

Chleba i igrzysk!

Anna Maria Czernow



Igrzyska śmierci, pierwszy tom zamierzonej trylogii, łączy w sobie elementy postapokaliptycznej antyutopii i fantastyki socjologicznej – czyli opisuje model zniewolonego społeczeństwa przyszłości powstałego na gruzach cywilizacji, w tym wypadku na gruzach Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. Obywatele państwa o nazwie Panem mieszkają w dwunastu dystryktach, a całe ich życie podporządkowane jest woli i kaprysom władzy zlokalizowanej w stolicy zwanej Kapitołem. Zdobytcze cywilizacji przyszłości, takie jak wysoko rozwinięta technologia w zakresie komunikacji, transportu i medycyny, wszechobecne w Kapitołu, nie dotyczą większości dystryktów, gdzie ludzie pozbawieni są bieżącej wody i mają ograniczony dostęp do prądu elektrycznego. Kluczowym wydarzeniem w kalendarzu państwa Panem są coroczne Głodowe Igrzyska. Z każdego dystryktu drogą losowania wybierana jest para nastolatków – chłopiec i dziewczyna – by następnie na gigantycznej, nowoczesnej arenie, na oczach wszystkich mieszkańców kraju, stoczyć bój o życie. Bezwzględny przymus daniny z dzieci upamiętniać ma krwawo stłumiony przed laty

bunt ludności dystryktów przeciwko władzy Kapitolu. Igrzyska wygrywa ostatni żywy uczestnik, a nagrodą są splendory i dostatek do końca życia.

Kandydatką na igrzyska z najuboższego, dwunastego dystryktu zostaje szesnastoletnia Katniss, główna bohaterka, zarazem narratorka powieści. Dotychczasowe życie w biedzie i ciągłej walce o środki do życia zapewniło jej zwinność i tężyznę fizyczną, ale pozbawiło złudzeń i nadziei. Na rzeczywistość, a przede wszystkim na ludzi patrzy z cynicznym dystansem. Jej nieufność, którą siłą rzeczy podziela czytelnik, stanowi podstawę interpretacji i oceny każdego napotkanego zdarzenia czy zjawiska. Widać to zwłaszcza w relacjach z Peetą – towarzyszem, jednocześnie zaś rywalem – wraz z nią wytypowanym z dwunastego dystryktu. Dzięki żelaznej konsekwencji, z jaką autorka kształtuje narrację, znakomicie zobrazowane zostają zmiany w osobowości bohaterki. Brutalna rzeczywistość Głodowych Igrzysk paradoksalnie pozwala Katniss odkryć w sobie siłę i dobroć, zdolne uchronić ją przed zezwierzeceniem.

Igrzyska śmierci wpisują się w coraz liczniej reprezentowany futurystyczny trend w literaturze dla młodzieży. Kształtując kolejne katastroficzne wizje społeczeństw przyszłości, autorzy wykorzystują zjawiska i zagrożenia będące udziałem współczesnych nastolatków: narkotyki (*E-den* Mikaëla i Raymonda), obsesję na punkcie wyglądu zewnętrznego (seria *Brzydca, Śliczni, Wyjątkowi, Nieważcy* Scotta Westerfelda) czy zagubienie w świecie internetu. U Suzanne Collins przekształconym zjawiskiem współczesności jest *reality show*. Głodowe Igrzyska odbywają się na imitującej kawałek naturalnej przestrzeni arenie zaopatrzonej w niezliczone ilości kamer bez przerwy transmitujących wydarzenia. Od sympatii lub antypatii widzów, a wśród nich potencjalnych sponsorów, zależy życie walczących. Stwarza to sytuację moralnie destrukcyjną.

Uczestnicy nie tylko muszą za wszelką cenę dążyć do zabicia innych, ale równocześnie dbać o własny wizerunek, cały czas grać dla milionów widzów przed telewizorami. Wizja żadnej sensacji niezliczonej gawiedzi, z zapartym tchem śledzącej zmagania mordującej się nawzajem grupy nastolatków, jest prawdziwie przejmująca i stanowi świadome nawiązanie do tradycji starożytnego Rzymu. Słynne zawołanie Juwenalisa *panem et circenses* („chleba i igrzysk”) staje się tym samym hasłem – symbolem powieści Collins, co znajduje potwierdzenie w nazwie państwa Panem.

Również idea trybutu, który dystrykty rokrocznie spłacają stolicy, zaczerpnięta została ze starożytności – ofiarę z młodych ludzi składano mitycznemu Minotaurowi.

Charakterystyczna jest zmiana portretu nastoletniego bohatera, prezentowana przez tego typu antyutopie. W odróżnieniu od dominującego w realistycznych książkach dla młodzieży wizerunku nastolatka w roli wygnańca z raju dzieciństwa, ofiary wieku dojrzewania, szaleństwa hormonów i związanego z nim bólu istnienia, tutaj jawi się on jako nieprzewidywalne źródło niezliczonych możliwości. Katniss z *Igrzyska śmierci* i jej podobni bohaterowie literaccy nie są ani słabymi fizycznie dziećmi, ani znużonymi życiem i spętanymi przez system rzeczywistości dorosłymi. Energia i zdolność podejmowania ryzyka – inny niż depresja efekt szalejących hormonów – czyni ich zdolnymi do przekształcania świata, obalania ustrojów, wprowadzania zmian, których, z racji zawieszenia między dzieciństwem a dorosłością, są symbolem. □

Suzanne Collins
IGRZYSKA ŚMIERCI

/ przeł. z ang. Małgorzata Hesko-Kołodzińska i Piotr Budkiewicz. – Poznań : „Media Rodzina”, 2009. – 351 s. ; 20 cm. – Zł 29,90
821.111(73)-93