
Antropo- i zoomorficzne materializacje emocji w *Przepowiedni pancernika Zerocalcare**

Anthropo- and Zoomorphic Materializations of Emotions
in Zerocalcare's *The Armadillo Prophecy*

PAULINA KWAŚNIEWSKA-URBAN

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Polska

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2306-7841>

e-mail: paulina.kwasniewska-urban@uken.krakow.pl

Abstract. The first part of the article is devoted to a brief introduction of the figure of the Italian cartoonist, who is little known to the Polish audience (we only have two translations of his comics, and this article is the first text in Polish about his work) and the context of the publication of his first full-length graphic novel – an example of auto-fiction. The main part of the article is an analysis of the depiction of emotions in *The Armadillo Prophecy* which, using deductive methods, aims to identify the techniques of imagery most frequently used by Zerocalcare, and to distinguish the categories of characters appearing in the text. The author uses an interesting procedure of physical emanation, introducing anthropo- and zoomorphic materializations of emotions accompanying the main character (author's alter ego). The article ends with a conclusion, which aims to find points of contact between Zerocalcare's literary works and the modern science of emotions. The author concludes that in his comics Zerocalcare describes his own method of dealing with difficult situations that is the observation from the position of a spectator, how his automatic reaction clashes with the analytical sphere, which is presented in the form of a physical emanation (anthropomorphic and zoomorphic materializations of emotions).

Keywords: Zerocalcare, emotions, Italian comics, hypertextuality, auto-fiction

* Druk tomu sfinansowano ze środków Instytutu Językoznawstwa i Literaturoznawstwa UMCS. Wydawca: Wydawnictwo UMCS. Dane teleadresowe autora: Instytut Neofilologii, Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej, ul. Podchorążych 2, 30-084 Kraków, Polska; tel.: (+48) 12 662 6344.

Abstrakt. Pierwsza część artykułu poświęcona została krótkiemu przedstawieniu sylwetki włoskiego twórcy komiksów, który jest mało znany polskiemu odbiorcy (dysponujemy dwoma przekładami jego prac, a niniejszy artykuł jest pierwszym tekstem po polsku o jego twórczości) oraz kontekstowi wydania jego pierwszej pełnometrażowej powieści graficznej, będącej przykładem autofikcji. Zasadnicza część artykułu to analiza przedstawienia emocji w *Przepowiedni pancernika* która, za pomocą metody dedukcyjnej, ma na celu wyodrębnienie najczęściej stosowanych przez Zerocalcare technik obrazowania i wyróżnienia kategorii występujących w tekście postaci. Autor posługuje się ciekawym zabiegiem fizycznej emanacji, wprowadzając antro- i zoomorficzne materializacje towarzyszących głównemu bohaterowi (będącemu jego *alter ego*) emocji. Tekst zwieńczony jest konkluzjami, które mają na celu znalezienie punktów styecznych twórczości literackiej Zerocalcare i współczesnej nauki o emocjach. Autorka dochodzi do wniosku, że Zerocalcare opisuje w komiksie własną metodę radzenia sobie z trudnymi stanami – z pozycji widza obserwuje, jak jego automatyczna reakcja ściera się ze sferą analityczną, która przedstawiona jest w postaci fizycznej emanacji (antro- i zoomorficzne materializacje emocji).

Słowa kluczowe: Zerocalcare, emocje, komiks włoski, hipertekstualność, autofikcja

1. SUKCES AUTOFIKCYJNEGO DEBIUTU ZEROCALCARE

Michele Rech, posługujący się pseudonimem Zerocalcare, to włoski rysownik, autor komiksów, głos millenialsów, komentator współczesności i działacz prospołeczny (jego aktywność obejmuje różnorakie pola, od projektowania ulotek dla centrum Kurdów, przez uczestnictwo w protestach podczas szczytu G8 w Genui, po otwarcie restauracji, w której pracują ofiary przemocy). Jak sam twierdzi, jest nierozzerwalnie związany z rzymską dzielnicą Rebibbia i tworzy powieści graficzne inspirowane własnym życiem, dla których Rebibbia stanowi tło. Jest najczęściej czytany włoskim pisarzem – w 2019 roku sprzedał się milionowy egzemplarz jego komiksów, w 2024 roku jego dziewiąta powieść graficzna *Quando muori resta a me* już w pierwszym tygodniu od premiery była najczęściej sprzedawaną książką we Włoszech. Silna pozycja komiksów i powieści graficznych na włoskim rynku wydawniczym pomogła Zerocalcare osiągnąć wcześniej niespotykany sukces, który ukonstytuował komiks jako jedną z najważniejszych współczesnych włoskich form literackich. W Polsce autor został przetłumaczony dopiero w 2023 roku, dotychczas wyszły przekłady dwóch jego powieści graficznych: analizowanej w niniejszym artykule *Przepowiedni pancernika* i wojennego reportażu graficznego *Kobane Calling*. Oba tytuły wydało wydawnictwo Mandioca, a przetłumaczyła autorka niniejszego artykułu. Dotychczas nie powstał po polsku żaden artykuł traktujący o twórczości artysty, choć od dawna interesuje ona badaczy zagranicznych.

Przedmiotem naszej analizy będzie pełnometrażowy debiut Zerocalcare (autor wcześniej publikował tylko krótkie historie w formie pasków komiksowych), który wyszedł w 2011 roku w wydawnictwie Graficart. Był to projekt *self-publishing* i pierwotnie przewidziano druk pięciuset czarno-białych egzemplarzy, w sumie

sprzedano ich trzy tysiące i rok później prawa do publikacji wykupił jeden z największych graczy na włoskim rynku komiksów – BAO Publishing. W 2012 roku wydano komiks w wersji *8-bit color*. W 2017 roku wyszła edycja autorska *Artist edition*, a w 2023 roku opublikowano audiobook. W 2022 roku komiks doczekał się dwudziestego czwartego wznowienia, sprzedano w sumie sto pięćdziesiąt tysięcy egzemplarzy. Książka w 2012 roku otrzymała nagrodę Gran Guinigi dla najlepszej „krótkiej historii”, w 2018 roku nakręcono na jej podstawie film, a w 2021 na platformie Netflix pojawił się serial animowany inspirowany komiksem.

Przepowiednia pancernika to opowieść o młodym twórcy komiksów, zwanym Calcare, który z ogromnym trudem wchodzi w dorosłość i próbuje uporać się ze swoimi licznymi paranojami i trudnymi emocjami. W zmierzeniu się ze światem zewnętrznym pomaga mu jego wymyślony przyjaciel pancernik. Na powieść graficzną składają się krótkie historyjki, które pokazują sceny z życia Calcare i jego przyjaciół. Katalizatorem snucia opowieści jest wiadomość o śmierci przyjaciółki z czasów szkolnych, która, nieświadoma, była obiektem żywszych uczuć głównego bohatera. Zerocalcare przeplata przeszłość i terażniejszość, posługuje się ogromną liczbą cytatów z różnych tekstów kultury, zmienia kadry i w niezwykle szybkim tempie bombarduje czytelnika obrazami. Gorączkowe wyrzucanie z siebie treści odpowiada pędowi dzisiejszego świata, szybkości przekazywania wrażeń i informacji za pomocą najczęściej używanych przez pokolenie Zerocalcare mediów. Natłok nawiązań i tempo przekazu mają odzwierciedlać kłębowisko myśli i uczuć autora, który zawsze pisze o sytuacjach trudnych i osobiście angażujących, bo jak sam twierdzi – kryzysy to jedyne, o czym potrafi dobrze opowiedzieć. Michele Rech w wywiadzie przyznaje: „Najlepsze moje komiksy to te, które były inspirowane bólem. [...] Problem w tym, że nie możesz dawać na pożarcie publiczności wszystkich swoich życiowych trudności” (Zerocalcare, 2017).

Twórczość Zerocalcare zaliczamy do autofikcji, nie jest to nowa kategoria, jako jedna z pierwszych pisała o niej na polskim gruncie Anna Turczyn, która, wychodząc od analizy powieści *Fils* Serge’a Doubrovskiego, uznanej za początek funkcjonowania pojęcia, tłumaczy podstawowe założenia gatunkowe. Turczyn zauważa, że będąc pisarzem, „można jako autor stworzyć fikcyjne przeniesienie, czyli taką sytuację w tekście, w której przy zachowaniu autentyczności miejsc, osób i wydarzeń z życia bohatera, w opowieści narratora usłyszy się swoje pragnienie, głos mówiącego *Ja-je* [podmiotu – przyp. P.K.-U.]” (Turczyn, 2007, s. 209). Autofikcja jako strategia twórcza jest rozszerzana także na inne gatunki i kody, wśród nich na komiks. Najodpowiedniejszą dla naszych rozważań definicję dostarcza Agnieszka Czyżak, dla której autofikcja jest zerwaniem z paktem autobiograficznym, przy jednoczesnym wykorzystaniu autentycznych przeżyć, a zabiegi, jakimi posługuje się autor, nie mają na celu stworzenia autoobrazu ani odtworzenia

zyciorysu, lecz „przesłanie intymności zwierzeń”. Według Czyżak „autofikcja, pojmowana jako szczególna gra strategią zwierzenia i zmyślenia, służy skrywaniu egotycznego wymiaru wypowiedzi, potrzeby ekspiacji czy skłonności do ekshibizjonizmu poprzez przeniesienie komunikatu w ramy literackich konwencji” (Czyżak, 2020, s. 95). Zerocalcare zdaje się dawać czytelnikom dostęp do swojej prywatności, ale w rzeczywistości posługuje się upublicznią autostylizacją. Za Daniele Gigliolim powiedzielibyśmy, że używa samego siebie, by odbiorca postrzegał zapisane w komiksie słowa jako wypowiedane przez „realny głos, konkretną osobę, która podpisuje się pod nimi imieniem i nazwiskiem” (Giglioli, 2011, s. 53). Główny bohater jest jednocześnie autentycznym i fikcyjnym *alter ego* autora, tak jak autentyczną i fikcyjną proweniencję mają wydarzenia opisywane w komiksie. Zastosowanie autofikcji pozwala na przekraczanie ograniczeń, zależności i uwikłań determinowanych biograficznie, tworzy dystans między postacią a autorem i narzuca nam interpretację emocji przeżywanych przez bohatera jako jedynie możliwie autentycznych.

2. INTERTEKSTUALNY LABIRYNT ŚWIATA ZERO-CALCARE

Zerocalcare jest autorem bezustannie sięgającym do zasobów kultury włoskich millenialsów, cytując, odwołując się, nawiązując mniej i bardziej otwarcie do tekstów kultury, na których wychowali się Włosi urodzeni w latach osiemdziesiątych i na początku lat dziewięćdziesiątych. Zadaniem niezwykle trudnym, ale i satysfakcjonującym, jest odczytywanie odniesień do filmów, komiksów, książek, utworów muzycznych i kultowych zabawek, które zapełniają strony kolejnych powieści graficznych. Niektóre cytaty pojawiają się w formie graficznej lub tekstowej jako tło opowieści, zaś inne są elementami konstytutywnymi świata stworzonego w analizowanym utworze, do tych drugich należą postaci, które pełnią funkcję odniesień hipertekstualnych. Zgodnie z koncepcją Gérarda Genette’a, według której tekst drugiego stopnia, derywowany z wcześniej istniejącego, zawiera w sobie tekst pierwszego stopnia, powieść graficzna Zerocalcare jest transformacją poprzedzających ją hipotekstów. Derywacja ta ma charakter całkowity tylko w obrębie przeszczepianych elementów (jak np. bohaterowie), które traktuję jako zamknięte jednostki tekstów kultury, uzupełniając tym samym propozycję Genette’a, skupiającego się głównie na parodii, pastiszu i trawestacji, postulującego jednak, by hipertekstualnością nazywać każdą relację łączącą hipertekst z hipotekstem, cytując: „tekst B [...] nie mógłby zaistnieć bez niego [tekstu A] i staje się jego derywatem w rezultacie zabiegów zwanych [...] transformacją, by w konsekwencji

ewokować go bardziej lub mniej jawnie – niekoniecznie jednak wymieniając go lub cytując” (Genette, 1992, s. 323). Postaci, będące odniesieniami hipertekstualnymi, funkcjonują w tekście jako bohaterowie i nie-postaci (emanacje) i ta druga grupa właśnie stanie się kluczowa dla naszej analizy.

3. „BESTIARIUSZ” ZERO-CALCARE: BOHATEROWIE, POSTACI I NIE-POSTACI

Wnikliwe czytanie komiksu, zgodne z tradycyjną metodą hermeneutycznej interpretacji, analizy znaczeń i sposobów użycia symboliki kulturowej, pozwoliło mi stworzyć spójną typologię postaci i swego rodzaju „bestiariusz” Zerocalcare, w którym obok bohaterów o cechach zwierzęcych pojawią się także przedstawiciele rasy ludzkiej. Ponieważ powieści graficzne Zerocalcare, należąc do autofikcji, zawierają liczne wątki autobiograficzne, również postaci zaludniające karty jego komiksów cechuje duże podobieństwo do osób z otoczenia autora. W *Przepowiedni pancernika* bohaterów możemy podzielić na cztery kategorie: główny bohater i inni bohaterowie pierwszoplanowi, którzy graficznie przyjęli postać ludzką i nawiązują do osób z otoczenia autora; postaci drugoplanowe najczęściej zoomorficzne, które mają cechy osób z otoczenia twórcy, ale są przeszczepione z innych tekstów kultury, to graficzne cytaty; postaci drugoplanowe, które mają charakter zoomorficzny, posiadają cechy osób z otoczenia twórcy, lecz nie odwołują się do żadnego hipotekstu; nie-postaci – materializacje uczuć, postaw i stanów bohatera. Schemat ten powtarza się w całej twórczości autora, ewoluując w stronę ograniczenia drugiej grupy (może w przyszłości niewprowadzania nowych bohaterów tego typu). W pierwszej grupie znajdują się więc sam Calcare i grono jego przyjaciół: Secco, Camille, Greta; a także znane postaci ze świata (pop) kultury: piosenkarz Toni Santagata, Iwan Pawłow, Laura Pausini, Natalie Portman, Makkox. Wszyscy wykazują wysokie podobieństwo do realnych pierwowzorów. Cechy ludzkie mają też anonimowe osoby z tłumu spotykane m.in. w kolejce w sklepie, w metrze, na targu, w pracy, w szkole, na ulicy, z którymi tylko czasem główny bohater wchodzi w interakcje (np. nieudolnie podrywane przez niego dziewczyny). Postaci matki i ojca Calcare, w większości utworów (także w omawianym) drugoplanowe lub marginalne, to alegoryczne synkrazje hipotekstów i prawdziwych osób. Matka przedstawiona jest jako antropomorficzna kura Lady Gdak – opiekunka Lady Marion w disneyowskim *Robin Hoodzie* (1973), ojciec to antropomorficzna gęś łabędzionosa Pan Ping – ojciec pandy Po z animacji *Kung Fu Panda* (DreamWorks 2008). Do drugiej grupy należą także kolega wyglądający jak Judasz Iskariota („aby nie naruszyć RODO, mały Vincenzo – gnojek, który wyjawiał mój sekret – będzie tu przedstawiony jako

Judasz Iskariota¹⁾) i Germain, chłopak Camille, wyglądający jak Jar Jar Binks z *Gwiezdnych wojen* (Lukasfilm 1999, 2002, 2005) („nie pamiętam, jak wyglądał Germain, przedstawię go jako Jar Jar Binksa, kontrowersyjnego bohatera drugiej trylogii *Gwiezdnych wojen*”; odniesienie do Jar Jar Binksa tłumaczy autor tikiem Germain’a: „Germain miał jakiś dziwny tik; już nie pamiętam dokładnie, czy łapał językiem owady [jak Jar Jar Binks], czy może robił coś innego, ale miał jakiś tik”). Wybór pierwowzorów oczywiście nie jest przypadkowy. Odbiorca, będący w stanie odczytać intertekstualne nawiązanie, skojarzy z bohaterami hipertekstu pulę cech bohaterów hipotekstu, dopisując je do tych wykorzystanych przez autora w komiksie. Postaci przyjmujące formy nieintertekstualnych zantropomorfizowanych zwierząt i humanoidalnych gadów to kolega Zerocalcare przedstawiony jako dzik („Aby nie naruszyć RODO, mój kolega z klasy, analfabeta uzależniony od porno, który dziś jest znanym doradcą, będzie tu przedstawiony jako łysiejący dzik”), hiena („Z powodów, które wyjaśnimy później, mój sąsiad będzie tu przedstawiony jako hiena”) i przemieniająca się w reptiliankę, czyli jaszczuro-człowieka Greta („Oświętaaniello, zmutowałaś? Nie jesteś już jedną z nas!”). Ostatnia kategoria, której bliżej się przyjrzymy, to, jak już wspomniałam, nie-postaci.

Nie-postaci, licznie reprezentowane w komiksie, nie pełnią funkcji fabularnej, są niewidzialne dla bohaterów poszczególnych wątków i nie wpływają bezpośrednio na bieg zdarzeń. Służą do uzewnętrznienia stanów emocjonalnych głównego bohatera i pojawiają się zawsze, gdy ten ma problemy z odczytaniem informacji o stanie własnych potrzeb. Prezentowane przez Calcare deficyty w komunikacji i niektórych relacjach społecznych, a szczególnie trudności w wyrażaniu swoich emocji, mogą przywołać na myśl cechy autystycznego otorbienia, jednak nas interesują nie jako przedmiot badań psychoanalitycznych, a jako pretekst do zastosowania przez autora błyskotliwych rozwiązań literackich. Zerocalcare przenosi na karty komiksu swoją sferę emocji, posługując się zbiorem postaci przeróżnych hipertekstów, co pozwala mu nabrać dystansu i ułatwia wyrażanie trudnych stanów poprzez nałożenie filtra cytatu i ironii. Skomplikowane emocje towarzyszą Calcare w sytuacjach granicznych, jak próby poradzenia sobie ze śmiercią dawnej przyjaciółki, stają się tłem opowieści o wchodzeniu w dorosłość, ale wybuchają też w najbardziej codziennych i błahych okolicznościach, jak konieczność wyboru jogurtu.

¹ Dla przejrzystości wyводу nie będę umieszczać po cytatach z omawianego komiksu odniesień bibliograficznych. Wszystkie cytaty pochodzą z polskiego tłumaczenia *Przepowiedni pancernika* (Zerocalcare, 2023), strony nienumerowane.

4. PANCERNIK JAKO PRAWDZIWY GŁOS ZEROCALCARE

Najważniejszym z szeregu personifikacji głosów wewnętrznych jest bez wątpienia tytułowy pancernik – integralna część świadomości bohatera. Autor zapytany w wywiadzie, kim jest pancernik, odpowiada: „Wyraża moją świadomość, która ma zwyczaj zamykania się w sobie. Mam taką niedostępną część siebie, której zresztą zazdrośnie strzegę” (Zerocalcare, 2017). Gdy pancernik podpowiada Calcare, by znów odmówić interakcji, odizolować się od przyjaciół, autor-bohater próbuje go ignorować, co częściej udaje mu się w życiu realnym niż tym stworzonym na kartach komiksów. Zerocalcare twierdzi, że pancernik to jego „prawdziwy głos”, podejmuje jednak wysiłek nieulegania mu stale, choć, jak przyznaje w wywiadach, „czasem to walka na śmierć i życie. Moi czytelnicy myślą czasem, że mnie znają, ale to nieprawda. Spędzanie czasu z ludźmi jest dla mnie bardzo trudne” (Zerocalcare, 2017). Konieczność interakcji zmusza go do „zakładania deprymującej maski społecznej” (Zerocalcare, 2017), po kilku godzinach przebywania wśród innych autor potrzebuje detoksu i musi pobyć sam ze sobą. „Gdybym wierzył w reinkarnację, chciałbym urodzić się ponownie jako pancernik” (Zerocalcare, 2017), mówi Michele Rech, sugerując, że jedynie „bycie do wewnątrz” może zapewnić mu bezpieczną egzystencję. Temat niechęci autora do wystąpień publicznych i ciągłego przebywania wśród obcych mu ludzi często powraca w wywiadach i rozmowach, tym bardziej zaskakująca jest jego niezwykła aktywność społeczna i nieustanne zabieranie głosu w ważnych społecznie kwestiach. Pancernik staje się dla niego poduszką bezpieczeństwa, katalizatorem emocji i taką też funkcję pełni dla jego komiksowego bohatera. Jest więc pancernik tworem wyobraźni autora, który żyje na styku jego biografii i twórczości. Ontologicznie istnieje w tej drugiej przestrzeni – choć niewidoczny dla innych bohaterów, jednak zajmuje miejsce w kadrze. Pancernik w komiksie pełni funkcję doradczą, podpowiada Calcare, jak zachować się w trudnych sytuacjach. Czasem jego rady stają się bezcenne w codziennych wyborach, które dla czytelnika mogą być błahe i komiczne, ale dla bohatera są przedmiotem ciągłego niepokoju. Dzieje się tak na przykład w trakcie zakupów, gdy Calcare jest łajany, bo chce kupić mrożonkę z makaronem („Nawet tam nie patrz, bezmózgu! To kulinarne świadectwo moralnego upadku zgniłego zachodu!”), mięso („Wiesz dobrze, że nie jesteś w stanie tego ugotować. Zarazisz się czymś!”), sałatę („Sałata??? Kupowanie sałaty to pierwszy objaw andropauzy”), czy nawet, gdy prosi sprzedawczynię o drugą reklamówkę („Dwie?! W zeszłym miesiącu zmieściłeś wszystko do jednej! Co to za nagła zmiana?”). Przerażony głos pancernika powstrzymuje Calcare przed zmianą rutyny, odejściem od zwyczajów, wyjściem ze strefy komfortu, a tym samym zapewnia mu bezpieczeństwo. Życie małymi przyzwyczajeniami staje się motywem przewodnim większości krótkich

historii składających się na tom *Przepowiednia pancernika*. Istotne jest kończenie posiłku ulubionym produktem („Kończenie posiłku dobrym kąskiem to podstawa! Dzięki temu masz potem przyjemny smak w ustach!”); utrzymywanie konwersacji za wszelką cenę, by nie zostać wciągniętym przez pneumatyczną próżnię wygenerowaną przez krępującą ciszę („Mów, Calcare! Mów albo wszyscy umrzemy!”); nieuprawianie sportów (gdy Calcare nie słucha pancernika, w jego głowie odzywa się anonimowa biologka, która stwierdza: „Odkryliśmy w pana DNA szczep mięczaków! Nie powinien pan ćwiczyć! Pan w ogóle nie ma mięśni brzucha!”); nienaprawianie popsutych sprzętów domowych, które naprawią się same wspomagane proponowaną przez pancernika modlitwą do „Tego, który rozwiązuje w ukryciu” („Wyłączę wszystko i pójdę spać, a jutro, gdy się obudzę, wszystko samo się naprawi. Amen. Żadna naprawa. Tu potrzeba wiary!”). Sporadycznie rady wydają się czytelnikowi racjonalne, np. gdy pancernik sugeruje Calcare, że nie powinien aplikować do pracy, na której się nie zna. Czasem bohater postanawia zignorować głos pancernika, choć dzieje się to zawsze kosztem jego równowagi psychicznej. Wyjście ze strefy komfortu jest na przykład konieczne, gdy Calcare nie jest w stanie poradzić sobie z bałaganem i brudem w mieszkaniu, a rada pancernika to porzucenie lokum albo podłożenie ognia („Przekroczyłeś punkt krytyczny! Tego już nie da się posprzątać!”). Radzenie sobie z trudnymi sytuacjami przy pomocy *alter ego*, choć broni bohatera przed mierzeniem się ze światem, zazwyczaj wpędza go jeszcze głębiej w rzeczywistość złożoną z małych paranoi i w efekcie prowadzi do największej porażki w życiu, jaką okazało się niedopuszczenie do siebie osoby, na której mu zależało. Od początku opowieści, w krótkich epizodach tworzących fabułę, pojawia się postać strażnika wycucia czasu. Czarny kształt z maską przypominającą ptasi dziób i szponami, w których dzierży zegarek, według pancernika pokazuje Calcare, że jeszcze nie czas na reakcję, tymczasem, jak okaże się na końcu opowieści, odlicza czas pozostały do podjęcia działania. Strażnik próbuje pokazać Calcare, że czas płynie i jeśli pewnych rzeczy nie uda mu się przedsięwziąć już, potem nie będzie mógł tego zrobić („Nawet makak wie, że budzik dzwoni, kiedy czas się kończy”). Typowe dla izolowania się od trudnych emocji są dla bohatera mechanizmy wyparcia i odroczenia oraz niechęć do obiektywnej oceny sytuacji. Ta ostatnia strategia zawsze jednak prowadzi do rozczarowań, związana jest bowiem z tytułową przepowiednią: „Przepowiednia pancernika to każda optymistyczna prognoza, która opiera się na subiektywnych, irracjonalnych przesłankach przedstawionych jako logiczne i obiektywne. Ma na celu karmienie rozczarowania, frustracji i żalu na wieki wieków. Amen”. Mimo świadomości, że brak stawiania czoła wyzwaniom emocjonalnym często kończy się dla Calcare rozczarowaniem lub nawet klęską, tylko raz postanawia on zrezygnować z usług pancernika. W scenie spotkania po latach z Camille, przyjaciółką, której nigdy nie powiedział o swoich

uczuciach i dla której powstał komiks – próba ocalenia pamięci o niej², Calcare proponuje, by „wszystkie paranoje i złe myśli” zostały za drzwiami. Tym razem pancernik i potwór Camille spędzają noc w korytarzu. Graficzne przedstawienie dwóch „doradców” podkreśla różnicę między nimi. Pancernik to postać jak z kreskówki, sympatyczny antropomorficzny zwierzak, który od razu próbuje nawiązać kontakt ze współwygnańcem: „Od dawna jesteś z Camille? Ja z Calcare od jakichś dwudziestu lat. Nie jesteś zbyt rozmowny”. Ten drugi ma postać podobną do wielkiego czarnego wilka o nieostrych konturach, wydaje się stworzony z bazgrołów, które często rysujemy zdenerwowani, próbując dać ujście złości. W komiksie pojawia się dwa razy i jest bez wątpienia groźny, nawet przerażający. Jego nieodokreśloność (brak wyraźnych konturów, rysów, brak wydawanych dźwięków) jest tym, co najbardziej przeraża Calcare, który dzięki wychowaniu w centrach społecznych³ jest przyzwyczajony do konkretnych przeciwników: „Lepiej sobie radzimy z zamordowanymi przez policję niż z zabitymi przez anoreksję. Nie wiem, czy to dobrze, czy źle”.

5. INNE WEWNĘTRZNE GŁOSY

Pancernik, najczęściej nazywany *alter ego* głównego bohatera, jest według twórcy „głosem wiodącym”, ale, jak autor sam przyznaje, jest ich więcej: „Pozwalam, by także inne głosy zaludniły moją przestrzeń” (Zeroicare, 2017). W komiksie mamy do czynienia z zastosowaniem różnych zabiegów przedstawiania głosów wewnętrznych. Jedne z nich to personifikacje, tu autor posługuje się pierwowzorami wybranymi spośród znanych postaci kultury oraz postaciami z filmów, inne to animizacje. Sumieniem Calcare staje się więc Vandana Shiva,

² Punktem zwrotnym w karierze Zeroicare była śmierć przyjaciółki, po której poczuł potrzebę podzielenia się swoimi pracami. W swoim pierwszym opublikowanym pełnometrażowym komiksie Michele Rech opowiada o ich relacji. Autor w wywiadzie stwierdza: „Bałem się, że jeśli nie zatrzymam jej obrazu, to ją zapomnę, na zawsze stracę, wymażę także z pamięci” (Zeroicare, 2017).

³ Centra społeczne (*centri sociali*) to struktury niezwykle ważne dla współczesnej kultury włoskiej. Samozarządzane centra społeczne skupiają antyautorytarne środowiska, które organizują w nich różnorakie inicjatywy: warsztaty, koncerty, kawiarnie, sklepy, szkoły i świetlice. Często za siedziby mają skłoty, obiekty należące do miasta/dzielnicy, zajmowane nielegalnie, niejednokrotnie jednak za przyzwoleniem zarządców. We Włoszech centra społeczne od lat osiemdziesiątych są miejscami oferującymi przestrzeń wolną od dominujących instytucji i ideologii i jako takie miewają konfliktowe stosunki z policją i bywają, niezgodnie z prawdą, przedstawiane przez obóz konserwatywny jako wylęgarnie przemocy i patologii. Michele Rech wielokrotnie podkreślał, że centra społeczne, w których spędził młodość i z którymi jest silnie związany do dziś, miały decydujący wpływ na jego formację; stwierdza w wywiadzie: „z czasem stały się dla mnie całym światem wewnętrznym” (Zeroicare, 2017).

indyjska działaczka ruchu alterglobalistycznego, która próbuje uniemożliwić mu wejście do znanego fast foodu (domyślamy się, że chodzi o lokal sieci McDonald's). Nie udaje jej się to, a Calcare postanawia obrazić ją, by zagłuszyć jej głos, na co Vandana Shiva odpowiada: „Ostatni raz byłam twoim sumieniem. Zawsze, gdy masz problem, atakujesz”. Sumieniem artystycznym bohatera jest Terrence Malick, który podobnie jak Vandana Shiva ponosi klęskę. Jego namowy, by Calcare nie poddał się demagogii i niecnemu populizmowi nie zostaną posłuchane, a młody autor komiksów będzie ku uciesze kolegów z klasy rysował sceny bicia „babki od matmy”. Psychikę bohatera reprezentuje sierżant z filmu Stanleya Kubricka *Full Metal Jacket*. Psychika jako część osoby ludzkiej, obejmująca niewidoczne w sposób fizyczny mechanizmy, będące wynikiem działań struktur układu nerwowego, według klasycznego rozumienia zawiera między innymi emocje, sierżant ma więc za zadanie trzymanie w ryzach wszelkich niepożądanych motywacji i emocji. Udaje mu się zapanować nad Calcare raz, gdy bohater zmusza się do uprawiania sportu. Choć Calcare ma problem z zaangażowaniem się w aktywność fizyczną, sporadycznie mu się to udaje, bo „psychika jest silniejsza niż cokolwiek innego, potrafi zmotywować organizm żywiciela”. Sukces na tym polu, jak możemy się domyślać, jest krótkotrwały. Do klasyki filmowej autor sięga poprzez przedstawienie swojego ducha stratega jako Leonidasa z filmu *300* Zacka Snydera. Duch stratega odzywa się w Calcare, gdy nadchodzi moment rozprawienia się z mrówkami. Okazuje się, że najprostsze czynności, do jakich należy pozbycie się insektów, stają się dla bohatera polem walki, choć wymagają od niego kompetencji, które dla osób przystosowanych społecznie są postrzegane jako podstawowe. Kierowany desperacją zatracą się w walce z mrówkami i stosuje środki zupełnie nieadekwatne do zagrożenia (za podszeptem Leonidasa wylewa na nie kilkadziesiąt puszek środka owadobójczego, przekonany, że: „To nie jest szaleństwo! To jest Sparta!”). Ostatnim z filmowych nawiązań jest przedstawienie poczucia odpowiedzialności jako mistrza Jedi z cyklu *Gwiezdnych Wojen*. Obi-Wan Kenobi próbuje nakłonić Calcare, by ten nie uciekał od wyzwań i podjął pracę w studiu graficznym, a że jest to jedyny autorytet, jaki Calcare uznaje w życiu, rzeczywiście postanawia walczyć o swoją pozycję zawodową. Mistrz staje się dla bohatera coachem, powtarza frazesy: „Użyj mocy przekonywania!”, „Przede wszystkim otwarty dialog”, „Staw czoła demonom”, a gdy sytuacja się komplikuje, udaje, że stracił z nim kontakt: „Musi być jakieś zakłócenie mocy... chyba nie ma zasięgu...”.

Oprócz przedstawień personifikujących, które są też hipertekstami, mamy dwa przedstawienia zwierzęce. Odwaga Calcare to wyleniały piętnastoletni lew z rzymskiego zoo. W sytuacji, która może być interpretowana jako kluczowa dla opowiadanej historii, gdy Calcare ma wreszcie okazję powiedzieć Camille, co do niej czuje, do działania próbuje go nakłonić lew, nie jest jednak wystarczająco

sugestywny. Lwie starania ostatecznie udaremnia strażnik czasu, który wkracza do akcji, dzierżąc w dłoni zegar, mylnie interpretowany przez bohatera jako znak, że chwila jest nieodpowiednia. Wybór lwa jako znanego symbolu męstwa jest oczywisty, a przedstawienie go jako starego i schorowanego spójne z poetyką autora. Ostatnią z materializacji głosów wewnętrznych, mających na celu uporanie się ze sferą emocji, jest sowa przedstawiająca nadzieję. Kontekst, w którym się pojawia, jest błahy. Calcare, słysząc dźwięk przychodzącej wiadomości, ma nadzieję, że to dziewczyna albo koleś z centrum społecznego, informujący o starciu z neonazystami („Piękna dziewczyna czy krwiożerczy naziści? W obu przypadkach to niezła dawka adrenaliny”). Okazuje się, że wiadomość wysłał operator sieci komórkowej, a sowa to nie imponujący puchacz, a zwykły puszczyk. Odczuwane w sytuacjach codziennych i granicznych negatywne i pozytywne emocje, graficznie realizowane w formie postaci-cytatów z filmów, postaci ze świata kultury i zwierząt, stają się jednym z głównych tematów komiksu i są kluczem do poetyki autora.

6. MAPA EMOCJI ZERO-CALCARE

Emocje przeżywane przez bohatera *Przepowiedni pancernika* najczęściej towarzyszą trudnemu wchodzeniu w pełną dorosłość i mierzeniu się z bolesnymi wydarzeniami, mają więc związek z sytuacjami zmiany, naruszenia bezpiecznego *status quo*. Umiejętność dostosowywania się do nowych sytuacji jest kluczem do przetrwania, więc Calcare wypracował sobie metodę radzenia sobie z trudnymi stanami – z pozycji widza obserwuje, jak jego automatyczna reakcja ściera się ze sferą analityczną, która przedstawiona jest w postaci fizycznej emanacji (antropo- i zoomorficzne materializacje emocji). Mechanizm ten został już dawno opisany przez badaczy naszego mózgu: w przypadku emocji reakcję automatyczną wzmacnia analityczny namysł, a „dolna” (wzgórze–ciało migdałowe) i „górna” (wzgórze–kora mózgowa–ciało migdałowe) droga reagowania mózgu prawie zawsze działają równolegle i mogą wysłać sprzeczne sygnały, stąd częste doświadczanie przez nas mieszanych uczuć. Wprowadzony tu zabieg literacki jest więc spójny z obecnym stanem wiedzy, choć Zerocalcare nie proponuje czytelnikom psychologicznych wywodów. Jak wnioskujemy z licznych wywiadów, technika ta wprowadzona została do komiksów intuicyjnie. Autor zaznacza, że ma ogromne trudności, by zrozumieć, jak zarządzać emocjami i połączyć swoją sferę wewnętrzną z zewnętrzną: „To dla mnie trudne, by te dwie perspektywy się porozumiały. Chciałbym, by się połączyły. Ale mi się to nie udaje” (Zerocalcare, 2017). Emocje odczuwane przez postaci komiksu to zazwyczaj emocje określane jako negatywne, ale, jak zauważa Rafał Ohme (2017, s. 105), strach, złość, wstręt i smutek to cztery

najważniejsze reakcje w świecie ludzi i zwierząt. Strach informuje o zagrożeniu, złość dodaje odwagi, wstręt chroni, smutek oszczędza energię, takie też funkcje pełnią w analizowanym utworze. Przeciwwagą dla ciągłego niepokoju, paranoi i nerwowości mają być pozytywne postawy odwagi i nadziei, które jednak zyskują karykaturalny wymiar, bo przedstawiono je jako wybrakowane (stary lew i puszczyk). Choć emocje są reakcjami indywidualnymi, to pojawiają się najczęściej w kontekście społecznym, w czasie interakcji z innymi (por. Łosiak-Pilch, 2022). Społeczny kontekst emocji jest niezwykle istotny również dla Zerocalcare, reakcje emocjonalne mają wpływ na bliskich głównego bohatera i determinują jego kontakty z Camille – zmarłą przyjaciółką, z którą nigdy nie udało mu się zbudować relacji wykraczającej poza przyjaźń.

Niezwykły sukces Zerocalcare wynika z faktu, że stworzone przez niego postaci są wiarygodne i podczas lektury odczuwamy satysfakcję, mogąc się z nimi utożsamić. Zabarwienie czarno-białych (także dosłownie – komiks jest monochromatyczny) bohaterów emocjami sprawia, że stworzony w komiksie świat jest pełniejszy i bardziej zrozumiały. Dzieje się tak dlatego, że „wizja emocjonalna dostarcza nie tylko bardziej ekscytującego widoku otaczającego świata, ale przede wszystkim bardziej adekwatnego” (Dąbrowski, 2012, s. 332).

BIBLIOGRAFIA/REFERENCES

- Chirico, Domenico. (2022). Zoomorfizzazioni e compare da pastiche pop in Zerocalcare”. W: Francesco de Cristofaro, Domenico Chirico (red.), *Ridere ridere ridere ancora, Un osservatorio sul comico contemporaneo* (s. 55–74). Napoli: Ad est dell’equatore.
- Czyżak, Agnieszka. (2020). Autofikcja. *Autobiografia Literatura Media*, 2(15), s. 93–98.
- Dąbrowski, Andrzej. (2012). Wpływ emocji na poznanie. *Przegląd Filozoficzny*, 3, s. 315–335.
- Genette, Gérard. (1992). „Palimpsesty”. W: H. Markiewicz (opr.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 4, cz. 2 (s. 316–366). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Giglioli, Daniele. (2011). *Senza trauma. Scrittura dell’estremo e narrativa del nuovo millennio*. Macerata: Quodlibet.
- Łosiak-Pilch, Julia. (2020). Emocje, kontekst sytuacyjny i poznanie społeczne. *Relacje międzykulturowe*, 1(11), s. 11–22.
- Mogliola, Andrea. (2022). Dalla tavola al web: la lingua dei fumetti di Leo Ortolani, Zerocalcare, Sio e Fumettibrutti. *Lingue e Culture dei Media*, 6:2, s. 103–126.
- Ohme, Rafał. (2017). *Emosapiens. Harmonia emocji i rozumu*, Wrocław: Bukowy Las.
- Pisarski, Mariusz. (2011). Hipertekst a intertekstualność: powinowactwa i rozbieżność. *Porównania*, 8, s. 183–194.
- Turczyn, Anna. (2007). Autofikcja, czyli autobiografia psychopolifoniczna. *Teksty drugie*, 1–2, s. 204–211.
- Ursini, Francesco-Alessio. (2020). ‘Alla ricerca dei Plumcake Perduti’: visual metaphors, satire, and intertextuality in ZeroCalcare’s fumetti. *Journal od Graphic Novels and Comics*, 11:2, s. 226–242.

-
- Zerocalcare. (2011). *La profezia dell'armadillo*. Formia: Graficart.
- Zerocalcare. (2012). *La profezia dell'armadillo. Colore 8-bit*. Milano: BAO Publishing.
- Zerocalcare. (2017). *La profezia dell'armadillo. Artist Edition*. Milano: BAO Publishing.
- Zerocalcare. (2023). *Przepowiednia pancernika*. Tłum. Paulina Kwaśniewska-Urban, Warszawa: Mandioca.
- Zerocalcare. (2017). Wywiad dla „la Repubblica” przeprowadził Antonio Gnoli. Pobrano z: https://www.repubblica.it/cultura/2017/04/09/news/zerocalcare_1_armadillo_rappresenta_la_mia_coscienza_che_fatica_stare_con_le_persone_-162568953/ (dostęp: 12.03.2025).

Data zgłoszenia artykułu: 13.03.2025

Data zakwalifikowania do druku: 31.10.2025

