

Paweł Ciołkiewicz
(Uczelnia Nauk Społecznych w Łodzi)

CZŁOWIEK CZŁOWIEKOWI ZOMBIE, CZYLI KILKA
UWAG O BUDOWANIU SPOŁECZEŃSTWA
W ŚWIECIE POSTAPOKALIPTYCZNYM.
PRZYPADEK *THE WALKING DEAD* ROBERTA KIRKMANA

I. WSTĘP

Kultura popularna została zdominowana dziś przez żywe trupy. Jeżeli za symboliczny początek tej dominacji uznamy premierę filmu *Noc żywych trupów* George'a Romero z 1968 r., to możemy stwierdzić, że plaga zombie trwa już prawie pięćdziesiąt lat. Filmy, komiksy, książki, seriale oraz gry komputerowe pełne są wlokących się stadnie nieumarłych, których pochód wydaje się niemożliwy do zatrzymania. Co więcej, ostatnie lata przyniosły intensyfikację zainteresowania tą tematyką, co w znacznym stopniu wynika z ogromnej popularności amerykańskiego serialu telewizyjnego pt. *The Walking Dead* (dalej jako TWD) opartego na wydawanym już od dwunastu lat komiksie¹. Zaskakujące nie jest to, że chodzący zmarli są tak popularni – w końcu już od wieków straszą i fascynują. Zaskakiwać może to, że popularność zdobywa dziś seria, w której na pierwszym planie znajdują się podejmowane przez bohaterów próby odbudowania porządku społecznego. Można nawet pokusić się o stwierdzenie, że jest to seria stanowiąca doskonały materiał badawczy lub ilustracyjny dla socjologów. Nie jest to bowiem opowieść o żywych trupach, lecz o ludziach, którzy próbują nie zatracić swojego człowieczeństwa.

W ramach niniejszego tekstu podejmuję próbę spojrzenia na TWD właśnie jako na materiał opisujący specyficzną rzeczywistość, w której koniecznością staje się ustanowienie określonego ładu społecznego. Jestem zainteresowany przede wszystkim analizą zasad wprowadzanych w życie przez bohaterów tej opowieści. Odwołując się do klasyka socjologii, podejmuję próbę ustalenia, jaki typ solidarności społecznej jest wytwarzany w świecie zdominowanym przez zombie. Zgodnie ze strategią badawczą zaproponowaną przez Émile'a Durkheima na podstawie analizy reguł prawnych można mianowicie wnioskować o tym, z jakim rodzajem solidarności społecznej mamy do czynienia (Durkheim 1999: 84–91). Podążając tym tropem, staram się wskazać kilka kluczowych momentów, w których bohaterowie opowieści podejmowali próby ustanowienia określonych reguł prawnych, mających obowiązywać w tworzonych przez nich wspólnotach. Wydaje

¹ W polskiej wersji tytuł komiksu został przetłumaczony jako *Żywe trupy* zapewne ze względu na istniejącą już tradycję związaną z tytułem filmu Romero: *Night of the Living Dead*.

się, że kwestia ustanawiania i obowiązywania prawa w świecie postapokaliptycznym ma kluczowe znaczenie z punktu widzenia socjologicznych rozważań o podstawach życia społecznego. W świecie przedstawionym w TWD nie ma bowiem państwa, nie ma rządu i wątpliwe w tym kontekście staje się istnienie prawa (por. Terjesen 2012). Jednak w codziennym życiu bohaterów, w ich zmaganiach z żywymi trupami oraz innymi ludźmi daje o sobie znać określony stosunek do prawa oraz norm społecznych, co stanowi wyraz określonych wartości i decyduje o kształcie wspólnoty, którą bohaterowie uporczywie próbują stworzyć. Jest to istotne o tyle, że bohaterowie żyją w świecie, o którym Thomas Hobbes powiedziałby, że jest to świat, w którym trwa wojna wszystkich ze wszystkimi (Hobbes 2009: 206–207). Zanim jednak przystąpię do analizy, chciałbym wskazać kilka źródeł strachu przed żywymi trupami, a jednocześnie przyczyn ich rosnącej popularności we współczesnej kulturze popularnej. Na tym tle szczególną uwagę poświęcam opowieści stworzonej przez Roberta Kirkmana.

II. KULTUROWE ŹRÓDŁA ZAINTERESOWANIA ŻYWYMI TRUPAMI

Od czasu premiery filmu zazwyczaj wymienianego jako ten, który rozpoczął plagę żywych trupów, czyli *Nocy żywych trupów* George'a Romero, moda na zombie nie ustaje – choć rzecz jasna z różnym nasileniem – we współczesnej kulturze popularnej. Co więcej, od tego momentu także rozwija się refleksja traktująca *zombie movies* jako filmy niosące ze sobą istotne treści dotyczące współczesnej kultury. Świat portretowany w tych filmach to świat, w którym rozpadają się podstawy życia społecznego, a człowiek zatracą człowieczeństwo. Twórcom tych filmów niejednokrotnie udawało się pokazać, jak bardzo kruche są normy społeczne i jak wątpliwa jest moralność w czasach kryzysu. Bardzo często prawdziwym zombie staje się człowiek wyzwolony z ograniczeń narzucanych mu przez kulturę. Jest to świat, w którym człowiek musi codziennie walczyć z innymi ludźmi o przetrwanie. To świat, w którym obowiązuje jedna zasada: zabijaj albo giń.

W świetle tego fenomenu społeczno-kulturowego warto zatem zadać sobie pytanie, skąd wzięła się figura żywego trupa. Opowieści o powracających zmarłych nie są w naszej kulturze niczym nowym, ale dotyczyły zazwyczaj powracających duchów (por. np. Janion 2002: 90–101). Powrót zmarłego w jego fizycznej, a nie duchowej postaci najczęściej wiązany jest z pewnymi wierzeniami pojawiającymi się w haitańskiej religii voodoo. Występują w niej dwa rodzaje zombie: cielesny oraz astralny. Ten pierwszy to wskrzeszony umarły, który staje się marionetką w rękach czarownika, natomiast drugi jest czymś w rodzaju zbłąkanej duszy (za: Nowicki 2013: 117). To właśnie ten cielesny zombie, czyli podatny na manipulację czarownika ciało zmarłego, przeobraził się we współczesnej kulturze popularnej w żywiącego się ludzkim mięsem potwora, który uosabia odwieczny strach. Hordy żywych trupów niosą ze sobą widmo końca znanej nam cywilizacji.

Szukając protoplastów współczesnych żywych trupów, możemy także sięgnąć do tradycji europejskiej. W pewnym sensie odpowiednikiem współczesnego zombie był człowiek chory na trąd: „w średniowiecznym świecie trąd potwierdza aż

po naoczną oczywistość, że być chorym to tak samo, jak być martwym: ciało zniszczone, rysy zniekształcone, wysięki [...]. Ludzie bezkształtni i już bez twarzy. Trąd wywołuje szczególnie wielki lęk, gdyż unaocznia rozkład” (Vigarello 2011: 16). O tym, że trędowatych traktowano jak zmarłych, świadczy praktyka odprawiania pogrzebów poprzedzających ich wykluczenie społeczne. W niektórych wariantach tych rytuałów chory musiał nawet na krótko wejść do grobu (Ruffie, Sournia 1996: 139). Co więcej, w średniowiecznym myśleniu o chorych mieściło się porównywanie ich ciał do ciał zmarłych: „[...] analogia do zwłok zżeranych przez robactwo pozwala lepiej zrozumieć jej [choroby] działanie” (Vigarello 2011: 18). W średniowieczu trędowaty był traktowany „na równi z nieboszczykiem” (di Nola 2006: 302).

Źródła podszytej lękiem fascynacji figurą żywego trupa tkwią zatem w odwiecznym ludzkim strachu przed śmiercią oraz chaosem, który wprowadza ona do życia społecznego: „śmierć zawsze wywołuje wrażenie zachwiania ładu i rozpadu rzeczywistości” (tamże: 186). Poza tym śmierć jest czymś stygmatyzującym zarówno zmarłego, jego rodzinę, jak i tych wszystkich, którzy są narażeni na jakikolwiek z nim kontakt. „Osoby dotknięte żałobą stają się nosicielami ładunku nieszczęścia i niepowodzenia, który można porównać do tego, który jest obecny w siłach złego uroku [...]” (tamże: 156–157). W niemal każdej kulturze istnieją praktyki tabuizacji oraz eliminowania nieczystości związanych ze śmiercią, mające uchronić społeczność przed szkodliwością kontaktu z nieboszczykiem. Właśnie dlatego tak istotne dla wszystkich znanych społeczeństw są rytuały pogrzebowe.

Obrzędy przejścia związane z ceremoniałami pogrzebowymi miały na celu, jak podkreśla Arnold van Gennep, integrację zmarłego z zaświatami oraz przywrócenie porządku społecznego po śmierci członka wspólnoty (van Gennep 2006: 151). Istotną rolę odgrywała także chęć upewnienia się, że zmarły nie powróci i nie będzie zagrażał wspólnotce (tamże: 163). Czasami rytuały takiej pewności nie dawały i konieczne było podejmowanie działań bardziej drastycznych: „Najprostszym sposobem zabezpieczającym przed powrotem zmarłego było okaleczenie jego ciała: połamanie nóg i rąk, odcięcie głowy czy w specjalnych okolicznościach przybicie go kołkiem do ziemi” (Kowalski 1998: 630). Te opisy muszą się wydawać znajome wszystkim miłośnikom *zombie movies*, którzy doskonale wiedzą, że jedynym sposobem na zabicie zombie jest przebicie mózgu ostrym przedmiotem.

Strach przed śmiercią i zmarłym można zatem interpretować jako strach przed stanem barbarzyństwa i dzikości. Jest to obawa przed załamaniem się porządku społecznego i obowiązujących norm. Z tego powodu śmierć jako fakt kulturowy domaga się precyzyjnych obrzędów przejścia oraz skrupulatnego ich realizowania. Każda nieprawidłowość może bowiem prowadzić do negatywnych zjawisk wynikających z pozostawienia zmarłych w świecie żywych. W tym kontekście pojawienie się żywych trupów można interpretować jako metaforę totalnego zaburzenia porządku społecznego: „[...] wtargnięcie umarłych do społeczeństwa generuje kryzys, który w gruncie rzeczy odpowiada sytuacji, w której pojawia się przemoc gwałcąca normy [...]” (di Nola 2006: 159). Zmarli, którzy zamiast przenieść się do zaświatów, pozostają w rzeczywistości stanowiącej domenę żywych, to zagrożenie dla wszystkich aspektów życia społecznego. Jeżeli dodamy do tego wykażwaną przez zombie niepohamowaną potrzebę spożywania ludzkiego ciała, to otrzymamy figurę, w której koncentrują się dwie fundamentalne obawy człowieka: strach przed śmiercią i strach przed kanibalizmem. Na marginesie warto odnoto-

wać, iż ten drugi rodzaj strachu jest na tyle silny, że ulegali mu także dziewiętnastowieczni antropologowie, przyczyniając się do podtrzymywania w europejskiej świadomości mitu dzikiego kanibala (por. Arens 2010).

Źródła zainteresowania figurą zombie wynikają zatem z istotności problematyki dotyczącej śmierci oraz z odwiecznego strachu przed nią i jej konsekwencjami związanymi z załamaniem się zasad życia społecznego. Współczesna kultura popularna umiejętnie wykorzystuje te obawy, oferując odbiorcy kolejne wariacje na temat inwazji żywych trupów niszczących znaną nam cywilizację. W tej masie mniej lub bardziej interesujących produkcji jeden tytuł wyróżnia się jednak w sposób szczególny. Od kilku lat mianowicie rekordy popularności na rynku komiksowym i serialowym bije seria pt. *The Walking Dead* stworzona przez Roberta Kirkmana (scenariusz), Tony'ego Moore'a i Charliego Adlarda (rysunki). Pierwszy zeszyt komiksu ukazał się nakładem wydawnictwa Image Comics w roku 2003 i od tego czasu regularnie publikowane są kolejne zeszyty oraz tomy zbiorcze, a komiks zyskuje uznanie zarówno czytelników, jak i krytyków, o czym świadczą m.in. nagrody amerykańskiej branży komiksowej². Na polskim rynku tytuł ukazuje się tylko w tomach zbiorczych – wydawnictwo Taurus Media od 2005 r. publikuje kolejne części tej epopei. O popularności tego tytułu na polskim rynku komiksowym świadczy także to, że pierwszych piętnaście tomów doczekało się już drugich wydań, a kolejne ukazują się na bieżąco kilka miesięcy po premierze na rynku amerykańskim (w lutym ukazał się tom 22).

Popularność komiksu wzrosła wraz z premierą serialu telewizyjnego, który pojawił się w roku 2010. Dotąd stacja AMC wyemitowała już pięć sezonów serialu i każdy kolejny bił rekordy popularności ustanowione przez wcześniejsze. Jeżeli dołożymy do tego gry komputerowe, serię książek napisaną przez Roberta Kirkmana i Jaya Bonansingę, plany realizacji kolejnego serialu, którego akcja ma dzieć się w tym samym uniwersum, oraz masę okołokomiksowych gadżetów, to uzyskamy obraz imponującego przedsięwzięcia kulturowo-marketingowego, któremu warto przyjrzeć się nieco uważniej. Szczególnie, że źródła jego popularności tkwią w tym, co pierwotnie wydawcy uznawali za słabość. Pierwsze projekty scenariuszy zostały bowiem odrzucone przez wydawców z uwagi na to, że były to zbyt zwyczajne opowieści o ludziach, którzy próbują poukładać sobie życie w świecie opanowanym przez zombie, i jako takie zostały uznane za mało interesujące dla potencjalnych czytelników (Deptuch 2011: 6–7). Dziś właśnie ta „zwyczajność” codziennego życia w postapokaliptycznym świecie i przesunięcie zombie do roli tła, w którym rozgrywają się ludzkie dramaty, decydują o wyjątkowości dzieła. Nie jest to jednak jedyny atut opowieści.

Innym źródłem sukcesu jest specyficzny sposób narracji. Trzy główne strumienie narracyjne (komiksowy, serialowy i książkowy) mają ze sobą jedynie pewne punkty wspólne. Serial, który powstał na podstawie komiksu, jest interesujący i zaskakujący dla czytelnika komiksu dlatego, że jego fabuła nie była jedynie powtórzeniem fabuły komiksowej. W serialu jest wiele wątków, które w komiksie się nie pojawiły, a wiele innych – znanych z komiksu – zostało przetworzonych w sposób, który jest atrakcyjny dla telewidza znającego komiks. Poza tym do serialu Kirkman wprowadził wielu bohaterów, którzy w komiksie nie występują.

² Tytuł ten ma już na swoim koncie nagrodę Eisnera dla najlepszej serii (2010) oraz dwie nagrody Harveya dla najlepszego scenarzysty oraz dla najlepszej serii (obie przyznane w 2010 r.).

Przede wszystkim należy wymienić tu Darryla Dixona, który wraz z rozwojem serialu urasta do miana jednej z głównych postaci. Co więcej, nawet bohaterowie, którzy znani są z komiksu, w serialu często prezentują zupełnie inne oblicze. Jako ilustrację można wymienić tu np. Andreę i Carol, których warianty komiksowe i serialowe diametralnie się różnią. Trzecim elementem, na który warto zwrócić uwagę, jest to, że twórcy serialu, wprowadzając te wszystkie różnice, także umiejętnie czasami je niwelują. Prowadząc narrację serialową, w najmniej spodziewanych momentach powracają mianowicie do fabuły komiksowej, co sprawia, że dla telewidza, który zna komiks, interesujące i trzymające w napięciu jest oczekiwanie na momenty znane z komiksu. Nigdy bowiem nie wiadomo, w jaki sposób zostaną przedstawione.

Jeśli już o narracji mowa, to trzeba też podkreślić specyfikę komiksów i seriali. Serie komiksowe publikowane w USA trwają zazwyczaj latami. To samo można powiedzieć o serialach, które – zgodnie ze specyfiką przemysłu kulturalnego – są emitowane tak długo, jak długo mają odpowiednią oglądalność. W przeciwieństwie do filmu, który ma zazwyczaj jednoznaczne zakończenie, seriale i komiksy są pozbawione wyraźnego końca. Finał cyklu musi zawsze być na tyle otwarty, by można było w razie zainteresowania odbiorców snuć ciąg dalszy opowieści. Podczas gdy filmy opowiadają zwykle o walce z atakującymi hordami żywych trupów i o przetrwaniu małej grupki ludzi, która musi stawić czoło wrogowi, serial opowiada o tym, co dzieje się później – przedstawia życie w świecie zdominowanym przez zombie. Akcent zostaje przesunięty z krwawej walki z żywymi trupami na realia codziennego życia w zniszczonym świecie. Zarówno komiks, jak i serial koncentrują się na monotonna próbach odtwarzania społeczeństwa przez bohaterów i dlatego dostarczają niezwykle interesującego materiału do analizy socjologicznej postapokaliptycznego świata.

III. KONSTRUOWANIE SPOŁECZEŃSTWA W ŚWIECIE ŻYWYCH TRUPÓW

Odwołując się do zasygnalizowanej na wstępie perspektywy Émile'a Durkheima, można stwierdzić, że świat przedstawiony w TWD stanowi doskonały materiał do analizy w kategoriach odnoszących się do solidarności społecznej. Zgodnie z poglądami francuskiego socjologa rozwój społeczny wiąże się ze stopniowym upowszechnianiem się solidarności organicznej (opartej na podziale pracy i różnorodności społecznej) kosztem solidarności mechanicznej (będącej rezultatem podobieństw między ludźmi) (Durkheim 1999: 187–254). Biorąc pod uwagę specyfikę więzi społecznych konstytuujących oba typy solidarności, Durkheim stwierdza, że ten drugi typ nie tylko stopniowo ustępuje miejsca temu pierwszemu, ale także wiąże ludzi ze sobą znacznie słabiej. Właśnie dlatego w społeczeństwach opartych na solidarności mechanicznej mamy do czynienia z rozbudowanym represyjnym prawem karnym, podczas gdy w społeczeństwach konstytuowanych przez solidarność organiczną kluczową rolę odgrywa prawo restytucyjne. Zgodnie ze swoim pozytywistycznym stosunkiem do badania rzeczywistości społecznej Durkheim traktuje właśnie regulacje prawne jako obiektywne wskaźniki obecności określonej formy solidarności społecznej (tamże: 65–91).

Dominacja prawa karnego w określonych systemach społecznych idzie zatem w parze z solidarnością mechaniczną. Jednostki, które są do siebie podobne, wytwarzają coś w rodzaju wspólnej świadomości, na którą składają się wierzenia, uczucia i poglądy podzielane przez daną wspólnotę. Działalność, która jest sprzeczna z tym systemem i w jakikolwiek sposób mu zagraża, jest traktowana jako przestępstwo, które wiąże się z koniecznością zastosowania kary. Jak stwierdza Durkheim, czyn przestępczy nie jest potępiany dlatego, że jest przestępstwem, lecz „jest przestępstwem dlatego, że jest potępiany” (tamże: 107). Pierwotna jest zatem ta wspólna świadomość, która kolektywnie potępiając określone działania, definiuje je jako działania przestępcze. Działalność zdefiniowana jako przestępcza podlega zaś karze, która charakteryzuje się afektywnością. Według Durkheima taki sposób karania cechuje społeczeństwa pierwotne, które „karzą, żeby karać, każą cierpieć winnemu jedynie, by kazać mu cierpieć, nie oczekując dla siebie żadnej korzyści z zadanego mu cierpienia” (tamże: 112). Tak rozumiana kara może dotknąć każdego, kto wystąpił przeciwko powszechnym zasadom.

Natomiast w przypadku społeczeństw, w których obowiązuje solidarność organiczna, przeważa prawo restytucyjne. Ten rodzaj prawa polega na dążeniu do odbudowania porządku rzeczy, który występował przed pojawieniem się przestępstwa. Nie chodzi tu zatem o afektywną reakcję mającą znamiona zemsty, ale o konstruktywne działania na rzecz odtworzenia wspólnoty. W przeciwieństwie do prawa karnego, które pozostaje rozproszone w jednolitej strukturze społecznej, prawo restytucyjne jest wyspecjalizowane i odnosi się do poszczególnych segmentów różnicującej się struktury społecznej. To różnicowanie związane jest z procesem podziału pracy społecznej, który ma miejsce w społeczeństwach opartych na solidarności organicznej (tamże: 142–168).

Należy pamiętać, że obie kategorie Durkheim traktował jako teoretyczne abstrakcje, które nie miały swoich bezpośrednich empirycznych odniesień. Nie chodziło przecież o poszukiwanie jakiegoś stanu pierwotnego, w którym obowiązywałaby solidarność mechaniczna spajana represyjnym systemem karnym. Nie szło także o to, by wskazać wyidealizowany system, w którym obowiązywałaby solidarność organiczna wytwarzająca system prawny mający za podstawowy cel przyszłe dobro wspólnoty, a nie zemstę na sprawcy. Celem Durkheima nie było także – jak podkreśla Jerzy Szacki – przeciwstawienie społeczeństwa tradycyjnego społeczeństwu przemysłowemu, ale przede wszystkim wskazanie, że „solidarność społeczna ma zawsze podwójne źródło” (Szacki 2002: 385). Właśnie dlatego – między innymi – rozważania Durkheima stanowią do dziś inspirujący układ odniesienia dla analizy złożonej problematyki więzi społecznej.

Wydaje się, że można m.in. podjąć próbę zastosowania tego schematu do analizy fikcyjnej rzeczywistości społecznej przedstawionej w komiksie TWD. Pytanie, które się w tym kontekście nasuwa, brzmi: czy w przypadku procesu rekonstrukcji życia społecznego podejmowanej przez bohaterów komiksu da się zaobserwować prawidłowość opisaną przez Durkheima. Czy widoczny jest tu rozwój polegający na stopniowym przeobrażaniu się solidarności mechanicznej w solidarność organiczną? Odpowiedzi na to pytanie można szukać dzięki temu, że komiks wydawany jest już od dwunastu lat i na przestrzeni tego czasu widoczna staje się ewolucja zarówno bohaterów, jak i tworzonych przez nich wspólnot. Na podstawie znajomości wydanej do tej pory na polskim rynku serii można sformułować hipotezę o ewolucji, która nosi pewne znamiona przejścia od solidarności mechanicznej do solidarności organicznej. Widać to w stosunku bohaterów komiksu do

tworzenia i egzekwowania reguł prawnych oraz w odniesieniu do zarysowywania się coraz dalej idącego podziału pracy, który możliwy staje się wraz ze stopniowym i powolnym opanowywaniem sytuacji kryzysowej spowodowanej przez inwazję żywych trupów.

Obszerność materiału analitycznego jest z tego punktu widzenia zaletą, ale niesie też pewne kłopoty. Otóż dwadzieścia dwa tomy komiksu, z których każdy liczy średnio ponad 130 stron, dają nam niemal trzy tysiące stron. Jest to materiał niezwykle obfity, którego nie sposób poddać szczegółowej analizie. Z tego powodu zdecydowałem się na potrzeby niniejszego tekstu przeanalizować trzy kluczowe momenty, na podstawie których można wnioskować o stosunku bohaterów do kwestii obowiązywania norm społecznych i prawnych oraz o występowaniu określonej więzi społecznej w ramach tworzonych przez nich wspólnot (b). Zanim jednak opiszę te przełomowe, moim zdaniem, sytuacje, chciałbym najpierw krótko zarysować kontekst, w jakim rozgrywają się przygody bohaterów serii (a). Warto bowiem pamiętać, że jest to świat, w którym nieustannie toczy się wojna wszystkich ze wszystkimi. Obowiązuje tu prawo silniejszego, a życie ludzkie jest nieustannie zagrożone. W takim kontekście szczególnie trzeba docenić wszystkie momenty, w których ludzie rezygnują z użycia siły i prawa zemsty.

(a) Akcja TWD rozgrywa się w świecie opanowanym przez żywe trupy. Nie ma rządu, nie ma prawa, nie ma już znanego nam społeczeństwa. Nie wiadomo, jaka jest przyczyna tego, że zmarli chodzą po świecie, nie wiadomo także, czy gdzieś tam działa jakiś rząd³. W tej sytuacji brakuje punktów odniesienia, na podstawie których można byłoby planować dalsze działania. Mała grupka ocalałych, prowadzona przez byłego szeryfa Ricka Grimesa, próbuje odnaleźć się w tym świecie. Grupa nieustannie ewoluje – zarówno pod względem pojawiania się i odchodzenia poszczególnych jej członków, jak i pod względem wewnętrznych przemian bohaterów. Kierunek tych przemian związany jest ze stopniowym zatricaniem człowieczeństwa, wynikającym z bardzo brutalnych działań, do których często są oni zmuszani. Spójrzmy na kilka takich przypadków, w których doszła do głosu taka natura człowieka, którą w swoim *Lewiatanie* opisał Hobbes. We wszystkich poniższych przypadkach główni bohaterowie opowieści zachowali się w sposób daleki od wyidealizowanego wyobrażenia o tym, jak powinien zachować się bohater.

W pewnej fazie opowieści grupa Ricka osiedliła się w opuszczonym więzieniu, które przez jakiś czas stanowiło względnie bezpieczną przystań. Pewnego razu Rick w towarzystwie Glenna i Michonne opuścił więzienie, żeby sprawdzić, co stało się z załogą śmigłowca, który rozbił się w pobliżu. Trójka naszych bohaterów zostaje schwytana przez ludzi Gubernatora – samozwańczego szefa innej wspólnoty zamieszkującej miasteczko Woodbury. Gubernator w bardzo okrutny sposób potraktował Michonne (TWD6: 87–95), później sam padł jej ofiarą. Kaźń, którą oboje sobie nawzajem zafundowali, była bardzo okrutna, nawet jak na standardy komiksu o żywych trupach. Michonne, wymierzając karę Gubernatorowi, kierowała się przede wszystkim chęcią zemsty (TWD6: 47–64). Tu nie chodziło o karę w imieniu wspólnoty, której normy zostały pogwałcone, ale o osobistą, afektywną zemstę jednostki, która chciała zabić swojego oprawcę, najpierw fundując mu niewyobrażalne cierpienie.

³ Na marginesie warto odnotować, że Kirkman jak do tej pory nie podejmuje tej kwestii. Moim zdaniem zresztą moment, w którym takie wyjaśnienia się pojawiają, będzie zwiastował koniec tej serii.

Podobny mechanizm zemsty został uruchomiony przez Ricka w innej sytuacji. Podczas wyprawy do jego rodzinnego miasta Rick, jego syn i towarzyszący im Abraham zostali napadnięci przez grupę uzbrojonych ludzi. W sytuacji zagrożenia Rick podjął próbę obezwładnienia napastników, która powiodła się dzięki pomocy Abrahama. Rickowi nie wystarczyła jednak zwykła zemsta w postaci zabicia napastników. Jeden z nich, ten, który groził synowi Ricka, został przez niego ukarany w niezwykle brutalny sposób. Tym razem twórcy oszczędzili czytelnikowi widoku tej kaźni, ale z późniejszej rozmowy bohaterów wynika, że zemsta była bardzo krwawa (TWD10: 60–67).

Jeszcze bardziej spektakularnie została ukarana grupa ludzi, która zamierzała zapolować na członków grupy prowadzonej przez Ricka. W tym przypadku jednak pojawił się jeden dodatkowy element. Zanim doszło do wymierzenia okrutnej kary, Rick podjął próbę rozmowy z przywódcą tej grupy, Chrisem, i zadał mu pytanie, czy istnieje jakakolwiek szansa na to, by jego grupa zostawiła grupę Ricka w spokoju. Chris, któremu wydawało się, że ma przewagę, szczerze zadeklarował, że nie ma na to żadnych szans. Dopiero w obliczu tej deklaracji Rick zdecydował się na wymierzenie wszystkim członkom tej grupy okrutnej kary. Dodatkowym aspektem tej sytuacji jest to, że grupa prowadzona przez Chrisa polowała na ludzi w jednym celu: po to, by ich zjeść. Kanibalizm tej grupy i szczerze przyznanie się Chrisa do tego, że członkowie jego grupy, by przeżyć, zjedli dzieci, które wcześniej również znajdowały się w ich grupie, były dodatkowymi elementami, które ułatwiły podjęcie decyzji o wymierzeniu kary. Sam akt ukarania grupy Chrisa wynikał w znacznym stopniu z chęci zapewnienia bezpieczeństwa własnej grupie, ale sposób wykonania tej kary pozwala potraktować ją jako przejaw skrajnie afektywnego i opartego na krwawej zemście prawa karnego (TWD11: 104–134).

Takie samosądy można potraktować jako wskaźnik tego, że mamy tu do czynienia z sytuacją, w której podstawowe normy społeczne nie mają racji bytu. Michonne dokonująca kaźni gubernatora, Rick torturujący i zabijający napastnika, który chwilę wcześniej zagrażał jego synowi, i wreszcie grupa Ricka dokonująca systematycznej i okrutnej eksterminacji grupy łowców to trzy odmienne przykłady działania krwawego i afektywnego mechanizmu kary opartej na zemście. Jednak pomimo takich sytuacji, bohaterowie tej opowieści podejmują próby stworzenia wspólnoty i odbudowania życia społecznego, które mogłoby być oparte na w miarę trwałych podstawach. Ten złożony i wielowątkowy proces chciałbym przeanalizować, biorąc pod uwagę trzy bardzo charakterystyczne momenty, na podstawie których można sformułować pewne wnioski dotyczące stosunku do prawa i reguł życia społecznego. W odróżnieniu od powyższych przypadków w opisanych poniżej sytuacjach mamy do czynienia z próbą dyskursywnego opracowania jakiejś strategii działania wobec tych, którzy postępują wbrew zasadom.

(b) Spójrzmy zatem najpierw na sytuację, która miała miejsce we wspomnianym już powyżej więzieniu. Życie grupy układało się w miarę poprawnie, jednak pewnego dnia wszystko się zmieniło – zamordowane zostały dwie kilkuletnie córki Hershela (członka grupy). Podejrzenie od razu padło na Dextera jednego z czterech więźniów, których grupa Ricka zastała w więzieniu. Okazało się jednak, że mordercą jest Thomas, inny z tej czwórki, niepozorny mężczyzna, który twierdził, że odsiaduje karę za oszustwa podatkowe.

Morderstwo popełnione przez Thomasa doprowadziło do rozłamu w grupie. Rick, który najpierw w afekcie pobił go do nieprzytomności, optował za karą śmierci – chciał, żeby Thomas został powieszony. Na marginesie warto odnotować, że w tej decyzji Rick był konsekwentny, wcześniej mówił mianowicie do Dextera: „Jeśli dowiem się, że ty to zrobiłeś, własnoręcznie zatłukę cię na śmierć” (TWD3: 86). Argumentując swój punkt widzenia w sprawie Thomasa, Rick stwierdzał: „Musimy zrobić to, co słuszne – by mieć pewność, że nigdy już nie zabije” (TWD3: 108). Przeciwno takiemu rozwiązaniu była żona Ricka – Lori: „jeśli go zabijemy, nie będziemy lepsi od niego” (TWD3: 109). Mniej jednoznaczne, ale za to najbardziej demokratyczne stanowisko reprezentował inny członek grupy, Tyreese, zauważwszy konieczność opracowania reguł, które obowiązywałyby w takich sytuacjach: „Nie ustanowiliśmy żadnych reguł na takie sytuacje. Jeśli mamy zacząć tu nowe życie, spróbować założyć społeczeństwo... musimy mieć reguły na takie wypadki. Wszyscy musimy zdecydować, co robimy” (TWD3: 109). Po dyskusji zwyciężył punkt widzenia Ricka, który uzasadniał go dodatkowo swoim autorytetem jako przywódcy grupy i jako policjanta, czyli kogoś, kto ma prawo do decydowania w takich sprawach: „Jestem glina... Zostałem wyszkolony do podejmowania takich decyzji. Jako jedyny reprezentuję tu władzę” (TWD3: 110). Thomas został skazany na karę śmierci przez powieszenie⁴.

Mamy tu do czynienia z obowiązywaniem prawa karnego, wynikającego z afektywnego dążenia do zemsty. Rick wprawdzie odwołuje się do dobra grupy (zabicie Thomasa ma uwolnić grupę od tego niebezpiecznego człowieka), ale przebieg całej sceny świadczy o tym, że decydującym czynnikiem była tu chęć zemsty za czyn, który w oczywisty sposób łamał podstawową zasadę życia społecznego podzielaną przez wszystkich członków grupy. Zabijanie jest złe. Zabicie dwóch kilkuletnich dziewczynek to zbrodnia wykraczająca poza możliwość jej zrozumienia nawet w tak ciężkich czasach. Mimo wewnętrznych oporów przed bezrefleksyjną zemstą (Lori) i niechęci do działania bez wypracowania ogólnych zasad (Tyreese), członkowie grupy zaakceptowali punkt widzenia Ricka, który zaproponował prostą zasadę: „Zabijasz – giniesz”. W tej zasadzie odzwierciedla się to, co Émile Durkheim uznawał za podstawową cechę kary obowiązującej w społecznościach opartych na solidarności mechanicznej, czyli wynikająca z zemsty chęć karania dla samego karania.

Podobny mechanizm dał o sobie znać znacznie później, kiedy grupa Ricka znalazła schronienie w Alexandrii, wspólnotie, której przewodził niejaki Douglas. Wspólnota ta znacznie różniła się od grupy Ricka. Mieszkańcy Alexandrii mieli to szczęście, że żyli względnie bezpiecznie w samowystarczalnym osiedlu, wokół którego zbudowali ogrodzenie. Podczas budowy kilku zginęło, ale jednak mieszkańcy osiedla nie doświadczyli tak ekstremalnych sytuacji, jakie były codziennością grupy Ricka. Douglas zarządzał wspólnotą kierując się zasadą podziału pracy. Każdy miał przydzielone określone zadania – robił to, w czym był najlepszy. Rick i jego towarzysze musieli dostosować się do zasad panujących w grupie i przyjąć określone obowiązki. Rickowi przypadła w udziale rola policjanta, co było zgodne z jego kompetencjami i doświadczeniami.

Problemy pojawiły się wtedy, gdy Rick odkrył, że jeden z mieszkańców – Pete – bije swoją żonę i dziecko. Okazało się, że Douglas domyślał się tego,

⁴ Ostatecznie kara nie została wykonana, Thomas zginął zastrzelony przez Maggie (siostrę zabitych przez niego dziewczynek) podczas próby ucieczki.

jednak z uwagi na to, że Pete był lekarzem, zatem pełnił bardzo ważną dla wspólnoty funkcję, przymykał na to oko. W tej sytuacji Rick postanowił wymierzyć karę – na oczach jego żony, dziecka i pozostałych członków wspólnoty zaatakował Pete'a i groził, że go zabije. Jeśli w opisaną wcześniej sytuację w więzieniu wymierzenie takiej kary wydawało się względnie zrozumiałe, to w tym przypadku było to już nie do przyjęcia dla wspólnoty. Douglas nie zaakceptował metod stosowanych przez Ricka i oczywiście nie zgodził się na tak surową karę. Co więcej, w zaistniałej sytuacji to Ricka potraktowano jak intruza stanowiącego zagrożenie dla spójności grupy i to jego po tej bójce aresztowano. Pete również został ukarany jako sprawca przemocy domowej, ale kara wymierzona przez wspólnotę miała już charakter restytucyjny. Pete jako osoba potrzebna wspólnocie nie mógł przecież zostać zabity ani wyrzucony (co byłoby równoznaczne ze śmiercią). Został zatem odsunięty od rodziny, ale nadal mógł mieszkać we wspólnocie i być dla niej użyteczny (TWD13: 60–86).

U źródeł tej kary stało zatem dobro wspólnoty, która do sprawnego funkcjonowania potrzebowała osób specjalizujących się w określonych zadaniach. Wewnętrznie zróżnicowana społeczność oparta na podziale pracy – zgodnie z tym, co sugerował Durkheim – nie może być zainteresowana wymierzaniem kary będącej bezrefleksyjną i afektywną zemstą. Taka kara może bowiem przynieść więcej szkód niż korzyści. Można byłoby zatem stwierdzić, że jest to przejaw obowiązywania zasad charakterystycznych dla solidarności organicznej, natomiast Rick działa tu jak, nieco oderwany od rzeczywistości, przedstawiciel prawa karnego charakterystycznego dla więzi mechanicznej. To zderzenie pozwala mu uświadomić sobie, jak daleko on i jego towarzysze odeszli od stanu społecznego.

Trzecia sytuacja, którą chciałbym tu przywołać, miała miejsce znacznie później, po wielu kolejnych przejściach, jakie stały się udziałem grupy Ricka. W ostatnich tomach sagi rozegrała się mianowicie wojna z grupą prowadzoną przez psychopatycznego Negan. Jest to postać wyjątkowa, nawet jak na realia komiksowej rzeczywistości wykreowanej przez Kirkmana. Jego działania charakteryzowało skrajne okrucieństwo, ale jednocześnie rządziła nim specyficzna logika. Negan ewidentnie jest jednym z najbardziej frapujących bohaterów całej serii. Wojna pomiędzy jego grupą, którą określa on mianem Zbawców, a grupą Ricka (która w międzyczasie rozrosła się znacznie i obejmowała trzy duże wspólnoty) zakończyła się porażką Negan. Co jednak znamienne, Negan nie zostaje zabity. Mało tego, Rick, ryzykując własne zdrowie, wymusza na lekarzu, by ten za wszelką cenę utrzymał ранego Negan przy życiu. Nie jest to jednak akt łaski, lecz przemyślana strategia zastosowania nowego typu kary, którą Rick określa mianem cywilizowanej. W rozmowie ze swoim synem tak to uzasadnia: „Jeśli go zabijemy, nie będziemy lepsi od niego. [...] Odbieraliśmy życie, kiedy nie mieliśmy wyboru, kiedy musieliśmy to robić, ale teraz wszystko się zmieniło. Więc i zasady są inne. [...] Ukarzemy go w sposób cywilizowany” (TWD21: 132–133).

Podstawową cechą tego nowego sposobu karania ma być powstrzymanie się od zemsty. Rick po raz pierwszy w sytuacji, w której zabicie kogoś byłoby uzasadnione (w każdym razie w ramach reguł, którymi kierował się do tej pory), odstępuje od takiej kary. Zabicie w akcie zemsty zostaje tu zdefiniowane jako kara niebędąca karą cywilizowaną. Z drugiej jednak strony trudno też jednoznacznie uznać karę dożywocia, jaka została wymierzona Neganowi, za karę noszącą znamiona kary restytucyjnej. Przetrzywanie Negan w więzieniu aż do jego śmierci w żaden sposób nie przyczynia się przecież do naprawienia wyrządzonych

przez niego szkód. Co innego, gdyby Rick spodziewał się, że pod wpływem dalszych doświadczeń Negan zmieni swoje nastawienie i będzie mógł w przyszłości stać się wartościowym członkiem wspólnoty. Rick nie ma złudzeń co do przyszłości Negana.

Jednak restytucyjny charakter kary polega na czymś innym. Można mianowicie zinterpretować tę karę jako próbę odwrócenia negatywnych tendencji życia wspólnotowego i potraktować ją jako nowy początek oraz dowód na to, że powrót do człowieczeństwa jest możliwy. Nie zabiliśmy Negana, choć mogliśmy to zrobić i byłoby to usprawiedliwione w świetle tego, co zrobił, zdają się mówić członkowie społeczności. Jest to pierwszy krok w kierunku utworzenia takiego społeczeństwa, jakie istniało przed plagą zombie. Negan siedzący w więzieniu ma zatem przypominać o tym, że powrót do człowieczeństwa jest możliwy. Ma być dowodem na to, że zmienił się paradygmat myślenia o karze i jej funkcjach. Nie chodzi o afektywną zemstę, ale o przyszłe dobro wspólnoty. Negan staje się zatem czymś w rodzaju gwarancji dobrego samopoczucia członków wspólnoty, którzy znów mogą widzieć w sobie ludzi kierujących się cywilizowanymi zasadami.

IV. WNIOSKI

Trzy opisane powyżej warianty uzgadniania kary za pogwałcenie podstawowych reguł życia oparte były na założeniu, zgodnie z którym człowiek w nowych, postapokaliptycznych warunkach jest zły, a ludzie nieustannie ze sobą walczą. Ten brak zaufania prowadził do obowiązywania bardzo restrykcyjnych reguł. Kara w początkowej fazie radzenia sobie z nową, trudną sytuacją miała niemal zawsze charakter restrykcyjny. W pierwszym przypadku grupa niemal automatycznie zgodziła się na rozwiązanie polegające na afektywnym wymierzeniu kary śmierci. W obliczu czynu dokonanego przez Thomasa wydawało się, że to jedyna sensowna możliwość. W drugim przypadku mamy już do czynienia z inną wspólnotą i innym czynem. Oparta na bardziej zaawansowanym podziale pracy, zróżnicowana społeczność zamieszkująca Alexandrię nie zaakceptowała afektywnego postępowania Ricka. Kara będąca aktem zemsty, która może mieć negatywne konsekwencje dla wspólnoty, była nie do przyjęcia. Konieczna była kara, która pozwoliłaby w efektywny sposób nadal funkcjonować grupie. W trzecim przypadku to już sam Rick, wymęczony długotrwałą i obfitującą w okrucieństwa wojną z Neganem, postępuje inaczej niż w niemal wszystkich dotychczasowych sytuacjach i decyduje o wymierzeniu kary, która ma mieć przede wszystkim funkcje restytucyjne – ma pozwolić wspólnocie odzyskać wiarę w to, że możliwy jest powrót do człowieczeństwa.

Gdybyśmy chcieli wzorem Durkheima wnioskować na podstawie tych przeobrażeń regulacji prawnych o specyfice wspólnoty, to dostrzegliśmy ewolucję polegającą na upowszechnianiu się solidarności organicznej. Stopniowo odbudowywane życie społeczne zaczyna w coraz większym stopniu zależeć od podziału pracy. Pojawiają się pierwsze sygnały postępującego różnicowania społecznego. Tak rozwijająca się wspólnota nie może pozwolić sobie na afektywne akty zemsty, które w dłuższej perspektywie mogą być dla niej szkodliwe.

Warto także podkreślić, że właściwie od samego początku tej opowieści główne zagrożenie w świecie żywych trupów płynie ze strony drugiego człowieka. Zombie stanowią tu jedynie element tła, swoistej dekoracji, w której rozgrywa się dramat codziennego życia bohaterów. Są one nieustannie obecne, ale tak naprawdę podstawowe problemy wynikają ze wzajemnego oddziaływania na siebie żywych ludzi. Co więcej, Kirkman używa także figury żywego trupa w znaczeniu metaforycznym – pokazuje mianowicie, że żywymi trupami w tak skrajnej sytuacji stają się ludzie. Ważnym elementem opowieści jest bowiem nieustannie powracające pytanie o to, na czym polega człowieczeństwo i gdzie znajdują się jego granice. Wrzucając swoich bohaterów w coraz bardziej ekstremalne sytuacje, autor sprawia, że oni sami w swoich oczach stają się żywymi trupami. Każdy dzień przynosił nowe okropności, które stawały się udziałem bohaterów, i coraz mniej było miejsca na optymizm. Kirkman sugerował, że granica pomiędzy dobrem i złem oraz pomiędzy człowieczeństwem a bestialstwem właściwie przestała istnieć. Przedstawiając świat, w którym podział na dobro i zło jest trudny do utrzymania, jednocześnie jednak snuje swoją opowieść o grupie ludzi, która mimo wszystko próbuje zachować swoje człowieczeństwo. Okazuje się, że jedynym sposobem na to jest podjęcie próby przywrócenia podstawowych zasad życia społecznego.

Paradoks całej sytuacji polegał jednak na tym, że im bardziej bohaterowie w tych trudnych czasach ztracali swoje człowieczeństwo, tym większą odczuwali potrzebę porządku społecznego, w którym mogłyby obowiązywać reguły zbliżone do tych istniejących, zanim rozpoczęła się plaga zombie. Można to zaobserwować, chociażby zestawiając ze sobą początkowe, skrajnie afektywne reakcje na wszelkie działania sprzeczne z zasadami uważanymi za powszechne i bezdyskusyjne (morderstwo córek Hershela w więzieniu; akty przemocy domowej Pete'a w Alexandrii) z restytucyjną karą wymierzoną Neganowi. Rezygnując z afektywnej zemsty, bohaterowie chcą zapoczątkować budowę świata, w którym człowiek nie musi być dla drugiego człowieka zagrożeniem. Pytanie o to, w jakiej mierze taka próba może być skuteczna, pozostaje otwarte.

BIBLIOGRAFIA

- Arens, W. (2010), *Mit ludożercy*, Wydawnictwa UW, Warszawa.
- Deptuch, P. (2011), *Wstęp*, w: R. Kirkman, J. Bonansiga, *Narodziny gubernatora*, Wydawnictwo Sine Qua Non, Kraków.
- di Nola, A.M. (2006), *Triumf śmierci. Antropologia żałoby*, Universitas, Kraków.
- Durkheim, E. (1999), *O podziale pracy społecznej*, PWN, Warszawa.
- Hobbes, T. (2009), *Lewiatan*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.
- Janion, M. (2002), *Wampir. Biografia symboliczna*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Kowalski, P. (1998), *Leksykon znaki świata. Omen, przesąd, znaczenie*, PWN, Warszawa.
- Nowicki, T. (2013), *Żywy trup. Jak kultura popularna reprodukuje lęk przed wykluczeniem*, „Kultura Popularna”, nr 2 (36), s. 113–127.
- Pieniążek, P. (2013), *Świat umarłych*, „Nowa Fantastyka”, nr 7 (370), s. 12–13.
- Robichaud, Ch. (2012), *The Walking Dead and Philosophy. Shotgun, Machette and Reason*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Ruffie, J., Sourmia, J.C. (1996), *Historia epidemii. Od dżumy do AIDS*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa.

- Szacki, J. (2002), *Historia myśli socjologicznej*. Wydanie nowe, PWN, Warszawa.
- Terjesen, A. (2012), *Are Rick and Shane Still Deputies? Law in a Postzombie World*, w: *The Walking Dead and Philosophy. Shotgun, Machette and Reason*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- van Gennep, A. (2006), *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, PIW, Warszawa.
- Vigarello, G. (2011), *Historia zdrowia i choroby. Praktyki sanitarne od średniowiecza do współczesności*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.

ANALIZOWANE MATERIAŁY

- TWD3: Kirkman, R., Adlard, C., Rathburn, C. (2006), *Żywe trupy: Bezpieczeństwo za kratami*, t. 3, Wydawnictwo Taurus Media, Warszawa.
- TWD6: Kirkman, R., Adlard, C., Rathburn, C. (2008), *Żywe trupy: To bolesne życie*, t. 6, Wydawnictwo Taurus Media, Warszawa.
- TWD10: Kirkman, R., Adlard, C., Rathburn, C. (2010), *Żywe trupy: Czym się staliśmy*, t. 10, Wydawnictwo Taurus Media, Warszawa.
- TWD11: Kirkman, R., Adlard, C., Rathburn, C. (2010), *Żywe trupy: Lękaj się łowców*, t. 11, Wydawnictwo Taurus Media, Warszawa.
- TWD13: Kirkman, R., Adlard, C., Rathburn, C. (2011), *Żywe trupy: Zbyt daleko*, t. 13, Wydawnictwo Taurus Media, Warszawa.
- TWD21: Kirkman, R., Adlard, C., Rathburn, C. (2014), *Żywe trupy: Wojna totalna*, cz. 2, t. 21, Wydawnictwo Taurus Media, Warszawa.

MAN IS TO MAN A ZOMBIE. SOME REMARKS ON
BUILDING A SOCIETY IN POST-APOCALYPTIC WORLD.
THE CASE OF *THE WALKING DEAD* BY ROBERT KIRKMAN

Summary

Popular culture has been dominated by the walking dead. Movies, comics, books, series and computer games are full of them and recent years have brought intensification of interest in this subject. That results to a large extent on popularity of the American TV series *The Walking Dead* based on the comic book series issued for twelve years. The characteristic feature of this comic is that social context in which the events take place has been shifted to the forefront. It allows to perceive the series as material describing attempts to establish social order made under extreme conditions. Referring to Émile Durkheim's concept, the author seeks the answer to the question about the type of social solidarity emerging in the world controlled by zombies. In the world presented in the analyzed series there is neither the state nor the government and existence of law becomes questionable. However, in the characters' everyday life the fundamental need to establish law and social standards which would form the basis of carefully reconstructed community becomes noticeable.

Trans. Izabela Ślusarek