

# Świat symulowany, czyli zabawy niesfornej Loli

MARTA BARTKOWSKA

W czołówce filmu czarną przestrzeń ekranu co chwila przecina rytmicznie poruszający się ni to amulet, ni to metalowa maska przedstawiająca twarz wykrzywioną w grymasie uśmiechu. Harmonizuje z tykającym w tle zegarem. Po chwili okazuje się, że tajemniczy przedmiot jest jego wahadłem. Kamera robi najazd na tarczę zegara, nad którą umieszczona jest głowa potwora. Ten otwiera paszczę i wchłania nas.

Film Toma Tykwera *Biegnij, Lola, biegnij* jest podróżą do świata, w którym odczuwanie trwania będzie różne od tego, które znamy na co dzień. Owa odmiennosc przejawia się przede wszystkim w skrajnej subiektywizacji czasu. Podmiotem go doświadczającym jest Lola. Jej emocje dodatkowo intensyfikują to przeżycie – w ciągu dwudziestu minut bohaterka musi znaleźć sposób na uratowanie swojego chłopaka przed śmiercią z rąk gangsterów.

Czas, choć zamknięty w ściśle określonych ramach, jest tu jednocześnie czymś odwracalnym. Rozważany z takiej perspektywy, nie jest linearny, lecz kolisty. Można powiedzieć, że kolejne z trzech prezentowanych wersji fabuły to swoista reaktywacja czasu początku – w naszym przypadku sytuacji inicjującej cały ciąg wydarzeń, tj. rozmowy telefonicznej Manniego z Lolą.

Bohaterka sprawuje kontrolę nad czasem, który z jednej strony „wymierza” i określa jej istnienie, z drugiej zaś poddaje się jej manipulacjom. Lola jest w stanie „siłą woli” unieważnić teraźniejszość. I tak np. w drugiej wersji zdarzeń, po obrabowaniu własnego ojca, natyka się na obławę banku, w którym ten pracuje. Jest jasne, że ktoś z obsługi musiał włączyć alarm. Sytuacja wydaje się beznadziejna. Dziewczyna jednak, w skupieniu, usiłuje przekonać siebie (czy tylko?), że to, co dzieje się wokół, jest niemożliwe. I rzeczywiście. Po chwili podbiega do niej uzbrojony antyterrorysta i spycha ją na bok. To nie ona jest celem, ale ktoś, kto w przekonaniu policjantów znajduje się jeszcze w środku. Lola, na własne życzenie, z „oprawcy” zmienia się w „ofiara”.

W innej scenie Lola i Manni, tuż po dokonaniu napadu na sklep, zostają otoczeni kordonem policji. Nieuważny funkcjonariusz oddaje strzał i trafia dziewczynę. I tak w dwudziestej minucie filmu ginie jego tytułowa bohaterka<sup>1</sup>. Idea wydaje się przewrotna, choć jeszcze bardziej zdumiewają słowa padające chwilę później z ust Loli: *Nie chcę odchodzić. Stop*. Wraz z tym żądaniem przenosimy się z powrotem do sytuacji wyjściowej z początku filmu. Bohaterka zatrzymała grę i obdarowała siebie dodatkowym życiem, jeszcze jedną szansą wypełnienia powierzonego jej zadania.

Interesująca jest również kwestia dwóch paralelnych względem siebie obrazów, pojawiających się tuż po „śmierci” jednego z pary głównych bohaterów;

obrazów ukazujących tychże w sytuacji intymnej rozmowy w łóżku. Zagrożenie unicestwienia Loli bądź Manniego przeobraża się w hipotezę. Tragiczne zdarzenie, które miało miejsce w rzeczywistości, zostaje sprowadzone do rangi teoretycznych rozmów między dwojgiem kochanków. Po raz kolejny neguje się definitywność spektaklu, bowiem obydwaj dialogi kończy konstatacja: *To jeszcze nie koniec*.

W warstwie wizualnej istotne wydaje się użycie czerwonego filtra. Czerwień symbolizuje przede wszystkim namiętność i miłość. Na pierwszej płaszczyźnie tyczyłaby zatem sytuacji bezpośrednio ukazanej – tj. rozmowy kochanków. Z drugiej jednak strony można założyć, że patrzymy na świat z perspektywy Loli<sup>2</sup>, jej oczami nabiegłymi krwią. Obraz jest przecież przywoływany w chwili, kiedy bohaterka – względnie bohater – znajduje się w stanie agonalnym.

Cechami charakterystycznymi rzeczywistości filmu Tykwera są więc: cykliczność i powtarzalność zdarzeń, przede wszystkim zaś ich odwracalność. Nic nie jest tu ostateczne, a sami bohaterowie mogą wpływać na strukturę fabuły. Kiedy coś się dzieje nie po ich myśli, po prostu cofają dane zdarzenie bądź mu zaprzeczają<sup>3</sup>. Przywodzi to na myśl konwencję gry komputerowej. Zresztą skojarzenie z grą jest spowodowane już na samym początku filmu, kiedy stróż mówi: – *Piłka jest okrągła. Mecz trwa dziewięćdziesiąt minut. To są fakty. Reszta to teoria. Zaczynamy!*

Po tych słowach podnosi piłkę i wykopuje ją wysoko w powietrze. Jego okrzyk, swoisty „guzik startu”, ożywia bohaterkę. Wprawia ją w ruch. Gra rozpoczyna się, a wraz z nią film, który będzie trwać przepisowe półtorej godziny.

Przekształceniom podlega też przestrzeń. Jesteśmy zmuszeni uczyć się jej od samego początku, gdyż jest oparta na zupełnie nowych zasadach. Ukształtowana na wzór planszy gry komputerowej, stanowi swoistą „filmową makietę” świata, a nie jego mimetyczne odwzorowanie. Działa na podstawie schematów, markuje jedynie swoje istnienie. Jest analogonem rzeczywistości, czymś podobnym, jednak w stosunku do niej przesuniętym. To *simulacrum*, o którym Baudrillard pisze: *Symulacja nie dotyczy jakiegoś terytorium, bytu referencyjnego albo substancji. Jest natomiast generowaniem przy pomocy modeli, nierzeczywistej i pozbawionej oparcia realności – hiperrealności. (...) Nie chodzi już ani o imitację, ani o podwojenie, ani tym bardziej o parodię. Chodzi o podstawienie w miejsce rzeczywistości znaków rzeczywistości, to znaczy o operację, gdzie zamiast realnego procesu na pierwszy plan wysuwa się jego operacyjny sobowtór, homeostatyczna maszyna znakotwórcza, bezgrzeszna, programowalna, która oferuje wszystkie znaki rzeczywistości i w krótkim zwarciu wszystkie jej perypetie*<sup>4</sup>.

Pierwszą sekwencję filmu wieńczy fragment ukazujący tytułową bohaterkę – w wersji animowanej – w nieustającym biegu. Można potraktować to jako *intro* wprowadzające widza w kontekst fabuły i stanowiące zapowiedź mających nastąpić wydarzeń. Tu też pojawiają się podstawowe informacje o najważniejszych postaciach gry.

Warto zwrócić uwagę na sposób prezentacji „osób dramatu”. Jako pierwsi przedstawieni nam są Lola i Manni. Zostają wyróżnieni spośród reszty, gdyż reżyser poświęcił im po jednym kadrze, podczas gdy pozostali bohaterowie ukazywani są parami. Obok fotografii, na których postaci jawią nam się w całej okazałości (*en face*, z profilu, od tyłu – niczym na znanych wszystkim więziennych zdjęciach), widnieją ręcznie wykonane podpisy<sup>5</sup>. Wnoszą one swoisty rys charakterologiczny prezentowanych jednostek. I tak na przykład pod wizerun-

kiem kloszarda widnieje napis *Norbert von Au*, zaś w przypadku niewidomej kobiety – trzy kropki.

Zabieg ten ma również niewątpliwie komiczny wydźwięk, z drugiej jednak strony można by potraktować go jako próbę indywidualizacji postaci, próbę ukazania ich „wkładu” w samą strukturę filmu-gry. Jak wiadomo, przedimek „von” wskazuje na arystokratyczne korzenie. Symbol „Au” określa zaś złoto będące synonimem bogactwa. W kontekście, w jakim tu występuje, jest szalenie ironiczny. Z kolei oczywiste jest, że człowiekowi pozbawionemu zmysłu wzroku najłatwiej będzie podpisać się, stawiając pojedyncze znaczki, co też miało miejsce i tutaj.

Wydaje się jednak, że próba takiego zróżnicowania bohaterów jest tylko powierzchowna. Nosi bowiem znamiona schematyzmu. Cechy nadawane postaciom nie mają na celu kreacji indywidualów, a jedynie silną polaryzację pojawiających się na ekranie jednostek, zidentyfikowania ich jako protagonistów lub antagonistów. Chodzi raczej o stworzenie łatwo rozpoznawalnego wzorca, z którym bez trudu można by się identyfikować i który budziłby jednocześnie naszą sympatię (bądź wrogość). Mamy do czynienia raczej z klasycznym przeciwieństwem w grze komputerowej przykładem typizacji postaci niż z pogłębioną analizą ich osobowości. Tyczy się to zarówno drugo-, jak i pierwszoplanowych bohaterów.

Lola jest przeciwieństwem modelową zbuntowaną nastolatką (?), dzieckiem bogatego tatusia. Ten z kolei stanowi klasyczny przykład zapracowanego rodzica, przeżywającego kryzys wieku średniego, a jego małżeństwo wisi na włosku. Łatwo się domyślić, że nie poświęca on zbyt wiele czasu rodzinie, skoro nie wie nawet, że jego córka (która zresztą później okaże się nie jego...) od roku ma chłopaka.

Zatem bohaterowie, szczególnie ci, którzy pełnią funkcje drugorzędne, istnieją tu jedynie w zarysie. Są integralną częścią wykreowanej rzeczywistości, tworzą swoiste tło wydarzeń. Aby się o tym przekonać, wystarczy przywołać scenę z kasyna: Lola odbiera wygraną w kasie. Z sali obok (w której przed chwilą odbyło się spektakularne widowisko z tytułową bohaterką w roli głównej) obserwują ją pozostali goście. Stoją bez ruchu, niczym zahipnotyzowani. Wypełnili już swoje zadanie, nie są zatem do niczego więcej potrzebni.

Można powiedzieć, że postaci przewijające się przez ów wykreowany świat (grę) są jedynie marionetkami, kukielkami w rękach demiurga pociągającego za sznurki i czuwającego nad prawidłowym biegiem akcji. Tyczy się to również w dużym stopniu Loli. Jej „bezwolność” jest chyba najbardziej widoczna w scenie obrabowywania banku ojca. Bohaterka, całkowicie spokojna, wykonuje szereg precyzyjnych czynności, lecz czyni to niejako automatycznie, jakby przez kogoś wiedzioną. Kiedy strażnik próbujący ją obezwładnić pyta: *Chyba nie chcesz nikogo skrzywdzić?* – ta odpowiada ze stoickim spokojem: *Nie wiem...* Jednocześnie w trakcie całego zdarzenia dziewczyna zachowuje się, jakby była w transie. Balansuje na granicy jawy i snu, nie tracąc kontaktu z rzeczywistością. Co chwila jednak rozgląda się dookoła pytającym wzrokiem, nie będąc do końca pewna sytuacji, w której się znajduje.

Tykwier nie rysuje portretu psychologicznego postaci, nie chce szperać w ich życiorysach, nie rozbudowuje ich osobowości, bo w gruncie rzeczy nie jest to konieczne. Nie trzeba uwierzytelniać ukazywanych bohaterów, gdy zarówno oni, jak i otaczający ich świat są żywcem wzięci z gry komputerowej.

Pojawiające się na ekranie osoby noszą więc zawsze te same stroje, są wyposażone zawsze w te same rekwizyty i pominąwszy biegnącą Lolę (choć i ona



Franka Potente w *Biegnij, Lola, biegnij*, reż. T. Tykwer (1998)

biegnie zawsze tą samą trasą), oglądamy je zawsze w tym samym miejscu. Danemu fragmentowi przestrzeni przypisani są na stałe, niczym rekwizyty: chłopiec na rowerze, grupa zakonnic, strażnik w biurze ojca, karetka pogotowia etc. Są oni jedynie modelami. Stanowią graficzny element gry, trybik w maszynie i jako tacy pozostają wciąż niezmienni. Lola ma zawsze krwistoczerwone włosy, zawsze jest też ubrana w jasnozielone dżinsy i obcisłą niebieską bluzkę.

Zabieg ten sprawia, że nasza uwaga skupia się nie tyle na samej postaci (a ciągle modyfikacje jej wyglądu mogłyby do tego prowadzić), ile na jej działaniach. Charakterystyczny *image* bohaterki ma ją wyróżnić z otoczenia, uczynić bardziej atrakcyjną dla widza. Jest to jednak zawsze tylko kostium, pozorna fizyczność umożliwiająca widzowi (graczowi) „uczestnictwo” w filmie (grze). Postacie nakreślone schematycznie, grubą kreską, mają być zatem wehikułem dla działań gracza.

W założeniu są pozbawionymi podmiotowości nośnikami określonych funkcji. Te zaś, raz im przyznane, stanowią stałą nie podlegającą przekształceniom. W zależności od wersji wydarzeń bohaterowie są ewentualnie zaopatrywani w dodatkowe rekwizyty i „zdolności” niezbędne do odegrania nowej roli, np. Lola w drugim wariantcie historii sprawnie posługuje się pistoletem, którego nie umiała użyć we wcześniejszej wersji.

Główna bohaterka nie spełnia jednak do końca powyższych warunków. Czasami bowiem można odnieść wrażenie, jakby zyskiwała samoświadomość, jakby na chwilę wychodziła z narzuconej jej roli. Nieposłuszeństwo, choć przypisane tej postaci (jest przecież „programową” zbuntowaną nastolatką), staje się początkiem jej wolności. Lola walczy nie tylko w sytuacjach „scenariuszowych” (wyścig z czasem, pokonywanie przeszkód, zdobywanie nowych sprawności itp.), ale niejednokrotnie wręcz przeciwko nim.

Zachowanie dziewczyny obnaża często sztuczność i umowność jej otoczenia. Nie pozwala widzowi zanurzyć się w tej iluzyjnej rzeczywistości nawet na tę krótką chwilę. Nie uwierzytelnia jej nawet na czas potrzebny do wykonania powierzonego zadania. Lola jest świadoma, że nawet jeśli raz jej się nie powie-

dzie, otrzyma drugą szansę. Jako jedyna potrafi podporządkować sobie filmową czasoprzestrzeń. Podważa zatem definitywność zdarzeń, kiedy tego potrzebuje. Odbarowuje też siebie, a później Manniego, dodatkowym życiem.

Ujawnia też obecność kamery. Dzieje się tak w scenie, w której odbiera w kasie kasyna wygrane pieniądze. W pewnym momencie spogląda kątem oka w obiektyw kamery. Wie, że jest obserwowana. Powoli odwraca głowę w kierunku sali znajdującej się za jej plecami, tak jakby chciała odwrócić naszą uwagę od swojej osoby. My, niczym zahipnotyzowani, podążamy za jej wzrokiem.

To „mrugnięcie” do widza ponownie kwestionuje przezroczystość obrazu filmowego. Ujmuje go w dodatkową ramę i sprawia, że rzeczywistość, z pozoru bezpośrednia, przestaje być mimetycznym odwzorowaniem świata. Oglądamy ją niczym baśń, jako coś nie do końca realnego. Co chwila uświadamiamy sobie, że to, co widzimy, jest tylko symulacją. W takich warunkach niemożliwe jest bezrefleksyjne zanurzenie się w świecie przedstawionym, a tym bardziej identyfikacja z obserwowaną postacią.

Skąd jednak bohaterka czerpie siłę? Wydaje się, że źródłem podmiotowości Loli staje się pośpiech. Biegnie ona niemal bez przerwy. Zatrzymuje się tylko po, by poszerzać swój podstawowy zestaw funkcji, by zdobyć rekwizyty potrzebne jej do kontynuacji gry. Jest to na przykład pistolet, którego użyje do obrabowania banku, w którym pracuje jej ojciec.

Milan Kundera uważa, że *szybkość jest formą ekstazy, którą rewolucja techniczna złożyła człowiekowi w darze. W przeciwieństwie do motocyklisty biegacz jest zawsze obecny w swym ciele, musi wciąż myśleć o odciskach, o zadyszce; kiedy biegnie, czuje swój ciężar, swój wiek, bardziej niż kiedykolwiek świadomy siebie samego i czasu swego życia. Wszystko się zmienia, gdy człowiek ceduje szybkość na maszynę: (...) jego ciało wypada z gry, a on powierza się szybkości, która jest bezcielesna, niematerialna, szybkości czystej, szybkości samej w sobie, szybkości-ekstazie*<sup>6</sup>.

Pośpiech Loli jest nierozdzielnie związany z życiem, jest jego zintensyfikowanym doświadczeniem. Dzięki niemu bohaterka odczuwa swoją cielesność. Wraz z nią zyskuje świadomość własnej podmiotowości. Jej bieg jest zatem walką zarówno o życie Manniego, jak i o swoje.

Główna bohaterka nie jest tylko bezwolną kukiełką, na którą widz (gracz) może projektować swoje Ja. Lola wciąż ewoluuje, rozwija się, co jest raczej nietypowe dla postaci z komputerowej gry sprawnościowej (pominąwszy zdobywanie nowych przedmiotów czy zdolności potrzebnych do dalszego udziału w grze). Właściwie sama „gra swoją grę”, sprowadzając nas tym samym do roli obserwatorów.

Zabiegiem dystansującym widza wobec oglądanego świata jest także ironia – pojmowana tu jako gra, znacznie wykraczająca poza samą strukturę fabularną. Pojawia się ona w filmie już w scenach otwierających. W jednym z pierwszych obrazów widzimy niewyraźnie zarysowaną gromadę pospiesznie kroczących ludzi. Ruch w kadrze jest lekko przyspieszony. Kamera co chwila wylawia z bezkształtnej masy pojedyncze „osoby dramatu”, między innymi: chłopca (próbującego później sprzedać Loli rower), pana Meyera, kobietę z dzieckiem i w końcu odźwiernego. Z offu dobiega nas głos, w którym pobrzmiewa wyraźna nuta rozbawienia. Słyszymy: (...) *Pytania bez odpowiedzi: Kim jesteśmy? Skąd przy-*

*bywamy? Dokąd zmierzamy? Skąd wiemy to, co sądzimy, że wiemy? Niezliczone pytania czekają na odpowiedź, która wyłoni nowe pytania. (...) Ale właściwie, czy nie chodzi zawsze o to samo pytanie i tę samą odpowiedź?* Tu wywód zostaje zawieszony. Do tej pory był utrzymany – przynajmniej pod względem treści – w podniosłym tonie. Jednak jego początkowy patos zostaje brutalnie zderzony z następującym stwierdzeniem padającym z ust Schustera: *Piłka jest okrągła. Mecz trwa dziewięćdziesiąt minut. To są fakty. Reszta to teoria.*

Banalność tej konstatacji jest wyraźna. Właśnie ten kontrast (jak i kontrast zestawienia sentencji T. S. Eliota, wielkiego pisarza, i Herbergera, trenera piłkarskiego) sprawia, że wydzwięk całości wypowiedzi jest ironiczny. To parodia filozofii i jej „wydumanych” pytań o sens istnienia. Reżyser ukazuje poniekąd ich oderwanie od życia. Badanie rzeczywistości – niezależnie od narzędzi, jakimi się posłużymy – i tak nie przyniesie pożądaných efektów. Filozofia, gubiąca się w swojej retoryce i gmatwaniu pojęć, próbując zgłębić tajemnicę bytu, coraz bardziej się od niego oddala. Autor, z nieustającym „uśmiechem na twarzy”, proponuje nam prostotę, fakty – bez „zbędnej teorii”. Zakłada z góry, że film ten nie będzie próbą odpowiedzi na nękające nas pytania – na te nie ma odpowiedzi – lecz czystą zabawą.

Ironia przejawia się także w przesadzonym sposobie opowiadania, jak i w jego świadomym schematyzmie. Postać głównej bohaterki jest mocno przerysowana, tak pod względem wyglądu zewnętrznego (jej *image* stylistycznie przypomina wizerunek innej popularnej komputerowej postaci kobiecej, Lary Croft), jak i historycznego zachowania znajdującego kulminację w wynaturzonym krzyku, od którego pękają wszystkie znajdujące się w pobliżu szklane przedmioty. Wystrój pokoju Loli jest szalenie barokowy. W kolorowym pomieszczeniu zostały nagromadzone w nadmiarze wszystkie możliwe rekwizyty: obok podstawowego wyposażenia przeciętnego mieszkania wszędzie walają się niedbale rozrzucone sprzęty. Odnajdziemy wśród nich grupkę nagich lalek, a nawet człapiącego żółwia.

Autor wzmacnia ów „efekt obcości” przez wykorzystanie i wyeksponowanie technik telewizyjnych i wideo. Film, utrzymany w konwencji teledysku, bazuje na szybkim następstwie sekwencji. Oko widza jest więc bez przerwy bombardowane wciąż zmieniającymi się obrazami. A szybki, cięty montaż uniemożliwia często wyłowienie jakiegoś szczegółu (ten zresztą zostaje natychmiast zastąpiony innym).

Rzeczywistość staje się więc nierzeczywista. Świat zaś jawi się jako gra (sprawnościowa), ale taka, w której wszystko zależy w dużej mierze od przypadku. W swej wymowie obraz ten również zbliża się do *Przypadku* Kieślowskiego. Bliska obu filmowcom zdaje się refleksja o przypadkowości życia i przewrotności ludzkiego losu. To, czy Mani spotka włóczęgę, zależy od tego, czy obok budki telefonicznej znajdzie się akurat niewidoma kobieta, która mu go wskaże (tu znów przewrotność – ślepotą nie przeszkadza, a wręcz ułatwia zobaczenie tego, co normalnie niezauważalne. Symboliczna figura niewidomej może też uosabiać ślepy los). Próba zmiany przeznaczenia jest walką z wiatrakami, a filozofowanie w tym kontekście – czczym „gdybaniem”. Nasza dola musi się wypełnić.

Przypadkiem wydaje się również sam akt wyboru historii i odgrywających w nich kluczowe role postaci. Lola w biegu mijają kolejne osoby, nie zwraca właściwie na nie uwagi. Stanowią dla niej przeszkody, które należy wyminąć. Ludzie, pojawiający się w przestrzeni kadru niejako incydentalnie, intrygują jed-

nak reżysera na tyle, że ukazuje on ich dalsze losy w fotograficznym skrócie. I znów, w kolejnych wersjach fabuły treść owych *fortostories* okazuje się inna (co znów wskazuje niejako na jej dowolność). Zawsze jednak na tyle interesująca, by mogła się stać przedmiotem spektaklu filmowego. To, co ukaże autor, zależy tylko i wyłącznie od jego „kaprysu”. Wszystko jest zatem umowne, szczęśliwym bądź nie zbiegiem okoliczności.

Przypadkowość wpływa znacząco na otwartość filmu. Autor puszcza do nas oko. Burzy kolejny fundament gry komputerowej, tj. konieczność *happy endu* (czyli rozwikłania zagadki czy przejścia wszystkich poziomów, słowem wykonania zadania). Wskazuje bowiem, że szczęśliwe zakończenie jest umowne, jest tylko jedną z możliwych wersji. Przecież nie wiemy, czy z za zakreću nie wyłoni się znów pędząca karetką...

MARTA BARTKOWSKA

<sup>1</sup> Nie jest to żadne *novum*, biorąc pod uwagę fakt, że podobny pomysł wykorzystali już wcześniej chociażby A. Hitchcock w *Psychozie* czy M. Antonioni w *Przygodzie*.

<sup>2</sup> Loli lub Manniego, w zależności od wersji. Należy bowiem podkreślić, że „podmiotem przyglądającym się” lub przywołującym ową intymną rozmowę jest ta postać, której udziałem staje doświadczenie zbliżającej się śmierci. Bohaterowie, mając zatem znaczny wpływ na filmową czasoprzestrzeń, poddają ją częstej deformacji, najczęściej przez jej subiektywizację

<sup>3</sup> Z podobną sytuacją mamy do czynienia w *Funny Games* M. Haneke (zbrodniarze cofają oglądany przez nas film tak, by ofiary

nie mogły się oswobodzić) czy choćby w *Existenz* D. Cronenberga (bohaterowie umieszczeni w wirtualnej rzeczywistości gry mogą w każdej chwili „wyjść z systemu”).

<sup>4</sup> J. Baurillard, *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 176-177.

<sup>5</sup> Wszystkie kluczowe dla tego obrazu postacie zostały nazwane, choć imiona te – mające swe odpowiedniki w rzeczywistości – pełnią tu raczej funkcje pseudonimów. Mają one zróżnicować grupę, uczynić ją zbiorem odrębnych i niepowtarzalnych jednostek.

<sup>6</sup> M. Kundera, *Powolność*, PIW, Warszawa 1997, s. 5.