoryki proceduralnej – powodują, że kierując fikcyjnym awatarem, zyskuje nad nim władzę (władzę, zaznaczmy, pozorną, bo przecież zaprojektowaną zgodnie z przewidzianymi przez twórców gry procesami). Reportaż Ilnickiego natomiast jest przykładem przywództwa powstałego na bazie autokreacji autora. Autokreacja ta jest oparta przede wszystkim na wizerunkach stalkera utrwalonych w kulturze popularnej, które Ilnicki przejmuje, zawłaszcza i przenosi ze świata fikcji w przestrzeń rzeczywistej strefy czarnobylskiej.

Chociaż analizie poddano fikcyjną postać stalkera, to jednak przykład ten można uznać za hipotetyczną projekcję możliwych modeli przywództwa sytuacyjnego w postkatastroficznym świecie. Fikcyjna retoryka przywództwa może zostać potraktowana podobnie jak historie alternatywne, stanowiące rodzaj „humanistycznego laboratorium, w których przeprowadza się szereg eksperymentów myślowych [...]” (Wąsowicz 2016, 102). Podobnie teksty kultury popularnej potraktował socjolog Lech Nijakowski, który w swoim studium o postapokalipsie zawarł socjologiczne uwagi na temat możliwego rozwoju społeczeństwa po katastrofie (Nijakowski 2018). Biorąc jednak pod uwagę przytaczane przeze mnie egzemplarze zapisane w różnego rodzaju tekstach kultury, począwszy od fantastycznonaukowego świata braci Strugackich, a skończywszy na reporterskiej narracji Ilnickiego, okaże się, że zaprojektowana w kulturze postać stalkera zaczyna wychodzić poza ramy świata fikcyjnego – książkowi, filmowi i komputerowi stalkerzy wkroczyli w świat reportażu, stali się matrycą wyobrażeniową, na której nadbudowana została relacja pretendująca do miana zapisu dokumentalnego.

## Bibliografia

- Azgin, Bilge.** 2018. „Tarkovsky’s Philosophy of Love” Apage in *Stalker and Sacrifice*. *Journal of History Culture and Art Research* vol. 7, no. 2, s. 205-215.
- Bogost, Ian.** 2007. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge-London: MIT Press.
- Burke, Kenneth.** 1977. „Tradycyjne zasady retoryki”. *Pamiętnik Literacki* 68/2, s. 219-250, przeł. K. Biskupski.
- Cataluccio, Francesco.** 2013. *Czarnobyl*, przeł. P. Bravo. Wołowiec: Czarne.
- Chodubski, Andrzej.** 2014. „Przywództwo jako wartość kulturowo-cywilizacyjna”. *Studia Gdańskie. Wizje i Rzeczywistość* 11, s. s. 9-27.
- Czapiga, Małgorzata.** 2017. *Po-widoki pustki. Sposoby konceptualizowania pustki w kulturze współczesnej*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Czapińska, Marta.** 2015. „Retoryka w służbie przywódcy politycznego”, *Res Rhetorica* 4, s. 19-29.
- Derkaczowa, Olha.** 2017. *Czarnobyl jako przestrzeń izolowana w trawelogu Markijana Kamysza „Oformlandia albo Przechadzka do Strefy”*. W *Po Czarnobylu. miejsce katastrofy w dyskursie współczesnej humanistyki*, red. I. Boruszkowska, K. Glinianowicz, A. Grzemska, P. Krupa, przeł. P. Tomanek. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, s. 113-126.
- Hilbk, Merle.** 2012. *Czarnobyl Baby. Reportaże z pogranicza Ukrainy i Białorusi*, przeł. B. Tarnas. Warszawa: Carta Blanca.
- Holly, Romuald.** 2000. *Przywództwo*. W *Encyklopedia socjologii*. Tom III, red. W. Kwaśniewicz, s. 244-252. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Hundorowa, Tamara.** 2017. *Gatunek czarnobylski: wyparcie realnego i nuklearna sublimacja*. W *Po Czarnobylu. miejsce katastrofy w dyskursie współczesnej humanistyki*, red. I. Boruszkowska, K. Glinianowicz, A. Grzemska, P. Krupa, przeł. P. Tomanek. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, s. 55-66.
- Ilnicki, Tomasz.** 2017. *Azyl. Zapiski stalkera*. Poznań: Wydawnictwo Sorus.

- Kajtoch, Wojciech.** 1993. *Bracia Strugaccy: zarys twórczości*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Kałużny, Tadeusz.** 2010. „Ikoniczny paradygmat twórczości filmowej Andrieja Tarkowskiego”. *Collectanea Theologica* 80/1, s. 99-121.
- Kaminski, Winifred** (2016). *What We Might Learn by Playing Videogames, f.i., S.T.A.L.K.E.R.* „Filoteknos” 6: *Mentor w literaturze, kulturze, edukacji – czy dziś potrzebny?*, red. D. Michułka, R. Waksmund, s. 126-136.
- Kotras, Marcin.** 2008. „Obrazy przywództwa politycznego na poziomie regionalnym”. *Folia Sociologica* 33, s. 68-118.
- Nijkowski, Lech.** 2018. *Świat po apokalipsie. Społeczeństwo w świetle postapokaliptycznych tekstów kultury popularnej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Madys, Anna.** 2007. „Wschodni jurodiwy a model świętego, prezentowany w zachodnim teatrze religijnym doby średniowiecza”. *Rocznik Towarzystwa Literackiego imienia Adama Mickiewicza* 42, s. 266-274.
- Menendez, Salvio Martin** 2015. „A strategic approach to multimodal discourse analysis”. *Res Rhetorica* 1, s. 42-53.
- Panczenko, Aleksander.** 1977. „Szaleństwo Chrystusowe jako rodzaj widowiska”. *Teksty* 1 (31), s. 48-67, przeł. A. Prus-Bogusławski.
- Phillips, Sarah. Ostaszewski, Sarah.** 2017. *Ilustrowany przewodnik po przyszłości postkatastroficznej. W Po Czarnobylu. miejsce katastrofy w dyskursie współczesnej humanistyki*, red. I. Boruszkowska, K. Glinianowicz, A. Grzemska, P. Krupa, przeł. J. Bilmin-Odrowąż. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, s. 179-193.
- Prusinowski, Piotr.** 2015. „Wizja przyszłości w *Pikniku na skraju drogi* Arkadija i Borysa Strugackich oraz w *Stalkerze* Andrieja Tarkowskiego”, *Biuletyn Edukacji Medialnej* 2, s. 28-39.
- Shcherbak, Iurii.** 1989. *Chernobyl. A Documentary Story*, przeł. I. Press. Edmonton, Canada: University of Toronto Press, Canadian Institute of Ukrainian Studies.
- Sobczak, Barbara.** 2009. „Retoryka a niejęzykowe środki komunikacji”. *Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Językoznawcza XV (XXXV)*, s. 57-76.
- Sterczewski, Piotr.** 2012. „Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych”. *Teksty Drugie* 6, s. 210-228.
- Strugacki, Arkadij. Strugacki, Boris.** 2007. *Piknik na skraju drogi*, przeł. I. Lewandowska. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Tarkowski, Andriej.** 1979. *Stalker*. ZSSR [film].
- Wasilewski, Jacek.** 2006. *Retoryka dominacji*. Wydawnictwo Trio, Warszawa.
- Wąsowicz, Magdalena.** 2016. „Historie alternatywne w literaturze polskiej: typologia, tematyka, funkcje”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* LIX, z. 2, s. 91-105.
- Wieliczko-Paluch, Karolina.** 2016. „Postapokalipsa, baśń i groza w „Pikniku na skraju drogi” braci Strugackich”. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio FF* vol. XXXIV, s. 149-157.
- Wodziński, Cezary.** 1999. „Jurodiwyj. Szkic do portretu”. *Archiwum Historii Filozofii i Myśli Społecznej*, t. 44, s. 41-49.