

BEATA ZIELONKA<sup>\*</sup>  
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

### FAUNA I FLORA W *IGRZYSKACH ŚMIERCI* SUZANNE COLLINS

Motywy fauny i flory występują we wszystkich epokach i kulturach. Czasami flora i fauna są bohaterkami utworu, a niekiedy stają się wyłącznie tłem dla rozgrywających się wydarzeń. Literatura fantasy pokazuje ich inną postać. Popularność historii rozgrywających się w świecie po apokalipsie spełnionej świadczy o zapotrzebowaniu na pisarstwo rodzaju, „co by było, gdyby”<sup>1</sup>.

Trylogia *Igrzyska śmierci* Suzanne Collins wydaje się z pozoru lekkim romansem skierowanym do młodego czytelnika usilnie poszukującego miłości idealnej. Tymczasem autorka odwołuje się do tradycji rzymskich widowisk — walk gladiatorów — i zastanawia się, jak wyglądałby świat, w którym najważniejsza jest rozrywka, jakiej służą tytułowe *Igrzyska Śmierci* — danina z młodych trybutów dla bezwzględnego Kapitolu przetworzona w atrakcyjną formę zabawy<sup>2</sup>.

W *Igrzyskach Śmierci* pojawiają się fauna oraz flora zmodyfikowane genetycznie. W niniejszej pracy postaram się pokazać ich rolę w przestrzeni całej trylogii. W świecie rozwiniętym technologicznie stały się środkiem kontrolowania ludzkości za pomocą stworzonych przez władzę chimer i hybryd, dzięki którym ograniczone zostały swobody poddanych, a tego rodzaju fauna i flora zapobiegały buntom mieszkańców zniewolonych Dystryktów.

Chimery tworzono poprzez przeszczepienie komórek jednego gatunku do embrionu drugiego. Wskutek tego nowo powstałe zwierzę posiadało niektóre cechy kilku gatunków. W trylogii do chimer zaliczymy głoskułki, czyli ptaki stworzone w celu infiltracji mieszkańców Dystryktów. Są to małe, czarne ptaki — wyłącznie samce

<sup>\*</sup> Beata Zielonka — absolwentka filologii polskiej na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie specjalności nauczycielskiej, obecnie doktorantka w Instytucie Historii UMCS. Brała udział w konferencjach naukowych: „Różne oblicza kobiecej starości”, „Różne Oblicza Miłości”, „Światy Post-Apo”, „Motyw Fauny i Flory”, „Podziemia w literaturze i kulturze”. Zajmuje się fantastyką współczesną, szczególnie adresowaną do młodego czytelnika.

<sup>1</sup> Więcej na ten temat pisali m.in. M. Karwowska, *Symbole Apokalipsy. Studia z antropologii wyobraźni*, Warszawa 2011; M. Szamot, *Apokalipsa czytana dzisiaj*, Kraków 2000; Piotr Pocięzyciel, *Apokalipsa: czas spełnienia*, Brzezia Łąka 2013; M. Guzewicz, *Gender i Apokalipsa*, Warszawa 2015; A. Sales, *Apokalipsa: symbolizm czy rzeczywistość historyczna?*, przekł. E. Krzemińska, Częstochowa 2004. Objętość niniejszego artykułu nie pozwala mi na szczegółowe omówienie wszystkich powstałych opracowań.

<sup>2</sup> Więcej na temat trylogii pisali m.in. F. Cettl, *Revisiting Dystopia: the Reality Show Biopolitics of “The Hunger Games”*, „Kultura” 2015, s. 139–145; S.P. Connors, *The Politics of Panem*, Rotterdam 2014; C. Mills, *Ethics and Children’s Literature*, Routledge 2014.

— powtarzające wszystko, co usłyszały. Ponieważ zawsze wracają do domu, Capitol jest poinformowany o planach rebeliantów. Buntownicy odkrywają źródło wiedzy władzy i wykorzystują tę broń przeciwko niej. Celowo kłamią przed ptakami, co przyczynia się do szerzenia dezinformacji.

Podobnie jak muł, który pochodzi od osła i konia, hybryda posiada komórki DNA obydwu skrzyżowanych gatunków. W trylogii hybrydami są kosogłósy, które powstały przez skrzyżowanie wspomnianych chimer — głoskułek z kosami:

They're funny birds and something of a slap in the face to the Capitol. During the rebellion, the Capitol bred a series of genetically altered animals as weapons. The common term for them was muttations, or sometimes mutts for short. One was a special bird called a jabberjay that had the ability to memorize and repeat whole human conversations. They were homing birds, exclusively male, that were released into regions where the Capitol's enemies were known to be hiding. After the birds gathered words, they'd fly back to centers to be recorded<sup>3</sup>.

Kosogłos ma być bronią, jednak zostaje wykorzystany przeciwko swemu stwórcy. W czasie rewolucji kosogłos staje się posłańcem i symbolem nadziei<sup>4</sup>. To na jego podobieństwo narratorka trylogii Katniss Everdeen zostaje przemieniona w czasie prezentacji przed jubileuszowymi Igrzyskami Śmierci. Tym samym wyraża swoje poparcie dla buntowników walczących o wolność uciśnionych Dystryktów. Dla bohaterki kosogłósy mają szczególne znaczenie, ponieważ z nimi zaprzyjaźnia się jej tragicznie zmarły ojciec<sup>5</sup>.

Opuszczanie terenu Dystryktu jest surowo karane. Główna bohaterka wymyka się jednak regularnie na polowania, gdyż inaczej jej rodzina umarłaby z głodu. Wtedy spotyka jelenie, indyki, zające czy wiewiórki oraz zbiera jagody, korzenie, zioła i łowi ryby. Sama podczas Igrzysk jest wielokrotnie porównywana do wiewiórki. Unika walki, jest zwinna i szybka, porusza się po najcięższych wtkach. Szuka pożywienia, śpi na drzewach, ucieka przed zawodowcami i jest nieuchwytna. Wiewiórki są także wykorzystane na arenie w czasie wcześniejszych Igrzysk Śmierci, podczas których atakują trybutów — reprezentantów poszczególnych Dystryktów.

Największym zaskoczeniem są jednak cukierkowo różowe ptaki, które zabijają Maysilee Donner, trybutkę z 12 Dystryktu, sojuszniczkę Haymitcha — mentora Katniss i Peety. Na arenie pojawiają się też ogromne, pomarańczowe małpy, które atakują

<sup>3</sup> S. Collins, *Hunger Games*, New York, 2010, s. 42. W polskim tłumaczeniu ten cytat brzmi: „Głoskułki urządziły sobie gody z samicami kosów i w ten sposób powstał nowy gatunek, który powtarzał zarówno ptasie gwizdy, jak i ludzkie melodie. Co prawda stracił zdolność powtarzania słów, ale udawało mu się naśladować rozmaite dźwięki wydawane przez ludzi, począwszy od piskliwych dziecięcych treli, a skończywszy na niskich, męskich tonach. Na dodatek zapamiętywał piosenki, i to nie tylko krótkie fragmenty, lecz całe utwory, z wieloma wersami, jeśli tylko spodobał mu się czyjś głos i jeśli cierpliwie śpiewało się w jego obecności”. (S. Collins, *Igrzyska Śmierci*, przekł. M. Hesko-Kołodzińska, P. Budkiewicz, Poznań 2009, s. 44).

<sup>4</sup> Na temat Kosogłosa więcej pisze J. Olthouse, „*Będę waszym kosogłosem*”. *Siła i paradoksy metafor w trylogii „Igrzyska Śmierci”*, [w:] *Igrzyska śmierci i filozofia: rzecz o podglądactwie*, red. G. Dunn, N. Michaud, przekł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 41–50.

<sup>5</sup> Więcej o historii Katniss pisze I. Trzcńska, *Mit i narracja*, „Przegląd Religioznawczy” 2013, nr 1, s. 127–139.

na sygnał organizatorów. Są silne, brutalne i szybkie. Żadne zwierzę w naturze nie zachowuje się w ten sposób.

Bardzo niebezpieczne są także niezwykle inteligentne gończe osy namierzające człowieka, który zagraża ich gniazdu. W ramach odwetu przeprowadzają na niego zmasowany atak. Ich jad paraliżuje wroga, wywołuje halucynacje i modyfikuje pamięć, przejmując kontrolę dokładnie nad tą częścią mózgu, która jest odpowiedzialna za lęki i strach. Ofiara myśli, że wszystko, co widzi jest realne i bardzo cierpi fizycznie oraz psychicznie. Dzięki użyciu ich jadu wyolbrzymia się, modyfikuje i ponownie utrwała w zmienionej formie wspomnienia Peety, czyniąc z niego marionetkę Kapitolu i broń przeciwko Katniss.

Najbardziej przerażającymi tworam naukowców prezydenta Snowa są jednak zmiechy, hybrydy ludzi i wilków, które powstają z ciał poległych trybutów w finale pierwszej części trylogii:

The green eyes glowering at me are unlike any dog or wolf, any canine I've ever seen. They are unmistakably human. And that revelation has barely registered when I notice the collar with the number 1 inlaid with jewels and the whole horrible thing hits me. The blonde hair, the green eyes, the number... it's Glimmer [...]. My head snaps from side to side as I examine the pack, taking in the various sizes and colors. The small one with the red coat and amber eyes... Foxface! And there, the ashen hair and hazel eyes of the boy from District 9 who died as we struggled for the backpack! And worst of all, the smallest mutt, with dark glossy fur, huge brown eyes and a collar that reads 11 in woven straw. Teeth bared in hatred. Rue...<sup>6</sup>.

Zmiechy wykazują brutalne, autodestrukcyjne zachowania spowodowane pragnieniem zniszczenia łupu<sup>7</sup>. Nie myślą zatem racjonalnie, samoświadomie, lecz są kierowane przez Kapitol, wysyłający w ten sposób jasny komunikat do Dystryktów: „Nawet po śmierci należycie do nas”. Świadczy to o dehumanizacji trybutów, którzy nigdy nie staliby się czymś więcej niż zwierzętami w oczach władzy. Stanowi to ostateczną zniewagę wobec Dystryktów<sup>8</sup>. Samo posiadanie wyraźnych ludzkich cech twarzy jest wystarczająco makabryczne, ale świadomość, że być może zmiech zapamiętał coś z losów nieżyjącego człowieka, budzi dodatkowo odrazę. Stwory posiadają ostre pazury. Przyjmują, podobnie jak człowiek, postawę pionową, skaczą bardzo wysoko i uznawa-

<sup>6</sup> S. Collins, *Hunger Games*, s. 328. W polskim tłumaczeniu ten cytat brzmi: „Zielone, utkwione we mnie oczy rozwścieczonego zmiecha nie przypominają psich ani wilczych ślepiów. Są bez wątpienia ludzkie. Uzmysławiam to sobie i w następnej chwili dostrzegam na szyi stwora obrozę z wyraźną jedyńką, ułożoną z kamieni szlachetnych. Dociera do mnie upiorna prawda. Blond włosy, zielone oczy, jedyńka... To Glimmer. [...] Wodzę oczami po watasze, oceniam rozmiary i ubarwienie. Drobny, z rudym futrem i bursztynowymi oczami... Liszka! Inny, z popielatą sierścią i orzechowymi oczami to z pewnością chłopiec z Dziewiątego Dystryktu, który zginął, gdy wyrwaliśmy sobie plecak. I jeszcze jeden, chyba najgorszy, najdrobniejszy zmiech o ciemnej, błyszczącej sierści, wielkich brązowych oczach i obroży z jedenastką, wykonaną ze słomianej plecionki. Z nienawiścią obnaża kły. Rue...” (S. Collins, *Igrzyska Śmierci*, s. 314).

<sup>7</sup> Zob. J.T. Eberl, „Żaden zmiech nie jest dobry” — czy naprawdę? Tworzenie międzygatunkowych chimer, [w:] *Igrzyska śmierci i filozofia...*, s. 103–111.

<sup>8</sup> Zob. A. Shaffer, *Radość patrzenia na cierpienia innych. Schadenfreude i „Igrzyska Śmierci”*, [w:] *Igrzyska śmierci i filozofia...*, s. 67–77; B. McDonald, „Nic nie przebijie takiej rozrywki”. *Sztuka mimetyczna i poetyczna w „Igrzyskach Śmierci”*, [w:] tamże, s. 15–27.

ją przywództwo jednego ze zmiechów, który kieruje atakiem na wciąż żyjących trybutów. W czasie ofensywy na Kapitol rebelianci zostali zaatakowani przez inny gatunek zmiechów:

They are white, four-limbed, about the size of a full-grown human, but that's where the comparisons stop. Naked, with long reptilian tails, arched backs, and heads that jut forward. They swarm over the Peacekeepers, living and dead, clamp on to their necks with their mouths and rip off the helmeted heads. [...] For the first time, I get a good look at them. A mix of human and lizard and who knows what else. White, tight reptilian skin smeared with gore, clawed hands and feet, their faces a mess of conflicting features. Hissing, shrieking my name now, as their bodies contort in rage. Lashing out with tails and claws, taking huge chunks of one another or their own bodies with wide, lathered mouths, driven mad by their need to destroy me. My scent must be as evocative to them as theirs is to me. More so, because despite its toxicity, the mutts begin to throw themselves into the foul sewer<sup>9</sup>.

Takie zachowanie potwierdza ich okrucieństwo, brzydotę i nastawienie na jeden cel: znalezienie i zabicie głównej bohaterki. Nikt i nic nie są w stanie ich zatrzymać lub oszukać. Kierują się zapachem Katniss. Żadne zwierzę nie potrafiłoby przeżyć z wielokrotnymi ranami postrzałowymi, jednak zmiechy posiadają dużą wytrzymałość. Kierują się one wyłącznie żądzą zemsty oraz rozkazami swoich twórców. Autorka celowo wyolbrzymia ich destrukcyjne zachowanie, aby zniechęcić czytelnika oraz jednoznacznie opowiedzieć się po stronie swoich bohaterów, krytykując przemoc.

Wszystkie zmiechy zostały stworzone jako złe. Powstały tylko po to, żeby krzywdzić obywateli. Jedne, które wyglądają jak małpy, odbierają ludziom życie, a inne rozum, tak jak gończe osy. Najbardziej przerażające okrucieństwa wiążą się z ich przewrotnym, psychologicznym aspektem zastraszenia mieszkańców Dystryktów. Tak działa widok wilczego zmiecha o oczach martwego trybuta, a także dźwięk głoskułek naśladujących wrzaski torturowanej Prim, czyli siostry głównej bohaterki.

Czy jednak w trylogii nie pojawiają się żadne zwierzęta wartościowane pozytywnie? Pierwszym z nich jest koza należąca do Prim, dziewczynka dostała ją na urodziny. W zamian za zabitego jelenia Katniss uzyskuje pieniądze na sukienkę, o której marzyła jej siostra. Znajduje jednak zabiedzoną kozę, którą kupuje po długich pertraktacjach. Prim leczy ją z ciężkiej choroby, tym samym odkrywając swój talent zielarski. Dzięki temu rodzina Everdeen ma świeże kozie mleko, co stanowi ważny składnik codziennej diety. W czasie Igrzysk Katniss, chcąc odwrócić uwagę Peety od jego rany, opowiada historię kozy, za sprawą czego otwiera się na chłopaka i wzrusza całe Panem.

<sup>9</sup> S. Collins, *Mockingjay*, New York 2010, s. 140–141. W polskim tłumaczeniu ten cytat brzmi: „Widzę białe istoty o czterech kończynach, wzrostem przypominające dorosłych ludzi, lecz na tym podobieństwa się kończą. Stwory są nagie, mają długie, gadzie ogony, wyprężone grzbiety i wysunięte do przodu łby. Tłoczą się nad Strażnikami Pokoju, żywymi i martwymi, zaciskają zęby na ich szyjach i odgryzają głowy w hełmach. [...] Po raz pierwszy mam okazję dobrze im się przyjrzeć. To krzyżówka człowieka, jaszczura i diabli wiedzą, czego jeszcze. Pokrywa je biała, gładka skóra, bardzo napięta i wysmarowana zakrzepłą posoką, ich ręce i nogi kończą się pazurami, a pyski wyglądają jak stworzone z niepasujących do siebie elementów. Na oślep wymachują ogonami i łapami, odgryzają potężne fragmenty ciał, własnych i swoich towarzyszy, toczą pianę z pysków i widać, że szalenie pragną mnie dorwać” (S. Collins, *Kosogłos*, przekł. M. Hesko-Kołodzińska, P. Budkiewicz, Poznań 2010, s. 296).

Innym pozytywnym bohaterem zwierzęcym stał się kot Jaskier, który jest pupilem Prim. Nie przepada za główną bohaterką, ani ona za nim, chociaż daje mu świeże mięso pozyskane w czasie polowania. Początkowo ją denerwuje, dlatego wyobraża go sobie jako wygodne i ciepłe rękawice. Uważa go za najbrzydszego kota na świecie, mimo to zabiera go ze zniszczonego Dystryktu Dwunastego do Trzynastego, wynegocjowawszy trzymanie go wbrew zasadom o niepotrzebnych elementach. Bardzo chce poprawić humor młodszej siostry, ryzykującej życie dla jej czworonożnego przyjaciela. Kot przeżywa nalot na Kapitol i wraca do domu. Szuka swojej opiekunki, która ginie w pułapce rebeliantów. Reaguje tylko na imię swoje i Prim. Wspólnie z Katniss opłakują jej stratę, a tym samym zbliżają się do siebie i wzajemnie przywracają do życia. Świadczy to o terapeutycznej roli kota i dowodzi pojawienia się u dawnych wrogów iskry porozumienia oraz potrzeby wzajemnej obecności.

Ważnym elementem flory w *Igrzyskach Śmierci* jest róża. Staje się symbolem degradacji prezydenta Snowa. To jej zapach budzi nienawiść Katniss. Kwiat wiąże się z obłudą, która ma przysłonić i zatuszować ból tysięcy ofiar. Władca perfumuje się, żeby ukryć zapach śmierci i tortur. Tymczasem w kulturze i tradycji literackiej róża jest waloryzowana pozytywnie i jednoznacznie kojarzona z miłością. Ze względu na swe piękno nazywana jest królową kwiatów, budzącą skojarzenia z przepychem i krótkim życiem<sup>10</sup>. Doskonale zatem oddaje charakter bezwzględnego tyrana żyjącego w przepychu, otoczonego pięknym dworem, który wykorzystuje ten kwiat do manipulacji i groźenia dziewczynie.

Symbolem nadziei w najczarniejszej godzinie jest mniszek. Z niego Katniss robi sałatki, przez co przeżywa najtrudniejsze chwile po odejściu ojca i chroni swoją rodzinę przed śmiercią głodową. Dostrzega go tuż po otrzymaniu chleba od Peety. Dzięki chłopcu odzyskuje wiarę w siebie i odradza się na nowo, zaczyna wierzyć w swoje możliwości. Na zawsze kojarzy go z ukochanym i wołą walki o przeżycie.

Same imiona bohaterek trylogii są znaczące. Prim to prymulka, mały kwiatek. Na jej cześć Peeta posadził go przed domem w finale trylogii. Z kolei Katniss oznacza strzałkę wodną, jadalną roślinę. Dziewczyna, zgodnie ze swoim imieniem, najlepiej czuje się w środowisku naturalnym, natomiast nie potrafi odnaleźć się w pretensjonalnym otoczeniu władzy. Zawsze umie dać sobie radę, ponieważ pozostaje wierna swojej wewnętrznej sile i przekonaniu, przez co staje się autentyczna, szczerą, prostą i naturalną. Strzałka wodna posiada duże, koliste liście, występuje na spokojnych, niezbyt głębokich wodach. Jest związana ze światłem słonecznym i na noc zamyka się, a dodatkowo, co jest ewenementem wśród kwiatów, zanurza się, tym samym chroniąc się przed niebezpieczeństwem. W Ameryce, skąd pochodzi Collins, jest to roślina z liśćmi o talerzowatym kształcie dochodzącymi do dwóch metrów, posiadająca różowe kwiatki nawet 40 centymetrowe. Strzałka wodna ma także znaczenie symboliczne, gdyż uważano, że świadczy o boskości i dlatego chowano ją wraz ze zmarłymi do grobu<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> Zob. D. Forstner, *Świat symboliki chrześcijańskiej*, przekł. i oprac. W. Zakrzewska, P. Pachciarek, R. Turzyński, Warszawa 1990, s. 191–192.

<sup>11</sup> Zob. Tamże, s. 139.

Ważnym elementem flory *Igrzysk Śmierci* są jagody, czyli symbol buntu wobec Kapitolu i jednocześnie miłości Katniss i Peety. Łykołak, czyli ich odmiana, jest śmiertelnie trujący. Zostaje wykorzystany w finale *Igrzysk* jako rodzaj buntu zmuszonych do wzajemnego zabójstwa kochanków. Daje im prawo do zdecydowania o własnym losie — wyborze formy samobójstwa, przez co prowokuje Dystrykty do walki o wolność<sup>12</sup>.

Flora i fauna ukazane w *Igrzyskach śmierci* Collins są pełne grozy. Przyroda istnieje na potrzeby Kapitolu jako twór niebezpieczny i odzwierciedlający dyktaturę rządzących tym światem. Władza wykorzystuje naturę do obezwładniania mieszkańców Dystryktów.

Świat przedstawiony w trylogii cechuje skuteczność w egzekwowaniu posłuszeństwa od zniewolonej społeczności oraz jej bierność. Nic się nie zmienia, dopóki główna bohaterka nie zainicjuje rewolucji. Świat ukazany w trylogii jest zmechanizowany. Technologia stoi na bardzo wysokim poziomie, przeprowadza się zaawansowane eksperymenty naukowe, tworząc zupełnie nowe gatunki zwierząt spełniające rolę broni Kapitolu. Człowiek przestaje być potrzebny. Liczy się szybkość i skuteczność zastraszania, co łatwiej osiągnąć przy pomocy maszyny. Życie staje się prymitywniejsze i nastawione na rozrywkę, czego przykładem są tytułowe igrzyska. Zachowania mieszkańców poszczególnych Dystryktów są przewidywalne, gdyż zostali w ten sposób wychowani, by niczym się od siebie nie różnić. Od homogenicznego świata poddanych usiłują oddzielić się władcy zamieszkujący Kapitol, na przykład poddając swe ciała modyfikacjom. W oczach Katniss są śmieszni, a inni oceniają ich wręcz jako chorych.

Literatura fantasty korzysta z dorobku kulturowego, jednak modyfikuje toposy i tropy, czego przykładem jest omawiana trylogia. O atrakcyjności dla młodzieżowego czytelnika decyduje wątek miłosny, a także silna i zdecydowana bohaterka, która jest w stanie poświęcić się dla innych. Jest ona jednocześnie narratorką powieści. Młodzi ludzie szukają autorytetów i stawiają sobie pytanie, co zrobiliby na miejscu bohaterki, w świecie, w którym nie ma możliwości zmiany, władza rządzi twardą ręką i decyduje o życiu oraz śmierci obywateli. Panuje w nim powszechna nierówność społeczna, następuje śmierć wielu osób z głodu i przepracowania. Większość egzystuje w przedludnionych i brudnych miastach, gdy tymczasem władza żyje w luksusie i przepychu. W tej sytuacji wojna domowa może spowodować anarchię, lecz jest jednocześnie czymś pozytywnym, gdyż doprowadza do zmiany warunków życia mieszkańców. Świat postapokaliptyczny w trylogii Collins charakteryzuje użycie przeciwko człowiekowi zmodyfikowanej genetycznie fantastycznej fauny i flory. Obraz ten jest ostrzeżeniem przed naukową utopią, która może przemienić świat w pełen terronu koszmar.

#### GENETICALLY MODIFIED FAUNA AND FLORA IN *THE HUNGER GAMES* BY SUZANNE COLLINS

##### Summary

The purpose of this article was to demonstrate and inspire the fantasy literature addressed to young readers with motifs of flora and fauna. Plants and animals used by Capitol were subjected to intimidation, and were eventually used against the creator. Well-developed technology has created a world of chimeras

<sup>12</sup> Więcej o związku głównych bohaterów i grze pod publikę pisze A. Urbanowska (zob. A. Urbanowska, *Lekcja nieufności. O „Igrzyskach śmierci” Suzanne Collins*, „Dekada Literacka” 2011, nr 4, s. 24–27).

and hybrids. Genetic animals are examples of dehumanization tributes and represent the final debasement districts. They hurt people physically and mentally, without any inhibitions. The names of the characters refer to the flora. Berries are a symbol of rebellion and social revolution and the nuns hope. Paradoxically, positively indexed in culture became the rose flower of death and hypocrisy of President Snow.

**Słowa kluczowe:** fantasy, flora, fauna, genetyka, dehumanizacja, autodestrukcja

**Keywords:** fantasy, flora, fauna, genetics, dehumanization, self-destruction

## BIBLIOGRAFIA

### PODMIOTOWA

Collins S., *Hunger Games*, New York, 2010.

Collins S., *Igrzyska śmierci*, przekł. M. Hesko-Kołodzińska, P. Budkiewicz, Poznań 2009.

Collins S., *Kosogłos*, przekł. M. Hesko-Kołodzińska, P. Budkiewicz, Poznań 2010.

Collins S., *Mockingjay*, New York 2010.

Collins S., *W pierścieniu ognia*, przekł. M. Hesko-Kołodzińska, P. Budkiewicz, Poznań 2009.

### PRZEDMIOTOWA

Cettl F., *Revisiting Dystopia: the Reality Show Biopolitics of "The Hunger Games"*, „Kultura” 2015, s. 139–145.

Connors S.P., *The Politics of Panem*, Rotterdam 2014.

Eberl J.T., „Żaden zmięch nie jest dobry” — czy naprawdę? Tworzenie międzygatunkowych chimer, [w:] *Igrzyska śmierci i filozofia: rzecz o podglądactwie*, red. G. Dunn, N. Michaud, przekł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 103–111.

Forstner D., *Świat symboliki chrześcijańskiej*, przekł. i oprac. W. Zakrzewska, P. Pachciarek, R. Turzyński, Warszawa 1990, s. 191–192.

Guzewicz M., *Gender i Apokalipsa*, Warszawa 2015.

Karowska M., *Symbol Apokalipsy. Studia z antropologii wyobraźni*, Warszawa 2011.

Mcdonald B., „Nic nie przebiję takiej rozrywki”. *Sztuka mimetyczna i potworna w „Igrzyskach Śmierci”*, [w:] *Igrzyska śmierci i filozofia: rzecz o podglądactwie*, red. G. Dunn, N. Michaud, przekł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 15–27.

Mills C., *Ethics and Children's Literature*, Routledge 2014.

Olthouse J., „Będę waszym kosogłosem”. *Sila i paradoksy metafor w trylogii „Igrzyska Śmierci”*, [w:] *Igrzyska śmierci i filozofia: rzecz o podglądactwie*, red. G. Dunn, N. Michaud, przekł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 41–50.

Piotr Pocięzyciel, *Apokalipsa: czas spełnienia*, Brzezia Łąka 2013.

Sales A., *Apokalipsa: symbolizm czy rzeczywistość historyczna?*, przekł. E. Krzemińska, Częstochowa 2004.

Shaffer A., *Radość patrzenia na cierpienia innych. Schadenfreude i „Igrzyska Śmierci”*, [w:] *Igrzyska śmierci i filozofia: rzecz o podglądactwie*, red. G. Dunn, N. Michaud, przekł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 67–77.

Szamoto M., *Apokalipsa czytana dzisiaj*, Kraków 2000.

Trzcinińska I., *Mit i narracja*, „Przegląd Religioznawczy” 2013, nr 1, s. 127–139.

Urbanowska A., *Lekcja nieufności. O „Igrzyskach śmierci” Suzanne Collins*, „Dekada Literacka” 2011, nr 4, s. 24–27.