

MARCIN KĘPIŃSKI  
Uniwersytet Łódzki

## ZAPAŚNIK — UCIECZKA DO WOLNOŚCI\*

„Widziałeś kiedyś stracha na wróble wypełnionego tylko kurzem i chwastami? Jeśli go widziałeś, to widziałeś mnie. Widziałeś kiedyś jednorękiego bijącego się z wiatrem? Jeśli go widziałeś, to widziałeś mnie”.

słowa piosenki Bruce’a Springsteene’a z filmu *Zapaśnik*

„Wszyscy go zdręczali, bo był wielki, nie zamierzał się ugiąć i robił, co chciał. Dręczyli go tak samo, jak teraz dręczą ciębie. — Kto, Wodzu, kto? — Zapytał cicho, poważniejąc nagle. — Ludzie Kombinat. Dręczyli go latami. Przez pewien czas był dość silny, żeby z nimi walczyć. [...] Och, Kombinat jest potężny... potężny. Tata walczył z nimi uparcie, ale w końcu [...] już nie mógł i musiał się poddać. [...] Bo Kombinat wygrywa z każdym. Z tobą też wygra. Nie mogli pozwolić, żeby ktoś taki silny jak tata chodził swobodnie po świecie, jeśli nie był jednym z nich. Chyba to rozumiesz”.

Ken Kesey, *Lot nad kukulczym gniazdem*

Co łączy kino, literaturę i antropologię kultury? Jedną z odpowiedzi na tak postawione pytanie może być rozumienie ich jako opowieści o rzeczywistości,

---

Adres do korespondencji: marcin.1970@wp.pl

\* Parafrazuję tytuł słynnej pracy Ericha Fromma (1970, s. 227–258), który twierdził, że kultura sprzyja konformizmowi, prowadzącemu do zamiany jednostki w posłusznego normie automat. Stłumienie spontaniczności — ta zdaje się jedną z ważniejszych cech Zapaśnika — a tym samym prawdziwej indywidualności, zaczyna się bardzo wcześnie w trakcie socjalizacji i trwa przez cały proces wychowawczy.

prowadzących nas do „sensów przekraczających powierzchnię zdarzeń — jak twierdzi Dariusz Czaja (2004, s. 17) — oto prawdziwy cel antropologicznych poszukiwań”. Narracja fikcyjna prowadzi do realnego świata, choćby z tego powodu, że jest dopełniana przez czytelnika czy widza. Sam tekst, literacki lub filmowy, nie będzie zamkniętą, kompletną całością kulturową bez interpretacji, zakładającej proces odczytania jego sensów: „sens opowieści pojawia się na przecięciu świata tekstu i świata czytelnika. Akt lektury jest nie tylko twórczy, ale staje się momentem krytycznym w procesie przekształcania doświadczenia czytelnika przez opowieść” (Czaja 2004, s. 81). Sens dzieła, literackiego czy filmowego, przekracza intencje autorskie. Film, rozumiany jako specyficzny tekst kulturowy, pośredniczy między człowiekiem a światem, wpływa na jego rozumienie, pozostając otwartym uniwersum, pełnym możliwych do zinterpretowania znaczeń: „związek życia i opowieści objawia się też i z tej racji, że działania ludzkie mogą znajdować się w polu symbolicznych odniesień” (Czaja 2004, s. 187).

Dodajmy, że działania bohaterów literackich i filmowych zawierają w sobie wiele odniesień do sfery symboli. Opowieść filmowa może zawierać wątki mityczne, opowiedziane przez twórcę właśnie za pomocą symboli, często w sposób nieświadomy<sup>1</sup>. Jak twierdził Mircea Eliade, nawet współczesny, racjonalny człowiek potrzebuje symboli, by wyrazić i zinterpretować swą egzystencję. Wątków mitycznych i symboli powinniśmy szukać także we współczesnym, nawet najbardziej bezbarwnym, świecie. Egzystencjalne motywy, zawarte w ponadczasowych tekstach kultury, dziełach literackich i filmowych, odnosząc się do ogólnoludzkiej kondycji, pozostają swego rodzaju ukrytym drogowskazem, wskazówką dla szukających swego miejsca w świecie i sposobu na jego przeżywanie. Podobną funkcję ustanawiania sensu, tłumaczenia rzeczywistości, spełniały niegdyś wielkie mity (zob. Eliade 1992, 1993; Campbell 2007): „Związek życia i opowieści objawia się też i z tej racji, że działania ludzkie mogą znajdować się w polu symbolicznych odniesień” (Czaja 2004, s. 187). Jednym z podstawowych zadań antropologa kultury jest nie tylko interpretacja tekstów kulturowych, ale ujawnianie ich zawartości symbolicznej oraz mechanizmów oddziaływania na odbiorcę. Film pozostaje dla antropologii kulturowej atrakcyjnym medium, nie tylko ze względu na przenoszone, często ukryte treści symboliczne i narracje mityczne, ale również dlatego, że jest sztuką w wielkim stopniu kształtującą współczesną ikonosferę i wyobraźnię<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Zdaniem Paula Ricoeura (1985, s. 60–61, 126–129, 322–323, 334–335), jednym z porządków kultury, atrakcyjnym dla interpretacji antropologicznych, jest obszar wyobraźni poetyckiej — termin ten może być rozumiany bardzo szeroko, jako swoisty kod dzieła artystycznego, a więc i filmu. Autor nie musi być świadomy wszystkich jego sensów — one „przekraczają” intencje autorskie.

<sup>2</sup> Na temat problematyki interpretacji i odczytania sensów dzieła filmowego zob. w czasopiśmie „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty” 1992, nr 3–4 artykuły: Dariusza Czaja *Symbol i film. Uwagi metodologiczne*, Wiesława Szpilki *Zobaczyć świat. Etnografia wobec filmu i kultury masowej*, Wojciecha

DLACZEGO „ZAPAŚNIK”?  
ODKRYWANIE POKŁADÓW ZNACZEŃ SYMBOLICZNYCH

Film Darrena Aronofsky'ego *Zapaśnik* (*The Wrestler*) miał premierę w 2008 roku. Główną rolę zagrał od dawna nieobecny na ekranie Mickey Rourke. Przez większość filmu aktor wyraża szeroki wachlarz emocji jedynie oczami. Reszta twarzy pozostaje jak wykuta z kamienia, a to ubóstwo mimiki jeszcze bardziej podkreśla przekazywane przez aktora emocje. Aktor pozwala sobie czasami na nieśmiały uśmiech, westchnienie czy, rzadko, grymas bólu. Kiedy jego bohater płacze lub się złości, wiemy, że robi to z głębi duszy, naprawdę odczuwając zło tego świata. Równie oszczędny dobór słów czynią grę Mickeya Rourke jeszcze bardziej mistrzowską, a powtarzane, co jakiś czas słowo *fuck* oddaje całą gamę uczuć bohatera — od wściekłości przez rozbawienie aż do rozpacz spowodowanej całkowitą niemocą ciała, które już nie chce go słuchać.

Recenzenci i krytycy filmowi poruszali motyw analogii losów aktora i bohatera, którego on kreuje (zob. Szczerba 2009). Mickey Rourke w latach osiemdziesiątych był uznawany za ikonę swojego pokolenia, wybitnie zdolnego aktora i przede wszystkim symbol seksu. Stracił status gwiazdy z własnej winy, za sprawą nadużywania alkoholu i narkotyków, a aktorstwo porzucił dla boksu, który zamiast pieniędzy przyniósł mu jedynie mniej lub bardziej dotkliwe kontuzje. Darren Aronofsky wykazał się świetnym wyczuciem, wybierając jako odtwórcę głównej roli właśnie tego aktora. Zamiast naładowanego erotyzmem bohatera kultury masowej, na ekranie widzimy karykaturę człowieka, który kiedyś wzbudzał podziw i pożądanie kobiet, zazdrość mężczyzn, a dziś jest zatartym w pamięci wspomnieniem. Jego piękna niegdyś twarz jest zniszczoną przez operacje plastyczne i uderzenia, opuchniętą maską. Może właśnie dzięki temu, że Rourke jest tak odważny, by balansować na granicy ekshibicjonizmu, film Aronofsky'ego nie tylko ukazuje upadek ze szczytów sławy na samo dno, ale zyskuje głębszy wymiar metafory ludzkiego losu.

Przyznaję, że *Zapaśnik* wywarł na mnie wielkie wrażenie. Stało się tak za sprawą genialnej roli Mickeya Rourke, odtwarzającego postać głównego bohatera, ale także wielowątkowości filmu i zarazem uniwersalności jego przesłania. Można poddać go wszechstronnej analizie, szukając tropów związanych ze schematami kultury konsumpcyjnej i zniewolenia, jakie niesie jednostce terror cielesności czy globalnej uniformizacji i standaryzacji życia. Wreszcie można też spojrzeć na film Aronofsky'ego z perspektywy wędrówki bohatera, obrzędów przejścia (zwłaszcza liminalności), Turnerowskiego procesu rytualnego czy ludycznego widowiska, będącego swoistym rodzajem gry.

*Zapaśnik* zawiera głębokie pokłady ukrytych znaczeń, których istnienie odsłania się widzowi stopniowo, wraz z przyjmowaniem perspektywy bohatera fil-

mowej narracji i spoglądaniem przez jej pryzmat także na własne życie. Randy, grany brawurowo przez Mickeya Rourke, jest w istocie bohaterem tragicznym, możemy obserwować jego wspomnienia o przeszłej chwale, próby uniknięcia dalszego upadku i wreszcie walkę o prawo do wolnego wyboru swego losu (choćby nawet ten wybór oznaczał śmierć), o uwolnienie z pęt normatywno-konsumpcyjnego systemu kulturowego. Filmowe dzieło Aronofsky'ego wpisuje się w tradycje narracji dotyczącej wielkich tematów mitologicznych, jak walka dobra ze złem, przymusu z wolnością, wędrówka bohatera, czyli mówiąc słowami Eliadego — tematy wykraczające poza ogólnoludzką kondycję. Moim celem jest właśnie ich odnalezienie.

#### RANDY „THE RAM” ROBINSON, ALBO ROBIN RAMZINSKI

Randy „The Ram” Robinson, a właściwie Robin Ramzinski, kiedy go poznamy, jest już śmiertelnie zmęczonym, wypełnionym bólem człowiekiem. Kamera ukazuje pochylone plecy, na które opada grzywa blond włosów. Jednak zanim zawrzemy z bohaterem filmu bliższą znajomość, w akcie retrospekcji widzimy wycinki z gazet, omawiające kolejne wygrane walki „wybrańca ludu” i jego świetlaną przyszłość, bilety na mecze wrestlingu, w tym także ten najważniejszy, na walkę roku w Madison Square Garden i zdjęcia młodego, muskularnego mężczyzny. Obrazom towarzyszą słowa zapowiadającego walkę prezentera, który przedstawia Randy'ego jako półboga, mitycznego bohatera ludu. Film Aronofsky'ego pokaże nam trzy mecze wrestlingu, w których Randy bierze udział. Pierwszy to pokaz sprawności i siły bohatera, drugi przypomina publiczną kaźń skazańca albo okrutną ofiarę składaną bóstwu konsumpcji i rozrywki. Trzecia walka jest wielkim triumfem tytułowego Zapaśnika, mimo że kończy się jego śmiercią. Metafora walki towarzyszy widzowi przez cały film, który ukazuje zmagania bohatera o swą tożsamość, prawo do wolnego wyboru drogi życiowej, odrzucenia norm kulturowych zniewalających jednostkę. Film jest także opowieścią o bólu fizycznym i psychicznym, towarzyszącym człowiekowi, o jego znoszeniu i zadawaniu, nieuchronności i ucieczce od niego. Randy jest niczym naczynie przepełnione prawie po brzegi odczuwanym wciąż bólem fizycznym i psychicznym. Zastanawiające jest, że odczuwa go tak wiele i wciąż żyje.

Kiedy milknie dzwon gongu, słyszymy kaszel ciężko chorego człowieka. Akcja filmu przenosi się w czasie o dwadzieścia lat do przodu. Randy nie jest już ikoną kultury popularnej, herosem społeczeństwa konsumpcyjnego, bliżej mu do zużytej rzeczy, przeterminowanego towaru, który się wyrzuca, wyblakłego obrazu telewizyjnego show, którego już nikt nie ogląda. Czas nie obszedł się z Randym łaskawie. Ten niegdyś wielbiony przez tłum i pokazywany na ekranach telewizorów okaz siły walczy za grosze w podrzędnych małomiasteczkowych salach dla nielicznej publiczności. Za walki, z których każda zbliża go do zupełnej utraty zdrowia, nie dostaje wynagrodzenia wystarczającego na zaspo-

kojenie potrzeb życiowych. Kamera od pierwszego ujęcia pokazuje Randy'ego zza pleców (ten sposób prowadzenia filmowej narracji jest częstym zabiegiem reżysera), co dodaje filmowi walor dokumentu. Jesteśmy tak blisko Randy'ego, jak to możliwe. W starym, znoszonym ubraniu, ciągnąc walizkę na kółkach, wygląda niczym bezdomny, którym tak naprawdę jest, pozbawiony prawdziwego domu i rodziny.

Randy mieszka samotnie w przyczepie kempingowej. Rzeczy, których używa, pochodzą, tak jak on sam, z poprzedniej epoki, sprzed wielu lat. Dawno wyszły z mody, zużyły się, straciły znaczenie i rolę, jaką kiedyś pełniły w kulturze materialnej. Puchowa kurtka, która chroni go przed zimnem, jest w wielu miejscach poprzecierana, a większe pęknięcia są pozalепiane plastrem. Mimo że jest czarna, widać, że lepi się od brudu. Koszule w kratę, błękitne dżinsy, bezrękawniki, należą do minionej mody lat osiemdziesiątych, podobnie jak reszta przedmiotów stanowiących najbliższy, oswojony świat bohatera. Są one, jak sam Randy, naznaczone piętnem czasu i anachroniczne. Wnętrze zarówno samochodu, jak i przyczepy jest pokryte kurzem i zniszczone. Cóż z tego, że furgonetka to Dodge Ram — być może Randy był kiedyś marką, żywym ucieleśnieniem i reklamą branży motoryzacyjnej — bo właśnie takie sceniczne imię — „The Ram” — wciąż nosi. Jej wnętrze jest po prostu brudne, szyby zaparowane i zmatowiałe, a siedzenia przetarte. Na desce rozdzielczej Randy przykleił *action figure* przedstawiającą jego samego, przypominającą mu dawne czasy świetności.

Przyczepa kempingowa jest ciasna, meble stare, a nieuprzątnięte śmieci wszędzie się pojawiają. Prymitywna, wedle standardów rozrywki XXI wieku, konsola Nintendo nudzi chłopca, który zaproszony przez Randy'ego odgrywa z nim na ekranie walkę z Ayatollahem. „Ta gra jest taka stara” — mówi z lekceważeniem i zarazem zdumieniem gość. Randy nie tylko nigdy nie słyszał o „Call of Duty Four”, ale nie potrafi nawet poprawnie wymówić jej nazwy. Z niedowierzaniem słucha, że akcja gry toczy się na wojnie w Iraku. Nie tylko najnowsze formy elektronicznej rozrywki, ale także współczesna historia Stanów Zjednoczonych i prowadzonych przez nie konfliktów wojennych są Randy'emu obce. Z wyrazu jego twarzy możemy wyczytać, że aktualna sytuacja świata oddalonego od małego miasteczka, w którym mieszka, niewiele go obchodzi. Wciąż znajduje się w szczęśliwym czasie lat osiemdziesiątych, tęskni do nich i z rozrzwieniem wspomina jako pasmo nieustającej zabawy. W głębi duszy zdaje sobie jednak sprawę, że przeszłość nigdy nie wróci, a za jej grzechy właśnie teraz płaci.

Po stoczonej walce, późną nocą Randy wraca do domu<sup>3</sup>. Zastaje jednak przyczepę kempingową zamkniętą na kłódkę. Próbuje wymóc na nadzorcy pil-

<sup>3</sup> Jeśli — zgodnie z refleksją antropologiczną — będziemy traktować dom Randy'ego jako odzwierciedlenie stwarzania świata i powtórzenie tego kreacyjnego aktu, to zrozumiemy, dlaczego rzeczywistość, w jakiej przebywa, przedstawia się tak uboga, będąc właściwie groteskowym, cha-

nującym przestrzegania norm społecznych, jednym z ludzi systemu, chwilowe zawieszenie działania twardych zasad ekonomii. Spotyka się jednak z całkowitym lekceważeniem. Ram jest tak silny, że mógłby bez problemu wyważyć drzwi do swojej przyczepy bądź do domu jej właściciela. Jednak poprzestaje na kilkakrotnym walnięciu otwartą dłońią w ścianę. Przetyka upokorzenie i kładzie się spać we wnętrzu furgonetki. Wie, że z systemem nie ma szans na wygraną.

Widać, że noc spędzona w samochodzie nie jest pierwszą, Randy ma w nim poduszkę i kołdrę. Zanim położy się spać, musi jeszcze odwinąć plastry opasujące bolące stawy, połknąć tabletkę przeciwbólową, popijając ją piwem i wspominać stare, dobre czasy. Upokorzenie, odrzucenie i ból towarzyszą mu od dawna, a jedyną możliwością ucieczki od strasznej rzeczywistości jest nostalgiczny powrót do przeszłego świata tryumfu i chwały. W spojrzeniu, jakim Randy obrzuca ścianę furgonetki wyklejoną mozaiką wycinków z gazet, zdjęć i artykułów jemu poświęconych, dostrzegamy zadawane sobie pytanie, czy było warto wspinać się na szczyt, skoro i tak droga z niego wiedzie w dół?

Randy budzi się rano, a raczej zostaje obudzony przez dzieci, dla których wciąż jest bohaterem. Scena z dziećmi jest jedną z bardziej wzruszających w filmie, widać w niej bezradność bohatera wobec otaczającego go świata, który bynajmniej nie jest dobry, i paradoksalną delikatność tego wielkiego mężczyzny, umięśnionego jak kulturysta. Rourke obrazuje tu dobitnie tę ujmującą część wizerunku tytułowego zapaśnika, która nie jest okazywana szerszej publiczności w czasie walki. Dzieci rzucają się na Randy'ego i powalają go na ziemię w zabawnej parodii zapaśniczej walki. Bohater bawi się z nimi, traktowany trochę jak idol, trochę jak błazen, z którego się żartuje<sup>4</sup>.

Randy jest miłym, przyjaźnie nastawionym do ludzi, niezgrabnym, nieporadnym facetem. Mimo imponującej postury zawodowego zapaśnika wydaje się delikatny i wręcz nieśmiały. Kiedy poznajemy go bliżej, widzimy, że jest dobrym człowiekiem. Ma świadomość zła, które wyrządził swojej córce, odchodząc od rodziny, i stara się odkupić dawne winy. W kontaktach z klientami sklepu, w którym pracuje, jest uosobieniem uprzejmości i dobrego humoru. Broni odważnie swojej miłości — striptizerki z nocnego klubu, obrażanej przez młodych mężczyzn, wyśmiewających jej wiek. Kiedy jest sam, nosi okulary i aparat słuchowy. Nie ma konta w banku, telefonu komórkowego ani nikogo bliskiego, kto mógłby zaopiekować się nim w razie choroby. Jego wadami są niefrasobliwość i zbytne zamiłowanie do dobrej zabawy, które doprowadziły

---

otycznym obrazem. Na temat charakterystyki idei domu i znaczeń, jakie słowo to konotuje zob. Benedyktowicz, Benedyktowicz 1992; Siciński 2002; Dant 2007.

<sup>4</sup> Randy jest człowiekiem predestynowanym, ze względu na swą niezwykłą profesję i zachowanie (nie tylko na ringu przypomina czasem figurę błazna), do kontaktu z *sacrum*. Dzieci wyczuwają jego odmienną naturę, obdarzając go sympatią i zaufaniem.



go na skraj ubóstwa, do osiedla zamieszkanego przez ludzi zepchniętych na margines bogatego społeczeństwa.

### MIEJSCE RANDY’EGO, CZYLI AMERYKA WIDZIANA OCZYMA ARONOFSKY’EGO

Domowi bohatera — czy też raczej jego groteskowej, odwróconej wersji — poświęciłem już trochę uwagi, teraz spróbuję nieco szerzej spojrzeć na miejsce, w którym osiadł. Nie wiemy, jak ze świata sławy, luksusowych apartamentów i areny Madison Square Garden Randy trafił do osiedla domków kempingowych w prowincjonalnym miasteczku. Przebywa w zaklętym kręgu miejsca, z którego chciałby się wyrwać i wrócić na szczyt skapany w blasku chwały. Tymczasem musi pokutować, trwając w monotonnym półmroku krainy cieni. Randy pracuje, godzinami rozkładając towary w markecie razem z meksykańskimi emigrantami. Dla niego prawdziwy, realny świat to wrestling, jakże odmienny od rzeczywistości, w której przebywa.

Ameryka w *Zapaśniku* nie przypomina krainy szczęśliwości, kolorowej i ofitującej w bogactwo. To miejsce szare, smutne, wręcz przytłaczające przeciętnością. Symbolem globalnej dominacji konsumpcjonizmu staje się prowincjonalny market, w którym Randy pracuje, a jego brudne i pospolite kulisy przeczą obrazowi wielobarwnego wnętrza zapełnionej konsumentami sceny. Randy przebywa w otoczeniu, któremu daleko do mitycznego „amerykańskiego snu”. Osiedle holenderskich domków i przyczep kempingowych jest zaniedbane, wydaje się opuszczone przez mieszkańców. Są w nim tylko dzieci, Randy i zbierający czynsze nadzorca.

Domki, ustawione byle jak, pamiętają lepsze czasy. Być może osiedle powstało w latach osiemdziesiątych, a być może wcześniej. Otoczone przez chaszczę i zarośla, wśród których Randy usiłuje biegać zapomnianymi ścieżkami, jest przystanią dla nieudaczników pozostających na przedostatnim miejscu społecznej drabiny. To miejsce klęski, wypełnione dojmującym smutkiem, niczym kolejny z piekielnych kręgów. Niżej znajduje się tylko przytułek dla bezdomnych albo ulica. Miejsce należące do wykluczonych, obcych, pogardzanych — tych, którym nie udało się osiągnąć sukcesu, w świecie nowoczesnej konsumpcji będącego jedynym bóstwem.

Sytuacja nizin społecznych Ameryki, którą Aronofsky tak doskonale obrazuje, musi być mu dobrze znana, choć nieco z innego punktu widzenia. Urodził się i wychował na Brooklynie. Widać wyraźnie, że reżyser opowiada się po stronie wykluczonych, obcych, odrzuconych przez świat pariasów. Staje po ich stronie, przeciw systemowi społecznemu i przemocy kultury prawomocnej. Bohaterowie Aronofsky’ego są zagubieni w świecie konsumpcji, sztywnych norm, poddani zewnętrznemu przymusowi, który oddziałując jak trajektoria losu zbiorowego, niszczy ich życie. Jednocześnie rozpaczliwie poszukują własnego Ja, zarazem łakną społecznej akceptacji i ciepła. Świat nie oferuje im

afiliacji i wspólnoty, lecz jedynie wykluczenie. Ten rys zauważymy też we wcześniejszych dziełach reżysera — *Requiem dla snu*, *Pi* i *Źródle*<sup>5</sup>.

Ameryka z *Zapaśnika* to miejsce ludzi nie tylko odrzuconych, ale obcych kulturowo. Ta mozaika wydaje się dadaistycznym kolażem, brak w niej widocznych więzi społecznych i podzielanych wartości, które powinny spajać społeczność. Zapełniających ekran postaci nic nie łączy, nawet język angielski, którym posługują się z trudem, mówią z wyraźnym akcentem lub w swoim rodzimym języku. Sam Randy nazywa się Ramzinski, co ma sugerować jego pochodzenie. Jest podwójnie obcy — i jako zawodnik amerykańskiego wrestlingu, darzony uwielbieniem na ringu, i jako pracownik marketu, pogardzany przez przełożonego. Jego obcość powoduje przytłaczającą, absolutną samotność. Randy zdaje sobie sprawę z przyczyn tego stanu rzeczy, traktując go jako konsekwencję dokonanych niegdyś wyborów. Stosunek innych do niego przypomina dwuwartościowe relacje z *sacrum*. Zapaśnik jest zarazem pożądanym i odrzucanym: „reakcje wobec innych ujawniają zatem przeplatanie się poczucia lęku, a nawet grozy z fascynacją i dążeniem do zbliżenia, przyciągania z odpychaniem. Pod tym względem stosunek do obcych przypomina stosunek do świętości [...]” (Benedyktowicz 2000, s. 149). Randy jest „świętym człowiekiem” — zawodnikiem wrestlingu, a taki człowiek jest nie tyle dobry, doskonały, prawy, „ile przede wszystkim niezwykle, dziwny, napawający lękiem, niesamowity, inny” (Benedyktowicz 2000, s. 150). Zetknięcie z obcymi powoduje uczucie lęku, trwogi, połączone z fascynacją i zaciekawieniem. Tym większym, jeśli spotkanie ma miejsce w czasie *communitas* wrestlingu.

W szpitalu Randym zajmuje się śniady lekarz, przedstawiający się jako Moyedizadeh, tandetne przedmioty mające posłużyć jako uatrakcyjnienie zapaśniczej walki Randy kupuje od Hindusa. Pracownikami marketu, w którym roznosi towary są Meksykanie, włosy farbuje mu Azjatka, z ledwością porozumiewająca się po angielsku. Jedynym oprócz wrestlingu tropem przypominającym nam, że Randy mieszka w Stanach Zjednoczonych, jest amerykańska flaga wisząca w jego przyczepie. Kobiety, z którymi Randy jest uczuciowo związany, również są obce dla społeczności małego miasteczka. Córka Randy’ego reprezentuje inną orientację seksualną, a miłość Rama, Pam, to striptizerka z nocnego klubu.

Poza tym wszystkim Randy, podobnie jak Pam, boryka się z nadchodzącą starością, nie chcąc jej zaakceptować jako wypartej na margines kulturowy części ludzkiego życia.

Ten smutny, „realny” świat ma swój odpowiednik — przepojony blaskiem sławy i żądzą przyjemności, świat sal zawodów wrestlingu i nocnego klubu ze striptizem. To kolorowy, obiecujący wiele przyjemności ekwiwalent zwykłego życia w małomiasteczkowej nudzie. Tym, co łączy światy obojga bohaterów, jest wykorzystywanie ciała jako tworzywa, dostarczyciela przyjemności i emo-

<sup>5</sup> *Zapaśnik*, paradoksalnie, zarówno w warstwie symbolicznej, jak i rysie głównej postaci, chyba najbliższy jest filmowi *Czarny labędz*, który z pewnością zasługuje na odrębne obszernie omówienie.



cji. Wrestling i striptiz degradują człowieka do rangi przedmiotu konsumpcji, gry i zabawy. Randy nie ma świadomości takiego podziału. Utożsamia się całkowicie z odgrywaną przez siebie postacią bohatera kultury popularnej, bożyszczą tłumu, zawodnika wrestlingu. Nie lubi swego prawdziwego imienia — Robin — być może, jest zbyt delikatne, i chce, by nazywano go scenicznym imieniem Randy. Rola, jaką niegdyś odgrywał na scenie, wpisała się w jego tożsamość, a maska bohatera tłumu stała się prawdziwą twarzą. Jego miłość — Pam, inaczej niż Randy, ma świadomość odrębności dwóch światów, realnego i irrealnego. Usiłuje tłumaczyć Zapaśnikowi, że tak naprawdę nie jest strip-tizerką, ma syna i obowiązki matki. Randy pragnie uratować resztki więzów uczuciowych łączących go ze światem zewnętrznym. Czując instynktownie bliskość dwóch marionetek popkultury, sądzi, że Pam obdarzy go prawdziwym uczuciem, za które nie będzie musiał zapłacić. Doznawszy zawału po walce, zdaje sobie sprawę, że jako zawodnik wrestlingu definitywnie odszedł i próbuje nadać swemu życiu inny sens, zawierający się w jego społecznym wymiarze. Stara się uporządkować swoje relacje z dawno niewidzianą córką, odzyskać jej miłość, a właściwie na nowo ją poznać. Pamięta córkę jako dziecko, a Stephanie jest już dorosłą kobietą. Randy nawiązuje z nią kruchą emocjonalną nić, zdobywając obietnicę przebaczenia. Zdaje sobie sprawę, że rodzina rozpadła się z jego winy i chce ją odkupić. Jednak wędrowka bohatera nie wie o odkupieniu win ani szczęśliwego końca.

Reżyser ukazuje kontrast dwóch światów — ponurej, profanicznej, przesyconej na wskroś brzydotą codzienności, w jakiej egzystuje główny bohater, oraz błyszczącej kolorami i światłem odświętnej sceny wrestlingu. Codzienny świat Randy'ego budzi odrazę: zdezelowana przyczepa, w której mieszka, brudne ubrania, które nosi, i sklep, w którym pracuje. Jakby tego było mało, Randy jest starzejącym się, schorowanym, zupełnie zagubionym człowiekiem. Jego życie przypomina zrujnowane budynki, które odwiedza z córką, wspominając czas jej dzieciństwa. Niegdyś wspaniałe, teraz są opuszczone, zapomniane i zniszczone. Randy nie ma pieniędzy ani stałej pracy, jest samotny i chory. Jednocześnie żyje w zupełnie innym świecie, do końca swoich dni pozostając zawodnikiem wrestlingu. W tym świecie wie o całkiem odmiennym życiu, którego pragnie i do którego wciąż ucieka. Warunki stawiane bohaterowi przez popkulturę są bardzo konkretne i restrykcyjne. Żaden jej uczestnik nie byłby przecież zainteresowany oglądaniem chorego, osłabionego starca, dlatego Randy jest zmuszony do dbania o swoje ciało. Ćwiczy, faszeringując się przy tym ogromną ilością sterydów, farbując włosy, opala w solarium, ubiera w kolorowy i obcisły trykot. Sprzedaje siebie samego, a właściwie swój sztucznie wykreowany wizerunek. Choć przez chwilę pragnie znów poczuć się prawdziwym bohaterem. Mimo że jest niewolnikiem stworzonej na potrzeby publiczności postaci, oddałby wszystko, by usłyszeć, jak tłum skanduje jego imię.

Randy nie potrzebuje normalnego, zwyczajnego świata, ten bowiem nie ma mu nic do zaoferowania. Cóż może równać się ze światłami wielkiej sceny

i aplauzem publiczności? Dla ulotnej chwili sławy Randy poświęcił całe swoje życie, stracił rodzinę i zdrowie. Złapany w sieci systemu normatywnego, będzie próbował stać się takim, jak inni — poniżanym przez szefa pracownikiem, pogardzanym przez dziecko ojcem, mającym wiele trudnych obowiązków dorosłym mężczyzną. Miłość, którą obdarzył Pam, zostanie odrzucona, przebaczenie, o które błagał córkę, nie będzie mu dane. Stała praca, której nigdy nie miał, udowodni mu, że nie jest nikim wyjątkowym. Stał się robotem wykonującym polecenia, drobnym trybikiem w wielkiej maszynie, poddanym władzy systemu, uosobionego przez kierownika marketu. Rozpoznany za ladą delikatesowego stoiska, nie będzie w stanie znieść kolejnego ciosu. W pięknym odruchu buntu przeciwko ostatecznemu zniewoleniu przez upadający, niszczący indywidualność system, którego symbolem jest filmowy market, Randy zdecyduje się na ostatnią walkę. Wie, że jest skazany na przegraną, ale mimo to odważnie stanie sam przeciwko całemu światu, wyzywając na pojedynek molocha kultury popularnej i społecznego lewiatana państwa. Choć zginie, to jednak nie przegra swej ostatniej walki, a śmierć na ringu będzie chwilą wielkiego, ostatecznego tryumfu. Dlatego jestem po jego stronie, jak zapewne wielu widzów filmu.

Postać Zapaśnika, wspaniale zagrana przez Mickeya Rourke, wydaje się ucieleśnieniem rozważań Fromma o zagrożeniach wolności i indywidualności jednostki płynących ze strony nowoczesnego społeczeństwa. Co prawda, punktem wyjścia dla tego autora było doświadczenie totalitaryzmu, ale takim właśnie, poważnym zagrożeniem dla wolności staje się też normatywna władza. Jak zauważa Fromm (1970, s. 242), człowiek może osiągnąć wolność „przez realizację swojego «ja», przez bycie samym sobą”. Ta spontaniczna aktywność musi znaleźć sposób na odrzucenie sztywnych, ograniczających ją norm kulturowych, czyniących z jednostki bezwolny automat. Udaje się to Zapaśnikowi, jednak płaci za wolność najwyższą cenę.

Świat Randy’ego jest miejscem, gdzie przeszłość miesza się z teraźniejszością, dobro ze złem, prawda z iluzją, a wielkość ze śmiesznością. Kultura popularna i rozrywka tłumu, której Randy służy — pożera go. Jednak to on sam wybrał taką, a nie inną drogę, która prowadzi go do zguby, i konsekwentnie trzyma się tego wyboru.

## WRESTLING I RYTUALNA OFIARA

Wrestling to oszustwo, na które publiczność chętnie się zgadza. Wszystko jest bowiem z góry ustalone: kolejność i rodzaj ciosów, zachowanie zawodników, podstępny i uniki, a nawet wynik walki. Wiadomo także, kto jest zły („Heal”), a kto reprezentuje dobro („Face”). Niemniej jednak dwaj walczący ze sobą zawodnicy muszą zadawać sobie prawdziwy ból, okładając się pięściami, dusząc, zakładając dźwignie, a nawet kalecząc swe ciała. Wszystko dla rozrywki krzyjących, rozentuzjasmowanych fanów. Można też wrestling potraktować

jako przepełnioną bezmyślną agresją, obrzydliwą formę deptania ludzkiej godności. Jednak warto spojrzeć na amerykańskie zapasy jako na spektakl, grę, a nawet potraktować je jako odpowiednik rytualnego obrzędu, odtwarzającego odwieczną walkę dobra i zła, czy rytuał oczyszczenia. Publiczność może pochodzić z różnych klas i kręgów kulturowych, reprezentować różne wyznania i przynależność etniczną, ale w czasie spektaklu stapia się w jedno tożsame *communitas*. „Odbiorców przedstawienia — czytamy w analizie Luizy Wieland (2002, s. 92) — można opisać zarówno pod względem fizycznym, jak i kulturowym. Są zróżnicowani pod względem wieku, płci, religii, wykształcenia oraz zainteresowań. Wśród publiczności spektaklu można spotkać dzieci przebywające w towarzystwie swych troskliwych opiekunów — rodziców, braci, sióstr czy przyjaciół. Uczestniczy w nim nie tylko najmłodsza część widowni i młodzież, ale również wspomniani rodzice owych rodziców. Jest także sektor dla ludzi z określonym stopniem niepełnosprawności, którzy zasiadają w początkowych rzędach areny. Miłośników przedstawień cechuje przynależność do kościoła katolickiego lub protestanckiego. Mogą być wyznawcami islamu, Świadcami Jehowy lub Żydami [...]. Ponadto mieszkańcami jednego obszaru kulturowego (Stanów Zjednoczonych), który skupia Afroamerykanów, Indian, Meksykanów, Chińczyków, Japończyków, Włochów, Niemców czy Polaków. Cechy opisane wyżej mogłyby wskazywać na fakt, że wiele ich dzieli. Jednakże zwolenników tej rozrywki sportowej połączyło jedno, a mianowicie zamiłowanie do przedstawień wrestlingu amerykańskiego”.

Wrestling to sztuka przesady, reprezentująca sobą to, co w show biznesie najbardziej kiczowate. Cieszy się w Stanach Zjednoczonych szczególnym zainteresowaniem, zyskując wciąż nowych fanów<sup>6</sup>. Amerykanizacja popkultury wprowadza taką formę sportowego show na globalny ekran telewizyjny, podobnie jak *trash TV*, teleturnieje bazujące na odrzuceniu kulturowego i społecznego tabu czy *reality show*. Zawodnicy wrestlingu są dla publiczności niczym tytani, półbogowie, istoty o nadprzyrodzonej sile. Odzwierciedleniem tej fascynacji jest postać Randy’ego. Kiedy wychodzi na ring, staje się uosobieniem dobra, bożyszczem tłumu, bohaterem kulturowym, a jego zadaniem jest walka ze złem, czyli z przeciwnikiem je uosabiającym. Tryumfując nad wygwizdanym przez publiczność wrogiem, wykonuje popisowy numer kończący walkę, czyli „ram jam” — skok, a właściwie lot, ze szczytowych lin na bezwładne ciało znokautowanego oponenta. Leżący na ziemi, nieruchomy zawodnik nie jest już niczym więcej, jak tylko amorficznym, totalnym obrazem porażki i poniżenia: „Pozbawione sprężystości ciało zawodnika jest tylko ohydną, rozlaną na ziemi masą, która przywołuje wszystkie odmiany zaciekłości i uciechy. Jest w tym ja-

---

<sup>6</sup> Zabawny fragment filmu Normalna Spurlocka *Gdzie jest Osama bin Laden* uświadamia widzowi, że zawodnicy amerykańskiego wrestlingu są znani nawet w najdalszych zakątkach Bliższego Wschodu, w świecie islamu, gdzie na straganach kupców znających zaledwie kilka słów po angielsku można kupić koszulki z ich wizerunkami.

kiś paroksyzm znaczenia w stylu antycznym, który może jedynie przypominać zamierzony przepych łacińskich tryumfów” (Barthes 2008, s. 37–38). Przegrywające zło zasługuje na swą klęskę, a ulubieniec tłumu odbiera zasłużone uznanie i tryumfuje w chwale.

Chociaż Aronofsky pokazuje Randy’ego w trzech zupełnie różnych walkach (pierwsza ma w sobie coś z czystej groteski klasycznego wrestlingu, druga jest autentycznym koszmarem, zaś trzecia wizją triumfu), to jedno pozostaje niezmiennie. Randy napawa się reakcjami publiczności, prezentując swoje muskularne ciało, efekt wielu godzin treningów i ciężkiej pracy na siłowni, wspomaganej przez sterydy. Ubrany w obcisły strój, z rozwianą grzywą farbowaną na platynowy blond i opalenizną prosto z solarium, rozpoczyna swój spektakl. Dopiero w świetle ringu czuje się sobą, nareszcie jest najważniejszy, a publiczność wciąż go kocha. Zgromadzony tłum żąda jednak krwi. Krew jest bardzo ważnym elementem wolnoamerykanki. Aronofsky tego nie ukrywa i dokładnie pokazuje, jak podczas pierwszej walki Randy samodzielnie wykonuje nacięcie na czole, przygotowaną wcześniej, ukrytą żyłką. Wprowadza się przy tym w trans wściekłości, rozmazując po twarzy krew płynącą z czoła i niczym berserker rzuca na przeciwnika.

Wszystkie elementy walki wrestlingu tworzą pewnego rodzaju rytualną grę, w której nic nie dzieje się bez przyczyny. Podkreślone są znaczenia, jakie ciało przypisuje popkultura. Rolad Barthes (2008, s. 31) pisze o ważnej właściwość wrestlingu: „Cechą charakterystyczną wolnoamerykanki jest przesada. Znajdziemy tu emfazę, która musiała wyróżniać teatr antyczny”. Dodaje, że wrestling nie jest częścią sportu, przynależy raczej do teatru: „Są ludzie, którzy uważają, że wolnoamerykanka to sport prostacki. Ale wolnoamerykanka nie jest sportem, tylko widowiskiem, a udział w dawanym przez nią przedstawianiu Bólu nie jest większym prostactwem niż dzielenie cierpień z Arnolfem lub Andromachą” (Barthes 2008, s. 31). Zadawanie bólu, wymyślne i dokonywane z emfazą, jest kolejną cechą wrestlingu. Niezmiennie, typowe dla konkretnych zawodników gesty i wypowiedane słowa, które wzbudzają odpowiednie reakcje publiczności, są równie charakterystyczne. Barthes podkreśla rytualny charakter walk: „funkcją zawodnika nie jest zwycięstwo, ale dokładne wykonanie gestów, jakich się od niego oczekuje. Wolnoamerykanka [...] proponuje gesty przesadne, eksploatowane do aż do załamania ich znaczenia. [...] Człowiek leży na ziemi do przesady, do granic wytrzymałości, sycąc spojrzenia widzów nieznośnym spektaklem własnej niemocy” (Barthes 2008, s. 32). Randy’emu zdarza się to w każdej walce. Musi upaść, niczym dobro ulegając silniejszemu złu, by powstać i ostatecznie zatryumfować. Nasz bohater rozgrywa mecze zapaśnicze, stojąc po stronie dobra, a jego przeciwnik uosabia zło.

W pierwszej walce Randy staje przeciwko noszącemu pseudonim „Zgniłek” punkowi, w drugiej walczy z wyjątkowo odrażającym, niechłujnym i brzydkim przedstawicielem Chaosu, którego „rolą jest wyobrażać to, co w klasycznym pojęciu *łajdaka* (pojęcie kluczowe dla wszystkich walk wolnoamerykanki) pre-

zentuje się jako organicznie wstrętne” (Barthes 2008, s. 33). Trzecie starcie, kulminacyjna scena filmu Aronofsky’ego, to przywołanie mitycznej walki dobra i zła z czasów sprzed początków, przed ustanowieniem świata. Walka z Ayatollahem — obcym, groźnym wrogiem chcącym zniszczyć amerykański styl życia i wolność — odsyła nas, na planie mitycznym, do starcia Marduka z Tiamat, Indry z Wrytrą czy innych narracji kosmogonicznych. Możemy też odwołać się do mitologicznych czynów bóstw solarnych i uranicznych, wielkich bohaterów kulturowych, niosących ludzkości wiedzę i ład: Thora, Zeusa, Gilgamesza, Heraklesa i wielu innych. Mimo upływu wieków, zmian kulturowych i społecznych potrzeba doświadczania rytualnej walki dobra ze złem, choćby przez oglądanie jej popkulturowej, zniekształconej wersji, pozostała ta sama.

Oczywiście, Randy nie jest bohaterem w rozumieniu kultur tradycyjnych, podróżującym w poszukiwaniu inicjacyjnej wiedzy o świecie i sobie samym. Nie wraca do swej wspólnoty, by przekazać jej członkom zdobytą wiedzę. Nie wiemy nic o jego narodzinach, znakach i nadprzyrodzonych zjawiskach im towarzyszących. Randy jest tylko popkulturową, współczesną wersją wielkiego, mitologicznego toposu bohaterstwa<sup>7</sup>.

Zawodnicy wrestlingu mają ściśle określone role, jak też odpowiadający im *image* — ściśle dopasowany do odgrywanych ról, jak w komedii dell’arte: „Wygląd zawodników ustanawia zatem znak podstawowy, w którym zwiera się w zarodku cała walka” (Barthes 2008, s. 34). W tej „komedii ludzkiej”, powiada Barthes, chodzi o najgłębsze społeczne odcienie namiętności — prawość i dobro, wyrafinowane okrucieństwo, konieczność odpłaty, dobra rewanżującego się złu za doznane upokorzenia. Zawodnicy są doskonałymi aktorami, grającymi swe role w mechanizmie moralnym — zło musi zostać ukarane, a dobro ostatecznie zatryumfować. Moralność powinna być nadzwyczaj czytelnie w tym widowisku wyobrażona, podkreśla Barthes. Przed stoczeniem ostatniej walki przeciwnik Rama — „Bestia ze Wschodu”, the Ayatollah (posługujący się atrybutami groźnej obcości — flagą Iranu, fezem i długą szatą) — jasno określa role obu zapaśników: „Ja jestem ten zły, a ty dobry”. Randy musi go zwyciężyć, jednocześnie pokonując zło, konieczne ukoronować walkę swym najważniejszym chwytem — „ram jam” — skokiem z lin na powalonego przeciwnika. Zwycięstwo dobra jest na ringu nieuniknione, a zło odbiera zasłużoną karę — inaczej niż w świecie realnym. Wrestling przede wszystkim stanowi naśladownictwo i ucieleśnienie moralnego pojęcia sprawiedliwości: „Idea zapłaty jest istotna w wolnoamerykance i okrzyk tłumu *Niech cierpi*, oznacza przede wszystkim *Niech zapłaci*. Chodzi więc, rzecz jasna, o sprawiedliwość immanentną. Im podlejsze działania *tajdaka*, tym większa radość publiczności z powodu sprawiedliwie oddanego ciosu” (Barthes 2008, s. 38).

<sup>7</sup> Pomijam ten wątek ze względu na ograniczoną objętość tekstu. O toposie bohatera kulturowego zob.: Campbell 1994, 1997; Mielecinski 1981; Zowczak 1984.



Mimo pewnej umowności walk wolnoamerykanki ból, jaki zadają sobie zawodnicy, jest realny. Ring staje się areną zwykłego gwałtu i wymyślnych tortur, a „publiczność otrzymuje wielkie widowisko Bólu, Porażki i Sprawiedliwości. Wolnoamerykanka przedstawia ludzki ból wyolbrzymiony do rozmiaru tragicznych masek: zawodnik cierpiący od chwytu, który uchodzi za okrutny (wykręcone ramię, zaklinowana noga), pokazuje Cierpienie w postaci skrajnej: podobnie jak prymitywna Pieta, wystawia na widok swoją twarz przesadnie wykrzywioną nieznośnym cierpieniem” (Barthes 2008, s. 36). Druga oglądana przez nas walka Randy’ego jest masakrą, noszącą znamiona kiczowatej przesady. Jest też czystym chaosem, ukazanym przez Aronofsky’ego w formie diachronicznej, kamera to cofa się w czasie, to prowadzi widza naprzód. Zawodnicy nie tylko zadają sobie ciosy, ale używają w ringu różnych przedmiotów, by powodować okrutny ból. Przeciwnik Rama wstrzeliwuje oszołomionemu ciosami Randy’emu pistoletem tapicerskim metalowe zszywki, wyjętym z walizki widelcem rozrywa skórę na czole, powodując obfite krwawienie. Ring w narożniku jest „ozdobiony” drutem kolczastym, o który Randy zaczepia, co powoduje głęboką ranę lewego boku. Randy obsypuje wstrętnego brzydala śmieciami z metalowego kosza, a następnie wkłada na bezwładne ciało ów kosz. Chce uderzyć w przeciwnika krzesłem, ale widz — młody mężczyzna — odpina swoją protezę nogi i daje Randy’emu. Ram, zanim uderzy protezę przeciwnika, tryumfalnie unosi ją w górę, niczym ważny artefakt. W tym geście możemy odnaleźć odniesienie do gry z ciałem (fragmentaryzacja i uprzedmiotawianie go), jaką prowadzi popkultura. Ciało jest wizualizowane, poddawane ciągłej obserwacji (na ciało się patrzy i ogląda jego formy). W tym kontekście jest ono obrazem poddawany ocenie i wartościowaniu. Wybieramy tę jego część, na którą chcemy patrzeć, wobec czego obraz ciała ulega fragmentaryzacji. Ciało jest poddane fragmentaryzacji także przez nadawanie jego częściom pewnych kulturowych znaczeń, związanych z atrakcyjnością, seksualnością, młodością czy siłą. Tu biceps, tam kawałek uda, pośladek czy pierś, w zależności od potrzeby przykryte bądź roznegliżowane. Ciało zostaje posiekane na wiele kawałków, z których każdy zaczyna prowadzić swój własny żywot.

Na ringu Randy zostaje prawie pokonany przez wcielone w odrażającego przeciwnika zło, jednak ostatecznie tryumfuje. Unieruchomiony chwytym zapamiętany i prowadzony na wysoką drabinę, ma zostać zrzucony na dół. Wędrówka po drabinie<sup>8</sup> przypomina scenę ukrzyżowania. Ram został złożony w ofierze na ołtarzu rozrywki, w rytuale zadawania i znoszenia cierpienia. Po tej walce Randy prawie umiera — doznaje zawału serca i budzi się w szpitalu. Wcześniej widzimy jej rezultat — straszliwie zbite, sponiewierane ciało bohatera. W plecach utkwily grube pinezki i kawałki szkła, krew cieknie z lic-

<sup>8</sup> Wstępowanie po drabinie, zgodnie z zasadą amplifikacji, można interpretować przez dostarczenie analogicznych ekspresji zaczerpniętych z religii, mitologii, folkloru jako odniesienie do toposu wniebowstąpienia i onirycznych lotów; zob. Czaja 1992, s. 41–42; Eliade 2000, s. 55–57.



nych ran, skaleczeń i rany w boku. Ciało Randy'ego jest pokryte strasznymi siniakami, przybrało kolor żółto-fioletowy. Ram siedzi nieruchomo, ukrywając głowę w dłoniach, a długie włosy zakrywają jego twarz. Słucha swego scenicznego imienia skandowanego przez tłum. Wygląda niczym współczesne przedstawienie Piety. Kamera zatrzymuje się na fragmencie tatuażu pokrywającego jego zakrwawione plecy — postaci Jezusa w cierniowej koronie. Dodatkowym tropem, wyraźnie kierującym widza w stronę rytuału ofiarnego, są słowa Pam, wypowiedziane w nocnym klubie. Bawiąc się włosami Randy'ego, mówi „Macie takie same włosy”, ma na myśli Jezusa. Randy opowiada o wielu złamaniach, które odniósł podczas stoczonych walk i pokazuje swe blizny — pozostałości popkulturowej stygmatyzacji. W tym momencie jego przyjaciółka mówi: „Został przebity za nasze występki, został zmiżdżony za nasze niegodziwości. Przyjął karę, byśmy mogli uzyskać spokój. Jego rany nas uleczyły”. Nazywa przy tym bohatera: „Sacraficial Ram”.

Roland Barthes tak pisze o ofiarowaniu odgrywanym na zapaśniczym ringu: „Zawodnik wolnoamerykanki zostaje jakby ukrzyżowany w pełnym świetle na oczach wszystkich. Słyszałem, jak mówią o zawodniku rozciągniętym na ziemi: *Umarł Jezusek tu na krzyżu*. I te ironiczne słowa odkryły głębokie korzenie widowiska spełniającego gesty właściwe najstarszym rytuałom oczyszczenia” (Barthes 2008, s. 38). Prócz tej analogii z ukrzyżowaniem Barthes zwraca uwagę także na nieuchronność zadawanego ciałom zawodników cierpienia. Pokazanie wszystkim wyraźnie zadawanego bólu jest bowiem celem walki: „Wolnoamerykanka jest jedynym sportem, który daje tak wyraźny obraz tortury” (Barthes 2008, s. 37). Zawodnicy, znieruchomiali w momencie zadawania bólu, cierpią na pokaz, oglądani przez tłum, zafascynowany nieuchronnie i powolnie zadawaną ciału torturą.

### CIAŁO ZAPAŚNIKA

Dariusz Czaja (1999, s. 7) stwierdza: „Dzisiaj nie trzeba już nikogo przekonywać, że kultura współczesna najwyraźniej zdeifikowała ciało. Stało się ono przedmiotem kultu, ma swoje świątynie. W tych szczególnych miejscach mnożących się w postępie geometrycznym: gabinetach masażu, siłowniach, salonach kosmetycznych, gabinetach chirurgii plastycznej, odprawia się rozbudowane i wyszukane obrzędy ku czci ciała”. Hipertrofia, czyli przerost ciała, które zajmuje różne obszary współczesnej kultury, jest niezaprzeczalna. Ikonografia ciała w mass mediach wyraża się na kilka sposobów: ciało emanujące krwią i erotyzmem w filmie, zmysłowe ciało reklamy, wreszcie martwe, poszarpane ciało w telewizyjnych newsach. Postrzegamy jego obecność, aż do przesady zajmującą media, reklamę, telewizję i kolorowe czasopisma. Być może to jeden z wyników upraszczającej komunikat kulturowy tabloidyzacji. Druga połowa dwudziestego stulecia upłynęła pod znakiem wielowymiarowej obecności ciała. Jednak różni się ono zasadniczo od tego sprzed stuleci: ciało współcze-

sne jest wizualizowane (stało się zwielokrotnianym obrazem), jest poddane fragmentaryzacji (rozdzielone na wiele kawałków, z których każdy żyje samodzielnie jako ucieleśnienie i nośnik znaczenia), charakteryzują je młodość i nagość, nie jest dane raz na zawsze (można nadać mu pożądany kształt, rzeźbić kulturowo i przetwarzać medycznie). Im lepiej wiemy, że ciało jest śmiertelne i podlega procesom starzenia, tym bardziej staramy się od tej wiedzy uciec i jej zaprzeczyć. Ciało jest idealną pożywką dla świata konsumpcji i reklamy, tu może najwyraźniej ujawniają się niektóre z wymienionych cech jego współczesnego wizerunku. Zgrabne kobiece nogi reklamują piwo, kuszące usta ukazują powiększającą seksualność siłę pomadki, twarz komputerowo pozbawiona zmarszczek zachęca do kupna kremu przeciw starzeniu się skóry („cudowny” krem jest ukazywany niczym kamień filozoficzny, alchemiczne remedium na wszelkie objawy starości) (zob. Czaja 1999, s. 7–9).

Ciało stanowi mikrokosmos, formę naszej przestrzeni, poprzez którą wyrażamy swoją tożsamość i przestrzeń tę waloryzujemy. Pozornie kreowane przez nas samych i dla siebie, ulega uprzedmiotowieniu. Jesteśmy postrzegani przez pryzmat swojego ciała. Wraz z dominacją hedonistycznego aspektu kultury ciało zostało uznane za integralny aspekt jaźni, stając się zależne od specyfikacji społeczeństwa, w którym jego wzór się tworzy. *Polityka ciała* pozostaje chaotyczna, a ciało staje się strefą plastyczną, przecinaną przez wszelakie dyskursy, konstruowaną przez różne języki (Melosik 1996, s. 71–73). Zastanawiające, że o idealnie zgrabnych kobiecych nogach w amerykańskiej reklamie rajstop pisał, już kilkadziesiąt lat temu, Marshall McLuhan (2001, s. 40–49), co prawda czyniąc to z perspektywy analitycznej krytyki mediów, nie reklamy.

Współczesne ciało nie jest jednoznaczne, klarowne ani przejrzyste. Poddawane różnym interpretacjom, stanowi strukturę znaków i symboli różniących się od siebie zależnie od kontekstu i systemu, w których to ciało istnieje. W medialnej, popkulturowej rzeczywistości nie ma jednego globalnego wzoru cielesności, nie można mówić o ciele w jednej, niezmiennej formie. Jest ono bardzo złożone, rozbudowane i wielopostaciowe. Nie jest własnością indywidualną, należy do społeczeństwa i kultury, z którymi jest ściśle związane. Jest wytworem i nośnikiem kultury, odzwierciedleniem jej wartości i ideologii, podporządkowanym wymogom związanym z kulturowymi wzorami kobiecości, męskości, młodości, piękna i urody. Ciało jest poddane terrorowi atrakcyjności i stałej konsumpcji przyjemności. Nie jest dostępne poza kulturą i historią, a jego interpretacja jest niemożliwa bez znajomości znaków i znaczeń, które są jej przypisane. Ciało jest programowane i interpretowane zawsze w kontekście danej kultury, a każdy typ społeczeństwa wytwarza swój własny dyskurs ciała (Libera 1997, s. 16–17).

We współczesnym społeczeństwie toczy się walka o uzyskanie ciała idealnego, które wszyscy powinni posiadać. Wizerunek i kreacja ciała zależne są od mody, ją natomiast zmienia i kształtuje kultura popularna. Wiedza dotycząca tego, czym ciało jest i czym powinno się stać, również jest zmienna

i zależna od popkultury. Ciało bowiem nie istnieje dla siebie, nie jest biologiczną całością, jest definiowane i konstruowane poprzez kulturę i procesy społeczne. Współczesna cielesność związana jest z władzą: „potwierdza się znakomicie Foucaultowska koncepcja nierozzerwalnych związków wiedzy i władzy” (Melosik 1996, s. 65). Zmysłowe ciało, emanujące seksualnością spotykamy na każdym kroku — w telewizji, reklamie, internecie. Wymaga się od niego wcielania nieustającego, niezmiennego piękna. Na co dzień musimy o nie dbać i je pielęgnować.

Ciało, odrzuciwszy dotychczasową tradycję, dostało się pod władzę współczesnej kultury. Społeczne nakazy kształtują uległe wymiary cielesności, przypisując duże znaczenie wnętrzu ciała i jego funkcjonowaniu — powstrzymywaniu procesu starzenia się, zachowywaniu zdrowia, optymalizacji jego życiowych czynności. Jednak uwaga zbiorowości i kultury skupia się „w pierwszej kolejności na ciele zewnętrznym: wyglądającym pięknie, zdrowym, silnym i młodym. Naszymi nakazami są odchudzające diety, zdrowa żywność, ekologiczny tryb życia, sprawność fizyczna, sport i jogging, relaks, właściwy ubiór, kosmetyki [...] na pomoc idzie nam jeszcze modelowanie niemal całej powłoki cielesnej, «rzeźbienie ciała» według życzeń klientów — na wzór gwiazd filmu i estrady, modelek” (Libera 1999, s. 30–31).

Celem uczestników dyskursu kultury popularnej jest zdobycie wiedzy na temat najnowszych trendów w modzie (a co za tym idzie, także modzie na ciało), które kreują wizerunek człowieka. Różne formy wiedzy walczą między sobą o status kanonu, za którym podążają ludzie. Toczy się nieustanna walka o ciało, prawo do kształtowania go i wpisywania w nie odpowiednich znaczeń (Melosik 1996, s. 66). W społeczeństwie konsumpcyjnym tworzy się kult życia i młodości, a ciało i jego zewnętrzne „opakowanie” stają się towarem na sprzedaż. Ciało poddawane jest stałej kontroli i presji społeczno-kulturowej. Jednostka musi przyjąć narzucane znaczenia, inaczej spotka ją kara w postaci odrzucenia. Dyscyplina, która kształtuje ciało, zmienia się oczywiście z latami i zależna jest od kontekstu kulturowego. Dawniej była realizowana poprzez przymus i kary fizyczne, dzisiaj działa bardziej subtelnie, choć nie mniej skutecznie. Dyscyplinowanie stało się częścią świata pragnień — jednak są one narzucane jednostce z góry. Posiadanie szczupłego/umięśnionego i pięknego/młodego ciała staje się warunkiem powodzenia w pracy, życiu prywatnym, zdobywania miłości, przyjaźni. Ciało zdyscyplinowane, jednocześnie hedonistyczne, dąży do poprawy swojego wyglądu, poddaje się różnego rodzaju zabiegom, ale jednocześnie dostarcza swemu właścicielowi przyjemności: „W kulturze konsumpcyjnej ciało jawi się jako wehikuł przyjemności: jest pożądane i pożądające. [...] Konsumpcja dopuszcza bezwstydną wystawianie ciała na pokaz” (Featherstone 2008, s. 111). Przyjemność zastąpiła karę, ponieważ dostosowując swój wygląd do wzorca kulturowego, jesteśmy akceptowani przez społeczeństwo: „nietrudno dostrzec, że ciało współczesne należy do kultury konsumpcji: jest tyleż ciałem konsumującym, co konsumowanym” (Czaja 1999, s. 9). Poprzez reklamę,

tabloidalną kolorową prasę, telewizję i film popkultura wdraża w nas obraz pożądanego, odpowiednio wystylizowanego ciała. Przekaz mass mediów stał się strażnikiem ciała na pokaz. Mass media stały się elementem sprawowania władzy nad ciałem<sup>9</sup>. Pod pozorami wolnego rynku trwa drobiazgowa tresura siły roboczej, a obieg informacji, pozwalający na kumulowanie wiedzy, wspiera władzę kultury popularnej nad ciałem jednostki. Ciało jako przedmiot władzy i działania ideologii jest poddawane treningowi, reprodukcji i kontroli. W konsumpcyjnym wymiarze kultury „reklama, prasa popularna, telewizja i kino dostarczają mnóstwa stylizowanych przedstawień ciała. [...] Nagrodą za pracę nad cielesną ascezą nie jest już zbawienie duchowe, czy choćby lepsze zdrowie, ale poprawa wyglądu i bardziej rynkowe «ja»” (Featherstone 2008, s. 109).

Randy „The Ram” Robinson stanowi kreację popkultury, w której żył i dla której istniał. Jego ciało musiało sprostać wymogom środowiska (inni zapaśnicy, media, publiczność) i walki (brutalna, często krwawa przemoc). Jako żyjący obraz bohatera kulturowego, pełnego siły tytana, ciało Randy’ego musiało przede wszystkim być odzwierciedleniem potęgi i tężyzny fizycznej, obietnicą zwycięstwa i dominacji. Umieśnione i wyrzeźbione kulturowo, sprawiało wrażenie ciała cyborga nie do pokonania, prawie mechanicznego<sup>10</sup>, niezniszczalnego, nieczującego bólu. Kreacja kulturowa cielesności w przypadku Randy’ego zależała także od odgrywanej roli i bycia żywym wzorcem dla rzeszy fanów. Jego ciało musiało być idealne, a wizerunek lśniący nieskazitelną fizycznością. Wzorzec sprawności i siły musiał być zadbane, atrakcyjny, podobać się, zwracać na siebie uwagę i wyróżniać. W przypadku bohatera filmu ciało zadbane to takie, które „chodziło” na siłownię, solarium, poddawało się zabiegom depilacyjnym i farbowaniu włosów. Zabiegi paramedyczne — wstrzykiwanie sterydów — miały umożliwić rozrost mięśni i potęgi fizyczności poza granice dostępne dla zwykłego śmiertelnika.

Sam problem przyjmowania sterydów poruszony w filmie jest na tyle interesujący, że warto poświęcić mu chwilę uwagi. Randy kupuje cały zestaw środków dopingujących od znajomego z siłowni. Musi być stałym klientem, gdyż dealer o wyglądzie profesjonalnego kulturysty sprzedaje swój towar, godząc się czekać na spłatę całej kwoty. Zestaw obejmuje kilka specjalnie dobranych środków, mających wzmocnić siłę i poprawić wygląd Zapaśnika. Znajdziemy tam popularne wśród osób zażywających środki dopingujące: sustanon (będący kombinacją czterech estrów testosteronu), boldenon (środek weterynaryjny stosowany dla poprawy łaknienia i wzrostu czystej masy mięśniowej), hormon wzrostu, butelkę insuliny, jak i wiele innych. Środki farmakologiczne, których używanie jest zabronione w Stanach Zjednoczonych specjalną uchwałą Kongresu, są przez dealera i Randy’ego nazywane „sokiem”.

<sup>9</sup> O relacji władza–ciało zob. Brocki 1998, s. 211.

<sup>10</sup> Metafora ciała-mechanizmu, zgodnie z myślą Kartezjusza, prowadzi do możliwości podzielenia ciała na poszczególne części; zob. Drwięga 2005, s. 28–31.

Mają służyć „napędzeniu” organizmu bohatera, przestawieniu go na wyższe obroty, mają spowodować wzrost odporności na ból w czasie walki i zmęczenie treningami, zwiększyć siłę i wytrzymałość. Nie ma jednak nic za darmo — za doprowadzenie się do pożądanego stanu fizycznego Randy zapłaci zdrowiem. Przeciążone wieloletnim zażywaniem dopingu serce odmówi mu posłuszeństwa<sup>11</sup>.

Wprowadzanie do organizmu substancji mających zwiększyć jego możliwości psychofizyczne nie jest w sporcie niczym nowym. Popkultura, kładąc nacisk na nadawanie męskiemu ciału nowego, umięśnionego hiperwymiaru, spowodowała wyjście sterydów poza sferę sportu. To swoiste dziedzictwo Frankensteina jest widoczne w rozwoju tak zwanych figurek akcji (*action figure*), zabawek przedstawiających bohaterów komiksów, filmów akcji i kreskówek, choćby takich jak GI Joe, Superman czy Batman, które z czasem stają się coraz bardziej umięśnione i większe (lalki Barbie odwrotnie — chudną). Umieśnionie ciało w społeczeństwie industrialnym było warunkiem pełnienia ról społecznych robotników i żołnierzy. W świecie ponownoczesności ciało jest przede wszystkim odbiorcą wrażeń i narzędziem przyjemności (Bauman 1995, s. 73–102). Wyraźnie zaznaczone mięśnie, gibka sylwetka, sprawność i siła są gwarantem aktywnego przeżywania dostarczanych rozkoszy. Męskość staje się bardziej umięśniona, a kobiecość szczuplejsza. W rozdziale książki *Przetrwają najpiękniejsi* o znaczącym tytule „Bez bicepsu nie ma seksu” znajdujemy opis męskiego ciała przełomu XX i XXI wieku. To ciało coraz bardziej umięśnione i większe: „Magazyn «Muscle and Fitness» czyta każdego miesiąca 6 milionów ludzi; na jego okładce widnieje zwykle umięśniony mężczyzna (w którego często wpatruje się pełna podziwu kobieta), a typowy nagłówek brzmi «zbudować masę»” (Etoff 2002, s. 217–218).

Pionierami powiększania wymiarów klatki piersiowej, ramion i nóg, rzeźbienia ciała, wynalazcami kulturystyki są Amerykanie. W Ameryce wszystko jest większe, nie tylko budynki i samochody, ale także ludzie: „Manekiny sklepowe również mają 185 wzrostu i metr w klatce. Gdy przenosimy się ze świata mody do świata fikcji, sylwetki stają się jeszcze bardziej przerysowane. Fabio, ozdoba okładek romansów, mierzy w klatce piersiowej 110 cm. Ramiona Batmana, bohatera komiksu, rozrosły się z jednej czwartej wysokości jego ciała do niemal połowy. [...] Sylwetki kulturystów mają wybitnie męskie cechy — tylko 8% podściółki tłuszczowej, ale ogromna masa mięśniowa, ramiona niemal dwa razy szersze niż talia (zdarza się to często

<sup>11</sup> Szersze spojrzenie na problem dopingu w sporcie, rolę sterydów w kształtowaniu obrazu ciała w amerykańskiej popkulturze i mass mediach znajdziemy w filmie Chrisa Bella *Bigger, Stronger, Faster*, w którym na przykładzie losów trzech braci chcących spełnić swe marzenia o sukcesie sportowym i życiowym z pomocą sterydów pokazano, jak współczesna wersja mitu amerykańskiego bohatera wpływa na młodych ludzi w Stanach Zjednoczonych. Tłem polityczno-medialnym filmu jest kampania wyborcza Arnolda Schwarzeneggera, amerykańskiej ikony sukcesu, obejmującego w końcu stanowisko gubernatora Kalifornii.



w przypadku kobiecych postaci z komiksów — 45 cm w talii, ale 90 w biuście). Obwód klatki piersiowej Arnolda Schwarzeneggera pięciokrotnego Mister Uniwersum, wynosi 142 cm, przy obwodzie talii równym 77,5 cm” (Etcoff 2002, s. 220). Kobiety bombardowane przez mass media wizerunkami idealnego, seksownego ciała nabawiły się obsesji na punkcie tuszy, a mężczyźni zaczęli mieć równie niezdrową obsesję na punkcie umięśnienia. Pojawił się męski odpowiednik anoreksji — syndrom dysmorfii mięśniowej: „Charakteryzuje się on wypaczonym obrazem własnego ciała — chory uważa, że jest małe i słabe, podczas gdy naprawdę jest rozrośnięte i muskularne. Tak jak w przypadku anorektyczki, która głodzi się z obawy, aby nie utyć, cierpiący na dysmorfie może stosować nadmierne ilości sterydów i środków odżywczych z obawy, że nie jest wystarczająco rozrośnięty” (Etcoff 2002, s. 221). Podawany przez autorkę przykład obecnego gubernatora Kalifornii i zarazem siedmiokrotnego Mister Olimpia, jest zdecydowanie nieaktualny. Wymiary jego ciała, a zwłaszcza ciężar, wobec „osiągnięć” dzisiejszych mistrzów kulturystyki, takich jak Ronnie Coleman, wydają się mało imponujące. Ten czarnoskóry policjant z Teksasu waży poza sezonem startowym 140 kilogramów. Obwód jego ramienia wynosi 60 cm, a klatki piersiowej 158, przy wzroście 180 cm<sup>12</sup>.

Nawet zagorzali fani kulturystyki dostrzegają, że idzie ona w złym kierunku — sylwetki mistrzów stają się sztucznie nadęte, brak im umiaru, stają się monstrualnie groteskowe i po prostu brzydkie. Proporcje ciała Arnolda „Mister Everything” (jak powszechnie jest nazywany) uznawane są za ponadczasowe, idealne, niczym greckich posągów<sup>13</sup>.

Wątek ten można także rozpatrywać zarówno z punktu widzenia przerostu wymiarów ciała w kulturze, jak i postępującej medykalizacji społeczeństwa (powszechność zażywania sterydów i ich dostępność na czarnym rynku). Sterydy to część dzisiejszego przemysłu ciała, a jednocześnie magiczny środek pozwalający przekroczyć granice wytyczone przez naturę: „Stworzyć człowieka, czy choćby istotę człekopodobną, zatrzymać młodość i urodę, zwalczyć choroby i cierpienia, odwlec czas śmierci. Te odwieczne marzenia próbuje się urzeczywistnić nie od dziś [...]. Gilgamesz, mity egipskie i greckie, legenda o Graalu, wyprawa Kolumba, alchemia i folklor — poszukiwanie eliksiru życia, młodości, urody” (Libera 1999, s. 13).

Dyscyplinowanie ciała u Randy’ego przejawiało się przede wszystkim przez żmudne ćwiczenia fizyczne (siłownia), farbowanie włosów w salonie piękności

<sup>12</sup> W internecie dostępne są filmy szczegółowo ukazujące przygotowania Colemana do zawodów. Używane przez niego ciężary i wysiłek wkładany w trening trudno określić inaczej niż jako nadludzkie.

<sup>13</sup> Arnold Schwarzenegger jako kulturysta jest bohaterem specjalnego, kolekcjonerskiego wydania polskiej edycji „Muscle”, zatytułowanego „Portret ikony”, oraz kultowego filmu *Pumping Iron* (reż. George Butler), który stał się przepustką do jego kariery, a także spowodował międzynarodowe zainteresowanie kulturystyką.



oraz opalanie w solarium<sup>14</sup>. Randy musiał podporządkować się wymogom popkultury i roli herosa wrestlingu. Jednocześnie te skierowane na zewnątrz ciała czynności stanowiły część jego pielęgnacji, która „wskazuje na metaforyczne upodobnienie ciała do maszyny. Podobnie jak samochody i inne konsumpcyjne dobra, ciało wymaga serwisowania, systematycznej troski i uwagi, gwarantujących maksymalną efektywność” (Featherstone 2008, s. 113–114). W kulturze konsumpcyjnej ciało jest przepustką do tego, co w życiu najlepsze: „Zdrowie, młodość, uroda, seks, sprawność to pożądane atrybuty, które zawdzięczamy pielęgnacji ciała” (Featherstone 2008, s. 115). Wygląd zewnętrzny jest w popkulturze najważniejszy, dlatego akceptacja/nagroda bądź jej brak/kara zależą od cielesnego wizerunku.

Randy mimo wszystko nie był panem własnego losu, pozostając niewolnikiem kulturowego obrazu sprawnego, silnego ciała. Forma kreacji własnego Ja i wizerunku były wynikiem presji popkultury. Bohater, pozornie wolny, tak naprawdę był stale poddany kontroli i presji, na co dzień niedostrzegalnych. Jego ciało miało być wzorem zdrowego ciała, witalnego, pełnego energii, gotowego służyć jako narzędzie przyjemności. Na drugim biegunie wizerunku ciała, do którego Randy nieodwołalnie się zbliżał, odrzuconego na margines popkultury, istniały starość i choroba. Wychodząc ze szpitala, wiedział, że jest na straconej pozycji, nic nie wart dla popkulturowego spektaklu, przestał już być potężnym bohaterem, stał się zapaśnikiem na emeryturze. W przesiąkniętej hedonizmem popkulturze ciało jest narzędziem przyjemności, im bliższe jest ideałom młodości, sprawności i urody, tym jego wartość jest wyższa. Ciało Rama było pożądane, ale nie tylko w kontekście seksualnym. Przede wszystkim było uosobieniem potęgi, siły, narzędziem do zadawania i przyjmowania bólu, koniecznym dla ofiarniczego obrzędu. Problemy Randy’ego z ciałem, które spowodowały upadek, pojawiły się, kiedy mimo ciągłego serwisowania odmówiło ono posłuszeństwa i zepsuło się. Podobne problemy ze swym ciałem (choć nie tak zużyty, jak w przypadku Zapaśnika, który nosi aparat słuchowy i okulary) ma Pam. Starość wraz z zewnętrznymi oznakami, zmarszczkami, tracącą jędrność skórą, boleśnie ją dotyka. W nocnym klubie nikt nie chce zamówić prywatnego tańca — kolejni nagabywani mężczyźni wolą młodsze dziewczyny i odmawiają. Striptizerka jest po prostu za stara.

#### RYTUALNY PROCES, GRA I LIMINALNOŚĆ

Wrestling ma pewne cechy, które pozwalają na przypisanie go do kategorii gry, nazwanej przez Rogera Caillois *agon*. Zakłada ona jednak równość szans dwóch lub więcej zawodników, jak też respektowanie przyjętych reguł. Bliżej wolnoamerykance do pokrewnej formy gry — mimikry: „Wszelka gra czy za-

<sup>14</sup> W filmie Aronofsky’ego te miejsca są dość nędzną wersją popkulturowych świątyń przyjemności.

bawa zakłada czasowe przyjęcie, jeśli nie iluzji [...] to w każdym razie świata zamkniętego, umownego i do pewnego stopnia fikcyjnego. [...] Człowiek sam staje się postacią wymyśloną i zachowuje się stosownie do tego. Stajemy wówczas wobec serii różnorodnych poczynań, których wspólny charakter sprowadza się do faktu, że jednostka udaje, iż wierzy, jakoby była kimś innym, pozwala to sobie wmówić lub usiłuje wmówić otoczeniu. Zapomina o własnej osobowości, wyzywa się jej, maskuje ją, by udawać coś innego” (Caillois 1973, s. 318). Robin Ramzinski uwierzył, że jest Randym „The Ram”, niepokonanym herosem, ulubieńcem tłumów, zawsze zwycięskim i potężnym. Tak długo brał udział w widowiskach sportowych, które — jak podkreśla Caillois — są znakomitą okazją do mimikry, że stał się częścią wykreowanego sztucznie świata masowej rozrywki. Kiedy oświadcza się w nocnym klubie striptizerce, ta usiłuje mu wytłumaczyć, że nie może przekroczyć pewnej granicy dzielącej ją od klientów. Pam mówi Randy’emu: „Klub i realny świat nie mieszają się. Myślisz o mnie jak o striptizerce, którą nie jestem. Jestem matką, mam obowiązki”. Randy nie jest w stanie zrozumieć różnic dzielących świat prawdziwy od gry i wypadnięcia z roli, jakie przedstawia mu Pam. On sam zawsze jest sobą, to znaczy kimś utożsamionym całkowicie z odgrywaną przez siebie postacią profesjonalnego zapaśnika — mistrzem wrestlingu. Gra całkowicie nim zawładnęła, co było tym łatwiejsze, że: „Grający doświadcza gry jako przewyższającej go rzeczywistości. Zachodzi to głównie tam, gdzie grę «zamierzono» jako tego rodzaju rzeczywistość — to zaś jest przypadek, gdy gra występuje jako prezentacja dla widza” (Gadamer 1993, s. 128).

Postać Randy’ego jest wielowątkowa, ale jej wyjątkowy związek z cielesnością to nie najważniejsza cecha. Bardziej istotna jest przynależność Zapaśnika do sfery *sacrum*, stanu liminalnego i obcości. Kultury tradycyjne wyznaczyły obcemu ważną rolę: „Własną tożsamość jednostka buduje poprzez doświadczenie odrębności drugiego człowieka. Spotkanie innej, znajdującej się poza postrzegającym podmiotem osoby pozwala uświadomić mu swoje granice oraz zbudować obraz samego siebie. [...] Wszystko to, co jawi się jako odmienne, nie pasujące do potocznego doświadczenia człowieka jako członka pewnej społeczności, budzić musi niepokój swoją nieprzystawalnością do kulturowych norm, według których — jak sądzą przedstawiciele różnych kultur — urządzony jest świat. Zetknięcie z obcym [...] zmusza do zakwestionowania pewności i oczywistości na temat reguł rządzących Kosmosem, w którą to oczywistość wyposaża człowieka jego kultura” (Kowalski 1998, s. 360). W wymiarze egzystencjalnym drugi człowiek poprzez swe istnienie pozwala doświadczać nam integralności naszego ciała i jego granicy. Spotkanie z innym określa relacje między jednostką a otaczającym ją społeczno-kulturowym kosmosem, dostarczając wzoru do budowania obrazu świata. Randy nie jest „zwykłym” obcym, a istotą tej obcości nie jest jedynie zepchnięcie na margines społeczeństwa, w obszar niewiele odległy od ubóstwa. Zapaśnik znajduje się stale w sferze liminalnej, poza społecznymi taksonomiami, reprezentuje to, co odmienne: „unaocznia więc

porządek odwrócony, a właściwie — brak porządku, co oznacza iż reprezentuje przerażający świat *sacrum*. [...] Obcy przybywa z zaświatów, z krainy śmierci, nocy, z pustkowia, świata podziemnego lub niebiańskiego, na pewno — z *orbis exterior*: niebezpiecznego i budzącego grozę” (Kowalski 1998, s. 360). Obcy „przyjmowani są z radością, z czcią, jako niosący błogosławieństwo boże, jak bogowie, przysługuje im centralne miejsce u ogniska domowego[...]” (Benedyktowicz 2000, s. 157). Nacechowany sakralnością obcy posiadał demoniczne właściwości, a więc w tradycyjnym wymiarze kultury stosunek do niego był zróżnicowany — przypisywano mu właściwości nadprzyrodzone, dobre albo złe. Przybysz z *orbis exterior* mógł być szaleńcem, stykającym się z nieczystością śmierci, kontaktującym się ze świętością kapłanem, głupcem lub mędrcom spoza wspólnoty. W tradycyjnym światopoglądzie obcy „zajmować się mogą wróżbiarstwem, lecznictwem, sztuką. Są zarówno mądrzy, jak i głupi. [...] Obcego albo się zabija, albo otacza czcią” (Kowalski 1998, s. 361). Obcy to „święty i przeklęty, boski i diabelski czy — jak widać to nawet w stereotypie — czysty i nieczysty, odrażający i piękny” (Benedyktowicz 2000, s. 157). Jako obcy Randy pozostaje w centrum doświadczenia świętości, poza obszarem ekumeny.

Randy pozostawał wciąż w obszarze zaświatowym — tak naprawdę nie opuścił szalonych lat osiemdziesiątych, choć od jego spektakularnej walki z Ayatollahem minęło dwadzieścia lat. Z pewnością przebywał poza ekumeną — nie miał rodziny, pracy, domu, dobytku. Nie podlegał (czy też nie chciał podlegać) normom społeczno-kulturowym, nie tyle postępując wbrew nim, ile omijając je, jeśli tylko był w stanie. Tym, co robił, czemu poświęcił życie i co kochał — o wszystkim tym stanowił wrestling — budził wśród ludzi pracy i sukcesu (jak kierownik marketu) uśmiech politowania. Ze strony przedstawicieli normatywnego wymiaru kultury spotykały go drwiny, odrzucenie i pogarda. Jedynym bliskim otoczeniem Randy’ego, rodzajem odwróconej wspólnoty, byli inni zapaśnicy i fani wrestlingu, równie dziwaczni z punktu widzenia „zwykłych” obywateli. Zapaśnik oddałby wszystko za chwilę chwały i jedności z publicznością w czasie spektaklu rozgrywanego się na ringu. Stanowił on wciąż ważny i znaczący społecznie rytuał, ukazujący odwieczną walkę dobra ze złem. Możemy także traktować pokazane w filmie Aronofsky’ego walki wrestlingu, jako popkulturowy rodzaj spauperyzowanych rytuałów o wymiarze inicjacyjnym, mediacyjnym, oczyszczającym i odnawiającym świat — rytuałów, jakich we współczesnym społeczeństwie brakuje. Postrzegam je nie jedynie jako ludyczny wymiar kultury współczesnej. W tradycyjnym wymiarze kulturowym wymagały one obecności osób o transsferycznych właściwościach. Taką właśnie osobą — obcym — jest Randy. Zostanie złożony w ofierze podczas swej ostatniej walki. Zdając sobie sprawę, że każdy następny występ na ringu może być jego ostatnim, decyduje się na ponowne starcie ze swym największym przeciwnikiem, Ayatollahem. Być może, nie zrobiłby tego, gdyby na własnej skórze nie doświadczył potęgi opresyjnego systemu normatywnego. Randy nie miał wyboru, ponieważ wszelkie próby dostosowania się do wymogów

racjonalności mechanicznego świata (za Kenem Keseyem, autorem *Lotu nad kukulczym gniazdem*, nazywam go Kombinatem) nie przyniosły mu niczego, poza ostateczną klęską, degradacją i poniżeniem.

Randy jest osobą liminalną, nacechowaną *sacrum* i wszelkie próby wtłoczenia go w strukturę Kombinatu skazane są na niepowodzenie. Atrybuty bytów liminalnych wymykają się z siatki klasyfikacji kulturowo-społecznej, są płynne i ambiwalentne: „Byty liminalne nie przebywają ani tam, ani tu. Znajdują się pomiędzy pozycjami wyznaczonymi i uporządkowanymi przez prawo, zwyczaj, konwencję i ceremoniał. [...] Byty liminalne, na przykład nowicjusz podczas inicjacji czy w rytuałach dojrzewania, przedstawia się jako wyzute z właściwości i własności. Przebrane za potwory, owinięte tylko przepaską biodrową albo występujące zupełnie nago, mają demonstrować, że jako byty liminalne nie mają żadnego statusu [...]” (Tuner 2010, s. 116). Walcząc w ringu, Randy nosi obcisłe trykotowe spodnie, poza tym jest nagi, ukazuje muskularne ciało. Nie posiada prawie niczego, jest dla członków normatywnej wspólnoty obcy, nieokreślony, nieprzypisany do żadnej ustalonej społecznie kategorii. Przebywa, niemal dosłownie, na marginesie społeczności i kultury.

Nieco wcześniej pisałem o wspólnotcie, tworzącej się wśród publiczności i zawodników wolnoamerykanki. Zróznicowana z wielu powodów zbiorowość staje się jednością, a raczej wspólnością. „Zjawisko liminalności — pisze Victor Tuner (2010, s. 116) — [...] oferuje połączenie świętości i pospolitości, jednolitości i braterstwa. W tego typu rytuałach przedstawia się nam «chwila w czasie i poza czasem» [...]”. Możemy stwierdzić, że pewne właściwości charakteryzujące postać Randy’ego „The Ram” sytuują go w liminalnej, pozbawionej struktury fazy systemu statusowego. Oto one: wspólność, równość, anonimowość/pseudonim sceniczny, brak własności, nagość, brak hierarchii, pokora, bezinteresowność, świętość, instrukcje religijne, odwołanie do sił mistycznych, głupota/ błaznowanie, prostota, akceptacja bólu i cierpienia. Odpowiadają im przeciwieństwa stanu liminalnego, określające przypisanie jednostki do struktury statusowej: społeczeństwo, hierarchia, systemy nazewnictwa, duma z posiadanej pozycji społecznej, egoizm, świeckość, wiedza techniczna, mądrość, złożoność, unikanie bólu i cierpienia (Tuner 2010, s. 124–125). Zapaśnik nie znosi swego prawdziwego imienia i nazwiska — Robin Ramziński. Prosi, by nazywać go Randy. Nie posiada prawie nic, jest biedny, jego wiedza o postępie technicznym równa jest zeru (nie posiada telefonu komórkowego, nie korzysta z internetu). Jego ubranie nie przystaje do kanonów mody, jest zniszczone. Zapaśnik to dobry, wrażliwy człowiek, miły i bezpośredni, zwraca się do wszystkich „bracie”. Jest prawdziwym altruistą, kwestie kariery i zarabiania pieniędzy traktuje jako wtórne wobec swej misji. W końcowej scenie filmu widzimy przykład jego uduchowienia — prostą, choć piękną modlitwę odmówioną przed walką. Randy jest przede wszystkim outsiderem — przebywającym z wyboru poza relacją społecznej władzy i systemem hierarchicznych statusów. Dlatego tak bardzo doskwiera mu praca w markecie, symbolizującym w filmie sztywny

system normatywny, technikę, konsumpcję, globalizację, standaryzację i niszczenie indywidualności.

Odczytuję postać Randy'ego jako ucieleśnienie sprzeciwu wobec tłamszącego indywidualność jednostki systemu, ważne dla obrony podmiotowości i wolności. Co prawda, Randy akceptuje swą podległość wobec władzy popkultury nad ciałem, ale wybiera ją jako pozostawiającą mimo wszystko pewien margines swobody. Zdaje sobie sprawę, że przed normą/formą/strukturą nie ma ostatecznej ucieczki, a najwięcej wolności pozostawia mu rola zapaśnika wrestlingu. Jako postać liminalna jest ważny. „W mitach i ludowych opowieściach przedstawiciele pogardzanych grup etnicznych albo wyjętych spod prawa grup kulturowych bywają wyrazicielami uniwersalnych wartości ludzkich” (Turner 2010, s. 127). Randy ma odwagę żyć na krawędzi (niczym prorok lub artysta), odrzucając stereotypy związane z osiągniętym statusem i rolą społeczną na rzecz tworzenia spontanicznych, żywych relacji z innymi ludźmi. Jak powiada Turner (2010, s. 141), „w obrzędach przejścia ludzie są uwalniani od struktury i kierowani do *communitas* tylko po to, by powrócić do struktury odrodzonej i wzmocnionej przez ich doświadczenie *communitas*”. Bohater Aronofsky'ego nigdzie nie wraca, ponieważ ani nie ma gdzie, ani też tego powrotu nie chce. Próba przywdziania kostiumu sprzedawcy i wdrożenia się w rolę pracownika marketu, nazywanego przypisanym do identyfikatora imieniem i nazwiskiem, skazana jest na niepowodzenie.

#### WŁADZA KOMBINATU I OSTATNIA WALKA ZAPAŚNIKA

Po drugiej walce Randy doznaje zawału i w stanie śmierci klinicznej trafia do szpitala. Tam dowiaduje się, że jego kariera profesjonalnego zapaśnika jest już skończona. Musi brać dużo lekarstw nasercowych, przestać przyjmować sterydy i nie obciążać organizmu nadmiernym wysiłkiem fizycznym. Dotychczasowe życie leżało w gruzach, musi oderwać się od bycia granym przez mimikrę wolnoamerykanki. Przywrócenie do świata żywych i powrót do domu są bolesne. Randy, wywieziony przed drzwi szpitala na wózku inwalidzkim, jest pozostawiony samemu sobie. Nikt się nim nie interesuje, nikt na niego nie czeka. Jego zmaltretowane ciało zostało tymczasowo poskładane, serce naprawione za pomocą operacji wszczępienia baypassów i lekarstw. Scena, w której Randy opuszcza szpital, jest wspaniałą metaforą nie tylko jego samotności w zatamizowanym społeczeństwie pozbawionym wspólnoty społecznych podmiotów, ale ostatecznego osamotnienia człowieka w obliczu współczesnego wymiaru choroby, starości i śmierci, zepchniętych na margines kultury. Ostre słońce zalewa szpitalny parking, na którym bohater stoi. Oprócz niego w zasięgu wzroku nie ma nikogo, panuje zupełna cisza — Randy jest absolutnie sam, mrużąc oczy rozgląda się wokół siebie, nie wiedząc, w którą stronę się udać, zagubiony w obcym otoczeniu. Kulturowe znaczenie bezruchu i braku wyraźnej waloryzacji kierunków, jako przynależnych pustkowiu, prowadzi nas



do metonimii śmierci i *orbis exterior*. Choć na szpitalnym parkingu nie jest ciemno i świeci słońce, wydaje się, że możemy ten obraz tak właśnie potraktować (Kowalski 1998, s. 551). Widać wyraźnie, że bohater przeszedł przemianę, nie jest już uosobieniem fizycznej siły, potęgi ani mocy. Tym bardziej że lekarz i aptekarka zwracają się do niego po nazwisku, przypisując go określonemu kontekstowi, jako zwykłego pacjenta medycznej instytucji. Czas bohaterskiej chwały, kontaktu z *sacrum* i *communitas* wrestlingu dobiegł końca. Randy'emu trudno się z tym pogodzić, w końcu dla światła ringu poświęcił wszystko, co posiadał. W domu Ram zmywa z siebie szpitalny zapach, oglądając przy tym okropną pooperacyjną bliznę. Zdaje sobie sprawę, że tym razem jego ciało przyjęło zbyt dużą porcję bólu, a ingerencja chirurga była bardzo poważna. Niegdyś potężny zapaśnik jest słaby i bezradny niczym dziecko, jednak nie ma nikogo, kto zechciałby się nim zaopiekować. Nieśmiało, nieomal ze wstydem wyznaje Pam, że miał zawał serca.

Po pewnym czasie Randy próbuje się rozruszać i pobiegać w pobliżu swej przyczepy. Ciało nie chce go słuchać i bohater bezsilnie osuwa się na ziemię. Scena, w której doświadcza tak absolutnej bezradności, jest jedną z najlepszych w filmie. Znakomicie współgra ona z inną, w której Randy, sprzedając koszulki ze swą podobizną, spotyka innych zapaśników zapomnianych przez show biznes. Wita się z dawnymi przyjaciółmi i przeciwnikami z ringu, okłamując wszystkich, że czuje się dobrze i nic mu nie jest. Bohater ze zdumieniem zauważa, że zamiast spodziewanego tłumu fanów na spotkanie przychodzą nieliczni rodzice z dziećmi. Absolutnie czytelna gra Mickeya Rourke w oszczędnych gestach i wymownym spojrzeniu Randy'ego pozwala dostrzec poczucie klęski i odczuwaną rozpacz. Patrząc na niegdyś równoprawnych członków bractwa wrestlingu, bohater widzi czekającą go przyszłość. Jeden z byłych zapaśników jest przykuty do wózka inwalidzkiego, inny ma założony cewnik, następny zwiesiłszy głowę po prostu śpi przy stoliku z pamiętkami. Wszyscy oni nie są niczym więcej, jak nikomu niepotrzebnymi odpadkami świata konsumpcji. Zostali zredukowani do roli zapomnianych, zepsutych, pokrytych kurzem przedmiotów, których nikt już nie używa. Randy nie chce dzielić ich losu, postanawia spróbować wyjść ze świata liminalności. Godzi się na znoszenie upokorzeń, które wydają się mało znaczące w porównaniu z przyszłością, jaka czeka zapomnianych idoli. Podejmuje etatową pracę w markecie, w którym dotychczas dorywczo rozładowywał towary. Nie przychodzi mu to łatwo. Praca jest nużąca, upokarzająca swą monotonią i zwykłością, koniecznością podporządkowania się korporacyjnej hierarchii. Najgorsze jest to, że Randy nie może już być sobą. Kierownik niemal dosłownie przypina mu etykietę, każąc nosić plaketkę ze znienawidzonym imieniem Robin. Upokarza go na każdym kroku, jakby mszcząc się za swe własne niepowodzenia i dosłowną małość. Jest drobny, łysy, brzydki, odpychający i złośliwy niczym gnom — aktor grający przedstawiciela korporacji/Kombinatu został świetnie dobrany. Postać ta uosabia niszczącą, uniformizującą, standaryzującą



moc technicznej korporacji. Długowłosa, potężny Randy wygląda przy nim jak wcielenie prymitywnej, odwiecznej siły natury. Zapaśnik z przypiętą do fartucha imienną tabliczką uczy się, jak być sprzedawcą działu delikatesów. Jego wolność została spętana korporacyjnymi instrukcjami. Musi nosić odpowiedni strój, a długie włosy zostają schowane pod czepkiem. Randy idąc na swoje miejsce pracy ciężko wzdycha. Widać, że ta nowa sytuacja jest dla niego trudniejsza niż niejedna stoczona walka. Stopniowo aktorski talent Zapaśnika i nieformalne, wychodzące poza korporacyjny schemat zachowania zaczynają brać górę nad sztywną rolą pracownika marketu. Bohater po prostu się bawi, jest miły dla przychodzących do niego ludzi, traktuje każdego z nich, jakby był kimś wyjątkowym, wartym szczerzego zainteresowania, odrobiny uśmiechu i dobrego humoru. Randy znów jest na scenie, z tym że tym razem nie bierze udziału w meczu wolnoamerykanki. Wydaje się, że w pewnym sensie polubił swoją pracę, a zwłaszcza możliwość zachowania kontaktu z publicznością. Co prawda, daleko jej do prawdziwych fanów zapasów, ale to zawsze ludzie, nie automaty. Randy stara się wydobyć z nich właśnie człowieczeństwo.

Zapaśnik przypomina sobie o córce. Stephanie zgadza się iść z Randym na spacer. Jest on jednocześnie powrotem w nostalgiczny czas szczęśliwego dzieciństwa i ojcostwa, który trwał dopóty, dopóki Randy nie odszedł od rodziny. Wybaczenie ojcu przychodzi Stephanie zaskakująco łatwo, chce uwierzyć w jego przemianę i wolę zmiany stylu życia. Powodzenie w przywracaniu swemu życiu realnego wymiaru, próba nawiązania bliskich więzi, otwarte okazanie uczuć Pam, powodują ostateczną klęskę bohatera. Przyznam, że oglądając film Aronofsky'ego spodziewałem się takiego rozwoju wydarzeń. Świat, który portretuje reżyser, nie ma niczego do zaoferowania wyjątkowym, dobrym, silnym i miłym wolność ludziom. A taki właśnie jest grany przez Mickeya Rourke Randy. Striptizerka odrzuca jego uczucie, bojąc się konsekwencji związania się na stałe z mężczyzną bez perspektyw. Bohater zbyt późno zdaje sobie sprawę, że kolejne rozczarowanie jego osobą nieodwołalnie zniszczy kruche zaufanie córki, które udało mu się ponownie zdobyć.

Próba powrotu do normalnego, zwykłego życia i odbudowania więzi rodzinnych zawiodła. Pozostaje jeszcze praca w markecie. Randy pracuje dalej, jakby siłą rozpędu. Jednak nie ma już sił na żarty z klientami, porusza się wolno, przytłoczony ciężarem rozpacz. Przechodzi jeszcze jedną próbę, która powoduje, że ryty agregacji się nie udają. Zapaśnik zostaje rozpoznany przez jednego z klientów. Kilkakrotnie indagowany przez nieznanego mężczyznę, który nie może sobie dokładnie przypomnieć, skąd zna sprzedawcę działu delikatesów, zaprzecza każdemu pytaniu. W końcu klient sklepu przywołuje sceniczne imię Randy'ego, pokazując przy tym znak rozpoznawczy jego ulubionego chwytu zapaśniczego. Bohater zniósł wiele, ale to „przyłapanie” na okłamywaniu samego siebie, zaprzeczaniu własnej tożsamości, przepełniło czarę goryczy. Randy jest przerażony i wściekły zarazem. Nie wie, co uczynić, żeby

wyrwać się ze struktury świata zwykłych ludzi, pozostających ze sobą w sztywnych relacjach statusów społecznych. Jego świat to ring, *communitas* wrestlingu i aplauz tłumu wykrzykującego imię swego bohatera. W czystym odruchu dawnego szaleństwa uderza kciukiem prosto w wirujące ostrze maszyny krojącej. Ciało przeciwko mechanicznemu metalowi. Pojawia się krew, a więc substancja prowadząca do kontaktu z zaświatowym *sacrum*: „Blisko związana z obrazami śmierci, a jeszcze bardziej z obrazami życia, które ostatecznie zawsze zwycięża, krew była uważana jednocześnie za niebezpieczną i uzdrawiającą, przynoszącą nieszczęście i przynoszącą szczęście, nieczystą i czystą” (Roux 1994, s. 8). Kultury tradycyjne przypisywały krwi wyjątkowe moce, związane z mediacją między światami, miała być siedliskiem duszy, pokarmem demonów, elementem działań magicznych, substancją naznaczoną silnym tabu: „Krew to koniunkcja życia i śmierci, niezbywalny element dychotomicznego obrazu świata ludzkiego [...]. Kontakt z krwią oznacza więc rytualną nieczystość i znajdowanie się poza granicami świata śmiertelników. Sytuacja taka bywała pożądana wtedy, kiedy pragnęło się uzyskać wiedzę lub moc pochodzącą z zaświatów, ze sfery *sacrum*” (Kowalski 1998, s. 251–254). Krew była także koniecznym elementem obrzędów inicjacyjnych, a więc takich, których uczestnicy musieli dokonać przejścia przez stadium rytualnej śmierci, by narodzić się w nowej postaci.

Randy, odrzucając ostatecznie imię Robin i związane z nim wszelkie kulturowo-społeczne konteksty, znów staje się sobą. Rozmazuje sobie krew po twarzy, straszy oczekujących w kolejce ludzi. Kierownik sklepu widzi, że sytuacja wymyka się spod kontroli i nic nie zatrzyma scenicznej postaci, która pojawiła się na miejscu potulnego Robina Ramzińskiego. Bohater w odruchu buntu zrzuca przeróżne towary z kontuaru delikatesowej chłodni, wykrzykuje przy tym słowa protestu przeciwko porządkowi, upokarzającej pracy i poniżającemu traktowaniu. Wprowadzając się w niepohamowany szal, przywołuje do uporządkowanego świata korporacji chaos. Widok krwi ma w sobie potężną moc: „Krew niesie w sobie siłę emocjonalną niejako spontaniczną, czysto instynktowną, często niezależną od jakichkolwiek świadomych skojarzeń, siłę, od której nikt nie potrafi uciec [...]” (Roux 1994 s. 28). Randy rozpuszcza swe długie włosy, zrywa czepek i sklepowy fartuch. Uderzając w ustawione na półkach przedmioty zapaśniczymi chwytami, przewraca mozolnie nagromadzone i uporządkowane towary. Z rozwianymi włosami<sup>15</sup> pędzi do wyjścia, niczym ucieleśnienie dzikiej siły. Siedząc już w swoim samochodzie, patrzy w lusterko i kilkakrotnie powtarza: „Jestem Randy”. Wyzwolił się z pęt mechanicznego Kombinat. Niestety, nie udało się to wielu innym bohaterom.

<sup>15</sup> W kulturach magicznych włosy były kojarzone z chaosem i dzikością natury, traktowano je jako siedzibę mocy, rozpuszczano dla czynności magicznych i zetknięcia z *sacrum*; zob. Paluch 1995, s. 115–122; Kowalski 1989, s. 602–609.

Ken Kesey (1990, s. 39) tak opisuje wizytę Wódza w zmechanizowanej przędzalni bawełny i jego rozmowę z pracownicami:

„Rozmawialiśmy i śmialiśmy się, gdy nagle chwyciła mnie za nadgarstki i wpiła się w nie palcami. Rysy jej twarzy nabrały nagle niebywałej ostrości: poznałem, że się czegoś okropnie boi. — Zabierz mnie — szepnęła — Zabierz mnie stąd, wielkoludzie. Zabierz mnie z tej przędzalni, z tego miasta, z tego życia. Zabierz mnie do myśliwskiej kryjówki. Byleby daleko. [...] Trwaliśmy tak złączeni przez kilka sekund, a potem szum przędzalni wzmógł się nagle i coś zaczęło odciągać dziewczynę ode mnie. Niewidzialny sznur przyczepiony do jej czerwonej, kwiecistej spódnicy szarpał ją do tyłu. Z chwilą, gdy palce Murzynki ześlizgnęły się z moich nadgarstków jej twarz straciła ostrość; za mgłą wirującej bawełny jej rysy znów były miękkie i płynne jak topniejąca czekolada”.

Wódz dostrzega analogię między przędzalnią bawełny, gdzie pracownice są podłączone do maszyn niczym ich żywe części, spojone z nimi w jedną cielesno-mechaniczną hybrydę, a warsztatem naprawczym Kombinat, którym jest szpital psychiatryczny.

„[W szpitalu] usuwane są wszelkie usterki, nabyte w miastach, w kościołach i szkołach. Kiedy naprawiony wyrób powraca do społeczeństwa — zupełnie jak nowy, a czasami lepszy od nowego — szczęście rozsadza serce Wielkiej Oddziałowej; to, co do niej trafiło jako bryła szmelcu, jest teraz sprawną, wyregulowaną cząstką chlubą całego zakładu i radością dla oka” (Kesey 1990, s. 40).

Podobnie jak przędzalnia, warsztat Kombinat ma zadbać o sprawne funkcjonowanie prostych elementów złożonej całości, jaką jest organizm społeczny. Tu nie toleruje się obcości, ani żadnych odstępstw od normy czy zachowań niezgodnych z przyjętymi procedurami. Paradoksalnie, ta sztywność norm i wielość instrukcji jest największą słabością Kombinat, który nie potrafi poradzić sobie z niestandardowym zachowaniem McMurphy’ego. Sądzę, że obie postaci, których dominującą cechą pozostaje nieokiełznana siła i doza szaleństwa — agresywnego rudego Irlandczyka skierowanego na obserwację psychiatryczną oraz długowłosego Zapaśnika zbliża do siebie obcość i brak społecznego dostosowania. Obaj zmuszeni są funkcjonować w świecie, który ma ich za nic, pragnąc za wszelką cenę zniszczyć groźną dla siebie indywidualność. O ile jednak Randy pozostaje bliski archetypowi bohatera, to McMurphy jest raczej zbliżony do postaci trickstera. Obaj w nierównej walce ponoszą klęskę, która jest równocześnie nie tylko ich osobistym tryumfem, ale także choćby chwilowym zwycięstwem nad normatywną, opresyjną strukturą Kombinat.

Randy przygotowuje się do ostatniej walki jak może najlepiej. Nie ma już czasu ani pieniędzy na solarium, fryzjera i siłownię. Zastępują je domowe sposoby upiększania ciała — samodzielnie nakładana farba, opalacz w sprayu,

ćwiczenia hantlami przed lustrem. Randy wykazuje się wielką odwagą. Zrodziła ją rozpacz i zdobyta wiedza, że dla świata zewnętrznego jest niczym. Zdaje sobie sprawę, że potyczka z Ajatollahem będzie ostatnim występem (podobnie McMurphy wie, że atak na Wielką Oddziałową przypłaci życiem). Na pytanie organizatora „A co z twoim zdrowiem?” odpowiada: „G... mnie to obchodzi. Chcę tylko zapasów”. Walka musi się odbyć — w niej jedyny sens całej jego dotychczasowej egzystencji i prawo do godnego pożegnania ze światem.

Oczekujący w samotności na walkę Randy postanawia się pomodlić. Po raz pierwszy i zarazem ostatni widzimy go w takiej sytuacji. Czyni to w wielkim skupieniu, z zamkniętymi oczami, a na jego twarzy pojawia się delikatny uśmiech. Widzimy jak prawie bezgłośnie poruszając wargami powtarza słowa pozdrowienia anielskiego. Te słowa z pewnością są dla niego czymś nadzwyczajnym. Nawet w momentach najgorszej rozpaczyny bohater nie zwracał się w stronę Boga. Chwila ostatecznego skupienia i modlitwa przed walką stawiają Randy’ego, przegranego romantycznego bohatera, po stronie wiary, przeciwko racjonalizmowi i mechanizmom Kombinat. Niczym żywa figura romantyczna przekuwa klęskę w zwycięstwo. Modląc się Randy wchodzi w kontakt z Bogiem, prosząc o siłę potrzebną do godnej śmierci. Wie, że nie przeżyje walki, a jednak wychodzi na scenę.

Jeśli jednak bohater porzuca świat realny, który okazuje się dla niego zbyt okrutny i pozbawiony nadziei, to Pam wybiera właśnie życie w świecie innym niż nocny klub. Przerywa taniec i ucieka, również przed głosem rozkazującym jej wrócić na scenę, przywołującym sceniczny pseudonim. Powtarza kilkakrotnie swe prawdziwe imię i nieodwołalnie porzuca striptiz, wyruszając na poszukiwanie Randy’ego. Ma zamiar ocalić łączące ich uczucie i zarazem uratować życie Zapaśnika. Ale na to jest już za późno, gdyż Randy czeka za kulisami na ostateczną walkę. Pam odnajduje go w końcu i usiłuje przekonać, by zrezygnował. Zapaśnik odpowiada zgodnie z prawdą, że świat ma go gdzieś, a zraniony może zostać tylko poza ringiem. Randy, znów zanurzony w mimikrę wrestlingu, musi wyjść na scenę i stanąć do walki, którą rozpoczyna od przemowy do publiczności. Opisuje swe przegrane życie, akceptując dokonane wybory, deklaruje przywiązanie do wspólnoty wrestlingu i jego wartości. Przesłanie, które kieruje do publiczności, jest zarazem wzruszające, proste i zaskakująco prawdziwe.

Wynik walki jest przesądzony — Randy musi wygrać. Reprezentuje dobro, lojalność i sprawiedliwość. Mimo że będący ucieleśnieniem zła Ajatollah początkowo zyskuje przewagę, Zapaśnik nie ma problemów z pokonaniem go. Jedyną trudnością jest odmawiające posłuszeństwa serce — bohater nie może złapać tchu. Jego przeciwnik — w rzeczywistości stary przyjaciel zajmujący się sprzedażą używanych samochodów — proponuje szybkie zakończenie walki i stara się ułatwić wygraną. Randy odmawia, choć nie może już oddychać, a każdy ruch sprawia mu niewymowny ból. Wie, że bez finałowego skoku

na leżącego bezwładnie przeciwnika rytuał mimikry nie będzie w odpowiedni sposób zakończony. Ostatkiem sił, za wszelką cenę, do końca grając wcielone dobro, wspina się na szczytowe liny ringu. Chwiejąc się, staje w dumnej pozie i tryumfalnym gestem unosi w górę ramiona. Widzimy, że otwarcie przy tym płacze, nie wstydząc się wzruszenia. Pokonał straszny, mechaniczny, zewnętrzny świat i własną słabość. Jest znów zwycięzcą, silnym i niepokonanym bohaterem, bożyszczem tłumu. Odważnie odrzucił możliwość życia w strukturze Kombinat, odbierającego resztkę wolności. Randy wie, że taka egzystencja jest gorsza od śmierci. Zbiera resztki sił i wykonuje swój popisowy skok.

Nie wiemy, co się stało z Zapaśnikiem, czy przeżył walkę i odnalazł miłość, której tak bardzo pragnął. Darren Aronofsky pozostawia te pytania bez odpowiedzi. Należy odpowiedzieć na jedno z nich, które powinien zadać sobie każdy po obejrzeniu filmu — czy warto podejmować nierówną walkę w obronie indywidualności jednostki? Sądzę, że dobrą odpowiedź daje Roland Barthes (2008, s. 42): „nikt nie może wątpić, że wolnoamerykanka posiada tę samą moc przemiany, co Spektakl i Kult. Na Ringu i na samym dniu swej dobrowolnej hańby zawodnicy wolnoamerykanki pozostają bogami, ponieważ choćby na parę chwil są tym kluczem, który otwiera Naturę, tym czystym gestem, który oddziela Dobro od Zła i odsłania wreszcie zrozumiałą figurę Sprawiedliwości”. Film Aronofsky’ego jest znaczącą opowieścią, z rodzaju tych, które „mówią o ważnych wydarzeniach z przeszłości, takich, które mają rangę wyjaśniającego i tłumaczącego (ale nie w naukowym sensie) precedensu i które zgęszczają w sobie pewien egzystencjalny sens” (Czaja 2004, s. 188). *Zapaśnik* jako narracja mityczna, wraz ze swą symboliczną zawartością, nie jest jedynie formą opowieści zamykającą się w obrazach i słowach. Jest mocno powiązany ze światem, wpisuje się w paradygmat wielkich opowieści, wciąż na nowo, choć inaczej, powtarzanych przez człowieka. Dlatego warto dzieło Aronofsky’ego interpretować i przeżywać, przyglądając mu się przez pryzmat mitycznych figur zaklętych w obrazach filmowych.

#### BIBLIOGRAFIA

- Bauman Zygmunt, 1995, *Ponownoczesne przygody ciała*, w: Zygmunt Bauman, *Ciało i przemoc w obliczu ponownoczesności*, Wydawnictwo UMK, Toruń.
- Barthes Roland, 2008, *Świat wolnoamerykanki*, w: Roland Barthes, *Mitologie*, tłum. Adam Dziadek, Aletheia, Warszawa.
- Benedyktowicz Danuta, Benedyktowicz Zbigniew, 1992, *Dom w tradycji ludowej*, Wiedza o Kulturze, Wrocław.
- Benedyktowicz Zbigniew, 2000, *Portrety „obcego”. Od stereotypu do symbolu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Brocki Marcin, 2001, *Język ciała w ujęciu antropologicznym*, Astrum, Wrocław.
- Caillois Roger, 1973, *Zywiol i ład*, tłum. Anna Tatarkiewicz, PIW, Warszawa.
- Campbell Joseph, 1997, *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. Jankowski Andrzej, Zysk i S-ka, Poznań.



- Campbell Joseph, 2007, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, tłum. Ireneusz Kania, Signum–Znak, Kraków.
- Czaja Dariusz, 1992, *Symbol i film. Uwagi metodologiczne*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty”, nr 3–4.
- Czaja Dariusz, 1999, *Ciało w kilku odśtonach*, w: Dariusz Czaja (red.), *Metamorfozy ciała. Świadectwa i interpretacje*, Contago, Warszawa.
- Czaja Dariusz, 2004, *Sygnatura i fragment. Narracje antropologiczne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Dant Tim, 2007, *Kultura materialna w rzeczywistości społecznej. Wartości, działania, style życia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Drwięga Marek, 2005, *Ciało człowieka. Studium z antropologii filozoficznej*, Tercja S.C., Kraków.
- Eliade Mircea, 1992, *Próba labiryntu. Rozmowy z Claude-Henri Rocquetem*, tłum. Krzysztof Środa, Sen, Warszawa.
- Eliade Mircea, 1993, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, tłum. Anna Tatarkiewicz, PIW, Warszawa.
- Eliade Mircea, 2000, *Traktat o historii religii*, tłum. Jan Wierusz Kowalski, Wydawnictwo KR, Warszawa.
- Etcoff Nancy, 2002, *Przetrwają najpiękniejsi*, tłum. Dominika Cieśla, Wydawnictwo Cis–WAB, Warszawa.
- Featherstone Mike, 2008, *Ciało w kulturze konsumpcyjnej*, tłum. Iwona Kurz, w: Małgorzata Szpakowska (red.), *Antropologia ciała. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwo UW, Warszawa.
- Fromm Erich, 1970, *Ucieczka od wolności*, tłum. Olga i Andrzej Ziemiłscy, Czytelnik, Warszawa.
- Foucault Michel, 1998, *Nadzorować i karać*, tłum. Tadeusz Komendant, Aletheia, Warszawa.
- Gadamer Hans Georg, 1993, *Prawda i metoda*, tłum. Bogdan Baran, Inter Esse, Kraków.
- Kesey Ken, 1990, *Lot nad kukulczym gniazdem*, tłum. Tomasz Mirkowicz, PIW, Warszawa.
- Kowalski Piotr, 1998, *Leksykon znaki świata. Omen, przesąd, znaczenie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Libera Zbigniew, 1997, *Mikrokosmos, makrokosmos i antropologia ciała*, Liber Novum, Tarnów.
- Libera Zbigniew, 1999, *Dziedzictwo Frankensteina*, w: Dariusz Czaja (red.), *Metamorfozy ciała. Świadectwa i interpretacje*, Contago, Warszawa.
- McLuhan Marshall, 2001, *Mechaniczna panna młoda*, w: *Wybór tekstów*, tłum. Ewa Różalska, Jacek Stokłosa, Zysk, Poznań.
- Melosik Zbyszko, 1996, *Tożsamość, ciało i władza. Teksty kulturowe jako (kon)teksty pedagogiczne*, Edytor s.c., Poznań–Toruń.
- Michera Wojciech, 1992, *Wyobrażenia alchemiczna Wernera Herzoga. Egzegeza symboliczna filmu „Szkłane serce”*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty”, nr 3–4.
- Mieletinski Eleazar, 1981, *Poetyka mitu*, tłum. Józef Dancyngier, PIW, Warszawa.
- Paluch Adam, 1995, *Etnologiczny atlas ciała ludzkiego i chorób*, Wydawnictwa Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
- Ricoeur Paul, 1985, *Egzystencja i hermeneutyka. Rozprawy o metodzie*, tłum. różni, PAX, Warszawa.
- Roux Jean-Paul, 1994, *Krew. Mity, symbole, rzeczywistość*, tłum. Marzena Perek, Znak, Kraków.
- Siciński Andrzej, 2002, *Styl życia, kultura, wybór*, IFiS PAN, Warszawa.
- Szczerba Jacek, 2009, *Mickey Rourke — aktor, który lubił boksować*, „Gazeta Wyborcza”, 19 marca.
- Sznajderman Monika, 1992, „Stary Gringo”. *Motyw Don Kichota w filmie i literaturze*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty”, nr 3–4.
- Szpilka Wiesław, 1992, *Zobaczyć świat. Etnografia wobec filmu i kultury masowej*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty”, nr 3–4.
- Tuner Victor, 2010, *Proces rytualny* tłum. Ewa Drużak, PIW, Warszawa.
- Wieland Luiza, 2002, *Zapasy amerykańskie jako spektakl kulturowy*, „Kultura Popularna”, nr 0.
- Zowczak Magdalena, 1984, *Mit bohaterski jako opowieść o granicach ludzkich możliwości*, „Etnografia Polski”, t. 28, z. 2.



## THE WRESTLER — ESCAPE TO FREEDOM

## Summary

*The Wrestler* is a film with many plot lines and is worthy of comprehensive analysis. Deep layers of hidden meaning are gradually uncovered for the audience as the hero's perspective is adopted and life is seen through that prism. The author analyses the film in reference to popular culture and consumption. He seeks signs connected to patterns of consumer culture and displays the mechanisms by which the standardization of life, global uniformity and the terror of corporeality subjugate the individual. Finally, he looks at Aronofsky's film from the perspective of the protagonist's wanderings, of rites of passage, ritual process and the folk spectacle, which is a sort of game.

The wrestler of the title role, played with bravura by Mickey Rourke, is in essence a tragic hero. We watch as he remembers his past fame, attempts to avoid further downfall, and finally, struggles for the right freely to choose his own fate (even though that choice means death) and to liberate himself from the shackles of the normative-consumer cultural system. Aronofsky's film belongs to the narrative tradition that tackles the great mythological subjects, such as the battle between good and evil, or between coercion and freedom.

## Key words/słowa kluczowe

wrestling / wrestling; popular culture / kultura popularna; body / ciało; consumer culture / kultura konsumpcyjna; power / władza; strangeness / obcość; ritual process / proces rytualny; sacrifice / ofiara; rites of passage / obrzędy przejścia