

PULP FICTION
**JAKO ENCYKLOPEDIA POP KULTURY.
NIEUSTANNA FILMOWA PROWOKACJA
QUENTINA TARANTINO
W KONTEKŚCIE POETYKI KOMIKSU**

BEATA WALIGÓRSKA-OLEJNICZAK

Zdaniem krytyków filmy Quentina Tarantino potwierdzają ostateczny triumf postmodernizmu, stawiającego znak równości między sztuką a prowokacją artystyczną, dziełem ponadczasowym a produktem jednorazowego użytku, czy wreszcie między kulturą w dotychczasowym tego pojęcia znaczeniu a wszelkiego rodzaju peryferyjnymi subkulturami¹. Filmowa przemoc Tarantino, fabularny banał jego dzieł przyprawiony doskonałymi dialogami i efektami specjalnymi, „jednowymiarowe” postacie stały się niejako produktem definiującym *fin de siècle*, jego kondycję duchową, a przy tym prowokującym dyskusję nad oryginalnością współczesnej kultury. Warto przypomnieć jednak, że spory wokół statusu dzieła sztuki i prawa do bycia artystą trwają od dziesięcioleci, wystarczy wspomnieć chociażby Marcela Duchampa i jego kontestujące wszelkie normy *ready-mades* czy Clementa Greenberga, który już w 1939 roku w eseju *Awangarda i kicz* przewidział ekspansję agresywnej kultury masowej, którą utożsamiał z kiczem będącym wytworem miasta i przeciwwagą dla kultury ludowej². Irwin Howe w tekście *Społeczeństwo masowe a proza postmodernistyczna* z 1959 roku przepowiadał z kolei atomizację społeczeństwa i osłabienie

¹ J. Wood, *You're Sayin' a Foot Massage Don't Mean Nothin', and I'm Sayin' it Does'*, „The Guardian”, 19 listopada 1994, s. 31.

² C. Greenberg, *Awangarda i kicz*, w: Idem, *Obrona modernizmu*, przeł. G. Dziamski, M. Śpik-Dziamska, Universitas, Kraków 2003, s. 3–18.

więzi oraz odpowiedzialności za wspólnotę. Pisał proroczo, że jednolite społeczeństwo, opierające się na określonych interesach i opiniach, stopniowo ulega rozpadowi, a człowiek staje się konsumentem tak samo zuniformizowanym jak towary, rozrywki i wartości, które przyjmuje za swoje³. Nieliczne głosy obrony kultury masowej opierały się głównie na przeświadczeniu, że kicz bywa potrzebny. Andrzej Banach w 1968 roku pisał, że prawo do kiczu mają według znanego wyrażenia kobiety, starcy i dzieci⁴. „Dzieci potrzebują kłamstwa, kobiety czułości, starcy opieki. Człowiek słabszy od innych ceni złudzenie, nie może żyć bez ciepła, źle czuje się bez towarzystwa. Tych trzech wartości dostarcza mu kicz. Zresztą, gdyby nie był potrzebny, nie warto byłoby się nim zajmować”⁵. W opinii wspomnianego badacza kultury kicz konwencjonalizuje otoczenie i zaspokaja potrzebę, a nawet konieczność mitologizowania codziennego życia, ratuje człowieka od smutków powszednich, podobnie jak wielka sztuka ratuje go od wielkiej rozpacz.

Na tym tle, a więc w kontekście kultury niższego piętra czy wręcz brukowości, przez długi czas sytuowano nie tylko gatunki humorystyczne i parodię, ale także komiks postrzegany jako forma wtórna, destrukcyjna, pasożytnicza na stylistyce dzieł oryginalnych. Dynamiczny rozwój różnorodnych form artystycznego wyrazu oraz przebudowa mentalności odbiorcy kultury przyczyniły się do tego, że dziś nikt już nie postrzega komiksu w takich kategoriach, wręcz rezygnuje się z podziału na sztukę elitarną, popularną i masową. Stefan Morawski twierdzi, że najważniejszy podział występuje współcześnie między sztuką kontestującą, przekraczającą rzeczywistość, mającą ambicje, by świat był inny, lepszy, a sztuką, która się całkowicie bieżącej rzeczywistości poddaje. „Jeśli więc twórczość należy cenić przede wszystkim za to, że stanowi podważenie istniejącego świata, że mówi mu stanowczo nie w imię określonego ideału i podejmuje walkę z konwencjami i stereotypami, z porządkiem spetryfikowanym w każdej dziedzinie życia [...], to oczywiście, że typy kultury mogą się krzyżować. Taki podział zasadniczy między postawą kontestującą a konformistyczną – być może, komuś wyda się staroświecki – jest jedyną grą wartą świeczki”⁶.

Quentin Tarantino zdaje się tę kondycję współczesnej kultury doskonale rozumieć, potrafi z niej drwić w sposób wyrazisty i przejęskrawiony, boleśnie obnażając przy tym kryzys kreatywności dzisiejszych twórców kina. Można by zaryzykować twierdzenie, że wspomniane wyżej konstatacje Andrzeja Banacha, zarysowujące wyraziste opozycje między znawcami, ludźmi aktywnymi, zdol-

³ J. Rzewuski, *Kultura bumerangu*, „Wprost” 6 lutego 2005, s. 96–98.

⁴ A. Banach, *O kiczu*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1962, s. 15.

⁵ Ibidem.

⁶ Cyt. za: J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1999, s. 28.

nymi kierować wyobrażeniami tych „innych”, zagubionych i potrzebujących kiczu ulegają w filmach Tarantino odwróceniu. To odbiorca posiada w nich władzę totalną, to jego wola i upodobania są prawdziwym celem artysty, niejednokrotnie obnażają „upośledzenie” i niewiedzę ekspertów plasujących się ponad publicznością i dziełem. Nic dziwnego przy tym, że „na salonach” Tarantino traktowany jest jak amator, nieuk, wielki ekspert od gniotów jeśli twierdzi, że kino mainstreamowe jest do znudzenia przewidywalne i uróżowione, a tak zwane kino ambitne jest dla odmiany ponure i przygnębiające, przestało być rozrywką⁷. Zaskoczeniem dla amerykańskiego reżysera byłaby zapewne opinia Małgorzaty Sadowskiej, uważającej, że twórca sam po uszy tkwi w tzw. mainstreamie, którego oblicze notabene swoim filmem *Pulp Fiction* radykalnie odmienił⁸. Dzieło to wydaje się być kwintesencją dzisiejszych czasów, balansuje pomiędzy powagą a śmiechem, przypomina, że ruch i akcja to najczystsza forma kina, a ich uzasadnieniem nie jest prymitywizm odbiorcy, lecz natura kinematografu. Można by sparafrazować w tym miejscu słowa Karola Irzykowskiego, opowiadającego się po stronie filmu sensacyjnego i komedii, i rzec, że film ten nawiązując do poetyki tych gatunków czyni widzialnym obcowanie człowieka z materią, przyjazne lub wrogie, wydobywa immanentną logikę materii stykającej się z człowiekiem⁹. Celem niniejszego artykułu jest próba analizy filmu *Pulp Fiction* ukierunkowana na wskazanie tożsamości poszukiwań współczesnej kultury popularnej i kina, a szczególnie wyodrębnienie tych elementów tekstu Tarantino, w których reżyser zbliża się do poetyki komiksu, by zbudować rzeczywistość opartą na znaczących, binarnych opozycjach, zmusić widza do zaangażowanego odbioru dzieła.

Zdaniem Jerzego Szyłaka bliskość kina i komiksu potwierdzili już bracia Lumière, gdy sfilmowali historię o oblanym ogrodniku, narysowaną wcześniej przez Hermanna Vogela¹⁰. Znany badacz komiksu za punkt styczny gatunków uznaje przyczynę zainteresowania oboma dziełami, a więc pragnienie zobaczenia zdarzenia rozwijającego się w czasie. „Filmowcy pokazują spektakl dostarczający widzom postrzeżeń rejestrowanych w pamięci, rysownik dokonuje analogicznej rejestracji na kartce papieru. W obu przypadkach odbiorca musi dostrzec – choć za każdym razem na mocy innej konwencji – związek pomiędzy następującymi po sobie obrazami, zobaczyć logikę działania. W kinie podstawą jest pamiętanie kolejności i następstwa, w komiksie – dostrzeżenie, że obrazki są zapisem procesu zapamiętywania”¹¹. Komiks za każdym razem definiuje sam

⁷ R. Ziębiński, *Mistrzowie tandety*, „Newsweek” 22 kwietnia 2007, s. 98–101.

⁸ M. Sadowska, *Tarantino. Zdolny inaczej*, „Przekrój” 2007, nr 28, s. 63–65.

⁹ K. Irzykowski, *Dziesiąta muza*, Wydawnictwo Literackie, Warszawa 1924, s. 26.

¹⁰ J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1999, s. 19.

¹¹ Ibidem.

siebie jako opowiadanie przez to, że pozwala czytelnikowi na powiązanie ze sobą poszczególnych sytuacji przedstawionych na obrazkach. Zawarta w komiksie metatekstowa informacja na temat reguł jego czytania jest zrozumiała dzięki temu, że odbiorca dokonuje porównania historyjki obrazkowej z przekazami plastycznymi i literackimi. Będąc komunikatem zorganizowanym według jemu tylko właściwych zasad komiks pozostaje zawsze dziełem dwutworzywowym¹².

Komiksowa sekwencjonalność i wielotworzywowość dają się zauważyć także w strukturze filmu *Pulp Fiction*. Za znak firmowy reżysera można uznać samą formę dzieła, intertekstualność i recykling gatunków filmowych odwołujących się do lat 60. i 70., z których Tarantino czerpie inspiracje i uważa za prawdziwie wolne i niezależne kino. Twórca potrafi podszyc się właściwie pod dowolną konwencję, „na złomowisku historii kina wygrzebać zdezelowane, zardzewiałe, mocno wyeksploatowane gatunki, które zamienia w błyszczące cudeńka”, czyniąc je przy okazji całkowicie odpornymi na działanie czasu, trendy w sztuce czy opinie krytyków¹³. W *Pulp Fiction* zaczynem twórczym stały się bardzo popularne niegdyś opowiadki kryminalne opublikowane w magazynie Czarna maska, rażące prostotą fabuły, „papierowymi” postaciami i „czarnobiałą” kulminacją akcji¹⁴. Tarantino wznosił się jednak ponad poziom tytułowej miazgi, łatwo strawnej papki lekkiego czytadła, przewyciężył przypisany gatunkowi i kojarzony często z komiksem podział na świat bohaterów dobrych i złych, między innymi poprzez zaburzenie chronologii tekstu, wzajemne przenikanie się rzeczywistości, które z pozoru nigdy nie powinny się spotkać. Fabuła *Pulp Fiction* sprawia więc wrażenie chaotycznej, bohaterowie funkcjonują w ponowoczesnej pustce, a ich urywkowe, oparte na slangu dialogi pozwoliły reżyserowi zbudować wizję miejskiego krajobrazu, przypominającego widzowi o kryzysie duchowym końca wieku, uwikłaniu człowieka w mechanizmy wszechobecnej i kuszącej konsumpcji. Dzielać film na swego rodzaju odcinki, które początkowo wydają się odrębnymi, niepowiązanymi historiami Tarantino zdaje się konstruować poszczególne epizody na podobieństwo tradycyjnych, komiksowych pasków, zebranych z różnych źródeł, zdominowane przez jasne punkty odniesienia i określone typy bohaterów, które odbiorca jest w stanie łatwo rozpoznać powracając do nich po pewnym czasie, analogicznie do czytelnika znajdującego swe ulubione historie w gazecie.

Wprowadzenie zasady przypominającej komiksową redundancję, a więc powtarzanie zawartości tego samego lub podobnego kadru czy też spożytkowanie jednego bohatera w celu ułatwienia rozwikłania fabuły powodują, że widz zaczyna kojarzyć tekst filmu raczej z kołem i cyklicznością niż z liniowością.

¹² Ibidem.

¹³ Ibidem.

¹⁴ J. McClellan, *Taranti*, „The Observer”, 3 lipca 1994, s. 28.

Swoistą klamrą jest tutaj scena napadu w dinerze, typowej, amerykańskiej, przydrożnej restauracji, poprzez przypomnienie bohaterów i miejsca akcji organizująca całość dzieła, pozwalająca zapanować widzowi nad jego logiką. Konieczność załatwienia potrzeby fizjologicznej przez Yolandę w kluczowym momencie napadu w sposób oczywisty wyśmiewa konwencje filmu gangsterskiego, przypominając jednocześnie o uproszczeniach i przerysowaniach komiksowych historyjek sensacyjnych oraz z reguły niezbyt głębokiej tematyce realizowanej w tej formie estetycznej. Wspomniany zabieg fabularny może odsyłać również do genezy komiksu, gatunku powstałego w obrębie cywilizacji powieści takich jak przygody Rocambole'a czy Arsène Lupina, nie posiadających innej wartości rzemieślniczej jak tylko pomysłowa inwencja nieoczekiwanych wydarzeń¹⁵. „Postać powieściowa pragnie być przy tym takim człowiekiem, jak my wszyscy, zaś to, co może jej się przydarzyć, jest równie nieprzewidywalne jak to, co mogłoby przydarzyć się nam”¹⁶. Z jednej strony, można powiedzieć więc, że fizjologia Yolandy czyni tę postać podatną na współuczestnictwo, staje się punktem odniesienia dla zachowań i uczuć, które są udziałem nas wszystkich, z drugiej zaś, pod pewnymi względami para bohaterów przynależać by mogła do typów komiksowych, rozpoznawalnych i funkcjonujących poza gatunkiem poprzez przypisanie im charakterystycznych atrybutów i cech osobowości takich jak brawura, przesadna tkliwość czy brak konsekwencji w działaniu. Należy mieć jednak na uwadze fakt, że standardowa, mitologiczna postać komiksu musi być archetypem, sumą określonych aspiracji zbiorowych, z konieczności zastygającą w pewnym emblematycznym bezruchu, by można ją było szybko skatalogować¹⁷.

Sam Tarantino w licznych wywiadach podkreśla znaczenie elementu zaskoczenia i nieskomplikowanej fabuły w tworzonych przez siebie filmach, z ironicznym dystansem komentuje, że gdyby wyrzucić z jego filmów sceny samochodowe i efekty specjalne zostałyby tylko sceny rozmów na nieistotne tematy, a więc klasyczny, teatralny dramat Eugene'a O'Neill¹⁸. Porównanie z dramaturgią Antoniego Czechowa wydaje się również uzasadnione. Rolą tych pozornie nieistotnych konwersacji jest bowiem uspienie czujności widzów, wciągnięcie ich w dramaty bohaterów do tego stopnia, że zapomną o kinie i tym większy przeżyją szok, gdy nagle uderzy ich w oczy masakra, krew, kawałek ludzkiego ciała. Analogicznie do odbioru kreskówki, wydarzenie to wywoła jednocześnie skrajne reakcje, stanie się zarazem przerażającym, jak i bardzo zabawnym, wręcz odświeżającym doświadczeniem.

¹⁵ U. Eco, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, W.A.B., Warszawa 2010, s. 329.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Ibidem, s. 230.

¹⁸ M. Sadowska, *Osiem kobiet na szosie*, „Przekrój” 2007, nr 29, s. 62–63.

To swoiste oczyszczenie, *katharsis* widza, do którego nieustannie prowokuje go twórca *Pulp Fiction* przywodzi na myśl także teorię montażu Siergieja Eisensteina. Warto zaryzykować twierdzenie, że świadomość specyfiki stylu ekstatycznego wspomnianego tutaj znamienitego rosyjskiego reżysera i teoretyka kina pomaga rozkodować stosowane przez Tarantino chwytły, umożliwia zrozumienie wewnętrznej logiki filmu *Pulp Fiction*, zogniskowanej wokół wydarzeń powiązanych ze sobą na zasadzie reakcji łańcuchowych, decydujących o płynności związków na linii centrum-peryferium, wysokie-niskie. Jak wiadomo, metoda pracy Eisensteina zakładała, że montaż miał być nie tylko skutecznym sposobem organizacji prezentowanego materiału, ale przede wszystkim narzędziem interpretacji i świadomego kierowania reakcjami widzów, prowadzenia ich do ściśle określonego celu¹⁹. Technika reżyserska, nierzadko oparta na precyzyjnych, matematycznych obliczeniach zmierzała do wywołania emocjonalnego szoku u widza, rezultatem jej stosowania miała być nieustanna zmiana kategorii, intelektualna podróż odbiorcy między różnymi wymiarami rzeczywistości, wprowadzenie go w stan ekstazy, efekt daleko odbiegający od jedynie harmonijnego połączenia poszczególnych molekuł filmu²⁰. Balansowanie na skraju odmiennych światów osiągnane, na przykład, poprzez zestawianie obrazów, myśli, stylów pozornie niekompatybilnych wydaje się być metodą twórczo utylizowaną nie tylko przez Quentina Tarantino, ideową zbieżność można zauważyć także w filmach Alfreda Hitchcocka, gdzie stosowany przez geniusza kina *suspens* zniewala widza, zaciska wokół niego pętlę, by w końcu doprowadzić go do granic wytrzymałości nerwowej.

U Tarantino większą rolę wydaje się grać zaskoczenie, dynamika zestawień świadomie nawiązujących do stereotypów kultury popularnej, stanowiąca nawiązanie do zasady montażu komiksowego. Warto pamiętać, że komiks zawdzięcza niemalże wszystkie swoje możliwości i obyczaje kinu, w przeciwieństwie do filmu tworzy *continuum* przez zestawianie szeregów podstawowych zapisków, pozostawiając – że posłużymy się terminologią Umberto Eco – hiaty między kolejnymi obrazkami. W *Pulp Fiction* trudno doszukać się nieruchomych obrazów na ekranie i nieustannych cięć, ale jeśli zastanowimy się nad stylem Goddarda z *Życie własnym życiem*, gdzie dyskurs filmowy skonstruowany jest za pomocą nieruchomych fotogramów, widać wyraźnie, że na poziomie montażu komiks od dłuższego czasu stosował narrację zapowiadającą model

¹⁹ J. Płażewski, *Język filmu*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1982, s. 157–160; J. Lotman, *Semiotyka filmu*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1983, przeł. J. Faryno, T. Miczka, s. 106–130.

²⁰ S. Eisenstein, *Nieobojętna Przyroda*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1975, przeł. M. Kumorek, s. 221–240; S. Eisenstein, *The Film Sense*, Faber and Faber Ltd, Londyn 1997, przeł. J. Leyda, s. 166–168.

narracyjny późniejszego kina²¹. Tarantino zdaje się czynić aluzję do zasady komiksowej ciągłości poprzez tymczasowy brak ciągłości. Odbiorca łączy bowiem w wyobraźni pokawałkowane historie bohaterów podobnie jak czytelnik komiksu przekształca szereg statycznych momentów w dynamiczny łańcuch wydarzeń²².

Innym elementem scalającym oba gatunki może stać się wszechobecna w produkcjach Tarantino przemoc, którą odbiorca, ratując się przed jej dosłownością ma szansę sublimować w wyższą wartość artystyczną. Strzelaniny i brutalność *Pulp Fiction* to obowiązkowa składowa kina akcji utylizowana przez amerykańskiego reżysera na zasadach podobnych do stosowania kanonu postaci i sytuacji, pozostających do dyspozycji autorom komiksów, powtarzającym – jak twierdzi wspomniany już U. Eco – bez końca te same schematy w najrozmaitszych odcieniach, oczekując od czytelnika wierności, stałej i lojalnej sympatii²³. Powyższy motyw to także sygnalizator kryzysu hollywoodzkich konwencji pełniący rolę wektora wskazującego na wyczerpanie współczesnych wartości, przejawiające się w obrazie Tarantino między innymi w relacjach między *milieu* a protagonistami.

Miejsce akcji, Los Angeles, w *Pulp Fiction* to przestrzeń bez punktu centralnego, niecharakterystyczna, niczym nieograniczona, tak naprawdę nierozpoznawalne miasto bez nazwy, w którym brakuje również sylwetki głównego bohatera²⁴. Postacie funkcjonują w neutralnych, nieoswojonych przestrzeniach takich jak kawiarnie, motele, mieszkania, nie wiążą się emocjonalnie z tymi miejscami, przemieszczają się między nimi bez uczucia chociażby namiastki przywiązania czy nostalgii. Bohaterowie wędrują pomiędzy bokserskim ringiem, pokojami motelowymi jak z filmów Godarda, współczesnymi budynkami wielorodzinnymi i luksusowymi apartamentami. W tej podróży wzroku widza nie przykuwa żaden szczegół, obserwuje on często gołe ściany, podłogi, windy, elementy starego i nowego budownictwa, w tym samym jednak stopniu sprawiające wrażenie jakby niczyich, nieprzytulnych, nieskażonych przywiązaniem człowieka do domu. W obrazach wewnątrz dominują długie, spowolnione ujęcia, przypominające odbiorcy o filmowej zasadzie następstwa kadrów w czasie w opozycji do ich komiksowego następstwa wyłącznie w przestrzeni. Uwagę zwracają na przykład zdjęcia posiadłości Mii, żony szefa gangu. Powolne ruchy kamery prezentują pokoje, w których trudno jest wyobrazić sobie codzienne życie, bieli interieuru nie zakłóca żaden pyłek czy zbędny element, jest to miejsce sterylne jak z obrazka z designerskiego katalogu. Kontrastuje z tym wizja

²¹ U. Eco, op. cit., s. 228–229.

²² Ibidem, s. 220–221.

²³ Ibidem, s. 378.

²⁴ P. Gormley, *Trashing Whiteness, Pulp Fiction, seven, strange days, and articulating affect*, „Angelaki”, kwiecień 2001, vol. 6, s. 155–170.

długich wąskich korytarzy, po których spacerują Vincent i Jules przed odzyskaniem walizy Marsellusa. Długie kadry w holu i odrapanej windzie tym razem przyczyniają się do zbudowania napięcia przed sceną konfrontacji w brudnym, klaustrofobicznym mieszkaniu. Wspomniane obrazy przestrzenne pokazują Los Angeles jako miasto pozbawione wewnętrznej struktury, niezdefiniowane, wskazują na charakterystyczną dla amerykańskiej kultury mobilność w jej negatywnym aspekcie, brak sentymentu do miejsc, ale również typowość tego miejskiego pejzażu.

Atmosfera stworzonych przez Tarantino kadrów przywołuje też na myśl cykl zdjęć Cindy Sherman pt. „Film Stills”, będących fotograficznymi autoportretami artystki wcielającej się w różne role, powstałymi w latach 1977–1982 i odczytywanymi w powiązaniu z ideą śmierci autora. Prace Sherman interpretowano bowiem jako gest odrzucenia autorskiej tożsamości, wyraz zdecentrowanej, rozproszonej jaźni, pozbawionej trwałego i stabilnego centrum. Miejsce wyraźnie zarysowanej i łatwo rozpoznawalnej indywidualności, jak pisze Grzegorz Dziamski, zajęły w nich wielorakie, niespójne wzory podsuwane przez współczesną kulturę, tworzone przez nią modele do naśladowania i role do odegrania²⁵. „Zamiast oryginalnego dzieła naznaczonego autorską intencją, otrzymaliśmy świadomie nieautentyczne klisze kulturowe, coś już-znanego i już-widzianego, odwołującego się do świata popularnych wyobrażeń, jakby prace Sherman chciały zilustrować słynną formułę Rolanda Barthesa: „Ten podmiot, który zbliża się do tekstu, jest już sam wielością tekstu, kodów nieskończonych lub, dokładniej, utraconych (takich, które zostały zapomniane)”²⁶. Prawem analogii można by zasygnalizować tutaj możliwość odczytywania przestrzeni *Pulp Fiction* jako krajobrazu już-widzianego i już-znanego, swoistego przestrzennego cytatu czy też pastiszu przestrzeni supermiasta, co wymaga oczywiście obszernego studium daleko wykraczającego poza ramy niniejszej pracy.

Za filmowe cytaty można też z całą pewnością uznać bohaterów *Pulp Fiction* czy też rekwizyty zmieniające bieg akcji. Ciekawym przykładem jest w tym kontekście Jules wpisujący się w ramy przynależącej komiksowi postaci-konwencji, karykatura czarnego kaznodziei, wędrownego mędrca czerpiącego natchnienie do zabijania z fragmentu Księgi Ezechiela, porzucającego dotychczasowe życie gangstera pod wpływem mistycznej wizji, co w towarzyszących temu objawieniu restauracyjnych okolicznościach wydaje się być posunięciem śmiesznym, niewiarygodnym i nieautentycznym²⁷. W scenie rozmowy o nawró-

²⁵ G. Dziamski, *Dekodowanie ciała. Ciało komunistyczne/ciało kapitalistyczne*, w: *Człowiek i rzecz*, pod red. S. Wyslouch, B. Kaniewskiej, ABEDIK, Poznań 1999, s. 339–348.

²⁶ Ibidem.

²⁷ B. Lowry, *Criminals Rendered in 3 Parts, Poetically*, „New York Times”, 11 września 1994, s. 29.

ceniu uwagę widza zwraca po raz kolejny również tajemnicza walizka, odebrana wcześniej przez Julesa i Vincenta, która w trakcie trwania filmu zostaje otworzona dwukrotnie, za każdym razem promieniując złośliwą poświatą na twarz otwierającego i ekran. Widz jednak nigdy nie widzi źródła tego światła, zawartość walizki pozostaje nieznana niosąc w sobie ukryte, symboliczne znaczenie. Na pierwszym poziomie można by skojarzyć tę sytuację z dziełem Stevena Spielberga *Poszukiwacze zaginionej arki*, w którym emanujący złotym światłem obiekt funkcjonował także jako symbol skrajnej przemocy. Interpretację tę można by rozszerzyć o symbolikę numeru 666, który odbiorca ma szansę zauważyć w krótkim zbliżeniu kodu walizki podczas jej otwierania przez Vincenta. Zgodnie z chrześcijańską tradycją liczba ta wzbudza asocjacje z grzechem i apokaliptycznym imieniem antychrysta z jednej strony, z drugiej zaś przypomina o sześciu dniach stworzenia świata, co sugeruje początek i koniec, potwierdzony jak się zdaje przez pojawienie się walizy w inicjujących i kończących film scenach. Ta podwójna symbolika mogłaby przywołać na myśl dwoistą naturę świata, nierozzerwalność relacji między duchem i materią zasygnalizowaną również poprzez odrodzenie Julesa i śmierć Vincenta. Ponadto, daremność prób dojrzenia źródła światła przez widza przy jednoczesnej jego zdolności do pochłaniania otaczającej rzeczywistości, zdaniem Paula Gormleya, zachęca widza do eksploracji głębi oczywistego obrazu, opozycyjność ujawnionego i nieujawnionego może być postrzegana jako metafora tęsknoty odbiorcy za tym, co realne i znaczące, a co w komiksie i estetyce Tarantino zyskuje charakter ogólnikowy chociażby poprzez zastosowanie elementarnego języka opartego na prostym kodzie.

Owa dwutorowość i wszechobecna intertekstualność zauważalna jest także we współczesnych przedstawieniach komiksowych, daleko wykraczających poza prototypy gatunku o zredukowanych walorach estetycznych, dające się zdefiniować w słowach uproszczenie czy obraz wspomagany dialogiem. Zdaniem badaczy „komiks nie jest już sztuką popularną, nie ma już „naiwnego” komiksu. [...] Komiksy, które można by jeszcze nazwać popularnymi, wprost najeżone są odniesieniami do filmu, ich twórcy robią oko do czytelnika, tym samym adresując je do podwójnej publiczności: odbiorców „naiwnych”, którzy tego przymrużenia oka nie potrafią dostrzec, oraz odbiorców bardziej wyrobionych, dla których ono jest pożywieniem wyobraźni”²⁸. Wydaje się, że podobne obserwacje mogłyby znaleźć przełożenie w naładowanych przemocą filmach Tarantino, określanych przez niektórych mianem tandety, bezguścia i kiczu, dla innych zaś nacechowanych wielopoziomowymi skojarzeniami.

Przykładem takowych mogą być asocjacje ze śmiercią i brutalnością powstające na widok przedmiotów pojawiających się w scenach w lombardzie.

²⁸ Cyt. za J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 7.

Szczególnie przemawiającym do wyobraźni staje się moment podejmowania decyzji przez Butcha, czy uratować Marsellusa przed sodomią i pewną śmiercią z rąk piwnicznych sadomasochistów. Ten kluczowy moment, najtrudniejszy egzamin etyczny bohatera, którego konsekwencją jest jego moralne odrodzenie jak również zmiana planów życiowych boksera, podkreślony zostaje przez scenę poszukiwania właściwego narzędzia do wykonania podjętego zamiaru. Biorąc pod uwagę dramatyzm sytuacji, proces wyboru obiektu przez Butcha można uznać za powolny i bardzo precyzyjny, bohater chwytą bowiem najpierw młot z szuflady pod ladą, następnie ściąga z niej kij bejsbolowy, który z kolei zostaje zastąpiony piłą łańcuchową z górnej półki. Ostatecznie, Butch decyduje się na miecz samuraja, który może być tutaj postrzegany jako obiekt magiczny sądząc z wyrazu twarzy i niemal wytrzeszczonych oczu bohatera w momencie wspina się po broń. Samo poszukiwanie najlepiej nadającego się przedmiotu i rezygnacja z pośrednich ogniw budzi skojarzenia z mitem, baśnią czy opowieściami ludowymi, w krąg których wpisują się także takie elementy tekstu jak ciemny pokój na tyłach lombardu, przypominający loch czy jaskinię, oraz potencjalni mordercy Maynard i Zed ukryci pod maskami sprzedawców²⁹. Butch okazuje się nie tylko zdobywcą magicznego miecza (warto przy okazji zwrócić uwagę na hierarchiczne ułożenie porzucanych przez niego narzędzi od dołu do góry), zabija również bestie i ratuje Marsellusa, używając przy tym doskonale opanowanej wschodniej techniki walki. Wprowadzenie do dzieła konwencji filmów kung fu podkreśla moralne zwycięstwo bohatera, stanowi też swego rodzaju pomost między kulturą Wschodu i Zachodu w ich popularnym wydaniu. Zdrada Butcha zostaje mu wybaczona przez Marsellusa, relacje między bohaterami kończą jednak słowa: „There is no me and you”, „You lost all your L.A. privileges” („Nie ma już mnie i ciebie”, „W Los Angeles straciłeś wszystkie prawa”), które skazują byłego boksera na wygnanie, niebyt, wymazują go z pamięci³⁰. W ten sposób atrakcyjny Butch, będący w filmie niemalże wcieleniem Supermana, zostaje przeniesiony niejako na peryferia, energia ciała przechodzi w energię ducha, co w pewien sposób sygnalizuje podwójną tożsamość bohatera, nawiązującą do komiksowego prototypu nieśmiertelność i mityczną niezuszywalność. Supermannem kieruje bowiem narracyjny paradoks, jednocześnie ma on cechy ponadczasowego mitu, jednak aprobowany jest wyłącznie dlatego, że działa w świecie codziennym charakteryzującym się czasowością. Supermęska rola Butcha realizowana przez Bruca Willisą stanowi przy tym wizualizację komiksowego standardu męskości pierwotnego porządku płciowego, określanego, jak podaje

²⁹ T. Gitlin, *Revenge of the Nerd*, „New York Times”, 3 marca 1996, s. 21.

³⁰ D. Sterritt, *Cannes' Top Prize Goes to US-Made 'Pulp Fiction'*, „The Christian Science Monitor”, 25 maja 1994, s. 16.

Zbyszko Melosik, słowami: wielkość, siła i brutalność³¹. Podążając dalej torem tego rozumowania Butch mógłby stać się niemalże odpowiednikiem znaku graficznego, jakiego oczekuje się od postaci komiksu poprzez całkowitą stylizację nabierających charakter hieroglifu. Na marginesie należy wspomnieć, że historia ta w oczach badaczy zdaje się również kwestionować miejsce, jakie zajmuje w powszechnej świadomości kultura czarnych i białych, Tarantino obnaża schematyzm powierzchownej rzeczywistości tych ostatnich przypisując to, co realne i prawdziwe czarnym.

Powyższe przesłanie zostaje jeszcze zwielokrotnione jeśli potraktujemy Vincenta jako opozycję Julesa oraz w relacjach Mia-Vincent, którym brakuje oryginalności i głębi zaangażowania ze względu na brak ewolucji bohaterów. Postacie te przypominające również homogeniczne kreacje komiksowe realizują się poprzez zabawę rozumianą przede wszystkim w kategoriach przyjemności i miłego, niezobowiązującego sposobu spędzania czasu zgodnie z logiką nastawionego na rozrywkę gatunku³². Nie ma w ich życiu miejsca na dylematy i ambitne zadania. To tancerze twista, ludzie podwyższonego poziomu adrenaliny, niezbędnego, by w życiu się nie nudzić, wystarczą im szablonowe dialogi w sztucznie wystylizowanej restauracji Jack Rabbit Slim's u boku chodzących sobowtórów Marilyn Monroe, Zorro czy James Deana. Motywuje ich też strach o własną skórę, co widać w zabiegach Vincenta, by uratować Mię przed śmiercią z przedawkowania. To losom Vincenta towarzyszą chyba najbardziej gwałtowne zwroty akcji, agresywne i szokujące obrazy w rodzaju wkłuwania wielkiej igły w serce Mii, które widza wprowadzają jednocześnie w stan podenerwowania i konwulsyjnego śmiechu³³. Trudno sobie wyobrazić, by to balansowanie między opozycjami, przechodzenie od atmosfery totalnego odprężenia do przerażającej fizjologii nie zaangażowało nawet najbardziej obojętnych odbiorców, nie wyzwoliło w nich pozytywnych bądź negatywnych emocji. Wewnętrzna energia filmów Tarantino płynie bowiem z nieustannej prowokacji reżysera, który chce złapać odbiorcę na tym, że dzieło stanie się dla niego źródłem samopoznania, autoanalizy, a nierzadko i terapii³⁴.

Konkludując, można by rzec, że historia kina to dla Quentina Tarantino inspiracja i motywacja do nowych odczytań sztuki, muzeum, które chroni i eksponuje obiekty najbardziej wartościowe. Broniąc się przed jednorazowością

³¹ Z. Melosik, *Tożsamość, ciało i władza w kulturze instant*, Impuls, Kraków 2010, s. 201.

³² R.B.H. Goh, *Shop-Soiled Worlds: Retailing Narratives, Typologies, and Commodity Culture*, „Social Semiotics”, Vol. 12, No. 1, 2002, s. 5–25.

³³ F. Botting, S. Wilson, *'Uuummmm, that's a tasty burger': Quentin Tarantino and the Consumption of Excess*, „Parallax” 2001, vol. 7, Nr 1, s. 29–47.

³⁴ J. Maslin, *Stylish Storytelling and Some Fodder for Remakes at Cannes*, „New York Times”, 20 maja 1994, s. C3.

i ulotnością swoich dzieł reżyser proponuje recykling tego, co obecne w kulturze w atrakcyjnym dla widza opakowaniu, nawiązując niejednokrotnie do utrwalonej w kulturze estetyki komiksu. Balansowanie na pograniczu sztuk okazuje się często przynosić zaskakujące efekty, śmiech splata się z powagą, przemoc z zabawą. Żonglerka popularnymi konwencjami w *Pulp Fiction* to nie tylko sposób na wciągnięcie widza w prowadzoną przez twórcę grę, ale przede wszystkim komunikat, że wzniesienie się na wyższy poziom, ponad przeciętność i banalność nie jest już dziś możliwe bez totalnego w nim zanurzenia, by z nizin dojrzeć głębię i szerokość potencjalnych możliwości sztuki³⁵. Filmy Tarantino, podobnie jak komiks, budzą różne emocje. Z jednej strony kojarzone są ze „szmirą”, z drugiej zaś stają się obiektem kultu, niosąc w sobie ziarno nostalgii, tęsknoty za utraconym dzieciństwem i brakiem krytycyzmu.

³⁵ J.A. Rzewuski, *Potęga banalu*, „Wprost”, 31 sierpnia 2008, s. 97–99.