



You have downloaded a document from  
**RE-BUŚ**  
repository of the University of Silesia in Katowice

**Title:** Groza w opowiadaniu "Talidomid" Dawida Kaina

**Author:** Katarzyna Niesporek

**Citation style:** Niesporek Katarzyna. (2014). Groza w opowiadaniu "Talidomid" Dawida Kaina. W: E. Bartos, D. K. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek (red.), "Literatura popularna. T. 2, Fantastyczne kreacje światów" (S. 303-323). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

KATARZYNA NIESPOREK  
Uniwersytet Śląski w Katowicach

## Groza w opowiadaniu *Talidomid* Dawida Kaina

Czy sądziliście, że polski horror nie może być naprawdę mocny? Ta książka sprawi, że zmienicie zdanie – zszokuje was, zniesmaczy, a przede wszystkim wciągnie w mroczną rzeczywistość, z której nie ma już ucieczki. Szesnaście ociekających krwią opowiadań, czternaśtu autorów i brak jakichkolwiek barier. Te opowiadania nie tylko nie pozwalają zasnąć – one miażdżą duszę, rozpuszczają mózg i wywlekają na wierzch wnętrza. Należy mieć nadzieję, że nie dosłownie...<sup>1</sup>

Przytoczony fragment to opis pierwszej polskiej e-antologii *gore* zatytułowanej *Gorefikacje* pod redakcją Marka Grzywacza i Tomasza Czarnego (dwóch twórców znanych miłośnikom niszowego *bizarro fiction*). Premiera antologii odbyła się 30 marca 2013 roku. Książka ta to zbiór opowiadań grozy, w którym znalazły się teksty, oprócz wymienionych redaktorów, takich twórców, jak: Łukasz Radecki, Sylwia Błach, Paweł Waśkiewicz, Paweł Mateja, Karol Mitka, Krzysztof T. Dąbrowski, Grzegorz Gajek, Marcin Rojek, Rafał Christ, Rafał Kuleta. Antologię otwiera opowiadanie *Talidomid* Dawida Kaina – jednego z najbardziej znanych współczesnych autorów tekstów grozy w Polsce.

### *Gore* – rozlana (zakrzepła) krew

Tytuł antologii *Gorefikacje* pochodzi od słowa *gore*, oznaczającego w języku angielskim rozlaną czy zakrzepłą krew. *Gore* to gatunek

---

<sup>1</sup> *Gorefikacje. Pierwsza polska antologia gore*. Red. M. GRZYWACZ, T. CZARNY. E-book. <http://wydaje.pl/e/gorefikacje> [dostęp: 23 II 2014]. [Katowice] 2013.

częściej kojarzony jednak z produkcjami filmowymi aniżeli literaturą. Rzadko też bywa przedmiotem krytycznych dyskusji. Wielu tę twórczość odrzuca ze względu na jej makabryczną tematykę. Literaturę *gore* wpisuje się w kategorie *exploitation movies* (filmów zakazanych ze względu na dominację w nich okrucieństwa, upodlenia, sadyzmu<sup>2</sup>) lub *video nasties* (najbardziej krwawych i sadystycznych horrorów, zawierających wyjątkowo realistyczne obrazy mordów, gwałtów, kastracji i rozmaitych seksualnych anomalii uznanych za demoralizujące<sup>3</sup>). Są i tacy, którzy horror ekstremalny otaczają swoistym kultem.

Anita Has-Tokarz zwróciła uwagę:

Na obszarze horroru filmowego obserwujemy od początku lat 70. dynamiczny rozkwit cielesnego filmu *gore* i krystalizację bardziej ekstremalnych wariantów tego subgatunku. W roku 1971 ukazuje się *Zatoka krwi* Mario Bavy, która inauguruje złotą erę włoskiego filmu *gore*. Rok później pojawia się film Wesa Cravena *Ostatni dom po lewej* (1972), który poprzedza krwawą falę horrorów w Stanach Zjednoczonych<sup>4</sup>.

Badaczka następnie dodała:

Znawca zagadnienia Andrzej Pitrus, charakteryzując kino *gore*, stwierdza, że jest to gatunek-rozpad, który odrzuca większość tradycyjnych konwencji horroru. Filmoznawca pisze: „gatunek *gore* jest wyrazem upadku i niemożności. Przeświadczenie o niemożności skonstruowania sensu napotyka konstatację, że jesteśmy »skazani na znaczenie«. Pozornie beztrószka zabawa w »bezpieczną przemoc« kończy się poznawczą bezradnością”. Film *gore* wypowiada się w kwestii degrengolady rzeczywistości fizycznej, mówi o kulturze w fazie rozkładu, o komunikacyjnym chaosie tu i teraz, o aberracji hierarchii humanistycznych wartości<sup>5</sup>.

Na polskim gruncie literackim teksty z gatunku *gore* dopiero zaczynają się pojawiać. Literatura ta znajduje się u nas na początku swojej drogi. Próbuje ewoluować za sprawą młodych twórców, którzy szukają swoich inspiracji najpierw w dziełach zagranicznych pisarzy, następnie w kinematografii.

<sup>2</sup> Por. A. HAS-TOKARZ: *Zarys dziejów literatury i filmu grozy*. W: EADEM: *Horror w literaturze współczesnej i filmie*. Lublin 2010, s. 116.

<sup>3</sup> Por. ibidem.

<sup>4</sup> Ibidem, s. 112.

<sup>5</sup> Ibidem, s. 113.

Marek Grzywacz w przedmowie do antologii wyjaśnił zainteresowanie horrorem ekstremalnym. W imieniu wszystkich autorów opowiadań składających się na *Gorefikacje* napisał:

Dlaczego warto wejść w horror ekstremalny właśnie teraz i tu? Czyli, innymi słowy, dlaczego właśnie to robimy w mocnym autorskim składzie?

Prawdopodobnie każdy z pisarzy, w których opowiadania wczytacie się za chwilę, zaoferowałby wam inne odpowiedzi na te pytania. Ja pozwolę sobie jednak użyć prostego słowa klucza – deficyt. Polskę, w której literacki horror często zdaje się jeszcze raczkować (mimo że mamy tylu prześwietnych, sprawnych i tworzących oryginalne dzieła twórców, którzy obracają się w kręgach szeroko pojętej grozy), ominęło bowiem coś dosyć ważnego – jak wiele pewnie ruchów i nurtów, ale ten brak przynajmniej ja odczuwam mocno. W późnych latach osiemdziesiątych XX wieku, kiedy nie śniliśmy jeszcze o Amber czy Phantom Press, to coś ochrzczono mianem splatterpunku i był to luźno pojmowany ruch młodych, zbuntowanych pisarzy, którzy chcieli czegoś nowego, innego, mocniejszego, bardziej cielesnego. Dziś, kiedy te pragnienia ustatkowały się jako ważny i wyróżniający się podgatunek, używamy jeszcze szerszego znaczeniowo pojęcia „horror ekstremalny”, ewentualnie odwołując się do esencjonalnego dla nurtu słówka „gore”. To na Zachodzie. A u nas? Ze splatterowej gromadki zakorzenił się w świadomości czytelniczej Clive Barker, i też wydaje się on tematem bardziej dla smakoszy, synonimem horroru pozostaje Stephen King, a jeśli ludzie wskazują grozę nieco [...] krwawszą i ciut bardziej erotyczną, to mówią zapewne o twórczości znanego, swojskiego Mastertona. Horror ekstremalny, przez zgoła trzy dekady wyznaczające nowe trendy i zagarniające rzesze czytelników, horror ekstremalny, który, wbrew skojarzeniom wędrującym ku prostackiej rzeźni dla samej rzeźni, stał się podstawą dla wielu wybitnych powieści i opowiadań, praktycznie w naszym kraju nie istnieje.

[...] Polscy autorzy mogą pokazać, że estetyka horroru doprowadzonego do granic, łamiącego tabu i nie oglądającego się na nic jest im obca<sup>6</sup>.

O tym, że gatunek *gore* próbuje przebić się do polskiej literatury, a wymienieni twórcy wzięli sprawę rozwoju horroru ekstremalnego

---

<sup>6</sup> M. GRZYWACZ: *Przedmowa*. W: *Gorefikacje. Pierwsza polska antologia gore...*, s. 7.

w swoje ręce, świadczy wydanie w 2014 roku *Gorefikacji II*, dwutomowej kontynuacji literackiego przedsięwzięcia z marca 2013 roku. Tym razem polscy autorzy zaprosili do współtworzenia antologii również amerykańskich pisarzy: Edwarda Lee, Johna Eversona, Ryana Hardinga, Charleego Jacoba<sup>7</sup>. Ten pierwszy – uważany za legendarnego autora horroru ekstremalnego, pisarza, którego twórczość w znacznej mierze wpłynęła na ukonstytuowanie się tej właśnie konwencji literackiej<sup>8</sup> – próbuje uzasadnić potrzebę tworzenia *gore* i obronić ten gatunek literatury; dość emocjonalnie napisał we wstępie do drugiej części antologii:

Krytycy bardzo często podważają znaczenie ekstremalnego horroru. Cholera, raz w gazecie ukazała się recenzja mojej powieści *The Bighead*, w której krytyk twierdził, że jest ona zbyt ekstremalna, by w ogóle miała prawo istnieć, co więcej, że cały podgatunek horroru ekstremalnego nie ma prawa istnieć. [...] Zakazywanie fikcji tylko dlatego, że ekstremalność jej natury może urazić niektórych ludzi, to nic innego jak literacki totalitaryzm. [...]

Na rynku to czytelnicy nadają gatunkom znaczenie. Ludzie, którzy tego nie lubią albo czują się tym zaniepokojeni, są ludźmi, którzy szukają czegoś innego w fikcji. Ale niektórzy z nas potrzebują mocniejszych wrażeń w naszej fikcji, by móc wejść z nią w relację; potrzebujemy tego dodatkowego kopniaka, którego dostarcza wyłącznie ekstremalny horror. [...] Z upływem czasu tonacja horroru wyostrzyła się – ZMIENIŁA się wraz ze ZMIENIAJĄCĄ się kulturą czytelników. Zmierzam do tego, że ekstremalność w fikcji nie jest upadkiem sztuki – jest formą jej rozwoju. Czytelnicy są bardziej zainteresowani „krwią i flakami” prawdziwego życia, a horror ekstremalny odpowiada na to zapotrzebowanie. Dewiacje seksualne, seksualnie motywowana przemoc, choroby psychiczne itp. – to wszystko przykłady rzeczywistości<sup>9</sup>.

We wszystkich tekstach zawartych w *Gorefikacjach* zostaje zatracona istota człowieczeństwa, przestają obowiązywać jakiegokolwiek zasady moralne. Chodzi zawsze o przekroczenie granicy. Pojawiają się natomiast makabryczne obrazy krwi, parcelacji ciała, wiwisekcji. Sceny znęcania się nad istotą nie tylko ludzką, zabijania, tortur, pornografia zbrodni, perwersyjne prowokacje – zapożyczone między innymi z konwencji kinematograficznych. Autorom tych tekstów chodzi o od-

<sup>7</sup> Por. *Gorefikacje II*. T. 1. E-book. <http://wydaje.pl/e/gorefikacje-ii-tom-pierwszy> [dostęp: 5 XI 2014]. [Katowice] 2014.

<sup>8</sup> Ibidem, s. 323.

<sup>9</sup> E. LEE: *Przedmowa*. W: *Gorefikacje II. Tom pierwszy...*, s. 7–9.

słonięcie zasłoniętego, pełne zanurzenie się w tematach tabu, w końcu o doprowadzenie czytelnika do obrzydzenia, krańcowego doświadczenia abominacji. Anita Has-Tokarz zwróciła uwagę:

Realizacja poziomu obrzydliwości i szoku w horrorze wiąże się z przełamywaniem zakazów społecznych: formuła czyni elementem dyskursu treści, które stanowią przedmiot tabu. Sfera zakazów to obszar „ludzki stworzony poprzez zanegowanie zwierzęcości czy natury, który następnie neguje sam siebie i w tej drugiej negacji przekracza siebie, ale nie wraca do tego, co wcześniej zanegował” – pisze G. Bataille<sup>10</sup>.

W czym więc tkwi przyjemność czytelnika? Czy w oglądaniu obrazów krwi, makabry, śmierci, zabijania? Oglądaniu wnętrzości wychodzących z ludzkiego ciała, wążaniu formaliny? Marek Grzywacz w przytaczanej już tutaj przedmowie do *Gorefikacji*, udzielając poniekąd odpowiedzi na postawione przed chwilą pytania, napisał:

Opowiadania zawarte w niej [książce *Gorefikacje* – K.N.] udowodnią wam, że horror ekstremalny jest trendem, na który czekacie, że potrzebujecie takich krańcowych, dewastujących doświadczeń czytelniczych. Strachu przed okrutnymi do granic możliwości torturami, przed seksualnością zmieniającą się w dzikie i pełne bólu wynaturzenie, przed deformacją i zniszczeniem ciała... Przed nieustępliwym maniakiem z prostym, efektywnym narzędziem mordy w dłoni, z którym nie da się negocjować, bo szaleństwo i pierwotne żądze drążące jego umysł sprawiły, że już nie myśli on i nie czuje jak człowiek. Przed potworem, który z lubością rozłoży na części pierwsze wasze ciała, dusze i wszystko, co było wam bliskie.

Horror ekstremalny zaczyna się, gdy dotrzemy do granic człowieczeństwa. Dalej znajdziecie tylko upodlenie, niewyobrażalny ból, krew i nicość<sup>11</sup>.

## *Talidomid*

Autor interesującego mnie tutaj opowiadania – Dawid Kain – to młody twórca, prekursor polskiego *bizarro fiction*, horroru ekspery-

<sup>10</sup> A. HAS-TOKARZ: *Zarys dziejów literatury i filmu grozy...*, s. 229.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

mentalnego i grozy postmodernistycznej. Na swoim koncie ma zarówno kilka powieści: *prawy, lewy, złamany* (2007), *Gęba w niebie* (2010) oraz *Punkt wyjścia* (2012), jak i publikacje w prasie (między innymi we „Frazie”, w „Magazynie Fantastycznym”, „TDH”, „Ubiku”) oraz w Internecie („Carpe Noctem”, „Esensja”, „Katedra”, „Nowa Gildia”).

Teksty Kaina epatują okrucieństwem, erotyką i wulgaryzmami, odzwierciedlając skrajne stany emocjonalne bohaterów będących w konflikcie z absurdem ich świata.

Opowiadanie Dawida Kaina *Talidomid* otwiera tom *Gorefikacje* być może dlatego, że w swojej makabrze czy grozie na tle innych tekstów zawartych w książce wyróżnia się łagodnością i stanowi wprowadzenie do rzeczywistego świata horroru zaproponowanego przez twórców w dalszej części antologii.

Właściwie już od pierwszego akapitu opowiadania ujawnia się groteskowość tej prozy:

Mateusz pragnął zająć wysoko, ale nie miał nóg. Chciałoby się rzec, że urodził się już na wózku, lecz tak serio rzecz biorąc, to żadnego żelastwa w matczynym łonie nie było, same flaki i te różne tam płyny, zero wspomagania dla przyszłego kaleki, brak podjazdu przy wyjściu, kurewsko ciasnym na dodatek, słowem – jedne wielkie schody, od dnia poronionej koncepcji<sup>12</sup>.

Bohaterem *Talidomidu* jest kaleka, chłopak na wózku. Tragiczny los dziecka, które urodziło się bez nóg, już od samego początku opowiadania zostaje przedstawiony w gorzkoironiczny sposób. Mati z „małego, nieciekawego miasteczka” Zakopane, od urodzenia skazany na los kaleki, zostaje uwięziony w przestrzeni utrudniającej mu poruszanie się. Przywodzący na myśl Freudowskie rozpoznania opis miejscowości, która jest jak „typowy odbyt, skurczony między pośladkami gór [...] niczym występujące w znacznej ilości hemoroidy” (*Talidomid*, s. 10), sytuuje bohatera w przestrzeni *id*. Analność opisu umieszcza go w sferze pozakulturowej. Opis miejscowości koresponduje także z pierwszą sceną opowiadania. Górski krajobraz nie tylko stanowi przestrzeń przerastającą Matiego, lecz także ma związek z przestrzenią prenatalną. Kain rozpoczyna bowiem swoją historię od ukazania trudnego porodu, podczas którego chłopak przychodzi na świat. Mati – istota bez nóg – własnymi rękoma „samodzielnie rozchylił [...] srom rodzicielki” (*Talidomid*, s. 9), aby z przestrzeni matczynej łona

<sup>12</sup> D. KAIN: *Talidomid*. W: *Gorefikacje. Pierwsza polska antologia gore...*, s. 9. Kolejne cytaty za tym wydaniem.

przyjść na świat. Erotyczność i chęć przetrwania łączą się tu z krajobrazem górskiej miejscowości. Przestrzeń, w której znajduje się Mati, w ironiczny sposób przenosi bohatera w świat tabuizacji. Zadany matce w momencie narodzin gwałt, który zostaje powtórzony w końcowej scenie opowiadania, jak również skatologiczna sceneria wprowadzają czytelnika w świat dzikiej pierwotności i cielesności.

Mateusz – wyrzutek, ciężar dla rodziców, którzy zajęci pracą w swoim pensjonacie nie mają dla chłopca czasu – zamyka się w cyberprzestrzeni. Dawid Kain napisał:

Codziennie po budzie zatrząskiwiał drzwi pokoju i siadał przed kompem, by grać i surfować, surfować, surfować. (*Talidomid*, s. 10)

To był cały świat Mateusza. Kain nie pozwala swojemu bohaterowi opuścić sfery genitalno-analnej. Internet staje się dla niego przestrzenią pornograficzną, za pomocą której chłopak masturbuje swoją psychikę:

nie bolały go palce, nawet po dziesięciu godzinach non-stop klikania, nawet po dłużej sesji pieszczona scrolla niby jakiejś – za przeproszeniem – gumowej łechtaczki. (*Talidomid*, s. 10)

Brak nóg uniemożliwiał Matiemu realizację marzeń. Jedyne, co mu pozostawało, to gra i czytanie niszowych książek (narrator wymienia tutaj między innymi: *Kwiaty zła* Charles'a Baudelaire'a, *Mieć czy być* Ericha Fromma, *Tęczę grawitacji* Thomasa Pynchona oraz *prawy, lewy, złamany* samego Dawida Kaina). Chłopak wyróżnia się tym samym wśród rówieśników nie tylko swoim kalectwem, lecz także niebywałą inteligencją. Kain tworzy więc postać, która reprezentuje typ bohatera silnie zakorzenionego w kulturze: samotnika czy odmienca, przysyłającego swoje fizyczne kalectwo intelektem, mającego w ten sposób przewagę nad resztą społeczeństwa, w którym bohater został przymusowo osadzony:

Większość jego rówieśników czytała tylko instrukcje obsługi prezerwatyw, tudzież opisy na pudełkach bibulek „OCB”, a i to dukając, więc już na starcie był o kilka kilometrów do przodu. Takie fory popłacają. (*Talidomid*, s. 12)

Jest to jednak przewaga pozorna. Bohater bowiem, egzystując w zwulgaryzowanym świecie, nie jest w stanie wyjść poza skatologiczną rzeczywistość.

Od samego początku swojego istnienia Mateusz jest wyrzutkiem. „Innym”, pod każdym względem wyobcowanym ze świata, zalicza-



jącym się – używając klasyfikacji amerykańskiego socjologa Roberta K. Mertona – do *autentycznych obcych*: chorych psychicznie, ludzi dotkniętych autyzmem, wyrzutków, włóczęgów, wagańdów, trampów, nałogowych alkoholików czy narkomanów, którzy odrzucili zalecane cele kulturowe i których zachowania nie odpowiadają normom instytucjonalnym<sup>13</sup>. Robert K. Merton wyjaśnił:

Ten typ zachowania dewiacyjnego jest w życiu publicznym i obrzędowym jak najusilniej potępiany przez konwencjonalnych przedstawicieli społeczeństwa. W przeciwieństwie do konformisty, dzięki któremu się obracają tryby społeczeństwa, taki dewiant stanowi nieproduktywne obciążenie. W przeciwieństwie do innowatora, który jest przynajmniej „przebiegły” i aktywny, nie dostrzega on żadnej wartości w celu sukcesu tak wysoko cenionym przez kulturę. W przeciwieństwie do rytualisty, który się przynajmniej stosuje do zwyczajów, ledwo ledwo zwraca on uwagę na praktyki instytucjonalne<sup>14</sup>.

To przede wszystkim za sprawą swojej niepełnosprawności Mateusz jest dewiantem. Doświadczenia związane z „innością” bohatera, jego nieprzystawalnością do świata czynią z niego odmienca, sprawiają, że egzystencja Mateusza przemienia się w horror. Kain, eksponując tragizm losu swojej postaci, opisuje ów świat, w którym żyje bohater *Talidomidu*:

Górska i ciperska brać wytykała go palcami, lecz ani jeden złamas nie zbliżał się do niego na krok. Pewnie się bali, że się zarażą, że im też coś się stanie z nogami, najpierw uschną, a potem odpadną, taka historia, amen (*Talidomid*, s. 10)

– oraz:

Mati zamknął się więc w sobie, starając się unikać zbyt częstego stykania się ze smutną prawdą o tym, co go otaczało, bo rzeczywistość potrafi być nieraz jak ogień, jak rząd płonących obręczy, przez które kazano ci skakać, mimo twojego braku szeroko pojętych kulasów. (*Talidomid*, s. 10)

Z opowiadania autora *Gęby w niebie* wyłaniają się oprócz groteski nawiązania popkulturowe. Mateusz, dzięki właściwym istnieniu przede

<sup>13</sup> R.K. MERTON: *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*. Przeł. E. MORAWSKA, J. WERTENSTEIN-ŻUŁAWSKI. Warszawa 2002, s. 217–218.

<sup>14</sup> Ibidem, s. 218.

wszystkim w świecie cyberprzestrzeni, jest postacią silnie zanurzoną nie tylko w rzeczywistość wymienionych klasycznych dzieł, które stają się przedmiotem jego lektury, lecz także w kulturę popularną, o czym świadczą chociażby teledyski, które ogląda w sieci (Behemoth, Marilyn Manson, Slipknot), przeglądane portale internetowe, jak i samo zachowanie chłopaka w Internecie:

najpierw wszedł na Onet.pl i w temacie dotyczącym zgonu znanego zakopiańskiego księdza, Mirosława Drozdka, wpisał w komentarzach: „Srał was pies”. Następnie na Interii, w pierwszym lepszym artykule o sporcie, dał koment: „Srał was kot”, zaś na Wirtualnej Polsce, pod felietonem dotyczącym rzekomego łamania w naszym kraju praw mniejszości seksualnych: „Srała was szynszyla”. I kropka. (*Talidomid*, s. 15)

Język, jakim Mati się posługuje, kontrastuje z jego wyobrażeniem o własnej inteligencji. Wymienione przez Kaina książki oraz wiedza ogólna Matiego w momencie zagłębienia się w przestrzeń Internetu dewaluują jego związek z kulturą wysoką. Pisarz buduje obraz młodego chłopaka, którego braki fizyczne próbuje zastąpić intelektem. Przebywając w przestrzeni skażonej fekaliami, Mateusz nie potrafi wyzbyć się własnego upośledzenia. Objawia się ono w sposobie wypowiedzi i jego języku. Komentarze na portalach internetowych czy groteskowy sposób podrywania dziewczyny w sieci tworzą obraz chłopca o nie-dojrzałej psychice, który dokonuje krytyki innych z poziomu „analnego”.

Życie bohatera *Talidomidu* zmienia się w momencie odkrycia w sieci gry internetowej *Kostka śmierci*. Odtąd to ona będzie wyznaczała bieg akcji w opowiadaniu Kaina. Autor *Punktu wyjścia* opisał poszczególne etapy gry, przez które Mateusz zostaje pochłonięty. W pierwszym stadium gry, polegającym na strzelaniu do tajemniczych postaci ukrywających się pomiędzy drzewami, okazuje się, że ci, którzy wirtualnie zostali zabici przez bohatera opowiadania, to koledzy ze szkoły Mateusza – jego wrogowie, których szczerze nienawdził. Życie bohatera ulega diametralnej zmianie. Zafascynowany swoim nowym odkryciem, codziennie siada do komputera, by przechodzić kolejne plansze składające się na *Kostkę śmierci*. Po rozegraniu pierwszej rundy Mateusz orientuje się, do kogo strzelał, i – spoglądając na twarze swoich zabitych kolegów z liceum im. Oswalda Balzera – „doznaje – jak napisał Kain – niemałego szoku i szczękowego drgania” (*Talidomid*, s. 13). W tym momencie pojawia się na twarzy bohatera strach, który szybko jednak przeradza się w chorobę fascynację.

Nie wiadomo, kto jest twórcą tak fascynującej rozrywki. Po przejściu etapu wstępnego Mateusz jedynie podejrzewa:

– To musiał wymyślić ktoś od nas. Ktoś z naszego ogólniaka. (*Talidomid*, s. 13)

Strategiczne pytanie: „Czy oddasz mi duszę?” (*Talidomid*, s. 14), na które twierdząca odpowiedź ma stanowić wyrażenie chęci przejścia do kolejnych plansz gry, przypomina nieco zgodę na zawarcie paktu z diabłem. Bohater *Talidomidu*, klikając kursorem myszki przycisk „Tak”, oddaje swoją duszę siłom nadprzyrodzonym. Czyni to jednak nieświadomie, nie zdając sobie sprawy, że konsekwencje jego spontanicznej decyzji ujawnią się bardzo szybko, bo już w kolejnych etapach zagadkowej *Kostki śmierci*:

Mateusz odruchowo kliknął „Tak”, biorąc całą rzecz za żart. Różne były sondy, ankiety i różne padały w nich pytania. Ta nie była ani najdziwniejsza, ani najbardziej oryginalna. (*Talidomid*, s. 14)

W świecie wirtualnym nawet pakt z siłami nadprzyrodzonymi zostaje doprowadzony do skrajności. Czytelnik nie doświadcza tu bezpośredniego kontaktu ze złem, styka się z inną jego formą, zaznaczającą swoją obecność przez ankietę. Im dłużej jednak bohater przebywa w świecie gry, tym bardziej zło potęguje się.

Drugim zadaniem, które Mateusz otrzymał, aby przejść do następnej rundy gry, było dokonanie za pomocą kursora parcelacji nóg Leszka (chłopaka najlepszego w bieganiu w całej szkole, za co bohater-kaleka szczególnie pałał do Leszka nienawiścią), obranie ich ze skóry i mięśni, następnie zmiżdżenie kości za pomocą młotka. W nagrodę za ukończenie etapu Mateusz mógł dodatkowo zmasakrować twarz tak bardzo znienawidzonego kolegi, co wprowadziło grającego w jeszcze większą euforię. *Kostka śmierci* umożliwiła Matiemu rozprawienie się ze szkolnym kolegą. To, co w „realu” było nieosiągalne, stało się teraz możliwe w cyberprzestrzeni. W sieci kalectwo nie ma znaczenia, nikogo nie sytuje na straconej pozycji. Ten fakt wywołał u bohatera *Talidomidu* wiele entuzjazmu:

Mati wprost nie mógł uwierzyć, jak wielką przyjemność sprawiała ta gra. Ktoś najwyraźniej też nie cierpiał fagasa, którym tak gardził Mateusz, i postanowił stworzyć w sieci miejsce, gdzie będzie mógł wyładować negatywne emocje. To było wspaniałe! To był interaktywny dynamit! (*Talidomid*, s. 14)

Bohaterką kolejnego poziomu gry okazała się ukryta w trumnie, a następnie w szmacianej lali ręka z kolorowymi pierścionkami na palcach. Mateusz od razu rozpoznał, że należy ona do osobliwej matematyczki, na której temat zresztą wyrażał się dość emocjonalnie, nie szczędząc ostrych słów:

Suka. Kurwa i szmata. Wiedźma. I jeszcze raz kurwa, dodajmy, by bardziej dobitnie podkreślić jej charakter. Siedemdziesięcioletni postrach uczniów. Widmo starsze chyba nawet od samej szkoły. (*Talidomid*, s. 16)

Narrator następnie dopowiedział:

Mało było na świecie osób, które by aż tak nienawidził. To znaczy: nienawidził wszystkich, jak leci, ale tę spróchniałą sadystkę, tę zeszmacaną wywłokę wyjątkowo, w – rzekłbym – wybitny sposób. (*Talidomid*, s. 16)

Tym razem chłopak miał żyletką ciąć dłoń nauczycielki do chwili, gdy ekran komputera zrobi się czerwony od krwi. Była to swoista zemsta bohatera *Talidomidu*, szansa na upragnione wyrównanie rachunków z matematyczką, na co miał ochotę od dawna:

Naraz stanęły mu przed oczami wszystkie te chwile, gdy przed tablicą próbował nie wyjść na durnia podczas rozwiązywania jakiegoś w kurwę trudnego zadania. W uszach dźwięczały mu jej syczące jadem komentarze: „Mateuszu, czy ty jesteś też kaleką umysłowym?”, „Nie mieć nóg to pikuś, ty przecież nie masz mózgu, chłopie”, „Tobie właściwie od razu mogę wpisać jedynkę, bo nawet jak dosięgniesz jakimś cudem kredą do tablicy, to zadanie i tak zrobisz źle, ułamku”. (*Talidomid*, s. 16)

W tym stadium gry, po rozpoznaniu dłoni nauczycielki, zemsta Mateuszowi nie wystarcza. Popada on w szczególną furję, jest wściekły i agresywny, nie panuje nad swoim zachowaniem. Próbuje znaleźć ujście dla swoich negatywnych emocji nie tylko w cyberprzestrzeni, lecz także w rzeczywistości:

Postanowił niezwłocznie znaleźć ujście dla swego gniewu. Chwycił drewniane krzesło stojące pod ścianą. Zrzucił z niego stertę ubrań, które zawsze kładła tam matka, i walił nim o podłogę tak długo, aż rozpadło się na kawałki. (*Talidomid*, s. 16)

W miarę jak Mati zagłębia się w świat gry, jego agresja wzrasta. Kolejne etapy *Kostki śmierci* pozwalają chłopcu na stopniowe zagłębianie się w siebie i odkrywają przed czytelnikiem skrywany gniew zdeformowanego nastolatka.

W ostatnim etapie *Kostki śmierci* na monitorze komputera pojawia się wijąca się z bólu kobieta. Klimat zostaje tutaj dodatkowo podsycony specyficzną muzyką, którą słycać w tle. Kain napisał, że jest to muzyka psychodeliczna – wzbudzająca ekscytację, wywołująca dreszcze, wprowadzająca w inny, w przypadku tej konkretnej gry nieograniczony żadnymi prawami świat, zapowiadająca czy wieszcząca ostateczne wydarzenia. Kobieta na planszy okazuje się matką Mateusza, tyle że o kilkanaście lat młodszą.

Czegoś tak cudownego w swej prostocie nie mógł sobie nawet wyśnić. Skrzywdzić matkę. Zniszczyć ją, na wszelkie możliwe sposoby. Zrobić wreszcie coś złego kobiecie, która sprowadziła go na ten parszywy świat. Marzył o tym chyba od momentu, w którym nauczył się marzyć. (*Talidomid*, s. 18)

Tym razem gracz miał wpychać kobiecie do gardła tabletki i w rezultacie doprowadzić do jej otrucia. Lek, którym Mateusz karmił swoją rodzicielkę, nosił znaczącą nazwę, wykorzystaną zresztą przez Kaina jako tytuł opowiadania – talidomid.

## Realna wirtualność

Po każdej rundzie okazywało się, że *Kostka śmierci* to gra mająca swoje odniesienie do rzeczywistości, a Mateusz za pośrednictwem gry ma władzę krzywdzenia ludzi ze swojego otoczenia. Już po pierwszym zadaniu, polegającym na parcelacji nóg i masakrowaniu twarzy Leszka, narrator, zapowiadając dalsze wydarzenia, dodał:

Było to zrobione tak realistycznie, że momentami odnosiło się wrażenie, że to nie jest gra, lecz w pełni namacalna rzeczywistość. (*Talidomid*, s. 15)

Wspomniany Leszek – bohater pierwszego etapu gry – następnego dnia, dotkliwie pobity, zjawia się w szkole o kulach. Wieść niesie – oczywiście ku chorej ekscytacji i rozkoszy Mateusza – że chłopak już

nigdy nie będzie mógł biegać. Nauczycielka matematyki z kolei niespodziewanie popełnia samobójstwo, o czym informuje zdezorientowanych uczniów dyrektor szkoły. Pragnienia i marzenia chłopaka bez nóg o tym, by zniszczyć wszystkich tych, którzy znęcali się nad nim psychicznie z powodu jego kalectwa, spełniają się. Problem jednak pojawia się w chwili, gdy okazuje się, że środek o nazwie talidomid, którym Mateusz z taką zawziętością karmił w grze swoją znenawidzoną matkę, jest stosowanym u kobiet w ciąży lekiem przeciw wymiotom.

O talidomidzie w literaturze medycznej czytamy:

Na początku lat sześćdziesiątych odkryto, że lek jest związany z wrodzonymi wadami dzieci urodzonych przez kobiety, którym został on przepisany w czasie ciąży. W ponad 46 krajach odnotowano ponad 10 000 takich przypadków, które nastąpiły po kontakcie z lekiem. Dzieci rodziły się bez nóg lub ze zniekształconymi nogami, rękami, stopami, dłońmi, uszkodzeniami kręgosłupa, rozszczepem wargi lub podniebienia, bez uszu lub z nienormalnymi uszami, ze zniekształceniami serca, nerek, genitaliów, źle ukształtowanym przewodem pokarmowym<sup>15</sup>.

Zatem czar wciągającej gry internetowej pryska. Okazuje się, że bohater opowiadania staje się ofiarą samego siebie, swojego własnego losu, jego nienawiść obraca się przeciwko niemu samemu. Nad bohaterem ciąży tajemnicze fatum. Mateusz, po przeczytaniu w sieci, czym jest ów talidomid, pyta z niedowierzaniem: „Niedorozwoju kończyn u dzieci?” (*Talidomid*, s. 19).

Uświadamia sobie, że w swojej podłości staje się winny własnego kalectwa, po czym – napisał Kain – „śmiech momentalnie staje Mateuszowi ością w gardle” (*Talidomid*, s. 19).

Chłopak dołącza bowiem do grona ofiar *Kostki śmierci*, do wszystkich przez siebie znenawidzonych.

Informacja na temat talidomidu wywołuje w Mateuszu strach, który nie jest tutaj doświadczeniem „nieprawdziwym”, wirtualnym, ale autentycznym. Pojawia się motyw „ściśniętego gardła”, wyciszenie czy nieoczekiwane urwanie cynicznego śmiechu. Doświadczenie prawdziwego i trwałego szoku przez bohatera. Przestrzeń wirtualna staje się tutaj integralną częścią realności, swego rodzaju prawdziwie istniejącą rzeczywistością. Mimo że bohater utworu już po przejściu pierwszego

---

<sup>15</sup> <http://www.who.int/lep/research/thalidomide/en/> [dostęp: 21 III 2014]. Tłum. – K.N.

etapu gry wiedział, że *Kostka śmierci* ma swoje przełożenie na realny świat, moment pełnego uświadomienia następuje dopiero z chwilą, kiedy sam Mateusz wpada w pułapkę gry.

Manuel Castells, hiszpański socjolog Internetu, w pracy *Społeczeństwo sieci* na określenie nowych relacji, jakie rodzą się między wirtualną rzeczywistością a światem fizycznym, użył terminu „realna wirtualność”. W świecie cyberprzestrzeni zostają z sobą połączone pewne działania i praktyki realne z wirtualnymi. Tym samym mechanizmy znane z gier przestają być jedynie dodatkiem do rzeczywistości, a stają się nią. Castells napisał:

rzeczywistość (tzw. materialna/symboliczna egzystencja ludzi) jest całkowicie schwyтана, w pełni zanurzona w wirtualnym układzie obrazów, w świecie wyobraź-sobie-że, w którym pozory nie tylko znajdują się na ekranie, za pośrednictwem którego komunikuje się doświadczenie, lecz stają się tym doświadczeniem<sup>16</sup>.

Uświadomienie sobie tej prawdy wprawia Mateusza w grozę. W chwili, w której okazuje się, że nie matka, ale on staje się ofiarą zagadkowej gry, swojej niepełnosprawności, ujawniają się jedne aspekty jego człowieczeństwa. Mowa tutaj o lęku i strachu. Do tej pory, przechodząc przez pierwsze etapy *Kostki śmierci*, Mateusz jawił się jako wynaturzony, pozbawiony człowieczeństwa, jako potwór. Psychopata, posiadający dzięki dostępowi do *Kostki śmierci* władzę nad obiektami, wokół których toczy się rozgrywka, a które muszą poddać się manipulacji ze strony gracza. Narrator zresztą tak opisał bohatera:

Ze szkoły do domu jechał jak rakieta. Jeżeli kolejne etapy gry będą równie wspaniałe, to chyba przestanie wychodzić z chaty. Będzie ciupał jak nawiedzony. Jak porąbany na umyśle. Ludzie wokół będą zdychać jeden za drugim, bez taryfy ulgowej. Każdy przecież kiedyś choć raz popatrzył krzywo na Mateusza albo na jego widok szepnął: „pokraka”. [...]

Koniec z tym wszystkim! Wy, którzy macie kończyny na swoich miejscach, drżycie!

Skąd możecie być pewni, czy któryś z was nie pojawi się w kolejnym etapie tej gierki? (*Talidomid*, s. 18)

I dalej:

<sup>16</sup> Cyt. za: R. BOMBA: *Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?* W: *Olbrzym w cieniu: gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Red. A. PITRUS. Kraków 2012, s. 70.

Z możliwości danych przez *Kostkę*... będzie też można korzystać w przyszłości, jeśli – dajmy na to – wredny pracodawca odrzuci kandydaturę Matiego jako kaleki. [...] Ale wtedy z takim kołesiem koniec. Absolutny reset fagasa. Porachowanie żeber metalowym prętem. Podważenie zęba po zębie obcęgami lub czymś równie stosownym. Wypreparowanie ust obcinakiem do naskórka. Wbicie cyrkla w chuja i pod paznokcie. Bezpowrotne wyrwanie powiek, by nigdy już nie zasnął spokojnie. (*Talidomid*, s. 17)

Mamy więc tutaj do czynienia z chorą fascynacją bohatera makabrą, śmiercią, zabijaniem, z okrutną do granic możliwości torturą. Wizualizacją tego, czego sam Mateusz, ze względu na swoje kalectwo, nigdy nie mógłby dokonać. To wszystko ostatecznie nie dzieje się jednak w cyberprzestrzeni, ale zostaje przeniesione do rzeczywistości. Tym bardziej staje się przerażające.

Ważną rolę w tekście odgrywa ciało. Najpierw obieranie ze skóry nóg Leszka, następnie miażdżenie jego twarzy czy cięcie żyłką dłoni nauczycielki. Ciało zostaje tutaj (i właściwie we wszystkich opowiadaniach z *Gorefikacji*) uprzedmiotowione. Stanowi obiekt upodlenia, profanacji, męczarni. Jest szarpane i maltretowane<sup>17</sup>.

W przypadku Mateusza – chłopaka wypaczonego, odmienca bez jakichkolwiek wartości – groza rozpoczyna się dopiero w momencie, w którym *Kostka śmierci* dopada go osobiście. Wszystkie plany chłopaka nagle spełzają na niczym. Gdy Mati dowiaduje się o talidomidzie, strach pojawia się na jego twarzy. Uświadamia sobie tragizm swojej egzystencji. Co najgorsze, nic nie jest w stanie zmienić życia bohatera, mimo że on sam, pozostając w traumie, chciałby, żeby było inaczej. Na początku opowiadania bohater zdradza, że lepiej byłoby dla niego, gdyby w ogóle się nie urodził:

Uporczywość pamięci – nie inaczej! A gdyby tak wymazać to wszystko, zrobić „format dwukropek mózg” i cześć? Byłoby fajnie. Tak po prostu cofnąć czas klawiszem „back space” lub przyciskiem „wstecz”. Widzieć, w zwolnionym tempie, jak ojciec ze ślepyim członkiem w garści ucieka przed rozkraczoną matką, jakby w środku miała drut kolczasty, wiedzieć, że nigdy nie dojdzie do zapłodnienia ani jego, ani żadnym innym nasieniem, od niechcenia rzuconym w pochwę jak klątwa, że twoja rodzicielka pójdzie do klasztoru albo, kurwa, gdziekolwiek, oszczędzając ci tego, co zaszło, a czego nie możesz zapomnieć. (*Talidomid*, s. 9)

<sup>17</sup> Por. A. HAS-TOKARZ: *Zarys dziejów literatury i filmu grozy...*, s. 227.



### *Kostka śmierci*

Pojawia się jednak zagadka dotycząca samej gry *Kostka śmierci*. To, co robi Mateusz – wirtualne okaleczanie osób ze swojego najbliższego otoczenia, upodobanie chłopca do sadyzmu – istotnie staje się rzeczywistością. W tym miejscu dochodzimy do początkowego etapu gry, powracamy do zadanego Mateuszowi pytania: „Czy oddasz mi duszę?”. Można bowiem założyć, że w „realu” nikt nie krzywdzi ludzi, których w cyberprzestrzeni świadomie okalecza bohater *Talidomidu*. Jednak w jakiś sposób ludzie ci okazują się skrzywdzeni. Działają tu raczej siły nadprzyrodzone, z którymi Mateusz – jak już wyeksponowano to wcześniej – zupełnie nieświadomie zawarł zobowiązujący pakt. Od tego momentu wszystkie posunięcia Matiego w grze, kolejne jej etapy zostają przełożone na rzeczywistość. To konsekwencje podjętej przez bohatera decyzji, oddania duszy siłom wyższym. Siły nadprzyrodzone zaś, chociaż niewidoczne, odgrywają w tym tekście kluczową rolę. Mateusz jest niepełnosprawny, bo sam podał matce talidomid. W jaki sposób jednak urodził się bez nóg kilkanaście lat temu, jeśli lek powodujący kalectwo u dzieci podaje teraz? Nasuwa się myśl, że przed swoim urodzeniem sam należał do sił nadprzyrodzonych, które w „realu” podały jego rodzicielce środek przeciw wymiotom. Dusza chłopca została zatem oddana tym siłom o wiele wcześniej, zanim Mateusz nieświadomie i odruchowo kliknął „Tak” w *Kostce śmierci*, potwierdzając w ten sposób swoją przynależność do sfery nadprzyrodzonej. Mateusz przez swoje kalectwo zostaje więc osobą wybraną przez *Kostkę śmierci*.

Oprócz kwestii ingerencji w świat przedstawiony tajemniczych sił wyższych, można sądzić, że diabolicznych (skoro ich działanie opiera się głównie na kaleczeniu i zabijaniu innych w dość osobliwy sposób), w opowiadaniu poruszony zostaje problem czasoprzestrzeni. W *Talidomidzie* zderzają się bowiem dwa czasy: przed narodzeniem Mateusza (powrót do czasu prenatalnego, kiedy matka zażywała talidomid) i po jego przyjściu na świat (czas teraźniejszy). Mamy tutaj do czynienia z motywem przemieszczenia w czasie, które umożliwiła *Kostka śmierci*, jak również z dwiema przestrzeniami: wirtualną i realną. W opowiadaniu, dzięki działaniu wspomnianych sił wyższych, obie przestrzenie wzajemnie się przenikają, zostają spięte w całość. Jedna nie istnieje bez drugiej. Natomiast Mateusz, któremu podstępnie zostaje podsunięta *Kostka śmierci*, staje się narzędziem, łącznikiem między obiema przestrzeniami. Bohater, jako że pragnie zemsty, wchodzi w swoją rolę. Przekonując się zaś, że *Kostka śmierci* działa w rzeczywistości, brnie w grę coraz dalej, szukając kompensacji i dążąc do niej w świecie wirtualnym.

## Groza odmienia

Mateusz od samego początku jest traktowany jak trędowaty. Nikt nie ubolewa nad jego losem, nie ułatwia chłopakowi życia nawet w oczywistych sytuacjach („brak podjazdu przy wyjściu, kurewsko ciasnym na dodatek, słowem – jedne wielkie schody, od dnia poronionej koncepcji” – *Talidomid*, s. 10). Rodzice nie obdarzają Matego większym zainteresowaniem (sami zresztą nie mogą stanowić przykładu, nie są osobami prowadzącymi moralne życie – matka to dziwka, a ojciec morderca), ksiądz z kolei nie chce udzielić Mateuszowi sakramentów, nazywając go wprost „dziwadłem”. Egzystencja bohatera w społeczeństwie, brak akceptacji kalectwa Mateusza, prowadzące go do wyobcowania stanowią pierwszy element horroru („inność” jest grozą). Odrzucenie chłopca przez wszystkich doprowadza go do radykalnego odizolowania od społeczeństwa, do „outsiderstwa”, egzystencji we własnym świecie („zanurzał się w sieć, przeglądał portale informacyjne, strony hard porno, śmiał się z flaszkowych animacji, pełnych humoru i brutalnych, ściągał teledyski” – *Talidomid*, s. 12; zmieniał tożsamość). Odrealnione życie w przestrzeni wirtualnej staje się atrakcyjniejsze, w całości pochłania bohatera, co stanowi kolejny element jego horroru („inny” staje się jeszcze bardziej „inny”, wirtualność przekształca jego psychikę, społeczeństwo jeszcze bardziej nie jest w stanie go zrozumieć – co staje się grozą, kolejnym elementem horroru bohatera). Egzystencja w przestrzeni odrealnionej prowadzi do odkrycia *Kostki śmierci*. Ta zaś do zezwierzęcenia bohatera, którego nie przerażają makabra, krew, śmierć. Wręcz przeciwnie. Stają się one dla niego źródłem rozkoszy, fascynacji. Mateusz z każdym dniem pragnie więcej („energicznie dopada kompa. Jego podjaranie osiąga wszelkie możliwe granice, przeskakuje je i zapieprza dalej, jak na paraolimpiadzie, jakby za bycie czubkiem rozdawano tu medale” – *Talidomid*, s. 17). Pragnienie zabijania, torturowania, przekroczenie granicy człowieczeństwa potęgują grozę, dopełniają horror, z którego Mateusz na początku nie zdaje sobie sprawy. Dla bohatera groza zaczyna się dopiero w momencie, w którym znajduje informację o talidomidzie. Mati uświadamia sobie wówczas, że życie prowadzi z nim grę, że ciąży nad chłopakiem fatum, staje się on ofiarą własnego losu, własnej nienawiści. Dopiero to wywołuje w Mateuszu właściwe przerażenie.

Groza w opowiadaniu Dawida Kaina ujawnia się na dwóch płaszczyznach. Najpierw mamy do czynienia z grozą z perspektywy bohatera-odmienia; ta groza stanowi jego życie. Mateusza nie przeraża nic oprócz ironii losu (strach zresztą stanowi tylko krótkotrwałą emocję).

To, co powinno wzbudzać lęk w bohaterze, wywołuje raczej ekscytację. Chłopak jawi się jako potwór, którego kalectwo nie wzbudza współczucia. Jest jeszcze groza z perspektywy odbiorcy tekstu. Grozy nie budzi tutaj odmienność spowodowana kalectwem fizycznym bohatera, ale przyjmowana przez niego postawa. Kalectwo umysłowe Mateusza, jego wyparcie się wszelkich aspektów człowieczeństwa, brak jakichkolwiek granic etycznych czy wyrzutów sumienia. Strach u czytelnika wywołuje z pozoru niegroźny maniak, którego narzędziem tortur jest *Kostka śmierci* – gra znaleziona przez bohatera w Internecie albo gra, która w rzeczywistości sama odnalazła Mateusza i uczyniła z niego zarazem napastnika i ofiarę.

Katarzyna Niesporek

#### Horror in Dawid Kain's *Talidomid*

##### S u m m a r y

*Gorefikacje* is the first Polish e-anthology of *gore*, which premiered on March 30th, 2013. Extreme horror is new to Polish literature: it is only at the beginning of its path. Making its first shy steps towards the center of the literary scene, it owes its evolution to young authors, who first seek inspiration in works by non-Polish authors, and then – in cinematography. *Gore* oscillates first and foremost around macabre images of blood, dismemberment, vivisection, abuse, killing, torture, pornography, crime, and perverse provocations. The article focuses on the opening text of the *Gorefikacje* e-anthology – a story written by one of the most renowned contemporary Polish horror writers, Dawid Kain. Mateusz, the protagonist of *Talidomid*, is a cripple. Immersed in the “Die of Death” – a mysterious online game – he realizes that it is life that plays a game with him. Doomed, he becomes a victim of his own fate: his hatred towards others eventually turns against himself.

Katarzyna Niesporek

#### Horror in der Erzählung *Talidomid* von Dawid Kain

##### Z u s a m m e n f a s s u n g

*Gorefikacje* heißt die erste polnische e-Anthologie *Gore* (eng.: *gore* für geronnenes Blut), deren Premiere am 30. März 2013 stattfand. In polnischer Literatur erscheint der extreme Horror erst seit kurzem, er ist ganz am Anfang, entwickelt sich dank der jungen Autoren, die nach Inspirationsquellen zuerst in ausländischen Werken und dann in der Filmkunst suchten. *Gore* beeindruckt mit grauvollen blutigen Szenen, Blut, Körperzerlegung, Vivisektionen, Quälen (nicht nur von Personen), Töten, Fol-

ter, Pornografie, Verbrechen, perverse Provokationen. Zum Gegenstand des Beitrags wird die die E-Anthologie eröffnende, von einem der bekanntesten Horrorautoren, Dawid Kain geschriebene Erzählung *Talidomid*. Ihr Held ist ein Krüppel Mateusz, der dank dem *Todeswürfel* – dem im Internet gefundenen Spiel, sich darüber klar wird, dass sein Leben mit ihm ein Spiel spielt. Auf dem Helden liegt ein Fluch und er wird zum Opfer seines eigenen Lebens. Letztendlich wendet sich sein Hass gegen ihn selbst.