

Triksterowski strój
Anny Phreedom
Messenger

Anna Phreedom Messenger to jedna z siedmiu pierwszoplanowych postaci w powieści Hala Duncana *Welin* i *Atrament*¹. Reprezentuje ona model ponowoczesnej, żeńskiej osoby, której egzystencja rozpięta jest między kulturowym wzorem kompetentnej dziedziczki i strażniczki kultury, a zarazem anarchizującej, popkulturowej dziewczyny i sprawnej informatyczki uwikłanej w opresyjne struktury społeczne. Narrator powieści konstruuje swoją bohaterkę nie tylko jako figurę personalną, ale także – za pośrednictwem fabuły i akcji – jako zbiór kulturowych ikon odsłaniających aktualną fazę dyskursu ideologicznego wokół dystrybucji między zbiorowością a indywidualnością, rytualizmem a anarchizacją utrwalonych kodów komunikacyjnych, a także – między standaryzacją kulturowych wzorów osobowych a tendencją do indywidualnej autokreacji osób. Jednym z istotnych składników formowania ideologicznego dyskursu w powieści Duncana jest strój Anny Phreedom. Narrator *Welinu* zakłada możliwość kreowania i odbioru stroju jako rozszerzonej projekcji tożsamości postaci. W efekcie strój rozwija przestrzeń wewnętrzną bohaterki i staje się odmianą kodu komunikacyjnego. Kod ten zawiera odniesienia symboliczne, mitologiczne, magiczne, zamaskowane pod pozornie nieznaczącymi detalami ubioru, a w istocie stanowiącymi specyficzny rodzaj pisma kultury w jego historycznych i aktualizujących się kontekstach. Dla odbioru owego pisma niezbędne jest profilowanie określonych wspólnot wyobraźniowych i interpretacyjnych, dysponujących możliwościami deszyfracji obrazów i znaczeń. Tym samym modelka i widz/spacerowicz/czytelnik tworzą układ sekretnych zwierciadeł, specyfikując przestrzeń publiczną jako znaczącą (dla nich) lub pozbawioną znaczeń (dla przygodnych i wykorzenionych z tradycji użytkowników życia). W szerszym kontekście kulturowym, uruchomionym w powieści², jest to także problem historyzacji psyche i celowości kreowania zdarzeń,

1 H. Duncan, *Welin. Księga Wszystkich Godzin: 1*, przeł. A. Reszka, Warszawa 2006; *idem*, *Atrament. Księga Wszystkich Godzin: 2*, przeł. A. Reszka, Warszawa 2007.

2 W warstwie odwołań kulturowych, powieść Duncana stanowi zbiór cytatów i klisz z tekstów sumeryjskich (*Enuma Eliš*, *Gilgamesz*, *Nergal i Ereškigal* oraz zachowane fragmenty mitu o zejściu Inany/Ishtar do świata podziemnego). Obok nich wykorzystana jest kolekcja aluzji i przytoczeń odwołujących do archaicznych ksiąg sakralnych, mitologii oraz literatury różnych kultur. Pojawia się więc religia orficka, mity egipskie i greckie (zwłaszcza mit o Prometeuszu z licznymi inwariantami), *Tora* i *Nowy Testament* wraz z tekstami apokryficznymi, perska *Awesta*, starohinduska *Atharwaweda*, hinduskie szkoły tantry i jogi, prekolumbijska księga *Popol Vuh*, *Koran*, mitologia skandynawska i germańska, celtycka (mit Białej bogini). Z odwołaniami do późniejszych tekstów literackich (m.in. takich autorów, jak Wergiliusz, Szekspir, Milton, Molière, La Fontaine, Blake, Lorca, Cortázar, Joyce, Burroughs, Bester, Lovecraft, Stephenson, Stevens, Moorcock, Pinter, Borges) łączone są teksty filozoficzne Arystotelesa i Platona, traktaty alchemiczne, gnostyczne, kabalistyczne. Równolegle narrator wprowadza XX-wieczne idee z nauk psychologicznych (koncepty Freuda, Reicha, Junga, Adлера), matematyczno-przyrodniczych (zwłaszcza fizyka kwantowa i mezoskopowa, teoria strun i nanotechnologia) oraz najnowsze inspiracje czerpane z technocyfry, nadbudowanej nad kulturą nowych mediów (metaforyzacje oprogramowania, pamięci, bitmitów, sieci, bazy danych, ścieżki dostępu, programisty, nawigatora i nawigacji). Trzecia warstwa świata przedstawionego – zakładana jako kompatybilna z dwiema poprzednimi – to reprezentacja historii, obejmująca dość szczegółowe odwołania do aktualnych zdarzeń społecznych i politycznych.

jako tzw. „odegrań” archetypicznych ról w typowych sekwencjach dramatycznych³. Anna Phreedom Messenger urodziła się w ostatnich latach XX wieku w rodzinie aktywistów, których polityczne poglądy ukształtowały się wraz ze śmiercią starych ideałów, między 11 września a Guantanamo, w wieku ludobójstwa, dżihadu i informatyzacji. Jest programistką, „która ukradła tablice przeznaczenia i ocala znaki”⁴. Równocześnie – Anna to także Inana, wędrująca w posągach i pietach, w ikonach, kartach do tarota, królowa niebios i nierządnica; to Nisaba, Isztar, Izyda, Kolombina, Anestezja, matka Pierrota, „króla łez i syna smutku”; to „Cyfrowa Dama” z wirtualnej przestrzeni, powołana, by odczuwała i płakała za Annę.

1. Anna Phreedom Messenger – nowomediałna Nisaba

Jedną z najistotniejszych figur kulturowych wpisanych w postać Anny jest Nisaba, mezopotamska bogini pisma, liczenia i wiedzy, córka boga nieba An, trzymająca „tabliczkę przeznaczenia” z *lapis lazuli*. Nisaba zamieszkiwała Dom Gwiazd (Dom *Lapis Lazuli*), była mierniczką niebios i ziemi, założycielką cywilizacji, dysponującej świętymi znakami wiedzy i praw. Anna Phreedom Messenger, jako programistka, zafascynowana jest przede wszystkim najmniejszymi jednostkami oprogramowania i bitmitowej pamięci zbiorczej, pozwalającej organizować i grupować informacje w założonym, oczekiwanym porządku. Powieściowe bitmity to pełzające symbole, które znalazły linie uskoku, rozłupały rzeczywistość i odsłoniły wymarłe światy. Są złożone z krwi nieżyjących enkin i nanomaszyn. Ich hybrydalne istnienie interpretuje Phreedom jako zdradę wobec własnego stwórcy. Bitmity zapragnęły poznać smak ludzkiego życia i cierpienia, ale wobec tego, jak sądzi Phreedom, nie mają własnego, skrytego planu działania, „jedynie elementarną potrzebę reagowania na każdy głos, służenia, dawania ludziom tego, czego potrzebują: władzy, wolności, sprawiedliwości, zemsty, prostego życia, chwalebnej śmierci”⁵. Na poziomie wyższej organizacji informacyjnego komunikatu (pismo) także zasada budowania i odczytywania tekstu, przejęta jest przez Annę z nowych mediów. Tekst zwizualizowany na ekranie to jedynie mapa możliwych połączeń ikon i znaczeń oraz sugestia wykreowania semantycznych szlaków. Szlaki te zagęszczają ukryte sieci znaczeniowe, strukturują i hierarchizują stopniowo trajektorie znaków w formie wielowarstwowego tekstu. Zasada linearnego czytania traci sens – informacyjność komunikatu jest bowiem wyłącznie potencjalna. Podjęta przez Annę idea transgresyjnych praktyk zwiżania i rozwijania granic „ja” jako personalnego tekstu,

3 Por. R. Kuhns, *Stręczycielstwo i akuszeria. Refleksje o sztuce i psychoanalizie*, [w:] *Psychologia i kultura na progu trzeciego tysiąclecia*, N. Ginsburg, R. Ginsburg (red.), przeł. A. Jankowski, Poznań 2002, s. 105–122; J. Toews, *Historyzacja psyche psychohistorii. Komentarz do artykułów Loewenberga i Juareza-Orozco*, [w:] *ibidem*, s. 111.

4 H. Duncan, *Welin...*, op. cit., s. 176.

5 H. Duncan, *Atrament...*, op. cit., s. 152, 205, 284, 311.

składania i rozkładania obrazów cech psychofizycznych, by nieskończenie skanować swoje możliwości istnienia i działania (powiększać/natężyć, zmniejszać/osłabiać, nakładać, transformować w tle, powielać, rzutować, obracać) jest podstawowym sygnałem dyskursu z tradycją pisma w kulturze. Pismo to pierwotnie ekspresja bóstw, część stworzenia świata. Rytualne znaki żłobione w kamieniu „Bożym palcem” posiadały magiczną i symboliczną moc błogosławienia i przeklinania świata, skrywania i odsłaniania prawdy, podtrzymywania i niszczenia życia, zapisywania i wymazywania ludzkich imion jako sygnatur gwarantujących egzystencję. Zapisywanie znaków dokonywało się także w ciele ofiarnych zwierząt, w ich wnętrznościach – płucach nerkach, sercach, a zwłaszcza wątrobach. Wnętrzności zwierząt, jako „tabliczki do pisania”, służyły na Bliskim Wschodzie (ale także w tradycji greckiej) do praktyk wróżebnych⁶. W tradycji egipskiej, pismo (znaki Thota, opiekuna Ozyrysa i pomocnika zmarłych) to *ta hieroglyfica* – święte, żłobione znaki. Thot, *Pan Hieroglifów* i magii, spisał swoją wiedzę (kalendarz, arytmetyka, geometria, rysunek, muzyka, prawo i magiczne formuły dające władzę nad bogami i ludźmi) w księdze, którą zamknął w szeregu skrzyń pod strażą gadów, skorpionów i wiecznego węża, a następnie zatopił ją w Nilu. Krewna Thota, Seszat (eg. Tajemnica), była boginią pisma i tajemnicy, kronikarką świata i Panią budowniczych, przełożoną Domu Ksiąg, dzierżącą pręt liścia palmowego (lub trzcinę i paletkę pisarską). Odziana w skórę pantery, z ozdobą na głowie w formie siedmiopromiennej gwiazdy i dwóch piór sokoła na łuku ponad gwiazdą, wytyczała sznurem mierniczym plan przy zakładaniu świątyni⁷. W twórczości Duncana parę tę dublują przede wszystkim mezopotamskie bóstwa Nabu i Nisaba, Anunnaki i Tiamat oraz Anna i jej brat.

2. Anna i naszyjnik z kości kurczaka

Anna Phreedom Messenger „ma trzy konkurujące ze sobą zestawy pamięci: motocyklowej dziewczyny wieku informacji, małomiasteczkowej księżniczki nowej epoki kamiennej i... kogoś jeszcze. Trzecia egzystencja jest trochę rozmyta, chaotyczna, niespójna; to egzystencja zmarłej, ukazana fragmentarycznie w snach i legendach, cieniach i odbiciach rzeczywistości. Trzy tysiące lat fuzji i przemian w zbiorowej świadomości, w *Welinie*. Trzy milenia albo trzy dni, trzy eony pozostawiania jedynie historią opowiadaną wciąż na nowo i zmienianą przy każdym powtórzeniu, wykorzystywaną ponownie, nadużywaną. Przywracaną”⁸.

6 R. Jaros, *Deuteronomium jako “księga” w kontekście kultury piśmienniczej starożytnego Bliskiego Wschodu*, Kraków 2011, s. 397.

7 Por. J. Lipińska, M. Marciniak, *Mitologia starożytnego Egiptu*, Warszawa 1986, s. 205–208; A. Niwiński, *Bóstwa, kultury i rytuały starożytnego Egiptu*, Warszawa 2004, s. 284, *Bogowie, demony, herosi. Leksykon*, Z. Pasek (red.), Kraków 1996, s. 241; G. Rachet, *Słownik cywilizacji egipskiej*, przeł. J. Śliwa, Katowice 1994, s. 320; M. Lurker, *Bogowie i symbole starożytnych Egipcjan*, przeł. A. Łukaszewicz, Warszawa 1995, s. 191.

8 H. Duncan, *Welin*, op. cit., s. 176.

Szczególnie nacechowane w powieści elementy stroju Anny to naszyjnik i krzyżyk z kości kurczaka, plastikowe koraliki i t-shirt ze złotym nadrukiem. Kontekst, w jakim detale te są przywołane, stanowią mity o zejściu Isztar/Inany do świata zmarłych. Sumeryjski i babiloński mit (zachowany w dwóch odpisach z biblioteki Asurbani-pala w Niniwie) zawiera motyw przekraczania siedmiu bram podziemnego świata. Warunkiem przedostania się do sanktuarium bóstwa śmierci było zdejmowanie przez boginię kolejnych składników stroju – diademu, kolczyków, naszyjnika, napierśników, łańcucha, bransolet oraz szaty identyfikowanej symbolicznie jako „szata życia”⁹.

Isztar/Inana nigdy nie wraca ze świata zmarłych – żywi to jej wysłannicy, zastępcy, personalne symulacje, których zadaniem jest przywracanie światu siły, miłości i wolności. W powieściowej fikcji królewską „szatę życia” zastępuje t-shirt ze złotym nadrukiem. Talizmatyczny naszyjnik z karneoli i *lapis lazuli*, w którym Inana schodziła do otchłani, zmienia się w naszyjnik z krzyżykiem zrobiony z kości kurczaka, łańcuszek Inany i Seszet to koralikowa ozdoba.

Konstruując obrazy i zdarzenia Duncan świadomie wymusza poszukiwanie ciągłości, analogii i dyskursywności pomiędzy detalami stroju a ich ukrytą symboliką, mitologizacją i kontekstami historycznymi. Prezentowana fabularyzacja stroju zbliżona jest do dizajnerskiej praktyki brandingowej, rozszerzającej markę sensoryczną o specyficzne transkrypcje znaków kulturowych i religijnych jako składowych marki¹⁰. Dokonuje się proces wykorzystania informacji z percepcji obiektu, oczywistego i znanego, na obiekt nieznany, źródłowy lub funkcjonujący w odmiennych kodach kulturowych. Zgodnie z greckim znaczeniem słowa *synektykós*, proces taki oznacza łączenie idei i przedmiotów, które nigdy przedtem nie współdziałały i wydaje się, że nie pasują do siebie. W efekcie następuje zmiana codziennego sposobu patrzenia i reagowania ludzi na otoczenie. Poszukiwanie rozwiązań problemu dzieje się w atmosferze intelektualnej gry. Synektyka może, ale nie musi się opierać na jakiegokolwiek pierwotnej analogii, gdyż analogia może być dopiero efektem skutecznie zastosowanej synektyki¹¹. Kreowana analogia bezpośrednia, symboliczna, personalna i fantastyczna zawiera elementy kompresji znaczeń, co wpływa z jednej strony na utratę pewnych treści (zasada irrelewancji) oraz nadwyżkę innych (zasada redundancji). Algorytmy kompresji są jednak czytelne w prezentowanych ciągach ikonicznych, a ich obecność może podkreślać osobliwy i dziwaczny składnik zachowań czy też stroju. Taką funkcję spełnia w powieści Duncana niestandardowy naszyjnik z kości kurczaka. Uruchomiona zostaje w ten sposób triksterowska gra w zasłoniętego ibisa i odsłoniętego kurczaka. Czczonego w Egipcie ibisa przedstawiano na malowidłach ściennych

9 Por. K. Łyczkowska, K. Szarzyńska, *Mitologia Mezopotamii*, Warszawa 1981, s. 244–248; O. Drewnowska-Rymarz, Z. Wygnańska, *Ludy Mezopotamii*, Warszawa 2007, s. 114–115.

10 Por. M. Lindstrom, *Brand Sense. Marka pięciu zmysłów*, przeł. B. Salbut, Gliwice 2009, s. 212–218.

11 Por. W.J.J. Gordon, *Synectics: The Development of Creative Capacity*, State College 1973, s. 33–133.

i w hieroglifach, uważając go za zwiastuna cykli księżycowych. Ibis wyrażał dynamikę czasu, zmienność i sposoby kontrolowania zmian. Był mumifikowany w Egipcie jako symbol boga Księżyca, czyli wspomnianego już Thota. Jako sędzia umarłych, Thot ważył po śmierci serca ludzi, rozstrzygając udział dobra i zła w ich życiu. To właśnie Thot nauczył Izydę wpływania na niekorzystne zdarzenia. W kosmogonii ozyriackiej towarzyszył jej jako brat¹². W mitologii greckiej Thota identyfikowano z Hermesem jako późniejszym odpowiednikiem szelmowskiego prawzoru Trikstera.

3. Hermesowa Dama

Nazwa „Hermes” to w istocie nazwa procesu. Niepersonalny charakter tej nazwy podkreślił Karl Kerényi, wprowadzając pojęcie „coś” i pytając o zasadę tego „czegoś”, które Grecy nazwali Hermesem¹³. Jest to figura „tego, co dzieje się teraz i tutaj” wobec ustanowionego „tam”, w czasie niehistorycznym; tego, co my podejmujemy tutaj wobec zastanego słowa i ładu rzeczywistości. Hermes jest tym, który umieszcza się na granicach między skrajnościami; nie usuwa ich, ale znajduje szczeliny, ścieżki, punkty styczności między najbardziej nawet niewspółmiernymi jakościami i stanami rzeczywistości.

Zdaniem Erika Davisa, postmodernistyczny Hermes to święty ironista albo wizjonerski sceptyk, oscylujący na granicach między racjonalnym a magicznym postrzeganiem świata, między mitem a historią i empirią nowoczesności, między czystą inteligencją produkującą fantazmaty, a rozumem współpracującym z laboratorium zmysłów, osadzającym nas w realności. Przypisywany Hermesowi status istoty liminalnej, poruszającej się na obrzeżach i granicach, inspiruje dziś zainteresowanie historiami alternatywnymi, teoriami spisku, paranormalnymi zjawiskami, fantastyką naukową. Davis podkreśla, że Hermes to ponowoczesne bóstwo („boski inżynier”) informatyki i komunikacji, a zatem także bóstwo Anny Phreedom jako programistki. Hermes to wysłannik, który pomaga odkryć archetypalne powiązanie pomiędzy magią i techniką, reprezentuje wyobraźnię dającą dostęp do funkcjonalnej struktury wszechświata¹⁴.

Ponowoczesny Hermes, którego funkcje przejmują powieściowa Anna, wyrażają się w takich zasadach działania, jak kreowanie nieliniowych porządków we wszelkich sferach rzeczywistości (także w języku), zamaskowanie w różnorodnych osobach, subiektywizacja i ekspansja wolnej woli, relatywizacja biegunowych wartości i zacieranie ich granic. Anna „jest intrygantką z natury, w każdym wcieleniu zawsze

12 *Mała encyklopedia kultury antycznej*, Z. Piszczek (red.), Warszawa 1966, s. 314.

13 Por. K. Kerényi, *Hermes przewodnik dusz. Mitologem źródła życia mężczyzny*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 1993, s. 5–8.

14 E. Davis, *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, przeł. J. Kieruj, Poznań 2002, s. 299.

starła się przechytryć los; jako Phreedom szukała luk w czasie i przestrzeni, jako Inana szukała luk w prawach ustanowionych przez Enki. Właśnie dlatego przed wiekami ukradła Tabliczki Przeznaczenia. Wiedziała, że Enki je odzyska, ale chciała na nie spojrzeć, żeby zobaczyć, czy znajdzie... wyjście. Czekwała przez trzy tysiące lat. Dlatego teraz pozwala aniołom i królowej zmarłych wykonać wszystkie ruchy w grze, która została napisana dawno temu¹⁵.

Tworząc postać Anny Phreedom Messenger, narrator powieści Duncana proponuje rewizję redukcyjnych modeli kobiety w kulturze, a zarazem – tę samą rewizjonerską rację kieruje ku samym kobietom, pytając je o zakres ich samoświadomości lub inaczej – o sekret chwili, w której wyjmują z szaf stroje i ozdoby czy też wkraczają w przestrzeń wirtualną.

4. „Strój wewnętrzny” jako tekst gry o „ja” w komunikacji zbiorowej

Temat rozwijania przestrzeni wewnętrznej, stymulującej zmienność kodów reprezentacji w formie znaków ikonicznych, wpisuje narrator *Welinu* w hipotezę ścisłej zależności bohaterów, współtworzących hybrydalną, jedną postać¹⁶. Jack, Puk, Anna, Joey, Don, Fox, Finnan to być może, jak sugeruje narrator, jedna tożsamość, jedna dusza roztrzaskana na kawałki wcielająca się w pozornie odrębne istoty. W świecie przedstawionym *Welinu* i *Atramentu* zmiana działania jednego bohatera prowokuje natychmiast reakcję pozostałych, również w sensie zwierciadlanych projekcji „ja” ustanawiających „Innego” w nas. Wzorcem struktury personalnej w powieści Duncana jest ponadosobowa zasada emanacji „wielkiej siódemki”, którą narrator identyfikuje z epifanią Sebittich (siedmiu bogów), siedmiu Anunnakich, siedmiu mędrców dających Sumerowi kulturę, siedmiu boskich mocy i siedmiu demonów, siedmiu dusz w ludzkiej istocie, które razem składają się na jednostkę. Motyw „wielkiej siódemki” jest kluczowy w wyprawie za siedem gór Gilgamesza z Enkidu, i w późniejszej, zwycięskiej walce Gilgamesza z demonem Humbabą. Szamasz (bóstwo słońca) wspiera herosa siedmioma wichrami i siedmioma mocami (lew, żmija, smok, płomień, wąż, potop, piorun),

15 H. Duncan, *Welin*, op. cit., s. 186.

16 J. Ślósarska, *Łapacze snów. Ponowoczesne kody spójności kulturowej*, Kraków 2012, s. 44–49. Konstruując postać narratora, strukturę personalną i chwyt odgrywania ról, Duncan nawiązuje także do filmu Johna Hustona *Lista Adriana Messengera* (1963). Filmowy i literacki Messenger, obaj są autorami tajemniczego, zaszyfrowanego rękopisu, w którym zostały podmienione strony. Filmowy Messenger pozostawia tajemniczą fotografię grupy osób, pozornie nie związanych ze sobą, które giną w dziwnych okolicznościach. Bohaterowie filmu Hustona są zamaskowani, odgrywają role innych osób, by przetrwać, rozwiązać tajemnicę rękopisu Messengera i jego ostatnich, przedśmiertnych słów. W zakończeniu filmu wykorzystany jest chwyt deziluzji - bohaterowie zdejmują maski, w których kreowali swoje persony i ujawniają pozorną tożsamość; pozorną, gdyż odsłaniają się przecież tylko jako aktorzy grający przydzielone im role.

przeciwko którym Humbaba ciska siedem błysków. Mimo zwycięskiej walki herosa, Ellil, boski strażnik Humbaby, rozgniewawszy się na bohaterów, łączy ponownie siedmiokrotną siłę zła ze zjawiskami natury i kultury¹⁷. Wielkie siódemki reprezentuje również układ planet i siedem broni Nergala, a w doświadczeniu herosa Gilgamesza – siedem dni i siedem nocy rozpacz po śmierci przyjaciela. Liczba „siedem to ukryty Bóg, Mroczny Bóg, rozdzielony na siedem dusz”¹⁸. W świecie powieściowym działa siedmiu bohaterów, rozpoznających się przez urwane frazy, strzępy słów, pojedyncze gesty, szczegóły stroju. Ich imiona (jako „sygnatury” i „znamiona”) zmieniają się w zależności od sytuacji. Tym samym – każde spotkanie bohaterów to rodzaj gry w „jawne/zakryte”, w której funkcję podstawową spełnia tekstualizacja osobistej i kulturowej pamięci. Nie chodzi tutaj o interpretację tekstu pamięci jako źródła traumatycznych doświadczeń, obsesji czy kompulsywnych zachowań lub tekstu przedmiotów jako złożonej projekcji osobowości, lecz o możliwość skutecznego, kreacyjnego sterowania pamięcią oraz rozpoznawania przedmiotów jako znaków polowego zdarzenia w przestrzeni zewnętrznej. Tak zinterpretowane zjawisko synchroniczności staje się obrazem siły, kształtującej egzystencję grupy postaci, ponawiającej wspólny wzorzec reakcji. Chwyt ten w świecie tekstowych wyobrażeń podkreślony jest przez schemat kompozycyjny, polegający na wielokrotnym nakładaniu, kliszowaniu motywów, w których zmieniające się reprezentacje podmiotowe i przedmiotowe są traktowane łącznie, jako zbiór izomorficznych przekształceń. Akcja w obszarze fikcji powieściowej *Welinu* i *Atramentu*, stanowiąc ciąg inwariantów archaicznych mitów to zarazem efekt pracy programistów w wirtualnej przestrzeni. Szlak bitmitów, jak niegdyś szlak ryłca i atramentu, zachowuje także sfera przedmiotowa. Pamięć o zdarzeniach kodowana jest w rzeczach i miejscach – gdy Pierrot dostaje laskę Arlekina to dostaje „pewny znak własnego losu”¹⁹. Literacka interpretacja ponowoczesnej przestrzeni komunikacyjnej spełnia w powieści Duncana funkcję reprezentacji współczesnej rzeczywistości jako procesu stymulowanego ostrym sporem o siłę indywidualnego „ja” wobec/w środowisku informacji i egzystencji. Decyzja narratora *Welinu* i *Atramentu*, by w sporze tym uczynić Annę Phreedom Messenger modelową postacią to równocześnie akces do ponowoczesnej ideologii superbohaterki dążącej do pełnego wyrazu siedmiu duchowych praw – równowagi, transformacji, mocy, miłości, kreatywności, intencji i transcendencji²⁰. Podobnie jak w konstruowaniu detali stroju Anny, tak i w tym rozwiązaniu wyraża się próba poszukiwania połączeń, transmisji wartości między różnorodnymi warstwami kultury, różnymi przestrzeniami i działaniami, między dosłownymi i metaforycznymi salonami mody a ulicą.

17 Por. *Gilgamesz. Epos starożytnego Dwurzecza*, przeł. i oprac. R. Stiller, Warszawa 1980, s. 66–71.

18 H. Duncan, *Welin*, op. cit., s. 141–142.

19 *Idem*, *Atrament*, op. cit., s. 263.

20 Por. D. Chopra, G. Chopra, *Siedem duchowych praw superbohaterów*, przeł. M. Warda, Białystok 2012.