

Zombie w *science fiction* w zwierciadle postmodernizmu i podmiotowości

ELANA GOMEL*

Uwagi wstępne

Jedną z głównych cech postmodernizmu jest jego podejście do kultury popularnej. „Lokalna” architektura Roberto Venturiego (*Uczyć się od Las Vegas. Zapomniana symbolika formy architektonicznej*, pierwodruk amerykański w 1977 roku), krwawa sensacyjność *Pulp Fiction* (1994), zawikłane tajemnice w serialach *Zagubieni* (*Lost*, 2004-2010) czy *Miasteczko Twin Peaks* (*Twin Peaks*, 1991) są wszak znakomitymi przykładami zacierania granic pomiędzy „wysokimi” a „niskimi” formami sztuki. Jednakowoż najbardziej oczywistą egzemplifikacją takiego konwencjonalnego oraz gatunkowego znaczenia jest ściśle powiązanie między postmodernizmem a *science fiction*. Zesłane wcześniej na margines pulpowych czasopism, wyszydzane powszechnie jako pożywka dla społecznie niedostosowanych dziwaków, w latach dziewięćdziesiątych z nagłą zostało ono akademicko i artystycznie nobilitowane. Brian McHale w pracy *Constructing Postmodernism* podkreślił znaczenie *science fiction* jako być może reprezentatywnej dla gatunków postmodernistycznych, wskazując, że nawet „mainstreamowa” literatura postmodernistyczna uległa „w mniejszym czy większym stopniu wpływowi *science fiction*” (MCHALE

* Tel Aviv University | kontakt: egomel@post.tau.ac.il

1992: 229). Inni teoretycy dowodzili ponadto istnienia „Ciągłości [...] pomiędzy rejestrami ponowoczesności a fikcją naukową” (BRODERICK 1995: III). Jak jednak rozumieć ową ciągłość? Czy jest to może kwestia postmodernistycznej fascynacji światami fantastycznymi, nieprawdopodobnymi wydarzeniami czy zbiegami okoliczności o tajemnej proveniencji? Czy istnieje jednak bardziej głębokie powiązanie uwikłane w sposób postrzegania przez postmodernizm definicji tego, co oznacza bycie człowiekiem?

Postmodernizm, postrzegany raczej jako kulturowy zwrot niżli trend artystyczny, wyartykułował nowe modele subiektywizmu, nieprzystające do skonwencjonalizowanej formy właściwej realizmowi oraz jego reprezentacjom. Cyborg, obcy, sztuczna inteligencja czy zombie są fikcjonalnymi ikonami tych nowych form, odpowiadającymi teoretycznym rozważaniom skupionym wokół definicji podmiotu ludzkiego, a prowadzonym pod wpływem postmodernistycznych predylekcji. Owe dysputy wyłoniły dziedzictwo postmodernistycznej idei w postaci posthumanizmu, etycznej, filozoficznej czy politycznej krytyki samego postmodernizmu. W samym jego sercu tkwi bowiem przeswiadczenie, że przełomy o charakterze naukowym i technologicznym, jak powstanie i rozwój internetu, mediów społecznościowych, biologii syntetycznej, neuronauki, GMO czy innych, znacząco implikują nie tylko to, jak żyjemy, ale też jak istniejemy. Sztuka i literatura, niezależnie, czy „wysokiego”, czy „popularnego” rejestru, musiała wypracować narzędzia narracyjne, które mogłyby w pełni prezentować te nowe modele istnienia w obrębie rzeczywistości.

Czytelnicy nieprzepadający za *science fiction* skarżą się zazwyczaj, że w fabułach tych brak „ludzi”. Przekładając to na terminologię naukową, rzecz dotyczy faktu, że postaci w tego typu utworach są „płaskie”, pozbawione psychologicznego skomplikowania, a w zamian stereotypowe i przewidywalne w swych akcjach¹. Autorka rozdziału zgadza się z tymi spostrzeżeniami, argumentując wszelako, że jest to po prostu pewna właściwość, a nie błąd w sztuce. Charakterystyka to narratologiczny termin odnoszący się do zestawu technik wypracowanych przez literaturę, reprezentujących ludzką psychologię, motywacje i podejmowane działania. Ta dotycząca *science fiction* jest bardzo często przez teoretyków niedoceniana i pomijana, a to właśnie w tym punkcie następuje zetknięcie gatunku literackiego z ponowoczesną krytyką humanizmu.

¹ To rozróżnienie między „płaskimi” a „pełnymi” (to jest psychologicznie złożonymi i wieloaspektowo konstruowanymi) postaciami sięga jeszcze czasów klasycznego już studium E.M. Forstera *The Art of the Novel* z 1927 roku (rzecz nieprzełożona na język polski – przyp. tłumaczki).

Drobiazgi subiektywnej natury

Dziewiętnastowieczny realizm psychologiczny wytworzył szczególny pogląd na znaczenie bycia człowiekiem. Tematyka podejmowana tradycyjnie (określana częstokroć mianem motywu ogólnoludzkiego) postrzegana była jako złożona, lecz psychologicznie spójna, indywidualistyczna, acz zaangażowana społecznie, przede wszystkim zaś szczególna i wyjątkowa. W tradycji realistycznej charakterystyka korespondowała z punktem widzenia podmiotu i obejmowała narrację pierwszoosobową, uspojniony ogląd świata i fabułę skupioną wokół działań jednego bohatera.

Postmodernizm doprowadził do całkowitego zrewidowania podmiotowości. Fredric Jameson pokazowo zdiagnozował postmodernistyczną istność jako złamaną i rozdrobnioną mgławicę emocjonalnych „afektów” zastępujących jednolitą osobowość. Płynność kategorii definiujących uprzednio podmiotowość płci, roli społecznej i rodzinnej oraz ekonomicznego statusu (by nie wspomnieć już o narodowości czy poglądach politycznych), wytworzyła podmiot fragmentaryczny, złożony z drobin luźno ze sobą powiązanych indywidualnymi wyborami.

Podczas gdy część badaczy upatrywała katastrofy w upadku bohatera antropocentrycznego, inni zaakceptowali to, uznając za akt wyswobodzenia. Wśród tych ostatnich na największą uwagę zasługuje *Manifest cyborgów* Donny Haraway (1985, polski przekład 2003). Tytułowa figura często interpretowana jest czy pojmowana jako aspekt dotyczący technologicznej augmentacji cielesnej, co uzasadnia się w naszym przyzwyczajeniu do reprezentacji cyborgów z filmów czy komiksów, a więc superbohatera dysponującego zaawansowanymi technologicznie wszczepami i niemożliwą do przebicia zbroją, jak te w posiadaniu Batmana czy Sędziego Dredda. Lecz Haraway wyzyskuje cyborga w funkcji metaforyzującej określoną konstrukcję psychologiczną, odrzucającą determinanty binarności, ograniczające ogólnoludzką jednostkowość. Cyborg w koncepcji filozofki nie był ani mężczyzną, ani kobietą, ani osobą hetero lub nieheteronormatywną: on(a) był(a) wszystkim ze wskazanych – zmiennym, elastycznym, autokreatywnym podmiotem, z radością przekraczającym społeczne konwencje dookreślające jego poprzedników. Był(a) polityczną ikoną tego, co Haraway nazwała „feminizmem socjalistycznym” – ideologią utopijną, która na nowo zdefiniowała pesymistyczną Jamesonowską diagnozę samopodziału jako prawdziwego wyzwolenia siebie.

Obecnie *Manifest cyborgów* zdaje się naiwny i przedawniony w swych politycznych przewidywaniach. Niemniej jednak Haraway trafnie dokonała opisu procesów, zarówno tych technologicznych, jak i społecznych oraz tego, że era postmodernistyczna

uwolniła podobną tematykę. W jej opisie dostrzega się spójną ciągłość łączącą naukę z gospodarką, polityką i reprezentacją: „Cyborg jest naszą ontologią, wytwarza naszą politykę. Cyborg jest skondensowanym obrazem wyobraźni i rzeczywistości materialnej” (HARAWAY 2006: 1198). Istnieją dwa główne typy strategii literackich służących reprezentacji podmiotu postmodernistycznego. Z jednej strony mieliśmy bowiem eksperymentalną prozę takich awangardowych pisarzy jak Thomas Pynchon, Kathy Acker, Joseph McElroy i inni, świadomie podważających realistyczne konwencje psychologicznej reprezentacji. Ich prace sytuowały się między swawolnością a nieokreślonością, wahały między ironią a nieczytelnością, jednak świadome były w sposób niewątpliwy materialnego statusu słownego artefaktu. Ujmując to w kategoriach charakterystyki, podkreślano problem, który Mark Currie nazwał podbojem tożsamości narracyjnej przez kulturalną schizofrenię (CURRIE 2010: 113). Inaczej mówiąc, celowo zwrócono uwagę czytelników na ów subwersywny status, zaś nacisk położony został raczej na żywioł językowy niżli fabularny, bardziej styl niżli narrację. Postmodernizm w wydaniu awangardowym często posługiwał się zaimkami nieokreślonymi, niewiarygodnymi lub wręcz enigmatycznymi narratorami, niekiedy kompletnie rezygnując z wiodących postaci, co Currie ochrzcił mianem „wraku narracyjnego [*narrative shipwreck*]” (CURRIE 2010: 121). Jednak podczas gdy awangardowe narracje rozбивały się o rafy trudów językowych innowacji, inna literatura żeglowała śmiało tam, dokąd nie dotarł nikt wcześniej, mając przy tym za załogantów genetycznie ulepszonych nadmężczyzn i także niewiasty, kosmitów, mutantów czy androidy. Z pozorów załogi te stosowne były bardziej dla tradycyjnego trybu charakteryzacji – posługując się spójnymi zdaniem, mając odpowiednie imiona oraz mniej lub bardziej stabilne tożsamości, pełniąc też określone role fabularne. Autorka rozdziału uważa wszelako, że wspomniane „płaskie” postacie w *science fiction* i gatunkach pokrewnych, jak *fantasy* czy horror, były w istocie bliskie Jamesonowskiemu zdecentralizowanemu podmiotowi lub utopijnemu cyborgowi Haraway, podobnie jak ich ezoteryczne awangardowe odpowiedniki. Pozornie bardziej skonwencjonalizowane, w rzeczywistości pozostawały w identyczny sposób subwersywne.

Sztuczne inteligencje i obcy antybohaterowie

Pojęcie cyberprzestrzeni zostało zaproponowane w powieści Williama Gibsona *Neuromancer* z roku 1984. Narracja ukazywała dystopijną przyszłość opanowaną przez zglobalizowane korporacje, wszechobecną zbrodnię, podobne bogom sztuczne inteligencje

i cyberkowbojów (dziś nazywanych hakerami), którzy za pomocą neurochemicznego interfejsu interferowali w matrycę, będącą prototypem współcześnie znanego internetu. Protagonista powieści, Case, większość życia spędza właśnie w tej rzeczywistości, a jego frustracja rośnie tym szybciej, im dłużej pozostaje on w odcięciu od cyberprzestrzeni, zamknięty we własnym ciele, które ze wzgardą określa mianem „mięsa”. Zaangażowany do przeprowadzenia skomplikowanego ataku, wchodzi w relację z zabójczynią imieniem Molly, której cechą charakterystyczną są wszczepione na stałe okulary lustrzanki i pazury wykonane z nierdzewnej materii. Za towarzyszy ma również mężczyznę, którego osobowość została przekopiowana do sieci, a także kilka klonów. Ta niebywale różnorodna ekipa przypadkowo wyzwala sztuczną inteligencję o cechach zdecydowanie boskich, która w żaden jednak sposób nie podejmuje próby eliminacji ludzkości, inaczej niż miało to miejsce w późniejszych filmach o pokrewnej tematyce, jak *Kosiarz umysłów* (1992) czy *Ex Machina* (2015).

Sam Case zresztą dosłownie jest cyborgiem – krzyżówką komponentów organicznych i elektronicznych – a przy tym, co bardziej intrygujące, i narracyjną hybrydą, bowiem gros jego psychologicznego realizmu bierze się z zadumy nad zawiedzioną miłością. Jednocześnie zaś jego specyficzna konstytucja uczuciowa, wyrażana w interakcjach z cyberprzestrzenią i sztuczną inteligencją, ukazana zostaje za pomocą narzędzi niemożliwych do wyzyskania w konwencji powieści realistycznej. Zaliczyć do nich trzeba przede wszystkim synaptyczną fuzję z matrycą, dzięki której bohater bez wysiłku porusza się między rzeczywistością fizyczną a „halucynacyjną zgodnością” cyberprzestrzeni.

Gibson oraz inni pisarze lat osiemdziesiątych, jak Bruce Sterling, Pat Cadigan czy Rudy Rucker opracowali model *science fiction* znany jako „cyberpunk”, łączący fabułę typu *noir* z rodzącą się subkulturą hakerów i nerdów². Sterling uważał cyberpunk za znakomite narzędzie do zaprezentowania „tematu inwazji umysłu: interfejsów łączących umysł z komputerem, sztucznej inteligencji, neurochemii – technik więc radykalnie redefiniujących naturę ludzkości, naturę jaźni” (STERLING 1986: XIII). Używając zwrotu „techniki”, miał on być może na myśli technologię, choć mogło mu również chodzić o to, że narracje cyberpunkowe, a w ogólności fantastycznonaukowe, wypracowały narracyjne techniki owego redefiniowania natury jaźni.

² Z uwagi na fakt, że jest to słowo o specyficznym znaczeniu, niezbyt zręcznym do skrótowego wyłożenia na język polski, tłumaczka zdecydowała się zachować brzmienie oryginalne, które zresztą i tak funkcjonuje w slangowym uzusie.

Klasyfikacja postmodernistycznych/postludzkich podmiotów w *science fiction* jest jednak często anegdotyczna. Teoretycy zidentyfikowali „ikony” kultury popularnej inkarnujące szczególne aspekty posthumanizmu, jak kosmita, mutant, superbohater oraz, oczywiście, cyborg. Podejście podobne ma wiele zalet, umożliwiając choćby przegląd dużej liczby tekstów fantastycznonaukowych, zarówno tych literackich, jak i funkcjonujących w mediach wizualnych, a także odnajdowanie wspólnych jakości w czymś, co w przeciwnym wypadku wydawałoby się pomnażającym się szaleńczo zlepkiem produkcji kulturowych. Autorka niniejszego rozdziału zastosowała zresztą właśnie taką metodologię, prowadząc szeroko zakrojone badania (GOMEL 2014), aczkolwiek w tym konkretnym wypadku chciałaby przyjąć nieco inną tezę: aby mianowicie w miejsce zestawiania ze sobą typów postaci, skupić się na strategiach narracyjnych, w obrębie których doszło do ich wytworzenia.

Zidentyfikowane zostaną tutaj trzy tego rodzaju strategie, którymi są kolejno: postać wynicowana (*character eversion*) – którą w innych tekstach nazywa autorka „postacią stopnia zerowego”, co zostanie wyjaśnione w toku niniejszego wywodu – zombifikacja (*zombification*), będąca oddzieleniem działania od intencjonalności, i kreacja nieswoista (*un-self-creation*), wyzyskiwana w narracji pierwszoosobowej do wskazania inwazji czynnika nieludzkiego w podmiot będący człowiekiem.

Bycie w (nie)miejscu

W *Narratology Beyond the Human* David Herman zadaje pytanie, w jaki sposób narracja może reprezentować interakcję między człowiekiem a jego otoczeniem w sposób mniej antropocentryczny. Analizuje on fabułę autorstwa Lauren Groff, gdzie protagonistka staje się bezdomna i wędruje przez pustynię zamieszkaną przez zwierzęta i wyrzutków społecznych. Badacz stwierdza, że podczas gdy tradycyjna narracja uprzywilejowuje posuwanie akcji naprzód w czasie (pokonywanie przeszkód, osiągnięcie celów), postmodernizm koncentruje się na przestrzennym aspekcie fabuły (znanym w teorii narracji jako miejsce akcji). Wędrująca bez celu, przemierzająca najdziwniejsze lokacje, bohaterka Groff może być deszyfrowana w pryzmacie „jej wzrastającego identyfikowania raczej miejsca wewnętrznego niżli tego znajdującego się w świecie bardziej niż ludzkim” (HERMAN 2014: 136). Kobieta traci więc wprawdzie czas, lecz w zamian zyskuje przestrzeń do działania.

Science fiction oferuje wszelako znacznie bardziej radykalne przykłady takiego modelu narracji. W istocie rzeczy przecież silny nacisk na wypracowanie tekstu jest standardowym *modus operandi* tego nurtu, skoro przestrzeń przestaje być pasywnym medium dla działań protagonisty rozgrywających się w czasie. Podmiot, w zamian, jest tu niejako wpisany w świat i zintegrowany z jego realiami, stając się przeciwieństwem swego odpowiednika z narracji realistycznych, charakterologicznie „domkniętego” i o złożonym portrecie psychologicznym. Postaci w *science fiction* są jednowymiarowe, ponieważ przestrzeń wewnętrzną znajduje się poza nimi, na zewnątrz nich. Owszem, nie mają protagoniści własnego wnętrza, lecz w zamian zamieszkują złożony, aktywny i obciążony psychologicznie pejzaż.

Proces generujący taką problematykę nazwać można wynicowaniem postaci (*character eversion*)³. W opozycji do sentymentalnej antropomorfizacji (*pathetic fallacy*), zgodnie z którą krajobraz ma stanowić refleks wewnętrznych perturbacji postaci, w takim przenicowaniu podmiotowości wewnętrzne wrażenia bohatera rezonują z pejzażem, miejscem, w którym dokonuje się wzajemna wymiana przestrzeni i tematykacji.

Ewersja postaci była pionierskim chwytem zastosowanym w cyberpunku. Wewnętrzna odyseja Case’a niemożliwa jest do odseparowania od multiwymiarowej topologii cyberprzestrzeni, wszak jego złączenie z utraconą ukochaną, momenty wzniosłe, a też i ostateczna klęska bohatera, wydarzają się nie w „mięśnej przestrzeni” fizycznej rzeczywistości, lecz właśnie w tej drugiej, wirtualnej lokacji. W postmodernistycznej powieści Neala Stephensona *Zamieć* główna postać (nazwana ironicznie Hiro Protagonistą) działa w wirtualnym Metaverse, zawierającym symulacje faktycznych lokalizacji, takich jak Hongkong, Szanghaj i Paryż, wszystkie naniesione razem na cyberprzestrzeń bez względu na dzielące je odległości czy granice. Akcje Protagonisty są rzutowane na nieprawdopodobną przestrzeń Metaverse w taki sposób, że jego działania i decyzje stają się jedynie przedłużeniem przyprawiającej o zawrót głowy topologii. Istotnie, cyberprzestrzeń zawiera ten właśnie tekst, który ją opisuje, ponieważ założeniem powieści jest to, że język sam w sobie jest wirusem komputerowym, infekującym „realny” świat.

Cyberpunkowa powieść Kelley Eskridge pod tytułem *Solitaire* (2002), w której bohaterka zostaje uwięziona w wirtualnej celi za niepopelnione przestępstwo, ilustruje z kolei sposób, w jaki poszukiwanie tożsamości postaci osadza się w konfigurowanych umiejscowieniach. Potrojona przestrzeń ukazana w utworze – wirtualna, fizyczna

³ Słownikowo *eversion* oznacza stan odwrócenia, zatem zamiennie zatem stosowane będzie określenie „ewersja” (przyp. tłumaczki).

i psychologiczna – stanowi własne lustrzane odbicia, będące awatarami Hongkongu. Uwolnienie bohaterki z wirtualnego więzienia staje się jednocześnie powrotem do miasta i powrotem do zdrowia psychicznego.

Jednakowoż cyberpunk to nie jedyny nurt *science fiction* wyzyskujący przenicowanie postaci, bo najbardziej ewidentne przykłady tej techniki narracyjnej odnaleźć można w tekstach, które – podobnie jak powieść Groff – opisują relacje między ludzką postacią a (często obcą) dziczą. Dla zobrazowania tego wystarczą dwie egzemplifikacje: *A Short, Sharp Shock* Kima Stanleya Robinsona (1990) oraz trylogia *The Southern Reach* (2014) Jeffa VanderMeera.

W opowiadaniu Robinson śledzimy losy dotkniętego amnezją protagonisty, budzącego się w oceanie z innego świata tuż obok kobiety, której imienia nie poznajemy, w zamian otrzymując jedynie pseudonim – „pływaczka”. Wspólnie przemierzają oni jedyny ląd znajdujący się pośród wód oceanicznych – niekończące się pasmo grzbietowe, swoisty półwysep, który wszelako pozbawiony jest stałego lądu. Tożsamość bohatera (który nazywa siebie Thelem) pozostaje nieznaną, a on sam nigdy nie odzyskuje pamięci ani nie mówi, czy jego wygnanie na ów wynurzający się z oceanu grzbiet lądowy jest wypadkiem, karą czy, być może, nagrodą. Zagubiony w korowodach dziwnych spotkań i uderzających wrażeń, Thel staje się zaledwie tułaczym spojrzeniem, ruchomym punktem widzenia, za pomocą którego czytelnik styka się z krajobrazem i doświadcza go.

Sam grzbiet oddany zostaje w zlirowanych, a jednocześnie detalicznych opisach, będąc topologicznym niemożliwym, „pejzażem odwróconym”, „ziemną rzeką” (ROBINSON 1990: 24). Twór ten jest dualistyczny, posiada bowiem własne odbicie, do którego Thel cyklicznie uzyskuje dostęp, nurkując w magicznym lustrze. Nie zostaje podane wyjaśnienie żadnego dla wydarzeń, które odnoszą się do lustra lub osobliwych istot zamieszkujących grzbiet – kobiet o fraktalnych twarzach, drzewoludziach i humanoidalnych małżach – przejawiających względem Thela i jego towarzyszkii kapryśne zachowania wyjęte z gorączkowych snów, to im szkodząc, to znów pomagając. Opowiadanie z rozmysłem podważa czytelnicze nawyki wobec związków przyczynowo-skutkowych, spójności narracyjnej czy wyłożonego jasno finału. Oto ów dziwny grzbiet pełni funkcję fabuły, ponieważ Thel i pływaczka są w dosłowny sposób wiedzeni drogą wyznaczoną topografia terenu. Nie mają oni żadnych pragnień niezależnych od lokacji, w której zostają przedstawieni. Wąski, skalno-piaszczysty pas, wraz z jego hipnotyzującą urodą i nieuchwytną tajemniczością jest rzeczywistym bohaterem utworu, zaś przezroczysta świadomość Thela pełni rolę narracyjnej przestrzeni.

Odwroćcie ról przestrzeni i postaci uwydatnione zostaje już na samym początku narracji, kiedy tonący człowiek przywrócony zostaje do przytomności przez „roztrzaskany obraz księżycowego sierpa” i „wykwita w nim całym wszechświatem” (ROBINSON 1990: 2). Ten niemożliwy świat ofiarowuje Thelowi rzeczywistość, kosmologię, która wypełnia pustkę jego wydrążonej jaźni.

Trylogia VanderMeera, *The Southern Reach*, składająca się z tomów *Unicestwienie*, *Ujarzmienie* i *Ukojenie*, fabularnie przywodzi na myśl *Piknik na skraju drogi* braci Strugackich (1972). Niewytłumaczalna ingerencja obcych wytworzyła tu topograficznie odkształconą przestrzeń – Strefę X – znajdującą się gdzieś na południu Stanów Zjednoczonych. Do terytorium tego wiedzie tylko jeden portal, lecz każdy, kto się weń zapuszcza, nie wraca wcale lub powraca psychicznie i fizycznie odmieniony, mutując w nieprzewidywalny, niejednokrotnie przerażający sposób. Organizacja rządowa, znana jako Southern Reach, wysyła kolejne ekspedycje do zbadania rzeczzonego obszaru, ale zebrane informacje nie wyjaśniają ani charakteru wtargnięcia obcych, ani też nie przynoszą odpowiedzi na pytanie, jak ich pokonać. Tymczasem sama organizacja staje się biurokratycznym labiryntem, skażonym tą samą osobliwością, co eksplorowana lokacja.

Narracja *Unicestwienia* jest pierwszoosobowa, prowadzona przez bezimienną biolożkę biorącą udział w ekspedycji. *Ujarzmienie* fokalizowane jest przez mężczyznę imieniem John, przesłuchującego biolożkę (czy raczej jej kopię), który powrócił ze Strefy X, by następnie za nią tam podążyć. Trzecią z książek obudowano sporadycznie wokół wspomnianej kopii bohaterki oraz opiekuna latarni, będącej przyczółkiem obcej inwazji. Powieść zawiera ponadto rozdziały z narracją prowadzoną w drugiej osobie, adresowaną do dyrektora organizacji Southern Reach, który ginie w Strefie X.

Najbardziej uderzającą cechą narracji biolożki z pierwszego tomu, jest jej bezosobowość, ponieważ nawet w momentach, w których odwołuje się ona do własnych reakcji emocjonalnych, czyni to bardziej jak obserwator niż uczestnik, ktoś, kto przeżywa te uczucia. Opowiadając o życiu sprzed wyprawy, mówi ona, że jej istnienie na tym świecie stało się co najmniej tak puste, jak Strefa X, że nie pozostało jej nic, co stanowiłoby dla niej jakiegokolwiek zakotwiczenie w rzeczywistości i to jest powód, dla którego potrzebuje tu być. Ta wyekspikowana wprost potrzeba stanowi dla bohaterki siłę napędową, nawet wówczas, gdy pozostali członkowie ekspedycji znikają lub umierają. Podąża ona bowiem śladami męża, członka wcześniejszej wyprawy, który powrócił wprawdzie, lecz nie taki sam – stał się pustą skorupą, wypełnioną wpływem Strefy X. Jej zadaniem nie jest wykrycie, co mu się przytrafiło, lecz przestoczenie się w twór jemu podobny – ob-

cość, obleczoną w ludzki kształt. Jak powiada ona na początku wyprawy, „anomalia próbuje was skolonizować”. Samo to pojęcie ulega zresztą znamiennej odwróceniu, bowiem zamiast terytorium ujarzmianego przez człowieka, mamy tu do czynienia z ludźmi zaanektowanymi przez przestrzeń.

Podobnie jak w utworze Robinson, powieści VanderMeera wypełnione są dopracowanymi w każdym szczególe opisami magicznego habitatu, w którym czas poddany jest przestrzeni. Obszar X jest nieskażonym pustkowiem, wyczyszczonym z wszelkich oznak zamieszkania przez człowieka, lecz zasiedlonym za to przez obce byty, takie jak spotworniały Crawler, uformowany z ludzkich komórek mózgowych, „kreślący” zagadkowe rysy na ścianach swego leża z żywego mchu. Jak ujmuje to bohaterka-biolożka, rzecz można, że proces odkrywania Strefy X przeistacza się w nią samą. Absorpcja ta kontynuowana jest w *Ujarzmienu*, kiedy Strefa dosłownie dokonuje przejścia instytucji utworzonej przez ludzi, by ją zbadać i opanować.

Wracając do Hermanowskiej „narracji pozaludzkiej”, zauważyć trzeba, że wynicowywanie postaci jest znakomitą strategią reprezentowania podmiotów przenikających rozgraniczenie między człowieczym a zwierzęcym. Te ostatnie bowiem nie są zdolne do zorganizowania narracji temporalnie, choć badania neurologiczne wskazują, że wiele zwierząt przyporządkowuje wrażenia wizualnym lub olfaktorycznym „mapom” swego środowiska. To z kolei oznacza, że mechanizm ewersywności postaci umożliwia zbliżenie oglądu do doświadczenia animalnego. W trylogii VanderMeera biolożka ostatecznie przekształca się w wielołąką, wielowymiarową „olbrzymkę”, która przekracza granice ludzkiego języka i pojmowania.

Zjednoczenie miejsca i postaci może być też postrzegane w *science fiction* w wymiarze politycznym, jako wykładnia wyłaniającej się w erze antropocenu ekoświadomości. Wynicowanie bohatera umożliwia wykreowanie podmiotów porzucających logiczność związku podporządkowania czasowego w obrębie ogólnoludzkiego bytu na rzecz znacznie pojemniejszego i spajającego poczucia przynależności. Oznacza to, że choć tracą siebie, w zamian zyskują świat.

Zombifikacja

Popularność figur zombie we współczesnej fikcji gatunkowej i mediach wizualnych stanowi dla wielu teoretyków źródło pewnego zakłopotania. Faktem bowiem jest, że żywy trup – czyli całkowite przeciwieństwo seksownego wampira, tajemniczego obcego czy uwodzicielskiego cyborga – jest nie tylko nieestetyczny, lecz przecież także i nudny.

Z martwych wszak powstają, pożerają żywych, którzy też się następnie reanimują jako zombie – i tak raz po raz, raz za razem. Lecz mimo to ta prosta formuła podbiła świat, a „zombie są popularniejsze niż kiedykolwiek wcześniej, wydawać się może, że wykroczyły poza granice narracji i wniknęły do naszego życia (LAURO & CHRISTIE 2011: 1).

Jeżeli zombie w istocie „weszły w prawdziwe życie”, musimy rozważyć, co to oznacza dla dwudziestopiętnastowiecznej egzystencji. Jeżeli obecny wysyp żywych trupów poprzedzał postmodernizm, to tendencja do artykułowania podmiotowości rezonuje z poetyką zombifikacji. W istocie, poza Jamesonowskim podmiotem rozproszonym, kształtuje się znacznie bardziej ekstremalny model ponowoczesnej jaźni – jej nieobecność.

Zombie nie posiadają wszak żadnej wewnętrznej istności, są na wskroś cielesnymi bytami pozbawionymi podmiotowości i umysłowości. Działają, lecz nie mają refleksji odnośnie swoich czynów, kęsają, lecz brakuje im zmysłu smaku, pozbawiają życia, lecz nie mordują. Mimo całej swej destrukcyjności, są w takim stopniu niewinne, jak przydomowe roślinki, albowiem w tym właśnie stopniu posiadają zdolność rozumienia swych poczynań. Tu zresztą leży cel słynnego eksperymentu myślowego Davida Chalmersa o filozoficznym zombie – stworzeniu, które zachowuje się jakby posiadało świadomość (bądź własności doświadczeń zmysłowych, czyli tak zwane *qualia*), pomimo to, że nie ma jej wcale.

Jean-François Lyotard w eseju *Co to jest ponowoczesność?* oraz później w *The Inhuman* opisywał podmiot ludzki jako niepewny i kruchy konstrukt, którego istnienie zależy od tego, co jest odrzucane i stłumione jako „niehumanne”. Owo „niehumanne” może być podświadomością, ciałem, a nawet niewidzialnymi siłami społecznymi, które kształtują i determinują podmiot. W każdym razie jednak według Lyotarda, ludzkie ja jest zawsze „zakładnikiem” niehumannego (LYOTARD 1991: 2). Niehumanne oznacza „śmierć Człowieka” jako filozoficznej koncepcji (LYOTARD 1983: 147).

Zombie mogą być tedy postrzegane pośród ludzkości jako ikony kultury niehumannej. Udramatyzowują one „śmierć człowieka” poprzez postać zmartwychwstałych, ożywionych zwłok. Są to podmioty bez podmiotowości. W terminologii narratologicznej zombie określić można zaś jako aktorów, lecz nie tych czynnych, co oznacza, że spełniają one konkretne funkcje fabularne, wszelako pozbawione są możliwości dokonania wyboru w obrębie podejmowanych działań.

W tradycyjnej narratologii agentami są postaci mające zdolność wybierania spośród kilku trybów postępowania. W tradycyjnych fabułach, niezależnie od tego, czy chodzi o zemstę Hamleta, czy też o małżeństwo Elizabeth Bennett (w powieści Jane Austen

Duma i uprzedzenie), uwarunkowane jest to wyborami protagonisty. Wahanie, zastanawianie się, niepewność, a w końcu decyzja, przydają bohaterowi psychologicznego bogactwa i charakterologicznego skomplikowania. Zombie tymczasem nie mogą decydować, podobnie zresztą jak ich ofiary – raz ugryziony, człowiek automatycznie wstępuje w ich szeregi. Trajektoria powieści o zombie jest dokładnie odwrotna niż narracji o nachyleniu psychologicznym – chodzi tu o nieobecność wyboru, zniweczenie alternatywy i wymazanie wolnej woli. Zombie nie mają żadnych potrzeb czy pragnień poza żądzą zjadania żywych. Wyzwalany przez nie fizyczny terror przemieszcza się symbolicznie ku terrorowi podmiotu pozbawionego podmiotowości, działania bez uprzedniego zamiaru, przemocy wyzutej z intencjonalności. Zombie to nieludzkie (gnijące) Lyotardowskie ciało.

Narracje o zombie kreują suspens za pośrednictwem opozycji między aktorami a aktantami. Protagonistą jest ten, kto ma wybór, zaś jego czy jej przeciwnikami są pozbawione duszy, niemyślące manekiny. Tyle że teksty o zombie nigdy nie pozwalają nam zapomnieć, że aktor pozostaje zaledwie o jedno ugryzienie od stania się aktantem. Wszyscy jesteśmy więc potencjalnymi zombie. W narracjach tego typu zostaje to częstokroć uwypuklone poprzez pozbawienie protagonisty jakiegoś istotnego aspektu tożsamościowego – w ten sposób przypomina się czytelnikowi, że to, co nieludzkie, zawsze kryje się w tym, co ludzkie. Pierwszą ofiarą zombifikacji pada najczęściej język, czego dowodzi na przykład trylogia Miry Grant „Przegląd Końca Świata”, w której blogująca bohaterka obnaża swoją przemianę w zombie, publikując online coraz mniej spójne posty, zwieńczone ostatecznie zastraszającym bełkotem. W trylogii Manela Loureiro „Apokalipsa Z”, zaradny protagonista, który przemierza cały kontynent europejski zmagając się z żywymi trupami, jest bezimienny – dopiero w ostatnim zdaniu wieńczącego cykl tomu dowiadujemy się, że nosi on miano identyczne z autorskim, co niweczy rozróżnienie ucieleśnienia i tekstu, fantazji i rzeczywistości, woli działania i samego działania.

Lyotard dokonuje rozróżnienia między dwoma rodzajami nieludzkiego, a więc poziomem psychiki indywidualnej, nieświadomości lub podświadomości mechanizmów zachodzących w umyśle, oraz poziomem systemu, ponadjednostkowej struktury społecznej, nad którą jednostka nie posiada kontroli. Zombie reprezentują oba te aspekty. Mimo że byt ten posiada mózg, to brak mu świadomości, jest nieludzki wewnątrz (nieprzypadkowo można go powstrzymać wyłącznie strzelając mu w głowę). Mimo że stanowi on część większego kolektywu, to przecież zbiorowość ta nie dysponuje świadomością (zombie zawsze hulają hordami), jest nieludzka.

Prawdopodobnie najbardziej popularny utwór o zombie, powieść Maxa Brooksa *World War Z. Światowa wojna zombie w relacjach uczestników* (2006), która stała się filmowym blockbusterem w 2012 roku, ilustruje te dwa aspekty subiektywnej pustki zombie. Charakterystyczna jest zwłaszcza strategia narracyjna obrana przez autora, nawiązująca do *The Good War: An Oral History of World War Two* Studa Terkela (1984), przywołującej ducha patriotycznego lat czterdziestych. Podobnie jak zbiór relacji świadków u Terkela, tak i powieść Brooksa składa się z pierwszoosobowych sprawozdań ludzi, którzy walczyli z hordami zombie, będącymi ofiarami epidemii wirusa, mającego swe źródło w Chinach. Akcja utworu rozgrywa się w USA, Izraelu, Chinach, Rosji i innych krajach, lecz wrażenie międzynarodowości i skali narracji utkane jest z wielu indywidualnych głosów. W efekcie wydawać się może, iż *World War Z* oferuje ożywczy pogląd na subiektywizm, osadzony w tak staroświeckich walorach, jak gotowość do działania, lojalność czy poświęcenie dla wspólnej sprawy. Jednakowoż natura wroga, z jakim zmagają się bohaterowie Brooksa, osłabia wymowę tworzonych przez niego pozorów Największego Pokolenia (*The Great Generation*)⁴. W *The Good War* przeciwstawione zostały bowiem dwie ideologiczne narracje – demokracja w kontrze do totalitaryzmu czy, w innym ujęciu, nieczystość rasowa przeciwko czystości. W każdej z narracji podział na „my” i „oni” został mocno zarysowany i wytyczony jasno w kategoriach moralnych: nasza strona oznaczała światłość, a ich – ciemność. Lecz w *World War Z* strona jest tylko jedna strona konfliktu, nieustannie się z sobą zmagająca. Prowadzenie wojny ze zmarłymi jest przedsięwzięciem samobójczym, wszak po mimowolnym zainfekowaniu wirusem zombizmu, każdy może stać się wrogiem.

Metaforyka reanimacyjna naigrawa się z heroizmu bohaterów, bowiem sam tekst powieściowy przeistacza się w zombie – karmiące się historyczną pamięcią o ich istnieniu. W jednej z takich mikrofabuł ukraiński żołnierz odwołuje się do pomników Wielkiej Wojny Narodowej, postrzegając siebie jako część „niepowstrzymanej fali potęgi i odwagi, która strzaskała hitlerowską nawałę o odepchnęła ją poza granice ojczyzny” (BROOKS 2013: 200)⁵. Walka ta odbyła się wszelako już dawno temu i została wygrana. Reanimując przeszłość, bohaterowie Brooksa jawią się niczym zwykłe zombie, czekające na

⁴ Chodzi tu o generację urodzoną podczas Wielkiego Kryzysu i walczącą w II wojnie światowej lub wspomagającą wojenny wysiłek. Określenie to ukute zostało przez Toma Brokawa i użyte przezeń w książce zatytułowanej *The Greatest Generation*.

⁵ Autorka rozdziału nie do końca trafnie interpretuje przytoczony fragment. Narrator, ukraiński żołnierz, jest świadkiem masakry, jaką jego ojczyźniany rząd dokonuje na ludziach szukających schronienia przed ścigającymi

wskrzeszenie historii, która staje się w tym momencie zaledwie pustą symulacją. Nawet odwołanie się do wielogłosowej narracji pierwszoosobowej staje się jedynie subtelną parodią poetyki wyzyskanej przez Terkela. O ile w jego książce zaimek pierwszoosobowy przypisany jest do konkretnych, wyjątkowych narratorów, o tyle w imitującej ten styl powieści Brooksa stanowi on jedynie językowy wirus, który na krótką chwilę ożywia mówiącego, tworząc w ten sposób iluzję subiektywności, by potem przenieść na kogoś innego, kto wówczas zyskuje głos.

Na poziomie kolektywnym utwór ujawnia „nieludzkość systemu” pomimo pozornego ideologicznego zaangażowania w jednostkową, osobistą odpowiedzialność czy samowystarczalność. Jest w tym wymiarze krytyką pokolenia Brooksa, które charakteryzuje pasywność, zaabsorbowanie samym sobą oraz brak patriotyzmu. Narrator jednej z fabuł wieńczących powieść, niejaki pan Miller z Montany, deklaruje:

Moi dziadkowie cierpieli podczas Wielkiego Kryzysu, drugiej wojny światowej, a potem wrócili do domu i stworzyli najwspanialszą klasę średnią w dziejach ludzkości. [...] Potem przyszło pokolenie moich rodziców i spieszyło wszystko do imentu; pokolenie powojennego wyżu demograficznego, pokolenie „ja”, koszmarnych egoistów. A teraz my. OK, powstrzymaliśmy zombie od zawładnięcia światem, ale najpierw to przecież my sami doprowadziliśmy do tego, że stali się zagrożeniem na taką skalę! Przynajmniej próbujemy uprzętać własny gnój, i to chyba będzie najlepsze epitafium, na które możemy liczyć. „Pokolenie Z, posprzątało własny gnój” (BROOKS 2013: 527).

Jednak generacje, wirusy i zombie są zbiorowymi i bezosobowymi siłami, które za nic mają indywidualne zrywy i cnoty. Fala ogarniającej Amerykę zombifikacji, nie różni się zbyt od fali bezwładu, odpowiedzialnej rzekomo za upadek wielkiej Ameryki.

ich hordami zmartwychwstałych. Ponieważ niemożliwe jest sprawdzenie, kto z uchodźców został zainfekowany, władze używają gazu bojowego, by uśmiercić wszystkich (włącznie z przebywającymi tam oddziałami, mającymi rozkaz utrzymania porządku). Ci, którzy się reanimują, to właśnie zainfekowani. W relacji bohatera, który opowiada o tym zdarzeniu, pojawia się odwołanie do Muzeum Wielkiej Wojny Narodowej w Kijowie i zgromadzonych tam eksponatów jako symboli dawnych zwycięstw, „narodowej siły” (Brooks 2013: 2000), dokonanych w imieniu Matki-Ojczyzny, której statua jest zresztą najwyższym budynkiem w mieście i zarazem ostatnim widokiem, na który patrzył narrator. W jego relacji spojrzenie Marki-Ojczyzny jest twarde i zimne, „odprowadzające nas, tchórzliwych uciekinierów” (Brooks 2013: 200), nie zwycięzców zatem, a tych, którym udało się przeżyć kosztem istnień innych, przez zupełny przypadek. Opowiadający o tych zdarzeniach Ukrainiec wcale nie czuje się częścią czegoś znaczącego; dla niego samo to, co uczynili jego dowódcy, a także własne przetrwanie, pozostają tylko przerażającą częścią rzeczywistości. Nie ma tu identyfikacji z jakąkolwiek wołą walki, jest jedynie smutek i rozczarowanie własnym brakiem możliwości działania, a przede wszystkim decyzjami rządzących, którzy zawiedli zaufanie obywateli. Świadczą o tym zwłaszcza pierwsze fragmenty wypowiedzi Kondratiuka (narratora), który – ciężko chory zresztą wskutek działania zrzuconego przez wojsko gazu bojowego – z rezygnacją wspomina o wydanych rozkazach, o rozmijaniu się dowódców z prawdą, a przede wszystkim o bezwzględności, z jaką Matka-Ojczyzna egzekwuje zwycięstwo (przyp. tłumaczki).

Owszem, zombie reprezentują utratę działania, ale nie są odpowiedzialne za to, co im się przytrafiło. One są ową pustką i biernością „pokolenia ja”, osiagającego ekstremum w sztuce nie-bycia. A ponieważ wirusa zombie nie sposób całkowicie wyplenić, walka z nim się nigdy nie kończy, lecz powtarza i ostatecznie okazuje się daremna. „Gnój”, którego uprzątnięcie staje się po wieczność przeznaczaniem „Pokolenia Z”, to Pokolenie Z samo w sobie.

Pomimo więc prób wskazywania indywidualnego bohaterstwa, powieść Brooksa najmocniej wybrzmiewa wówczas, gdy pokazuje on obrazy zombie, gnijących, ale poruszających się, martwych, ale żywych:

Początkowo wąski strumyczek zombie szybko przybierał na sile. [...] Większość ofiar, tych wczesnych, z pierwszej fali, była w tym, co miała na sobie, gdy zmarła w szpitalach lub we własnych łóżkach. Większość była w piżamach, szpitalnych szlafrokach lub nocnych koszulkach. Inni w koszulkach i bieliznie, a naprawdę sporo na golasa. Widać było ich rany, zaschnięte na brzegach, naprawdę okropne, od których człowiek pocił się w swoim kombinezonie jeszcze bardziej (BROOKS 2012: 159-160).

Podobne obrazy są dobrze rozpoznawalne, bo bez końca przetwarzane, krążące po mediach w zamkniętej pętli emocji. Ta cyrkulacja załamuje różnicę między znakiem a jego konotacją. Jak zaznacza Julia Round w eseju *Horror of Humanity*, odnoszącym się do cyklu *The Walking Dead*, zombie są najczystsza negacją, „wypróżnioną z metaforycznego czy symbolicznego znaczenia” (ROUND 2012: 166).

Zombifikacja jako technika narracyjna poprzedza obecną popularność rozszalałych nieumarłych. W mniej oczywisty sposób występuje ona bowiem w powieściach *science fiction* Philipa K. Dicka i utworach, gdzie postacie z pozoru aktywne, okazują się ostatecznie nieświadomymi niczego marionetkami pozostającymi w rękach sił, o których istnieniu nie mają pojęcia. Na przykład w *Impostor: test na człowieczeństwo* android wierzy, że jest działającym wedle własnej woli człowiekiem, mimo że wszystko, co czyni jest rezultatem programowania, mającego na celu wywołanie potężnej eksplozji. W *Złotoskórum* niebywale charyzmatyczny i atrakcyjny mutant okazuje się dysponować „inteligencją psa”, opierając swoje działania wyłącznie na instynkcie. Widać zatem, że od Dickowskich mutantów i androidów począwszy, a na współczesnych zombie skończywszy, postmodernistyczna *science fiction* podważa humanistyczny upór odnośnie wolnej woli i możliwości wyboru, ujawniając potężne siły, wobec których „dusza jest niemym zakładnikiem” (LYOTARD 1991: 2).

Kreacja nieswoista

Jednym z najważniejszych postmodernistycznych wejrzeń w naturę podmiotowości było odrzucenie humanistycznej koncepcji autonomii indywidualnej:

Postmodernizm nie tylko postrzega ten temat jako dysonansowy i wielowarstwowy, ale odrzuca nadto koncepcję, że indywidualna świadomość i rozum są najważniejszymi wyznacznikami kształtowania ludzkiej historii. Zamiast tego zakłada wiarę w formy społecznej transformacji, które uwzględniają historyczne, strukturalne i ideologiczne ograniczenia, kształtujące możliwość autorefleksji i działania (Giroux 1993: 476).

W książce z 1980 roku, zatytułowanej *Renaissance Self-Fashioning*, Stephen Greenblatt pisze, w jaki sposób renesansowy humanizm opracował strategie narracyjne „generowania tożsamości” (GREENBLATT 1980: 1). Inaczej realizuje rzecz postmodernistyczna fantastyka naukowa, która wytwarza narracyjne techniki modulujące nieswoistość czy nie-sobość, to jest rozpadanie się stabilnych tożsamości i rozplatanie podmiotu. Greenblatt wskazuje dalej, że humanistyczna sobość jest zwykle budowana poprzez skontrastowanie z odrzucanym czy zagrażającym Innym:

Modulowanie nie-sobości osiąga się w relacji do czegoś postrzeganego jako obce, dalekie czy wrogie. Ten obcy Inny – heretyk, dzikus, czarownica, cudzołożnik, zdrajca, Antychryst – muszą być odkrywani lub wymyślni, aby w następstwie można ich było zaatakować i zniszczyć (GREENBLATT 1980: 9).

Ów „obcy Inny” może być spokrewniony z Lyotardowskim nieludzkim. Lecz podczas gdy nieludzkie stanowi nieuchwytną koncepcję leżącą poza językiem i dyskursem, Inny jest o wiele bardziej skonkretyzowany. Nieludzki to kategoria filozoficzna, Inny zaś – polityczna. W *science fiction* nieludzkie reprezentowane jest przez zombifikację, a więc zredukowanie podmiotu do koszmaru pozbawienia głosu, zamknięcia w ciele pozbawionym myśli. Inny to z kolei dużo bardziej zróżnicowana kategoria, obejmująca kosmitów, mutanty, cyborgi i pozostałe inteligentne, choć niebędące ludźmi istoty.

Powstało bardzo wiele prac analizujących obcego Innego w *science fiction*, lecz autorka niniejszego rozdziału skupia się wyłącznie na jednej, konkretnej technice narracyjnej, poprzez którą podobne wizje są konstruowane. *Per analogiam* do Greenblatt, określić ją można mianem modulowania nie-sobości – inwazji lub zafałszowania ludzkiego ja przez obcego Innego. Często, acz nie jest to regułą, technika podobna opiera się na prowadzeniu narracji przez zaatakowany w ten sposób podmiot.

W *science fiction* odnotować można długą tradycję takiego zagarnięcia przez obce. Przykładowo we *Władcach marionetek* Roberta A. Heinleina (1951) zastosowana została narracja pierwszoosobowa demonstrująca podstępny moc pasożytniczych obcych. Protagonista utworu, Sam, przepełniony patriotyzmem tajny agent, który pada ofiarą obcych, kontynuuje swoją narrację w nieprzerwany sposób nawet wówczas, gdy znajduje się pod kontrolą Innego, którego skądinąd usiłuje zlikwidować. Ta dziwaczna sytuacja wywiera tak duży nacisk na materię narracyjną, że skutkuje tym, co Currie nazywa „narracyjnym wrakiem” (CURRIE 2010: 121). Sam oto bowiem w niewytłumaczalny sposób zamienia zaimki – z „ja” na „my” i „oni” – opisując swoje działania tak, jakby wykonywał je ktoś inny, aby wreszcie eskalować w szaleńczej orgii przemocy.

Bardziej wyrafinowana narracyjnie i koncepcyjnie *science fiction* zaprzęga modulowanie nie-sobością, żeby eksplorować implikacje postmodernistycznego wnikania w „sprzeczną i wielowarstwową” naturę subiektywności, a także poddać wiwisekcji polityczne aspekty obcego Innego, czyniąc to zwłaszcza w odniesieniu do płci oraz rasy. W powieści *Piąta głowa Cerbera* (1972) Gene Wolfe wdraża modulację nie-sobości po to, aby zgłębić złożoność postkolonializmu. Sytuacja kolonialna wytwarza bowiem to, co Homi Bhabha nazywa jaźniami „hybrydowymi”, kiedy kolonizowani zarówno naśladują, jak i podminowują kulturę kolonizatora. W powieści Wolfe’a, hybrydowe „ja” mówi za pomocą złożonych i sprzecznych głosów, pozostawiając czytelnika bez odpowiedzi na pytanie, kto jest, a kto nie jest człowiekiem.

Na utwór składają się trzy niezależne opowiadania, których akcja zlokalizowana jest na bliźniaczych planetach Sainte Croix i Sainte Anne, zamieszkałych przez potomków ludzkich osadników. Przed ich pojawieniem się rdzenni mieszkańcy Sainte Anne (określani „aborygenami”) posiadali dar mimikry. Tak zwana hipoteza Veila, wyłożona przez jedną z postaci, sugeruje, że „aborygeni” tak skutecznie naśladowali ludzi, że zapomnieli sami o własnym pochodzeniu. Innymi słowy, wszystkie postaci ludzkie mogą, choć wcale nie muszą, być obce. Ta sytuacja swoistego gabinetu luster skutkuje pomnożeniem pozorów, kopii o nieobecnych oryginałach, wypowiadających się przy użyciu pożyczonych głosów.

Narratorem pierwszego opowiadania jest klon Numer Piąty, kulminacją historii którego jest zabicie własnego „ojca” (a w zasadzie genetycznego oryginału) wraz z przejęciem jego dochodowego biznesu w postaci handlu niewolnikami, gdzie zarówno ci kupowani, jak i sprzedawani są jego kopiami genetycznymi. Drugie opowiadanie to halucynacyjna eksploracja kultury „aborygenów”, pisana rzekomo przez ziemskiego antro-

pologa, Johna Marsha, usiłującego udowodnić hipotezę Veila. Trzecie opowiadanie, będące pamiętnikiem Marsha, uświadamia z kolei, że on sam również mógł paść ofiarą zdolności mimikry i przejścia tożsamości przez tubylczego przewodnika. Ów ostatni zaś oczywiście nie ma pojęcia o tym, kim przedtem był. Wszystkie trzy narracje mają więc niewiarygodnych narratorów, którzy w poszukiwaniu własnej stabilnej tożsamości ulegają autorozpadowi⁶. Zdystansowany *Bildungsroman* Numeru Piątego jest narracyjnie najbardziej zrównoważony spośród pozostałych, lecz jego ostateczne „ja” jest tak odpychające moralnie i psychicznie, że ów proces autonarracji staje się parodią społecznej i psychologicznej integracji. Jest on kopią kopii, symulacją ciała i krwi, co sprawia, że – jeśli hipoteza Veila jest poprawna – może sam być doświadczającym amnezji obcym, który nigdy nie odzyska utraconej pamięci. W gabinecie luster, jakim jest powieść Wolfe’a, nie sposób zatem zniszczyć Innego, aby stać się sobą. Jednostka dokonuje destrukcji własnej jaźni, by następnie powielić cały ten pozbawiony znaczenia cykl. Marsh zwodzi nas jako narrator jeszcze bardziej, bowiem niewytłumaczalne zmiany stylu, bezustanne domysły i fascynacja kulturą „aborygenów”, której nie rozumie, tym mocniej sugerują, że albo jest on szalony, albo jest jedynie imitacją samego siebie. Ani psychologiczna, ani kulturowa tożsamość nie może tu zostać odzyskana czy ustanowiona, ponieważ chaos, w jakim przenikają się i splatają jaźń wraz Innością, prowadzi jedynie do przemocy.

Istnieje wszelako pozytywny, niemalże utopijny przykład modulacji nie-sobości, prezentowany w trylogii Octavii E. Butler *Lilith's Brood* (pierwotnie opublikowanej jako *Xenogenesis*; 1984-1989). W powieściach tych zjednoczenie jaźni ludzkiej z obcym Innym odbywa się na zasadzie ucieczki od patriarchatu i rasizmu. Obcy Onkali, którzy przybywają na zniszczoną wojną Ziemię, narzucając ocalałym genetyczno-reprodukcyjną wymianę, postrzegani są bardziej jak przyjaciele niżli wrogowie. Ich pozbawiona dualizmu struktura płci oraz odrzucająca przemoc kultura wydają się bohaterce trylogii, czarnoskórej Lilith, ujmujące tym bardziej, że ma ona za sobą dojmujące doświadczenia bycia Innym pośród dominujących białych. Oankali dysponują trzema płodnymi płciami, a ich genetyczna wymiana z ludźmi prowadzi do powstania hybrydycznych rodzin i jednostek posiadających zarówno cechy ludzkie, jak i obce. Z perspektywy narratologicznej powieści Butler jawią się jako próba spożytkowania nie-sobości w sposób mniej konfundujący, niż miało to miejsce w *Piątej głowie Cerbera*. Pierwsza część trylogii

⁶ W narratologii niezetelność (unreliability) jest terminem technicznym, oznaczającym, że narrator jest przedstawiany jako w pewnym stopniu niegodny zaufania lub problematyczny przez autora.

skupia się wokół Lilith, a druga i trzecia są relacją jej hybrydycznych potomków. Charakterystyczna jest tutaj spójność ich głosów, zachowująca narracyjną ciągłość tekstu, mimo modyfikacji cielesnych, które są doświadczeniem tych bohaterów. Brak tu równocześnie śladów jakiegokolwiek „narracyjnego wraku”, w obecności którego wypowiedź tracić może swą spójność. Dodać trzeba jednakowoż, że tradycyjność formalna u Butler kłóci się z subwersywnością treściową. Zastanawia, jak odmienne mogą być hybrydy, skoro przemawiają one niczym bohaterki u Jane Austen. Wynika z tego, że tonując eksperymentalną technikę modulowania nie-sobości, Butler nieświadomie osłabia jej przewrotną przewagę. O ile postaci Wolfe’a są niezrozumiałe, o tyle u Butler są one aż nazbyt znajome.

Science fiction, a ogólnie też i postmodernizm próbują odnaleźć równowagę między swojskością Inności, lecz nie odnoszą na tym polu szczególnych sukcesów. Być może jednak ta właśnie porażka ilustruje w sposób najpełniejszy dynamiczną, niestabilną, wzajemnie powiązaną naturę postmodernistycznej jaźni.

Dopowiedzenie. Ciała *science fiction* i postmodernistyczne umysły

Wypracowując własne niepowtarzalne techniki narracyjnej charakterystyki, fantastyka naukowa w niezwykle żywy sposób przekazuje szerokiej widowni swą artystyczną i filozoficzną krytykę liberalno-humanistycznego podmiotu, podstawowego aspektu oglądu postmodernistycznego. Nie wszystkie utwory *science fiction* mają politycznie subwersywny czy narracyjnie nowatorski wymiar, jednak sam gatunek wydaje się szczególnie wyczulony na to, że epoka współczesna nie tylko wytwarza nowe gadżety, ale także rodzi nowych ludzi. Jak powiada Michel Foucault w *The Order of Things*, ostatecznie to „człowiek jest najnowszym wynalazkiem”. Czas na ponowne tego odkrycie nadchodzi zaś właśnie teraz.

Przełożyła Ksenia Olkusz

Źródła cytowań

- BRODERICK, DAMIEN (1995), *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*, New York: Routledge.
- CURRIE, MARK (2010), *Postmodern Narrative Theory*, New York: Palgrave Macmillan.
- ESKRIDGE, KELLEY (2010), *Solitaire*, Easthampton: Small Beer Press.
- GIROUX, HENRY (1993), 'Postmodernism as Border Pedagogy: Redefining the Boundaries of Race and Ethnicity', w: Joseph Natoli, Linda Hutcheon, *A Postmodern Reader*, New York: State University of New York Press, ss. 452-497.
- GOMEL, ELANA (2014), *Science Fiction, Alien Encounters, and the Ethics of Posthumanism: Beyond the Golden Rule*, New York: Palgrave Macmillan.
- GREENBLATT, STEPHEN (1980), *Renaissance Self-Fashioning: from More to Shakespeare*, Chicago: University of Chicago Press.
- HERMAN, DAVID (2014), 'Narratology Beyond the Human', *Diegesis*: 3, online: <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/download/165/229> [dostęp: 1.II.2018].
- LAURO, SARAH JULIET, DEBORAH CHRISTIE (2011), 'Introduction', w: Sarah Juliet Lauro, Deborah Christie (red.), *Better off Dead: the Evolution of the Zombie as Post-human*, New York: Fordham University Press, ss. 1-4.
- LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS (1991), *The Inhuman: Reflections on Time*, przekł. Geoffrey Bennington, Rachel Bowby, Stanford: Stanford University Press.
- MCMALE, BRIAN (1987), *Postmodernist Fiction*, London: Methuen.
- MCMALE, BRIAN (1992), *Constructing Postmodernism*, London: Routledge.
- ROUND, JULIA (2012), 'The Horror of Humanity', w: Wayne Yuen (red.) *The Walking Dead and Philosophy*, Chicago: Open Court, ss. 155-167.
- SLUSSER, GEORGE EDGAR, T. A. SHIPPEY (1992), *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, London: University of Georgia Press.

BROOKS, MAX (2012), *World War Z. Śwaitowa wojna zmbie w relacjach uczestników*, przekł. Leszek Erenfeicht, Poznań: Zysk i S-ka.

HARAWAY, DONNA (2006), 'Manifest cyborgów i pęknięte tożsamości', w: Aleksandra Jasińska-Kania, Lech M. Nijakowski, Jerzy Szacki, Marek Ziółkowski (red.), *Współczesne teorie socjologiczne*, tom 2, Warszawa: Scholar.