

# DEBIUT NAUKOWY



KONRAD ZIELONKA

(Uniwersytet Śląski w Katowicach)

## TEN ZDUMIEWAJĄCY CZAS, CZYLI CZASOPRZESTRZENNE PODRÓŻE POLSKICH STEAMPUNKOWCÓW (MIĘDZY XIX A XXI WIEKIEM)

W rzeczywistości istnieją cztery wymiary:  
trzy, które nazywamy trzema płaszczyzna-  
mi przestrzeni, i czwarty – czas.

(H.G. Wells, *Wehikuł czasu*)<sup>1</sup>

**Kiedy Jules Verne tworzył** swoje powieści, niedaleka przyszłość wydawała się przesądzona. Elektryczność zwiastowała zmierzch dotychczas królującej epoki pary. Obietnica zawarta w tajemniczej sile prądu okazała się na tyle ponętna, że francuski pisarz właśnie w niej dostrzegał nadzieję dla świata. Patrząc z perspektywy czasu, widzimy jednak, że jego przepowiednia nie do końca została spełniona. Elektryczność, oczywiście, funkcjonuje w życiu codziennym, jednak główna siła napędowa rzeczywistości współczesnej ma źródło przede wszystkim w ropie naftowej oraz w silnikach spalinowych. Napędzane nimi maszyny panują nad wodami, lądami i przestworzami już od dziesięcioleci i mimo istnienia elektrycznych pojazdów (jak kolej zasilana z sieci trakcyjnej czy zdobywające popularność samochody elektryczne) nadal wydają się niezastąpione. Verne'a można jednak uznać za prekursora *science fiction*. Obeznany w technicznych nowinkach swego stulecia Francuz dostrzega w raczkującej dopiero elektryczności niesamowity potencjał – powiew świeżości, mogący bez problemu zmienić i zrewolucjonizować współczesny mu świat. Dla autora *Dwudziestu tysięcy mil podwodnej żeglugi* (1869–

<sup>1</sup> H.G. Wells, *Wehikuł czasu*, przeł. F. Wermiński, Wrocław 2005, s. 6.

1870) innowacja, cudowna zmiana była możliwa w niedalekiej w przyszłości. Przemiana rozgrywa się na jego oczach – epoka pary powoli ustępuje miejsca nowej erze elektryczności. Verne’owscy bohaterowie przemierzają świat w niezwykłych machinach przyszłości, ich oczy są natomiast zapatrzone w horyzont, w jeszcze-nie-znane, w przyszłość, która będzie należeć do podobnych im odkrywców.

Współcześni twórcy steampunkowi<sup>2</sup> stają przed zgoła innym zadaniem. Przeszło sto lat później podejmują próby rekonstrukcji „epoki pary” (ang. *Age of Steam*), redefinicji pojęcia rozwoju. Takie odkrycia XX i XXI wieku, jak fizyka kwantowa, robotyka i cybernetyka, zmieniają perspektywę – nakładają soczewkę, przez którą na XIX stulecie patrzą steampunkowi autorzy<sup>3</sup>. Nie możliwe staje się „czyste” spojrzenie na minioną epokę. Pojawiają się jednak także nieprzebrane, nowe możliwości i teorie, które z powodzeniem można wykorzystać do kreacji „ulepszonej” wizji „wieku pary”. Już samo określenie „steampunk”, jako alternacji XIX wieku, okazuje się możliwe do naukowego wyjaśnienia za pomocą pochodzącej z fizyki teorii światów równoległych. Hipotetyczny wieloświat może w sobie teoretycznie zawierać wszystkie potencjalne odmiany znanego świata, otwierając furtkę steampunkowym autorom, uwiarygodniając ich koncepcje wyrastające przeciw z realnych podstaw. Współcześni twórcy stają się kimś w rodzaju badaczy, którzy podobnie jak Verne starają się przedstawić i uargumentować swoją wizję dziewiętnastowieczności. W takim przypadku ich dzieła można nazwać mianem wiktoriańskich fantazji naukowych w stylu retro<sup>4</sup> – co, jak sądzę, nie będzie nadużyciem.

„Zabawa czasem” staje się doskonałym sposobem pozwalającym na wprowadzenie do fabuły różnorodnych pomysłów, staje się bramą, otwartą na nowe rozwiązania. Manipulacje czasem oraz przestrzenią zdają się wpisane w steampunkową stylistykę. W *Wehikule czasu* (1895) Herberta George’a Wellsa

<sup>2</sup> STEAMPUNK – nurt stylistyczny w kulturze (literatura, komiks, film, gry fabularne), nawiązujący do fantastyki naukowej i twórczości ich dziewiętnastowiecznych prekursorów (J. Verne, H.G. Wells, M. Twain). Zainteresowanie światem techniki prowadzi do tworzenia historii alternatywnych rozgrywających się w XIX wieku jako epoce pary i elektryczności [Red.].

<sup>3</sup> Na temat literackich odniesień do wieku XIX – zob. m.in.: E. Paczoska, *Prawdziwy koniec XIX wieku. Śladami nowoczesności*, Warszawa 2010; *Przerabianie XIX wieku. Studia*, red. E. Paczoska, B. Szleszyński, Warszawa 2011; D. Piechoła, *Reaktywacje dziewiętnastowieczności w najnowszej literaturze popularnej*, „Tematy i Konteksty” 2015, nr 5 (10), s. 175–184; B. Szleszyński, *Non omnis moriar? Bolesław Prus, wiek XIX i opowieści współczesne*, Warszawa 2019.

<sup>4</sup> O pojęciu *Retro-Victorian Scientific Fantasies* – zob. C. Gross, *A History of Misapplied Technology. Exploring the History of the Steampunk Genre*, „SteamPunk Magazine” 2007, nr 2, s. 54–61.

poznajemy losy bohatera podróżującego w czasie (a właściwie należy napisać: Podróżnika w Czasie), który za pomocą stworzonej przez siebie maszyny udaje się w przyszłość:

- Być może – rzekł Podróżnik. – Zaczynacie już jednak spostrzegać teraz cel moich dociekań w geometrii czterowymiarowej? Od dawna już świłał mi pomysł maszyny...
- Do podróżowania w czasie?! – wykrzyknął Bardzo Młody Człowiek.
- Tak, do odbywania podróży w każdym kierunku czasu i przestrzeni, w jakim tylko jadący udać się zechce...<sup>5</sup>

Co ciekawe, podróż w czasie odbywa się w sposób mechaniczny: czas, będący linią, staje się możliwy do przesunięcia (przyspieszenia), jak i cofnięcia za pomocą odpowiedniej dźwigni wehikułu. Poruszanie się w czwartym wymiarze przypomina u Wellsa odtwarzanie filmu na magnetowidzie. Podróżnik nie zostaje przeniesiony do punktu docelowego, jak będzie to miało miejsce w powstających wiele lat później dziełach steampunkowych; podróż odbywa się na zasadzie przemieszczania w przód oraz wstecz – poprzez cofnięcie czasu bądź przyspieszenie jego upływu. Dzięki odpowiedniej modulacji „prędkości przewijania” staje się możliwe odtwarzanie oraz oglądanie rzeczywistości. Podróżnik siedzący w fotelu jest w takim wypadku obserwatorem; anonimowym widzem zajmującym miejsce w kinie:

Zauważyłem pewien szczegół, który wydał mi się dziwny. Mówiłem wam, zdaje się, że gdym już wystartował w przyszłość, zanim jeszcze ruch nabrał szybkości, pani Watchett przeleciała przez pokój jak piłka. Powracając, znowu znalazłem się w tej chwili, kiedy przechodziła przez laboratorium; lecz teraz ruchy jej miały kierunek odwrotny, bo kiedy drzwi otworzyły się spokojnie, wsunęła się do laboratorium, zwrócona plecami, i znikła w tych samych drzwiach, którymi weszła była poprzednio.<sup>6</sup>

Kinowy charakter tej podróży w czasie nie jest przypadkowy. Wraz z końcem XIX wieku pojawia się nowe medium. Film oraz kino były zwieńczeniem długiego procesu przemian, którego początki można zaobserwować już kilkadziesiąt lat wcześniej. Spektakle latarni magicznej, fantasmagorie czy liczne urządzenia służące do wywołania iluzji ruchu<sup>7</sup> stopniowo przygotowywały społeczeństwo na odbiór wrażeń płynących z projekcji filmowych. Jak pisze Wojciech Tomasiak:

Film i kino nie były wynalazkami jednorazowymi, stanowiły raczej kulminację procesów, które sięgają swymi początkami w głęboką przeszłość, a które nasiliły się niepomiernie w XIX wieku, znajdując kształt w rozmaitych „maszynach widzenia” – pasażach, halach wystaw, panoramach, dioramach, latarniach magicznych

<sup>5</sup> H.G. Wells, dz. cyt., s. 10.

<sup>6</sup> Tamże, s. 116.

<sup>7</sup> O maszynach, takich jak zoetropy, praksinoskopy i fenakistiskopy – zob. W. Tomasiak, *Szalony bieg. Kolej i ciemna nowoczesność*, Warszawa 2015.

itp. Na liście instytucji, w których materializowało się XIX-wieczne „mechanizowanie widzenia” ważne miejsce zajmuje podróż pociągiem.<sup>8</sup>

Statyczna rola widza siedzącego w ciemnym pomieszczeniu, nastawionego na odbiór wrażeń wzrokowych przypada także Podróżnikowi w Czasie. Wellsowski wehikuł stoi, jak się zdaje, ciągle w miejscu, co tłumaczy także jego jednakowe miejsce postojów w punkcie początkowym i końcowym. Co istotne, zmianie nie ulega również sam czas – maszyna „przewija go” (jak magnetowid szpulę filmu) do odpowiedniego momentu. Odwiedziny człowieka w przyszłości nie wpływają na bieg czasu, a rzeczywistość pozostaje niezmienną. Podróżnik, mimo że ma liczne przygody, jest tylko obserwatorem, nawet nie wędrowcem po nieznanym krainach, lecz widzem, który po spektaklu wraca do domu i opowiada o swoich przeżyciach przyjaciółom. W steampunkowym świecie natomiast podróżnicy w czasie poruszają się skokowo – w mgnieniu oka przenoszą się z miejsca na miejsce, korzystają z portali i przejść między dwoma punktami czasu lub między wymiarami. Ingerencja postaci z przyszłości w przeszłość zmienia teraźniejszość dziełnastowiecznych bohaterów; natomiast ostatnia deska ratunku (być może) czeka na odkrycie w sąsiednim wymiarze. Ciekawe steampunkowe spojrzenie na działania Wellsowskiego Podróżnika w Czasie można odnaleźć na kartach opowiadania *Spotkanie parowego człowieka z prerii i Mrocznego Jeźdźca* (1999) Joego R. Lansdale’a. Kolejne podróże w czasie doprowadzają do zachwiania czasoprzestrzeni<sup>9</sup>, co skutkuje przenikaniem się różnych rzeczywistości, a w konsekwencji katastrofą na niespotykaną dotąd skalę. Podobnie dzieje się w cyklu *Burton i Swinburne. Skaczący Jack* – antagonistą z powieści Marka Hoddera *W dziwnej sprawie Skaczącego Jacka* (2010) – jest tak naprawdę pochodzącym z XXIII wieku naukowcem, który przez nieuwagę zmienia bieg historii podczas swojej wizyty w przeszłości. Pojawiające się w trakcie fabuły, napędzane węglem rotofotele stają się odpowiednikami śmigłowców, pojazdy – zbudowane z pancerzy powiększonych eugenicznie owadów – zastępują omnibusy i tramwaje. Wszystkie próby „naprawy czasu” kończą się jeszcze większym jego zniekształceniem.

<sup>8</sup> Tamże, s. 22.

<sup>9</sup> Antagonista odkrywa istnienie piątego wymiaru istniejącego obok pozostałych czterech. Było to „miejsce, gdzie czas podążał różnymi, niezliczonymi ścieżkami”. Podróżnik w Czasie (znany jako tytułowy Mroczny Jeździec), ku swojemu przerażeniu zauważa, że „z jakiegoś powodu jego podróże otworzyły swego rodzaju tunel w czasie, przez co kontinuum zlało się w jedno, a materia rzeczywistości zaczęła pękać” – zob. J.R. Lansdale, *Spotkanie parowego człowieka z prerii i Mrocznego Jeźdźca: Powieść wagonowa*, w: *Steampunk. Antologia*, red. A. VanderMeer, J. VanderMeer, przeł. A. Jakubiec, Lublin 2011, s. 121.

Moment, w którym zachwianiu ulega czas, określany jest w literaturze historii alternatywnych jako POD<sup>10</sup>. John M. McKenzie, autor rozdziału *Clockwork Counterfactuals. Allohistory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry*, stwierdza, że „alternatywne historie zwykle działają w ramach tropu *Point of Divergence*, w którym dokładnie lub bardziej ogólnie określony moment wskazuje na rozbieżność z zapisem historycznym”<sup>11</sup>. Na moment powstania POD zwraca uwagę także Natalia Lemann:

Principium gatunku jest tzw. POD [...], czyli wydarzenie inicjujące rozejście się dróg historii oficjalnej i faktycznej z wirtualną. Autor historii alternatywnych, wybierając moment rozejścia się dróg historii, musi przedstawić fabularne konsekwencje wynikłe z odmiennego przebiegu zdarzeń.<sup>12</sup>

Każda, nawet najmniejsza, ingerencja w czasie pogłębia jego przemianę, a powołana do życia nowa alternatywna linia bez przerwy ulega przeobrażeniom i mutacjom, przez co niemożliwy staje się powrót do pierwotnej, niezmienionej wersji świata. Do istnienia powoływane są w tym wypadku także inne wymiary, o czym dowiadujemy się z pozostałych książkach cyklu Hoddera. Podobne perturbacje pojawiają się w powieści *Alkaloid* (2012), wydanej pod znaczącym pseudonimem Aleksandra Głowackiego. Jej bohater, Hermenegauta Stanisław Wokulski, podróżuje przez czas i alternatywne światy, a wizyta w każdym z tych miejsc może wywołać niewyobrażalną, nieodwracalną zmianę, przy czym kwestia ta jest nieco bardziej złożona: czas nie ulega po prostu zmianie, ale w punktach ingerencji powstają „czasy alternatywne”, odnogi funkcjonujące samodzielnie poza jego głównym nurtem, „gdzieś na poboczach ścieżki czasu”<sup>13</sup>. Quasi-rzeczywistości istniejące „obok” są pełnoprawnymi światami – mają swoją teraźniejszość, przeszłość oraz przyszłość, a ich wyodrębnienie rozpoczyna się poprzez ingerencję w czas rzeczywisty (a właściwie jego kopię), który płynie dalej niezmiennym i niezmiennym torem. Jednym z tropów podprowadzających do odpowiedzi na pytanie, jaką funkcję w steampunku pełni historia alternatywna, jest teoria iterowalności<sup>14</sup> Jacques’a Derridy, na co zwraca uwagę Julia Gerhard. W kon-

<sup>10</sup> Jest to skrót od wyrażenia *Point of Divergence*, które w przekładzie na język polski można tłumaczyć jako „punkt rozbieżności”.

<sup>11</sup> J.M. McKenzie, *Clockwork Counterfactuals. Allohistory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry*, w: *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*, red. B. Brummett, Jackson 2014, s. 135.

<sup>12</sup> N. Lemann, *Historie alternatywne i steampunk w literaturze. Archipelagi badawczo-interpretacyjne*, Łódź 2019, s. 84–85.

<sup>13</sup> Zob. A. Głowacki, *Alkaloid*, Warszawa 2012, s. 412.

<sup>14</sup> W uproszczeniu można derridiańską „iterowalność” określić mianem „powtarzalności”, co w przypadku steampunkowych zabaw z czasem i przestrzenią przekła-

tekście steampunkowego arcydzieła, jakie niewątpliwie stanowi *Maszyna różnicowa* (1990) Williama Gibsona i Bruce'a Sterlinga, literaturoznawczyni stwierdza:

Klasyczny steampunk ewokuje zatem etos Derridiańskiej iterowalności: oto bowiem ZDARZENIE [...] zostaje wyrwane z zaznajomionego kontekstu historycznego i POWTÓRZONE lub zreprodukowane w innym kontekście, ukształtowanym przez obecność przełomowej technologii – wywołującej efekt fikcyjności lub anachroniczności. Dzięki nowym okolicznościom wydarzenia historyczne ulegają więc zmianie – zachowując wszelako pewne znamiona tych oryginalnych, mogą zostać rozpoznane jako „alternatywne” (i podobnie rzecz ma się w przypadku samego aktu powtórzenia).<sup>15</sup>

Kolejną koncepcją wyjaśniającą istnienie innych wymiarów jest wspomniana teoria wszechświatów równoległych, której założenia pojawiają się w utworach obu omawianych przez mnie autorów. Samej teorii warto się przyjrzeć na przykładzie fragmentu analizy gry wideo *BioShock Infinite* (2013):

Najważniejszym elementem przedstawionego w *BioShocku Infinite* świata jest teoria tzw. wszechświatów równoległych. Zakłada ona, że istnieje nieskończona (ang. *infinite*) liczba rzeczywistości, które wspólnie składają się na multiuniwersum. Różnice pomiędzy poszczególnymi wariantami mogą być zarówno bardzo duże, jak i niewielkie. Często małe zmiany pociągają za sobą spore konsekwencje. [...] W świecie *BioShock Infinite* alternatywne wymiary przenikają się na skutek działań bohaterów.<sup>16</sup>

Światy składające się na multiuniwersum są w pewnym sensie swoimi odmianami. W takim wypadku główna linia czasowa nie istnieje, ponieważ wszystkie rzeczywistości są wobec siebie równe. Co więcej, wszystkie istnieją równocześnie i w pewnym sensie mogą na siebie nawzajem oddziaływać. Dzięki odpowiednim manipulacjom możliwe staje się otwarcie przejść-szczelin pomiędzy poszczególnymi uniwersami. Wszystkie światy alternatywne są również powtórzeniem oryginalnego świata: rzeczywistości, którą w wypadku steampunku jest wyobrażenie XIX wieku. Według Gartha Smitha, autora rozprawy *Steampunk. The Inner Workings*, dzieła steampunkowe, których fabuły rozgrywają się w realiach (wyobrażonej) *belle époque*, należą do kategorii określonej przez niego mianem „długiego wieku XIX”<sup>17</sup>. Kategoria ta

dałoby się na mnogość pojawiających się światów i rzeczywistości, które w pewnym sensie stają się powtórzeniem świata będącego punktem wyjścia.

<sup>15</sup> J. Gerhard, *Historia iterowalna w „Maszynie różnicowej” Williama Gibsona i Bruce'a Sterlinga*, „Creatio Fantastica. Allohistorie i Fikcje Kontrfaktyczne” 2019, nr 1, s. 43.

<sup>16</sup> Antares, *O co chodzi w BioShock: Infinite? Analizujemy fabułę i zakończenie*, <http://www.gryonline.pl/gramy-dalej.asp?ID=8903> [dostęp: 2020-10-10].

<sup>17</sup> G. Smith, *Steampunk. The Inner Workings*, Hamilton 2013, s. 51, <https://rese->

dotyczy wyłącznie „historii osadzonych w naszej przeszłości, która została zmieniona przez jakieś wydarzenie [...]”. Ta kategoria jest najbardziej rozpowszechniona i często spotykana w tekstach steampunkowych wykorzystujących gatunek historii alternatywnych<sup>18</sup>. „Powtórzony” (względem fabularnie pierwotnego) świat, pomimo niezaprzeczalnych podobieństw, może się różnić czasem – mówiąc inaczej: alternatywna rzeczywistość może być nie tylko odbiciem świata faktycznego, ale także jego przyszłością, przeszłością, przyszłością alternacji, alternacją przeszłości itd. Dzieje się tak na przykład w utworach Konrada T. Lewandowskiego.

W powieści *Orzeł bielszy niż gołębnica* (2013) zostaje odkryta wyłącznie jedna równoległa rzeczywistość. W zasadzie można powiedzieć, że nie jest to jedyna alternatywna rzeczywistość, lecz PIERWSZA ODKRYTA, ponieważ jej obecność nie wyklucza istnienia kolejnych. „Obok-Polska”<sup>19</sup> jest dla bohaterów powieści Lewandowskiego rzeczywistością istniejącą niezależnie od ich własnej – w miejscu bliżej nieokreślonym, wymykającym się nawet nomenklaturze naukowej. Oba, praktycznie bliźniacze światy, posiadające wspólną (aż do punktu „rewolucyjnego”) historię, w pewnym momencie zaczynają się od siebie różnić. Czas i miejsce okazują się nagle względne, zależne wyłącznie od punktu obserwacji. Co istotne, ten inny wymiar zostaje osadzony przez autora na równi z pozostałymi. Jego linia czasowa biegnie obok, jednak nie na poboczu, gdzieś na marginesie, lecz równolegle – jak drugi tor kolei żelaznej. Autor *Orła...* w ciekawy sposób dokonuje interpretacji steampunkowej alternacji, przenosząc ją z rozważań teoretycznych na grunt fabularny – w wykreowanym przez niego świecie to właśnie „nasze realne” uniwersum okazuje się pobocznym, na co wskazują występujące w tekście sygnały (np. losy powstania styczniowego, odzyskanie niepodległości). Z zebranych doniesień wyłania się obraz znanej nam wersji wydarzeń historycznych oraz autentycznych osób (m.in. Romuald Traugutt, Emilia Plater) będących bohaterami powieści.

Lewandowski, kreując autorskie multiuniwersum, powołuje się na twierdzenia Alberta Einsteina, którego wzory i obliczenia w odniesieniu do masy i materii prezentuje za pośrednictwem „genialnego dziecka”<sup>20</sup>. Z jego ba-

archcommons.waikato.ac.nz/bitstream/handle/10289/8495/thesis.pdf?sequence=3&isAllowed=y [dostęp-10-10].

<sup>18</sup> Tamże.

<sup>19</sup> Odkryty przez naukowców świat okazuje się niemal bliźniaczą wersją ich świata. „Co więcej, można sądzić, że to również jest Polska, nazwijmy ją dla wygody i odróżnienia »obok-Polską«” – zob. K.T. Lewandowski, *Orzeł bielszy niż gołębnica*, Warszawa 2013, s. 178.

<sup>20</sup> Genialnym dzieckiem jest Daniel Tesla – postać autentyczna. Dane Tesla był



dań „wynika jednoznacznie, że [...] energia równa się masa pomnożona przez kwadrat prędkości światła”<sup>21</sup>. Transfer odkryć naukowych XX wieku (za sprawą młodego geniusza) do stulecia wcześniejszego pozwala autorowi na ich swobodną interpretację w ramach obranej konwencji. Wykorzystując odkrycia płynące z opracowania teorii względności, jego bohaterowie mogą przemieszczać się nie tylko w przestrzeni (pomiędzy dwoma światami). Dzięki odpowiednim przekształceniom, w ramach przechodzenia do równoległej rzeczywistości (będącej miejscem osadzonym na linii czasu w tym samym miejscu, co świat początkowy, pierwotny) staje się możliwa także podróż w czasie, co jest nieosiągalne w kontinuum świata początkowego – paradoks pozwala także na przenoszenie pomiędzy światami artefaktów. Przemieszczanie się w osi czasu staje się dostępne tylko w ramach zmiany płaszczyzny materii, czyli przechodzenia z jednej rzeczywistości do drugiej. Co istotne, wszystkie podróże, zarówno w czasie, jak i przestrzeni, odbywają się zawsze w kierunku do świata początkowego, będącego domem dla bohaterów powieści. Ich „Polska” staje się centrum; punktem wyjścia do przeprowadzanych zmian. Uniwersum Lewandowskiego okazuje się w pewnym sensie światem logicznym, matematyczno-fizycznym, w którym niemożliwe nie istnieje, a wszystko sprowadza się do kwestii opracowania odpowiedniego wzoru, jego przekształcenia oraz fizycznego, rzeczywistego wykorzystania. Przekłada się to także na sposób, w jaki człowiek jest w stanie ingerować w prawa fizyki. Mówił profesor Maxwell: „Nie siła, lecz geniusz, panowie! Drzwi do obok-Polski są jak szyfrowy zamek do bankowego sejf. Można go wyłamać siłą jakimś wybuchem, ale znacznie prościej i dyskretniej będzie wprowadzić właściwy kod”<sup>22</sup>.

Owym kodem otwierającym przejście do alternatywnej rzeczywistości jest odpowiedni schemat; ustalony, muzyczny rytm fal elektromagnetycznych, wpływający bezpośrednio na materię świata. Ważną funkcję pełni tutaj właśnie muzyczność – wprowadzenie kodu i otwarcie szczeliny między światami staje się możliwe dzięki użyciu zmodyfikowanej pianoli. Ten sam motyw oddziaływania muzyką na rzeczywistość i sfery wszechświata odnajdziemy w *BioShock Infinite*, gdzie odegrana z gramofonu, odpowiednio skomponowana melodia mogła otworzyć wyrwę do innej wersji świata – w tym także do jego przyszłości. Co więcej, również tam rzeczywiste stają się międzywymiarowe podróże – bohaterowie mogą poznać swoich „alter-

zmarłym w dzieciństwie, starszym bratem sławnego amerykańskiego inżyniera serbskiego pochodzenia, Nikoli Tesli (1856–1943).

<sup>21</sup> K.T. Lewandowski, dz. cyt., s. 176.

<sup>22</sup> Tamże, s. 180.



natywnych” odpowiedników, a także sprowadzić przedmioty z innego świata do swojego.

Lewandowski ustami powieściowych wynalazców opisuje w ten sposób proces, za pomocą którego tworzona jest steampunkowa historia. Odwrócony zostaje tylko porządek rzeczy (lub też odbity w zwierciadle) – świat powieściowy okazuje się realny, bohaterowie – prawdziwi. Nasze uniwersum jest dla nich tylko opcją; mutacją powstałą w linii czasu. Z tej perspektywy znana nam historia ruszyła innym torem, niż powinna. Wiedza ta jest dla bohaterów powieści oczywista. Tragiczna sytuacja i niemożność wyjścia z opresji zmusza protagonistów do zniszczenia „głównej”<sup>23</sup> linii czasowej świata początkowego i zastąpieniu go kopią (zniekształconą – w mniemaniu bohaterów świata początkowego).

Patrząc na to przez pryzmat idei multiuniwersum, trzeba stwierdzić, że nie istnieje pojęcie jedynej, głównej i prawdziwej linii czasowej. Działania podjęte przez bohaterów okazują się bezcelowe – bez ich ingerencji losy „obok-Polski” i tak pozostają bez zmian. Co więcej, nawet po zlikwidowaniu jednej rzeczywistości, gdzieś w multiuniwersum nadal istniałaby jakaś jedna bliźniaczo podobna, w której ich odpowiednicy postąpiliby w tym momencie inaczej, tworząc punkt alternacji i pochodzącą od niego kolejną rzeczywistość. Zakładając jednak (jak zapewne uczynił autor oraz bohaterowie jego powieści) istnienie tylko dwóch światów – Polski oraz „obok-Polski” – zlikwidowanie tego pierwszego sprawia, że historia oraz losy drugiego uniwersum stają się jedynie możliwe. Jest to pewien sposób na ratunek – zwłaszcza jeżeli założymy, że jeden ze światów jest efektem ubocznym działań podjętych w drugim. Obie rzeczywistości można uznać także za elementy określonego *continuum* – niemożliwe staje się stwierdzenie, która z nich jest tą prawdziwą, jednak po unicestwieniu jednej, druga zaczyna być dominująca, bez uszczerbku dla żyjących w niej ludzi (którzy zostaną wyzwoleni od swojej kopii lub sobowtóra – *Doppelgängera*). Istnienie wszechświatów równoległych można porównać także do stanu snu oraz jawy – z tą jednak różnicą, że nie wiadomo, w którym ze światów żyje się realnie, a w którym jest się tylko projekcją umysłu. Problematiczne staje się określenie, w którym momencie śni się o życiu, a w którym żyje naprawdę. Obie rzeczywistości mogą okazać się równie (nie)realne; jedna, będąca snem drugiej, staje się dla niej także jawą i *vice versa*. Ten czasowo-materialny paradoks można rozwickłać tylko poprzez wykluczenie jednego ze światów z koła zależności – jawa (lub sen) w tym, który pozostanie, stanie się wyznacznikiem realno-

<sup>23</sup> „Głównej” w mniemaniu bohaterów zamieszkujących ten świat pierwotny. Dla mieszkańców „obok-Polski” to właśnie tamta rzeczywistość byłaby, z ich perspektywy, alternatywną.

ści. Ludzie, mający do tej pory zdublowaną naturę, osiągają pełnię swego istnienia dzięki odcięciu drugiej. Posiadają także jedną, jedyną historię, której dalsze losy nie będą poddane postępującemu odrealnieniu.

Równie ciekawa i zdecydowanie bliższa idei multiuniwersum okazuje się wizja rzeczywistości pojawiająca się w powieści Krzysztofa Piskorskiego *Czterdzieści i cztery* (2016). Mike D. Perschon, przywołując zdanie Karen L. Hellekson, zwraca uwagę na trzy charakterystyczne<sup>24</sup> kategorie „momentu przerwy” (chwili, gdy zachodzi zjawisko *Point of Divergence*). Autor *The Steampunk Aesthetic* stwierdza, że „»moment przerwy« [ang. *moment of the break*] jako cechę charakterystyczną alternatywnej historii można wyrazić w trzech kategoriach. Pierwsza, zwana historią *nexus* dotyczy podróży w czasie, ma miejsce w chwili przerwy i koncentruje się na kluczowym punkcie historii, takim jak bitwa lub zabójstwo”<sup>25</sup>. Warto wspomnieć, że istnieją także różne inne wariacje na temat „zniekształcania” rzeczywistości w ramach steampunkowych uniwersów. Niewątpliwie ciekawym przykładem jest powieść Tima Powersa *The Anubis Gates* (1983), która – jak pisze Jeff VanderMeer – „stanowi kombinację Wellsowskiej podróży w czasie z historią antycznych bóstw i brytyjskiego panowania nad Egiptem”<sup>26</sup>.

Zarówno w utworze Lewandowskiego, w którym momentem przełomowym było wynalezienie twardochodów, jak i w świecie powieściowym Piskorskiego, gdzie kluczowe okazało się odkrycie etheru, zmiany zachodzą nie na polach bitew, ale jeszcze wcześniej: w laboratoriach i pracowniach. W *Świecie Etheru* – dzięki dowodom na istnienie etheru i badań prowadzonych nad jego zastosowaniem – zostaje rozpoznana prawda o istocie rzeczywistości. W efekcie tych odkryć stało się jasne, że „Ether był też środowiskiem. Oceanem, w którym pływały bańki równoległych światów. Mani-

<sup>24</sup> Druga z kategorii zakłada, że akcja powieści rozgrywa się wiele lat po chwili, w której został zainicjowany „moment przerwy” i przedstawia wizję fikcyjnej przyszłości, natomiast trzecia dotyczy istnienia innych praw rządzącym światem (zmienione zasady fizyki, biologii i technologii). Jako przykład trzeciej kategorii Perschon podaje powieść *Mainspring* (2007) Jaya Lake’a, w której świat od samej chwili stworzenia różni się od realnego. „Ziemia przedzielona jest masywną zębatką, który służy jako kolosalna mosiężna ściana, dzieląca świat na uciskającą, uprzemysłowioną półkulę północną i edeńską, przedindustrialną półkulę południową” – zob. M. Perschon, *The Steampunk Aesthetic. Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, Edmonton 2012, s. 134 (tu i dalej przekład mój – K.Z.).

<sup>25</sup> Tamże, s. 134.

<sup>26</sup> J. VanderMeer, S.J. Chambers, *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, New York 2010, s. 52.

pulując precyzyjnie etherową kurtyną, można było sprawić, by otworzyło się okno do pozornie podobnych, ale bardzo różnych rzeczywistości”<sup>27</sup>.

W etherowym wszechświecie istnieje nieskończona liczba alternatywnych rzeczywistości, do których można się dostać właśnie za jego pośrednictwem, a tylko odpowiednie ukierunkowanie pozwala otworzyć przejście-szczelinę do sąsiednich światów. Wizja przedstawiona w powieści *Czterdzieści i cztery* przypomina obraz z uniwersum *BioShocka*, w którym bohaterowie mogli się poruszać pomiędzy płaszczyznami nieskończonej liczby rzeczywistości. Odkrycie sąsiednich światów miało ogromne znaczenie gospodarcze. Koniec wieku XIX był także końcem kolonizacji znanego nam świata, w którym każde atrakcyjne strategicznie miejsce zostało już odwiedzone, zbadane i przejęte przez któreś z imperiów. Stworzenie przejścia do drugiej – początkowo – rzeczywistości, a w niedługim czasie do kolejnych otworzyło przed kolonizatorami nowe nieskończone opcje eksploatacji. Nowo odkryte rzeczywistości, mimo że zaspokajają wszelkie imperialistyczne popędy, stają się także areną wojen pomiędzy kolonizującymi je mocarstwami. Jak pisze VanderMeer: „Świadomość społeczna jest kluczowa dla najlepszych praktyków steampunka, który zawsze był uwrażliwiony na mniej inspirujące momenty XIX wieku. Podczas gdy miały miejsce wielkie postępy w dziedzinach estetyki i technologii, wiek ten był jednocześnie skażony przez kolonializm, imperializm i rasizm”<sup>28</sup>.

Słowa VanderMeera można odnieść także do utworu Piskorskiego. W powieści zarysowuje się sytuacja przywodząca na myśl czasy zimnej wojny – wielkie imperia toczą między sobą nieustanną rywalizację, prześcigając się nie tylko w tworzeniu coraz to nowszej etherowej broni, ale także w odkrywaniu i sprawowaniu władzy nad kolejnymi rzeczywistościami. Niepohamowany pęd do ich zdobywania jest motywowany nie tyle brakującymi surowcami, których z nadwyżką mogą dostarczyć istniejące już kolonie w odkrytych wcześniej światach, co strachem przed przejściem inicjatywy przez pozostałych uczestników steampunkowego wyścigu zbrojeń.

Na odkrywanych dzikich łądach ekspedycje napotykały czasem rdzenne społeczności, z którymi, jeśli były one słabsze od kolonizatorów, podejmowano walkę. Nowe tereny próbowano podporządkować sobie siłą, w myśl kolonialnej idei dominacji nad gatunkami czy rasami (takimi jak tetygoni<sup>29</sup>),

<sup>27</sup> K. Piskorski, *Czterdzieści i cztery*, Kraków 2016, s. 36.

<sup>28</sup> J. VanderMeer, S.J. Chambers, dz. cyt., s. 42.

<sup>29</sup> Autor przy kreacji tetygonów odwołuje się do Tharków – mieszkańców Marsa z cyklu powieści Edgara R. Burroughsa (zwłaszcza t. 1 – *Księżniczka Marsa*, 1912). Tharkowie pojawiają się także w filmie *John Carter* (2012, reż. A. Stanton) oraz na kartach części komiksu *Liga Niezwykłych Dżentelmenów* Alana Mo-

z ich perspektywy teoretycznie gorszymi<sup>30</sup>. Nowo powstające, innowymiarowe miasta okazały się doskonałym miejscem na przeniesienie do nich elementu niepożądanego, jak to miało miejsce na przykład w „Londynie<sup>2</sup>”, w którym rosły nowe, potężne, zanieczyszczające środowisko fabryki; do budowanych więzień wysyłano skazańców, a wyjęci spod prawa ludzie widzieli dla siebie azyl w nowej metropolii. Kierowano tam także miejską biedotę, oferując jej atrakcyjne miejsce do życia – z tanimi mieszkaniami i licznymi miejscami pracy. Miasto to w założeniu miało być utopijnie idealne, zupełnie wolne, wyzbyte wszelkich praw, konwenansów i regulaminów. „Londyn<sup>2</sup>” – jak wyjaśnia narrator powieści Piskorskiego – „wyrósł bez regulacji i przepisów, bo London Building Acts, które zaczęto wprowadzać w Anglii po katastrofalnym pożarze parlamentu z 1666, tutaj nie obowiązywały”<sup>31</sup>. Jednak w praktyce okazało się zupełnie inaczej. Wraz z ludźmi chcącymi zacząć nowe życie, poszukiwaczami przygód i badaczami „do Anglii<sup>2</sup> przybyło wielu drobnych przedsiębiorców, spekulantów, oszustów. Zaczęli prędko zmieniać Londyn<sup>2</sup> w piekło na ziemi, każdy swój czyn tłumacząc magicznym słowem »wolność«”<sup>32</sup>.

Miasto staje się odbiciem mieszkających w nim ludzi – okazuje się pięknie nazwanym i reklamowanym gettem, do którego zsyła się wszystkich, którzy nie są mile widziani w prężnie rozwijającym się, eleganckim Londynie. Miasto to, a także cała, alternatywna Anglia, to „nic innego jak pożalowania godne więzienie; czarne, pokraczne odbicie brytyjskiego narodu, które sami stworzyliśmy, a którego – jak się obawiam – przyjdzie nam się wstydzić przed całymi pokoleniami potomnych”<sup>33</sup>. Poprzez wizerunek „Anglii<sup>2</sup>” oraz będącego jej wizytówką „Londynu<sup>2</sup>” autor przywołuje niechlubne dzieje z historii kolonializmu oraz zasiedlanej przez Brytyjczyków Australii. „Anglia<sup>2</sup>” znajdująca się w miejscu jeszcze bardziej niedostępnym, idealnie odpowiada potrzebom londyńskiej elity. Usunięcie sprzed oczu ele-

ore’a i Kevina O’Neilla. Piskorski sięga po kreacje pochodzące wprost z utworów typowych dla *science-fiction*. Nowe rasy zamieszkują jednak nie nowe planety, lecz alternatywne wersje znanej nam Ziemi. W związku z tym można pokusić się o stwierdzenie, że powieściowe podboje nowych lądów plasują się gdzieś pomiędzy dziewiętnastowiecznymi pionierskimi ekspedycjami w głąb Afryki a podbojami kosmosu.

<sup>30</sup> Gorszymi, ponieważ innymi od ich własnej. W kreacji pionierów *Świata Etheru* można dostrzec jeden z grzechów kolonializmu: stawianie własnej, białej (imperialnej) rasy ponad przedstawicielami innych nacji, kultur, ras czy – w przypadku teź powieści – zupełnie odmiennych gatunków.

<sup>31</sup> K. Piskorski, dz. cyt., s. 70.

<sup>32</sup> Tamże, s. 73.

<sup>33</sup> Tamże, s. 70.

mentu niepożądanego i odesłanie go poza granice znanej rzeczywistości staje się rozwiązaniem problemu – humanitarnym sposobem na oczyszczenie miast. W multiglobalnym świecie Piskorskiego Australia okazuje się nie tyle niewystarczająca, co paradoksalnie nazbyt odległa. Zdecydowanie łatwiejszym i szybszym sposobem jest wyprawa (dla większości w jedną stronę) do alternatywnej rzeczywistości.

Podróż pomiędzy poszczególnymi uniwersami w powieści *Czterdzieści i cztery* odbywa się podobnie jak u Lewandowskiego i w świecie *BioShocka*. Analogicznie – także tutaj w kontrolowany sposób jest otwierane pewnego rodzaju przejście. Jednak do jego otwarcia potrzebna jest technologia jeszcze bardziej specjalistyczna; w poprzednich wypadkach wystarczała odpowiednio wygenerowana melodia. W świecie Piskorskiego są natomiast konstruowane ogromne portale – wejścia do innych wymiarów, nazywane bramami. Klucz do ich zamka stanowią specjalne nastawnie, czyli odpowiednia kombinacja zasilających bramę etherowych cewek, ściśle wyregulowanych według konkretnego schematu. Widoczna jest tutaj analogia do mechanizmu przedstawionego w powieści Lewandowskiego. Do nawiązania połączenia potrzebny jest specjalny kod. Jego zmiany i przekształcenia pozwalają inżynierom na poszukiwania dróg prowadzących do kolejnych nowych światów.

Najistotniejszym chyba aspektem multiuniwersum Piskorskiego jest – będący odwołaniem do trzeciej części *Dziadów* Adama Mickiewicza – tytuł powieści, czyli *Czterdzieści i cztery*. Ta tajemnicza liczba odnosi się bezpośrednio do fragmentu sceny V – widzenia księdza Piotra:

Patrz! – ha! – to dziecię uszło – rośnie – to obrońca!  
Wskrzesciel narodu,  
Z matki obcej; krew jego dawne bohaterzy,  
A imię jego będzie czterdzieści i cztery.<sup>34</sup>

Jak dobrze pamiętamy, liczba ta pojawia się w scenie dwukrotnie. Ksiądz Piotr w darze od Boga otrzymał profetyczną wizję i zwiastuje nadejście zbawiciela narodu polskiego, którego imieniem stanie się owa tajemnicza liczba, wokół której narosło wiele egzegez. Scena V, jak wiadomo, jest przepelniona licznymi odniesieniami do *Biblii*, nadającymi tekstowi mesjanistyczny charakter. Jak pisze Zofia Stefanowska:

Po męce Chrystusa nastąpiło zmartwychwstanie. Wypełnienie do końca ofiary jest gwarancją przyszłego tryumfu pokonanego narodu. Ks. Piotr ogląda przyszłe zmartwychwstanie Polski. Wizja upadku powstania listopadowego była prorocza

<sup>34</sup> A. Mickiewicz, *Dziady, część III*, w: tegoż, *Dzieła. Wydanie jubileuszowe*, oprac. S. Pigoń, Warszawa 1955, s. 190.

tylko w ramach czasowych dramatu, z perspektywy r. 1824, w którym rozgrywa się scena V.<sup>35</sup>

Aby się odrodzić, Polska potrzebuje zbawiciela, który swymi czynami pomoże przywrócić ją do życia. Jak dobrze wiemy, badacze nie są do końca zgodni, kogo Mickiewicz nazywa w dramacie „wskrzesicielem narodów”; pojawiały się liczne interpretacje, odnoszące się między innymi do kabały czy liczbowych szyfrów, za pomocą których autor pod liczbą 44 miałby zakodować inicjały potencjalnego zbawcy narodu. Przywołajmy znów słowa Stefanowskiej, która poszukuje tożsamości tajemniczego zbawiciela na kartach samego dramatu:

Porzucając mało uzasadnione próby dopasowania wizji ks. Piotra do późniejszej historii Polski, wypada zapytać, jak tłumaczy się prorocstwo o „wskrzesicielu narodu” w obrębie samego dramatu. I na tak postawione pytanie jednoznacznej odpowiedzi nie ma. [...] Są wszakże w tekście sugestie pozwalające przypuszczać, że mężem „czterdzieści i cztery” będzie człowiek, który niegdyś był Konradem.<sup>36</sup>

Taką ścieżką interpretacyjną podąża, jak się zdaje, Krzysztof Piskorski, w którego powieści to właśnie inżynier Konrad Załuski, nieprzypadkowo imiennik bohatera *Dziadów*, naznaczony jest piętnem zbawiciela. Powieściowemu Konrad, tak samo jak Konrad z dramatu Mickiewicza, pragnie poświęcić się i wybawić Polskę – przywrócić ją do życia. W trakcie akcji utworu zostaje przyrównany do jeszcze jednego Mickiewiczowskiego bohatera – Konrada Wallenroda. Piskorski dokonuje pewnego interesującego zabiegu<sup>37</sup>: bohater dramatu Mickiewicza (pisarza) staje się inspiracją do kreacji postaci Konrada Załuskiego, która następnie służy jako... inspiracja dla Mickiewicza (jednego z bohaterów *Czterdzieści i cztery*) do stworzenia dramatu symbolicznie opisującego walkę inżyniera na obczyźnie, czyli właśnie *Konrada Wallenroda*.

– Żartujesz! Konrad Wallenrod to... – nie musiała kończyć, bo gdy tylko to powiedziała, zdało jej się to całkowicie oczywiste. Nie potrzebowała już nawet dedykacji, która znajdowała się na pierwszej stronie tego wydania, a brzmiała: „Temu, co na obczyźnie”. [...] Załuski wyjeżdża do wrogiego Polakom Londynu w 1827 roku. Rośnie krok po kroku w hierarchii londyńskich przedsiębiorców. Buduje prywatne imperium. Paryscy emigranci i mieszkańcy Księstwa patrzą na niego jak na zdrajcę, a tymczasem Mickiewicz imiennika Konrada czyni bohaterem wielkiego poematu.

<sup>35</sup> Z. Stefanowska, *Postowie*, w: A. Mickiewicz, dz. cyt., s. 355.

<sup>36</sup> Tamże, s. 362.

<sup>37</sup> Autor w przewrotny sposób tworzy paradoks czasoprzestrzenny, wiążąc Mickiewicza, Wallenroda oraz Załuskiego w pętli wzajemnej zależności, która nie ma ani początku, ani końca.

tu o zemście, czekającej na właściwy czas; poematu o pięciu się w górę w szeregach wroga. O decydującym ciosie, wymierzonym z zaskoczenia, po latach.<sup>38</sup>

Informacje powoli się uzupełniają – inżynier Załuski okazuje się samozwańczym zbawcą ojczyzny, którego poświęcenie powieściowy wieszcz opisuje w swoim utworze. To właśnie będący drugoplanową postacią Mickiewicz dostrzega w Konradzie mesjasza, którego przyście przeczuł w nawiedzających go wizjach. „Nie wierzę, że tak to się skończyło – rzekł ze smutkiem [Mickiewicz]. – Byłem przekonany, że Załuski zbawi naród. Śniłem o tym. Jego imię, razem z liczbą czterdzieści cztery, przychodziło, gdy wsłuchiwałem się w głos duszy późnymi nocami”<sup>39</sup>. Wynalazca, będący jednocześnie odpowiednikiem Konrada Wallenroda oraz Gustawa-Konrada, staje się zbawicielem w iście steampunkowym stylu. Załuski, próbując dopełnić swej zemsty pod koniec utworu, okazuje się tak naprawdę czterdziestym czwartym odpowiednikiem – alternatywnym sobowtorem prawdziwego Konrada:

– Wiele razy się zastępowałeś? – spytała.

Załuski wskazał Huanga głową.

– Z czterdzieści? Tylko on wie.

Chińczyk skinął głową i odpowiedział:

– Czterdzieści cztery razy.<sup>40</sup>

Piskorski wykorzystuje ideę multiuniwersum, przy pomocy której interpretuje profetyczny fragment *Dziadów*. Konrad Załuski (pierwszy), podobnie jak bohaterowie powieści Lewandowskiego, poszukiwał w alternatywnych światach swoich odpowiedników. Dzięki nim mógł bez problemu, powoli wypełniać cele swojej misji, bez obaw, że śmierć z rąk zamachowca pokrzyżuje mu plany. Gdy pojawiła się taka potrzeba, Załuski był zastępowany przez sobowtóra podejmującego misję poprzednika, jednocześnie przygotowując się na ewentualną możliwość zastąpienia przez kolejną wersję siebie. Motyw poszukiwania w alternatywnych światach własnych odpowiedników (jak w przypadku inżyniera Załuskiego) pojawia się także w opisanym już wcześniej świecie *BioShock Infinite*, w którym to Rosalind Lutece pracuje wspólnie ze swoim sobowtorem-bratem, Robertem Lutecem. Załuski zaś multiplikuje się identycznie jak główny bohater tejże gry – Booker DeWitt. Co ciekawe, protagonista – tak samo jak Konrad podczas Wielkiej Improwizacji – ponosi klęskę, okazuje się zbyt arogancki i zapatrzony w siebie. Celem życia inżyniera jest zemsta, poprzez którą pragnie przywrócić istnienie ojczyźnie. W swych zamiarach sięga o wiele dalej: pragnie znisz-

<sup>38</sup> K. Piskorski, dz. cyt., s. 285–286.

<sup>39</sup> Tamże, s. 526.

<sup>40</sup> Tamże, s. 509.



czyć wszystkich wrogów Polski nie tylko po to, aby przywrócić jej suwerenność, lecz żeby zapewnić jej miejsce nowego hegemonia niepokonanego światowego imperium. W powieści czytamy:

– Dwadzieścia lat pracy, żeby wygrać jedną bitwę? – spytała z niedowierzaniem Eliza.

– Nie – odparł Konrad z płonącymi oczami. – To dopiero początek. Próba generalna. Będziemy podmieniać dalej. Wrogie państwa na ich słabsze wersje. Wrogich geniuszy na nieudaczników. Wrogie miasta na puste przestrzenie dzikich światów... Aż zostanie tylko Polska. Wielka. Potężna.<sup>41</sup>

Pycha prowadzi inżyniera do zguby. Jak Konrad w Wielkiej Improwizacji zostaje poskromiony przez Boga, tak samo Załuskiego powstrzymuje Eliza. Jego czyny, dokonane w myśl szlachetniej idei odrodzenia państwa, doprowadziłyby do nieuchronnej klęski. Skutki uboczne użycia wielkich ilości ethe-ru nieuchronnie zmieniłyby Polskę, Europę, a ostatecznie świat w jałową, niegościnną ziemię, na której życie byłoby niemożliwe. Dopiero interwencja Żmijewskiej powstrzymuje Konrada przed popełnieniem definitywnego kroku – „wypowiedzenia kwestii<sup>42</sup>” mającej nieodwracalne konsekwencje.

Zarówno Krzysztof Piskorski, jak i Konrad Lewandowski odnoszą się do idei multiuniwersum, przenosząc jej prawa na grunt steampunkowy. W obu przypadkach, mimo różnych założeń, bohaterowie powieści odkrywają gdzieś poza granicami znanej rzeczywistości uniwersa alternatywne, będące odbiciami pierwotnych światów. Ich motywacja okazuje się zaskakująco podobna. Dramatyczna sytuacja Polski pod zaborami oraz jej nikła pozycja na arenie międzynarodowej zmusza inżynierów-patriotów do poszukiwania pomocy w równoległych wszechświatach. Sprowadzenie sojuszników spoza znanego świata wydaje się genialnym rozwiązaniem, ostatnią deską ratunku. W obu przypadkach jednak projekty wymykają się spod kontroli. W powieści Lewandowskiego sytuacja alternatywnej Polski wygląda, jak się здаje, jeszcze gorzej. Powstańcy, w porównaniu z szukającymi u nich pomocy Polakami, są mniej liczni oraz o wiele gorzej uzbrojeni, a ich sprowadzenie na nic by się nie zdało. W książce Piskorskiego Załuski szukał w alternatywnych światach sobowtórów gotowych, by wspomóc go w misji, jednak także i to nie daje rezultatu, gdyż Konrad ostatecznie ponosi klęskę. W ostatecznym rozrachunku, mimo wspaniałej technologii oraz pomocy z zewnątrz, Polskę czeka ostateczna katastrofa. Zmiany i czyny, mające przywrócić jej

<sup>41</sup> Tamże, s. 519.

<sup>42</sup> Odwołuję się w tym miejscu do punktu kulminacyjnego Wielkiej Improwizacji, a konkretnie słów: „Krzyknę, żeś Ty nie ojcem świata, ale...”, których zakończenia „carem” Gustawowi-Konradowi nie udaje się wypowiedzieć.

suwerenność, tak naprawdę tylko przyspieszają jej upadek, do tego upadek zupełny, po którym nie ma już szans na odrodzenie. Analizując różne możliwości, twórcy za pomocą swoich steampunkowych utworów przekonują, jak się wydaje, że tego, co spotkało nasz kraj w trakcie zaborów, nie dało się uniknąć. Nawet wyposażenie patriotów w niezwykłą, potężną broń oraz zaprzęgnięcie do pomocy najtęższych umysłów ówczesnego świata na niewiele się zdaje. Sytuację tę dostrzegają także powieściowi bohaterowie: w utworze Lewandowskiego „uciekają” oni do alternatywnej rzeczywistości, która jest z naszego punktu widzenia pierwotną. Jest to w pewnym sensie ucieczka ze stempunka do realności, ponieważ wizje alternatywnej przeszłości okazują się nad wyraz pesymistyczne. Analogiczny zabieg możemy dostrzec u Piskorskiego. Mimo upadku świata, gdzieś w gąszczu uniwersów znajduje się i takie uniwersum, gdzie Polakom w końcu udaje się wywalczyć niepodległość. Świat ten bez problemu możemy utożsamiać z naszym własnym – tym, do którego uciekali bohaterowie *Orla bielszego niż gołębicą*. Na straży „niepodległości” staje Eliza Żmijewska – jedyna osoba znająca nastawnię prowadzącą do tego świata, ale niezgadająca się na jakąkolwiek ingerencję w jego losy. Można powiedzieć, że Krzysztof Piskorski i Konrad T. Lewandowski tworzą w stylu retro pewnego rodzaju literaturę „dla porzepienia serc”. Przedstawienie klęsk alternatywnych wersji historii na zasadzie analogii ukazuje „naszą” historię jako tę najlepszą z możliwych opcji. Próby jej zmiany, najdrobniejsze nawet, mogłyby bowiem spowodować nieodwracalne, katastrofalne w skutkach następstwa.



Konrad Zielonka (University of Silesia in Katowice)  
konrad.zielonka93@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5367-1380

THIS AMAZING TIME, I.E. THE SPACE-TIME JOURNEYS  
OF POLISH STEAMPUNKERS (BETWEEN THE 19TH AND 21ST  
CENTURIES)

ABSTRACT

The article concerns peculiar games with the 19th century tradition, which take place in contemporary Polish novels that originate from the steampunk trend. The author of the article, starting from the observations of space-time in the works of Jules Verne and H.G. Wells, presents various realizations of this motif in the novels of Konrad T. Lewandowski and Krzysztof Piskorski (also in the context of the video game *BioShock Infinite*). The article focuses on the issues of alternative worlds and the idea of the multiverse. Contemporary Polish artists are becoming a kind of researchers who, like Verne in the past, try to present and justify their vision of the nineteenth century.

KONRAD ZIELONKA

KEYWORDS

Jules Verne, Herbert George Wells, Konrad T. Lewandowski,  
Krzysztof Piskorski, nineteenth century, popular literature,  
postmodernism, science-fiction, space-time, steampunk, tradition

