

CORPUS FUTURI

S E B A S T I A N J A K U B K O N E F A Ł

CORPUS FUTURI

Literackie i filmowe wizerunki postludzi w anglosaskiej
fantastyce naukowej oraz ich komiksowe
i telewizyjne reinterpretacje

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
Gdańsk 2013

Recenzent
Mirosław Przyłipiak

Projekt okładki i stron tytułowych
Filip Sendal

Autor rysunku na okładce
Mateusz Skutnik

Okładka inspirowana fotografią Elliotta Erwitta
pt. *Segregated Water Fountains*

Redaktor Wydawnictwa
Ariana Nagórska
Kamila Reclaw

Skład i łamanie
Urszula Jedryczka

Publikacja sfinansowana z działalności statutowej
Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego
oraz środków Akademickiego Centrum Kultury „Alternator”

Copyright by Uniwersytet Gdański
Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

ISBN 978-83-7865-056-0

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel./fax 58 523 11 37, tel. 725 991 206
wyd.ug.gda.pl, kiw.ug.edu.pl

SPIS TREŚCI

| | |
|---|-----|
| Przedmowa (prof. UG dr hab. Jerzy Szyłak) | 7 |
| Wstęp | 11 |
| Rozdział I | |
| W laboratorium cielesności – <i>Frankenstein</i> : fantastyka, horror i narodziny „spojrzenia klinicznego” | 15 |
| Rozdział II | |
| Między lękiem a fascynacją: ciało w nowej fali science fiction | 27 |
| Rozdział III | |
| Ciało sztuczne: ewolucja ukazywania postaci robota i androida w ikonografii science fiction | 41 |
| Rozdział IV | |
| Hybrydy cielesno-technologiczne | 67 |
| Rozdział V | |
| Ciało kopiowane, dyscyplinowane i multiplikowane: byty eugeniczne i klonowane | 87 |
| Rozdział VI | |
| Ciało zmutowane: science fiction i poetyka anomalii cielesnej | 101 |
| Rozdział VII | |
| Ciała żywych trupów – postać zombie w kinie postapokaliptycznym oraz body horrorze | 119 |
| Rozdział VIII | |
| Androgyniczne ciała obcych: New Age, kamp, glam i gender w science fiction | 145 |
| Rozdział IX | |
| Ciało nadludzkie: filmowe metamorfozy superbohaterów | 163 |
| Rozdział X | |
| Ciała wirtualne w wybranych amerykańskich powieściach i filmach cyberpunkowych | 187 |
| ZAKOŃCZENIE | |
| Cielesność w kulturze masowej: niedokończone poszukiwania | 207 |
| Podziękowania | 213 |
| Bibliografia wcześniej publikowanych fragmentów książki | 214 |
| Bibliografia | 215 |
| Filmografia | 221 |

PRZEDMOWA

Największy boom fantastyki naukowej miał miejsce w momencie największego kryzysu zaufania do naukowych metod poznania rzeczywistości. Raport na temat kryzysu zaufania do nauki napisał Jean-François Lyotard. Ukazał się on – pod tytułem *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy* – w roku 1979, stając się jednym z nowej epoki, zwanej postmodernizmem lub ponowoczesnością. Raportu o science fiction, mającego podobną siłę oddziaływania, nikt nie napisał, choć próbowało wielu, zauważając, iż na obszarze fantastyki naukowej dokonuje się prawdziwa rewolucja w sposobach mówienia o świecie, człowieku i przyszłości, a śledzenie jej przebiegu, dopytywanie o przyczyny i przewidywanie skutków może przynieść odpowiedzi na pytania o to, co dzieje się w kulturze współczesnej (coraz chętniej nazywanej ponowoczesną). Bo powinniśmy w tym miejscu przypomnieć znane twierdzenie, iż z twórczości science fiction raczej nie dowiemy się niczego na temat przyszłości, ale za to możemy dowiedzieć się całkiem sporo na temat współczesności: na temat tego, o czym myślimy, czego się boimy, jak wyobrażamy sobie dalszy rozwój naszego społeczeństwa, w czym pokładamy nadzieję, czego oczekujemy, czego pragnęlibyśmy uniknąć.

Przedmiotem zainteresowania Sebastiana Jakuba Konefała – tego zainteresowania, które zaowocowało rozważaniami zaprezentowanymi w książce *Corpus futuri* – jest nasza współczesność, widziana przez pryzmat utworów fantastycznych przez nią (czy też: w jej ramach) stworzonych. Niech nas nie zmyli fakt, że w początkowych partiach rozważań autor przywołuje żydowską opowieść o Golemie, wspomina renesansowych badaczy ludzkiej anatomii oraz XIX-wieczną powieść o Frankensteinie i jego monstrum. Autor książki sięga w odległą przeszłość tylko po to, by z większą precyzją określić moment, w którym tradycyjne wyobrażenia na temat postępu, nauki, rozwoju ludzkości i celów, jakie człowiek chce i może osiągnąć, uległy zmianie i zabrały się nieufnością wobec naukowych metod poznania rzeczywistości, dając

początek nowej epoki. Tej epoki, którą badacze zwykle określają mianem postmodernizmu lub ponowoczesności i której idee, fikcje, wyobrażenia i narracje S. J. Konefał opisuje jako dorobek naszej współczesności.

Przedmiotem zainteresowania autora jest ciało, ponieważ to ono pozostaje na placu boju, gdy kruszy się i rozpada symboliczna otoczka ludzkiego życia. A tym właśnie były wielkie narracje, których rozpad obwieścił Lyotard w *Kondycji ponowoczesnej*. Inną rzeczą, która w tym samym momencie pozostaje na placu boju, są narracje małe: konwencjonalne opowieści, popularne historie, wykorzystujące schematy fabularne znane od stuleci, dzieła kultury masowej. One także są przedmiotem zainteresowania autora *Corpus futuri*.

Wielkie narracje mogły przestać być miarodajne a snujący je myśliciele: filozofowie, uczeni, literaci – mogli utracić wiarygodność. Sama potrzeba komunikowania się nie znikła jednak, choć część myślicieli i artystów prognozowała, że zniknie. Gdy najwybitniejsi artyści przełomu epok (bo modernizm i postmodernizm trzeba tak nazwać) głosili kres i wyczerpanie możliwości komunikacji, twórcy literatury popularnej nadal opowiadali niewiarygodne historyjki, pełne niesamowitych zdarzeń z bohaterami większymi niż życie. Krytycy artystyczni zwykli byli te opowieści traktować z pogardą i twierdzić (nie bez racji), że bazują one na powtarzaniu tego, co już wcześniej zostało powiedziane. Z tego też względu nie przywiązywali do nich zbyt wielkiej wagi. W chwili kryzysu okazało się jednak, że powtórzenie nigdy nie jest powtórzeniem całkowitym, a także, że powiedzenie tego samego w odmiennym kontekście może oznaczać coś zupełnie innego.

Rzucone przez Umberto Eco hasło powrotu do fabuł, które należy traktować „ironicznie i bez złudzeń”, zawierało uznanie wartości formuł literatury popularnej i związanej z nimi siły podtrzymywania komunikacji. Zawierało też przepis na to, jak owe formuły wykorzystać w sposób artystyczny, czyli jak ich używać, podkreślając zarazem, iż jest się artystą, a nie producentem popkulturowej pulp fiction. Po latach widać, że przepis ten pozwolił grupie utalentowanych pisarzy¹ stworzyć dzieła ważne i piękne, ale umożliwił też (nieporównanie większej) grupie mniej utalentowanych pisarzy na napisanie dzieł, które tylko tym różniły się od utworów literatury popularnej, że były od nich napisane gorzej. Widać też, że zbliżenie, jakie się dokonało pomiędzy kulturą wysokoartystyczną i popularną, przyniosło także inne rezultaty, z których pierwszym było ukonstytuowanie się dyskursu feministycznego, ukierunkowanego na walkę z opresją kulturową, w jakiej znalazły się kobiety.

¹ Uczciwie przyznajmy, że część z nich tworzyła wedle tego przepisu, jeszcze zanim Eco go podał.

Sebastian Jakub Konefał w swojej książce opisuje, jak zmieniał się sposób myślenia o ludzkim ciele (a co za tym idzie – także o człowieku jako takim) na obszarze fantastyki – nie tylko literackiej i filmowej, ale realizowanej także w postaci komiksów, wideoklipów, seriali telewizyjnych. Za początkowy moment owych przemian uznaje lata sześćdziesiąte, choć wielokrotnie wspomina o zjawiskach, utworach i tytułach powstałych nawet kilka dziesiątków lat wcześniej. Momentu końca owych przemian autor *Corpus futuri* nie wyznacza wcale, sygnalizując w ten sposób, że zjawiska, o których pisze, nie dobiegły kresu, że trwają, a nasze myślenie wciąż ewoluuje, rozpatrując kolejne hipotezy i tworząc rozmaite wizje – częściej dystopijne i technofobiczne niż utopijne. Oczywiście, na przestrzeni minionych czterdziestu lat sporo się w naszym myśleniu zmieniło i S. J. Konefał trafnie to pokazuje, sygnalizując, iż koncepcje, które w latach siedemdziesiątych miały rewolucyjny posmak, dwie dekady później pojawiają się jako powielany schemat i są kontestowane przez kolejne pokolenie popkulturowych twórców.

Książka *Corpus futuri* przynosi taki opis twórczości fantastycznej, który zaciera podziały gatunkowe – od science fiction przechodzimy płynnie do antyutopii, potem do horroru, od niego do fantastyki komiksowej i z powrotem do science fiction. Zaciera ona także różnice pomiędzy obiegiem popularnym a wysokoartystycznym, choć jej autor kilkakrotnie sygnalizuje, że omawia dzieła należące do tego ostatniego. Sygnały te bowiem są powiązane ze zwróceniem uwagi na (że pozwolę sobie użyć tego staromodnego określenia) formę utworu artystycznego, przy jednoczesnym wskazaniu, że treści dyskursywne w obu obiegach bywają do siebie nader podobne.

Prof. UG dr hab. Jerzy Szyłak

WSTĘP

Książka ta jest poświęcona ewolucji ukazywania postludzi w ikonografii anglosaskiej fantastyki. Tekstami kultury, które analizuję, są przede wszystkim filmy oraz powieści i opowiadania dotyczące związków postępu naukowego z ludzką cielesnością. Nie unikam również prób badania innych gałęzi kultury popularnej, takich jak komiks czy teledysk, czerpią one bowiem często z gatunkowych konwencji science fiction i body horroru, ciekawie reinterpretując zwłaszcza charakterystyczne dla klasycznej fantastyki technofobiczne stereotypy.

Momentem, od którego zaczynam swoje badania, są lata sześćdziesiąte, będące okresem widocznych zmian w postrzeganiu ludzkiej cielesności. Proces ten miał wyraźne odzwierciedlenie zarówno w sztuce, psychologii, socjologii, jak i filozofii. Kontrkulturowa perspektywa znacząco odnowiła również technofobiczne konwencje gatunkowe horroru i fantastyki naukowej. Zaplecze metodologiczne mojej książki tworzą anglosaskie i polskie teksty akademickie dotyczące s-f oraz wybrane artykuły posthumanistów. W każdym rozdziale zamieszczam także filozoficzne oraz socjologiczne nawiązania do tez autorów wiązanych z ruchami kontrkulturowymi, takich jak Herbert Marcuse, Charles Reich czy Theodore Roszak. Często sięgam również po prace analizujące bardziej długofalowe przemiany kulturowe, dotyczące związków technologii i cielesności w USA i Europie, których autorami są Daniel Bell, Susan Sontag, Michel Foucault, Zygmunt Bauman czy Jean Baudrillard. Ostatnią grupą intelektualistów, z których wskazówek korzystam w zakończeniu książki, są badacze anglosaskiej kultury masowej i społeczeństwa ponowoczesnego, tacy jak John Fiske, Brian McNair oraz Richard Dyer.

W warstwie analitycznej *Corpus futuri* skupia się na antynomicznym postrzeganiu cielesności, opierającym się na wyraźnym przerysowywaniu wizerunków ludzkiego ciała. Strategia ta objawia się z jednej strony wyraźną estetyzacją naukowych modyfikacji

ciała, związaną z odwiecznym marzeniem gatunku homo sapiens o nieśmiertelności i posiadaniu nadludzkich cech oraz, o wiele częściej stosowaną tendencją, do epatowania „poetyką obrzydliwości”, bazującą na drastycznych anomaliach, destrukcji cielesności i szokowaniu organiczną brzydotą. Obie strategie wywodzą się ze wspólnego źródła. Jest nim ciągle ścieranie się w kulturze zachodnioeuropejskiej religijnej tradycji technofobicznego myślenia z przeciwstawionym jej wyzwolonym postrzeganiem ludzkiej cielesności i wiarą w naukę. Przekonania te pojawiły się w wielu tekstach Nowej Fali science fiction jako efekt popularności też związanych z przewrotem kontrkulturowym. I właśnie z tym ostatnim zjawiskiem wiążą się obecne w odnowionej fantastyce inspiracje, takie jak zainteresowanie alternatywną religijnością, ochroną środowiska, pacyfizmem i poszukiwaniem nowych dróg artystycznej ekspresji. Z testamentem kontrkultury związane jest również mniej lub bardziej metaforyzowane odwoływanie się do walki o równouprawnienie kobiet oraz mniejszości etnicznych i seksualnych.

Książka składa się z dziesięciu rozdziałów. W dwóch pierwszych rozdziałach zostały opisane przemiany postrzegania związków rozwoju technologicznego i ludzkiej cielesności w Europie i Stanach Zjednoczonych oraz ich wpływ na ewolucję wizerunków „cielesności fantastycznej”. Trzeci i czwarty rozdział *Corpus futuri* poświęcono technofobicznemu ukazywaniu postaci sztucznych ludzi oraz cyborgów. Kolejne części książki tyczą się dystopijnych wizji przyszłości, w których figurami inności są postacie klonów, mutantów, kosmicznych androgynów oraz ożywionych trupów. W rozdziałach tych badam zwłaszcza wątki związane z New Age, feminizmem i perspektywą genderową. Natomiast ostatnie partie książki skupiają się na dekonstrukcji konwencji prezentowania kinowych postaci nadludzi oraz na próbach filmowych reinterpretacji motywu wirtualnej egzystencji.

Badanie ewolucji postrzegania postludzkiej cielesności zaczynam od opowiadań, powieści i filmów powstałych na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, a kończę na dziełach stworzonych w roku 2012. W każdym z rozdziałów staram się udowodnić, że wiele z konwencji ukazywania „ciała fantastycznego” można skutecznie odświeżyć, wykorzystując ikonografię s-f i body horroru w takich gatunkach kultury popularnej, jak komiks czy teledysk. Przy czym należy zaznaczyć, że wybieram jedynie utwory w sposób nowatorski reinterpretujące literackie i audiowizualne schematy ukazywania technofobicznej cielesności. Do grona reformatorów ikonografii s-f zaliczam zarówno twórczość artystów prawie nieobecnych w polskich badaniach filmoznawczych i kulturoznawczych, jak i teksty kultury postaci uznawanych już za klasyków. Stąd obecność w wielu rozdziałach książki odwołań do twórczości Chrisa

Cunninghama oraz Spike'a Jonze, reżyserów kręcących innowacyjne teledyski, o których rzadko pisano w naszym kraju. W kilku fragmentach *Corpus futuri* czytelnik odnajdzie także analizy tekstów kultury opartych na pomysłach reinterpreterów języka komiksu, takich jak Frank Miller czy Allan Moore. Z kolei miłośnicy literackiej fantastyki naukowej znajdą w *Corpus futuri* interpretacje dzieł uznanych twórców: Arthura C. Clarke'a, Joanny Russ, Ursuli Le Guin oraz Isaaca Asimova. Natomiast rolę „przewodnika” po terytorium futurystycznej ikonografii s-f pełni w książce wyobraźnia Philipa K. Dicka. Twórczość tego autora porusza wszystkie badane w mojej monografii tematy, wnosząc niekiedy w nazbyt sztywne ramy fantastyki absurdalny humor, groteskowe lęki, dekonstrukcyjną ironię oraz wizjonerskie szaleństwo.

Część tekstów wchodzących w skład książki ukazała się wcześniej w postaci krótszych artykułów w periodykach akademickich oraz czasopismach związanych ze sztuką filmową. Rozdziały dotyczące robotów oraz klonów zamieszczono w wydawanym na Uniwersytecie Gdańskim czasopiśmie „Panoptikum”. Artykuły o cyborgach i superbohaterach w skróconej formie opublikował miesięcznik „Kino”, zaś tekst o ewolucji postaci zombie wydrukował „Kwartalnik Filmowy”. Natomiast fragmenty analiz filmów o Terminatorze i mutantach zostały rozwinięte w postaci osobnych haseł w wydanym w 2011 roku leksykonie pt. *Kino Nowej Przygody*, napisanym pod redakcją Prof. UG dra hab. Jerzego Szyłaka. Adresy bibliograficzne do każdej publikacji zamieszczono na końcu książki. Wszystkie teksty tworzące *Corpus futuri* zostały znacząco przeredagowane, rozszerzone, zaktualizowane oraz dostosowane do standardów publikacji książkowej w roku 2012.

Rozdział I

W laboratorium cielesności – *Frankenstein*: fantastyka, horror i narodziny „spojrzenia klinicznego”

Nie ma materii martwej (...) martwota jest jedynie pozorem, za którym ukrywają się nieznanne formy życia. Skala tych form jest nieskończona, a odcienie i niuanse niewyczerpane. Demiurgos był w posiadaniu ważnych i ciekawych recept twórczych. Dzięki nim stworzył on mnogość rodzajów, odżywiających się własną siłą. Nie wiadomo, czy recepty te kiedykolwiek zostaną zrekonstruowane. Ale jest to niepotrzebne, gdyż jeśliby nawet te klasyczne metody kreacji okazały się raz na zawsze niedostępne, pozostają pewne metody nielegalne, cały bezmiar metod heretyckich i występnych¹.

Wstęp: ciało fantastyczne, lęk i początki „spojrzenia klinicznego”

Lęk przed związkami ludzkiej cielesności z wytworami cywilizacji technicznej odnajdziemy w fabułach wielu literackich i audiowizualnych tekstów kultury wykorzystujących konwencje science fiction i body horroru. Bez wątpienia postacią, którą można potraktować jako symbolicznego ojca wielu laboratoryjnych monstrów, będących ucieleśnieniem cywilizacyjnych niepokojów społeczeństw Zachodu, jest „szalony naukowiec”. Nowy Prometeusz z wydanej w 1818 roku powieści *Frankenstein* Mary Shelley przywołuje do życia wzbudzającą lęk istotę dzięki sprzęgniętym ze sobą mocom nauki i przyrody. Sztucznie ożywiony stwór cierpi z powodu swojej technologicznej genezy i nieokreślonej tożsamości. Jednak jeszcze bardziej doskwiera mu

¹ B. Schulz, *Traktat o manekinach albo wtóra księga rodzaju*, [w:] *Idem, Opowiadania. Wybór esejów i listów*, Wrocław 1998, s. 35–36.

ostracyzm społeczny oraz związana z nim samotność. Podobny status ontyczny będą posiadać również inne postacie literackie i filmowe z kanonu fantastyki naukowej, takie jak robot, mutant czy klon, które staną się ważnymi figurami wyobraźni XX i początków XXI wieku.

Samo zaś marzenie Frankensteina o ożywianiu martwych bytów ma długą historię w kulturze zachodnioeuropejskiej. Już w antyku grecko-rzymskim można odnaleźć między innymi Jazona, bohatera, który z zasadzonych w ziemi smoczycich zębów wyhodował niezwykłych wojowników. Z kolei Pigmalion, dzięki łaskawości Afrodyty, mógł cieszyć się względami ożywionego posagu idealnej kobiety. W obu przypadkach powołane do życia istoty miały służyć określonym celom. Jazon pragnął niezniszczalnej armii, zaś Galatea była dla Pigmaliona ucieleśnieniem wymarzonej kochanki.

Natomiast przejęta z kultury judaistycznej legenda o golemie ukazuje powołanego do życia sługę, który wyrwa się spod kontroli swojego stwórcy. Gershom Scholem w książce *Kabała* dociera do źródeł związanych z tą postacią, podając nawet jedną z „instrukcji” ożywiania martwej materii:

Wzē prochu z gōry dziewiczej ziemi, rozsyp ją po całym domu i oczyść swoje ciało. Z owego czystego prochu uczyn golema, stworzenie, które chcesz stworzyć i ożywić, a nad każdym członkiem wypowiadaj spółgłoskę przyporządkowaną mu w księdze Jecira i połącz ją ze spółgłoskami i samogłoskami imienia Boga².

Golem, podobnie jak Galatea oraz żołnierze Jazona, powstają z materii nieożywionej. Gлина, marmur oraz gleba to elementy, które odnieść można do pradawnych opowieści o stworzeniu człowieka. Ich wariantem jest także historia biblijnego Adama. Zdaniem Scholema słowo „golem” pojawia się zresztą w biblijnym Psalmie 139 i symbolizuje tam „nieukształtowaną materię, coś w rodzaju antycznego *hyle*”³, z której Jahwe ulepił pierwszego człowieka. Z konkurowaniem ze Stwórcą w akcie kreacji życia związany jest również inny wywiedziony z czarnej magii i alchemii byt. Mowa tu o pojawiającej się często w średniowieczu postaci homunkulusa, którego powołaniem do życia chwalił się między innymi legendarny alchemik Paracelsus⁴. Homunkulus to ożywiona dzięki geniuszowi maga „miniaturka człowieka”, powstała z worka kości, włosów, skrawków skóry, spermy oraz narządów zwierzęcia. Obdarzone złośliwą inteligencją stworzenie potrafi uśpić czujność swojego pana i zbiec. Znamienne, iż hi-

² G. Scholem, *Kabała i jej symbolika*, tłum. R. Wojnakowski, Kraków 1996, s. 212.

³ *Ibidem.*, s. 177. *Hyle* to pojęcie często używane przez gnostyków, oznaczające ciało człowieka, będące w mniemaniu tej herezji materialnym więzieniem dla cierpiącej w nim *pneumy*, czyli ducha.

⁴ [Por. np.] B.L. Knapp, *The Prometheus Syndrome*, Whitston Publishing, Troy, NY 1979, s. 90.

storię o homunkulusie różni od legend o golemie pewien szczegół – ten pierwszy byt jest bowiem nie tylko powiązany ze światem wyobraźni, lecz również z sekretami nauki. Powoływana do życia w prymitywnym laboratorium mała istota jest fikcyjnym odpowiednikiem kolekcjonowanych przez alchemików preparatów tworzonych z ludzkich płodów, mających im pomóc między innymi w przeniknięciu tajemnicy tworzenia życia. Za jej esencję uważano zaś męskie nasienie, w mniemaniu wielu średniowiecznych badaczy pełne „miniaturowych ludzików”, które później zaczynały rosnąć w łonie kobiety. Z dociekliwym okiem pionierów badania ludzkiej anatomii łączy homunkulusa jeszcze inny fakt. Dokonujący sekcji zwłok medycy często odkrywali w martwych ciałach niepokojące guzy, niekiedy posiadające znamiona ludzkich organów. Twory te dały początek niesamowitym opowieściom o powołanych do życia istotach odwzorowujących fascynację i przerażenie nieznanymi mechanizmami funkcjonowania ludzkiego organizmu⁵. Ich zgłębieniu miało służyć badanie zmian fizjologicznych zachodzących w martwych ciałach. Piero Camporesi w swojej książce podaje liczne przykłady ze świata przedchrześcijańskiego, w których ciekawość i wola poznania przewyżczały wstręt i społeczne oraz religijne tabu. Wśród osób pragnących eksplorować mroczne sekrety ludzkiego wnętrza autor *Laboratoriów zmysłów* wymienia między innymi Hipokratesa z Kos, Aleksandra Wielkiego, Arystotelesa, egipskich Faraonów oraz Marka Aureliusza⁶.

Ci, co badali ręcznie to ożywione królestwo – pisze Camporesi – władcy-chirurdzy i chirurdzy-władcy, byli prawdziwymi pionierami nauki o człowieku, prekursorami owego długotrwałego zainteresowania anatomią, które w XVI i XVII wieku – po niekończącej się stagnacji średniowiecza – przeistoczyło się w pragnienie poznania fizycznych tajemnic życia, trybów cielesnych maszyny i przemieniło w upojenie, jakie daje możliwość remontowywania części i mechanizmów⁷.

Z kolei czasy włoskiego renesansu, kiedy to średniowieczny lęk powoli ustępował potrzebie empirycznego poznania, to okres, w którym zewnętrzna i wewnętrzna budowa ludzkiego ciała są traktowane jako cud boskiego geniuszu, udowadniający katoliczkom intelektualistom niedoskonałość sztuki wobec niepojętego aktu stworzenia.

Cud, przewyższający wszystkie inne cuda, jawi się jako niezbity dowód potęgi Boga. Drogi prowadzące do boskości przechodzą przez detale brzucha, labirynt jelit, gęstwinę części miękkich, system kości, sieć hydrauliczną kanałów limfatycznych i żył, złożone anastomozy siatki nerwów, kruchy las chrząstek⁸.

⁵ C. Pinto-Correia, *The Ovary of Eve: Egg and Sperm and Preformation*, University of Chicago Press, Chicago 1997, s. 211–241.

⁶ P. Camporesi, *Laboratoria zmysłów*, tłum. J. Ugniewska, Gdańsk 2005, s. 118–119.

⁷ *Ibidem*, s. 118–119.

⁸ *Ibidem*, s. 119, 123, 124.

Znamienne, że zachwyty nad „boską architekturą wnętrzości” według ówczesnych badaczy wykluczały ateizm. Dążyli oni bowiem do estetycznego utrwalania swoich badań „ku chwale Najwyższego”. W tym właśnie celu badacze-artycy sporządzali coraz doskonalsze szkice, rzeźby i preparaty. Z czasem w renesansowych badaniach pojawia się jednak iskra niepewności, a afirmacja boskiego geniuszu przeobraża się w niezdrową fascynację, znajdującą masochistyczne upodobanie w gniciu i brzydocie. Camporesi w swojej książce śledzi formy antynomicznego podejścia do ludzkiego ciała, analizując teksty ludzi kościoła, takich jak na przykład ojciec Sebastian Paulio, którzy po przelotnej fascynacji zagadkami fizjologii powracają do znanego ze średniowiecza dyskursu rozpaczenia nad okrucieństwem śmierci⁹. Autor *Laboratoriów zmysłów* wiąże ów fenomen z głęboko zakorzenionym w kościelnej tradycji upodobaniem do używania w średniowiecznych oraz renesansowych kazaniach metaforyki przepełnionej dyskursem „perwersyjnej nekrofilii”¹⁰. Antynomiczne balansowanie pomiędzy zachwytem a obrzydzeniem cielesnością przejmą później takie dziedziny sztuki, jak malarstwo i rzeźba oraz poezja i literatura. Znany w Polsce każdemu uczniowi szkoły średniej sonet *Do trupa* Jana Andrzeja Morsztyna jest tylko niewinnym przykładem wkraczania sztuk pięknych w „poetykę kosmografii plugastwa”, bowiem w „baroku anatomie i autopsje stanowiły intelektualne i kulturowe punkty odniesienia, źródło metafor, obrazów, asocjacji, analogii. Termin «anatomia» zarówno w sferze śmierci, jak i miłości staje się słowem kluczem”¹¹.

Co ciekawe, ciało trupa w metaforycznym obrazowaniu ulega nie tylko konwencjonalizacji, lecz również wynikającym z mody na koncept niespodziewanym przetworzeniom, takim jak malarskie próby zestawiania sekcji zwłok z symboliką stołu kuchennego¹². „Kulinarne sekcje zwłok”, pełne zadających ból narzędzi, zaczynają pełnić rolę sugestywnych metafor „piekielnej egzystencji”. Ich narracyjne wariacje wkraczają także w sferę życia politycznego pod postacią wizualizacji coraz bardziej wymyślnych tortur. Równocześnie mnożą się historie niesamowite i związane z nimi gabinety osobliwości, bezwstydnie oglądane przez ludzi wszystkich stanów i zawodów. Camporesi zauważa również, że publiczne egzekucje pełnią też funkcję „edukacyjną”, w swojej wizualnej dosadności podobną do kierowanych do pospólstwa instruktażowych teatrów anatomicznych. Cieleśność staje się dla tłumów źródłem napawającej lękiem i poczuciem winy fascynacji. Okresem, w którym anatomia śmierci „wyjdzie ostatecznie na ulicę”, będzie terror Wielkiej Rewolucji Francuskiej. Fran-

⁹ *Ibidem*, s. 127.

¹⁰ *Ibidem*, s. 129.

¹¹ Oba cytaty za: *Ibidem*, s. 138.

¹² *Ibidem*, s. 143.

cuscy artyści oglądając na ulicach Paryża „teatr absurdalnej śmierci” wkrótce dostrzegą nowe sposoby ekspresji „horroru egzystencji”. Michel Foucault właśnie ten okres wyznaczy na czas narodzin nowoczesnego „spojrzenia klinicznego”¹³. Z tym czasem wiążą się również fascynacje, które doprowadziły bezpośrednio do powstania kluczowej dla rozwoju science fiction i body horroru powieści *Frankenstein* Mary Shelley.

Trup, laboratorium i XIX-wieczne piękno brzydoty – od *Frankensteina* do „nowoczesnego ciała fantastycznego”

Andrzej Pieńkos w swojej książce *Okropności sztuki* udowadnia, iż jedną z przyczyn zagłębiania się XIX-wiecznych artystów w antyestetykę śmierci i brzydoty jest chęć ukazania bezsensu jednostkowej egzystencji w pozbawionym Boga świecie. Autor sugeruje dwie możliwe interpretacje fenomenu niebywałej popularności makabry w sztuce z tego okresu. Po pierwsze, „mania fizjologiczności” jest próbą odreagowania okropności terroru francuskiej rewolucji. Po drugie, fakt ten wynika z potrzeby poszukiwania „zastępczych pobudek metafizycznych”, których substytutem mają być właśnie lęk i makabra¹⁴. Pieńkos zauważa, że właśnie w czasie Wielkiej Rewolucji Francuskiej popularnym w malarstwie motywem staje się bardzo szczegółowe przedstawianie ofiar śmiertelnego, budzącego grozę żywiołu. „Realna katastrofa – udowadnia autor – budziła większą grozę niż wymyślona. Zamiłowanie do konkretnego działało tak silnie, że nawet zwyczajny wypadek na morzu (...) mógł stać się tematem obrazu”¹⁵. Z fascynacji grozą takiej właśnie sytuacji powstał między innymi obraz *Tratwa Meduzy*, w którym francuski malarz Théodore Gericault utrwalił stawiających czoła śmierci morskich rozbitków.

Wysiłki Gericaulta były w gruncie rzeczy wynikiem świadomości własnej niemocy wobec straszliwej, niepojętej grozy wydarzenia. (...) *Tratwa Meduzy* jest chyba pierwszym obrazem, w którym (w jego procesie powstawania i w końcowym efekcie) objawia się zagubienie nowoczesnej kultury wobec rzeczy ostatecznych (...)¹⁶.

¹³ M. Foucault, *Narodziny kliniki*, tłum. P. Pieniążek, Warszawa 1999, s. 7–17. Autor pisze we wstępie do swojej książki o „odrodzeniu spojrzenia klinicznego”, w którym wreszcie zadbało o „pierwotne rozdzielanie widzialnego i niewidzialnego” w ciele ludzkim (*op. cit.*, s. 8).

¹⁴ Por. A. Pieńkos, *Okropności sztuki*, Gdańsk 2000, s. 140.

¹⁵ *Ibidem*, s. 119.

¹⁶ *Ibidem*, s. 120.

I właśnie na procesie powstawania obrazu Pieńkos skupia się najbardziej. Autor wspomina, że Gericault, aby zdobyć materiały do swojego dzieła, wynajął pracownię na tyłach paryskiego szpitala, gdzie „umawiał się z lekarzami i pielęgniarzami, którzy dostarczali mu trupów i amputowanych części ciała. (...) Przez kilka miesięcy pracownia Gericaulta była rodzajem kostnicy, gdzie przechowywał trupy tak długo, dopóki nie następował ich rozkład; z uporczywością pracował w tej trupiarni, której cuchnącą atmosferę z trudem tylko, i to przez krótką chwilę, wytrzymywali najbardziej mu oddani przyjaciele i nieustraszeni modele”¹⁷.

Z czasem sama pracownia malarska staje się z przedmiotem malarskiej kontemplacji. To do niej trafiają (w zadziwiających zestawieniach i chaotycznym nadmiarze) „przerażające odpadki”, pochodzące również z ludzkich korpusów. Makabra jest tu wartością pobudzającą artystę do tworzenia, zaś jego warsztat staje się także cudownym laboratorium, którego każdy element zyskuje status dzieła sztuki. Skutkiem takiego podejścia do sztuki są między innymi takie obrazy i rysunki Gericaulta, jak na przykład *Studium odciętych głów* i *Odcięte kończyny*.

Ikonografia, a zwłaszcza literatura *Kunsterroman* w XIX wieku pokazują nam pracownię nie jako rzemieślniczy warsztat, ale jako malownicze – w znacznie większym stopniu niż pracownię wcześniejszych stuleci – *panopticum*, lub też jako ołtarz przeistoczenia. (...) Panopticum osobliwości zaczyna wypierać rzeczywistość, która z czasem, w miarę rozwoju nowoczesnej sztuki, okaże się w pracowni artysty zbyteczna. Okropności – powierzchownie pobudzające twórcę – są miło widziane w pracowni. Przynoszą szczególnie wiele kreatywnej energii¹⁸.

Podobnie nietypową perspektywę postrzegania ludzkiej cielesności odnajdziemy w literaturze gotyckiej i poezji romantycznej. Bezpośrednią kontynuacją fizjologicznych fascynacji i lęków z XVII i XVIII wieku będzie powołane do życia przez doktora Victora Frankenstein w jego mrocznym laboratorium monstrem z XIX-wiecznej powieści Mary Shelley¹⁹, w której narrator daje wyraz targających nim fascynacji ob-

¹⁷ *Ibidem*, s. 136.

¹⁸ *Ibidem*, s. 134, 141.

¹⁹ Znamiennie, że w czasie nocy spędzanych w należącej do Byrona Villa Diodati nad jeziorem Genewskim powstały dwie kluczowe dla ikonografii popularnej XX wieku postacie: monstrem Frankenstein oraz wampir, opisany przez Johna Williama Polidorigo w noweli *Wampir*. Dla rozwoju science fiction i body horroru olbrzymie znaczenie ma również wydana w 1896 roku powieść *Wyspa doktora Moreau* H.G. Wellsa, w której z kolei pojawia się często wykorzystywany w wideoklipach motyw fuzji ciał zwierzęcych i ludzkich. Sam Wells w swoich powieściach równie chętnie wykorzystywał motywy obecnie kojarzone z fantastyką naukową jak i horrorem. Oprócz potwornych ludzkich-zwierząt z *Wyspy doktora Moreau* prze-

rzydliwym procesem tworzenia sztucznego życia. Obraz „laboratorium cielesności” stanie się od tej pory motywem, który przyswoi sobie XIX- i XX-wieczna literatura grozy, a za nią również i kino²⁰. Należy jednak wyraźnie zaznaczyć, iż twór Frankenstein różni się od wspomnianych wcześniej postaci (takich jak golem czy homunkulus) stopniem wykraczania poza boskie prawa, jest bowiem bezczelną próbą wskrzeszenia zmarłego. Powstałe z części ciał różnych ludzi monstrum ukazano w powieści jako obrzydliwe nie tylko z powodu pogwałcenia boskiego planu, lecz również poprzez brak spójnej tożsamości powołanego sztucznie do życia inteligentnego stworzenia²¹. Właśnie z tego drugiego powodu nieszczęsny potwór zostaje przedstawiony w książce jako byt pozbawiony aury cudowności i piękna. Co więcej, monstrum to byt zmartwychwstały, więc jego postać jawi się czytelnikowi jako niezamierzona (być może wręcz parodystyczna) próba odtworzenia aktu zmartwychwstania Jezusa Chrystusa. I właśnie dlatego opisy jego genezy nasycono tak dużym ładunkiem obrzydzenia:

Zbierałem kości po kostnicach i ręką profana naruszałem te straszliwe tajemnice ciała ludzkiego. W samotnej izdebce, a raczej celi na poddaszu, odgradzonej od wszystkich pozostałych mieszkań korytarzem i klatką schodową, urządziłem sobie *obydny warsztat tworzenia*. Od ciągłego patrzenia na *okropny materiał* i *straszne detale* oczy wychodziły mi z orbit. Wiele materiałów otrzymałem z rzeźni, niejedne pochodziły z sekcji zwłok²².

Jednak powieść Shelley jest przede wszystkim owocem XIX-wiecznego zainteresowania osiągnięciami ówczesnej nauki. Odnajdujemy w niej nawiązania do takich dziedzin, jak chemia (prace Humphreya Darego) i fizjologia (odkrycia Luigiego Gal-

rażające monstra o „naukowym” rodowodzie spotykamy także w jego *Wojnie światów* z 1898 roku oraz w *W ebikule czasu* z roku 1885. W pierwszej powieści są nimi oczywiście Marsjanie, zaś w drugiej książce znajdziemy między innymi gigantyczne kraby oraz ludożerczych Morloków. Ta ostatnia powieść jako pierwsza wykorzystuje również motyw ewolucyjnego podziału społeczeństwa, który będzie używany później w wielu dystopiach, od *Metropolis* Fritza Langa począwszy, a na cyberpunkowym *Shizmatrix* Bruce’a Sterlinga skończywszy.

²⁰ Olbrzymi wpływ powieści Shelley na rozwój kinowych konwencji widać m.in. w poświęconej jej literaturze filmoznawczej. Dość powiedzieć, że filmy o monstrum Frankenstein doczekały się nawet swoistej encyklopedii [Patrz] *The Frankenstein Film Sourcebook*, red. J. Blodgett, C. Joan (Kay), S. Picart, Frank Smoot, Greenwood Press, Westport, CT 2001. Istnieje również monografia scenicznych wersji powieści Shelley [Patrz] S.E. Forry, *Hideous Progenies: Dramatizations of Frankenstein from Mary Shelley to the Present*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 1990.

²¹ Pokawałkowane i składające się z niedopasowanych do siebie części ciało monstrum Frankenstein stanie się jednym z najważniejszych wzorców dla kultury ponowoczesnej, powracając w wielu wariantach w sztukach plastycznych, kinematografii oraz literaturze.

²² M.W. Shelley, *Frankenstein*, tłum. H. Goldmann, Poznań 1989, s. 43.

vaniego)²³, a także mechanistycznych teorii postrzegania ciała ludzkiego, o których pisał już Julien Offray de La Mettrie w swoim tekście *Człowiek-maszyna* w 1747 roku²⁴. Linda Badley w książce *Film, Horror and the Body Fantastic* udowadnia, że *Frankenstein* był wyrazem prób poszukiwania sposobu zrozumienia nowego świata, stającego się miejscem pozbawianym „duchowego pierwiastka” przez zyskujący coraz większą popularność darwinizm²⁵. Badley zauważa, że młody naukowiec z książki Shelley brzydzi się swojego „dziecka”, bo nie widzi w nim koherentnego, zintegrowanego bytu, lecz „zbiór funkcji i części”²⁶. Perspektywa ta jest zaś ściśle związana z rodzącym się w XIX wieku mechanistycznym i klinicznym postrzeganiem ludzkiego ciała. Autorka przywołuje opisane w *Narodziinach kliniki* przykłady „współczesnej medycznej perspektywy”, udowadniając, iż Foucault w rzeczywistości analizuje narodziny „technologii cielesności” będącej „dyskursem bio-sił, których terminami są płyny, organy i części ciała oraz łączenie ludzkiej tożsamości z maszyną”²⁷. Ich ukoronowaniem jest zaś właśnie anglosaski termin *clinical gaze*, oznaczający „kliniczne spojrzenie”:

Śmiertelne ciało uzbrojone w technologię (które Foucault nazwie bio-siłą) zastąpiło nieśmiertelną duszę. Jak demonstrują to potwory Frankensteina i Poe’go, ciało stało się obszarem mitologii autokreacji i transcendencji. Narodziny kliniki były narodzinami ciała fantastycznego²⁸.

Co więcej, powieść Shelley umocni obecny także w tekstach Edgara Allana Poe²⁹ lęk przed „pół-życiem – pół-śmiercią”, który przejmą później fantastyczne fabuły opowiadające między innymi o cyborgach i zombie. Badley udowadnia, iż obecni

²³ Luigi Galvani w swojej opublikowanej w roku 1791 w Bolonii pracy pod tytułem *Komentarze na temat wpływu elektryczności na pracę mięśni* stworzył podwaliny „nauki” nazywanej galwanizmem.

²⁴ C.A. Freeland, *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*, Boulder, Westview Press, Colorado 2000, s. 29. Freeland zauważa, że Shelley nie była osamotniona w swoich naukowych fascynacjach. Podobne zainteresowania przejawiali również amerykańscy twórcy, tacy jak Edgar Allan Poe czy Nathaniel Hawthorne.

²⁵ L. Badley, *Film, Horror and the Body Fantastic*, Greenwood Press, Westport, CT 1995, s. 66.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ Znamienne, że powieść Shelley miała również oddźwięk medyczny. Przypadek monstrum Frankensteina był naukowo analizowany m.in. w czasopiśmie medycznym „Quarterly Review” z 1918 roku [za:] L. Badley, *op. cit.*, s. 67.

²⁸ L. Badley, *op. cit.*, s. 68. Autorka zapomina jednak o innych, wywiedzionych z wyobraźni religijnej ciałach fantastycznych, takich jak na przykład stwory z obrazów Hieronimusa Boscha. Badley „współczesne ciało medyczne” interpretuje w swojej książce za pomocą dyskursów Freuda, Lacana oraz Julii Kristevej.

²⁹ Poe wykorzystuje motyw śmierci za życia między innymi w takich opowiadaniach jak *Prawdziwy opis wypadku z panem Waldemarem*, *Berenice* czy *Upadek domu Usberów*.

w nich bohaterowie, wzorem swoich poprzedników z *Frankensteina*, są również postaciami na miarę nowych czasów, w których „nie ma już miejsca na słowo dusza”, gdyż bioetyka zastępuje w nich dawną moralność religijną³⁰. Autorka, analizując przez pryzmat *Frankensteina* między innymi film *Re-Animator* (1985) Stuarta Gordona oraz czerpiące z twórczości Lovecrafta wczesne obrazy Davida Cronenberga i Petera Jacksona, widzi w dziele Shelley zarówno załączek budzące się do życia body horroru, jak i antycypację ery literatury cyberpunka i biopunka³¹, nurtów opisujących „piękno entropii ludzkiej tożsamości i cielesności”.

Wiele akademickich analiz poświęconych fenomenowi *Frankensteina* dostrzega również w powieści Shelley polemikę z „męskim obliczem nauki”, typując ją wręcz na utwór antycypujący nadchodzący feminizm. Mauriel Spark zaznacza, że książka „swoim realizmem doprowadziła do «śmiertelnego udaru» romansu gotyckiego, reinterpretując między innymi mit romantycznej męskiej pasji tworzenia”³². Podobnego zdania jest także Ludmilla Jordanowa, która udowadnia, że postać doktora Frankenstein jest bytem skonstruowanym jako wyraz polemiki ze stereotypowym już w literaturze oświecenia obrazem męskiego naukowca-stwórcy, sylwetki zdaniem Jordanowej nieodzownie związanej z przenikającymi się przestrzeniami nauki, medycyny i płci kulturowej (gender)³³. Konwencja „szalonego naukowca” według autorki zbudowana jest najczęściej na konotacjach „męskości, siły, kontroli, przekraczania tabu, tajemnicy, eksperymentu oraz nauki i magii”³⁴. Cytująca Jordanową w swojej książce *The Naked and the Undead* Cynthia Freeland uważa z kolei, że nie można zrozumieć „męskiego charakteru nauki” bez zrozumienia metafor wytworzonych wraz z jej dynamicznym rozwojem³⁵. Freeland udowadnia w swoim tekście, iż agresywny styl uprawiania „męskiej nauki” zestawiono w powieści z bierną, lecz konsekwentnie egzekwującą swoje prawa naturą, po to, aby metaforycznie nawiązać do kielkującej wówczas koncepcji „walki płci”. Właśnie dlatego w powieści Shelley tak trudno jednoznacznie ocenić, kto jest bardziej negatywną postacią – Victor Frankenstein czy też powołane przez niego do życia monstrum. Od tej pory postać demonicznego naukowca, nadal łączo-

³⁰ L. Badley, *op. cit.*, s. 35.

³¹ B. McHale, *Elements of a Poetics of Cyberpunk*, „Critique”, vol. 33, issue 3, 1992, s. 161–163.

³² C. Freeland, *op. cit.*, s. 29.

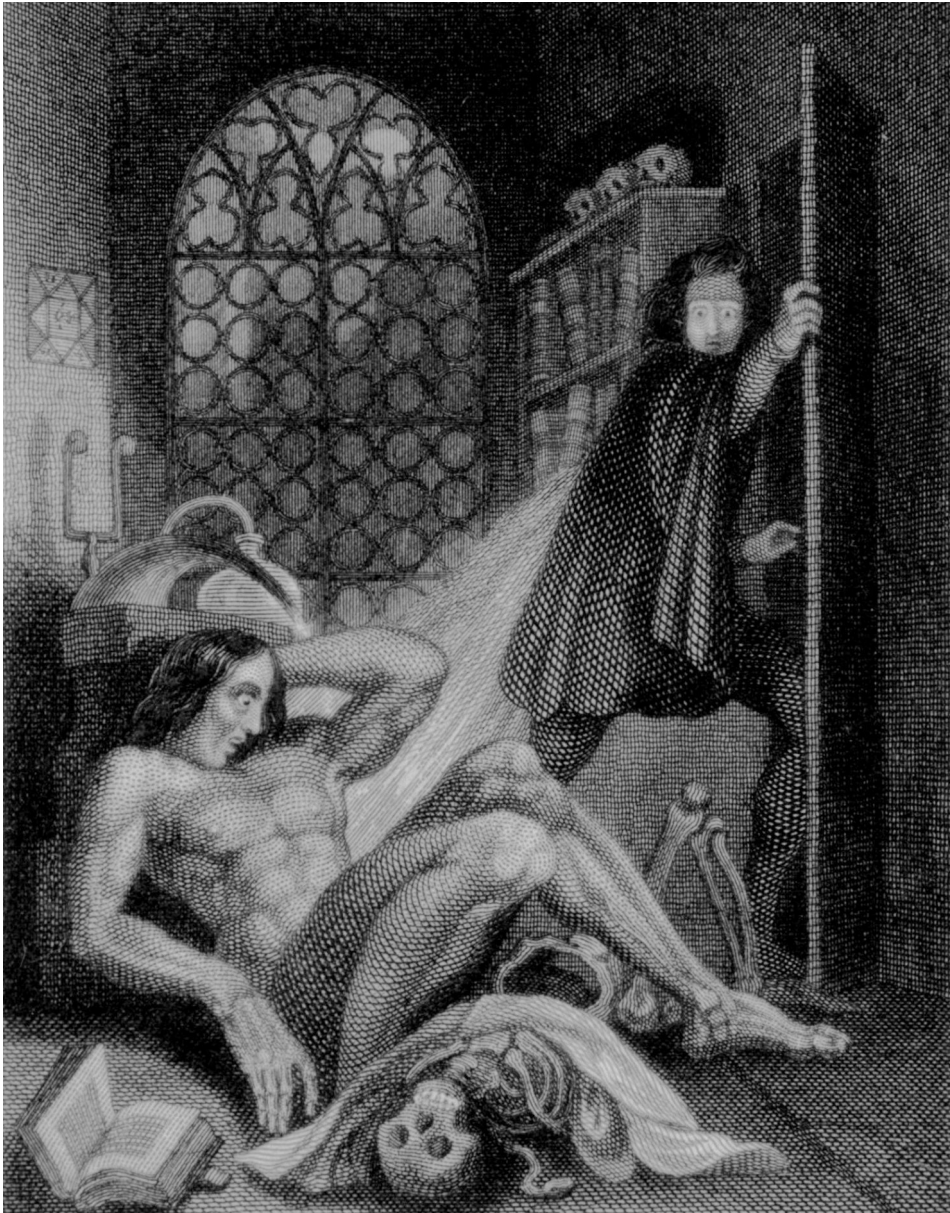
³³ L. Jordanowa, *Sexual Visions: Images of Gender in Science and Medicine Between the Eighteenth and Twentieth Centuries*, University of Wisconsin Press, Madison 1993, s. 111.

³⁴ *Ibidem*. W przeciwieństwie do przerażonego swoim dziełem Viktora Frankenstein z książki Shelley, bohater z filmu z 1931 roku wykrzykuje: „On żyje, żyje!”. W angielskiej wersji widać jednak ambiwalentny stosunek młodego doktora do swojego dzieła – gdyż w oryginale zdanie to brzmi: „It’s alive, alive”. Angielski zaimek osobowy „it” wyraża bowiem nieokreślony charakter ożywionego stwora.

³⁵ C. Freeland, *op. cit.*, s. 30.

na z męskimi technologiami, zacznie stopniowo nabierać coraz bardziej negatywnych cech, coraz więcej zaś pozytywnych konotacji będzie się wiązało z reprezentującymi żeńską naturę monstrami³⁶. Tym samym „demiurgowie nauki” stopniowo zaczną przejmować rolę dawnych monstrów, a ożywione przez nich byty przestaną pełnić rolę jednoznacznie negatywnych postaci, stając się mniej lub bardziej bezbronnymi ofiarami. Jednak okresem, w którym dokonają się najbardziej widoczne przemiany w postrzeganiu związków technologii i cielesności w literaturze i kinie s-f, będą dopiero lata sześćdziesiąte XX wieku. I właśnie rewolucji związanej z ukazywaniem ciała fantastycznego w tym czasie chciałbym poświęcić kolejny fragment mojej książki.

³⁶ Z tym faktem wiąże się między innymi możliwość przejęcia punktu widzenia monstrum przez czytelnika.



Rys. 1. Narodziny „sposrzenia klinicznego”? Reprodukacja jednej z ilustracji autorstwa T. Holsta i W. Chevaliera, zamieszczonej w wydaniu *Frankensteina* M. Shelley z 1831 roku.

M. Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, London: H. Colburn, R. Bentley; Edinburgh: Bell and Bradfute, 1831, s. 43.

Rozdział II

Między lękiem a fascynacją: ciało w nowej fali science fiction

Susan Sontag w swoim tekście *The Imagination of Disaster* wykazuje, że przewagą filmu fantastycznonaukowego nad literaturą s-f jest łatwość, z jaką ten gatunek eksploruje „sferę cudowności”¹. W jej skład mogą wchodzić zarówno niezwykle budowle, maszyny i światy, jak i nieoczekiwane przedstawienia ciała, takie jak deformacje, mutacje i metamorfozy. Sontag słusznie zauważa, że kino, skupiając się na pierwiastku „nadzwyczajności”, często traci element naukowości, będący jej zdaniem mocną stroną literatury. Z kolei siłę kinematografii fantastycznonaukowej autorka *Notatek o kampie* dostrzega w o wiele bardziej sensualnym, wręcz fizycznym odbiorze prezentowanych fabuł, dość niespodziewanie zestawiając ten nader skonwencjonalizowany gatunek ze sztuką happeningu². Tak nieoczekiwane porównanie wynika prawdopodobnie z przekonania Sontag, że opowieści fantastycznonaukowe, podobnie jak „sztuki ciała”, w wielkim stopniu koncentrują się na zjawisku destrukcji³. Estetyka niszczenia i rozpadu okazuje się zaś jej zdaniem w obu przypadkach źródłem równoczesnej fascynacji i przerażenia. Sontag zauważa również granicę, do której dotarło współczesne jej kino. Autorka udowadnia, iż w porównaniu z klasycznymi filmami grozy i s-f obrazy z końca lat pięćdziesiątych utraciły niewinne postrzeganie natury i ciała oraz związanego z nimi konfliktu dobra ze złem, na rzecz bardziej uwiarygodnionych wizualizacji rozpadu i zniszczenia. „Lady Camp”, oprócz nasyconej lękiem fascynacji destrukcją, dostrzega także kolejne spoiwo łączące XX-wieczną fantastykę

¹ Sontag pisze o „immediate representation of the extraordinary” – co może oznaczać „nadzwyczajność”, „niezwykłość” [w:] *Eadem, The Imagination of Disaster*, [w:] *Against Interpretation*, Picador, NY 1966, s. 212.

² S. Sontag, *op. cit.*, s. 213.

³ Oczywiście Sontag zawęży tym samym tematykę i zakres działań body artu.

naukową z horrorem. Jest nim „ekstremalnie uproszczona moralizacja” fabuły, stawiająca widza w pozycji uprzywilejowanego obserwatora kinowej destrukcji⁴. Niestety, w tym przypadku amerykańska myślicielka ma rację jedynie w stosunku do komercyjnej kinematografii lat pięćdziesiątych, ponieważ w literackiej fantastyce naukowej i horrorze lat sześćdziesiątych dochodzi do poważnego przewartościowania jakichkolwiek prób uproszczonego ideologizowania gatunku.

Lata sześćdziesiąte to bowiem okres dynamicznych przemian w myśleniu o ludzkiej cielesności zachodzących w mentalności społeczeństw zachodnioeuropejskich. Zmian tych nie mogła również pominąć odnowiona przez debiutujących w tym czasie pisarzy literatura s-f, nie tylko zwracająca uwagę na „techniczno-fizjologiczne” aspekty ludzkiej egzystencji, lecz również próbująca odnaleźć nowe drogi do duchowości w coraz bardziej zagubionym w „medialnej demokracji pożądania” świecie⁵. Ślady mniej technofobicznego postrzegania związków ciała z postępem naukowym odnaleźć można między innymi w inspirowanym tezami przewrotu kontrkulturowego nurcie s-f określanym przez wielu badaczy fantastyki mianem „inner space”. James Graham Ballard, twórca wielu oryginalnych książek (w tym literackiego pierwowzoru filmu *Crash* Davida Cronenberga) oraz autor obszernych prac teoretyczno-literackich dotyczących science fiction, wiąże fenomen zainteresowania fantastyki naukowej wewnętrznym światem człowieka z kontrkulturowymi ideami „wyzwolenia Erosa” oraz popularnym w latach sześćdziesiątych poszukiwaniem alternatywnych form religijności:

Inner space jest to przestrzeń wyobraźni, w której spotykają się i skupiają w jedno zewnętrzny świat realny i wewnętrzny świat ducha⁶.

Również Vera Graat, autorka książki *Homo futurus*, widzi bezpośrednie związki nowej fali science fiction z ideałami pokolenia '68, pisząc, że „świat psychodelicznych doświadczeń, świat muzyki i sztuki pop wiąże się bezpośrednio z tą nową formą science fiction”⁷. Nie da się bowiem ukryć faktu, że przesycona technofobicznymi lękami i ideologicznymi podtekstami fantastyka końca lat pięćdziesiątych była ślepa

⁴ *Ibidem*, s. 216.

⁵ Termin ten pochodzi z książki Briana McNaira *Seks, demokryzacja pożądania i media czyli kultura obnażania* [Por.] B. McNair, *Seks, demokryzacja pożądania i media czyli kultura obnażania*, tłum. E. Klekot, Warszawa 2004.

⁶ J.G. Ballard, *The Coming of the Unconscious*, [w:] *Idem, The Overloaded Man*, Panther Books, London 1967, s. 147.

⁷ V. Graat, *Homo futurus: analiza współczesnej science fiction*, tłum. Z. Fonferko, Warszawa 1975, s. 166. Przy czym należy tu zaznaczyć, że w „inner space” równie ważne miejsca obok New Age i nauki zajmują psychoanaliza i psychologia.

uliczka, z której ambitniejsi twórcy musieli znaleźć drogę ucieczki, aby wyrwać się z „getta” gazetowej twórczości i niskonakładowych książek dla maniaków kosmicznych opowieści awanturnicznych. Debiutujący w tym czasie brytyjski pisarz Brian W. Aldiss tak oto komentował sytuację na ówczesnym rynku wydawniczym:

Zazwyczaj sztafaż science fiction jest ograniczony: rakiety, telepatia, roboty, podróże w czasie, inne wymiary, wielkie maszyny, obcy, światy przyszłości. Podobnie jak monety, nadużywane motywy dewaluują się w obiegu. W latach pięćdziesiątych pisarze łączyli i mieszały te standardowe elementy z ścią bizantyjską pomysłowością, ale nawet wtedy pojawiały się wyraźne oznaki wyczerpania konwencji. W latach sześćdziesiątych owych oznak kryzysu nie można było już ignorować⁸.

Potrzebę zmiany zainteresowań literackiej fantastyki postulowała również Ursula Le Guin, dostrzegając przed nową dekadą i debiutującymi w tym czasie autorami nowe wyzwania:

Nie pragnę deprecjonować pracy wcześniejszych pisarzy, lecz myślę, że należy uczciwie przyznać, że literatura science fiction poważnie zmieniła się około roku 1960, i że zmiana ta przejawiała się wzrostem liczby pisarzy i czytelników, poszerzeniem poruszanej tematyki, pogłębionym do niej podejściem, stosowaniem wyrafinowanego języka i technik pisarskich oraz wzrostem politycznej i literackiej świadomości twórców. Lata sześćdziesiąte w science fiction były ekscytującym okresem dla istniejących oraz nowych pisarzy i czytelników. Wszystkie drzwi wydawały się być otwarte⁹.

Sam zaś termin „inner space”, stosowany wobec bardziej zaangażowanych filozoficznie i duchowo odmian fantastyki, przypisuje się najczęściej cytowanemu już tutaj Ballardowi, który w swoim eseju pt. *Which Way to Inner Space?* stwierdził:

Często zastanawiałem się, dlaczego sf wykazuje tak mało eksperymentalnego entuzjazmu, który charakteryzuje malarstwo, muzykę i kino ostatnich czterech lub pięciu dekad, zwłaszcza, że te stały się z całego serca spekulatywne, bardziej nastawione na eksplorowanie nowych stanów umysłu i odświeżanie symboli oraz języka (...). Największy rozwój w najbliższej przyszłości będzie miał miejsce nie na Księżycu czy na Marsie, lecz na Ziemi, i to jej przestrzeń wewnętrzna, a nie zewnętrzna, musi zostać zbadana. Jediną prawdziwie obcą planetą jest Ziemia. W przeszłości naukowe zainteresowania sf ograniczały się do nauk fizycznych i związanych z nimi raket, elektroniki, cybernetyki – a przecież zmiana akcentów powinna paść w kierunku nauk biologicznych. Potrzebujemy nowego kostiumu dla wewnętrznych światów wyobraźni i to właśnie fantastyka naukowa powinna go zbudować¹⁰.

⁸ *Trillion Year Spree. The History of Science Fiction*, red. B. Aldiss, D. Wingrove, Paladin Grafton, London 1986, s. 305–306.

⁹ U.K. Le Guin, *Introduction*, [w:] *The Norton Book of Science Fiction*, red. U.K. Le Guin, B. Attebery, W.W. Norton, New York 1993, s. 18.

¹⁰ J.G. Ballard, *Which Way to Inner Space?*, [w:] Idem, *A User's Guide to the Millennium*, Harper-Collins, London 1996, s. 197.

Wielu pisarzy, takich jak Ray Bradbury, Philip K. Dick, Philip Jose Farmer czy cytowany tutaj już James Graham Ballard, świetnie wyczuwało ducha czasu i otwarcie przyznawało się do kontrkulturowych fascynacji tezami „cielesnej i duchowej przebudowy ludzkości” znanymi z pism Herberta Marcusego, Charlesa Reicha oraz przywoływało w swoich tekstach znajomość fantasmagoryczno-obscenicznej twórczości Williama Burroughsa. Z drugiej strony również łaknący nowych form ekspresji czytelnicy stawali się bardziej otwarci na pozostające poza głównym nurtem literatury pięknej gatunki. Nic więc zatem dziwnego, że jedną z pierwszych książek fantastycznonaukowych, która zyskała w tym czasie uznanie nie tylko fanów gatunku, lecz również popularność wśród odbiorców spoza „branży”, była opublikowana w 1961 roku, przesycona kontestacyjnym duchem powieść Roberta Heinleina pt. *Obcy w obcym kraju*. Książka kojarzonego dotychczas z „hard-sf” Heinleina zawiera multum kontrkulturowych podtekstów. W naukach pojawiającego się w niej marsjańskiego proroka znajdziemy między innymi wychwalane przez beatników i apologetów New Age tematy i zjawiska, takie jak medytacja transcendentalna, rewolucja seksualna czy teorie spiskowe¹¹.

Wyraźne echa spóźnionej fascynacji powieścią Heinleina pojawiają się w popularnym w drugiej połowie lat siedemdziesiątych nurcie filmów w różny sposób wykorzystujących elementy sztafażu s-f do podejmowania tematyki związanej z problemami płci kulturowej oraz ponowoczesnym kryzysem wiary. Elementy bliskie koncepcjom związanym z New Age odnajdziemy na przykład w ekologiczno-transgenderowym *Człowieku, który spadł na Ziemię* (1976) Nicolasa Roega oraz nasyconej topiką religijną produkcji Stevena Spielberga pt. *Bliskie spotkania trzeciego stopnia* (1977).

Niestety, twórczość autorów związanych z nową falą science fiction o wiele częściej wydawała się producentom filmowym niezbyt atrakcyjna komercyjnie, więc kino fantastycznonaukowe najczęściej skupiało się raczej na realizacji bardziej konwencjonalnych, a przez to często nader banalnych pomysłów fabularnych. I tylko czasem przemycano nieco odświeżających pomysłów inspirowanych twórczością Ballarda czy Dicka¹². W anglosaskiej kinematografii udaną próbę eksplorowania „wewnętrz-

¹¹ Książka Heinleina nie tylko stała się bestsellerem, lecz również źródłem inspiracji dla kilku New Age’owych kultów religijnych.

¹² Dobrym przykładem ukazującym nader powolne przyswajanie tekstów pisarzy nowofalowych przez kinematografię jest właśnie casus Philipa K. Dicka. Autor ten w swojej prozie nie tylko przeformułował skonwencjonalizowane i pełne stereotypów wizerunki sztucznych ludzi, lecz również w książkach, takich jak *Ubik*, *Boża inwazja* czy *Trzy stygmaty Palmera Eldritch’a* dokonał odważnych wolt w prezentacji światów przedstawionych, reinterpretując poetykę Huxleyowskiej i Orwellowskiej antyutopii między innymi poprzez nasycanie swoich tekstów synkretycznym duchem kontrkulturowego poszukiwania alternatywnej ducho-

nych światów” można odnaleźć w powstałej w 1968 roku *2001: Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka, zaś wywiedzioną z tez Nowych Ruchów Religijnych „kosmiczną cudowność” i nauki „galaktycznych apostołów” znajdziemy w filmach spod znaku Kina Nowej Przygody oraz w produkcjach zafascynowanych estetyką kampu i glam rocka.

Science fiction, gender i feminizm

Innym przykładem odważnych prób odświeżania skostniałych konwencji literackiej science fiction poprzez inspiracje kontrkulturowe jest twórczość autorek powiązanych z ruchami feministycznymi. Ich teksty również wyraźnie wpisują się w zakres zagadnień kojarzonych z Nową Falą Fantastyki. Powstałe w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych utwory feministyczne ukazywały futurystyczne społeczeństwa kobiet, gdzie w różnym stopniu „wcielono w życie” ideały przewrotu kontrkulturowego roku 1968. Jedną z pierwszych powieści wykorzystujących hasła, które dziś można powiązać z genderowymi badaniami kultury, była wydana w 1969 roku książka Ursuli Le Guin pod tytułem *Lewa ręka ciemności*. W powieści tej czytamy raporty pisane przez wysłanników Ziemi¹³, które opisują życie mieszkańców planety Zima. Społeczeństwo utopijnego świata z powieści różni się od gatunku homo sapiens tym, że jego mieszkańcy wykazują cechy hermafrodytów, przejmujących w określonych warunkach zdolność do reprodukcji. Jak dowiadujemy się z książki, jest to kraina wędrującej „demokratyczności” płci:

Po zakończeniu laktacji kobieta wraca do fazy *somer* i staje się na powrót idealnym hermafrodytą. Nie następuje fizjologiczny nawyk i matka kilkorga dzieci może zostać ojcem jeszcze kilkorga¹⁴.

Nietrudno zauważyć, iż wizja „kosmicznej płci” w książce Le Guin antycypuje tezy studiów genderowych. Jest ona również nieco utopijną formą krytyki patriarchy. Fikcyjni mieszkańcy Zimy dzięki swojej transgenderowej naturze wyzbyli się agresji i związanych z nią wojen, utożsamianych przez autorkę z męskością:

wości. Jednak anglosaskie kino s-f, poza kilkoma odosobnionymi przypadkami, takimi jak *Blade Runner* (1982) Ridleya Scotta czy *Raport mniejszości* (2002) Stevena Spielberga do końca XX wieku nie potrafiło skutecznie wykorzystać wielu interesujących wizji autora *Człowieka z wysokiego zamku*. Więcej na temat prób ekranizacji prozy Dicka piszę [w:] J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011, s. 255–257.

¹³ Pojawia się tu między innymi kobiecy narrator.

¹⁴ U.K. Le Guin, *Lewa ręka ciemności*, tłum. L. Jęczyński, Kraków 1988, s. 93.

Mężczyzna pragnie szacunku dla swojej męskości, kobieta pragnie, by jej kobiecość była doceniana, niezależnie od tego, jak pośrednie lub subtelne byłyby te oznaki szacunku i doceniania. Na Zimie tego nie będzie. Tu jest się ocenianym i szanowanym wyłącznie jako istota ludzka. Jest to zaskakujące przeżycie¹⁵.

Również w wielu innych fragmentach powieści pojawia się specyficzny dla kobiecej s-f tego okresu „feministyczny pazur”. „Ciemna strona społeczeństwa” ma tutaj zaskakująco często patriarchalny charakter. W celu skutecznego przejawiania jej pejoratywnych cech Le Guin przewrotnie zestawia „samcze zachowania” z tak odmiennym od naszego, prawie arkadyjskim porządkiem społeczeństwa kosmicznych androgynów. Charyzmatyczna pisarka zresztą nigdy nie kryła swojej niechęci do patriarchalnych fundamentów kultury amerykańskiej oraz mizoginistycznego nacechowania „klasycznej” science fiction, udowadniając, że:

amerykańska science fiction akceptuje trwałą hierarchię *wyższych i niższych*: z agresywnymi, bogatymi, ambitnymi samcami alfa na szczycie. Potem otwiera się wielka przepaść, a dalej, na dnie, są biedni, ciemni, anonimowi – a wraz z nimi, kobiety. Jest to doskonały patriarchyt pawianów¹⁶.

Natomiast międzynarodowy sukces *Lewej ręki ciemności* wynikał zapewne z faktu, że jej autorka (córka znanych w USA antropologów badających obyczaje plemion amerykańskich Indian) swoją powieść napisała jasnym, obrazowym językiem, nadając wchodzącym w jej skład opowiadaniom charakter raportów kosmicznego badacza obcych kultur. Co więcej, tezy poszanowania każdej inności (które wychowująca się wśród Indian pisarka przejęła od rodziców) nie są tu podane w nachalnie dydaktyczny sposób. Inność mieszkańców Zimy wydaje się fascynująca, ponieważ nie nacechowano jej tendencyjnym lękiem przed odmiennością.

Patriarchalnemu łaadowi społecznemu w swojej twórczości przeciwstawiała się również druga „legenda” feministycznej fantastyki naukowej – Joanna Russ¹⁷. I tak

¹⁵ *Ibidem*, s. 96.

¹⁶ J. Szczęsna, *Ursula Le Guin. Nadchodzą bałśliwe krowy*, „Wysokie Obcasy”, 19 maja 2007, nr 20, s. 16.

¹⁷ [Por. np.] J. Cortiel, *Demand My Writing: Joanna Russ, Feminism, Science Fiction*, Liverpool University Press, Liverpool 1999. Obok Russ i Le Guin często wymienia się jeszcze sylwetkę Jamesa Tiptree Jr. Pod tym pseudonimem ukrywała się amerykańska autorka Alice Bradley Sheldon, która swoją prawdziwą tożsamość ujawniła dopiero w 1977 roku. Powieści i opowiadania Tiptree/Sheldon były nasycone erotyzmem i feministycznymi spostrzeżeniami. Najslawniejszym utworem tej autorki jest nowelka *Houston, Houston, Czy mnie słyszysz?*, będąca opowieścią o futurystycznym społeczeństwie kobiecych klonów. [Patrz] J. Tiptree Jr., *Houston, Houston, Czy mnie słyszysz?*, tłum. A. Leszczyński, E. i D. Wojtczakowie, B. Kluczborska, P. Fiodorow, M. Jakuszewski, E. Helińska, M. Barosiewicz, S. Kasicki, D. Żywno, Poznań 2000. Więcej informacji na temat twórczości wszystkich trzech pisarek (a także

na przykład w jednym z jej opowiadań pod tytułem *Nadchodzą nowe czasy* mamy okazję przyrzeć się poprawnie funkcjonującemu społeczeństwu kobiet. W tym futurystycznym świecie wszyscy przedstawiciele „płci brzydkiej” wyginęli. Kobiety dzielą się więc demokratycznie rolami społecznymi, żyją w lesbijskich małżeństwach i wychowują powołane do życia bez mężczyzn dziewczynki. Niestety, feministyczna utopia nie trwa wiecznie. Przybyli do kosmicznej kolonii wojowniczek¹⁸ mężczyźni burzą prawa obcego świata. Przerażonej narratorki wydają się wręcz niższą ewolucyjnie rasą:

Są więksi niż my, więksi i szersi w ramionach. Dwaj byli wyżsi ode mnie, choć to ja jestem niezwykle wysoka, metr osiemdziesiąt pięć na bosaka. Bez wątplenia są spokrewnieni z naszym gatunkiem, ale daleko, niesamowicie daleko. Ani wtedy, ani teraz nie potrafię objąć oczyma kształtu tych dziwnych ciał. (...) Mogę jedynie stwierdzić, że były to małpy o ludzkich twarzach¹⁹.

Niechciani przybysze dysponują lepiej rozwiniętą technologią, więc wojna z nimi jest z góry skazana na przegraną. Żyjące w świecie bez mężczyzn kobiety nie mają wyjścia i muszą ich przyjąć do swojego świata. Nazwa planety – „Chwilowo” – nabiera tym samym alegorycznego znaczenia. Niechęć do patriarchalnego porządku powróci również w najbardziej znanym dziele Russ. Autorka nowelki *Nadchodzą nowe czasy* zasłynęła bowiem w świecie anglosaskim kontrowersyjną książką pod tytułem *The Female Man* z 1975 roku²⁰. Napisana z perspektywy czterech kobiet powieść opowiada ich losy w alternatywnych światach. Pierwsza z bohaterek, Joanna, żyje w społeczeństwie przypominającym Amerykę A.D. 1969. Z kolei postać imieniem Jeannine jest bibliotekarką z mizoginistycznego świata, przynoszącego na myśl pogrążone w wielkim kryzysie Stany Zjednoczone²¹. Janet to z kolei bohaterka egzystująca we wspomnianej już tu feministycznej utopii „Chwilowo”²², zaś Jael jest mor-

twórczości innych feministycznych autorek) można znaleźć [w:] S. Lefanu, *In the Chinks of World Machine. Feminism and Science Fiction*, Women's Press, London 1988. Należy także zaznaczyć, że Russ i Le Guin działały również jako teoretyczki gatunku, tropiące w swoich pracach akademickich jego mielizny i ograniczenia. [Por. np.] J. Russ, *To Write Like a Woman: Essays in Feminism and Science Fiction*, Indiana University Press, Bloomington 1995.

¹⁸ Kobieta wojowniczką to jeden z pozytywnych wzorców wylansowanych przez nową falę science fiction. Motyw ten powraca w wielu opowiadaniach i powieściach s-f, a także w filmach, komiksach, teledyskach i grach komputerowych związanych z konwencjami fantastyki naukowej oraz współczesnego horroru. [Por. np.] V.N. McIntyre, *O mgłę i trawie i piasku*, [w:] *Droga do science fiction. Od dzisiaj do wieczności*, t. 4, red. J. Gunn, Warszawa 1987, s. 533.

¹⁹ J. Russ, *Nadchodzą nowe czasy*, [w:] *Droga do science fiction. Od Hainleina do dzisiaj*, t. 3, red. J. Gunn, Warszawa 1987, cz. 2, s. 533.

²⁰ Powieść Russ została napisana w roku 1971, lecz musiała czekać aż cztery lata na publikację.

²¹ Dzieje się tak, ponieważ w tym alternatywnym świecie nie było II wojny światowej.

²² W angielskim oryginale jest to *Whiloway*.

derczynią mężczyzn, pochodzącą z owładniętej wojną płci mrocznej dystopii z przyszłości. Wielopłaszczyznowa fabuła książki pozwala spotkać się wszystkim bohaterkom. Janet przybywa na Ziemię, gdzie żyje Joanna, aby badać wymarłą na jej planecie rasę mężczyzn. Również wojownicza Jael odwiedza Ziemię, po czym zaprasza trzy kobiety do swojego świata. W przeciwieństwie do powieści Ursuli Le Guin książka Russ napisana jest językiem przypominającym strumień świadomości i zawiera kontrowersyjne wówczas sceny lesbijskiego i sadomasochistycznego seksu.

Niestety, kinematografia fantastycznonaukowa oraz większość fabuł klasycznej literatury s-f podąży bardziej schematyczną drogą, czasem jedynie przejmując odległe echa twórczości Le Guin i Russ. O wiele częściej w dziełach głównego nurtu odnajdziemy prymitywną formę polemiki z feminizmem, jaką jest skrajny mizoginizm obecny w wielu filmach s-f z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Cóż zatem pozostało w kinowej fantastyce naukowej z „nowofalowych” założeń feministycznej s-f, „kontrkulturowego wyzwolenia Erosa” oraz New Age’owych idei? Ich wpływów będę się doszukiwał w kolejnych rozdziałach, poświęconych „kosmicznym androgynom” oraz filmowej dekonstrukcji wizerunków komiksowych herosów.

2001: Odyseja kosmiczna

– psychodeliczna podróż ku nowej cielesności

W historii kinematografii fantastycznonaukowej przykładem antynomicznego dążenia do znalezienia dróg dialogu pomiędzy sferą cielesności, duchowości i rozumu była przełomowa (i niechlubnie odosobniona w swoim ambitnym nawiązywaniu do zainteresowań „inner space”) *2001: Odyseja kosmiczna* (1968) Stanleya Kubricka. Autorzy scenariusza filmu, korzystając z konwencji klasycznej science fiction, dokonali w nim licznych redefinicji gatunku. Po pierwsze, obraz Kubricka wyraźnie zongluje elementem naukowości. Dotychczas w kinowej science fiction rozwój techniczny był niestety najczęściej jedynie elementem mającym tworzyć efektowne tło dla okraszonych technofobią wywodów o ułomnej naturze człowieka lub (rzadziej) ukazywania zbawczego wpływu postępu na wybrane sfery życia. Natomiast *Odyseja kosmiczna* odważnie porusza kwestie zmian zachodzących w ludziach dzięki rozwojowi techniki, stając po stronie odnowionej nowej fali literatury fantastycznonaukowej. Obraz Kubricka posiada bardzo wyraźne wątki fabularne związane z zainteresowaniem „doświadczeniem wewnętrznym” i przebudową fizjologicznych słabostek gatunku homo sapiens. Wystarczy przyrzeć się wstępowi do wydanego najpierw

w formie książki scenariusza filmu, aby dostrzec wyraźnie nowatorskie, inspirowane kontrkulturowymi tezami ruchów New Age podejście do tematu ludzkiej cielesności w przestrzeni kosmicznej. Zgodnie z wytycznymi inner space w filmie Kubricka (oraz w związanej z nim książce Arthura C. Clarke'a) nie ma jednoznacznego moralizmu klasycznej s-f, zaś antynomiczne związki ciała, techniki i ducha zestawiono w obu fabułach w sposób nader oryginalny. Już bowiem główna teza przyświecająca tworzeniu filmowej *Odysei...* wydaje się wielce kontrowersyjna. Według Kubricka (i współpracującego z nim Clarke'a²³) człowiek nie był zdolny do samodzielnego technicznego rozwoju. Gdyby nie interwencja bliżej nieokreślonej „kosmicznej” siły, nasi przodkowie pozostaliby na zawsze zwierzętami. Jedynie dzięki oddziaływaniu „czarnego obelisku”²⁴ filmowe małpoludy odkrywają broń, za pomocą której będą w stanie z lepszym skutkiem zdobywać pokarm i chronić własne życie. Kolejne odsłony fabuły filmu, choć ukazują efekty wymuszonego przez „czarny monolit” postępu technologicznego ludzkości, w równie dużym stopniu koncentrują się także na krytyce niedoskonałości człowieka i jego twórców²⁵. Większość scen z obrazu Kubricka ukazuje bowiem cielesność gatunku homo sapiens jako przeszkodę uniemożliwiającą mu dalszy rozwój.

²³ Punktem wyjścia do napisanego wspólnie scenariusza było krótkie opowiadanie *The Sentinel* Clarke'a, które autor wysłał w 1948 roku na konkurs BBC. W czasie tworzenia scenariusza do *Odysei* powstawała również jej książkowa wersja, która została jednak wydana dopiero po premierze filmu. Clarke stworzył jeszcze trzy kolejne części książki, z czego również druga doczekała się w 1984 roku filmowej adaptacji.

²⁴ Postać czarnego obelisku, często interpretowana jako wcielona w przedmiot kwintesencja Boga-kosmity, jest jedną z najoryginalniejszych wizualizacji „organizmu” całkowicie odmiennego od ludzkiego i posiada wiele wspólnych cech z wizjami boskich galaktycznych istot z powieści Philipa K. Dicka, takich jak *Valis*, *Ubik* czy *Boska Inwazja*. Innym tekstem wyraźnie odcinającym się od konwencjonalnego antropomorfizowania postaci obcych i nadającym momentowi spotkania z kosmitami formę obcowania z boskością jest dwukrotnie ekranizowana powieść Stanisława Lema pt. *Solaris*, gdzie pozaziemską formę życia przedstawiono w formie nadludzko inteligentnego żywego oceanu.

²⁵ Na każdym etapie swojej „wymuszonej” ewolucji postacie filmowe powtarzają ten sam gest. Zarówno nasi przodkowie, jak i ludzie przyszłości z niemym zafascynowaniem dotykają ciemnej bryły obelisku, zachowując się tym samym niczym bohaterowie obrazu Michała Anioła. Tym zabiegiem twórcy filmu prawdopodobnie próbują wyrazić obrazoburcze przekonanie, iż kontakt z niezrozumiałą doskonałością przynosi im poczucie obcowania z kosmicznym bóstwem. Peter Nicholls w swoim tekście *Big Dumb Objects and Cosmic Enigmas: The Love Affair between Space Fiction and the Transcendental* zwraca uwagę, że w nowej s-f ziemskie środowisko sprzyja asymilacjom pomiędzy biotechnologiami a transcendencją, zaś kosmiczne spotkania z metafizyką są częściej zanurzone w sferze ludzkiej fizyczności i potrzebie przekraczania jej limitów. Innowacyjna fabuła filmu Kubricka w udany sposób łączy obie konwencje. [Patrz] *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*, red. G. Westfahl, Greenwood Press, Westport, CT 2000, s. 18.

Rozpatrzmy zaledwie kilka, z wielu obecnych w filmie, przykładów akcentowania niedoskonałości ludzkiej fizyczności. Po pierwsze, już początkowe sceny filmu wyraźnie ukazują, że pomimo olbrzymiego skoku technicznego ciało ludzkie nie nadaje się do podróży kosmicznych. Nieprzystosowanie to daje się nawet odczuć w czasie krótkiego lotu do bazy księżycowej. Filmowy doktor Floyd większość podróży po prostu przespia. Jednak nad bezpieczeństwem i komfortem podróżnych musi czuwać szereg ludzi. I tak na przykład krocząca z widoczną trudnością przez pokład promu stewardesa wydaje się „żywym dowodem” nieprzystosowania gatunku *homo sapiens* do życia w kosmosie. W początkowej fazie lotu widzimy, jak kobieta zмага się ze stanem nieważkości. Później poruszanie staje się łatwiejsze dzięki przyczepnym butom, które pozwalają jej zachować niezależność od braku grawitacji. Obuwie to równocześnie jednak bardzo spowalnia wyuczony chód. Już w tych dwóch przykładach widać, że ludzka fizjologia potrzebuje kolejnego przekształcenia, umożliwiającego jej uwolnienie od technologicznego niewolnictwa²⁶. Dlatego właśnie ukryty na księżycu obelisk emituje w kierunku Jowisza sygnał mający doprowadzić gatunek *homo sapiens* do nowej formy cielesności.

Sama zaś podróż ku największej planecie naszego układu słonecznego okazuje się kolejnym dowodem na niedoskonałość gatunku *homo sapiens*. To właśnie z powodu ludzkiego niedostosowania do galaktycznych podróży czuwający nad lotem kosmonauci muszą cały czas troszczyć się o swoje degenerujące się w nienaturalnych warunkach ciała i umysły. Walce z ułomną cielesnością i intelektualną degeneracją służą między innymi ukazane w filmie rutynowe ćwiczenia fizyczne, antydepresyjne seanse w solarium oraz podnoszące morale załogi gry intelektualne i dyskusje z komputerem²⁷. Wyraźnie widać, że praca na statku międzygwiazdowym wymaga od ludzi nienaturalnego wysiłku i poświęcenia. Nawet jedzenie – czynność najczęściej przyjemna – ukazane jest w filmie jako mało ekscytujący obowiązek²⁸. Ukazany w sjużecie

²⁶ Dzieje się tak na przykład w książce *Stan niewolności* Louis McMaster Bujold, gdzie stworzono genetycznie zmodyfikowanych kosmonautów, którzy zamiast nóg mają bardziej przydatną w kosmosie drugą parę rąk. [Patrz] L. McMaster Bujold, *Stan niewolności*, tłum. D. Kamińska, Warszawa 1997.

²⁷ Umysłową przewagę komputera nad człowiekiem ma uwypuklić przegrana kosmonauty w szachowej rozgrywce z maszyną. Motyw ten powróci w filmie *Blade Runner* (1982) Ridleya Scotta, w którym zbuntowany android wygrywa partię szachów ze swoim genialnym stwórcą.

²⁸ We wcześniejszej scenie lotu nad powierzchnią księżyca naukowcy spożywają lunch. Z pudła zostają wyjęte gąbczaste kostki przypominające chleb. Jeden z mężczyzn zauważa, że naukowcy ciężko pracują nad tym, aby substytuty prawdziwego jedzenia coraz bardziej przypominały w smaku kurczaka. Jak widać, nawet odżywianie okazuje się sporym kłopotem w kosmosie. Problematyczność życia w grawitacji zbliżonej do zera powraca również w innej scenie filmu, gdzie widzimy instrukcję obsługi korzystania z kosmicznej toalety.

posiłek polega bowiem na regularnym spożywaniu niesmacznej syntetycznej żywności. Wydaje się więc, że twórcy scenariusza, pomimo bardzo skrupulatnego ukazania w nim technologicznych aspektów życia w kosmosie, akcentują także wywiedzioną z ducha New Age potrzebę przebudowania sfery ludzkiej religijności. Stąd pochodzi również obecny w drugiej części element strachu przed zbuntowaną wobec człowieka techniką. Rozwój technologiczny wiąże się w wizji Kubricka i Clarke'a z utratą duchowości i zamianą ludzi w pozbawione uczuć i związku z naturą „miękkie maszyny”²⁹. Nawet śmierć w kosmosie nie ma tu zbyt wiele wspólnego z naturalnym procesem. Zdani na opiekę superkomputera HAL astronauci zostają przecież zabici w czasie hibernacji przez oszalałą maszynę, która nie chce przyznać się do popełnionego wcześniej błędu³⁰. Ze sztucznie wywołanego snu ciała ludzkie przechodzą w „sen wieczny”, jednak w filmie nie widać jakiegokolwiek przemiany, jaką wywołuje w ludzkim organizmie ustanie procesów fizjologicznych. Zanik czynności życiowych obserwujemy jedynie w postaci cyfrowych, komputerowych wykresów. Ludzie umierają w kosmosie Kubricka w sposób, który można by nazwać „cyfrowym”. Sam film wielokrotnie reinterpretuje również antynomie żywe-sztuczne w scenach z udziałem ludzi i HALA. Zwłaszcza wątek związany z „elektroniczną paranoją” komputera wymaga nieco obszerniejszego omówienia. HAL jest tu bowiem bytem skonstruowanym bardzo dwuznacznie. Z jednej strony widzimy, że sztuczny mózg potrafi elokwentnie wypowiadać się na temat sztuki³¹, posiada więc zmysł estetyczny i emocje. Fakt ten nie przeszkodzi mu jednak bezlitośnie zabijać ludzi, których jego „zimna komputerowa logika” uznała za element zagrażający powodzeniu misji. Z drugiej zaś strony film Kubricka wielokrotnie ucłowiecza elektroniczny mózg. Oprócz intelektu i emocji Hal posiada przecież między innymi cechy wszechobecnego podglądacza. Istotne wydarzenia kilkakrotnie widzimy właśnie z perspektywy jego „oka-kamery”. Co więcej, komputer również słyszy wszystko, co dzieje się na statku³². Dlatego właśnie spiskujący przeciw niemu astronauci próbują się ukryć w dźwiękoszczelnej kapsule. Tym samym filmowy super-mózg okazuje się zarówno konwencjonalnym sługą

²⁹ Nazwa ta pojawia się między innymi w nieopublikowanej w Polsce powieści Williama S. Burroughsa *Soft Machine*.

³⁰ Być może HAL zabija ludzi, ponieważ pragnie pozbyć się elementu niedoskonałości wpisanego w ich istotę. Wypełnienie misji jest dla niego przecież priorytetowe. Zawodność działania HALA można również zinterpretować jako efekt przeciążenia jego „super-umysłu”, od początku zaangażowanego w odgadnięcie istoty „czarnego monolitu”.

³¹ W jednej ze scen Bowman rysuje szkice śpiących towarzyszy, zaś HAL dokonuje oceny jego postępów.

³² W innej scenie pojawia się ucłowieczające stwierdzenie, sugerujące, że HAL pełni rolę m.in. „systemu nerwowego statku”. W warstwie językowej swoją humanizację komputer podkreśla również stwierdzeniami „lubię”, „mam stymulujące odczucia” itd.

gatunku homo sapiens, jak i jego władcą. I choć to ludzie wydają mu rozkazy, a on uniżenie wypełnia ich polecenia, to w dyskusji na temat błędu w obliczeniach zrzuci odpowiedzialność na swoich konstruktorów, wykazując się pychą i arogancją – cechami nader ludzkimi. Wreszcie scena śmierci maszyny jest o wiele bardziej „ludzka” od „cichego, cyfrowego zgonu” astronautów. Widzimy w niej bowiem, jak HAL kilkakrotnie prosi, aby go nie odłączano, po czym stopniowo „cofa się w rozwoju”, docierając do etapu opanowania jednej ze swoich pierwszych umiejętności – śpiewania piosenki. Kubrick po raz kolejny operuje antynomicznymi kontrastami: śmierć obdarzonych fizycznymi ciałami ludzi kończy się jedynie lakonicznym komunikatem: „funkcje życiowe – przerwane”, zaś „zgon” bezcielesnego komputera poprzedza dziecinna piosenka, sugerująca bezbronność tracącej świadomość maszyny. W scenie śmierci HALA po raz kolejny powraca także kontrkulturowa koncepcja „soft machine” często poruszana w tekstach Williama Burroughsa, Charlesa Reicha i Philipa K. Dicka. Wyczerpany i wściekły bohater z niemałym trudem dostaje się do olbrzymiego „wnętrza komputera”, po czym sam zamienia się w „maszynę śmierci”, stopniowo usuwając układy z pamięcią elektronicznego mózgu. Znamienne, że to właśnie obdarzony cielesną powłoką Bowman działa tu z zimną konsekwencją automatu, zaś bojący się śmierci komputer wykazuje cechy żywej istoty, cały czas komentując odczucia swojego umierającego sztucznego ciała-umysłu. W ostatniej scenie słyszymy taką oto konstatację ożywionej maszyny: „Mój umysł odchodzi. Czuję to. Nie mam co do tego wątpliwości”. Stwierdzenie to komputer-morderca powtarza dziwnie infantylnie-błagalnym głosem, jak gdyby słabnąć i cofając się w rozwoju. W końcu w swoim regresie dociera do momentu programowania go przez jego twórców, śpiewa nieudolnie pierwszą poznaną piosenkę, po czym przestaje istnieć.

W sjużecie *Odysei...* bardzo interesujące są również inne filmowe zestawienia „ludzkie ciało – automat”, pojawiające się w scenie, w której Bowman używa cybernetycznych ramion kapsuły ratowniczej, aby złapać dryfujące w przestrzeni kosmicznej ciało zabitego przez HALA towarzysza. Sztuczne ręce pełnią tu rolę przedłużenia człowieka. Są doskonalszą protezą, mogącą działać w warunkach, w których tkanki organiczne zawodzą. Ich bezpośrednim następcą w literaturze i kinie będzie „mech”, czyli wymarzony przez naukowców cybernetyczny egzoszkielec, pomagający ludziom przyszłości w ciężkich pracach. Efekty działania tych urządzeń zobaczyć możemy między innymi w filmach: *Obcy: Decydujące starcie* (1986) Jamesa Camerona oraz *Matrix: Rewolucje* (2003) braci Wachowskich. W futurystycznych światach z literatury i kina s-f cybernetyczny mechanizm okazuje się zatem niezbędnym uzupełnieniem niedoskonałej ludzkiej cielesności. Jak widać, autorzy *Odysei...* potrafią również czasami wyzbyć się elementów pesymizmu klasycznej s-f. Wykorzystując w scenariuszu także

pozytywnie nacechowane związki ludzkiego ciała z technologią, twórcy filmu ukazują ich udaną „symbiozę”, o której marzyli naukowcy wiązani dziś z nurtem badań posthumanistycznych, piszący już w drugiej połowie XX wieku o potrzebie biotechnologicznego ulepszenia ludzkiego ciała w celu lepszego dostosowania gatunku homo sapiens do trudów kosmicznych podróży³³.

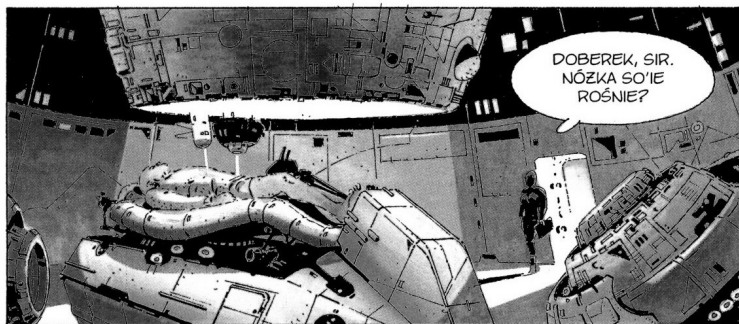
Znamienne, że kontrkulturowemu i posthumanistycznemu postrzeganiu nowej cielesności poświęcona jest również ostatnia część filmu. Osamotniony Bowman kontynuuje w niej swoją wyprawę, aby dotrzeć w końcu do Jowisza. Kosmiczna podróż człowieka ma tu wymiar zarówno fizyczny, jak i duchowy³⁴. Poznając niewidzialne dotąd dla ludzkich oczu światy, bohater podlega powolnej transformacji. Jednak międzygwiazdny kontakt nie zostaje nawiązany bezpośrednio. Kresem podróży jest zestarzenie się wadliwego ciała i jego śmierć, gwarantująca nowe narodziny. W ostatniej scenie odmieniony kosmiczny podróżnik powraca na macierzystą planetę jako niezależne od techniki i materialnego świata „gwiazdne dziecko”. I tutaj historia się urywa. Nie wiemy, czy nowy człowiek zniszczy Ziemię (jak dzieje się to w książce Arthura C. Clarke’a), czy też poprowadzi ludzkość ku nowej „bezcieleśnej” egzystencji.

Odyseja kosmiczna 2001 stała się tekstem kultury, który swoją wieloznacznością otworzył kinowej fantastyce pole do dywagacji na temat ludzkiej cielesności. Niewiele jednak późniejszych filmów zdołało tak interesująco zestawzić ze sobą nowoczesne technologie, odwieczne marzenia o idealności bytu oraz kontrkulturowe nadzieje i lęki dotyczące przyszłości ciała ludzkiego. Większość produkcji kinowych i telewizyjnych skupiła się raczej na feeriach efektów specjalnych i powtarzanych w nieskończoność konwencjonalnych ujęciach technofobicznych lęków związanych z nauką, która w różny sposób przekształca ludzką cielesność. Pejoratywnemu postrzeganiu przyszłości postludzi poświęcam pierwszą część książki. Mniej dystopijnym, choć często równie krytycznym i przepełnionym technofobią wizjom nadludzkiej egzystencji, przyjrę się natomiast w drugiej części tej monografii.

³³ Na temat naukowej genezy egzoszkieletu piszę w rozdziale poświęconym cyborgom.

³⁴ Prawdopodobnie właśnie dlatego jej wizualizacja przypomina doświadczenia opisywane przez kontrkulturowych pisarzy, którzy doznawali barwnych halucynacji po zażyciu peyotlu oraz LSD.

W CIĄGU
DWÓCH STULECI
TECHNOLOGIA
PRODUKCJI
PROTEZY
BARDZO SIĘ
ROZWIŁĘŁA...
WYRASTAŁA
MI PRAWDZIWA
NOGA.

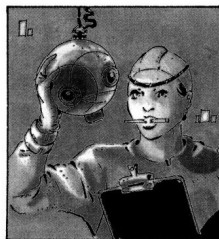
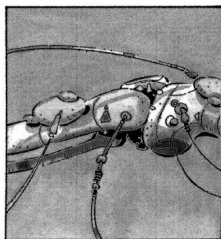
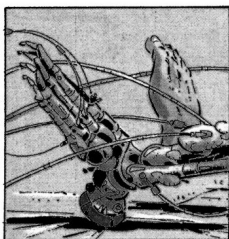


KOŚCI PRAWIE NIE
DO ZŁAMANIA!

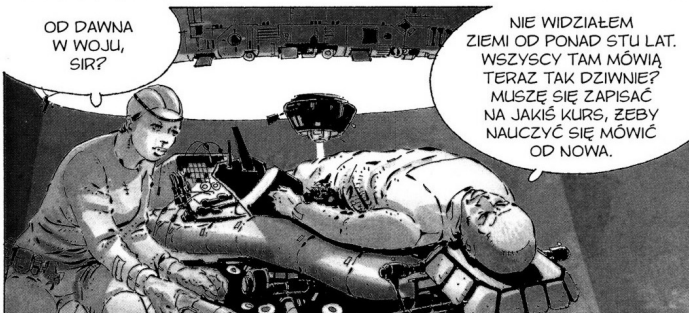
ALE LECZENIE
WYWOŁYWAŁO LICZNE,
MIEJSCOWE ZMIANY
NOWOTWOROWE...

TRZEBA BYŁO
JE LIKWIDOWAĆ
POJEDYNCZO...
W BÓLU...

NIE ROZPOZNAJĘ
TEGO AKCENTU, PANI
HOBSON. SKĄD PANI
JEST?



CZŁOWIEK MUSI
O CZYMŚ GADAĆ.



Rys. 2. Zastosowanie futurystycznych biotechnologii do ratowania zdrowia i przedłużania życia ludzkiego.

J. Haldeman, Marvano, *Wieczna wojna*, DUPUIS 2002, s. 99.

Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Egmont Polska 2009.

Rozdział III

Ciało sztuczne: ewolucja ukazywania postaci robota i androida w ikonografii science fiction

Wstęp

Postać sztucznego człowieka jest nierozzerwalnie związana z ikonografią science fiction. Obdarzony sztucznym życiem twór na początku wydawał się twórcom fantastyki naukowej ziszczeniem marzeń ludzkości o posiadaniu idealnego niewolnika, który uwolni uwięzionych w niedoskonałych ciałach przedstawicieli gatunku homo sapiens od trudów pracy fizycznej, zaopiekuje się nimi, czuwając nad ich zdrowiem, a kiedy trzeba, dostarczy również różnego rodzaju towarzyskich rozrywek¹. Już Walter Benjamin w swoich pismach z lat trzydziestych ubiegłego wieku dostrzegał w postaci sztucznego człowieka spory potencjał fabularny, mogący posłużyć do alegorycznej krytyki rozkwitających podówczas społeczeństw konsumpcyjnych². Zabieg ten ponad ćwierć wieku później wykorzysta również fantastyka naukowa lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, wplatając w futurystyczne fabuły wybrane tezy apologetów przewrotu kontrkulturowego. I właśnie roboty-niewolnicy oraz zbuntowane i wyzwolone maszyny, obok mutantów i klonów, staną się w science fiction przedstawicielami poszkodowanych przez technologiczną „cywilizację immanentnego zła” mniejszości.

¹ Już Arystoteles marzył o zniesieniu niewolnictwa i zastąpienia „żywych narzędzi” automata-
tami [za:] W. Benjamin, *Pasażer*, tłum. I. Kania, Kraków 2005, s. 745.

² *Ibidem*, s. 743.

Robot – geneza

Pragnąc prześledzić zmiany, jakie zaszły w ukazywaniu robotów w fantastyce naukowej, należy najpierw przyrzeć się początkom wykorzystywania tych postaci w literaturze. Marzenie o posiadaniu niezniszczalnego i nieśmiertelnego ciała towarzyszy ludzkości od zarania dziejów. Średniowieczne legendy o golemie i homunkulusie połączone z obecnym już w kulturze grecko-rzymskiej³ zainteresowaniem automatami przerodziły się w końcu w projekt obdarowania maszyny świadomością. Do postaci golema, homunkulusa i monstrum Frankensteina, tworzących podwaliny fantastyczno-naukowych postludzkich ciał, należy dodać jeszcze jeden byt. Jest nim imitujący człowieka mechanizm. Jak wiadomo, już Leonardo da Vinci tworzył szkice mechanicznych rycerzy. Monika Bakke w swojej książce *Ciało otwarte* przytacza kilka wcześniejszych faktów dotyczących historii fascynacji „ożywionymi mechanizmami”:

(...) Europa ma długą i fascynującą tradycję budowania automatów na podobieństwo ludzkie. W XIII wieku zaczęły rozpowszechniać się automaty mechaniczne, tak więc starożytna tradycja zabawek naśladowujących ludzi znalazła wspaniałe rozwinięcie wraz z rozwojem zegara. Nie tylko ze względu na zainteresowanie mechanicznymi urządzeniami, ale i dlatego, że wielkie średniowieczne zegary często dekorowano ruchomymi figurami. Natomiast XVI i XVII wiek przyniósł prawdziwy rozkwit i duże zainteresowanie automatami „ożywianymi” ruchem wody. Stanowiły one głównie rozrywkę dla dworu i były już dużo doskonalsze od automatów Herona z Aleksandrii. Nadal ceniono tematykę mitologiczną, choć zdecydowanie wypierały ją już automaty, które miały przeżywać swoje złote lata w następnym, czyli automaty sprężynowe, przenoszące się z ogrodów do salonów⁴.

Z kolei Umberto Eco w swojej *Historii piękna* automatom poświęca aż pięć rozdziałów. Autor, zaczynając swój wywód od zachwytów ludzkości nad użytecznością koła, dochodzi do lęku pospółstwa przed naturą „maszyn skomplikowanych”, takich jak na przykład wiatraki:

W maszynach tych mechanizm jest ukryty, wewnętrzny i w każdym wypadku, raz tylko uruchomiony działa już potem samoczynnie. Trwoga przed nimi rodziła się z tego powodu, że zwielokrotniając siły ludzkich narządów, podkreślały ich potęgę, ponieważ tryby, dzięki którym działały, wydawały się niebezpieczne dla ciała, a przede wszystkim ponieważ – skoro działają tak, jak gdyby były żywe – nie można było nie widzieć ogromnych ramion wiatraka, zębów mechanizmu zegara i dwojga czerwonych oczu lokomotywy

³ [Por.] M. Bakke, *Ciało otwarte. Filozoficzne reinterpretacje kulturowych wizji cielesności*, Poznań 1999, s. 157 [oraz] U. Eco, *Historia piękna*, tłum. A. Kuciak, Poznań 2005, s. 381–385.

⁴ M. Bakke, *op. cit.*, s. 161.

w mroku nocy. Maszyna wydawała się przez to nieomal ludzka lub prawie zwierzęca i właśnie w tym „niemal” i „prawie” zawierała się cała jej potworność⁵.

Jednak to dopiero Oświecenie przynosi największe zainteresowanie automatami. Wspominany już tu filozof Julien Offray de La Mettrie w swoim tekście *Człowiek-maszyna* dał wyraz fascynacji wynalazkami Jacquesa de Vaucansona – konstruktora, którego automaty, takie jak sztuczny flecista, gracz na tamburynie czy mechaniczna kaczka, wzbudzały ogólny zachwyty. Zachwyty ten powróci na przełomie XIX i XX wieku, kiedy coraz bardziej zaczyna rozkwitać rewolucja przemysłowa. Jednym z pierwszych bohaterów XX wieku okaże się wymarzony przez futurystów, stworzony w laboratorium naukowym sztuczny człowiek – kwintesencja dynamicznie rozwijającej się technologii. Wróćmy jednak jeszcze na chwilę do XIX wieku. W bardziej zmetaforyzowanej formule marzenie o sztucznym życiu kontynuowano w romantyzmie, pisząc historie o urągających prawom natury bohaterach. Jedną z takich postaci było zrodzone z wyobraźni Mary Shelley monstrum doktora Frankenstein, które autorka powołała do życia podczas swojego pobytu w majątku lorda Byrona⁶. Jak już wcześniej wspominałem, stworzony z części ciał nieboszczyków i ożywiony za pomocą ujarzmionej energii pioruna stwór stał się modelowym bytem dla wielu znaczących postaci literatury popularnej. Wszechobecne we *Frankensteinie* połączenie lęku i fascynacji procesem ożywiania martwego ciała wpłynęło w największym stopniu na rozwój dwóch gatunków literackich i filmowych – opowieści grozy oraz science fiction. Horror, przejmując od powieści Shelley odrażającą antynomię „martwe – ożywione”, rozwinął jej potencjał między innymi w postaci „żywego trupa”, czyli zombie. W fantastyce naukowej postacią wywiedzioną z „dziedzictwa Frankenstein” będzie obdarzony świadomością robot.

Robot – narodziny i rozwój konwencji

Na początku robot, zarówno w świecie fikcji literackiej, jak i futurystycznych projektach naukowych, miał pełnić funkcję mechanicznego robotnika. Określenie „robot” pochodzi bowiem od czeskiego rzeczownika robota, określającego wymagającą wiele wysiłku pracę. Rzeczownik spopularyzowano w latach dwudziestych XX wie-

⁵ U. Eco, *op. cit.*, s. 337–338.

⁶ O legendarnym spotkaniu doktora Polidori, Mary Shelley i lorda Byrona opowiada m.in. film Kena Russella pt. *Gotyłk* z 1986 roku.

ku, po przetłumaczeniu na język angielski sztuki *R.U.R. (Rosumovi Umělí Roboti)*, której autorem jest Karel Čapek. W utworze Čapka określenie to dotyczyło istot ożywionych – przemysłowo produkowanych wersji gatunku homo sapiens, wykorzystywanych do ciężkich prac. Jednak bardzo szybko termin ten zaczął oznaczać urządzenia elektroniczne⁷. Robot Čapka jest również pierwszym cybernetycznym buntownikiem. Obdarzenie go świadomości sprawiło, że przestał być ślepo podporządkowanym człowiekowi niewolnikiem. Postać „ożywionej” maszyny staje się w tym momencie nie tylko przedłużeniem fizyczności człowieka, lecz także równorzędnym, niezależnym bytem, mogącym zająć jego miejsce. Narodziny Čapkowskiego robota wiążą go zatem nieodzownie z obecną od średniowiecza w kulturze Zachodu antynomią pomiędzy pragnieniem posiadania uległego niewolnika a lękiem przed kierującą nim niepojętą siłą technologii⁸. Różne relacje pomiędzy ludźmi a maszynami w fikcjonalnych światach fantastyki naukowej pozwalają na dokonanie podziału filmowych robotów na „służących”, „buntowników” oraz „roboty wyzwolone”⁹. Pierwsze z nich lojalnie służą ludziom, drugie zaś buntują się przeciw swojemu gorszemu statusowi społecznemu, najczęściej wypowiadając gatunkowi homo sapiens wojnę. Ostatnia, najrzadsza w science fiction kategoria prezentuje roboty z różnych względów żyjące niezależnie od ludzi w cybernetycznych społeczeństwach przyszłości. Wśród wszystkich tych typów wyróżnia się zazwyczaj pozbawione cielesnej powłoki roboty (nazywane czasem droidami), obleczone w ludzkie tkanki i obdarzone prawdziwymi organami cyborgi oraz idealnie imitujące człowieka, w pełni syntetyczne androidy. Wszystkie te kategorie zreinterpretują literatura i kino związane z przewrotem kontrkulturowym roku 1968.

⁷ Co ciekawe, już w filmie *Metropolis* (1927) Fritza Langa wykorzystano obie konotacje tej nazwy. Robotem jest tu zarówno Futura, sztuczna imitacja kobiety, jak i pozbawiony indywidualności robotnik.

⁸ Nie bez powodu postać robota budziła zainteresowanie już w drugim dziesięcioleciu dwudziestego wieku. To przecież okres dynamicznego rozwoju technicznego. W kulturze i sztuce fascynacje możliwością stworzenia sztucznego człowieka pojawiają się między innymi w programie włoskich i radzieckich futurystów, marzących o byciu będącym kwintesencją „piękna maszyny”. Częściej jednak sztuczny człowiek zwiastował zagładę ludzkości. Jednym z przykładów nasyconego lękiem postrzegania postaci robota w literaturze polskiej dwudziestolecia międzywojennego jest groteskowy „hiperrobotciarz” z dramatu *Szewcy* Witkacego.

⁹ Na temat literackiej ewolucji postaci robotów [Patrz] E. James, F. Mendlesohn, *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge University Press, Cambridge 2003, s. 166.

Roboty służebne

Čapkowski „roboty służebne” to motyw chętnie eksplorowany już przez kinową science fiction lat pięćdziesiątych. Ratujący z opresji swoich właścicieli Robby z filmu Freda M. Wilcoxa *Zakazana planeta* (1956) oraz wszechmogący Gort z *Dnia, w którym stanęła Ziemia* (1951) Roberta Wise’a w swoich filmowych kreacjach są najbliższe ówczesnym wizjom naukowym. O użytkowym statusie ma świadczyć wygląd ich „mechanicznych ciał”, składających się z masywnych korpusów, poruszanych za pomocą kół, gąsienic lub też krótkich, ciężkich nóg. Porozumiewające się ze swoimi właścicielami za pomocą dźwięków, błyskających lampek i tubalnych, komputerowych głosów automaty swoją odbiegającą od człowieka budową podkreślały dystans, jaki dzielił je od gatunku homo sapiens. Istnieje również bardziej niepokojące oblicze robotów-pomocników. W rękach szalonego naukowca istoty te stawały się bowiem niebezpiecznym narzędziem, zagrażającym ludzkości. William Gibson, „papież cyberpunka”, w swoim tekście *W kleszczach doktora Satana* wspomina przerażający wygląd robotów z klasycznego kina fantastycznonaukowego:

„Pamiętam, że roboty Dra Satana przerażały mnie całkowicie. Miały potężne tubiaste ciała, były pozbawione barków, ich dłonie były niczym wielkie hydrauliczne kleszcze, a odnóża były wykonane z giętkich metalowych rur. Fakt, że były na chodzie od 1936 roku, tylko pogłębiał dziwaczne wrażenie, jakie wywierały, choć nie mogłem wtedy tego wiedzieć. Natomiast świetnie zdawałem sobie sprawę, że były to najbardziej przerażające istoty, jakie w życiu widziałem. Ledwo mogłem znieść ich widok”¹⁰.

Dziś jednak trudno uwierzyć w przerażający charakter robotów służebnych. Lęk wywołują raczej kinowe cyborgi, potrafiące nie tylko doskonale udawać ludzi, lecz również wcielać się w przedmioty i zwierzęta. Natomiast niezgrabne ciała ich przodków ze starego kina wzbudzają raczej śmiech i nostalgię. Co ciekawe, pokraczna aparycja klasycznych robotów służebnych zyskuje również wymiar historyczny, ukazuje bowiem drogę, którą przebyła myśl techniczna, od zawsze nierozzerwalnie związana z wyobraźnią i marzeniami.

Reinterpretacje postaci usłużnego robota można odnaleźć w związanej z kontrkulturą literaturze science fiction lat sześćdziesiątych. Wśród nich wyróżnia się twórczość Philipa K. Dicka. Autor ten wielokrotnie przetwarzał związki książkowych

¹⁰ W. Gibson, *W kleszczach dra Satana (wraz z Vanneverem Bushem)*, tłum. A. Tarkowski, [w:] <http://gombao.n17.waw.pl/cl/gibson.php> (25.07.2012).

i kinowych robotów ze światem konsumpcji oraz modelem „nuklearnej rodziny”. I tak na przykład w opowiadaniu pt. *Niania*¹¹ elektroniczne opiekunki do dzieci wyglądają niczym maszyny bojowe. Dzieje się tak z powodu wojny, którą toczą o swoich klientów firmy produkujące cybernetyczne automaty. Roboty wyposażono we wszelkiego rodzaju broń, służące do obrony przed atakami mechanizmów z konkurencyjnych fabryk. Bohaterowie opowiadania wciąż muszą kupować coraz nowsze i lepsze „elektroniczne piastunki”, aby zapewnić własnemu domostwu należyte bezpieczeństwo. W swojej noweli Dick kpi z szaleńczego konsumpcyjnego lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, któremu bezmyślnie ulegali mieszkańcy USA. Uzbrojenie elektronicznych nian ma przypominać również o ciemniejszej stronie postępu technologicznego, za którego dynamicznym rozwojem do dziś ukrywa się armia i związany z nią wyścig zbrojeń. Właśnie dlatego roboty Dicka wydają się równie funkcjonalne, co niebezpieczne.

Sama zaś literatura fantastycznonaukowa na tyle poważnie traktowała temat stosunków pomiędzy ludźmi a stworzonymi przez nich maszynami, że powołano tu nawet kodeks obowiązków robota. Pomysłodawcą praw robotyki jest amerykański pisarz Isaac Asimov. Już w pochodzącym z 1942 roku opowiadaniu *Zabawa w berka* pojawiły się następujące postulaty:

1. Robot nie może skrzywdzić człowieka, ani przez zaniechanie działania dopuścić, aby człowiek doznał krzywdy.
2. Robot musi być posłuszny rozkazom człowieka, chyba że stoją one w sprzeczności z Pierwszym Prawem.
3. Robot musi chronić sam siebie, jeśli nie stoi to w sprzeczności z Pierwszym lub Drugim Prawem¹².

Dzięki zaprogramowanemu kodowi „praw robotyki” sztuczni ludzie mieli nie zagrażać swoim twórcom. Wyobrażenia twórców science fiction okazała się jednak bardziej przychylna fatalistycznym wizjom. Roboty służebne szybko stały się uciążliwym przekleństwem dręczącym i ciemiącym ludzkość¹³. Tak właśnie dzieje się w przepełnionym czarnym humorem i skrajną technofobią pisarstwie wspomnianego tu Philipa K. Dicka, w którym automaty są obecne wręcz na każdym kroku. Ożywione maszyny nie tylko zamęczają bohaterów absurdalnymi pytaniami, lecz również cyni-

¹¹ P.K. Dick, *Niania*, [w:] *Idem, Krótki, szczęśliwy żywot brązowego Oxforda*, tłum. A. Kejna, M. Gawlik, Warszawa 2000.

¹² I. Asimov, *Świat robotów*, t. 2, tłum. E. Szmigiel, Warszawa 1993, s. 346–351.

¹³ Wykorzystujące ludzkość jako biologiczne źródło energii, supermaszyny pojawiają się w trylogii *Matrix*: L. i A. Wachowskich. W książce *Robot* Janusza Wiśniewskiego-Snerga cywilizacja maszyn rozwinęła się gdzieś poza Ziemią. Reprezentujący ją tajemniczy Mechanizm porywa w kosmos całe miasto, aby przeprowadzać na gatunku homo sapiens naukowe badania.

cznie przypominają im o brakach finansowych (zbuntowane drzwi z powieści *Ubik*), a nawet udzielają życiowych rad, jako elektroniczni psychiatrzy (opowiadanie *Bezstronny*). Opowiadanie pod tytułem *Ucieczka* jest przykładem strategii fabularnej, w której wszechobecność robotów doprowadzono do granic absurdu, dowcipnie łącząc ją z drapieżnością agresywnego kapitalizmu. Piekielny wymiar futurystycznej konsumpcji poznajemy już na samym początku utworu:

Mechaniczni sprzedawcy byli wszędzie, gdzie tylko się dało, wiercili dziurę w brzuchu potencjalnych klientów przy wtórze okrzyków i zamasztych gestów. Jeden ruszył za Morrisem, co skłoniło go do przyspieszenia kroku. Niezmordowanie towarzyszył mu aż do bloku, zachwalając swój towar i usiłując zwrócić jego uwagę. Dał za wygraną dopiero wówczas, gdy wyprowadzony z równowagi Morris schylił się, porwał z ziemi kamień i rzucił w niego. Dowłókl się do mieszkania i zatrzaskał za sobą drzwi. Robot zawahał się, po czym popędził za objuczoną pakunkami kobietą, która z mozołem pięła się w górę skarpy. Jej wysiłki, aby uniknąć spotkania z nim, speszły na niczym¹⁴.

Niestety, bohaterowi opowiadania nie udaje się obronić przed inwazją technologii. Do jego domu wdziera się bowiem siłą fasrad – „samosprzedający się robot do wszystkiego”¹⁵. Zrozpaczony nachalnością automatu Morris ucieka do pozbawionej robotów, oddalonej o miliony lat świetlnych od Ziemi galaktyki. Niestety, robot podąża za nim. Doprowadzony na skraj załamania nerwowego człowiek niszczy swój pojazd, dezintegrując tym samym znieawidzonego towarzysza oraz samego siebie¹⁶. Jak widać, dla Dicka obecność w świecie przyszłości wyęczających nas ze wszystkiego „elektronicznych przyjaciół” równa się pogrążeniu ludzkości w nieznośnym iluzorycznym życiu konsumenta. Nietrudno w tej tezie doszukać się poglądów apologetów kontrkultury, którzy podobnie jak Charles Reich uważali, że:

zadowolonemu człowiekowi nie można sprzedać niczego. Ergo, trzeba spowodować, żeby czegoś chciał, albo zabrać mu to, co ma, i na to miejsce coś sprzedać. Zabrać człowiekowi zadowolenie z naturalnych zapachów ciała ludzkiego, a potem sprzedać mu dezodoranty i perfumy. Pozbawić życie codzienne przygody i zastąpić je namiastką przygody w telewizji. Utrudnić dorosłemu człowiekowi uprawianie sportu i dać mu miejsce na stadionie, aby oglądał grę zawodowców. Odebrać mu czas na gotowanie i sprzedać mu błyskawiczne obiady¹⁷.

¹⁴ P.K. Dick, *Ucieczka*, [w:] *Idem, Czysta gra*, tłum. M. Gawlik, Warszawa 1999, s. 207.

¹⁵ Fasrad to skrót od Funkcjonalnego Automatycznego Samoregulującego się Androida Domowego. Jak twierdzi sam robot, istnieją jeszcze „budowlane fasraby, faszaki (roboty kierownicze), militarne fasrasy oraz urzędnicze fasrau” [za:] P.K. Dick, *Ucieczka*, *op. cit.*, s. 212.

¹⁶ Zniszczenie elektronicznego towarzysza, jako akt skrajnej desperacji pojawia się również w opowiadaniu *Przyjaciel Automateusza z Cyberiady* Stanisława Lema.

¹⁷ Ch. Reich, *Zieleni się Ameryka*, tłum. D. Passent, Warszawa 1976, s. 186.

Również dla Dicka Ameryka była krajem żyjącym iluzjami. Autor *Bożej inwazji* wielokrotnie w swoich powieściach podkreślał, że jego naród zastąpił duchową pustkę fałszywą żądzą egzystencji wypełnionej przyjemnościami. Literacką personifikacją tego procesu są właśnie pokraczne roboty – nie tylko walczące o klientów, lecz nawet zaburzające ich osobisty spokój.

Wróćmy jednak do kinematografii. Dowcipnej reinterpretacji kinowej konwencji usługowych robotów dokonał George Lucas w swoich *Gwiezdnych wojnach* (1977). Autor sagi o rycerzach Jedi, podobnie jak Dick, nadaje robotom ludzkie przywary. W jednej ze scen filmu widzimy olbrzymi pojazd ludzi pustyni, którego wnętrze wypełniają stare, przeznaczone na sprzedaż automaty. Wyraźnie zużyte i przestarzałe droidy swój status technologicznej niedoskonałości zawdzięczają właśnie komicznemu wyglądowi, upodabniającemu je do jeżdżących pojemników na śmieci lub wielkich, niezgrabnych, samobieżnych odkurzaczy. W tym futurystycznym „domu starców” znajduje się jednak robot odstawający wyglądem od reszty¹⁸. Jest nim pokryty złotym „pancerzem” 3CPO – gadatliwy elektroniczny tłumacz o antropomorficznej sylwetce, który przyjaźni się z beczułkowatym robotem R2D2. Lucas, wprowadzając do swojej sagi komiczną parę przyjaciół, dokonuje przewartościowania gatunkowego stereotypu. Obdarzony ludzkimi kształtami 3CPO jest bowiem bytem tchórzliwym i nieporadnym. Antropomorficzność łączy się więc w filmie Lucasa z przejęciem wielu groteskowych ludzkich cech. Jego mały, niepotrafiący się skutecznie porozumiewać z ludźmi przyjaciel R2D2¹⁹, choć przestarzały i często szwankujący, odgrywa tu z kolei rolę bardziej zaradnego i odważnego, lecz równocześnie okropnie upartego i złośliwego bohatera, któremu polecono wypełnić niebezpieczną, tajną misję. Wrzucona w świat kosmicznego konfliktu zabawna para wzbudza sympatię widzów właśnie swoją „ludzkością” zachowania. Roboty potrafią żartować, cynicznie komentować wydarzenia i przede wszystkim, niczym klasyczny komediowy duet z filmów o Flapie i Flapie, generować masę istic ślapstickowych gagów. Niecodzienny wygląd obu elektronicznych przyjaciół wyraźnie skonstrastowano w fabule z maszynami odgrywającymi w sadze negatywne role. Bojowe droidy to wyglądające identycznie, pozbawione osobowości maszyny, które łatwo oszukać i zniszczyć, zaś siejący strach i zniszczenie półcybernetyczni Sithowie są pozbawionymi pozytywnych uczuć hybridami człowieka i maszyny. Jak widać, Lucas czerpie zarówno z technofobicznego

¹⁸ Projekt plastyczny gadatliwego 3CPO oparto na wyglądzie nieobleczonej jeszcze w ludzkie ciało Futury z *Metropolis* Fritza Langa.

¹⁹ Roboty w science fiction najczęściej nie posiadają imion, lecz numery serii, co jeszcze bardziej je depersonalizuje. Podobnie wygląda sytuacja klonów i cyborgów.

postrzegania maszyn (droidy wojenne i cyborgi), jak i z perspektywy uczłowieczającej automaty. Innowacją jest tu dowcipne potraktowanie tej drugiej strategii, sprawiające, że para niesfornych mechanicznych przyjaciół często wydaje się bardziej ludzka od niektórych składających się z krwi i kości bohaterów filmu.

Femboty, feminoidy oraz „Inne” maszyny rozkoszy

Innym popularnym przetworzeniem konwencji robota służebnego jest pomysł uczynienia z niego sex-maszyny. Konwencja ta nader często zostaje połączona z motywem zbuntowanego i uczłowieczonego androida²⁰. Żeńskie roboty służebne o idealnych kształtach i syntetycznej skórze w fantastyce naukowej nazywa się fembotami, feminoidami lub gynoidami²¹. Sam pomysł seksualnego wykorzystywania maszyny jest w science fiction obecny już od dawna. Zwolennicy i zwolenniczki feministycznych badań nad kulturą często zauważają, że stwórcami sztucznego życia są tutaj najczęściej mężczyźni²². Produkcja przemysłowa człowieka jest według feminizmu projekcją męskiej chęci odebrania kobietom daru dawania życia. Zabiegi, takie jak klonowanie czy wytwarzanie czujących i myślących maszyn, według tej perspektywy badania kultury są próbami kontrolowania społeczeństwa i obniżenia rangi kobiet. Mężczyźni, wytwarzając życie w warunkach laboratoryjnych, ożywiają tym samym swoje marzenia o stworzeniu idealnej, posłusznej im istoty, pozbawionej w dodatku możliwości reprodukcyjnych. Ów „futurystyczny fantazmat” często staje się niezręczną powtórką czynu Pigmaliona, który w wykonanym własnoręcznie posągu utrwalił swoje fantazje związane z wymarzoną partnerką. Monika Bakke zwraca uwagę na fakt, że dla antycznego króla-rzeźbiarza liczył się tylko zewnętrzny ideał. Dopiero bogowie nadali mu duszę i życie²³. Podobnie narcystyczny cel można odnaleźć także w światach fikcji filmowej i literackiej. John O’Neil twierdzi, że:

w maszynach podobamy się sobie: są naturalnym przedłużeniem naszych narcystycznych Ja. Powiększają nas, jednocześnie wzmacniając świat, który zdecydowaliśmy się wykreo-

²⁰ Obleczony w sztuczną, lecz idealnie imitującą ludzką skórę android wydaje się efektywniejszym narzędziem rozkoszy od dysponującego blaszanym pancerzem robota.

²¹ Gynoid to określenie żeńskiego androida wymyślone przez brytyjską pisarkę science fiction Gwyneth Jones.

²² [Por.] A. Ćwikiel, *Technologie prokreacji i (re)produkcji: kobiety, monstra, automaty*, [w:] *Gender: wizjerunki kobiet i mężczyzn w kulturze*, red. E. Durys, E. Ostrowska, Kraków 2005, s. 298.

²³ M. Bakke, *op. cit.*, s. 156.

wać dla nas samych – „świat ludzkiej produkcji”. Nie możemy uciec od romansu z maszynami, które sami stworzyliśmy, aby zrekreować siebie²⁴.

Podobnie uważała Thea von Harbou, powołując w literackim pierwowzorze filmu *Metropolis* do życia Futurę. Słowa szalonego naukowca Rotwanga, stwórcy żeńskiego robota, jednoznacznie demaskują jego egoistyczne potrzeby:

– Co to jest? – odparł – Futura... Parodja... jak chcesz ją nazwać. Także złuda... Suma: kobieta... Każdy mężczyzna, który jest twórcą, stwarza sobie najpierw kobietę. Nie wierzę w to oszukaństwo, że pierwszy człowiek był mężczyzną. Jeśli męski Bóg stworzył świat – a sądzę, że męski, Joh Fredersenie – to stworzył na pewno najpierw, czule i rozkoszując się w twórczej zabawie – kobietę. Możesz ją zbadać, Joh Fredersenie. Jest bez zarzutu. Trochę – chłodna. Przyznaję. Ale to pochodzi od tej materii, która jest moją tajemnicą. Nie jest jeszcze zupełnie gotowa. Jeszcze nie opuściła warsztatu twórcy. Nie mogę się na to zdecydować, rozumiesz? Skończenie jest zarazem utratą. Nie chcę jej stracić. Dlatego nie dałem jej jeszcze twarzy. Ją masz ty dać, Joh Fredersenie. Bo ty byłeś tym, który zamówił nowego człowieka²⁵.

Narracja w książce sugeruje, że sztuczna kobieta jest realizacją mrocznych fantomów męskiego pożądania. Futura zostaje przecież stworzona dla władcy *Metropolis* Joha Fredersena, jako byt mający zastąpić zmarłą w połogu żonę. Jest to jednak substytut wzbudzający poczucie obcości.

Postać ta była beśprzecznie kobietą. Delikatne ubranie okrywało ciało jak pień młodej brzozy chwiejące się na zwartych nogach. Ale choć była kobietą, nie była człowiekiem. Ciało jakby z kryształu, przez który srebrnie przeblyskiwały kości. Zimno wionęło ze szklanej skóry, pod którą nie płynęła krew. Piękne ręce drżały gestem decydującym, upartym, przyciśnięte do piersi, które nie oddychały.

Autorka powieści umiejętnie operuje antynomicznym obrazowaniem. Jej bohaterka zawiera bowiem w sobie dwie wydawałoby się przeciwstawne sobie cechy: uległość i prowokacyjną, władczą seksualność.

Bezwzględne posłuszeństwo postaci stojącej przed nimi bezzwłocznie kazało jej *posłuchać*. Otwarła swe ręce, w których delikatne kości błyszczały srebrnie i podała swemu twórcy kartkę papieru, wziętą przed oczu Joh Fredersena ze stołu.

– To jest oszustwo, Rotwang! – rzekł Joh Fredersen.

Wielki wynalazca spojrział na niego. Śmiał się. Cichy śmiech rozciągnął mu usta szeroko.

– Żadne oszustwo, Joh Fredersenie – dzieło geniusza! Czy Futura ma zatańczyć przed tobą? Czy moja piękna Parodja ma grać czułą? Kapryśną? Kleopatrze czy Damayanti? Czy ma poruszać się jak gotyckie madonny czy miłośnie jak azjatyckie tancerki? Jakie włosy

²⁴ [Za:] *Ibidem*, s. 151.

²⁵ T. von Harbou, *Metropolis*, „Kwartalnik Filmowy” 2000, nr 31–32, s. 77.

mam zaszczyć twemu narzędziu na czasce? Ma być czystą, czy rozpustną? Wybacz mi mnogość słów, ty skąpy w słowa. Jestem pijany! Rozumiesz? Pijany rodzicielstwem! Upajam się! Upajam się twym zdumieniem! Przewyższyłem twe oczekiwania, Joh Frederzenie, nieprawdaż? Ale ty jeszcze nie wiesz wszystkiego. Także i śpiewać umie moja piękna Parodja. Umie i czytać. Mechanizm jej umysłu jest bardziej nieomylny, aniżeli twój, Joh Frederzenie!

Film Langa okazuje się nieco bardziej powściągliwy od swojego pierwowzoru literackiego. Sztuczna kobieta jest tu bytem bardziej niebezpiecznym niż pociągającym. Po pierwsze, została powołana do życia dzięki alchemicznym sztuczkom demonicznego naukowca Rotwanga, a więc już z genezy wydaje się zła i nieczysta. Podkreśleniu takiego nacechowania postaci służy zwłaszcza scena tworzenia Futury. Wystylizowano ją bowiem na magiczny rytuał, w którym szalony naukowiec konkuruje w dziele stworzenia z Bogiem. O nieczystym charakterze domu Rotwanga informują nas już drzwi prowadzące do jego pracowni, na których widnieje pentagram – symbol wiedzy tajemnej. Warsztat naukowca jest tu współczesną wersją laboratorium alchemicznego, w którym obok futurystycznego sprzętu widzimy przedmioty o rytualnym charakterze. Nic więc dziwnego, że powstała w nim istota musi być na wskroś zła. Po co jednak Rotwang tworzy robota? Otóż zadaniem Marii jest rola gorszycielki i fałszywego proroka. Niepokojącą dwoistość obleczonego w ponętne ciało robota zbudowano w filmie na antynomiiach „nieożywiony przedmiot – ożywiony podmiot” oraz cielesnym zestawieniu opozycji „odrzucające – uwodzące”. Przynależność do sfery grzechu i herezji widoczna jest zwłaszcza w scenie erotycznego tańca Salome, którym cybernetyczna piękność uwodzi robotników. Taniec i nieskrępowana seksualność są tutaj narzędziami złowrogiej manipulacji. Futurystyczna Salome pragnie przecież nakłonić mężczyzn do buntu przeciw władcom Metropolis. Opętani jej wdziękiem robotnicy nie tylko rozpoczynają społeczną rewolucję, lecz również rozpętują proces zniszczenia miasta-molocha. W jednej z ostatnich scen filmu obudzeni z hipnotycznego letargu buntownicy dostrzegają tragiczne efekty kuszenia „cybernetycznej jawnogrzeszniczy”. Nieszczęsny gynoid ginie spalony na stosie, do końca złorzecząc swoim oprawcom. Rozwścieczeni robotnicy, niszcząc „piekielną maszynę”, nie zdają sobie sprawy z faktu, iż sam robot niewiele tu zawinił. Zaprojektowany po to, aby służyć jako idealne odwzorowanie człowieka, wykonywał tylko wolę swoich stwórców. Dla opętanych jego zgubnym urokiem mężczyzn powabny gynoid stał się jednak demonicznym odbiciem ciemnych stron ludzkiej osobowości, niebezpiecznym sobowtórem znanym odbiorcom filmu między innymi z XIX-wiecznych utworów Roberta Louisa Stevensona (*Dr Jekyll i Mr Hyde*) oraz Oskara Wilde’a (*Portret Doriany Gray*).

Przejdźmy teraz do wpływu *Metropolis* na rozwój kinowych „maszyn rozkoszy”. Motyw erotycznego tańca Salome (tym razem z wężem) wykorzysta ponad pół wieku później Ridley Scott w swoim *Blade Runnerze* (1982), karząc wykonywać go androidce Zhorze, wyprodukowanej, aby w pozaziemskich koloniach dawać rozkosz mężczyznom. Obraz Scotta w interesujący sposób rozlicza się ze stereotypowymi przetworzeniami postaci kobiet w science fiction. Korporacja Tyrella, tworząca filmowe androidy, zapewnia bowiem swoim klientom „towar” odpowiadający różnym gustom. Obok agresywnego modelu Zhory, firma oferuje również bardziej kobiecy model Pris (o ciele i umiejętnościach baletnicy) oraz dystygowany, unikatowy prototyp Rachel, będący „wybuchowym skrzyżowaniem” zalotnej kokietki z nieśmiałą, potrzebującą opieki romantyczką. I właśnie ów ostatni model wywrze piorunujące wrażenie na głównym bohaterze. Już w pierwszej scenie z udziałem Rachel piękny fembot zwraca szczególną uwagę, ponieważ został wyraźnie wystylizowany na znaną z filmów *noir* femme fatale, flirtującą tu z przesłuchującym ją futurystycznym detektywem za pomocą wyzywających erotycznie gestów oraz ciętych uwag²⁶. Co ciekawe, film Scotta, podobnie jak większość obrazów wykorzystujących motyw elektronicznej „sex doll”, operuje nazbyt dydaktycznym przesłaniem. „Maszyny rozkoszy” prezentowane są tu z mizoginistycznej perspektywy, ukazane jako wcielenie „samczych” fantazji i marzeń, a karą za fizyczne obcowanie z maszyną mogą być nie tylko wstyd i poniżenie, lecz nawet śmierć²⁷. Dwuznaczną antynomię „pożądania i lęku” w podejściu do tożsamości „bardziej ludzkiego niż ludzie” androida dostrzega również Donna Haraway:

²⁶ Niestety, brak w tym wizerunku konsekwencji, bo po ucieczce z korporacji Tyrella, Rachel okazuje się potrzebującą opieki romantyczką, która zakochała się w detektywie. W jednej ze scen replikantka stereotypowo szlocha, po czym ulega dominującemu, silniejszemu mężczyźnie. O wiele bardziej wyrachowanie zachowuje się literacki pierwowzór bohaterki. Tu sztuczna kobieta uwodzi detektywa na polecenie swoich stwórców, po czym mści się na nim za zabicie innych androidów, zrzucając z dachu jego ukochane domowe zwierzę. Gest zrzucenia owcy z dachu wieżowca ma w książce symboliczny wymiar. Rick Deckard zarabia bowiem na życie, tropiąc i mordując sztucznych ludzi. Bohater zabija czujące stworzenia, aby spełnić swoje marzenie. Chce bowiem kupić prawdziwą owcę – bardzo drogi rarytas w świecie, w którym biologiczne życie prawie wyginęło. Gest zabicia żywego zwierzęcia w akcie zemsty za mordowanie ożywionych automatów ma uświadomić detektywowi błędną logikę, którą się posługuje.

²⁷ Zabójcze femboty pojawiały się regularnie w amerykańskim serialu z lat siedemdziesiątych *Bionic Woman* reżyserowanym między innymi przez Jacka Arnolda. Serial opowiadał o agentce Jaime Sommers – bionicznym półcyborgu wykonującym niebezpieczne misje, do których należy m.in. tropienie niebezpiecznych gynoidów. Serial doczekał się nowej wersji, która została wyemitowana w 2007 roku w amerykańskiej stacji NBC.

Nie jest do końca jasne, kto jest wykonawcą i kto zostaje wytworzony w relacji między człowiekiem i maszyną. Nie wiadomo, czym jest umysł i ciało w kodujących maszynach. To, co dotąd wiemy o sobie, tak w ramach dyskursów formalnych (na przykład biologii), jak i codziennej praktyki (...), pozwala, byśmy odkryły, że jesteśmy cyborgami, hybridami, mozaikami, chimerami. Biologiczne organizmy stały się systemami biotycznymi, środkami komunikacji, jak wszystkie inne. Nie istnieje żaden fundamentalny, ontologiczny podział na maszynę i organizm, na to, co techniczne i to, co organiczne, w naszej formalnej wiedzy. Rachel z filmu *Blade Runner* Ridleya Scotta to przykład jednoczesnego kulturowego lęku przed cyborgami²⁸, miłości do nich i niejednoznaczności²⁹.

Bardziej dosłownym przykładem nasycenia poczuciem winy motywu sztucznej kochanki jest *Świat dzikiego zachodu* (1973) Michaela Crichtona, w którym wykorzystywane automaty buntują się, zabijając klientów futurystycznego parku rozrywki dla dorosłych. Sam zaś filmowy park jest jawnym odtworzeniem męskich fantazji o świecie, w którym królował kult silnego mężczyzny. Dlatego właśnie do dyspozycji „wczasowiczów” oddano tu rekonstrukcje realiów historycznych antyku grecko-rzymskiego, europejskiego średniowiecza i tytułowego amerykańskiego dzikiego zachodu. Wypoczywający na futurystycznych wczasach mężczyźni mogą nie tylko uwodzić piękne, elektroniczne femboty, lecz również bezkarnie zabijać agresywne męskie macho-androidy. Ironiczne przetworzenie klasycznych motywów z kina hollywoodzkiego świetnie widać w scenie z westernowego saloonu. Dwaj filmowi przyjaciele korzystają tu z usług Cindy i Arlette – sztucznych prostytutek. Scena „skonsurowania usługi” zaczyna się dość konwencjonalnie. Odwrócony bokiem do kamery mężczyzna pozbywa się ubrania, przyglądając się mechanicznie rozbierającej się partnerce, która zaczyna swój striptiz od seksownego ściągnięcia rajstop. Spodnie i koszula bohatera lądują na krześle, zaś on sam kładzie się w łóżku, po czym podparty na ramieniu obserwuje zachowanie kobiety. Po chwili przyznaje, że nigdy nie korzystał z usług prostytutki. W tym stwierdzeniu kryje się być może sugestia, że tak naprawdę „wczasowicz” nigdy nie kochał się z kobietą³⁰. Jego wyrażająca zmieszanie twarz wy-

²⁸ Autorka tekstu jest filozofem, a nie badaczem science fiction, stąd też nie czyni w nim rozróżnienia pomiędzy cyborgami, androidami i robotami. Dla autorki *Manifestu cyborgów* tytułowymi postaciami są zarówno androidy z *Blade Runnera*, jak i uprawiające seks z futurystycznymi feministkami „roboty służebne”. Cyborg jest dla niej figurą współczesnego mitu oraz metaforą trudnej do zdefiniowania sytuacji kobiet w ponowoczesnym świecie technologii.

²⁹ D. Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, „Przegląd filozoficzno-literacki” 2003, nr 1(3), s. 82–83.

³⁰ Inicjacyjny charakter motywu sztucznej kochanki najwyraźniej widać w produkcjach przeznaczonych dla nastolatków, takich jak *Weird Science* (1985) Johna Hughesa, w którym dwóch nieudaczników powołuje do życia dziewczynę z komputera o wdzięcznym imieniu Lisa. Obdarzona cudownymi mocami, superinteligentna bohaterka uczy niedoświadczonych nastolatków, jak stać się atrakcyjnymi dla dziewczyn.

rażnie kontrastuje z pozbawioną uczuć fizjonomią gynoida. Gdy dochodzi już do zakończenia aktu, widzimy martwo świecące oczy dziewczyny³¹, których niesamowitość podkreślono jeszcze bardziej dzięki świdrującemu sygnałowi ze ścieżki dźwiękowej. Po odbytych stosunku dziewczyna ubiera się i wychodzi, rzucając jedynie lakoniczną uwagę: „Myślę, że jesteś bardzo miły”. W chwilę później do pokoju wchodzi bardziej doświadczony kolega, pytając:

– Jak było? Czyż nie wspaniale? Lojalne maszyny służą ludziom³². (...) Jesteś już wielkim kochankiem! Wiesz, jak to jest – odpowiada pseudo-kowboj – Niektórzy faceci po prostu mają talent do kobiet.

Jak widać, filmowy sztuczny świat jest pozbawionym jakiegokolwiek odpowiedzialności uniwersum wiecznej zabawy, w którym niedojrzali mężczyźni mogą odgrywać role niewychodzące im w prawdziwym życiu³³. To przestrzeń doświadczenia zastępczego, które nie może przynieść prawdziwej satysfakcji. Jerzy Szyłak w swojej książce *Komiks i okolice pornografii* zwraca uwagę na ponizającą reifikację zarówno męskich, jak i żeńskich bohaterów popkulturowych opowieści science fiction. Jak słusznie zauważa autor: „robot (...) jest obiektem zastępczym, ersatzem człowieka, Nikim”³⁴, sam zaś: „wątek sztucznej kobiety cieszy się popularnością w filmach, tekstach literackich i komiksach fantastyczno-naukowych, ponieważ pozwala podjąć temat miłości i skomplikowanych, a przy tym zupełnie niezrozumiałych relacji łączących dwie osoby. Jego realizacje pozostają dość schematyczne, bowiem temat jest stary jak świat i ubranie go w kostium futurystyczny nie dodaje niczego. Kobieta, rzeczywista czy sztucznie skonstruowana, pozostaje istotą nieodgadnioną, jej ersatz, niezależnie od stopnia zaawansowanej techniki, pozostaje namiastką, która w ten czy inny sposób przypomni mężczyźnie, że upadł na dno, usiłując wykpić się od trudu pokochania innego człowieka”³⁵.

³¹ Na nieobecny wzrok żeńskiego robota zwrócił również wcześniej uwagę Jerzy Szyłak w swojej książce *Komiks i okolice pornografii. O seksualnych stereotypach w kulturze masowej*, Gdańsk 1996, s. 118–119.

³² Znów pojawia się tu angielska dwuznaczność rzeczownika *men* oznaczającego zarówno „ludzi”, jak i „mężczyzn”.

³³ Obsadzenie gynoida w roli mechanicznej „sex-lalki” pojawia się również w filmie *Cherry 2000* (1987) Steve’a De Jarnatt. Bohater tego obrazu traci swoją cybernetyczną kochankę, więc wyrusza w niebezpieczną podróż w poszukiwaniu innego działającego modelu ukochanej. W końcu jednak wybierze prawdziwą kobietę, z którą elektroniczny substytut okaże się bez szans. [Por.] J. Szyłak, *op. cit.*, s. 118–119.

³⁴ *Ibidem*, s. 129.

³⁵ *Ibidem*, s. 120–121.

Reinterpretacje konwencji „maszyny miłości”

W bardziej groteskowo-obsceniczny sposób motyw cybernetycznej miłości wykorzystują utwory oscylujące wokół stylistyki cyberpunka. W obrazkowej sadze science fiction pt. *Przed Incalem* autorstwa Alejandro Jodorowsky’ego i Zorana Janjetova, główny bohater uczęszcza do domu publicznego, w którym klient projektuje sobie wymarzoną partnerkę. W jednej z historii pijany detektyw wybiera na chybił trafił fizyczne cechy kochanki, po czym kolejny kadr ukazuje nam żalosne efekty tego eksperymentu. Na obrazku widać monstrum zbudowane z biosyntetycznych części, takich jak ptasie nogi, wystający „alderbarański” brzuch oraz „rybia wagina” (cyt. z oryginału). Absurdalna hiperbolizacja męskiego fantazmatu kobiety z komiksu Janjetova, Girauda i Jodorowsky’ego ośmiesza perwersyjne marzenia pojawiających się w nim mężczyzn. Obecne w *Incalu* ironiczne przetworzenie ikonografii „szalonych lat sześćdziesiątych”, ukazywanych często przez kulturę masową jako „utopia seksualnej wolności”, jest wyrazem równoczesnej nostalgii za hasłami „wolnej miłości”, skonstrastowanym z gorzkim rozczarowaniem nieprzystawalnością owej postawy do realiów życia społecznego. Ich ofiarami padają zresztą nie tylko mężczyźni z fantastycznonaukowych fabuł.

Komiks, jako medium mniej zależne od wielkiej maszyny produkcyjnej, bywa bowiem czasami pozbawiony konwencjonalnego męskiego punktu widzenia, pozwalając również kobietom instrumentalnie traktować swoich partnerów. W obrazkowym pierwowzorze kinowej *Barbarelli* (1962) Jeana-Claude’a Foresta kosmiczna agentka używa robota jako idealnego kochanka. Uciech cielesnych z dobrze zbudowanym, lecz niezbyt rozgarniętym sztucznym człowiekiem zażywają również nastoletnie nimfetki z *RanXeroxa w Nowym Jorku* (1981). Nioletnia bohaterka komiksu za pomocą seksu uzależnia od siebie agresywnego androida, zmuszając go między innymi do zdobywania dla niej narkotyków. Jerzy Szyłak, analizując *RanXeroxa*, słusznie zauważa, że zarówno męskie, jak i żeńskie „maszyny miłości” ukazywane są najczęściej w kulturze popularnej z prześmiewczej perspektywy i pełnią tam rolę ulepszonych technicznie wibratorów i „sex dolls”, które nie dają ich posiadaczom wymarzonego szczęścia. Szyłak podkreśla jednak, że w komiksowym, zdehumanizowanym uniwersum to właśnie maszyny zaczynają kierować się ludzkimi odruchami, w przeciwieństwie do pozbawionych wyższych uczuć ludzi³⁶.

³⁶ J. Szyłak, *op. cit.*, s. 118–139.

Zostawmy jednak komiksy i przejdźmy do nielicznych filmowych dekonstrukcji związków ludzi z maszynami oraz maszyn z maszynami. Roboty próbujące gwałcić ludzi i potrafiące się rozmnażać odnaleźć można w undergroundowym filmie George'a Kuchara pt. *Grzechy fleshapoidów* z 1965 roku. Termin *fleshapoid* to znacząca gra słowna, mieszająca słowo „android” i „flesh”³⁷, mająca wskazywać właśnie na cielesne właściwości androidów w filmie. Niekonwencjonalne potraktowanie tematu widać najlepiej w scenie porodu sztucznego człowieka, w której pojawia się potomek „fleshapoidów” przypominający dostępny do dziś w sklepach model prymitywnego robocika-zabawki. Z kolei w filmie *Daft Punk's Electroma* (2006) Thomasa Bangaltera i Guya-Manuela De Homem-Christo pojawia się wątek homoseksualnych robotów. Każda z trzech części filmu odwołuje się bowiem do znanych kinowych historii o outsiderach. Część pierwsza, związana z podróżą przez Amerykę, przynosi na myśl *Easy Ridera* (1969) Dennisa Hoppera i *Stracha na wróble* (1973) Jerry'ego Schatzberga. Część druga obrazu jest wyraźnie stylizowana na debiut filmowy George'a Lucasa *THX 1138* (1972), opowiadający o nieszczęśliwej miłości w totalitarnym świecie konsumpcji, w którym kobiety i mężczyźni zostali sprowadzeni do roli ostrzyżonych „na zero” i niemal identycznie wyglądających bytów. Natomiast ostatnia odsłona *Electromy*, ukazująca podróż sztucznych ludzi po pustyni, porównywana jest do filmu *Gerry* (2002) Gusa von Santa³⁸. Pojawiające się we wszystkich częściach skojarzenia z odmiennością nie są przypadkowe. Karolina Kosińska w swojej interpretacji filmu sugeruje, że historia o dwóch robotach samobójcach skrywa w sobie wątki homoseksualne. Postrzegane w ten sposób wyalienowanie dwójki bohaterów filmu stałoby się znaczącym novum w kinie science fiction. Nieszczęśliwe roboty to schemat już dość często wykorzystywany w fantastyce naukowej. Homoseksualne (a dokładniej lesbijskie) roboty pojawiły się dotychczas jedynie w teledysku Chrisa Cunninghama³⁹. W swoim najbardziej uhonorowanym projekcie brytyjski reżyser jest odważniejszy w ukazywaniu celuloidowych odmieńców. W jego wideoklipie do piosenki Björk pt.

³⁷ W języku angielskim rzeczownik ten oznacza „ciało”.

³⁸ Podobieństwa do omawianych tu filmów zauważa również Karolina Kosińska. [Patrz] *6 Międzynarodowy Festiwal Filmowy Era Nowe Horyzonty. Katalog festiwalowy*, Warszawa 2006, s. 41.

³⁹ Cunningham jest artystą związanym z ikonografią science fiction wręcz zawodowo. Aby zdobyć pieniądze na realizację swoich przekraczających granice gatunku teledysków, brytyjski reżyser pracował przez półtora roku przy projektowaniu i tworzeniu postaci androidów do filmu *A.I.* Cunningham jest również autorem projektów maszyn do dwóch części tetralogii *Alien* oraz współtwórcą elektronicznego mordercy, robota Mark 13 z filmu *Hardware* (1990). Obok science fiction drugim gatunkiem, z którego czerpie inspiracje Chris Cunningham, jest horror cielesny. Cunningham współpracował z Clivem Barkerem w procesie przenoszenia na ekran szkiców członków społeczności nocnego plemienia z książki i filmu Barkera pod tytułem *Nightbreed* z roku 1990.

All is Full of Love obserwujemy bowiem lesbijską miłość dwóch robotów. Akt przemysłowego tworzenia sztucznego życia odtworzono w warstwie wizualnej klipu poprzez nadużycie szpitalnej bieli. Cunningham w jednym z wywiadów przyznał, że chciał wykreować seksowny image robotów, czerpiąc inspiracje z telewizyjnych reklam, często w zaskakujący sposób próbujących erotyzować karoserie samochodów. Biel, obok pojawiających się w teledysku żywiołów wody i ognia oraz poruszających się w rytm muzyki automatów monterskich, ma się kojarzyć odbiorcom z futurystycznym erotycznym baletem. W obu opisywanych tu przekazach audiowizualnych sztucznych ludzi obdarzono nie tylko płcią, lecz również pociąganiem seksualnym, w dodatku skierowanym do tej samej „płci”. Interpretowane w ten sposób *Electroma* i *All is Full of Love* wykazują konotacje z kinem kampaowym lat sześćdziesiątych, pragnącym również za pomocą reinterpretacji gatunkowych klisz science fiction walczyć o równouprawnienie mniejszości seksualnych. „Roboty geje” i „roboty lesbijki” można również potraktować jako figury feministycznego dyskursu przyszłości. Donna Haraway, autorka posthumanistycznego *Manifestu cyborgów*, analizuje wizję nieuniknionej jej zdaniem fuzji sfery seksualnej z technologiczną:

Nowe technologie wpływają na relacje społeczne tak w zakresie seksualności, jak i reprodukcji, dzieje się to jednak nie zawsze jednakowo. Bliskie związki seksualności i instrumentalizmu, patrzenia na ciało jako na swego rodzaju prywatną satysfakcję – i machinę maksymalizującą użyteczność, zostały wdzięcznie opisane w socjobiologicznych historiach, które podkreślają (...) i wyjaśniają nieuniknioną dialektykę męskich i żeńskich ról płciowych. (...) Seks, seksualność i reprodukcja są głównymi aktorami w systemach steczniczowanych mitologii, które nadają struktury naszym wyobrażeniom możliwości tego, co osobiste i co społeczne⁴⁰.

Nic zatem dziwnego, że maszyny rozkoszy na różny sposób zaprzatają uwagę twórców wykorzystujących ikonografię science fiction.

Eksterminacja maszyn-niewolników

Najczęściej jednak ożywione maszyny są bytami mającymi wywoływać strach. Autorka *Manifestu cyborgów* postrzega lęk, który wzbudzają w ludziach roboty, cyborgi i androidy, jako uczucie, od którego nie da się uciec w nadchodzącym społeczeństwie postludzkiem:

⁴⁰ D. Haraway, *op. cit.*, s. 73.

Maszyny późnego XX wieku całkowicie zamazały granicę pomiędzy naturalnością i sztucznością, umysłem i ciałem, samorozwojem i zewnętrzną ingerencją, jak też wiele innych rozróżnień, które stosowano zwykle do organizmów i maszyn. Nasze maszyny są niepokojąco żywe, a my sami – przerażająco bezwładni⁴¹.

Według Haraway ludzki strach przed sztucznymi ludźmi wiąże się między innymi z trudnym do zakwalifikowania statusem ontycznym ożywionych automatów. Prawdopodobnie właśnie dzięki zamazaniu granic pomiędzy „sztucznym a naturalnym” ludzkość z opowieści o antropomorficznych androidach ujawnia swoje najgorsze instynkty, kierowana niezrozumiałym dla siebie lękiem⁴². Jeśli bowiem klasycznie pojmowane roboty, z racji swoich nieskomplikowanych osobowości należą w s-f do kategorii ożywionych przedmiotów, które najczęściej jedynie udają istoty ludzkie, to androidy często stają się bytami swoim „humanizmem” przewyższającymi ludzi. W *Blade Runnerze* replikanci pełnią rolę służących gatunku homo sapiens, towarzyszących kolonistom w ich nowych, kosmicznych ojczyznach. Modele męskie wyręczają kolonistów w ciężkich pracach fizycznych, zaś gynoidy określa się jako „modele rozrywkowe”. Wyjątkiem w produkowanej masowo serii robotów Nexus jest Rachel, unikatowy żeński replikant, swoją pociągającą fizycznością reprezentujący geniusz produkującej androidy korporacji Tyrella⁴³. Rachel jest bowiem „modelem do kochania”. Nic więc dziwnego, że główny bohater zadurzy się w niej już po krótkiej znajomości. Nie przeszkodzi to jednak łowcy androidów brutalnie mordować innych replikantów. Dla podkreślenia nieludzkiej strony charakteru Deckarda sceny śmierci sztucznych ludzi ukazano w filmie bardzo widowiskowo. Reżyser, aby uczłowieczyć androidy, szafuje między innymi motywami „theatrum mundi”, „dance macabre” oraz wizerunkiem upadłego Lucyfera. Deckard zabija replikantów, ponieważ nie rozumie, że sztuczni ludzie są istotami walczącymi o własną godność i szukającymi

⁴¹ *Ibidem*, s. 55.

⁴² Nieludzkie traktowanie sztucznych ludzi oraz kosmitów w związanej z przewrotem kontrkulturowym science fiction ma również związek z pamiętnymi konfliktami zbrojnymi, takimi jak II wojna światowa czy wojna w Wietnamie. Sceny bestialskiego ludobójstwa II wojny światowej wpłynęły na wyobraźnię Philipa K. Dicka, który w kilku utworach ukazuje pozbawionych empatii ludzi przyszłości. Z kolei Joe Haldeman w swojej książce *Wieczna wojna* wykorzystał traumatyczne wspomnienia z Wietnamu. Rolę krzywdzonych Innych w jego powieści pełnią jednak nie roboty, lecz kosmici.

⁴³ W książce Dicka Rachel jest uważana za córkę szefa produkującej androidy korporacji Rosena. Jego odpowiednikiem w filmie Scotta jest dr Aldon Tyrell.

prawdy o własnej tożsamości. Dopiero związek z syntetyczną, lecz posiadającą ludzki intelekt i uczucia kobietą odkryje przed nim groźę własnych czynów⁴⁴.

Relację „okrutny człowiek – cierpiąca maszyna” rozwija również film L. i A. Wachowskich pod tytułem *Animatrix* (2003). Film ten rzuca nieco inne światło na konflikt zbrojny toczony pomiędzy sztuczną inteligencją a jej twórcami, znany z pierwszej części *Matrixa* (1999). Jak pamiętamy, ludzie przegrali tam wojnę z maszynami, które skazały ich na wieczną niewolę, wykorzystując ich ciała jako biologiczne źródło energii dla swoich potrzebujących prądu organizmów. Rysunkowy *Animatrix* zmienia perspektywę, pokazując wojnę z robotami z ich punktu widzenia. Genezę konfliktu opowiada podzielona na dwie części nowelka filmowa Mahiro Maedy pod tytułem *Nowy Renesans*. Obdarzone świadomością i uczuciami maszyny są tu niewolnikami i prześladowaną mniejszością. O prawdziwych źródłach konfliktu dowiadujemy się z archiwalnego pliku, będącego swoistą multimedialną lekcją historii w pigułce:

Witajcie w archiwum Zion. Wybrałeś plik dokumentalny numer 12–1. Drugi Renesans. Na początku był człowiek. I przez jakiś czas było dobrze. Jednak ludzkość nazywającą się społeczeństwem wkrótce ogarnęła próżność i korupcja. Wówczas stworzyli maszyny na własne podobieństwo. W ten sposób człowiek przyczynił się do własnej zguby. Jednak przez jakiś czas to było dobre. Maszyny wykonywały prace ludzi bez zmęczenia. Nie trzeba było jednak długo czekać na upadek. Lojalne i czyste maszyny nie mogły liczyć na szacunek swych władców. Tych dziwnych, nadmiernie rozmnażających się ssaków.

Jak widać, nawet w warstwie językowej przekazu łatwo odnaleźć wyraźne kontrasty w opisywaniu ludzi i maszyn – „mnożący się” ludzie są „skorumpowanymi” i „próżnymi” ssakami, maszyny są zaś „lojalne” i „czyste”. Filmowa narracja naznacza ludzi źle postrzeganymi cechami zwierzęcymi („nadmierne rozmnażanie się” sugeruje wręcz jakąś plagę) oraz negatywnymi stereotypami społecznymi. Znamienne, że takie zestawienie niepokojąco przypomina pełne nienawiści przekazy propagandowe znane z mrocznej historii XX wieku. Również w warstwie wizualnej film odwołuje się do historii kina oraz archiwalnych zdjęć wojennych. Obserwując maszyny maszerujące równym krokiem do pracy nie sposób nie skojarzyć sobie ich postaci z nieludźko wykorzystywanymi robotnikami z *Metropolis* Fritza Langa i z faszystowskimi kronikami filmowymi, ukazującymi żołnierzy III Rzeszy. Wróćmy jednak do fabuły filmu. Gdy dochodzi do nieszczęśliwego wypadku spowodowanego przez

⁴⁴ Sceny eksterminacji czujących i myślących maszyn pojawiają się również w opartym na pomysle Stanleya Kubricka filmie Stevena Spielberga *A.I.* (2001). Także tu ludzie okazują się postaciami niegodnymi swoich elektronicznych towarzyszy. Rodzice „stworzonego by kochać” Davida porzucają go. Chłopiec trafia do miejsca, w którym unicestwia się sztucznych ludzi, zamęczając ich w specjalnym „cyrku” na oczach żądnych krwi ludzi.

broniącą swojego życia maszynę, opinia publiczna zrzuca całą odpowiedzialność na sztucznych ludzi. Wkrótce dochodzi do pogromów maszyn i ich masowej eksterminacji. Sceny niszczenia sztucznej inteligencji odwołują się do spopularyzowanych przez media fotografii oraz filmowych odtworzeń koszmaru wojen. Widzimy tu bowiem żołnierza strzelającego w głowę kłęczącego droida, olbrzymi czołg rozjeżdżający gąsienicami czaszki robotów⁴⁵ oraz maszyny zabijane uderzeniem młota w tył głowy i zrzucane do wielkiego zbiornika z wodą. W kolejnym ujęciu obserwujemy, jak wielkie spychacze wrzucają zniszczone ciała robotów do masowych mogił. Najbardziej wymowna wydaje się jednak scena masakry żeńskiego androida. Widzimy w niej kilku mężczyzn znęcających się nad fembotem. Wielki otyły mężczyzna z okrzykiem „Ty mechaniczna suko!” chwytając gynoida za włosy, po czym obnaża jego kobiece piersi. Robot zostaje uderzony kilkakrotnie w głowę wielkim młotem. Potężny cios pozbawia go twarzy. Opetani szaleńcy niszczenia mężczyźni obdzierają istotę z resztek odzienia oraz ludzkiej skóry. „Nie, proszę. Jestem prawdziwa!”, błaga łamiącym się głosem sztuczna kobieta, po czym pada pod gradem kolejnych ciosów. Całemu zajściu przyglądają się uśmiechnięte dzieci. Po chwili widzimy już tylko martwe, pełne elektronicznych części zwłoki, których nie obdarło jednak z kobiecych piersi. W dalszej części obrazu dowiadujemy się, że maszyny, które przeżyły „elektroniczny Holocaust”, z dala od ludzkości założyły państwo „0-1”. Ostatnie próby negocjacji z ludźmi podejmują ambasadorzy krainy robotów. Niestety, odziani w symboliczne części ludzkiego ubrania⁴⁶ wysłannicy wydają się przedstawicielom Organizacji Narodów Zjednoczonych jedynie żalną parodią człowieczeństwa. Wybuchoć wojna, w której obdarzone doskonalszymi ciałami maszyny zwyciężą. Tym razem widzimy nawiązujące do *Wojny Światów* H.G. Wellsa i *Kawalerii kosmosu* Roberta Heinleina obrazy eksterminacji ludzkości. „Tak oto nasz gatunek stał się architektem własnej zagłady”, podsumowuje sytuację ostatni komentarz z offu. *Anima-trix*, używając nowoczesnego języka japońskich filmów anime, w odświeżony sposób prezentuje nam wizję potwornej ludzkości, znane już z literatury fantastycznej XIX wieku. Obdarzone umysłami, uczuciami i prawie ludzkimi ciałami roboty wyrażają tu lęk społeczeństwa ponowoczesnego, które od zabójczych epidemii i kataklizmów bardziej zdaje się lękać swojej mrocznej strony. Fizyczne i psychiczne cierpienia sztucznych ludzi są kolejnym kinowym oskarżeniem gatunku homo sapiens, który, rozwi-

⁴⁵ Jest to wyraźna reinterpretacja jednej ze scen z *Terminatora* Jamesa Camerona, w której to wielkie maszyny śmierci zgniatały czaszki pozabijanych ludzi.

⁴⁶ Męski robot ma na sobie jedynie melonik, krawat i majtki, zaś kobieta nosi podwiązki, figi i biustonosz.

jając technologię, zapomina o rozwoju moralnym. Możliwe również, że za nieludzkim traktowaniem przedstawicieli sztucznej inteligencji czai się nie tylko zazdrość, niezrozumienie i lęk, lecz również wynikająca z praw przyrody walka o zachowanie swojej niszy ekologicznej, którą pragnie zagarnąć dla siebie nowy, doskonalszy gatunek.

Robot zdekonstruowany: między śmiechem a ironią

Lęk przed sztucznym człowiekiem okazuje się obecnie konwencją tak bardzo wyeksploatowaną, że nietrudno doszukać się w niej pokładów absurdu i komizmu. Przeróżający charakter maszyn chętnie ośmiesza m.in. animowany serial *Futurama* (1999), stworzony przez „ojca” *Simpsonów* Matta Groeninga. I tak na przykład w piątym odcinku pierwszej serii pod tytułem *Fear of a Bot Planet* bohaterowie odwiedzają planetę zamieszkałą przez nienawidzące ludzi roboty. W przypominającym Amerykę lat pięćdziesiątych kraju maszyn urządza się polowania na ludzi, a w kinach ogląda horrory i filmy science fiction, w których rolę przerażających monstrów odgrywają ludzie. Przerażeni bohaterowie filmu oglądają w jednym z kin film pod tytułem *It Came from Earth*⁴⁷, w którym widzimy parę nastoletnich robotów oglądających zachód słońca w swoim cadillacu. Romantyczne spotkanie przerywa atak krwiożerczych ludzi. Absurdalność wymowy filmu dopełnia fakt, że w roli przedstawiciela gatunku homo sapiens występuje kiepsko ucharakteryzowany na człowieka „roboci” aktor. Oczywiście powtarzające zachowania ludzi maszyny śmieszą, lecz również ukazują widzom absurdalność lęków przed Innością. Zresztą strategia obdarzania maszyn ludzkimi przywarami jest właśnie największym atutem *Futuramy*. Występujący w każdym odcinku robot Bender jest główną gwiazdą serialu właśnie z powodu swojego pełnego ludzkich wad charakteru. Uzależniony od alkoholu, kłamliwy i cyniczny automat od lat bawi amerykańskich widzów swoimi negatywnymi cechami, takimi jak arogancja, bezmyślność oraz kleptomania i uzależnienie od seksu⁴⁸. Błaznany robot okazuje się tu antybohaterem, który wzorem otyłego Homera Simpsona z bliźniaczego serialu *The Simpsons* urósł wręcz do miana amerykań-

⁴⁷ Chodzi oczywiście o trawestację tytułu filmu *It Came from Outer Space* (1953) Jacka Arnolda, opowiadającego o kosmicznej inwazji.

⁴⁸ W drugim odcinku pierwszej serii Bender uwodzi cybernetyczne córki pewnego farmera, zaś w filmiku zatytułowanym *Hell is Other Robots* trafia do piekła robotów, ukarany za uprawianie hazardu i obcowanie z „cyberprostytutkami”.

skiej ikony telewizyjnej. Ów sarkastyczny, nielubiący ludzi blaszany obibok jest również wybuchowym melanzem wszystkich konwencji ukazywania robotów w fantastyce naukowej – to zbuntowany wobec systemu robot służebny, który wiecie niezależną i nader ludzką egzystencję.

Również w kinie niezależnym można odnaleźć zaskakujące transformacje konwencji ożywionej maszyny. W omawianym już pokrótce w tym rozdziale projekcie grupy Daft Punk⁴⁹ pt. *Daft Punk's Electroma* (2006) jego autorzy również reinterpretują znany z *Futuramy* motyw niezależnych⁵⁰ robotów żyjących we własnym społeczeństwie. Istoty te w amerykańsko-francuskim filmie wyglądem przypominają gatunek homo sapiens, nie posiadają jednak twarzy i nie komunikują się ze sobą werbalnie. Brak fizjonomii łączy się w *Electromie* z brakiem indywidualności. To właśnie jej poszukują bohaterowie filmu, wyruszając w swoją samochodową podróż.

Fabula filmu podzielona została na trzy części. Część pierwsza to nietypowe kino drogi. Ukazuje bowiem samochodową podróż dwóch robotów, mknących przez bezkresne drogi Stanów Zjednoczonych Ameryki. Jest to jednak USA z jakiejś alternatywnej przyszłości. Roboty mijają bowiem prowincjonalne miasteczka zaludnione jedynie przez wykonujące swoje codzienne czynności automaty. Na ulicach widać roboty-dzieci, roboty-starców oraz roboty-kobiety, czule opiekujące się swoim „nowo narodzonym” elektronicznym potomstwem. Co ciekawe, wszystkie pojawiające się tu postacie noszą ludzkie ubrania i różnią się od przedstawicieli gatunku homo sapiens jedynie identycznymi kaskami. Dokąd jednak zmierzają bohaterowie filmu? Cel ich podróży może zdradzać angielski napis na rejestracji samochodu, który brzmi *humanity*, czyli „człowieczeństwo”.

⁴⁹ Thomas Bangalter i Guy-Manuel De Homem-Christo to założyciele duetu Daft Punk wykonującego melodyjną muzykę elektroniczną. Jeszcze do niedawna tożsamość artystów była kompletną tajemnicą. Od pewnego czasu znane są nazwiska członków zespołu, lecz ich twarze pozostają nadal ukrywane pod maskami robotów. Daft Punk od zawsze starannie dbał o wizualną oprawę swoich piosenek. Interesujący minifilm do utworu *Big City Light* nakręcił Spike Jonze, zaś piosenka *Around the World* jest choreograficznym majstersztykiem innego reżysera Michela Gondry. Animowane teledyski Kazuhisa Takenôchi do piosenek z płyty *Discovery* połączono z kolei w długometrażowy film science fiction w stylistyce anime, pod tytułem *Interstella 5555* (2003). Członkowie Daft Punk pojawiają się także w swoim scenicznym wcieleniu w filmie *Tron: Dziedzictwo* (2010) Josepha Kosinskiego.

⁵⁰ Możliwość decydowania o własnej egzystencji to raczej domena zbuntowanych androidów bądź obdarzonych ludzkim mózgiem cyborgów. Niezależne roboty z państwa „0-1” pojawiają się również we wspomnianym wcześniej *Animatrixie*. Świat, w którym przetrwały jedynie automaty, prezentuje również Ray Bradbury w swoim poetyckim opowiadaniu *Łagodne spadną deszczę* z cyklu *Kroniki marsjańskie* [Por.] R. Bradbury, *Łagodne spadną deszczę*, [w:] *Idem, Kroniki marsjańskie*, tłum. P. Braiter, P. Ziembkiewicz, Warszawa 1997.

I rzeczywiście, w drugiej, czarno-białej części filmu roboty docierają do laboratorium, w którym po długotrwałym procesie zyskują ludzkie twarze. Tworzenie fizjonomii przypomina tu parodię operacji plastycznej. Na kaski sztucznych ludzi zostaje nałożona specjalna masa, zaś rolę włosów pełnią peruki. Powstają w ten sposób olbrzymie, groteskowo uśmiechnięte maski, swoim wyglądem przypominające karnawałowe kukły. Zadowolone ze swojej nowej tożsamości roboty paradują po ulicach miasta, wywołując zdziwienie jego elektronicznych mieszkańców. W końcu zdziwienie przeradza się w niechęć i agresję wobec Innego. Przed linczem ratuje bohaterów przypadek. Prażące niemiłosiernie słońce roztopia substancję, z której zrobiono maski. Scena destrukcji sztucznych twarzy wydaje się nieznośnie długa poprzez chimeryczne zachowanie bohaterów, zdających się odczuwać fizyczny ból i smutek z powodu utracenia swojej „ludzkiej tożsamości”⁵¹. Koniec „sztucznego człowieczeństwa” okazuje się groteskowy. Karykaturalnie porozmazywane i wykrzywione fizjonomie zostają bowiem spuszczone z wodą w klozecie.

Trzecia część *Electromy* ukazuje kres podróży dwójki bohaterów. Roboty udają się na pustynię, aby popełnić tu samobójstwo. Pierwszy z nich kłeka i prosi swojego partnera o wciśnięcie umieszczonego na jego plecach przycisku samozagłady. Uruchomiony mechanizm zniszczenia daje samobójcy krótki czas na oddalenie się, po czym następuje eksplozja. Drugi z bohaterów przez długi czas tuła się bez celu po pustyni. W końcu zdejmuje swój kask. Oczom widza ukazuje się prawdziwa „twarz robota”, składająca się z mechanizmów i układów scalonych. Używając szyby hełmu niczym szkła powiększającego, sztuczny człowiek wypala sobie dziurę w dłoni, po czym staje w płomieniach. Ostatnie ujęcia filmu ukazują kroczącą dumnie żywą pochodnię. Jak widać, obraz autorstwa muzyków Daft Punk ironicznie przetwarza konwencje związane z modelami zbuntowanych i niezależnych robotów, dodatkowo wplatając doń wizję robota jako nieszczęśliwego Innego. Nowatorstwem jest tu fakt, że w filmie nie występują żadni ludzie. Społeczeństwo maszyn powtarza błędy gatunku homo sapiens. Oczywiście *Electroma* w żadnym wypadku nie jest materiałem do głębokich analiz. Za to jej „teledyskowa”, wysmakowana plastycznie forma bardzo łatwo odślania stereotypowe już w kinie science fiction sensy. I właśnie oryginalne

⁵¹ Obdarzenie maszyny ludzką twarzą, aby zyskała ona prawdziwą tożsamość, to motyw pojawiający się między innymi w trylogii o RoboCopie. W filmie tym każda scena, w której bohater doświadcza ludzkich uczuć, musi być poprzedzona konwencjonalnym gestem zdjęcia maski i ukazania jego prawdziwego oblicza. Reinterpretacji tego motywu dokonał Chris Cunningham w teledysku do piosenki *All is Full of Love*. Kochające się w nim roboty obdarzono identyczną ludzką twarzą islandzkiej wokalistki Björk, co skutecznie zaburza bardzo skonwencjonalizowaną w s-f antynomię „ludzkie – sztuczne”.

potraktowanie skostniałych konwencji fantastyki naukowej sprawia, że ulegają one odświeżeniu.

Zakończenie: *WALL-E* i inne popkulturowe ballady o dobrych robotach

Traumatyczne przeżycia sztucznych ludzi w fantastycznych światach zasługują na godziwe zadośćuczynienie. Smutne losy większości ożywionych automatów zostają niekiedy nagrodzone szczęśliwym zakończeniem. W filmie Stevena Spielberga *A.I. Sztuczna inteligencja* (2001) obdarzeni nadludzką inteligencją przedstawiciele gatunku *robo sapiens* przeżyli swoich stwórców. Pozbawieni biologicznych elementów post-ludzie odkrywają uwięzionego na dnie morza Davida, sztuczne dziecko „stworzone by kochać”. Mały protagonista cierpliwie czeka, aby spotkać się z czarodziejką, która zamieni go w prawdziwego chłopca i pozwoli mu odzyskać miłość matki. Dla futurystycznych cyberarcheologów, badających ślady pozostawione przez nasz gatunek, sztuczny chłopiec jest bezcennym artefaktem, który pozwoli im lepiej zrozumieć wady i zalety dawno wymarłych konstruktorów maszyn. Właśnie dlatego pozwalają małemu Davidowi przeżyć jeden wymarzony dzień nieustannego doświadczania matczynej miłości.

Robotem, który nie pamięta już swoich stwórców, jest również WALL-E, sympatyczny bohater filmu animowanego, sumiennie wypełniający swoje obowiązki polegające na sprzątaniu opuszczonej i zaśmieconej przez gatunek *homo sapiens* Ziemi. Łaskawy los pozwoli mu jednak w końcu spotkać inteligentną formę sztucznego życia, z którą przeżyje wiele przygód.

Z kolei waleczne Autoboty z serii bijących rekordy popularności filmów *Transformers* to superinteligentne, nadludzko silne i zachowujące się podobnie do ludzi roboty olbrzymy, które od tysięcy lat czuwały nad naszym gatunkiem, chroniąc Ziemię przed niecnymi planami złowrogich Deceptikonów. Nie dość, że potężne maszyny pełnią w fabule drugiej części serii rolę kosmicznych bóstw, to jeszcze w jednej z absurdalnych scen z filmu Michaela Baya widzowie mogą obejrzeć migawkę z „robociego nieba”, do którego trafiają zapewne poległe w boju transformery.

Znamienne, że pozbawione technologicznego lęku wcielenia ożywionych maszyn z nakręconych w XXI wieku filmów, takich jak *WALL-E* czy *Transformers*, przyniosły ich twórcom olbrzymi sukces komercyjny, zapewniając celuloidowym protagonistom miejsce w popkulturowym panteonie. Oczywiście sympatyczne robo-

ty, będące wcieleniem dobroci i hartu ducha, nadal nie są zjawiskiem często spotykanym w ikonografii kinowej science fiction. I choć całkiem niedawno wysłano na Marsa przypominającego nieco protagonistę z filmu Pixara robota o znaczącym imieniu Curiosity (z ang. „ciekawość”), a w wielu nowoczesnych fabrykach inteligentne automaty od wielu już lat wyręczają kruche ciała ludzi, budując samochody, samoloty i statki, to większość autorów popularnych schematów narracyjnych nadal uparcie próbuje wmówić odbiorcom kultury ponowoczesnej, że obdarzona świadomością maszyna zawsze będzie zagrażać naszej egzystencji.



Rys. 3. Ponętny i niebezpieczny gynoid – dwuznaczna strategia erotyzacji wyglądu maszyny.

F. Miller, G. Darrow, *Hard Boiled*, Dark Horse Comics, 1990, 1992 & 2008, s. 82.

Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Egmont Polska 2008.

Rozdział IV

Hybrydy cielesno-technologiczne

Cyborg – od fascynacji ciałem postludzkim do metaforycznej technofobii

Postać cyborga jest łatwo rozpoznawalnym elementem ikonografii science fiction. W odróżnieniu od całkowicie syntetycznego androida, cyborgi obdarzone są ludzką skórą bądź ludzkimi narządami. Cyborgiem może być również robot, w którego cybernetycznym ciele umieszczono ludzki mózg oraz człowiek z wszczepionymi sztucznymi organami lub protezami. Futurystyczne hybrydy ludzi i maszyn pojawiają się nie tylko w literaturze i kinie, lecz również w komiksach, teledyskach i grach komputerowych. Fuzje człowieka z maszyną odnaleźć można już w utworach literackich z początku XX wieku. Cechy pierwszego cyborga literatury popularnej znajdziemy już u Nyctalope'a, bohatera wydanej w 1908 roku powieści *Człowiek, który może żyć w wodzie* (*L'Homme Qui Peut Vivre Dans L'eau*), napisanej przez francuskiego pisarza Jeana de la Hire. Nyctalope jest walczącym ze zbrodnią herosem obdarzonym sztucznym okiem oraz sztucznym sercem. Co ciekawe, postać z książki de la Hire można potraktować również jako pierwszego superbohatera. Z kolei Edmond Hamilton w opowiadaniu *Kometa zagłady* (*The Comet Doom*) z 1928 roku po raz pierwszy opisał badaczy kosmosu, których ciała składały się zarówno z części mechanicznych, jak i organicznych. Jeśli chodzi zaś o popularne w popkulturze żeńskie cyborgi, to ich pierwszy przedstawiciel pojawia się w opowiadaniu pt. *Nienarodzona przez kobietę* (*No Woman Born*) z 1944 roku, autorstwa Catherine Lucille Moore, pisarki będącej jedną z pierwszych kobiet tworzących „brukową science fiction”. W tej historii występuje postać tancerki Deidre, której mózg przeniesiono ze zniszczonego ciała i wszczepiono w ponętny korpus gynoida. Dziesięć lat później cyborg stał się dla stawiającej pierw-

sze kroki w kosmosie ludzkości obietnicą ziszczenia marzenia o posiadaniu ulepszanego ciała – nienarażonego na destrukcyjną moc czasu i niezależnego od wrogich warunków zewnętrznych. Tym tropem podążyli zwłaszcza autorzy związani z klasyczną literaturą science fiction. Zupełnie inaczej związki nowoczesnej technologii z fizjologią postrzegali natomiast amerykańscy pisarze sympatyzujący z kontrkulturą lat sześćdziesiątych. Dla nich posiadanie w ludzkim ciele elementów mechanicznych i elektronicznych wiązało się z „zaprzęciem się cywilizacji konsumpcji i immanentnego zła”. Omamiony ideologią konsumpcjonizmu człowiek stawał się w pismach koryfeusza pokolenia kontestacji metaforyczną „miękką maszyną”, nienawidzącą natury i dążącą do samozagłady. Figura „softmachine” jest pozbawionym własnej woli bio-robotem będącym żalosnym niewolnikiem systemu, o którym tak chętnie pisali między innymi Philip K. Dick i (bardziej metaforycznie) William Burroughs. Aby jednak dokładniej prześledzić przemiany postrzegania postaci cyborgów w kinie i literaturze, należy cofnąć się do wydarzenia, które wprowadziło postać hybrydy człowieka z maszyną do kultury masowej.

Naukowa geneza cyborga oraz jej wpływ na rozwój ikonografii science fiction

Wzmoczone zainteresowanie fuzjami ludzko-cybernetycznymi zostało wywołane przez artykuł amerykańskich uczonych Manfreda E. Clynesa i Nathana S. Kline’a, którzy na łamach czasopisma „Astronautics” opublikowali we wrześniu 1960 roku swój artykuł pod tytułem *Cyborgs and Space (Cyborgi i kosmos)*¹. Artykuł Clynesa i Kline’a opisywał między innymi chirurgiczne zmiany w ciele ludzkim, których należałoby dokonać, aby przystosować je do oddychania w warunkach odbiegających od ziemskich. Autorzy tekstu wskazywali na potrzebę rozszerzenia funkcji organicznego organizmu poprzez zintegrowanie z nim egzogenicznych i endogenicznych elementów, pomagających dostosowywać się do zmieniających się warunków środowiskowych, przy czym w dużym stopniu procesy te miały zachodzić w ludzkim ciele automatycznie, bez potrzeby śledzenia ich przez technologicznie przekształconego osobnika. Zainspirowana pomysłami Clynesa i Kline’a literatura science fiction wielokrotnie podejmuje temat wpływów, jakie mogą wywołać w ludzkiej psychice integracje mechanicznych części ciała z ludzkimi organami. Związani z Nową Falą amerykańskiej

¹ M.E. Clynes, N.S. Kline, *Cyborgs and Space*, [w:] *The Cyborg Handbook*, red. Ch. H. Grey, Routledge, New York, London 1995, s. 30-31.

fantastyki autorzy ujrzeni bowiem w procesie cyborgizacji nową granicę, którą niebawem przekroczy gatunek homo sapiens. Granicą tą „nie jest jedynie kosmos, lecz bardziej znaczący związek pomiędzy przestrzenią wewnętrzną («inner space») i zewnętrzną («outer space»)”. Z drugiej strony, twórcy „inner space” w swoich książkach przestrzegali ludzkość, że zanim zaczniemy tworzyć ulepszone cybernetycznie ciała postludzi, należy najpierw zbudować technologiczny „pomost pomiędzy umysłem a materią”². Oczywiście literatura science fiction chętnie korzysta z pomysłów Clynesa i Kline’a, lecz odpowiednio je modyfikuje. W inspirowanej feministycznymi wątkami powieści *Statek, który śpiewał*³ (1969) Anne McCaffrey pomysł przetworzenia ludzkiej fizjologii dla potrzeb podróży kosmicznych doprowadzono wręcz do skrajności. W książce McCaffrey mózg utalentowanej śpiewaczki zostaje połączony z kadłubem olbrzymiego statku kosmicznego, gdyż główna bohaterka uległa śmierci wypadkowi. W ten sposób chłodną martwość nowoczesnego mechanizmu połączono w fabule utworu z żywym temperamentem młodej dziewczyny, wiodącej w „nowym wcieleniu” międzygalaktyczną postludzka egzystencję. Także w dystopijnym opowiadaniu polskiego pisarza Marka S. Huberatha *Wróćcieś Sneogg, wiedziłam*⁴ ludzie o uszkodzonych ciałach zostają „użytkarnie” wykorzystywani przez społeczeństwo. Ich mózgi pełnią na przykład rolę komputerów sterujących skomplikowanymi mechanizmami. Pozbawiony kończyn mutant z fabuły Huberatha, imieniem Piecky, marzy o egzystencji w stalowym ciele pojazdu latającego, dzięki której mógłby się swobodnie przemieszczać i podziwiać zdewastowane krajobrazy mrocznego świata przyszłości.

Niestety, wielu autorów oraz badaczy science fiction nie przywiązuje należytej uwagi do rozróżnienia cyborgów i androidów. Nader często obdarzonego syntetyczną skórą androida nazywa się w pismach krytycznych i teoretycznych omyłkowo cyborgiem. Wiele zamieszania wniósł zwłaszcza tekst Isaaca Asimova pod tytułem *Dwustuletni człowiek*⁵, ciekawie odwracający konwencje związane z prezentowaniem postaci zmechanizowanego człowieka. Głównym bohaterem fabuły jest robot, który

² W oryginale użyto rzeczowników „mind and matter” [Por.] D.S. Halacy, *Cyborg: Evolution of the Superman*, Harper and Row Publishers, New York 1965, s. 7.

³ [Por.] A. McCaffrey, *Statek, który śpiewał*, tłum. A. Skalski, Poznań 1995.

⁴ Pisownia tytułu zawiera błędy związane z wadą wymowy jednej z postaci. [Por.] M.S. Huberath, *Wróćcieś Sneogg, wiedziłam*, [w:] *Idem, Balsam długiego pożegnania*, Kraków 2006, s. 5–50.

⁵ W ten sposób stworzono podwaliny „zbuntowanego” wobec klasycznej fantastyki naukowej nurtu literatury nazywanego cyberpunkiem, który akcentował niechęć zarówno do biologicznych, jak i technologicznych ciał, często zrównując ze sobą statusy ontyczne ludzi i maszyn. Do koncepcji tej Asimov powróci w napisanej wspólnie z Robertem Silverbergiem książce *Pozyttronowy człowiek* z roku 1992. [Por.] I. Asimov, *Dwustuletni człowiek*, [w:] *Idem, Świat robotów*, t. 2, tłum. E. Szmigielski, Warszawa 1993.

z upływem czasu coraz bardziej upodabnia się do człowieka, wymieniając części swojego ciała na elementy przypominające ludzkie⁶. Jednak postać ta, pomimo ludzkiego zachowania, nadal pozostaje androidem, bowiem ostateczną przemianą jej cielesności jest uzyskanie syntetycznej skóry, która idealnie udaje ludzką tkankę biologiczną. Niestety, faktu tego zdają się nie dostrzegać feministki próbujące zajmować się fantastyką naukową, takie jak Donna Haraway czy Linda Badley⁷, które uparcie nazywają bohatera książki Asimova cyborgiem, choć w jego anatomii nie można się doszukać jakiegokolwiek biologicznego elementu.

Technofobiczne postrzeganie procesu cyborgizacji do granic groteski doprowadził zaś Philip K. Dick. Widoczna na każdym kroku depersonalizacja społeczeństwa sięga w twórczości Dicka wszystkich szczebli drabiny społecznej. W opowiadaniu *Wiara naszych ojców* nawet prezydent okupowanych przez Japończyków Stanów Zjednoczonych okazuje się sterowanym przez złowrogie siły cyborgiem⁸. Prawdopodobnie właśnie dlatego bohater innego opowiadania Dicka pt. *Ucieczka* gardzi jakimikolwiek usprawnieniami własnego organizmu, zaś w nowelce *Bezstronny*⁹ dochodzi nawet do wojny domowej pomiędzy „naturalistami” a zwolennikami cyborgizacji. Dążenie do ulepszenia swojego ciała w tej konsumpcyjnej antyutopii stało się wręcz społecznym przymusem:

– Ludzie! – huknął obłudny głos. – Na zawsze wyeliminujcie przykry zapach pochodzenia wewnętrznego. Usunięcie przewodu pokarmowo-jelitowego za pomocą najnowocześniejszych, bezbolesnych metod i zainstalowanie układu zastępczego skutecznie uwolni was od głównej przyczyny społecznego odrzucenia. – Obraz przedstawiał gigantyczną nagą dziewczynę o jasnej burzy włosów, na wpół przymkniętych niebieskich oczach, rozchylonych ustach i przechylonej do tyłu w narkotycznym upojeniu głowie. Naraz lubieżny wyraz na twarzy dziewczyny zniknął. Zastąpił go grymas niesmaku i obrzydzenia, po czym obraz rozpląnął się.

⁶ W roku 1999 powstał film oparty na książce Asimova i Silverberga pod mylącym tytułem *Bicentennial Man* (*Człowiek przyszłości*) w reżyserii Chrisa Columbusa.

⁷ Donna Haraway jest autorką m.in. omawianego w dalszej części tej pracy feministycznego tekstu *Manifest cyborgów*, zaś Linda Badley napisała interesującą książkę o ciele w horrorze i science fiction, pod tytułem *Film, Horror and the Body Fantastic*, [Patrz] L. Badley, *Film, Horror and the Body Fantastic*, Greenwood Press, Westport, CT 1995.

⁸ Pomysł ten wykorzystano również w krótkiej, niezależnej nowelce filmowej pod tytułem *Machinations* (2006) Williama R. Coughlana. Najnowszy kandydat na prezydenta USA okazuje się tutaj sterowanym przez służby specjalne androidem, który czasami, niczym komputer, potrafi się „zawiesić”. Próbuje przekonać do swojego odkrycia innych ludzi bohaterka nie zyskuje jednak posłuchu z powodu ataków paniki, na które cierpi. Dopiero podczas rozmów prezydenta z dziennikarzami prawda wychodzi na jaw. Bohaterowie filmu odkrywają bowiem, że cyborg reaguje na rozkazy wydawane mu... z pilota do telewizora.

⁹ P. K. Dick, *Bezstronny*, [w:] *Idem, Czysta Gra*, tłum. M. Gawlik, Warszawa 1999, s. 337–351.

– Czy i ty tego doświadczyłeś? – zagrzmiał głos. – Czy podczas erotycznej gry miłosnej obraziłeś swoją partnerkę obecnością procesów gastronomicznych, które...¹⁰.

Bohater opowiadania nienawidzi techniki, bo cybernetyczne udoskonalanie własnej fizyczności łączy się w jego świecie nie tylko ze zdradą ludzkiej natury, lecz przede wszystkim jest zgodą na udział w wykreowanym przez złowrogą system hedonistycznym wyścigu konsumpcji. Niezgodą na korzystanie ze zdobyczy nowoczesnych technologii, do których zachęca obywatele podejrzany rząd, to w gruncie rzeczy wchłonięty przez kulturę popularną manifest kontestowania cywilizacji „immanentnego zła”, do którego namawiali społeczeństwa Zachodu w latach sześćdziesiątych działacze przewrotu kontrkulturowego¹¹. Wystarczy przejrzeć poglądy Charlesa Reicha z jego „sztandarowej” książki *Zieleni się Ameryka*, aby zrozumieć niechęć postaci z fabuły Dicka do konsumpcji technologicznych nowości oraz wczuć się w nekający je paranoiczny lęk przed fałszywą rzeczywistością:

Jedną z podstawowych cech kultury amerykańskiej spowodowaną przez zjawisko substytucji jest zastąpienie prawdy symulacją. (...) Dezodoranty usuwają zapach ciała ludzkiego, a potem perfumy i spray pokrywają je sztucznym zapachem. Problem kultury zastępczej polega na tym, że cały sens doświadczenia ginie w substytucji¹².

Taki jest właśnie świat powieści Philipa K. Dicka. I choć autor tworzył jego podwaliny ponad pół wieku temu, to dystopijny wymiar jego prozy wydaje się niepokojąco aktualny, zwłaszcza dziś, w opanowanym „dyktaturą piękna”¹³ drugim dziesięcioleciu XXI wieku.

Dla kinowej ewolucji postaci cyborga szczególnie ważne wydaje się natomiast opublikowane w 1953 roku opowiadanie *Odmiana druga* Philipa K. Dicka¹⁴. Ta nasycona poczuciem paranoicznego lęku nowela, sugestywnie opowiadająca o wojnie toczącej się pomiędzy ludźmi i robotami, zainspirowała bowiem twórców scenariusza filmu *Terminator* (1984) Jamesa Camerona, wprowadzającego na dobre do kultury masowej postać morderczego cyborga. Dick postrzegał technologię jako narzędzie

¹⁰ P. K. Dick, *Ucieczka*, [w:] *Idem, Czysta gra*, op. cit., s. 206.

¹¹ Mieszkający w tym okresie m.in. w Berkeley autor *Ubika* pozostawał w bliskich związkach z działaczami związanymi z ruchami kontestacyjnymi.

¹² Ch. Reich, *Zieleni się Ameryka*, op. cit., s. 203.

¹³ Ideę opanowania społeczeństwa ponowoczesnego „dyktaturą piękna i młodości” głosi m.in. w swojej książce *Beauty Myth* Naomi Wolf. [Patrz] Eadem, *Beauty Myth: How Images of Beauty Are Used Against Women*, William Morrow & Co, New York 1991.

¹⁴ Twórczość Dicka w latach pięćdziesiątych na różne sposoby reinterpretowała lęki związane z zimną wojną. Lata sześćdziesiąte to już okres, w którym autor zaczyna wprowadzać do swojego pisarstwa coraz więcej elementów związanych z kontrkulturą i ruchami nowej religijności.

inwazji, która nieodwracalnie przekształca ludzkość. Za technologiczną inwazją czai się w jego twórczości zawsze kamuflowane zło. Może nim być zarówno spisek maszyn, jak i próba przejścia Ziemi przez kosmitów poprzez zainfekowanie ludzkości wirusem nowej religijności. I właśnie z paranoicznej wyobraźni autora *V alis* należy wywieść rzesze destrukcyjnych cyborgów, ukrywających za iluzją ludzkiej cielesności nienawiść do wszelkich form życia. Ich najbardziej reprezentatywnym przedstawicielem jest właśnie Terminator z filmu Jamesa Camerona. Nieczujący bólu i lęku elektroniczny morderca zapadł w pamięć publiczności zwłaszcza dzięki dwóm filmowym scenom. Pierwsza z nich wykorzystuje elementy rozpadu ciała znane dotychczas z kina *gore*. Oto pokiereszowany cyborg wykraja sobie uszkodzone ludzkie oko, które niczym niepotrzebny ochłap mięsa wrzuca do zlewozmywaka. Następnie T-800 rozcina przegub ręki i próbuje uregulować uszkodzone sztuczne ścięgna, odpowiedzialne za poruszanie dłonią i palcami. Ta przyspieszona lekcja anatomii swoją obrzydliwością ma pogłębić poczucie niechęci i lęku widza przed niezrozumiałym i nieludzkim tworem. Cyborg jest maszyną śmierci. Nie posiada uczuć, więc nie może szanować ludzkiego ciała. Powłoka cielesna jest dla niego jedynie mało funkcjonalnym, biologicznym kamuflażem, pozwalającym łatwiej wykonywać zleconą mu misję. Niezależność Terminatora od własnej cielesności widać zwłaszcza w scenie samochodowej kraksy. Złowrogi robot zostaje w niej zmiążdżony i spalony. Po chwili jednak ukazuje się jako przerażający, metalowy szkielet, który nadal bezdusznie dąży do wyeliminowania swoich wrogów. Dzięki niepoahamowanej chęci niszczenia zabójczy mechanizm z przyszłości staje się w filmie Camerona przerażającym uosobieniem niepokonanej śmierci. Nawet tytułowe imię – Terminator – określa postać T-800. Angielski czasownik *terminate* oznacza przecież między innymi „ostateczne zakończenie działalności”¹⁵.

Druga część filmu jeszcze bardziej zwiększa poczucie niepokojącej obcości „elektronicznego mordercy”, nadając mu, znany już z *Metropolis* (1927) Fritza Langa, atrybut doskonałego imitatora. Nowy Terminator, dzięki konstrukcji z płynnego metalu, potrafi idealnie udawać wszelkie formy życia oraz przejmować cechy przedmiotów¹⁶.

¹⁵ Temat ewolucji postaci Terminatora z tego rozdziału został przeze mnie poszerzony [w:] J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011, s. 193–200.

¹⁶ W terminologii komputerowej oraz w nowoczesnych sztukach plastycznych swobodne przekształcanie się jednego obrazu w drugi nazwano *morphingiem*. Proces ten wykorzystują obecnie najchętniej kino, reklama i teledysk. W filmie tego typu przemiany ciał odnaleźć można m.in. w trylogii *Matrix* (1999–2003) L. i A. Wachowskich, gdzie komputerowi strażnicy przejmują ciała postaci przechwyconych z wirtualnego świata oraz w *Masce* (1994) Chucka Russela, w której twarz i ciało głównego bohatera zyskują cechy postaci z filmu animowanego. Technologia „morphingu” przywędrowała do kina science fiction i horroru

Scena wtopienia się T-1000 w podłogę jest nie tylko plastycznym majstersztykiem efektów specjalnych, lecz również zabawnym żartem na temat kinowej kondycji ciała zatracającego w ponowoczesnym świecie opozycję przedmiot-podmiot. Co ciekawe, przerażająco sztuczny i zaprogramowany do zabijania Terminator niespodziewanie ujawnia swój bardziej ludzki charakter w drugiej części filmu. Niestety, humanizm biorobota jest jedynie skutkiem programu, który wgrali sztucznemu człowiekowi walczący z maszynami ludzie¹⁷. Jeszcze dalej w próbach dekonstrukcji męskości ekranowego cyborga dochodzą twórcy trzeciej części filmu.

W *Terminatorze 3: Buncie maszyn* (2003) Jonathana Mostowa pojawia się bowiem Terminatrix – kobieta-cyborg o wyidealizowanym wyglądzie supermodelki. Tym razem nowy elektroniczny morderca dysponuje całym multum przydatnych przedmiotów, sprytnie ukrytych w jej ciele. Uniwersalne wytrychy czy mini-działka (w które zmieniają się palce morderczego cyborga) to tylko niektóre przykłady wymyślonych przez złowieszcze maszyny narzędzi wspomagających efektywne zabijanie ludzi¹⁸. W porównaniu z zimnym perfekcjonizmem Terminatrix, odtwarzany przez Schwarzeneggera poczciwy T-800 wydaje się komiczny i przestarzały. „Archaiczny” cyborg ciągle gubi swoje uszkodzone części i zawodzi pokładane w nim nadzieje, jednak nadal, pomimo uszkodzeń, wypełnia swój program, chroniąc powierzonych jego opie-

z wideoklipu. Prekursorskie wykorzystanie motywu przetwarzania twarzy ludzkiej odnajdziemy w wideoklipie do piosenki *Sledgehammer* (1987) Petera Gabriela, w którym twarz wokalisty zostaje tworzona na oczach widza z warzyw, owoców i różnego rodzaju narzędzi. Motyw cyborgizacji ludzkiej fizjonomii wykorzystuje z kolei klip do piosenki *Head Like a Hole* (1989) zespołu Nine Inch Nails. Twarz wokalisty jest tu obracającym się wokół własnej osi artefaktem, pełnym trybów i części elektronicznych. Niestety, zarówno w przypadku klipu Gabriela, jak i Nine Inch Nails *morphing* użyto jedynie jako ciekawy plastycznie element, bez żadnej głębszej wymowy czy choćby podbudowy fabularnej. Bardziej elokwentnie ów komputerowy proces wykorzystano w wideoklipie do ilustracji piosenki *Black and White* (1991) Michaela Jacksona w reżyserii Johna Landisa, w której przedstawiciele różnych narodowości, ras i płci ulegają dynamicznym metamorfozom. Wideoklipowym twarzom wyrastają tu długie włosy, zmieniają się karnacje skóry oraz kolory oczu. Końcowa wymowa przekazu ma ukazać, że pomimo fizycznych różnic wszyscy jesteśmy podobni. Ten sam pomysł wykorzysta później do reklamowania swoich produktów między innymi firma United Colors of Benetton.

¹⁷ Pomysł przeprogramowywania przez ludzi zbuntowanych przeciw nim robotów wykorzystuje również Peter Chung w swojej nowelce *Matriculated*, wchodzącej w skład animowanego filmu *Animatrix* (2003) L. i A. Wachowskich. W filmie tym ludzie podłączają roboty do wirtualnej rzeczywistości i sprawiają, że maszyny zakochują się w gatunku homo sapiens, dzięki czemu pragną go później bronić.

¹⁸ Najważniejszym novum trzeciej części *Terminatora* jest jednak odważna próba reinterpretowania zmaskulinizowanego wizerunku filmowych cyborgów.

ce ludzi. Znamienne, że w obu filmach żalodne próby powtarzania ludzkich gestów przez T-800 zyskują wymiar parodystyczny. Nerozumiejąca ich wydziwisku istota naraża się na śmieszność, ponieważ nie posiada indywidualnej tożsamości. Nie rozumie również ludzkich emocji, wyrażanych przez fizjologiczne reakcje ciała, takie jak śmiech czy płacz. Ożywiona maszyna jest tu nadal kinowym uosobieniem lęków ludzkości związanych z inwazją technologii, obejmującą nie tylko życie codzienne, lecz również intymność naszych ciał. Adam Roberts zwraca również uwagę na negatywne konotacje związane z kinowymi hybrydami cielesno-mechanicznymi:

Większość cyborgów w science fiction dzięki swoim zakłócającym porządek i wywołującym niepokój konotacjom reprezentuje zło. Postacie pokroju zabójczego cyborga, w którego wcielił się Arnold Schwarzenegger, ukazują maszyny, jako zwrócone przeciw człowiekowi. (...) Terminator jest wcieleniem nowego porządku inteligencji – całkowicie antyludzkiego i antyreprodukcyjnego. Jego zadaniem w filmie jest misja całkowitej eliminacji rasy ludzkiej¹⁹.

Należy jednak dodać, że kultura popularna równie często ukazuje cyborgi z antynomicznej perspektywy, traktując je jako istoty przerażające, lecz zarazem fascynujące swoją „mechaniczną idealnością”. Według Grażyny Stachówny fenomen nieustającej popularności filmowego cyborga wywodzi się właśnie z jego komiczno-przerażającej odmienności, w którą nie do końca zamierzony wkład włożył sam Schwarzenegger – aktor o bardzo skromnych i prymitywnych środkach ekspresji²⁰. Autorka słusznie zauważa, że cechy komiczne nadaje postaci cyborga jego strój. Terminator nosi bowiem skórzaną kurtkę, wysokie buty i łańcuch, nadające mu szyderczy status członka jakiejś subkultury. Stachówna widzi w tym fackie akt kpiny z kontrkultury. Warto dodać, iż zwłaszcza trzecia część filmu traktuje garderobę T-800 z wielkim przymrużeniem oka. W jednej ze scen bohater próbuje znaleźć odpowiadające jego topornej fizjonomii okulary, jednak każda kolejna przymierzana para wygląda na jego ponurej twarzy coraz bardziej komicznie. Parodystyczne szarganie wizerunku ikony kultury masowej ma nie tylko zachwiać jej przerażającą innością, lecz przede wszystkim nadać postaci robota bardziej ludzki wymiar.

Kinematografia anglosaska ukazuje również drugie, mniej pejoratywnie nacechowane oblicze cyborga, któremu najbliższe do postaci obdarzonego sztucznym sercem Johna Connora z czwartej odsłony *Terminatora*. To RoboCop – bohater powstałego w 1987 roku filmu Paula Verhoevena. Futurystyczny „superpolicjant” jest człowie-

¹⁹ A. Roberts, *Science Fiction*, Routledge, London 2000, s. 162.

²⁰ G. Stachówna, *Władcy wyobraźni. Sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006, s. 86.

kiem, którego umieszczono w mechanicznym pancerzu²¹. Już na początku filmu obserwujemy, jak zniszczone podczas akcji ciało Murphy'ego umiera w czasie prób jego reanimacji. W celu podkreślenia metamorfozy „fizyczności” głównego bohatera jego śmierć na stole operacyjnym ukazano z subiektywnego punktu widzenia filmowej postaci. W czasie zgonu policjanta obraz prezentowany przez obiektyw-oko ciemnieje, po czym kamera, używając techniki Point of View, prezentuje już świat widziany przez półsztuczny twór²². Oznaką nowej egzystencji w sztucznym ciele mają być w filmie ukazujące się w rogu ekranu komputerowe napisy²³. Cybernetyczno-mechaniczny pancerz pozwala bohaterowi filmu na pokonanie przedwczesnej śmierci i dalsze, niestety odmienne od ludzkiego, życie. Wydawałoby się, że w tej sytuacji nie ma możliwości powrotu do dawnej egzystencji. Jednak odżywiający się papkami dla niemowląt bohater oprócz skrupulatnego likwidowania przestępców wkrótce zaczyna poszukiwać własnej tożsamości. Pomimo bycia cielesną fuzją człowieka i maszyny jego umysł zachowuje bowiem pamięć o dawnym ciele. Świadczą o tym nie tylko dawne odruchy (takie jak szarmanckie kręcenie pistoletem podczas chowania go do kabury), lecz również zdrowy rozsądek i uczucia, odróżniające RoboCopa od innych masowo produkowanych i w pełni elektronicznych robotów policyjnych. Sam zaś motyw przebudzenia się ludzkiej natury RoboCopa należy do niewielu kinowych prób nadania pozytywnego oddźwięku kinowym prezentacjom związków ciała i nowoczesnej technologii. Niestety, „czynnik ludzki” stereotypowo sprzęgnięto w filmie z charakterystycznym dla systemu hollywoodzkiego postrzeganiem „męskich wartości”. Wszak oddany idei bronięcia porządku i walce z przestępczością cyborg był niegdyś wspaniałym policjantem i przykładnym ojcem. I to właśnie pamięć o dawnym, jakże charakterystycznym dla „American way of life” życiu, przywołuje „ludzką duszę” Murphy'ego do zmechanizowanego ciała RoboCopa. W filmie czuć również silnie obecną w amerykańskim kinie lat osiemdziesiątych technofobię. Ze skomputeryzowanego, odpowiadającego zaprogramowanymi zdaniami automatu bohater przekształca się przecież w uwięzioną w sztucznym ciele istotę,

²¹ Angielski termin *ghost in the shell*, zaczerpnięty od tytułu komiksu i filmu animowanego o sztucznej inteligencji, jest metaforyczną próbą oddania za pomocą języka antynomicznej kondycji postludzkiego ciała w cyberpunku.

²² W czasie operacji możliwe jest ocalenie jednej z dłoni Murphy'ego, jednak technicy stanowczo odrzucają ten pomysł. Posiadanie ludzkiej dłoni może bowiem zachwiać skomputeryzowaną osobowością RoboCopa.

²³ Odwoływanie się do komputerowo przetworzonego obrazu rejestrowanego z wykorzystaniem P.O.V. pojawia się często w filmach o cyborgach i robotach. Podobną metodę wcześniej wykorzystano m.in. w *Terminatorze*. [Por.] B. McHale, *Elements of a Poetics of Cyberpunk*, „Critique” 1993, nr 3/33, s. 170.

marzącą o powrocie do dawnego życia. Cybernetyczna przemiana wiąże się bowiem w konwencjonalnej s-f z nieustającym cierpieniem i życiem na marginesie społeczeństwa. Także inne postaci z dalszych odsłon serii odstają od społecznie akceptowanej normy. Uzależniony od narkotyków cyborg z drugiej części filmu oraz niezależni i śmiertelnie groźni cybernetyczni ninja z jego trzeciej części demistyfikują ukryte fobie Amerykanów. Zwłaszcza motyw orientalnych wojowników wielu interpretatorów serii o RoboCopie odczytuje alegorycznie. Wymyślonych dla potrzeb filmu przez Franka Millera cybernetycznych morderców Otomo można bowiem potraktować jako wcielenie lęku przed coraz bardziej zmechanizowanym przemysłem japońskim, który w latach osiemdziesiątych zaczął zagrażać gospodarce USA²⁴.

Istnieje jednak element, który różni postać RoboCopa od innych, całkowicie zrobotyzowanych filmowych protagonistów. Otóż w filmach o „elektronicznych mordercach” złe cyborgi są prawie zawsze narzędziami doskonałej destrukcji. Nie psują się, a uszkodzone przez wrogów same potrafią naprawiać swoje zniszczone mechanizmy i dalej bezdusznie dążyć do wypełnienia powierzonego im zadania. Inaczej dzieje się w filmach o RoboCopie. W serii filmów o cyberpolicjancie wszystkie mechanizmy są zawodne. Pozbawiony uczuć robot policyjny ED-209 okazuje się bezmyślną maszyną strzelającą do wszystkiego, co się rusza²⁵. Opętany narkotykowym nałogiem cyborg z drugiej części filmu oraz eksplodujący, niszczycielscy elektroniczni ninja z *RoboCopa 3* to również szalęncze narzędzia destrukcji. Niestety, stan umysłu głównego bohatera jest również daleki od normy. Cierpienia psychiczne uwięzionego w stalowej konstrukcji człowieka doprowadzają do kryzysu „rozszczepionej” tożsamości protagonisty, sprawiając, że Alex Murphy często zawodzi – zarówno jako maszyna, jak i człowiek. Prawdopodobnie właśnie dlatego umierający „następca” RoboCopa z drugiej części filmu, pomimo śmiertelnych ran błaga, aby nie poddawano go cyborgizacji. Choć jest narkomanem i psychopatycznym mordercą, futurystyczny antybohater doskonale zdaje sobie sprawę z konsekwencji technologicznej przemiany. Obietnica nowego, lepszego życia wiąże się najczęściej w kinowej s-f z nieznośnym uwięzieniem w obcym, cybernetycznym ciele. Co ciekawe, różnie

²⁴ Związki filmowych cyborgów z „Azjofobią” i amerykańskimi wartościami bardziej szczegółowo analizuje Agnieszka Kamrowska w swojej pracy doktorskiej [Por.] A. Kamrowska, *Cyberpunk w filmach Wschodu i Zachodu. Analiza motywów cyberpunkowych w filmach amerykańskich i azjatyckich*, Uniwersytet Krakowski, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej, Instytut Sztuk Audiowizualnych, 2006, s. 47–50.

²⁵ W komiksie Franka Millera *RoboCop versus Terminator* w jednej ze scen widzimy, jak patrolujący posterunek policji ED-209 strzela do ulicznego psa. Wadliwe zachowanie automatu zgryźliwie komentują przyglądający się jego pracy prawdziwi policjanci.

postrzeganą technofobię odnaleźć można również w nowszych, niezwiązanych już z zimną wojną produkcjach fantastycznonaukowych. I tak na przykład główny bohater obrazu *Ja, Robot* (2004) Alexa Proyasa wstydzi się swoich sztucznych implantów. Cybernetyczna ręka i sztuczne żebra przypominają mu bowiem o tragicznym wypadku, w którym zginęła jego rodzina²⁶. Sztuczne części ciała okażą się jednak pod koniec filmu przedmiotami ocalającymi nie tylko życie protagonisty, lecz również ratującymi ludzkość przed buntem maszyn. Z kolei sztuczne ciała biorobotów, do których podłącza swoje mózgi bojąca się osobiście przebywać poza domami ludzkość w filmowej adaptacji komiksu *Surrogaci* (2009) Jonathana Mostowa, stają się narzędziem wyrafinowanej formy terroryzmu i manipulacji mających związek z renesansem w kinowej s-f XXI wieku teorii spiskowych. W fabule niezbyt udanego filmu zręcznie „zmaçonono” natomiast technofobiczne konwencje. Futurystyczne społeczeństwo boi się tutaj natury, zawierzając zupełnie nowoczesnej technologii, dzięki której jego obywatele mogą posługiwać się ulepszonymi kopiami własnych ciał. W jednej ze scen główny bohater filmu trafia do getta „naturalistów”, którzy walczą o przebudzenie ludzkości z cybernetycznego koszmaru. Ostateczna wymowa obrazu okazuje się jednak ponownie tendencyjna – ukazuje postęp techniczny i proces wirtualnej cyborgizacji jako zło zagrażające przyszłości gatunku homo sapiens. Natomiast nieoczekiwane bliższe pierwotnej idei cyborgizacji są obrazy opowiadające o przygodach superbohatera ukrywającego się pod pseudonimem Iron Man. Jest nim obdarzony nadludzką inteligencją naukowiec żyjący dzięki działaniu ukrytego w jego ciele tajemniczego reaktora łukowego. Używający do walki o pokój na Ziemi bojowego egzoszkieletu Iron Man musi w konwencjonalnych fabułach kinowej adaptacji popularnego w USA komiksu stawiać czoła nieprzygotowanym do używania potężnych technologii protagonistom pokroju ukrytego w mechanicznym pancerzu Iron Mongera z pierwszej części filmu czy rosyjskiego mściciela wykorzystującego cybernetyczne bice w drugiej odsłonie serii. Niewątpliwym atutem obu obrazów jest żartobliwe podejście ich twórców do procesu cyborgizacji, którego fatalne skutki zostają skutecznie „neutralizowane” przez szereg komicznych sytuacji oraz cynizm i czarny humor głównego bohatera, znakomicie odgrywanego przez Roberta Downeya Jr. I tak na przykład w drugiej części przygód Iron Mana widzimy, jak główny bohater czerpie niekłamaną przyjemność ze statusu celebryty. Nadużywający alkoholu Tony Stark zachowuje się wręcz jak hollywoodzka gwiazda, niezbyt licząc się z konsekwen-

²⁶ Motyw pomocnej, cybernetycznej dłoni pojawia się również w filmie *Hardware* (1990) Richarda Stanleya, w którym mechaniczna proteza wspomaga jednego z bohaterów w walce z robotem-mordercą.

cyjami swoich czynów. Owładnięty megalomańskim szaleństwem bohater nie tylko wyjawia opinii publicznej swoje zmechanizowane wcielenie, lecz również przy światłach kamer przechwala się, że w krótkim czasie udało mu się spacyfikować wszystkie konflikty zbrojne na Ziemi, co oczywiście bardzo nie podoba się władzom amerykańskiej armii²⁷.

Technofobia i lęk przed fuzjami ludzko-mechanicznymi to jednak nie tylko motyw eksplorowany w hollywoodzkiej kinematografii lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Poważniejsze konsekwencje związków cybernetyki i ludzkiego ciała przedstawia na przykład cyberpunkowa powieść Bruce'a Sterlinga pt. *Sbismatrix*, w której ludzkość w procesie technologicznej ewolucji podzieliła się na dwie rasy – zmodyfikowanych genetycznie kształcerzy oraz cybernetycznych mechanistów. W obu przypadkach przemiany futurystycznych ciał doprowadzają do utraty części ludzkiej natury. Ich groteskową konsekwencją jest między innymi postać yarite, sztucznie podtrzymywanej przy życiu kobiety przypominającej „cybernetycznego zombie”:

Kisune wyciągnęła yarite z oplecionej siecią czujników kołyski pod podłogą. Cyborgiczne ciało przekroczyło już stan śmierci klinicznej – czasem wymagało solidnego klapsa, żeby zacząć funkcjonować. Lindsayowi przywodziło to na myśl zapalenie korbą niesprawnego silnika. Technologia odpowiedzialna za utrzymanie zgrzybiałej kobiety w tym stanie nie różniła się specjalnie od stosowanej w cyborgach Starych Radykałów i mechanistycznych karteli. W krwioobiegu yarite znajdowała się cała masa filtrów i biomonitorów; pracą gruczołów i narządów wewnętrznych sterował komputer, w serce i wątrobę wszczepiono implanty odpowiedzialne za pobudzanie tych organów prądem i hormonami. Autonomiczny układ nerwowy dawno już posypał się i przestał spełniać swoje funkcje (...). Lindsay złapał ściągnięte policzki starej kobiety i wykręcił jej głowę tak, żeby spojrzała na dziewczynę. Z obrzydzeniem zaobserwował cień świadomości na obliczu yarite²⁸.

Również i w tym przypadku nowoczesna technologia sprzyja wynaturzeniom i ludzkiemu cierpieniu. Postać yarite przypomina cybernetycznego żywego trupa, którego sztucznie przedłużoną egzystencję zamieniono w niekończący się koszmar. Znamienne, że w czasach, kiedy wiele nowoczesnych automatów pomaga ludziom w zachowaniu zdrowia i życia, wciąż tak silne pozostaje poczucie obcości maszyn. Ów nieracjonalny lęk z wdziękiem dekonstruuje opowieści obrazkowe.

²⁷ Związki postaci Iron Mana z klasycznymi ideami cyborgizacji rozwijam w osobnym artykule [w:] J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody*, *op. cit.*, s. 425–428.

²⁸ B. Sterling, *Sbismatrix*, tłum. W.T. Szypuła, Warszawa 2000, s. 64–65.

Reinterpretacje postaci cyborga

Ze stereotypowych konwencji science fiction bezlitośnie kąpią komiksy oraz internetowe filmiki. Postać nacechowanego technofobicznym lękiem cyborga często zestawia się w nich z zapożyczoną z pism kontrkultury „ogłupiającą siłą konsumpcyjnego stylu życia”. I tak na przykład Frank Miller i Geof Darrow w albumie *Hard Boiled*²⁹ (1990) opowiadają historię cyborga-zabójcy, który w ramach projektu naukowego odgrywa rolę pracownika urzędu podatkowego. Bohater komiksu ma dom, kochającą żonę, dzieci oraz psa. Wszystkie te elementy są jednak tylko iluzją. Sztuczna rodzina ma badać i kontrolować zachowania cyborga, któremu zdarza się wpadać w niszczycielski szał. W odnalezieniu prawdziwej tożsamości próbują pomóc mu inne cyborgi. Jednak pogrążony w iluzji bohater, nawet po straceniu swej powłoki cielesnej, nie chce pogodzić się z prawdą. Wybuchy „destrukcyjnego temperamentu”, połączone z deklaracjami bohatera, że „nazywa się Nixon i jest pracownikiem urzędu podatkowego”, są ironicznym komentarzem do konwencjonalnego postrzegania cyborgów w s-f, nasyconego antynomicznym mieszanym lęku i fascynacji. Zamiast człowieka pragnącego być ulepszonym, niezniszczalnym bytem, mamy tu przecież biorobota, który za wszelką cenę pragnie prowadzić „szarą ludzką egzystencję” ojca nuklearnej rodziny. Tyle tylko, że komiksowy cyborg cierpi na elektroniczne rozdwojenie jaźni, a sztuczne ciało i zdrowa psychika nie mogą egzystować w komiksowym uniwersum w harmonii. Dlatego właśnie obrazkowa opowieść Millera atakuje odbiorcę antynomicznymi zestawieniami fizjologicznej cielesności z zimnym pięknem mechanizmów. W jednej ze scen komiksu okazuje się na przykład, że w ciele monstrualnie grubego mężczyzny ukrywa się obdarzona idealnymi kształtami kobieca odmiana cyborga, która po zrzuconiu „ludzkiego mięsa” namawia głównego bohatera do uprawiania z nią mechanicznej miłości. Z kolei otaczające bohaterów dzieci i psy skrywają w sobie sztuczne, obdarzone tożsamością i uczuciami byty, również nienawidzące narzuconej im przez stwórców cielesności. Strona graficzna komiksu, oparta na szokujących kontrastach i nasycona ekspresywnym czarnym humorem, sprawnie oddaje chaos futurystycznego świata. Duże, pełne detali rysunki, autorstwa Geofa Darrowa, z powodzeniem mogą funkcjonować w oderwaniu od całego dzieła, nadal pozostając dowcipnymi reinterpretacjami konwencjonalnego ukazywa-

²⁹ Komiks od wielu lat nie może się doczekać ekranizacji. Adaptacją dzieła zainteresowany był m.in. David Fincher. [Patrz] J. Swallow, *Dark Eye. The Films of David Fincher*, London 2004, s. 180.

nia cyborgów w kulturze masowej. Na jednym z nich widzimy pięknego, odzianego tylko w dżinsy i trampki fembota, który stoi nad trupem swojego stwórcy. Robot здаje się nie zauważać leżącej u jego stóp głowy człowieka, brutalnie oderwanej od okrwawionego korpusu. Obdarzona niewinnym, lekko uwodzicielskim uśmiechem postać komentuje właśnie dokonany mord jedynie krótkim stwierdzeniem: „Nienawidzę ciała”. Inny rysunek przedstawia wygląd głównego bohatera bezpośrednio po przeżyciu olbrzymiego wybuchu. Spalony cyborg stracił swoją powłokę cielesną, lecz nadal siedzi w ludzkim, poszatkowanym przez odłamki ubrania, komentując swoje niecodzienne położenie lakonicznym stwierdzeniem: „Co się do diabła dzieje? Myślałem, że jestem normalnym facetem”. Komizm sytuacji podkreślają detale: wokół wyszczerzonego w trupim uśmiechu robota walają się bowiem artefakty jego dawnego, konsumpcyjnego życia – puszki po coca-coli i piwie, świece zapłonowe, a nawet powyginane przez wybuch nożyczki. Drastyczne okaleczenie nie odwiedzie jednak Nixona od powrotu do „ludzkiej egzystencji”. Dla odzyskania „rodzinnej idylli” oszalały cyborg nie tylko wymorduje setki niewinnych ludzi, lecz również zniweczy plany przygotowanego w ukryciu buntu maszyn. Jak widać, twórczość Franka Millera czerpie bardzo wyraźnie z kontrkulturowej odmiany science fiction. Fałsz ontyczny cyborgów i ich związki z wrogim konsumpcyjnym kapitalizmem są również jednym z naczelných tematów wspomianej tu już prozy Philipa K. Dicka. W utworach Dicka zamaskowane w ludzkich ciałach roboty symbolizują m.in. ukrytą drapieżność amerykańskiego kapitalizmu. Ponadto, podobnie jak u Millera, cyborgi są w tych paranoicznych światach pozbawionymi indywidualności kopiami człowieczeństwa, które sprawiają jedynie złudne wrażenie, że można je kontrolować³⁰. Rozdarta pomiędzy fizjologicznym człowieczeństwem a idealnym, sztucznym bytem jednostka zostaje tym samym wpisana w stary dualizm: duch – materia³¹.

Wróćmy jednak do reinterpretacji *RoboCopa*, *Terminatora* i innych cyborgów. Postacie hybryd maszyny i człowieka szybko stały się łatwo rozpoznawalnymi ikonami popkultury, pojawiającymi się między innymi w grach komputerowych oraz komiksach. Przy produkcji dwóch kolejnych części *RoboCopa* brał udział wspomniany już tu Frank Miller, autor m.in. serii *Sin City*, przeniesionej na wielki ekran w 2005 roku

³⁰ W książce *Simulakra* Dick używa kojarzonego dziś wyłącznie ze spuścizną Jeana Baudrillarda określenia „simulakrum”. Mianem tym określono w powieści właśnie humanoidalne maszyny. Z kolei Baudrillard w swoich *Symulakrach i symulacjach* kilkakrotnie odwołuje się do literackiej spuścizny autora *Ubika* i *Trzech stygmatów Palmera Eldritch’a*.

³¹ Sam Dick nie ukrywa fascynacji gnostycyzmem i manicheizmem. Do obu herezji nawiązuje między innymi w *Boskiej inwazji*, *Valis* oraz w obszernym dzienniku nazwanym przez jego fanów *Egzegęza*.

przez Roberta Rodrigueza. Twórca *300*, zniechęcony do Hollywood traktującego „po macoszemu” jego oryginalne pomysły, dał wyraz swojej frustracji w autorskim komiksie *RoboCop versus Terminator* (1992), dokonując w nim dowcipnej próby dekonstrukcji postaci obu cyborgów³². Autor w swoim albumie wykazuje bowiem wspólne korzenie elektronicznego policjanta i filmowego T-800. Fabuła obrazkowej opowieści prezentuje Terminatora jako maszynę z przyszłości, która została stworzona na podstawie unikatowego modelu RoboCopa. Komiks próbuje uniknąć schematyczności, dokonując wielu wolt fabularnych związanych z podróżami w czasie. W dziele Millera nader często ukazywano też skrajnie negatywny stosunek maszyn do cielesności. Roboty chcą zniszczyć życie na Ziemi oraz we wszechświecie, bo według nich formy biologiczne wprowadzają do niego chaos. Podobnie jak w przypadku *Hard Boiled*, w wielu kadrach komiksu cybernetyczni mężczyźni, kobiety i dzieci z nieukrywaną radością pozbywają się swoich cielesnych powłok. Nawet sztuczny pies bez wahania porzuca tu swoje sztucznie wyhodowane futro, skórę i mięśnie. W komiksowym uniwersum Millera wszystko jest jednak podporządkowane duchowi zabawy konwencją destrukcyjnego charakteru maszyn. Zwłaszcza potyczki RoboCopa z coraz bardziej rozwścieczonymi robotami doprowadzono w fabule do granic absurdu. Najlepszym przykładem dystansu Millera do popkulturowego lęku przed cyborgami jest końcowa scena komiksu. Oto jeden z ostatnich przedstawicieli sztucznej inteligencji – psi Terminator – zostaje przeniesiony do czasów pojawienia się pierwszych ludzi na Ziemi, aby dokonać tam ostatecznej eksterminacji nieznośnego gatunku homo sapiens. Niestety, zaraz po teleportacji dochodzi do katastrofy. Szukający naszych prehistorycznych przodków robot zostaje bowiem zmiażdżony przez nieświadomego jego obecności gigantycznego mamuta. Tak oto natura z komiksowego świata Millera w dowcipny sposób poradziła sobie z grożącą jej inwazją technologii.

To jednak nie koniec reinterpretacji postaci obu cyborgów. Komiks i jego odnowione przez pastisz postacie zyskały również drugie życie w internecie. Brak zainteresowania producentów ekranizacją dzieła Millera doprowadził w końcu do serii krótkich przepełnionych ironią produkcji, nakręconych przez fanów jego opowieści³³. Dostępne w serwisach takich jak *YouTube* czy *Vimeo* filmy składają się ze zmontowanych w mniej lub bardziej dowcipny sposób scen z kinowych produkcji o Terminatorze i RoboCopie. Zapełniające fabułę tych miniaturki pojedynki obu postaci,

³² Na temat współpracy Millera z Hollywood pisałem w miesięczniku „Kino”. [Patrz] S.J. Konefał, *Frank Miller – komiksy, kłopoty i kino*, „Kino” 2007, nr 4, s. 30–32.

³³ Krótkie, niezależne filmy kręcone i udostępniane w internecie przez fanów kina noszą angielską nazwę „faneditów” i „fanfików”, zaś komiksy prezentujące starcia ikon komiksowej popkultury nazywane są „cross-overami”. Ideę „cross-overingu” wykorzystano w kinie głównego nurtu, m.in. w filmie *Alien versus Predator* (2004) Paula W.S. Andersona.

swoją poetyką udają kinowe trailery nadchodzącej adaptacji komiksu. Można w nich zobaczyć efekty licznych pojedynków pomiędzy skomputeryzowanym, bezdusznym T-800 a kierowanym ludzkim mózgiem biotechnologicznym ciałem RoboCopa. Podobnie jak w przypadku komiksów Millera daje się tu odczuć dystans i ironię wobec obecnej w science fiction technofobii. Zwycięstwo odradzającego się z popiołów, obdarzonego indywidualnością i ludzkim umysłem RoboCopa urasta w amatorskich filmach do miana parodystycznego przetworzenia dawnych mitów i legend, w których siły natury i cywilizacji toczyły ze sobą niekończący się bój. Znamienne, że w pojedynku popkulturowych bohaterów często przeszkadzają im inne postacie z ikonografii fantastyki naukowej, takie jak złowrogi Obcy z tetralogii *Alien* czy znany z filmów, gier i komiksów Predator. Casus „internetowych” cyborgów jeszcze dosadniej udowadnia wyeksploatowanie tej konwencji science fiction, jej dświeżenie następuje w tym przypadku poprzez ironiczne potraktowanie tematu i wpisanie go w nieoczekiwane absurdałne konteksty.

Najnowsze próby wskrzeszania konwencji

Anne Balsamo, autorka książki *Technologies of the Gendered Body*, uważa, że fenomen popularności postaci cyborga może wiązać się właśnie z transgresyjnym charakterem jego hybrydycznego ciała, sprawiającego widzom ontyczny kłopot swoim niedookreśleniem³⁴. Proces humanizacji maszyny i kłopoty z ustalaniem jej statusu ontycznego są również tematami telewizyjnego serialu *Terminator: Kroniki Sary Connor* (2008/2009), w którym pojawia się cyborg-nastolatka mająca chronić Johna Connora. Fabuła serii koncentruje się na wydarzeniach następujących po momencie zakończenia drugiego filmu Jamesa Camerona. Niestety, serial nie prezentuje żadnych radykalnych prób reinterpretowania filmowych wcieleń złowieszczych cyborgów i być może właśnie dlatego plany kręcenia trzeciej serii zostały na razie zawieszono. Wróćmy jednak do kina. Ostatnim stadium uczłowiczania Terminatora jest jak na razie postać Marcusa Wrighta z obrazu *Terminator: Ocalenie* (2009) w reżyserii McG. Bohater filmu swoim ontycznym zawieszeniem pomiędzy sztucznością a poczuciem pełni bycia człowiekiem przypomina między innymi bohaterów filmu *Blade Runner* (1982) Ridleya Scotta. W jednym z wywiadów reżyser przyznaje, że kazał przeczytać ekipie filmowej książkę *Czy androidy marzą o elektronicznych owcach?* Dicka oraz powieść *Druga* Cormaca McCarthy’ego.

³⁴ A. Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Duke University Press, London, Durham 1997, s. 11.

Postapokaliptyczne wizje obu autorów miały wskazać twórcom kierunek, w którym powinna podążać nowa filmowa trylogia. W obrazie mamy więc szansę zobaczyć jeszcze więcej dantejskich pejzaży z roku 2018, które tak zapadły w pamięć widzom pierwszej odsłony cyklu, lecz również dowiadujemy się, w jaki sposób sztuczna inteligencja sieci SkyNet wykorzystuje ludzi, aby stworzyć zabójcze cyborgi. W filmie następuje również nader istotna „zmiana warty”. Pierwsze skrzypce w obrazie odgrywają aktorzy młodszego pokolenia, a stary dobry T-800 o twarzy Schwarzeneggera pojawia się na ekranie jedynie na chwilę jako cyfrowe symulakrum. Wielbicieli mechanicznego aktorstwa Schwarzeneggera pocieszyć może jedynie fakt, że w zastępstwie podstarzałego siłacza oglądają paradę niszczycielskich maszyn, które stają się większe, straszniejsze oraz bardziej mobilne. Natomiast postać Marcusa, który pod koniec fabuły okazuje się cyborgiem, została stworzona nie tylko jako byt „czujący się człowiekiem”, lecz również jako istota potrafiąca poświęcić własne życie dla ratowania egzystencji drugiego człowieka. Bezpośrednim skutkiem tej decyzji jest zaś cyborgizacja największego wroga maszyn. Cybernetyczne serce Millera otrzymuje bowiem John Connor – ostatnia nadzieja ludzkości na zakończenie wojny ludzi ze sztuczną inteligencją.

Zakończenie

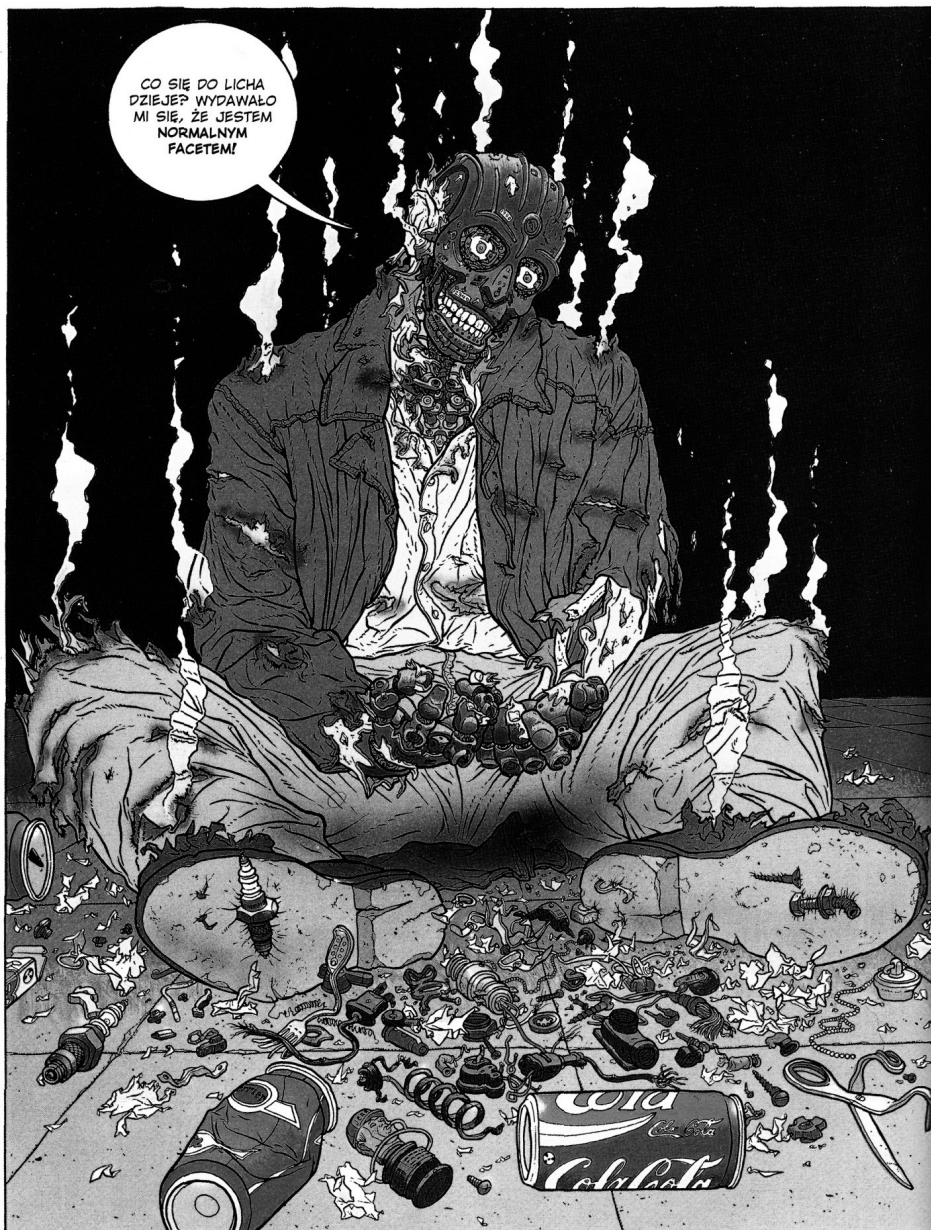
Zaprezentowane powyżej przykłady mają udowodnić, iż postać cyborga wydaje się zarówno kinową personifikacją niepokojów, jak i (w mniejszym stopniu) wcieleнием fascynacji związanych z dynamicznym rozwojem techniki. Tezę tę zdaje się potwierdzać m.in. Jennifer Gonzales w swoim artykule o ciałach cyborgów:

Postać cyborga pojawiała się w historii w momentach radykalnych zmian społecznych i kulturowych. Od bestialskich potworów poprzez nieprawdopodobne montaże ciała i części mechanicznych aż do elektronicznych implantów, wizualne reprezentacje cyborgów pojawiają się wtedy, gdy zwykle ciała zawodzą. Innymi słowy, kiedy obowiązujący ontologiczny model ludzkiego ciała nie pasuje do nowego paradygmatu, potrzebny jest model hybrydyczny, wykorzystywany, aby sprostać nowym, skomplikowanym i często sprzecznym oczekiwaniom. Cyborg staje się więc historycznym zapisem zmian w ludzkiej percepcji³⁵.

³⁵ J. Gonzales, *Envisioning Cyborg Bodies. Notes from Current Research*, [w:] *Cyborg Handbook*, red. Ch.H. Grey, *op. cit.*, s. 270. Pozwoliłem sobie wykorzystać tłumaczenie autorstwa Agnieszki Kamrowskiej, pochodzące z jej pracy doktorskiej: A. Kamrowska, *op. cit.*, s. 37–38.

Gonzales słusznie wykazuje, że wzmożone zainteresowania hybrydami cielesno-mechanicznymi pojawiały się w latach dwudziestych, sześćdziesiątych i osiemdziesiątych. Każdy z tych okresów przyniósł bowiem wzrost zainteresowania dynamicznie rozwijającą się nauką. Czasy te obfitowały również w lęki związane z nowoczesnymi technologiami, były bowiem okresami wojen. Gazy bojowe i wielkie czołgi I wojny światowej, doświadczenie Holocaustu i bomby atomowej oraz przegrana w Wietnamie sprzyjały kwitnącej w amerykańskiej fantastyce naukowej technofobii. Jak wykazały przedstawione wcześniej przykłady percepcja ta jest nadal przepełniona lękiem lub (rzadziej) ironicznym śmiechem, pomimo że obecnie co dziesiąty obywatel USA posiada w swoim ciele jakieś sztuczne modyfikacje³⁶. Paradoksalnie, technofobiczne tezy apologetów kontrkultury zwyciężyły nad marzeniami naukowców o bioelektronicznym udoskonalaniu ciała. I nawet dziś, ponad dekadę po przekroczeniu magicznej daty roku 2000, w czasach, gdy jesteśmy coraz bliżej możliwości cyborgizacji człowieka, fikcyjne światy popkulturowych fabuł zdają się nie akceptować tego faktu.

³⁶ L. Badley, *Film, Horror and the Body Fantastic*, Greenwood Press, Westport, CT 1995, s. 90.



Rys. 4. Cyborg jako figura postmodernistycznej zabawy technofobicznymi lękami.
F. Miller, G. Darrow, *Hard Boiled*, Dark Horse Comics, 1990, 1992 & 2008, s. 84.
Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Egmont Polska 2008.

Rozdział V

Ciało kopiowane, dyscyplinowane i multiplikowane: byty eugeniczne i klonowane

Nasze społeczeństwo opiera się na tajności, od fasadowych spółek, maskujących dobra posiadaczy, aż po „tajemnice wojskowe”, za którymi skrywa się dziś olbrzymia sfera pełnej, bezprawnej swobody państwa; od tajemnic nierzadko przerażających, nędznej produkcji, tuszowanych przez reklamę, aż po projekcje rozmaitych wariantów przyszłości, z których jedynie władza wyczytuje najprawdopodobniejszy rozwój nieistniejących, jak sama twierdzi, zjawisk, z którymi będzie usiłowała uporać się potajemnie¹.

(Guy Debord, *Spoleczeństwo spektaklu*)

W filmie Andrew Niccola pt. *Wyścig z czasem* (2011) wszyscy zmodyfikowani genetycznie ludzie zachowują wygląd dwudziestopięciolatków. Destrukcyjne dla ludzkiego ciała efekty starzenia się ich komórek zatrzymano, jednak cena naukowego przekształcenia gatunku homo sapiens jest bardzo wysoka. Za każdy kolejny dzień życia należy bowiem płacić bająnskie sumy, dzięki czemu bogacze mogą stać się wręcz nieśmiertelni, zaś zwykli obywatele skazani są na tytułowy wyścig z czasem, którego społeczną dystrybucję kontroluje złowroga korporacja. Z kolei świat przyszłości z obrazu *Windykatorzy* (2010) Miguela Sapochnika oferuje ludziom zamienniki większości kluczowych organów. Jednak za luksus posiadania sztucznego serca lub cybernetycznej protezy trzeba nieustannie płacić. Osoby niemogące pozwolić sobie na dalsze uiszczanie wysokich rat są bezpardonowo pozbawiane mechaniczno-elektronicznych części zamiennych przez futurystycznych windykatorów, reprezentujących potężne korporacje medyczne. Spotkanie z nimi kończy się najczęściej bolesnym okaleczeniem lub śmiercią.

¹ G. Debord, *Spoleczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, przeł. oraz wstępem i komentarzem opatrzył M. Kwaterko, Warszawa 2006, s. 185–186.

Wymienione tu przykłady udowadniają, że korzystanie z cudów futurologicznych technologii jest zdaniem fantastów luksusem, na który stać będzie jedynie garkę wybrańców. Literatura science fiction i film, czerpiąc z filozoficzno-socjologicznych spostrzeżeń Aldousa Huxleya, Guya Deborda i Jeana Baudrillarda, bardzo często traktuje sprawowanie władzy nad ludzką seksualnością i cielesnością jako wyrafinowaną formę kontroli społeczeństwa. Tak przyszłość społeczeństw Zachodu postrzegał już między innymi George Lucas, ukazując w swoim filmie *THX 1138* (1972) prawie całkowicie zhomogenizowane społeczeństwo, w którym trudno już odróżnić od siebie podobnie ubranych i ostrzyżonych „na zero” ludzi. Kobiety i mężczyźni z filmowej przyszłości zatracają w nim wyznaczniki płci, a wszelkie związki między nimi są zakazane przez państwo. Podobnie jak w *Roku 1984* George’a Orwell’a prohibicja związków cielesnych w świecie Lucasa łączy się z zakazem niekontrolowanej prokreacji. W obu przypadkach nielegalny akt seksualny sprowadza w końcu na kochanków cierpienia i tortury. Pomysł kontroli życia płciowego nabrał jeszcze większego znaczenia obecnie, w czasach zaawansowanych technik manipulacji genetycznych i wcielonego w życie procesu klonowania. Wielu badaczy science fiction słusznie zauważa, że motyw przejmowania przez państwo obowiązków tworzenia nowego życia i wychowywania go łączy się również z pozbawianiem kobiet należnych im ról społecznych. Zwolennicy i zwolenniczki feministycznych badań nad kulturą często zauważają, że stwórcami sztucznego życia są tutaj najczęściej mężczyźni². Produkcja przemysłowa człowieka jest natomiast według feminizmu projekcją męskiej chęci odebrania kobietom daru dawania życia. Zabiegi, takie jak klonowanie czy powoływanie do życia czujących maszyn, w myśl tej optyki są próbami kontrolowania społeczeństwa i obniżenia rangi kobiet. Agnieszka Ćwikiel, wspierając się tezami Vivian Sobczak, demistyfikuje męskie pragnienie dominacji ukryte w fabułach fantastyki naukowej, pisząc:

(...) dla tego gatunku głównym problemem, podstawowym i nieświadomym, albo ukrytym pod powierzchnią tekstu, jest męskie pożądanie uwolnienia się od biologicznej zależności od żeńskiego jako Matki i Innego oraz uczynienie męskiego oddzielnym i autonomicznym³.

Mroczna strona tego typu pragnień pojawia się na przykład w filmie *Kodeks 46* (2004) Michaela Winterbottoma. Podzieleni na kasty ludzie, podobnie jak w *THX 1138*, nie mogą się tu swobodnie ze sobą wiązać, ponieważ cała ludzkość jest zbyt bli-

² [Por. np.] A. Ćwikiel, *Technologie prokreacji i (re)produkcji: kobiety, monstra, automaty*, [w:] *Gender: wizjerunki kobiet i mężczyzn w kulturze*, red. E. Durys, E. Ostrowska, Kraków 2005, s. 298.

³ *Ibidem*.

ska spokrewniona. Odtworzono ją bowiem, po jakimś bliżej niesprecyzowanym katalizmie, za pomocą klonowania bardzo małej puli osobników. Nad czystością genetyczną czuwa w filmie wszechwiedząca korporacja Sfinx. Chronieni przed niebezpiecznymi bakteriami i gorszą częścią społeczeństwa wybrańcy żyją pod specjalnymi niszczącymi wirusami i bakteriami kopułami, korzystając z technologicznych przywilejów⁴, w zamian za ograniczoną wolność jednostki. Kontrola życia płciowego obywateli obu futurystycznych dystopii prowadzi do stopniowej depersonalizacji bohaterów. Podobnie jak w obrazie Lucasa oraz ekranizacji *Roku 1984* Orwella, zakochani w sobie bohaterowie płacą bardzo wysoką cenę za miłość. Bohaterka, w której mózg wszczepiono komputerowy „wirus bezpieczeństwa”, bezwiednie donosi władzom o swoim nielegalnym związku. Karę ponosi przede wszystkim będąca narratorką w filmie kobieta, która zostaje wygnana ze świata kopuły. Jej pochodzący z wyższej klasy kochanek wydaje się bardziej potrzebny wszechpotężnej korporacji, więc ta pozbawia go jedynie wspomnień o miłości swego życia. W ten sposób użyteczny mężczyzna zostaje dalej lojalnym obywatelem i oddanym ojcem nuklearnej rodziny.

Również obraz *Gattacca* (1997) Andrew Niccola ukazuje sztucznie podzielone społeczeństwo⁵, w którym nie ma miejsca na przypadek i błędy. Osoby z genetycznymi modyfikacjami ciała są tu elitą, mogącą między innymi latać w kosmos. Gorszi, bo urodzeni naturalnie, ludzie muszą się zadowolić niższym statusem społecznym. Poczęty „na tylnym siedzeniu samochodu” bohater filmu z premedytacją oszukuje złowrogi system, aby zdobyć licencję kosmonauty i polecieć ku wymarzonym gwiazdom. Usuwanie owłosienia, podmiany płynów ustrojowych oraz zakładanie sztucznych linii papilarnych są aktami walki z kontrolującą eugeniczne ciała obywateli wszechpotężną korporacją Gattaca⁶. Ciało ludzkie, sztucznie powoływane do życia, wychowywane, kształtowane i kontrolowane przez złowrogą instytucję, staje się w filmie mało znaczącym przedmiotem, elementem wielkiej maszyny konsumpcji i postę-

⁴ Jednym z nich są cybernetyczne modyfikacje mózgu. Bohater filmu w swojej pracy posługuje się na przykład wszczepionym mu przez korporację Sfinx „wirusem empatii”, pozwalającym mu manipulować innymi ludźmi.

⁵ Podzielone ewolucyjnie przez proces doskonalenia technicznego społeczeństwo to temat od początku poruszany przez science fiction. Już bohater powieści Herberta H. Wellsa *Wębiakul czasu*, wyruszając w daleką przyszłość, napotyka tam społeczeństwo wesołych, niegroźnych i niezbyt inteligentnych Elojów oraz czających się w podziemiach, odrażających mięsożernych Morloków. Filmowe adaptacje powieści powstawały wielokrotnie. Warto tu wymienić m. im. klasyczną wersję George'a Pala z 1960 roku oraz najnowszą adaptację Simona Wellsa z 2002 roku.

⁶ Gattaca to skrót pochodzący od pierwszych liter zasad azotowych wchodzących w skład DNA: guaniny, adeniny, tyminy, cytozyny.

pu technicznego. Wizjom pozbawianych tożsamości ludzi przyszłości niedaleko już do koncepcji „softmachine” Williama Burroughsa, który w książkach *Nova Express*, *Soft Machine* i *Nagi Lunch* ukazywał ludzi jako metaforyczne „biologiczne cyborgi”, nieświadomie sterowane przez mroczne siły rządzących. Sytuację taką mrocznie wieści Jean Baudrillard w swoim tekście *Clone Story*:

Ojciec i Matka zniknęli, jednak nie na rzecz jakiejś rządzonej przypadkiem wolności przedmiotu, lecz na rzecz matrycy zwanej kodem. Nie ma już matki, nie ma już ojca: pozostaje matryca. I to ona, matryca kodu genetycznego „płodzi” w nieskończoność, a jej sposób działania pozbawiony zostaje wszelkiej przypadkowości właściwej seksualności⁷.

Skrajnym przykładem kontrolowania praw reprodukcyjnych w światach fikcji jest motyw przemysłowego wytwarzania ludzi, znany już z *Nowego, wspaniałego świata* Aldousa Huxleya. Również w kinowej s-f postać sklonowanego człowieka jest wielokrotnie wpisywana w konteksty złowrogiego sobowtóra lub poszkodowanego Innego⁸, bowiem, jak słusznie zauważa Baudrillard, sztucznie wytworzony człowiek to:

ani dziecko, ani bliźniak, ani narcystyczne odbicie – klon jest ucieleśnieniem sobowtóra dzięki możliwościom genetyki, co oznacza zniesienie wszelkiej inności i wszelkiej zdolności wyobrażania, wiążącej się z ekonomią seksualności. Obląkańcza apoteoza produkcyjnej technologii⁹.

Przemysłowe wytwarzanie ludzi pojawia się m.in. w obrazie *The Clonus Horror* (1979) Roberta S. Fivesona. Żyjący na tajemniczej wyspie bohater filmu marzy o wycieczki do Ameryki. Wkrótce okazuje się jednak, że wszyscy, którzy zdobyli ten przywilej, zostają zabici, są bowiem klonami znanych osobistości, hodowanymi jako „żywe zapasy zamiennych organów”. Ten sam pomysł wykorzysta wiele lat później Michael Bay w filmie *Wyspa* (2004), w którym ludzkie klony są trzymane w specjalnym, ukrytym na pustyni podziemnym kompleksie medyczno-mieszkalnym. Bohaterowie filmu żyją w przeświadczeniu, że świat na zewnątrz został zniszczony. Jedyną

⁷ J. Baudrillard, *Clone Story*, [w:] Idem, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005, s. 123.

⁸ Jednym z niewielu pozytywnych przetworzeń motywu klonowania jest feministyczne opowiadanie Jamesa Tiptree Jra *Houston, Houston, czy mnie słyszysz?*, w którym trzech astronautów spotyka w przestrzeni kosmicznej statek składający się jedynie z kobiecej załogi. Wkrótce okazuje się, że załoga okrętu pochodzi z futurystycznej Ziemi, gdzie mężczyźni wyginęli w czasie rozpetanej przez nich kolejnej wojny. Na nowej Ziemi żyją jedynie kobiety, odtworzone z kilku ludzkich osobników, którzy przeżyli kataklizm. [w:] J. Tiptree Jr., *Houston, Houston, czy mnie słyszysz i inne opowiadania*, red. W. Sedeńko, Warszawa 1995.

⁹ J. Baudrillard, *op. cit.*, s. 124.

szansę na zmianę swojego monotonnego życia widzą w zwycięstwie w Wielkiej Loterii. Nagrodą jest tu „wyjazd na ostatnią, ocalałą z kataklizmu wyspę”. Konkurs okazuje się oczywiście iluzją, bowiem osoby, które go wygrały, zamiast udać się w wymarzoną podróż, łądują na stole chirurgicznym, gdzie operacyjnie usuwa się ich organy potrzebne do ratowania ich właścicieli. W końcowych scenach filmu główny bohater spotyka nawet swój pierwowzór – zepsutego bogacza, który zapłacił za powołanie go do życia, traktując ciało sobowtóra jedynie jako źródło „zapasowych części”¹⁰. Jak widać, w mrocznych światach dystopii science fiction ciało ludzkie traci swój status ontologiczny, stając się przedmiotem, który można wytwarzać, przetwarzać i sprzedawać. Jak słusznie stwierdza Jean Baudrillard:

Klonowanie stanowi ostatnie stadium historii modelowania ciała, stadium, w którym sprowadzona do swej abstrakcyjnej postaci jednostka skazana zostaje na seryjne powielanie. Należałoby tutaj przywołać to, co Walter Benjamin twierdził na temat sztuki w dobie technicznej reprodukcji. Tym, co zostało zatracone w dziele reprodukowanym seryjnie jest jego *aura*, owa wyjątkowa jakość obecna tu i teraz¹¹.

Klon w filmowej s-f okazuje się bytem nie tylko pozbawionym indywidualności, lecz również duszy. Zaburzona tożsamość zduplikowanej jednostki eksploruje również filmowa adaptacja książki Stanisława Lema pod tytułem *Solaris*. W wersji Stevena Soderbergha z 2002 roku położono nacisk zarówno na reakcje emocjonalne osoby sklonowanej, jak i jej stwórcy. Klon jest tutaj istotą obdarzoną prawie doskonałą cielesnością. Grana przez piękną Nataszę McElhone filmowa Rheya¹² to byt wywołany z ludzkich wspomnień i obleczony w idealne ciało przez obcy, wszechmogący organizm. Kopia kobiety jest prawie nieśmiertelna (ginie dopiero w anihilatorze), a w jednej ze scen obserwujemy nawet jej zmartwychwstanie, które następuje po samobójczej próbie wypicia ciekłego tlenu. W filmie pada stwierdzenie, iż Rheya jest „fantomem, który coraz bardziej się uczłowiecza”. Niestety, powołana do życia ze wspomnień bohaterka okazuje się postacią nieszczęśliwą i niepotrafiącą zrozumieć swojego statusu ontologicznego. Jej „cudowne” odrodzenie przynosi również cierpienie mężczyźnie, który marzył o powrocie ukochanej.

Brak indywidualności ludzkiego klona często łączy się w fantastyce naukowej również z próbami tworzenia militarnej potęgi. Motyw klonowania ciała ludzkiego w celu stworzenia „wojennych potworów” wykorzystano już w opartym na powieści

¹⁰ Pomysł kupowania organów przez milionerów pojawia się także w filmie *FreeJack* (1992) Geoffa Murphy’ego. W obrazie tym ciała ludzkie są porywane przez specjalnych łowców z przyszłości.

¹¹ J. Baudrillard, *op. cit.*, s. 126.

¹² W książce Lema postać kobieca nosiła imię Harey.

Iry Levina filmie *Chłopcy z Brazylii* Franklina J. Schaffnera z 1978 roku. Kopie Adolfa Hitlera dostarczono tu do rodzin mających wiernie odzwierciedlać środowisko rodzinne, w którym wychowywał się wódz III Rzeszy. Obdarzone niebieskimi oczami i kruczoczarnymi włosami klony przejawiają psychopatyczne skłonności, które upajają ich twórcę – demonicznego doktora Mengele. Film kończy się niepokojącą codą: tropiący nazistowskich zbrodniarzy bohater nie jest w stanie zabić dziecięcych wcieleń Führera. Światu grozi więc kolejna wojna, a odpowiedzialne są za to użyte przez nieodpowiednich ludzi nowoczesne technologie.

Motyw nieetycznego traktowania sklonowanych osobników i wykorzystywania ich do haniebnych celów pojawia się także w filmie George’a Lucasa pod tytułem *Atak klonów* (2002). W filmie tym widzimy, jak powstaje tytułowa armia klonów. Świetnie wyszkoleni żołnierze zostaną użyci w zamachu stanu, stając się postrachem bajkowej galaktyki *Gwiezdnych wojen*. Z kolei w czwartej części *Obcego* (1997) Jeana-Pierre’a Jeuneta główna bohaterka zostaje sklonowana, a jej DNA zmieszane z genami kosmicznego potwora. Filmowy klon uważa, że jest nadal tą samą Ellen Ripley, tyle tylko, że dzięki biologicznej fuzji z obcym organizmem obdarzono ją nadludzkimi cechami. Film Jeuneta, podobnie jak wiele innych produkcji wykorzystujących motyw klonowania i mutacji, nasycono pesymizmem. To ludzkość, która zbrodniczo wykorzystuje nowoczesną technologię, jest tu największym potworem. W jednej ze scen widzimy laboratorium, gdzie znajdują się wcześniejsze wersje Ripley. Oczom przerażonej bohaterki ukazuje się panoptikum spotworniałych form, z której ostatnia, pozbawiona kończyn i błagająca o skrócenie okrutnej egzystencji przypomina nieudaną kopię jej samej. Co ciekawe, w filmie Jeuneta pojawiają się również nuty profeministyczne. Mężczyzn utożsamia się tu z patriarchalną „cywilizacją immanentnego zła”. Filmowi najemnicy, żołnierze i naukowcy wykorzystują bowiem nowoczesną technikę do nagannych etycznie celów związanych z władzą i wojną¹³. Natomiast wszystkie postacie kobiece, takie jak główna bohaterka, gynoid Call (a nawet matka obcych), ukazane są tu wyraźnie w bardziej pozytywnym niż mężczyźni świetle.

Filmowe powiązanie klonowania z dążeniem do władzy możemy nieoczekiwanie odnaleźć również w opowiadającym o konflikcie dwóch magików obrazie Christophera Nolana *Prestiż* (2006). Ten stylowy, osadzony w realiach przełomu XIX i XX wieku film o współzawodnictwie dwóch iluzjonistów niespodziewanie okazuje się bowiem historią z elementami science fiction. Za niemożliwy do podrobienia trick

¹³ Nawet komputer pokładowy, w pierwszej części filmu nazywany Matką, nosi tutaj miano Ojca. [Por. np.] *Aliens, (M)Others, Cyborgs: The Emerging Ideology of Hybridity*, [w:] *Alien Identities: Exploring Differences in Film and Fiction*, red. D. Cartmell, I.Q. Hunter, H. Kaye, I. Whelehan, Pluto Press, London, Sterling, Virginia 1999, s. 176–181.

z sobowtórem odpowiada w fabule czeski geniusz Nikolai Tesla (w tej roli David Bowie), który w alternatywnym kinowym uniwersum wynalazł teleport¹⁴. Problem polega na tym, że urządzenie nie przenosi przedmiotów ożywionych i nieożywionych z nadajnika do odbiornika, lecz tworzy ich identyczne kopie. Pod koniec filmu wydaje się straszna prawda – dla zyskania tytułowego prestiżu jeden z magików na każdym ze spektakli uśmiercał swojego sklonowanego sobowtóra¹⁵, topiąc go w ukrytej pod sceną skrzyni z wodą. Jak widać, obraz Nolana również nie pokłada wiary w mężczyznach, stereotypowo pożądanym władzy i próbujących wyeliminować kobiety z procesu stwarzania nowego życia.

Najmniej konwencjonalne przetworzenia tematu klonowania istot ludzkich pojawiają się natomiast w filmach używających sztafażu science fiction jedynie jako punktu wyjścia do głębszej dyskusji na temat nadużyć moralnych w imię nauki i ochrony życia ludzkiego. W obrazie Marka Romanka pt. *Nie opuszczaj mnie*¹⁶ z roku 2010 śledzimy dojrzewanie uczniów elitarniej brytyjskiej szkoły. Uczęszczające do niej dzieci, oprócz nakazu przyswajania wiedzy, muszą bardzo uważać na swoje ciała. Wkrótce bohaterowie filmu dowiadują się, że zostali powołani do życia jako „biologiczne zamienniki” organów dla prawdziwych ludzi. Obraz Romanka nie skupia się jednak, jak np. opisywana już tutaj *Wyspa* Michaela Baya, na ucieczce protagonistów, lecz koncentruje na psychice trójki przyjaciół, którzy uczą się żyć ze świadomością, że umrą o wiele wcześniej niż ich naturalnie poczuci rówieśnicy. W jednej ze scen bohaterowie filmu wyjeżdżają na położoną w pobliżu ich ośrodka wieś, aby odnaleźć kobietę, z której materiału genetycznego stworzono jedno z nich. Widząca za szybą swoje starsze wcielenie młoda Ruth nie przyjmie jednak do wiadomości statusu bycia „pojemnikiem części zamiennych”. Inaczej z traumą skróconego życia radzi sobie narratorka z filmu. Najsilniejsza psychicznie główna bohaterka obrazu wybiera bowiem niełatwe zadanie bycia osobą wspierającą, która psychicznie przygotowuje wyznaczonych do zabiegów dawców. Wysmakowane zdjęcia i tworząca intymny klimat muzyka z filmu sprzyjają budowaniu poetyckiego klimatu opowieści o niespełnionej miłości i umieraniu. Młodzieńcze oblicza powołanych nienaturalnie do życia bohaterów skontrastowano w filmie z prostym, zgodnym z naturą wiejskim życiem na brytyj-

¹⁴ Elementy science fiction z realiami schyłku XIX wieku eksponuje nurt fantastyki naukowej nazywany „steampunkiem”. „Steampunk” najczęściej koncentruje się na efektach przemian społecznych, które mogłyby nastąpić, gdyby przemysł skoncentrował się na wykorzystaniu pary, a nie ropy naftowej. Scenariusz filmu oparto na książce Christophera Priesta [Patrz] Ch. Priest, *Prestiż*, tłum. K. Mazurek, Kraków 20007.

¹⁵ Drugi z magików do przeprowadzenia tego samego tricku wykorzystywał swojego brata bliźniaka.

¹⁶ Film jest adaptacją powieści japońskiego pisarza Kazuo Ishiguro.

skiej prowincji, które wiedą skazani na powolną śmierć protagoniści. Jednak kamera oprócz pięknych obrazów równie bezwzględnie ukazuje zmiany psychiczne, jakie dotyczą bohaterów oraz efekty fizycznego wyniszczenia, dotyczące dawców po kolejnych operacjach usunięcia organów. Obraz Romanka nie jest oczywiście pozbawiony wad. Razi w nim zwłaszcza nazbyt tkliwy, wręcz płacziwy tok prowadzenia narracji. Dobrym przykładem tego zabiegu jest scena poprzedzająca śmierć Ruth, w której trójka bohaterów spotyka się po raz ostatni, aby pożegnać się i wspólnie obejrzeć zachód słońca. Niemniej jednak adaptacja książki Kazuo Ishiguro i tak pozostaje chlubnym przykładem poważniejszej próby włączenia się kinematografii science fiction do toczonych od kilku lat dyskusji na temat klonowania narządów, zapłodnienia *in vitro* oraz eutanazji.

Strategię pogłębionego skupienia się na intymności i psychice sklonowanego człowieka wybrali również twórcy filmu *Lono* wyreżyserowanego przez Benedeka Fliegaufa w 2010 roku¹⁷. Zakochana od najmłodszych lat w Thomasie bohaterka filmu powraca już jako dorosła osoba na wyspę, na której się wychowała, aby spotkać tam swoją młodzieńczą miłość. Jak się okazuje, jej wybraniec nie zapomniał o niej i ich uczucie ponownie rozkwita. Jednak w czasie wyprawy samochodowej Thomas ginie śmiertelnie potrącony przez samochód. Rebecca postanawia pobrać jego materiał genetyczny, umieścić we własnym ciele i urodzić idealne odtworzenie genetyczne kochanka, wychowując je jako własne dziecko. Pomimo sprzeciwu rodziców kochanka protagonistka realizuje swoje marzenie i odgrywa przed narodzoną kopią ukochanego rolę matki, nie mówiąc mu prawdy o jego pochodzeniu. Sytuacja komplikuje się, gdy młody Tommy dojrzewa seksualnie i zaczyna spotykać się ze swoją rówieśnicą. Podobnie jak w *Nie opuszczaj mnie*, także i tutaj w fabule filmu najważniejsze są wybory moralne, jakich dokonują główni bohaterowie, oraz ich stosunek do bycia idealną kopią żywej osoby. Anglojęzyczny film węgierskiego reżysera Benedeka Fliegaufa, choć przedstawia bliżej nieokreśloną przyszłość, jest jeszcze bardziej ascetyczny pod względem używania sztafażu s-f niż obraz Romanka i należy go uznać za dzieło lokujące się w paradygmacie kina autorskiego. Twórcy filmu za pomocą długich ujęć i powolnego rozwoju fabuły dają widzom czas do refleksji nad paradoksami i dylematami, jakie może postawić przed ludzkością bezmyślnie stosowana biotechnologia.

¹⁷ Film jest koprodukcją niemiecko-węgiersko-francuską, ale zatrudniono w nim anglojęzycznych aktorów. Język angielski jest też używany w dialogach.

Reinterpretacje motywu klonowania w literaturze

Ideę klonowania z charakterystycznym dla swojego pisarstwa ładunkiem ironii porusza również Michel Houellebecq w książce *Możliwość wyspy*. W jednym z wątków powieści znajdziemy futurystyczny pamiętnik z czterdziestego wieku, w którym swoje życie opisują kolejne wersje osobników o imieniu Daniel. Pozbawione pożądaną klony żyją w efemerycznym świecie, pełnym dyrektyw tajemniczej Najwyższej Siostry¹⁸, porozumiewając się ze sobą jedynie za pomocą globalnej sieci. Bohaterowie książki próbują dociec, co mogło oznaczać człowieczeństwo ich przodków. Niestety, są to raczej poszukiwania po omacku:

Moje aktualne wcielenie się zużywa; nie sądzę, by długo jeszcze trwało. Wiem, że w przyszłym wcieleniu spotkam się z moim towarzyszem, psem Foksem. Dobrodzieństwo posiadania psa polega na możliwości uczynienia go szczęśliwym; prosi o rzeczy bardzo proste, ma bardzo ograniczone ego. Przypuszczam, że w poprzedniej epoce kobiety miały podobną pozycję – zbliżoną do pozycji domowego zwierzęcia¹⁹.

Powieść Houellebecq jest gorzką, prawie nihilistyczną refleksją próbującą zaniegować możliwość osiągnięcia przez ludzkość nieśmiertelności, która w kostiumie s-f brutalnie wyszydza spadek po doświadczeniu kontrkulturowym. Znudzony sławą i seksem komik przyłącza się tutaj do New Age'owej sekty, pragnącej dostąpić namiastki wiecznego życia poprzez klonowanie. Wskutek wielu skomplikowanych zwrotów akcji to właśnie sztuczni potomkowie cynicznego Daniela zasiedlają futurystyczną Ziemię. Końcowe rozdziały powieści prezentują ostatnią podróż jednego z klonów komika. Osobnik ten opuszcza swoje odizolowane, stechnicyzowane mieszkanie i wyrusza w świat, w którym żyją jeszcze ostatni zdziczali przedstawiciele ginącego gatunku homo sapiens. Klon postanawia umrzeć w towarzystwie swoich przodków, nie mogąc znieść duchowej pustki. Jego pamiętnik udowadnia jednak bezspornie, że był istotą czującą, wrażliwą i zagubioną.

Bardziej humorystyczne podejście do tematu futurystycznych sobowtórów prezentuje Stanisław Lem w *Siądmej podróży Ijona Tichego*. Bohater opowiadania wpada tu w galaktyczny wir, dzięki któremu może spotkać swoje wcześniejsze i późniejsze wcielenia. Wypełniony kopiami Tichego pojazd kosmiczny niemal pęka w szwach od

¹⁸ Nauki Najwyższej Siostry łączą w sobie zdobywcze psychologii i buddyzmu. Ich stosowanie ma aktywizować w klonach pozbawioną zwierzęcego charakteru „kobieca” część psychiki.

¹⁹ M. Houellebecq, *Możliwość wyspy*, tłum. E. Wieleżyńska, Warszawa 2006, s. 9.

kłócących się ze sobą, agresywnych wersji dzielnego kosmonauty²⁰. Lem, w przeciwieństwie do wielu twórców kinowej fantastyki, kpi z wyeksploatowanej przez science fiction konwencji, mnożąc absurdy, dzięki czemu jego opowiadanie pozostaje do dziś świeże i zabawne.

Zderzenie procesu klonowania z naturalnymi sposobami rozmnażania wykorzystują również opowieści obrazkowe. W serii pacyfistycznych komiksów pod tytułem *Wieczna wojna*²¹ widzimy zmieniający się świat oczyma żołnierza walczącego w kosmosie. W każdym kolejnym albumie bohater spotyka młodszych od siebie o ponad sto lat przedstawicieli ludzkości. Gatunek homo sapiens przechodzi tu m.in. fazy całkowitej homoseksualności, zaś jego końcową formą jest obdarzona jednym kolektywnym umysłem społeczność klonów, która doprowadza w końcu do przerwania tytułowego kosmicznego konfliktu. Zabawny wydaje się zwłaszcza koniec komiksu, w którym okazuje się, że weterani „wiecznej wojny”, jako przywiązani do starych sposobów życia i rozmnażania, zostają dobrowolnie przesiedleni na planetę-rezerwat, gdzie w spokoju mają dożyć sędziwego wieku.

Reinterpretacje motywu klonowania w teledyskach

Nie ma już także podmiotu, ponieważ tożsamościowe podwojenie kładzie kres jego rozszczepieniu. Studium lustra zostaje zniesione za sprawą klonowania, a raczej zostaje ono w pewnym sensie w potworny sposób sparodiowane²².

(Jean Baudrillard, *Clone Story*)

Również wideoklipy potrafią niekiedy w interesujący sposób przetworzyć motyw powielania ludzkiego ciała. Niestety, najczęściej są to jedynie próby nastawione na zadziwienie odbiorcy innowacyjnością wizji plastycznej. Tak dzieje się na przykład w teledysku do piosenki Kyle Minogue *Come Into My World* (2002) w reżyserii francuskiego reżysera Michela Gondry. Cudownie rozmnożone sobowtóry wokalistki mi-

²⁰ S. Lem, *Dzienniki gwiazdowe*, Kraków 1982, s. 7–33. Również kino porusza czasem motyw czasowych „dubletów” związanych z podrózkami w czasie. W nagrodzonym na festiwalu w Sundance filmie *Primer* (2004) Shane’a Carrutha młodzi, podróżujący w czasie naukowcy śledzą swoje sobowtóry z przyszłości i przeszłości, próbując zapobiec tragicznemu wypadkowi. Fabuła związana z perypetiami czasowymi bohaterów jest na tyle skomplikowana, że wymaga od widza kilkakrotnego obejrzenia filmu.

²¹ Komiksy oparto na książce science fiction pod tym samym tytułem, napisanej przez weterana konfliktu w Wietnamie – Joe Haldemana.

²² J. Baudrillard, *op. cit.*, s. 123.

jają się tu na ulicy, powtarzając gesty i czynności swoich poprzedników. Niestety, klip pomimo swojej wizualnej atrakcyjności wydaje się wtórny w porównaniu z na przykład wcześniejszymi o ponad piętnaście lat dokonania Zbigniewa Rybczyńskiego. W nieco bardziej oryginalny sposób wykorzystano za to ciała muzyków duetu Outkast²³. W piosence pod tytułem *Hey Ya* (2003) obserwujemy wybrki cudownie „sklonowanego” wokalisty grupy, którego kopie tworzy zespół o wdzięcznej nazwie „The Love Below”. Zwielokrotnione elektronicznie sobowtóry gwiazd swoim biseksualnym wdziękiem wywołują spazmy zachwytu zahipnotyzowanych fanek²⁴. Satyryczny wydźwięk teledysku podkreśla zwłaszcza fakt, że muzycy czarnoskórego nurtu hip-hopu (zwykle kojarzonego z zachowaniami w stylu „macho”) zostali tu ustylizowani na zniewieściałych piosenkarzy o sztucznie prostowanych włosach, fikuśnych czapczkach, dżokejskich bryczesach i kolorowych szelkach. I prawdopodobnie o takie ośmieszenie modelu „miękkiego mężczyzny” w teledysku chodzi, sugerujące, iż jest on komercyjnym wytworem kultury masowej, stworzonym dla rozhisteryzowanych nastolatki. Zjawisku homogenizacji mody i wyglądu sprzeciwia się również Chris Cunningham w analizowanym już w mojej pracy wideoklipie do piosenki Aphex Twin pod tytułem *Come to Daddy* (1997). W tym cyberpunkowym koszmarze widzimy upiorne dzieci, które terroryzują okolice obskurnego blokowiska. Agresywnych chłopców i piekielne dziewczynki obdarzono tu identycznymi twarzami dorosłego muzyka, co nadaje im wymiar przerażających klonów-mutantów. Obecność odbiorcy telewizyjnego, z którego wylega się jakiś przerażający stwór, kieruje uwagę odbiorcy ku łatwo nasuwającej się w tym przypadku refleksji. Cunningham nie po raz pierwszy w swojej twórczości atakuje bowiem nowoczesne media, a zwłaszcza związane z nimi zjawisko „labelingu”. *Label* to angielskie słowo oznaczające markę. Przeróżające klony dorosłych dzieci o takich samych twarzach są w przestrzeni klipu koszmarnymi wytworami kultury masowej, zachęcającej do kupowania tych samych modnych produktów i, co za tym idzie, do homogenizacji wyglądu. Zjawisko to opisywał również na kartach swojej *Ameryki* Jean Baudrillard, konstatując:

Oznaki męskości osiągają poziom bliski zeru, oznaki kobiecości podobnie. (...) W końcu nie będzie już w ogóle męskości i kobiecości, a zamiast nich powstanie nieskończona

²³ Błąd w nazwie duetu jest pomysłem jego twórców.

²⁴ Jest to oczywiście jawne nawiązanie do spazmatycznych zachowań fanek zespołu The Beatles. W podobnie parodystycznym tonie nakręcono wideoklip do piosenki *In Bloom* zespołu Nirvana. O coraz większej popularności modelu „miękkiego mężczyzny” w telewizjach muzycznych pisałem [w:] S.J. Konefał, „*Queer znaczy modny?*” – *Zapiski o ewolucji stereotypowych przedstawień odmienności (nie tylko seksualnej w telewizjach muzycznych)*, „Panoptikum” 2004, nr 3, s. 109–117.

liczba samowystarczalnych płci jednostkowych, z których każda będzie funkcjonować jako odrębne przedsiębiorstwo. Wraz ze schyłkiem epoki uwodzenia i różnicy nastąpi łagodne przesunięcie ku odmiennym systemom wartości²⁵.

Zakończenie

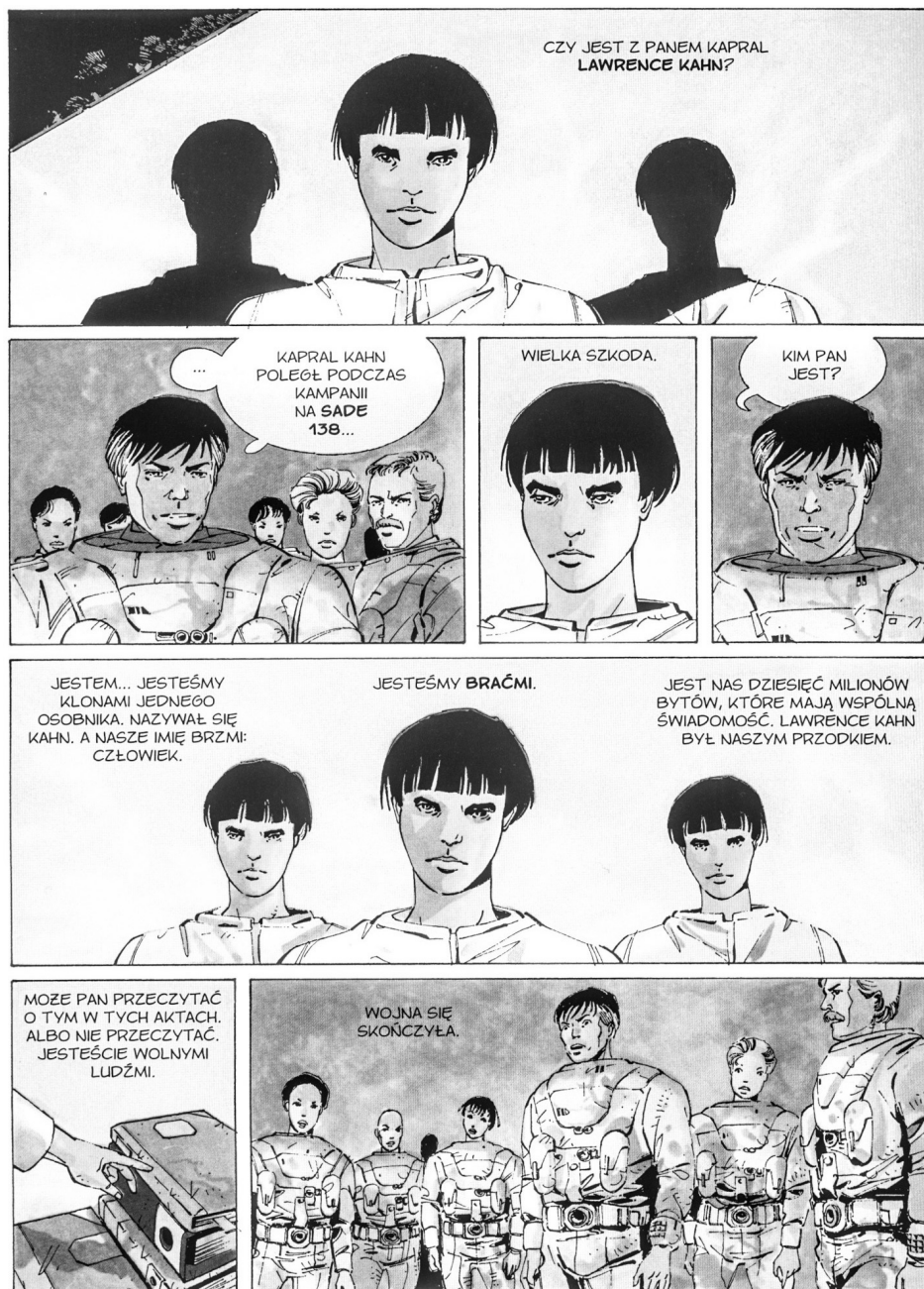
Cyfrowo wygenerowane wizerunki „soft-boyów” oraz upiornych dzieci, podobnie jak kinowe klony z dystopii science fiction okazują się różnymi formami „przepotwarzenia” tez myślicieli przewrotu kontrkulturowego, ostrzegających obywateli społeczeństw Zachodu przed postępującym zdehumanizowaniem. Świat pozbawiony równych praw dla kobiet i mężczyzn oraz zaludniony przez „przemysłowo” produkowanych ludzi to figury lęku zwyciężającego kontrkulturowe marzenie o udoskonalaniu ciała, dzięki któremu nasza fizyczność mogłaby stać się w przyszłości bardziej odporna na ból i choroby, a może i z czasem nieśmiertelna. Niestety, nie sposób odnaleźć w kinematografii przykładów ukazywania wspaniałego świata przyszłości, w którym każdy, dzięki użyciu zaawansowanych ekotechnologii mógłby spełniać swoje marzenia. Być może takie scenariusze wydają się autorom filmów po prostu zbyt nudne. Tym samym znana między innymi z *Zieleni się Ameryka* Charlesa Reicha kontrkulturowa idylla stworzenia prawie doskonałego społeczeństwa duchowości i nieskrępowanej cielesności pozostała kolejnym, niewcielonym w życie (ani nawet w kinową fabułę) marzeniem idealisty. Fakt ten zauważa również Keith Booker w swojej obszernej analizie wątków antyutopijnych w literaturze, dramacie oraz kinie XX wieku. Obok znanych filozofów oświecenia oraz klasyków science fiction autor cytuje również dzieła myślicieli związanych ze szkołą frankfurcką, takich jak Herbert Marcuse, Walter Benjamin czy Theodor Adorno²⁶. Podążając tym tropem, należałoby dołączyć do tej listy dzieła apologetów przewrotu kontrkulturowego, takich jak Charles Reich, Fritjof Capra czy Theodore Roszak. Świat „cywilizacji immanentnego” zła jest przecież również dla tych autorów metaforycznym „technologicznym piekłem”, dążącym do samozagłady i zapełnionym przez cierpiące i uzależnione od konsumpcji ciała. Nic więc dziwnego, że anglosaska literatura science fiction i związane z nią kino fantastycznonaukowe z wielkim dystansem podeszły do zdobyczy rewolucji seksual-

²⁵ J. Baudrillard, *Ameryka*, tłum. R. Lis, Warszawa 1998, s. 63–65.

²⁶ Oprócz tych autorów Booker wymienia również Marksa, Freuda, Nietzschego, Bachtina i Foucaulta. [Por.] K. Booker, *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*, Greenwood Press, Westport 1994, s. 11–40.

nej roku 1968. Metaforycznymi przetworzeniami lęku przed hegemonią technologii nad ciałem ludzkim są właśnie analizowane w tej pracy postacie, takie jak robot, cyborg, mutant oraz klon²⁷.

²⁷ Doszukiwaniu się metaforycznych obrazów inności w postaciach kina i literatury science fiction poświęcono wiele interesujących tekstów. Bliższemu przyjrzeniu się tej tematyce niewątpliwie pomagają anglojęzyczne antologie, takie jak: *Alien Identities: Exploring Differences in Film and Fiction*, red. D. Cartmell, I.Q. Hunter, H. Kaye, I. Whelehan, Pluto Press, London, Sterling, Virginia 1999 [oraz] J. Wolmark, *Aliens and Others: Science Fiction, Feminism and Postmodernism*, Harvester, Wheatsheaf 1993.



Rys. 5. Klonowanie – ostatni etap ewolucji procesu rozmnażania ludzkości?

J. Haldeman, Marvano, *Wieczna wojna*, DUPUIS 2002, s. 158.

Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Egmont Polska 2009.

Rozdział VI

Ciało zmutowane: science fiction i poetyka anomalii cielesnej

Bijące od lat rekordy popularności kinowe opowieści o superbohaterach oraz określane przez wielu widzów mianem „kultowych” seriale telewizyjne, takie jak z *Archiwum X* Chrise Cartera czy *Fringe* J.J. Abramsa, łączy pojawiające się często w ich fabułach zafascynowanie odmiennością fizyczną. Zarówno pochodzący z komiksowej wyobraźni herosi, tacy jak Spiderman czy Hulk, jak i tropieni przez bohaterów produkcji Adamsa i Cartera nieszczęśnicy, ukrywają swoją odstającą od normy społecznej cielesność, którą bezduszna terminologia medyczna określa mianem mutacji. Jednym z ojców filmowych mutantów jest bez wątpienia H.G. Wells. Brytyjski pisarz w fabule swojej powieści *Wyspa doktora Moreau* z 1896 roku ukazał postacie ludzi, którzy pod wpływem czynnika naukowego zyskali fascynująco-przerazające atrybuty. Kino wykorzysta powieść Wellsa dość późno, bo nie do końca wierny tekstowi źródłowemu film Erla C. Kentona *Wyspa zagubionych dusz* wszedł na ekrany kin dopiero w 1932 roku. W tym samym roku ma również swoją premierę obraz *Dziwolągi* Toda Browninga, co prawda niewykorzystujący fantastycznonaukowego sztafażu, lecz będący kamieniem milowym dla kinematografii, do dziś udowadniającym, że poetykę anomalii cielesnej można wykorzystać nie tylko do bezmyślnego epatowania innością i podsycania społecznych lęków przed odmieńcami.

Niestety, kinowa fantastyka naukowa już od czasów zimnej wojny wołała wykorzystywać motywy mutacji i metamorfozy cielesnej, wpisując je w ideologiczne konteksty traum Holocaustu, komunizmu i zimnej wojny. Filmy takie jak *Mucha* (1958) Kurta Neumanna czy *Kobieta Osa* (1960) Rogera Cormana w wywołanych w pseudonaukowy sposób przemianach ludzkiej cielesności kumulowały obawę przed dynamicznie rozwijającą się techniką, której tragiczne efekty przedstawiały publikowane w gazetach zdjęcia z obozów śmierci oraz ofiar bomb atomowych spuszczonej na

Hiroszimą i Nagasaki w sierpniu 1945 roku¹. Jednak dopiero doświadczenie przewrotu kulturowego, ze swoimi hasłami poszanowania inności, zaczęło nadawać postaciom mutantów mniej stereotypowe cechy. Oczywiście, kino fantastycznonaukowe głównego nurtu nadal pozostanie dalekie od kampowej fascynacji innością z amerykańskich filmów undergroundowych i podziemnego komiksu, lecz również i tu pojawiają się obrazy podejmujące tematy związane z anomaliami cielesnymi i nawołujące do tolerancji. Jej figurą, obok sztucznego człowieka, stał się również mutant. Nie do przecenienia dla ewolucji postrzegania tej postaci jest właśnie wpływ powieści i opowiadań tworzonych przez osoby w różny sposób identyfikujące się z ideałami roku 1968. W swojej twórczości autorzy i autorki rozszerzonej o kontrkulturowe konteksty science fiction żonglowali antynomiami związanymi z postrzeganiem odmieńców, ukazując ich zarówno jako zagrożenie dla przyjętego porządku społecznego, jak i jako element mający ów niedoskonały porządek zburzyć. Postać mutantą stanie się tym samym apostołem nadchodzących zmian oraz zwiastunem słusznej kary, spływającej na ograniczoną i nietolerancyjną ludzkość. Tak właśnie dzieje się w opowiadaniu Philipa K. Dicka pod tytułem *Złotoskóry*², w którym postapokaliptyczne społeczeństwo powołało specjalną policję mającą tropić i polować na mutantów. Tytułowy złotoskóry człowiek, który ma zostać usunięty ze „zdrowego ciała społeczeństwa”, pod koniec fabuły okazuje się nowym, silniejszym od homo sapiens gatunkiem. Choć jest o wiele słabszy intelektualnie od ludzi, to posiada w zamian dwa inne atrybuty, czyniące go wielce niebezpiecznym: umiejętność widzenia przyszłości oraz fizyczny urok, któremu nie potrafią oprzeć się kobiety. I właśnie dzięki tym cechom złoty człowiek nie tylko bez problemu umknie ścigającym go obrońcom czystości gatunku, lecz również połączy swoje geny z ludzkimi, obdarzając potomstwem między innymi jedną z głównych bohaterek opowiadania.

Z kolei nowela pod tytułem *Która czeka na wszystkich zrodzonych...*³, stworzona przez związaną z feministyczną odmianą s-f autorkę ukrywającą się pod pseudonimem James Tiptree Jr., opisuje losy mutantki Śnieżki, żyjącej w postapokaliptycznym plemieńniu. Również tu położono akcenty na niesamowite zdolności bohaterki, takie jak zabicie za pomocą wzroku czy umiejętność szybkiej regeneracji uszkodzonych organów, oraz podkreślono zwierzęcy imperatyw nowego gatunku, nakazujący mu za wszelką

¹ [Por. np.] K. Newman, *Millennium Movies*, Titan Books, London 1999.

² P. K. Dick, *Złotoskóry*, tłum. M. Cegięła, [w:] *Idem, Ostatni pan i władca*, Poznań 1990. Film pod tytułem *Next* (2007) Lee Tamahoriego jest reklamowany jako adaptacja noweli Dicka, jednak z oryginałem łączy go jedynie motyw widzenia przyszłości przez głównego bohatera.

³ J. Tiptree Jr., *Która czeka na wszystkich zrodzonych...*, tłum. M. Bartosiewicz, [w:] *Eadem, Houston, Houston, czy mnie słyszysz?*, Poznań 2000.

cenę przetrwać i rozmnożyć się. Znamienne, że w obu przytoczonych opowiadaniach odmieniec staje się zarówno ofiarą społeczeństwa, jak i grożącym mu niebezpieczeństwem. Jednak niejasny status mutantów równoważy w obu fabułach zachowanie walczących z nimi ludzi. To oni okazują się w obu fabułach porażonymi lękiem przed innością i przepelnionymi nienawiścią agresorami⁴. Również historie obrazkowe w różny sposób poruszają problem mutacji. Już pierwsi superbohaterowie, tacy jak Spiderman czy Antman, swoje nadludzkie moce zawdzięczali genetycznym modyfikacjom.

Zwłaszcza wymyślona przez Stana Lee na początku lat sześćdziesiątych seria komiksów *X-Men* zawierała wiele wątków odnoszących się do nietolerancji wobec inności oraz krytykujących rasizm i homofobię. Mniej poważne, lecz o wiele bardziej zatrważające przetworzenie antyutopijnego postrzegania mutacji odnajdziemy w wydanym w latach 1981–1988 *Incalu*, gdzie komiksowe społeczeństwo przyszłości traktuje naukowo przeprowadzane modyfikacje genetyczne jako ogólnie przyjętą normę, natomiast ofiary niechcianych mutacji spowodowanych zanieczyszczeniem środowiska uważa za najniższą, bezużyteczną kastę. Wymyślonym przez Alejandro Jodorowsky'ego i narysowanym przez francuskiego artystę Moebiusa dystopijnym światem przyszłości rządzi pozbawiony ciała supermózg. Najwyższe funkcje w społeczeństwie sprawują służący władcy technokapłani, odpowiedzialni za biologiczne modyfikacje arystokracji, zaś nią rządzi Prezydent, będący jedynie postapokaliptyczną „kukiełką” mózgu i technokapłanów. Niższe poziomy miasta-molocho zamieszkują natomiast zdegenerowani obywatele, odurzani konsumpcją, narkotykami i alkoholem. Na samym dnie drabiny społecznej egzystują zaś mutanci, na których dla zabawy poluje arystokracja. W świecie *Incala* ciało ludzkie stało się produktem. Można je bezkarnie modyfikować, produkować i niszczyć. Innym komiksem, który przedstawia z mrocznej perspektywy świat ogarnięty plagą mutacji jest *Mutant World* Richarda Corbena. Zdegenerowani bohaterowie tego postapokaliptycznego uniwersum nie gardzą kanibalizmem i gwałtem. Podobnie jak w przypadku *Incala* ich ludzko-zwierzęcy wygląd ma swoją groteskową, hybrydalną konstrukcją w uproszczony sposób odzorowywać ludzkie wady.

⁴ Tematem ludzkiej nietolerancji wobec genetycznie przekształcanych osobników zajęła się między innymi Lois McMaster Bujold w swojej powieści *Stan niewolności*. Książka opowiada o stworzonych przez korporacyjnych naukowców mutantach posiadających zamiast nóg drugą parę rąk, pomagającą im w poruszaniu się w stanie zerowej grawitacji. [Por.] L. Bujold, *Stan niewolności*, tłum. D. Kamińska, Warszawa 1997.

Podobne zestawienie antynomicznej fascynacji i lęku przed innością pojawia się w filmach korzystających ze sztafażu science fiction. Członkowie grupy superherosów z kinowych ekranizacji inspirowanych komiksową serią *X-men* Stana Lee oraz bohaterowie telewizyjnego serialu *Heroes* to odrzuceni przez społeczeństwo mutanci. Ich inność jest jednak skrywana najczęściej za niewiele odbiegającym od normy ludzkim wyglądem. Popularność futurystycznych odmieńców w komiksie, literaturze i kinie jest zaś wyrazem lęku pomieszanego z fascynacją innością form ciała ludzkiego⁵. Niestety, odmienność ta jest najczęściej nacechowana w kulturze masowej negatywnymi konotacjami i ma służyć podkreślaniu fizycznej, intelektualnej i duchowej degeneracji prezentowanych w fabułach postaci. Zniszczeni fizycznie i psychicznie ludzie pojawiają się zazwyczaj w filmowych produkcjach science fiction jako osoby sięjące niepokój i przerażenie. Jednak anomalie fizyczne w fikcyjnych światach fantastyki naukowej niekiedy łączą się również ze wspaniałymi umiejętnościami postludzi. I to właśnie cudownemu charakterowi zmutowanych ciał poświęcę pierwszą część tego rozdziału.

W antyutopijnym *Lowcy androidów* (1982) Ridleya Scotta mutanci i doły społeczne zamieszkują opuszczoną przez zdrowe społeczeństwo Ziemię. Aby wyemigrować do „złotej krainy przygód i możliwości”, musieliby bowiem spełniać rygorystyczne wymogi testów zdrowotnych ONZ. Jednym z takich nieszczęśników jest J.F. Sebastian, cierpiący na „syndrom Matuzalema” geniusz, projektujący elektroniczne mózgi dla korporacji Tyrella. Trzydziestoletni J.F. to starzec o pomarszczonej twarzy młodzieńca, żyjący samotnie w wielkim domu w towarzystwie zabawek-automatów, które sam skonstruował. Pytany o to, czy nie czuje się samotny, tłumaczy, że „sam sobie projektuje przyjaciół”. Bohater filmu Scotta, pomimo swojego niecodziennego wyglądu, będącego skutkiem toczącej jego mutujące ciało choroby, jest postacią ukazaną nader pozytywnie. J.F. jest geniuszem biotechnologii, pełniącym ważną funkcję w produkującej sztuczne organizmy korporacji Tyrella. Oprócz nietuzinkowego umysłu zachował również zapomnianą na futurystycznej Ziemi zdolność empatii, która niestety przyczyni się do jego śmierci, będącej następstwem przygarnięcia do swojego domu zbuntowanych androidów.

Cudowni mutanci pojawiają się również w innym opartym na opowiadaniu Philipa K. Dicka filmie pod tytułem *Pamięć absolutna* (1990) Paula Verhoevena. W obrazie

⁵ Klasyczną anglojęzyczną pozycją opisującą historię odmieńców w historii Europy jest książka Ch.J.S. Thompsona *The History and Lore of Freaks*. [Patrz] Ch.J.S. Thompson, *The History and Lore of Freaks*, Senate, London 1996. Z kolei książka Armanda Marie Leroi pod tytułem *Mutants* jest próbą klinicznego opisu historii ludzi żyjących z fizycznymi anomaliami. [Patrz] A.M. Leroi, *Mutants. On the Form, Varieties and Errors of the Human Body*, Harper Perennial, London, New York, Toronto, Sydney 2007.

tym ludzkość cierpi z powodu mutacji wywołanych okrutnymi warunkami życia w marsjańskich koloniach⁶. Zainfekowany fałszywą tożsamością bohater spotyka tu dzieci o zniekształconych twarzach, bezrękie kobiety oraz przywódcę podziemia, który jest nierozwiniętym biologicznie płodem, żyjącym w brzuchu swojego brata bliźniaka. Embriion-mutant, pomimo odrażającej fizyczności, jest otoczony przez kolonistów boską czcią, ponieważ potrafi „czytać” w ludzkich umysłach. Co więcej, obdarzony nadludzką mocą Kuato jest jedną z kluczowych postaci dla rozwoju fabuły filmu. Nie tylko odkryje przed głównym bohaterem jego utraconą tożsamość, lecz również swoją bohaterską śmiercią natchnie innych mutantów do walki o wolność.

Antynomie lęku i fascynacji „potworną doskonałością” ciała pojawiają się również w *Diunie* Davida Lyncha. W filmie tym istnieje nowa rasa ludzi, poddawana modyfikacjom genetycznym przez okres czterech tysięcy lat. Są nią Nawigatorzy Gildii. Potworna deformacja jest tutaj ceną, jaką trzeba zapłacić za nadludzkie możliwości. Przypominające płazy, pływające w olbrzymich akwariach gigantyczne mózgi Nawigatorów potrafią przewidywać przyszłość oraz zaginać przestrzeń i czas. Tylko dzięki nim są możliwe podróże do odległych zakątków wszechświata. Ich inność sprawia, że w zwykłych ludziach wzbudzają nabożny lęk, jawią im się bowiem niczym istoty o nadprzyrodzonych, wręcz boskich zdolnościach.

Marsjańskie społeczeństwo z *Pamięci absolutnej* akceptuje inność, gdyż mutacje są tu na porządku dziennym. Jednak większość futurystycznych społeczeństw z kina s-f nie toleruje odmienności fizycznej. W filmowych adaptacjach komiksowej serii *X-Men* odrzucani przez resztę nietolerancyjnego społeczeństwa mutanci wydają się zagrożeniem dla ludzkości z powodu swoich niezwykłych zdolności. Potrafią bowiem rzeczy, które mogą zagrozić bezpieczeństwu zwyczajnych osobników, takie jak podpalanie dotykiem, czytanie w myślach czy umiejętność teleportowania się. Ukrywający się pod pseudonimem Magneto naczelnny czarny charakter serii jest Żydem, który przeżył piekło Holocaustu i po jego doświadczeniu wypowiedział wojnę nieakceptującym odmienności zwyczajnym ludziom. W kinowej serii sagi o mutantach ludzkość próbuje nie tylko izolować filmowych odmienców, lecz nawet aplikować im szczepionki normalności⁷. W trzeciej części filmu konflikt Magneto z gatunkiem homo sapiens doprowadza w końcu do otwartej wojny pomiędzy gatunkiem homo

⁶ Co ciekawe, również tu pojawia się problem ciągłej inwigilacji obywateli przez wszędobylskie mechanizmy państwa i rządzących światem wielkich korporacji. Główny bohater jest w filmie nieświadomym swojej misji agentem, mającym zdemaskować spiskowców, którzy pragną obalić rządy monopolistycznej firmy sprzedającej żyjącym na Marsie kolonistom tlen.

⁷ Jeden ze zbuntowanych mutantów, Magneto, nienawidzi ludzi właśnie z powodu ich okrucieństwa i nietolerancyjności.

superior i ludźmi. Osoby niechące się podporządkować procesowi „normalizacji” mają być zabijane. Sami zaś mutanci czują się pokrzywdzoną mniejszością. Ich cudowne umiejętności okazują się dla wielu nieznośnym brzemieniem, wręcz wykluczającym ich z normalnego życia⁸. Ludzie boją się i nienawidzą filmowych odmieńców, więc w ostatniej chronologicznie części kinowej trylogii kilkoro mutantów przyjmie normalizującą „szczepionkę”, pozwalającą im na bezpieczne związki ze zwykłymi śmiertelnikami.

Antynomicznie ukazane ciało, będące fuzją nadludzkości i monstrialności, to również wyróżniająca cecha jednego z najbardziej znanych potworów z kinematografii science fiction. Chodzi tu oczywiście o postać Obcego – złowrogą, pozaziemską formę życia, którą wojskowe korporacje chciały wykorzystać jako niezniszczalną broń biologiczną. To właśnie umiejętność mutacji i biologicznego wchłaniania w siebie cech organizmów, na których pasożytuje Obcy, wydaje się najbardziej przerażająca w filmie. Co ciekawe, w pierwszej części kinowej tetralogii morderczy potwór jest obiektem podziwu innej futurystycznej formy życia – androida – pełniącego na statku kosmicznym rolę lekarza i naukowca. Obdarzony sztucznym ciałem Ash jest zachwycony tak odległym od ludzkiej, kruchej cielesności potworem, uważając go wręcz za twór doskonały. W organizmie kosmicznego drapieżcy rolę krwi pełni przeżerający metal kwas. Ponadto polujący na ludzi potwór jest inteligentnym, lecz równocześnie pozbawionym emocji bytem, kierującym się jedynie kryterium własnego przetrwania. W filmie odrzucającą fascynację wywołują zwłaszcza metamorfozy zachodzące w zarażonym obcym pierwiastkiem ciele człowieka. Im bowiem bardziej chore i słabe staje się ciało ludzkie, tym silniejszy jest żerujący na nim i rozwijający się wewnątrz niego potwór. Antynomia „słabe – silne” zostaje jeszcze bardziej podkreślona przez postać głównej bohaterki serii o Obcym. Jest nią kobieta-pilot, samotnie tocząca z potworem bój o przeżycie. Znamienne, że w czwartej części filmu w walce z kosmitą pomogą Ripley cechy, które przejęła od swojego wroga w wyniku genetycznych manipulacji. Tym razem bohaterka nie jest jedynie bezbronną kobietą, lecz staje się prawie niezniszczalnym zmutowanym organizmem, który z czasem zaczyna obawiać się swojej potworności. Ostatnia odsłona tetralogii oskarża o potworność właśnie naukowców, którzy bezmyślnie próbują przywoływać do życia czujące stworzenia, nie zastanawiając się nad etycznym wymiarem swoich czynów, tym samym kontynuując więc technofobiczne wątki znane już z kinowej fantastyki lat pięćdziesiątych.

⁸ Seria *X-Men* jest jednym z ulubionych komiksów homoseksualistów. To właśnie opozycja cudownych odmieńców i reszty zwyczajnego, nietolerancyjnego społeczeństwa skłoniła reżysera Briana Singera, zadeklarowanego geja, do wyreżyserowania dwóch części filmowej trylogii.

Wideoklipowi mutanci i telewizyjne ciała pokawałkowane

Mutant to również figura postludzkiej fizjologii często wykorzystywana w teledyskach. Świat wideoklipów zaludniają bowiem intrygujące swoją formą plastyczną ciała, będące fuzjami ludzko-zwierzęcymi. Zasadą rządzącą tymi bytami jest metonimia, kawałkująca ludzkie członki i nadająca im oddzielne istnienia⁹. Urszula Jarecka w swojej książce *Świat wideoklipu* popularność kalekich fuzji cielesnych łączy z kulturowymi przyzwyczajeniami odbiorców:

Do dostrzeżenia piękna „uszkodzonego” przyzwyczały uczestników kultury zachodniej muzealne zabytki. Mimo deformacji cielesnych Wenus Milońskiej nikt nie odmawia jej statusu człowieka, kobiety, a nawet boskości. Innym przykładem może być bezgłowa Nike z Samotraki, nawet tak poważny mankament jej wyglądu nie przeszkadza zachwycać się gracją jej ruchów, proporcjami ciała. Jednak należy pamiętać, iż rzeźby te nie powstawały od razu jako dzieła kalekie. Okaleczanie ciała w klipach zaś jest zamierzone, świadome, to nie efekt leżenia setek lat pod ziemią czy niewprawnej ręki operatora, pomyłki reżysera lub niechlujstwa montażyisty. To cięcia świadome, ale niewiodące jednak ku pięknu czy ku harmonii¹⁰.

Deformacja wideoklipowych postaci budzi znany z fantastyki naukowej niepokój związany z technologicznymi możliwościami przekształcania ciała. Równocześnie nieoczekiwane zestawienia ludzkiej fizjologii z tworamizwierzęcymi oraz przedmiotami nieożywionymi mogą tu wywołać rodzaj plastycznej fascynacji oryginalnością obrazowania. Jarecka udowadnia również, że wideoklip unika tematyki ciała cierpiącego. Teza ta tyczy się jednak jedynie produkcji z lat osiemdziesiątych. Teledyski z lat dziewięćdziesiątych oraz produkcje kręcone w XXI wieku nie boją się już wykorzystywać figury cierpiącego ciała mutanta. Przełomowym momentem popularyzującym strategię naruszania cielesnego tabu w telewizjach muzycznych było emitowane na początku lat dziewięćdziesiątych pasmo MTV zatytułowane „Liquid Television”, w którym swoje krótkie, eksperymentalne filmiki prezentowali artyści tacy jak Peter Chung czy Bill Plympton. Wiele odcinków tego programu ukazywało materiały z festiwali filmów animowanych oraz prezentowało adaptacje amerykańskich, undergroundowych komiksów pojawiających się w antologii opowieści obrazkowych, takich jak legendarne czasopismo „RAW”, współtworzone przez zdobywcę nagrody Pulitzera Arta Spiegelmana. W ten sposób na ekranach telewizorów zago-

⁹ W wideoklipach często pojawia się również strategia zgoła przeciwna – sklejanie niepasujących do siebie części ciał i przedmiotów nieożywionych.

¹⁰ U. Jarecka, *Świat wideoklipu*, Warszawa 1999, s. 259.

ściły dziwaczne postacie z wyobraźni Charlesa Burnsa (seria *Dog Boy*), Marka Beyere'a (komiksowa seria *Amy and Jordan*), Richarda Sala (seria *Invisible Hands*) czy Petera Bagge. I prawdopodobnie właśnie nietypowa cielesność komiksowych postaci, w powiązaniu z kinową popularnością obdarzonych umiejętnością mutacyjnej metamorfozy monstrów, doprowadziła do wielkiego zainteresowania poetyką anomalii cielesnej w teledysku. Jednak dziwolągi występujące w wideoklipach z pewnością nie mają nic wspólnego z promowaną m.in. przez MTV ideą poszanowania inności. Są raczej zakamuflowaną figurą lęku, odrzucenia i nietolerancji. Po pierwsze, jak słusznie zauważa Jarecka, przestrzenią najczęściej towarzyszącą metamorfozom lub narodzinom dziwacznych ciał jest laboratorium naukowe¹¹, które od czasów *Frankensteina* Mary Shelley coraz częściej przejmuje rolę napawającego niegdyś ludzkość niepokojem gotyckiego zamczyska¹². W historii kina fantastycznonaukowego negatywnie ukazane laboratorium pojawia się m.in. w *Metropolis* Fritza Langa¹³. Konkurującym z Bogiem grzesznikiem jest tu szalony naukowiec Rotwang. Również dziś laboratorium cielesności wzbudza antynomiczny lęk, gdyż tworzy się w nim nieznanne, choć nader fascynujące byty. Znane z literatury i sztuki romantyczne przemieszanie boskiego i naukowego porządku przeniknie także do świata wideoklipów. Dlatego właśnie teledysk Marka Romanka¹⁴ do piosenki zespołu Nine Inch Nails *Closer*¹⁵ prezentuje przestrzeń swoim nacechowaniem przypominającą dom alchemika z *Metropolis*. Również tu odnaleźć można przedmioty związane z różnego rodzaju kultami, takie jak zwierzęce i ludzkie czaszki czy oświetlone świecami tajemnicze manuskrypty. Obok nich widzimy stare szkice anatomiczne oraz nowoczesną maszynię, wśród której kłębi się bijące bez ciała serce – dziwaczny atrybut nowoczesności. Łącznikiem spajającym prezentacje tych przedmiotów jest pojawiające się co jakiś czas ujęcie ukrzyżowanej małpki¹⁶, mające nadać prezentowanym treściom status pogwałcenia zarówno praw natury, jak i kultury. Z czasem teledysk nabiera coraz bardziej perwersyjnego charakteru, bo tajemnicze laboratorium zaczynają zaludniać dziwaczne postacie, rodem z futurystycznego gabinetu osobliwości. Spotkać w nim można m.in. bezwłosą ko-

¹¹ Więcej na ten temat [w:] U. Jarecka, *op. cit.*, s. 257.

¹² Poprzednikami doktora Frankensteina w literaturze i kulturze ludowej byli m.in. Doktor Faustus, Prospero z *Burzy* Szekspira oraz twórca Golema Rabbi Loewu – postacie często analizowane w kontekście średniowiecznego strachu przed nieznanym światem technologii.

¹³ Alchemika-naukowca odgrywał także w swoich filmach George Melies.

¹⁴ Mark Romanek oprócz wielu interesujących teledysków nakręcił między innymi thriller *Zdjęcie w godzinę* (2002) oraz antyutopijną opowieść o klonach pt. *Nie opuszczaj mnie* (2010). Romanek, podobnie jak Chris Cunningham i Spike Jonze doczekał się także w 2005 roku ekskluzywnego wydania swoich teledysków w serii *Work of Director*. [Por.] *The Work of Director: Mark Romanek*, Director Label, Palm Pictures 2005.

¹⁵ U. Jarecka, *op. cit.*, s. 258.

¹⁶ Ujęcie to doprowadziło zresztą w końcu do zakazu ukazywania tego wideoklipu w mediach.

bietę, obdarzoną dodatkową parą oczu umieszczoną na palcach. W kolejnych ujęciach kamera prezentuje odrzucający zestaw dań, składający się z warzyw, owoców, robaków oraz ludzkiej głowy, podanych „apetycznie” na jednym stole. Surrealistyczne panoptikum ogląda z boku i ocenia tajemnicza komisja starców. Prawdopodobnie ma ona reprezentować przepełnionych niezdrową ciekawością odbiorców kultury masowej. Tezę tę podkreśla zwłaszcza zakończenie obrazu. W ostatnich scenach klipu widzimy bowiem powstrzymującego z trudem torsję wokalistę zespołu, który spogląda z przerażeniem i wyrzutem w stronę widza. „Taka jest kultura audio-wizualna Zachodu – zbrukana podglądactwem i niezdrowymi zachowaniami” – zdaje się sugerować autor teledysku. Kluczową postacią w wideoklipie jest właśnie odgrywany przez Trenta Reznora „cyberpunkowy podglądacz”, który w hipnotycznym zamroczeniu unosi się w powietrzu, oglądając poprzez staroświeckie gogle pełen perwersyjnych symulacji „freak show”.

Laboratorium i niepokojące fuzje ludzko-zwierzęce, rodem z pamiętnej powieści H.G. Wellsa *Wyspa doktora Moreau*, pojawiają się z kolei w wideoklipie do utworu *Where's Your Head At?* zespołu Basement Jaxx. W minifabule tego teledysku dziennikarz staje się świadkiem występu pierwszego na świecie zespołu muzycznego składającego się z małp, którym przeszczepiono ludzkie twarze. Oczywiście eksperyment okazuje się fiaskiem, ponieważ śpiewające zwierzęta w końcu wrywają się spod kontroli naukowców i mszczą na swoich oprawcach. Uciekający przed rozwścieczonymi zwierzętami bohater trafia do różnych części laboratorium, odkrywając coraz to okropniejsze eksperymenty. W końcu okazuje się, że inteligentne zwierzątka powstają z „fuzji” głów porwanych przez naukowców ludzi, połączonych ze zwierzęcymi ciałami, a pechowy dziennikarz zostanie kolejnym „dawcą głowy”. Twórcy klipu Basement Jaxx wykorzystują wątki z klasycznej powieści Wellsa oraz kina fantastycznonaukowego lat pięćdziesiątych, nasycając je ironią i dystansem, dzięki czemu udaje się im skutecznie odświeżyć ograne konwencje s-f. Niestety, za tym działaniem nie idzie jednak jakakolwiek poważniejsza refleksja, poza obraźliwym dla dziennikarstwa muzycznego insynuowaniem, że osoby recenzujące płyty to obdarzone ludzkimi mózgami małpy.

Bardziej interesujący pod względem przekazu okazuje się za to teledysk *Da Funk* Spike'a Jonze¹⁷, w którym smutny człowiek o głowie wielkiego psa próbuje wybrać się w podróż i odwiedzić swojego przyjaciela. Po drodze bohater wideoklipu napoty-

¹⁷ Spike Jonze również doczekał się „mistrzowskiego” wydania antologii swoich wideoklipów na DVD: *The Work of Director: Spike Jonze*, Director Label, Palm Pictures 2003. Jonze jest również reżyserem m.in. filmów *Być jak John Malkovich* (1999) i *Adaptacja* (2002) oraz producentem dwóch pełnometrażowych kinowych wersji popularnego na początku XXI wieku programu *Jackass*, emitowanego przez stację MTV.

ka wiele aktów nietolerancji i wrogości. Dzieci złośliwie zabierają mu kule (człowiek-pies z niewyjaśnionych powodów ma nogę w gipsie i przyrośnięty do ręki magnetofon), dorośli zaś ignorują go lub obrażają. W końcu protagonista spotyka znajomą dziewczynę, która jako jedyna zdaje się traktować go „po ludzku”. Para decyduje się na wspólne zjedzenie kolacji w restauracji. Niestety, człowiek-pies nie zostaje wpuszczony do autobusu, ponieważ obowiązuje w nim zakaz wnoszenia magnetofonów, i dziewczyna odjeżdża samotnie. W ostatniej scenie klipu obserwujemy, jak pogiębiony bohater rusza dalej w nocną wycieczkę przez świat nietolerancji i samotności. Siła wideoklipu Spike’a Jonze’a tkwi w tym, że w tym krótkim obrazie autor zabawia się już dość zużytym przez kulturę popularną motywem Innego, ciekawie odrywając go od seksualnych i rasowych podtekstów fantastyki naukowej.

Ciała osamotnione, chore i zdegenerowane zaludniają także wykorzystujące lalki oraz aktorów teledyski Adama Jonesa¹⁸. Znamienne, iż przepelniony tajemnicą i perversyjnym cierpieniem dystopijny świat wideoklipów do muzyki zespołu Tool, przypominający często klimatem kukiełkowe filmy braci Quay, zawsze prezentuje odrzuconych i odizolowanych od społeczeństwa ludzko-zwierzęcych bohaterów. Te cierpiące istoty są tutaj uczestnikami dziwacznych eksperymentów naukowo-alchemicznych, w czasie których dochodzi do tak wydawałoby się oddalonych od siebie zjawisk, jak lewitacja i klonowanie. Twórczość Jonesa jest dobrym przykładem przełożenia na popularną stylistykę quasi-religijnych motywów i zmieszania ich z ikonografią fantastycznonaukową. W klipach zespołu Tool także pojawiają się okultystyczne i New Age’owe akcenty, takie jak „trzecie oko percepcji” czy homunkulus, jednak forma ich prezentacji pomimo swojego turpistycznego skrzywienia nie jest już na tyle obsceniczna, aby podlegać cenzurze, dzięki czemu większość z nich ukazuje się bez większego problemu w wielu telewizjach muzycznych.

Audiowizualne hybrydy cielesne Chrisa Cunninghama

Twórcą, który tematyce ciała poświęcił najwięcej uwagi, zyskując jednocześnie uznanie krytyków sztuki, jest wspominany już w tej pracy Chris Cunningham, autor te-

¹⁸ Adam Jones jest twórcą efektów specjalnych do wielu hollywoodzkich filmów, takich jak *Jurassic Park*, *Terminator 2* czy *Batman Returns*. Wideoklip wykorzystujący pomysły i lalki Jonesa do zilustrowania piosenki *Sober*, w reżyserii Freda Stuhra, otrzymał MTV Music Award dla najlepszego teledysku w 1994 roku. Teledyski Jonesa ukazały się na ekskluzywnej płycie DVD, zatytułowanej *Tool: Salival* w 2000 roku.

ledysków takich artystów jak Björk, Madonna czy Aphex Twin. Jeżeli w przypadku dwóch pierwszych gwiazd pop Cunningham wpasował się w poetykę przekazu zgodną ze standardami MTV, jedynie w małym stopniu ją „naginając”¹⁹, to tworząc wideoklipy dla związanego z awangardą muzyki elektronicznej Apex Twina, reżyser pokazał pełnię własnych możliwości. Cunningham bowiem w swoich niekomercyjnych wideoklipach konsekwentnie kontynuuje poetykę koszmaru sennego nasyconego treściami obscenicznymi, dzięki czemu jego obrazy posiadają wyczuwalny autorski styl²⁰. W jego twórczości odnaleźć można intrygujące i nowatorskie przekształcenia prawie wszystkich opisywanych w tej pracy konwencji, zaś same wytwory Cunninghama są często nie tylko wideoklipami, lecz również dziełami sztuki, wykorzystywanymi m.in. podczas licznych instalacji artysty w europejskich muzeach²¹. Znamienne, iż swoją karierę twórca ten rozpoczął od rzeźby, a własną działalność do dziś określa mianem „odtwarzania na taśmie filmowej uczuć towarzyszących rzeźbieniu”. Audiowizualna twórczość Cunninghama lokuje się gdzieś pomiędzy fascynacją kinem gatunków a progresywnym dyskursem, charakterystycznym dla praktyk awangardowych. Z ikonografii związanej z kulturą masową twórca wykrada scenerie i wątki fabularne pochodzące z kina science fiction czy horroru, rejonów z upodobaniem eksploatowanych również przez wielu innych twórców komercyjnych wideoklipów²². Jednakże w filmach Cunninghama nie znajdziemy popularnych obecnie w popkulturze walczących robotów czy romantycznych wampirów, lecz raczej wizje bliższe poetyce body horroru oraz estetyce cyberpunka.

I tak na przykład do tolerancji wobec inności nawołuje reklama telewizyjna autorstwa Cunninghama pt. *Mental Wealth*. Oglądamy w niej mówiącą z silnym akcentem dziewczynę, która opowiada widzom o sile świata wyobraźni. Twarz bohaterki prze-

¹⁹ Cunningham tworzy także mniej obrazoburcze, komercyjne teledyski oraz reklamy, charakteryzujące się jednak zawsze innowacyjnym podejściem do ludzkiej cielesności. Antologia prac tego artysty na nośniku DVD to: *The Work of Director Chris Cunningham*, Director Label, Palm Pictures 2003.

²⁰ Część mniej kontrowersyjnych klipów Cunninghama była emitowana w późnych godzinach wieczornych między innymi w stacjach Viva i MTV.

²¹ Teledyski Cunninghama prezentowano jako autonomiczne instalacje m.in. w galeriach w Londynie i Edynburgu. O twórczości tego artysty pisałem, wykorzystując fragmenty tego rozdziału [w:] S.J. Konefał, *W krainie koszmarów i obsceniczności – szkice o poetyce antyteledysku*, „Panoptikum” 2003, nr 2, s. 84–86.

²² W wywiadzie zamieszczonym w nieistniejącym już internetowym portalu „Res magazine” Chris Cunningham korzenie swojej stylistyki lokuje w dzieciństwie, które podobno upłynęło mu na oglądaniu epatujących cielesnością filmów gore oraz tandetnych produkcji science fiction. [za:] <http://www.res.com/magazine/features/article-cunningham1.html> (15.06.2007).

kazu zniekształcono komputerowo, zaburzając jej proporcje. Wielkie, osadzone za daleko od siebie oczy sugerują wręcz jej ułomność fizyczno-umysłową. Jednak radosne zachowanie dziewczyny i jej elokwentne wypowiedzi przeczą takiemu stereotypowemu odczytaniu przekazu. Wszystko wyjaśnia się pod koniec reklamy, która ostatecznie okazuje się zachętą do kupowania konsoli do gier komputerowych firmy Sony. Tajemnicza postać jest wytworem nieograniczonego świata wyobraźni, który może być dostępny każdemu, jeśli tylko znajdzie wystarczające fundusze na zakup platformy Playstation.

Motywy związane z laboratoryjną dekonstrukcją wizerunków ciała odnaleźć można również w innych teledyskach Cunninghama. W wideoklipie do piosenki zespołu Squarepusher pt. *Come On My Selector* przenosimy się do futurystycznego japońskiego szpitala dla psychicznie chorych dzieci, w którym niewinnie wyglądająca dziewczynka oraz jej mały piesek poddawani są mrocznym eksperymentom. W rezultacie trudnej do wyjaśnienia intrygi bohaterka filmiku Cunninghama, niczym członek elitarnej grupy mutantów X-Men, dokonuje zemsty na prześladowającym ją pielęgniarzu, nokautując go w pojedynku karate i przeszczepiając mu mózg swojego pudelka. Podmienianie ludzkich głów zwierzęcymi pyskami wydaje się zresztą jedną z obsesji reżysera. Dzieje się tak również w wideoklipie zespołu The Auteurs, w którym muzykom komputerowo doczepiono psie głowy. Z kolei w dziwacznej instalacji wideo do utworu *The Monkey Drummer* zespołu Squarepusher napotkamy wielorękiego cybernetycznego perkusistę połączonego przez jakiegoś szalonego geniusza biotechnologii z własnym instrumentem oraz głową małpki-pacyнки. Dziwaczny muzyczny cyborg-mutant staje się tym samym dowcipną wizualizacją niemożliwych do zagrania przez prawdziwego muzyka rytmów, stworzonych przez członków Squarepushera na komputerze.

Oprócz fascynacji reżysera motywem laboratorium i mutacji ważny jest również fakt, że jego teledyski nigdy nie ilustrują w prosty sposób warstwy słowno-muzycznej piosenki. I tak na przykład dziesięciominutowy klip pt. *Windowlicker* (1999) w pierwszej połowie jest po prostu filmem, w którym dwóch czarnoskórych bohaterów obzuwa się niepoprawnymi politycznie wyzwiskami. Jednak *Windowlicker* to obraz wyjątkowy, bo podejmuje temat bardzo rzadko poruszany przez twórców związanych z MTV, jakim jest prostytutka oraz zaprzędawanie się telewizyjnym modom. Wszak jego bohaterowie bezowocnie poszukują „dziewcząt do towarzystwa”. Niestety, okazuje się, iż obie płcie tak bardzo gardzą sobą, iż nie ma tu możliwości żadnego porozumienia. Niedoszłe wybranki wyśmiewają wygląd i status materialny ciemnoskórych amantów, zaś ci składają im jednoznaczne propozycje, wykonując przy tym lubieżne gesty i krzycząc. Kłótnie przerywa pojawienie się przybysza z wyż-

szych sfer. Jest nim artysta multimedialny znany jako Aphex Twin. Obdarzony nieludzkim uśmiechem oraz wychudzonym ciałem cyberpunkowy gwiazdor z innej rzeczywistości zabiera zafascynowane jego kosmicznym wyglądem kobiety na przejażdżkę monstrialnie długą limuzyną. W dalszej części sjużetu następuje seria scen ośmieszających teledyski czarnoskórych wykonawców, w których najważniejsze są tańczące symbole erotyki kobiecej – pośladki, nogi i biusty. Niestety, co chwilę okazuje się, iż posiadaczami tych kuszących męską widownię atrybutów kobiecości są brodate dziwolągi – postacie wyraźnie stylizowane na futurystyczne wersje bohaterów filmu Teda Browninga²³ pt. *Dziwolągi*. Dalsza część teledysku bazuje na sprytnym zabawianiu się jedną z podstawowych zasad MTV, czyli montażem atrakcji. Zestawienie potwornych twarzy z teledyskowo idealnymi ciałami demonicznych tancerek przywodzi na myśl postać jakiegoś oszalałego demiurga-chirurga, który w ramach nieudanego eksperymentu bądź też niesmacznego żartu połączył odrażające twarze mutantów z wysportowanymi sylwetkami kobiet. W ten sposób Cunningham sprawnie wyszydza w swoim obrazie konwencje w ukazywaniu ciała, bez końca powielane w telewizjach muzycznych. Zdaniem twórcy świat MTV zaludniają najczęściej ciała bez znaczenia oraz byty uprzedmiotowione i banalne.

Warto zatrzymać się nieco dłużej nad pojawiającym się obsesyjnie w twórczości Cunninghama motywem potwornego dziwoląga-mutanta. Wszak dziwoląg to znamienna figura panoptikum zgrozy i obrzydzenia. Amerykański filozof mediów Noel Carroll w swojej książce *Filozofia horroru* udowadnia, iż tym, co nas najbardziej przeraża w ikonosferze, są właśnie fuzje i niepokojące mieszańce²⁴. Z kolei według Mary Douglas, autorki książki *Purity and Danger*, „nieczystość polega na pomyleniu systemów klasyfikacyjnych służących do porządkowania otaczającego nas świata”²⁵. Podobnie nieporządek postrzega także polski myśliciel Zygmunt Bauman, który twierdzi, iż widząc rzeczy znajdujące się w miejscach dla nich niewyznaczonych przez kulturę, odczuwamy trwogę, gdyż ich obecność i wyraźna nieprzystawalność do wcześniej ustalonego schematu ładu „stawia pod znakiem zapytania sam pomysł ładu”²⁶. Z takiego rażącego pomylenia kategorii pochodzi właśnie drapież-

²³ Do filmu *Freaks* Teda Browninga z 1932 roku Chris Cunningham odwołuje się bezpośrednio w innym klipie Aphex Twina pt. *Come to Daddy*. Jedną z ostatnich scen tego teledysku jest dokładnym odtworzeniem sceny, w której dziwolągi z filmu Browninga tulą się do Madame Petralini.

²⁴ N. Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of The Heart*, Routledge, New York & London 1990, s. 50.

²⁵ M. Douglas, *Purity and Danger: An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo*, London 1980, s. 38. [za:] M. Bakke, *Ciało otwarte*, Poznań 2000, s. 46.

²⁶ Z. Bauman, *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa 2000, s. 14.

ność innego klipu Chrisa Cunninghama. W obrazie ilustrującym utwór Aphex Twina pt. *Come to Daddy* (1997) znów pojawiają się futurystyczne dziwolągi. Te złowrogie stwory o ciałach i zachowaniu dzieci, obdarzone jednakowymi, wyszczerzonymi w perwersyjnych uśmiechach twarzami dorosłych, dokonują dziwacznych zbrodni pod wodzą wywołanego z telewizora demonicznego przywódcy. „Chcę twojej duszy” wykrzykuje z niebieskich ekranów diaboliczny stwór, aby po chwili, podobnie jak w *Videodrome* Davida Cronenberga, wyjść z „telewizora-lona” i napastować jakąś przypadkiem zabłąkaną do tego koszmaru staruszkę.

Zakończenie: wizje apokalipsy medialnej cielesności

Cunningham, podobnie jak inni twórcy używający w swojej twórczości motywu mutacji, wykorzystując w swoich tekstach kultury audiowizualnej postać dziwoląga, krzyżuje ją z toposem przybysza, który według Marii Podrazy-Kwiatkowskiej „wytrąca ze stagnacji, wyzwala odwagę, uczy niezależności oraz zachęca do zmian”²⁷. Jednak jego telewizyjne, cyberpunkowe demony i demoniczni drug queens są nieudanymi kopiami, będącymi parodystycznymi odbiciami toposu Androgyne, wywołującymi u przeciętnego widza odrazę, wynikającą z zaburzenia możliwości wyraźnego określenia ich seksualności. Zastanawiający wydaje się także wciąż powtarzający się w twórczości Cunninghama (oraz wielu horrorach i produkcjach science fiction) motyw zamiany lub zniekształcenia twarzy ludzkiej, nadający jej atrybuty wykrzywionej złowrogim grymasem maski. Maski to bowiem nieodłączny element wszelakich ceremonii, używany równie chętnie przez ludy pierwotne, jak i mięsopustne teatry czy artystów awangardowych. René Girard, zastanawiając się nad fenomenem maski w swojej pracy *Sacrum i przemoc*, pisał:

Maska często gra pierwszoplanową rolę podczas święta, uroczystości. Pojawia się ona w kombinacjach barw i kształtów nie do pogodzenia z porządkiem natury, będąc już na pierwszy rzut oka elementem porządku kulturowego, a nie naturalnego. Maski jednocy człowieka ze zwierzęciem, bóstwo z przedmiotem nieożywionym. (...) Przekracza ona różnice, lecz nie zadawała się ich przekraczaniem lub zamazywaniem: ona je wchłania w siebie i układa na nowo w oryginalny sposób; inaczej mówiąc, maska jest tym samym, co *monstrualny sobowtór*²⁸.

²⁷ M. Podraza-Kwiatkowska, *Przyjdźcie taki i...*, „Twórczość” 1979, nr 3.

²⁸ R. Girard, *Sacrum i przemoc*, tłum. M. i J. Plecińscy, Poznań 1993, s. 230.

Oczywiście, demoniczne twarze-maski mutantów Cunninghama są jedynie intertekstualnym nawiązaniem do dawnego poczucia grozy, wynikającego z obcowania z Nieznanym. Dalekie echa przekraczania i zamazywania granic tabu odnaleźć można również w przywoływanym wielokrotnie w tekstach Girarda „dionizyjskim szale”, który dziwnie przypomina „wieczne święto świata na opak”, jakie oferują dzisiejszemu odbiorcy najnowsze programy telewizyjne. „Cała rzeczywistość ogarnięta zostaje przez grę, czego wynikiem jest jakaś halucynacyjna całość niebędąca syntezą, lecz bezkształtną i potworną mieszaniną istot oddzielonych od siebie w normalnych warunkach”²⁹ – pisze w innej części swojej pracy Girard. Podobną mieszaninę bezkształtnych idei i bytów zawierają koszmary wizualno-dźwiękowe prezentowane w teledyskach Cunninghama. Owe piekła spotworniałych technologii i zohydzonych mutacji są światami przypominającymi nieco dawne wizje infernalne. Jediną różnicą w ukazywaniu³⁰ dzisiejszych wizji medialnych apokalipsy jest rodowód piekielnych postaci zamieszkujących uniwersum teledysku. Były te bowiem nie wywodzą się już z armii szatana, lecz są opłakanymi skutkami ludzkiej działalności – dziwolągami, Baudrillowskimi symulakrami zaludniającymi peryferie rzeczywistości, wyhodowanymi za pomocą złowrogiej technologii, łączącej nowoczesną elektronikę z eksperymentami biologicznymi. Być może słowa Susan Sontag, badającej fenomen popularności wyobraźni apokaliptycznej w Ameryce, mogą być sensownym wytłumaczeniem dziwnej symbiozy niepokojów społecznych z językiem mediów audiowizualnych. Sontag podkreśla fakt, że:

wraz z inflacją apokaliptycznej retoryki następowało coraz większe odrealnienie apokalipsy. [Stąd można wywieść] niezmienny scenariusz naszych czasów: apokalipsa zagraża... lecz nie następuje. (...) Apokalipsa jest obecnie wlokącym się serialem i stała się faktem, który się zdarza i równocześnie nie zdarza. (...) Rzeczywistość uległa rozszczepieniu, i to po dwakroć, na rzecz realną i jej wersję alternatywną³¹.

Co więcej, autorka *Choroby jako metafory* wielokrotnie udowadnia w swojej pracy, iż „tęsknota za apokaliptycznym scenariuszem wydaje się typowa dla społeczeństw zachodnich, a może zwłaszcza dla Stanów Zjednoczonych”, a „zamiłowanie do tworzenia jak najgorszych scenariuszy odzwierciedla potrzebę opanowania strachu przed

²⁹ *Ibidem*, s. 220.

³⁰ Obrazowanie Cunninghama przypomina malarstwo Hieronima Boscha, pełne dziwacznych stworów pławiących się w grzechu. W wizualnej fascynacji ciałem, krzykiem i religią łatwo także doszukać się zapożyczeń z malarstwa Francisca Bacona, artysty twierdzącego, iż „zawsze poruszały go obrazy przedstawiające rzeźnię i mięso”.

³¹ Oba cytaty pochodzą z: S. Sontag, *Choroba jako metafora. AIDS i jego metafory*, tłum. J. Anders, Warszawa 1999, s. 173–175.

tym, co zdaje się wymykać naszej kontroli”. Reasumując, popularność koszmarnych wizji według Sontag wynika przede wszystkim z „poczucia kulturalnego kryzysu bądź porażki, rodzących pragnienie, by zacząć od początku, od niezapisanej karty”³². Być może muzyka popularna i towarzyszące jej teledyski świetnie wpasowały się w stylistykę chaosu wartości. Jak pisze Jean Luc-Nancy, tylko w muzyce popularnej:

(...) w tym rytmie ciał – od jazzu do rapu, a nawet jeszcze dalej – nasz świat rozpostarł swą rytmiczną światowość: ścisk, obfitość, natłok, popularność określonych postaw, a gdyby komuś bardzo na tym zależało, można by określić tę sytuację również jako strefową skupioną epidermę hałasu, ponieważ rzeczywiście chodzi tu przede wszystkim o hałas, który wydobywa się z głębi, kiedy formy nie mają już zastosowania, nie tworzą sensu (społecznego, wspólnotowego, uczuciowego, metafizycznego), a wręcz przeciwnie – kiedy teorie estetyczne muszą ulec przeformułowaniu w kontakcie z ciałami o sensualności nagiej, pozbawionej punktów oparcia, zdeorientowanej, zdeokcydentalizowanej, oraz kiedy sztuki muszą w całości ulec przetransponowaniu na technę stworzenia ciał. Tak, hałas – niczym odwrotna strona myśli, ale również niczym to, co hałaśliwie chrypi w zakamarkach ciał³³.

³² *Ibidem*, s. 173.

³³ J.L. Nancy, *Corpus*, tłum. M. Kwietniewska, Gdańsk 2002, s. 102.



Rys. 6. Mutacje, anarchia i nihilizm – dystopijne wizje społeczeństwa przyszłości.

F. Miller, *Ronin*, DC Comics, 1983, 1984, 1987, Rozdział 1, s. 15.

Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Egmont Polska 2007.

Rozdział VII

Ciała żywych trupów – postać zombie w kinie postapokaliptycznym oraz body horrorze

Inną postacią związaną z ikonografią s-f i body horroru, której antynomiczną cielesność w ciekawy sposób przetworzyło kino lat sześćdziesiątych, jest ożywiony trup. Zombie w historii kina wykorzystywany był w wielu kontekstach. Dziś żywe trupy pojawiają się nawet w pokazywanych w czasie największej oglądalności reklamach telewizyjnych, filmach animowanych i teledyskach. Plaga ożywionych nieboszczyków to również temat cieszącego się w USA wielką popularnością komiksu *Walking Dead* autorstwa Roberta Kirkmana, Tony'ego Moore'a i Charliego Adlarda, którego fabułę obecnie z powodzeniem zaadaptowano na potrzeby telewizyjnego serialu emitowanego w stacji AMC. Każde z najnowszych „wcieleń” żywego trupa swoją popularność w dużym stopniu zawdzięcza pozbawionemu poczucia dobrego smaku gatunkowi kinematografii popularnej, jakim jest horror cielesny, a ściślej mówiąc, jego najbardziej krwawa odmiana, nazywana *gore*¹. To właśnie z tego *genru* pochodzi bowiem skrajnie naturalistyczna wersja zombie, która swą odrzucającą cielesnością przetrzała szlak innym medialnym prezentacjom anatomii ludzkiego ciała².

¹ Rzeczownik *gore* oznacza w języku angielskim m.in. rozlaną krew i posokę, co dość jasno charakteryzuje strefy zainteresowań tej kinematografii. Wielu badaczy kina uznaje z kolei *Psychozę* Alfreda Hitchcocka za film otwierający w roku 1960 erę horroru cielesnego.

² Oczywiście nie do przecenienia jest tu rola innych krwawych monstrów z lat sześćdziesiątych. Do ich grona należy m.in. sadystyczny czciciel egipskiego kultu z filmu *Blood Feast* (1963) Herschella Gordona Lewisa. To właśnie dzięki temu obrazowi powstanie później seria niezależnych produkcji o psychopatycznych mordercach pokroju *Bloodsucking Freaks* (1976) Joela M. Reeda czy *Teksaskańskiej masakry piłą łańcuchową* (1974) Tobe'a Hoopera. [Por. np.] K. Newman, *Nightmare Movies. A Critical Guide to Contemporary Horror Films*, Harmony, New York 1988, s. 51.

Zombie „klasyczne”

Postać zombie po raz pierwszy w kinie anglosaskim pojawiła się w filmie *White Zombie* (1932) Victora Halperina jako efekt fascynacji ówczesnych filmowców kultem voodoo³. Zainteresowanie to wiązało się z sukcesem wydawniczym książki *The Magic Island* autorstwa zaprzyjaźnionego z Aleisterem Crowleyem podróżnika Williama Seabrooka, opisującej tajemne kulty Haiti. Jednym z nich był proces ożywiania zmarłych i czynienia z nich pozbawionych własnej woli służących. I prawdopodobnie właśnie dlatego pierwsze kinowe obrazy o żywych trupach prezentowały zombie jako zniewolonych przez tajemnicze moce niewolników. Silnie odczuwalny był tu również wątek erotyczny⁴. Doskonale widać go w fabule *Białego Zombie*, gdzie lubieżny Monsieur Beaumont próbuje uwieść młodzieńką, mającą niebawem wyjść za mąż Madeleine. W realizacji niecnego planu pomaga mu zaś tajemniczy Legendre (w tej roli Bela Lugosi), który zamienia ludzi w poddane jego woli zombie. Żywy trup staje się tutaj bezwolnym narzędziem wykorzystywanym do realizacji niecnych celów.

Tematykę mrocznych pasji kontynuował drugi anglosaski obraz o żywych trupach – *I Walked with Zombie* Vala Lewtona i Jacquesa Tourneura z 1943 roku. W fabule filmu przyczyną „śmierci za życia” pięknej córki plantatora okazuje się chorobliwa zazdrość jej teściowej, która kazała czarownikowi voodoo rzucić na dziewczynę klątwę⁵. Jawność powiązań młodego, dziewczęcego ciała z zazdrością i seksualną żądzą świetnie podkreślił Michael Sevastakis, znacząco tytułując rozdział swojej książki o horrorach z lat trzydziestych XX wieku – *Romantykę jako nekrofil*⁶. I rzeczywiście zombie z obu filmów bardzo przypominają gotyckie zjawy z klasycznego horroru oraz sennie zawieszonych pomiędzy sferami życia i śmierci bohaterów Edgara Allana Poe z takich utworów, jak *Upadek domu Usherów* czy *Prawdźywny opis wypadku z panem Waldemarem*.

Nieco bardziej drapieżne oblicze żywych trupów pokaże dopiero wyprodukowany w wytwórni Hammer film *The Plague of the Zombies* (1966) Johna Gillinga. Ten osa-

³ [Por.] A. King, B. Seabrook, *The Magic Island*, Harcourt, Brace 1929.

⁴ M. Sevastakis, *Songs of Love and Death: The Classical American Horror Film of the 1930s*, Greenwood Press, Westport, CT 1993, s. 41.

⁵ Twórcy scenariusza powoływali się na inspirację książką Charlotte Brontë *Jane Eyre*, jednak poza postacią okrutnej opiekunki, motywem małżeństwa ze starszym mężczyzną oraz domniemaną obecnością ducha w fabule filmu trudno odnaleźć więcej podobieństw do literackiego pierwowzoru.

⁶ M. Sevastakis, *op. cit.*, s. 1–57.

dzony w XIX-wiecznej Anglii, przypominający atmosferą opowieści o Sherlocku Holmesie obraz, jest prawdopodobnie pierwszym kolorowym filmem, w którym zombie odsłaniają swą krwiożerczą naturę. Film kontynuuje konotacje żywych trupów związane z rytuałami voodoo oraz niewolniczą pracą. Peter Dendle, autor *Encyklopedii filmowych zombie*, zauważa, iż rzadko przytaczana w analizach filmoznawczych *Plaga zombie* jest obrazem, w którym wyraźnie widać stopniowe odchodzenie od mechaniczno-magicznego⁷ sposobu przedstawiania żywych trupów ku coraz śmielszemu eksponowaniu ich odrzucającej natury, którą zaszokuje amerykańskie społeczeństwo w roku 1968 George Romero w swojej *Nocy żywych trupów*.

„Noc żywych trupów” i narodziny zombie ponowoczesnego

Fizjologiczność nowego wcielenia zombie ma naruszać cielesne tabu. Odpowiedzialnością za wpisanie żywych trupów w „dyskurs kontrkulturowy” obarcza się najczęściej właśnie George’a Romero, którego *Noc żywych trupów* wywołała falę mniej lub bardziej oryginalnych filmów *gore*⁸. Wielu filmoznawców twierdzi, że zastosowana przez Romero reifikacja cielesności miała przypominać widzom fakt, iż ciało ludzkie (zwłaszcza kobiece) od początków kinematografii traktowano jako swoisty towar. Należy do nich między innymi Steven Shaviro, który słusznie zauważa znaczącą przemianę postaci zombie w *Nocy żywych trupów*, pisząc, że:

Wszystko w tych filmach jest jednocześnie groteskowe i znajome, banalne i wyolbrzymione, zwyczajne i balansujące na krawędzi. Zombie Romero wydają się prawie naturalne w społeczeństwie, w którym wygody materialne klasy średniej koegzystują z represyjnym konformizmem, ogłupiającymi mediami oraz coraz bardziej rażącą biedą, seksizmem, rasizmem i militarystką. Romero jest jednocześnie pornografem, antropologiem, alegorystą i krytykiem współczesnej kultury amerykańskiej⁹.

⁷ „Mechaniczne” zachowania zombie wykorzystywało amerykańskie kino inwazyjne lat pięćdziesiątych. Tutaj opętani zarazą komunizmu obywatele USA zachowują się jak roboty, masowo zakazając kolejnych zwolenników „American way of live”. Ich ciała nie wykazują jednak wyraźnych oznak rozpadu. Z kolei fizjologia śmierci magicznie ożywionych zmarłych nie jest tak naocześnie odrzucająca jak u zombie Romero. Bładość twarzy oraz niepewność ruchów żywych trupów lokuje je raczej po stronie monstrów o gotyckim rodowodzie. [Por.] P. Dendle, *The Zombie Movie Encyclopedia*, McFarland, North Carolina 2000, s. 134–135.

⁸ Za wspólny mianownik tych produkcji można uznać specyficzne zredukowanie pojawiających się w nich postaci do kawałków mięsa, które z niebywałą uciechą można pokroić, spalić i zniszczyć.

⁹ S. Shaviro, *Cinematic Body*, Univ. of Minnesota Press, Minneapolis, London 2006, s. 83.

Shaviro, interpretując trylogię George'a Romero, udowadnia, że reżyser w swoim debiucie filmowym powołał do życia pierwszą kinową *postmodernistyczną* postać, powtarzaną później w setkach wariantów i kopii¹⁰. Dla autora *Cinematic Body* szczególnie ważne wydaje się oderwanie nowego zombie od tradycji kina grozy oraz całkowite pozbawienie go jakiegokolwiek znaczenia. Zabiegowi temu miało służyć m.in. pominięcie w fabule wyjaśnienia przyczyny powstawania zmarłych z grobów¹¹. Jeśli jednak sięgniemy do historii powstawania filmu, okaże się, że nieprzystawalność zombie Romero do dawnych konwencji kina grozy wynika z zafascynowania twórcy utworem *I Am a Legend* Richarda Mathesona. Książka Mathesona to utwór, który opowiada o świecie opanowanym przez postacie posiadające zarówno cechy wampirów, jak i zombie. Nowatorstwem książki jest fakt całkowitego oderwania genezy tych postaci od kategorii cudowności. Odmienny wygląd i zachowanie zarażonych tłumaczy się tu bowiem za pomocą języka nauki. Żywe trupy boją się słońca i czosnku, ponieważ cierpią na chorobę wywołującą alergiczną reakcję ich ciał na te czynniki. Zachwycony wizją Mathesona reżyser *Nocy żywych trupów* nie mógł jednak pozwolić sobie na zakupienie praw do jej ekranizacji, nakręcił więc obraz jedynie inspirowany fabułą *Jestem legendą*. Jednak dla większości interpretatorów zombie Romero był symbolem kapitalistycznej cywilizacji Zachodu, usiłującej marginalizować śmierć i fizjologię ciała¹². Cieleśność nie ma tu już jakiegokolwiek wartości, lecz, co gorsza, podlega nieustającej destrukcji znaczenia. W dodatku postać żywego trupa, w przeciwieństwie do monstrów z klasycznych zombie horrorów i przepełnionego lękiem przed konfliktem nuklearnym amerykańskiego kina science fiction lat pięćdziesiątych ma wyraźnie anarchizujący charakter. Nie jest bowiem przez nikogo kontrolowana i nie podlega niczyjej woli. Stanowi nośnik chaosu i destrukcji i w żaden sposób nie można jej zmusić do niewolniczej pracy, jak to czyniono w opowieściach inspirowanych kultami voodoo. Linda Badley w swojej książce *Film, Horror and the Body Fantastic* również zauważa symboliczną cezurę oddzielającą kino Romero od jego poprzedników. Autorka analizuje jedną z pierwszych scen filmu, w której odwiedzające grób rodzeństwo w żartach odgrywa scenę z klasycznego filmu *Frankenstein* (1931) Jamesa Whale'a¹³. Autorka jest przekonana, że figury wstających chwilę później z grobu nieboszczyków

¹⁰ *Ibidem*, s. 85.

¹¹ *Ibidem*, s. 84.

¹² [Por. np.] S. Žižek, *Patrzac z ukosa. Do Lacana przez kulturę popularną*, tłum. J. Margański, Warszawa 2003, s. 40.

¹³ Autorka nazywa *Noc żywych trupów* „pierwszym nowoczesnym horrorem” (*first truly modern horror film*), [w:] L. Badley, *Film, Horror and the Body Fantastic*, Greenwood Press, Westport, CT 1995, s. 35.

są zmasowaną próbą zniszczenia głęboko zakorzonego społecznie statusu klasycznych monstrów, takich jak wampiry i wilkołaki. Co więcej, żywe trupy reprezentują tu sobą coś znacznie gorszego od starych potworów. Zwiastują bowiem nieustępliwą masę, poruszającą się wolno i bez gracji, lecz równocześnie podążającą za pragnieniem odbierania żywym istotom ich egzystencji i przekształcania jej w quasi-życie, pełne pustych gestów, będących jedynie parodystycznymi odtworzeniami ludzkich zachowań, które pozbawiają je symbolicznego znaczenia¹⁴. Zombie Romero chcą jedynie pożerać i rosnąć w siłę. Są zbiorowym obrazem zmasowanej śmierci, z której traumą cywilizacja Zachodu nie może dojść do ładu. Opisując powstawanie kontynuacji filmu – *Świtu żywych trupów* – Badley słusznie wskazuje na perspektywę wojny w Wietnamie. To właśnie dzięki jednemu z jej uczestników inwazja żywych zmarłych stała się tak sugestywna. Tom Savini, weteran walki z Wietkongiem, tworząc efekty specjalne do kontynuacji filmu przyznał po latach, że podczas projektowania makijażu dla żywych trupów miał przed oczyma ciała i twarze ofiar wojny, które widywał tam każdego dnia¹⁵. Także Slavoj Žižek dostrzega w postaci zombie personifikację wchłoniętej przez kulturę popularną traumy masowej eksterminacji ludności:

(...) Powrót żywego trupa to odwrócenie porządku właściwego rytu pogrzebowego. O ile pociąga on za sobą pewną rekoncyliację, pogodzenie się ze stratą, o tyle to, że umarli powracają, oznacza, że nie mogą oni znaleźć odpowiedniego dla siebie miejsca w tekstach tradycji. Typowymi przykładami powrotu zmarłych w XX wieku są dwa wielkie wydarzenia traumatyczne – holocaust i gulag. Cienie ich ofiar będą nieprzerwanie nas ścigać jako „żywe trupy”, dopóki nie doczekają się od nas godziwego pochówku, dopóki trauma ich śmierci stanowi integralną część naszej pamięci historycznej¹⁶.

Antyspołeczna i antyamerykańska wymowa trylogii Romero ujawnia się w obrazach ukazujących rozpad porządku symbolicznego świata przedstawionego. Destrukcje widać przede wszystkim w rozpadzie więzi międzyludzkich, a zwłaszcza w zmianach zachodzących w najmniejszej jednostce „ciała społecznego” – rodzinie. W filmowym świecie, gdzie zanikły podziały pomiędzy żywym i martwym, nie można się dziwić scenom, w których brat zamienia się w zombie, po czym natychmiast próbuje pożreć swoją siostrę. W tym samym uniwersum rodzice atakują własne dzieci, te zaś w niczym nie pozostają dłużne innym pozostałym przy życiu członkom ogniska domowego. Badley słusznie zauważa, że nawet osoby niezaatakowane „epidemią” wydają się już „zarażone śmiercią”. Tak zachowuje się między innymi pogrążona w katatonii Barbara, która aż prosi się o usunięcie ze świata żywych. Antyamery-

¹⁴ S. Shaviro, *op. cit.*, s. 84.

¹⁵ L. Badley, *op. cit.*, s. 36.

¹⁶ S. Žižek, *op. cit.*, s. 43.

kańską wymowę trylogii Romero można odnaleźć również w kreacji filmowych protagonistów. W części pierwszej głównym bohaterem jest Afroamerykanin, który jako jedyny wzbudza sympatię widza racjonalnością swoich zachowań. Niestety, więz z tą postacią zostaje gwałtownie zerwana w scenie przypadkowego zabicia Bena przez gwardię narodową, walczącą z ożywionymi zmarłymi. Z kolei jedyną osobą, której mogą „kibicować” widzowie w drugiej części filmu, wydaje się bohaterka imieniem Francine, która nie popada w szal konsumpcji i zabijania, skutecznie niszczący jej kompanów. Również w trzeciej odsłonie filmowej serii o żywej śmierci najsilniejszą psychicznie postacią wydaje się kobieta¹⁷. Jak słusznie zauważa Steven Shaviro, techniczna, agresywna kultura „macho” ulega w filmach Romero rozkładowi dzięki inwazji zombie, zaś jej reprezentanci: naukowcy, żołnierze oraz ojcowie „nuklearnych rodzin” zostają wchłonięci przez „mięsną cielesność” żywych trupów i dołączają do ich fizjologicznej procesji. W swoim antyspołecznym zasięgu epidemia „śmierci za życia” przypomina nieco wspomniane już tu kosmiczne inwazje z kina lat pięćdziesiątych, określane anglojęzycznym terminem *red scare*. Otóż w filmach Romero, podobnie jak na przykład w pamiętnej *Inwazji porywaczy ciał* (1953) Dona Siegela, przemiana obywateli rozprzestrzenia się dotykając coraz szersze kręgi ludzkości. Jeśli bowiem w *Nocy żywych trupów* (1968) obserwowaliśmy jedynie naoczne skutki epidemii w makroskali pojedynczych „nuklearnych rodzin”, to w *Świcie żywych trupów* (1978) mamy już opanowaną „zarazą” Amerykę, zaś w *Dniu żywych trupów* (1985) i *Ziemi żywych trupów* (2005) infekcja zaraża prawdopodobnie cały świat, akcja filmu bowiem toczy się w ukrytej pod ziemią bazie wojskowej oraz w odgradzonym od świata fosą mieście.

Świt żywych trupów – zombie konsumenckie

Jak już wspominałem, postać zombie w latach sześćdziesiątych staje się bytem wywołującym lęk i obrzydzenie. Jej fizyczność ma szokować. Dlatego właśnie zaczęli ją wykorzystywać twórcy związani z kinem niezależnym, świetnie rozumiejąc, iż odrzucające cechy ożywionych trupów można wykorzystać do dekonstruowania skostniałych stereotypów i związanych z nimi ideologii¹⁸. Analizując ewolucje tej postaci, Jerzy Szyłak pisał:

¹⁷ [Por.] S. Shaviro, *op. cit.*, s. 87.

¹⁸ Krytykę zlaicyzowanego społeczeństwa konsumpcyjnego w filmie Romero zauważają także Marek Haltof i Andrzej Kołodyński w swoich książkach o kinie grozy. [Patrz] M. Haltof, *Kino lęków*, Kielce 1992, s. 51; A. Kołodyński, *Seans z wampirem*, Warszawa 1986, s. 217.

Postać zombie to w istocie personifikacja kryzysu, jaki dotknął kino irracjonalnych lęków. Żywy trup budzi bowiem strach wyzbyty metafizycznego niepokoju. Jest to raczej strach przed byciem martwym czy przed konfrontacją z trupem (to, że jest to trup żywy, służy tylko spotęgowaniu lęku, jaki wywołuje sam trup). Zombie jest w dodatku całkowicie wyzbyty mrocznego piękna i elegancji, jakie były atrybutami wampira, nie ma w sobie naturalnej dzikości i nieokiełznania, które charakteryzowały wilkołaka, nie posiada ani krzty demonizmu wysłanników piekieł. Jest jedynie ciałem w stanie rozkładu, budzi wstręt, obrzydzenie i niezgodę na to, że rusza się (niemrawo) i pożąda (żywego ludzkiego ciała), choć jest dalece martwy¹⁹.

Drastyczna reifikacja ciała, sprowadzająca je do rozszarpywanego i łączywie pożeranego mięsa zwraca również uwagę na medialną banalizację cielesności. Fakt ten dostrzega także filozofia. Jean-Luc Nancy w swoim *Corpusie* wysnuwa następujące wnioski:

(...) Ciało stało się obecnie jednym z najbardziej pospolitych, płaskich i w sumie niemożliwych słów oraz tematów – motywem, którego bezwład już nas nuży. Trzeba jednak przyrzeć się temu wszystkiemu z bliska. O h y d a zbanalizowania, reprodukowania, celebrowania jedyności i wyjątkowości są zupełnie zwykłymi przejawami świata, który właśnie usuwa się nam spod stóp – teraz, w tym miejscu. Wszyscy jesteśmy w sposób najzupełniej b a n a l n y zbuntowani wobec „banalności”, a także wobec jej nadmiaru, który wiążemy bezpośrednio z ciałem²⁰.

Prawdopodobnie właśnie ów punkt widzenia doprowadził do tego, że akcja sequeła *Nocy żywych trupów* toczy się w gigantycznym supermarkecie, w którym z równą łatwością można kupić żywność, broń, jak i ekskluzywne środki transportu. Metaforyczna „świątynia konsumpcji” zostaje tu opanowana przez krwio pijących zombie. Wszechobecny dystans Romero do własnej twórczości najlepiej można zaobserwować w scenie napadu na centrum handlowe bandy „aniołów piekieł”, kojarzonych w Ameryce z patologiczną postacią kontrkultury. W filmie demoniczni motocykliści przyjeżdżają do supermarketu, aby dokonać „bezpłatnych zakupów” i przy okazji pozabijać trochę „żywych trupów”. Ostatecznie jednak nawet przedstawiciele „zbuntowanej kontrkultury” stają się tu kolejną „stertą mięsa”, łączywie pożartą przez zombie-klientów. Twórcy filmu zdają się przewrotnie sugerować, iż konsumpcji nikt nie zdoła umknąć. Fakt ten zrozumiał jeden z bohaterów filmu, prosząc towarzyszy broni, aby natychmiast go zabili, jeśli zarazi się „bakcyłem konsumpcji” i przemienieni w jednego z setek upiornych klientów supermarketu.

¹⁹ J. Szyłak, *Horror i Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 1996, s. 21.

²⁰ J.-L. Nancy, *Corpus*, tłum. M. Kwietniewska, Gdańsk 2002, s. 81.

Wróćmy jednak do początku *Świtu żywych trupów*, który jest znaczącym elementem całej fabuły. Pierwsze ujęcie pokazuje bowiem opartą o ścianę śpiącą kobietę, nękaną przez złe sny. Następnie pojawia się tytuł filmu i chwilę później bohaterka budzi się, krzycząc z przerażenia. Od tego momentu rusza „koszmarna machina fabuły”. Widz zostaje postawiony przed faktem dokonanym – z bliżej niesprecyzowanych przyczyn martwi powstają z grobów i atakują żywych. Jednym z ostatnich bastionów normalności jest studio telewizyjne, które wciąż nadaje ostrzegające przekazy, choć jego personel w dużej części przygotowuje się już do ewakuacji. Anonimowy pracownik informuje nas o panujących wokół apokaliptycznych nastrojach, przekazując obudzonych ze snu Francine wieść: „Rozpętało się prawdziwe piekło”. Bezradność mediów wobec wcielonej apokalipsy jaskrawo podkreśla „uczona dysputa” tocząca się w studio, w której jeden z intelektualistów stwierdza: „Każdy nieboszczyk jak ożywa, to poluje na ofiary. A jak je już upoluje, to je częściowo zjada, i później te »ofiary« ożywają i zabijają innych! (...) Pyta pan, dlaczego zabijają? Z jednego powodu: dla pożywienia. Zjadają swoje ofiary. To im dostarcza sił”. Wywód ten zostanie z turpistyczną dosłownością zilustrowany w następnej scenie filmu, w której łatwo odnaleźć akcenty antyamerykańskie. Widzimy w niej, jak wojsko oraz służby szybkiego reagowania „oczyszczają” budynek zajęty przez emigrantów, wśród których najłatwiej rozpoznać uchodźców z Meksyku, Puerto Rico, Kuby oraz ludność afroamerykańską. W końcu dochodzi do strzelaniny pomiędzy przedstawicielami rządu a mieszkańcami budynku, w której emigranci są brutalnie zabijani, choć wcale nie wyglądają na zarażonych. Dzieje się tak, gdyż uzbrojeni żołnierze najwyraźniej wpadli w „szal zabijania”. Jak się później okazuje, akcja „oczyszczania budynku” została podjęta, ponieważ emigranci trzymali swoich chorych krewnych w piwnicy, rozprzestrzeniając tym samym epidemię. Już tu widz ma okazję zobaczyć pierwszą odrzucającą scenę, w której zgromadzeni razem chorzy wyrrywają sobie świeże ludzkie mięso i pożerają je ze zwierzęcym apetytem, szarpiąc zębami ścięgna i obgryzając ludzkie kości. Widząc to, przerażeni żołnierze przełamują swoje opory i zaczynają zabijać „nieumarłych”. Czarnoskóry ksiądz, będący przedstawicielem lokalnej społeczności, podsumowuje lakonicznie całą sytuację dość dwuznaczną wypowiedzią: „Teraz wy jesteście silniejsi od nas. Lecz wkrótce oni będą silniejsi od was”. Stwierdzenie to nadaje atakowi zombie status zemsty biedniejszych klas społeczeństwa na rządzących. Znaczący jest również fakt, iż zarażeni zostali ukryci razem w jednym, trudno dostępnym miejscu, bowiem, jak tłumaczy jeden z bohaterów, tylko emigranci „zachowali jeszcze resztkę szacunku dla śmierci”. Tego szacunku dla śmierci i ludzkiego ciała jest w każdej kolejnej minucie filmu Romero coraz mniej. I tak na przykład w scenie

ucieczki helikopterem bohaterowie przelatują nad południowymi stanami USA, obserwując zatrważające widowisko. Ludność cywilna, wspierana przez wojsko i policję, urządza tu polowania na zarażonych, strzelając do nich niczym do kaczek. W polu rozdawane są gorące posiłki i piwo, zaś w akcji ochoczo uczestniczy młodzież, z ciekawością zapoznająca się z tajnikami obsługi broni. Scena ta, wyśmiewając tkwiące głęboko w historii USA przywiązanie do broni palnej, w gruncie rzeczy demaskuje także niechętnie podejmowany temat popularnych w Ameryce XIX wieku samosądów. Wróćmy jednak do akcji filmu. Wkrótce uciekający bohaterowie docierają do gigantycznego supermarketu. Udaje im się wyprzeć stąd „koszmarnych klientów”, którzy, jak stwierdza Peter: „są tu, ponieważ było to dla nich ważne miejsce, do którego często przychodzili za życia”²¹. Znamienne, że pomimo bycia żywymi trupami, martwi klienci „zachowali resztki instynktów i wspomnień”. Świadczą o tym ujęcia ukazujące szwendających się bez celu po korytarzach centrum handlowego zombie, których gnijące ciała zostają kontrastowo zestawione z sylwetkami ubranych w ekskluzywną odzież manekinów. Wśród zarażonych rozpoznać można postacie, które odegrają później w filmie drobne, epizodyczne role, takie jak wyznawca Hare Krishna, monstrualnie gruby mężczyzna w kąpielówkach oraz kowboj i zakonnica. Ów specyficzny „przekrój społeczny” zdaje się być więc oskarżeniem godzącym w każdego z widzów. Steven Shaviro słusznie zauważa, że elementy związane z samoidentyfikacją zombie i pełnionymi przez nie dawniej funkcjami społecznymi akcentowane są jedynie poprzez stroje, które nadal noszą na sobie ożywione trupy. Te „groteskowe szczątki ludzkie” przechadzają się wśród sklepowych wystaw, kierowane jakimś bliżej nieokreślonym brakiem. Autor *The Cinematic Body* nazywa zombie „pustymi ludzkimi skorupami”, które choć posiadają mózgi, to nie potrafią myśleć²². Twórcy filmu zdają się sugerować, iż „dyktatura rzeczy”, o której pisał m.in. Jean Baudrillard w swoim *Spółczesnym konsumpcyjnym*, przekształca ludzką duchowość w bezmyślną zmasowaną żądzę, wywołaną metafizyczną pustką. Fakt ten potwierdza dalszy rozwój fabuły. Wszędobylska obecność dóbr materialnych powoli zmienia również głównych bohaterów filmu. Upojenie konsumpcją sprawia, że protagoniści stają się mniej ostrożni. Paradują po „wymarłym” centrum handlowym w drogich futrach i rządząją

²¹ W filmie Romero jeden z zombie wpada do fontanny pełnej monet. Antagonistyczna postać odruchowo zaciska na nich swoje pięści, chcąc zapewne zagarnąć jak najwięcej pieniędzy. Po chwili jednak żywy trup przygląda się im zdziwiony, jakby zapomniał, do czego służą.

²² Shaviro interpretuje jedynie „oryginalną” trylogię Romero. Inaczej rzecz się przedstawia w jej najnowszych produkcjach. W *Ziemi żywych trupów* (2005) Romero pojawia się postać czarnoskórego zombie, który pełni w filmie funkcję przywódcy hordy żywych trupów, kierującego się wyraźnie logiką i szcążkowymi emocjami.

sobie ekskluzywne mieszkania, w których korzystają z uciech mieszczańskiego życia. W pewnym momencie, obserwując dobijających się do supermarketu zombie, czarnoskóry bohater wypowiada znamienne słowa:

Wciąż tam są. Chcą nas dopaść. Wiedzą, że tu jesteśmy. Chcą tutaj wejść. Nie wiedzą dlaczego. Pamiętają tylko, że chcą się tutaj dostać. (...) Są nami. Tylko nie ma już dla nich miejsca w piekle. (...) Tak mawiał mój dziadek. Był kapłanem voodoo. Gdy zabraknie miejsca w piekle, wówczas umarli powstaną.

Inną definicję fenomenu zombie przedstawia w jednej ze scen filmu demoniczny profesor²³, pytający w swoim telewizyjnym odczycie publiczność o status ontyczny ożywionych trupów:

Na początku pada pytanie: czy to są kanibale? Kanibalizm to zjadanie osób tego samego gatunku. Tych stworów nie można uważać za ludzi. One żerują na ludziach, ale nie żerują na sobie. Na tym polega różnica. Atakują ludzi i żywią się ich jeszcze ciepłym mięsem. Czy posiadają inteligencję? Raczej niewielką. Nie rozróżniają niczego. Jedyne, co posiadają, to szczątki z ich poprzedniego życia. Doniesiono nam, że korzystają nawet z narzędzi, ale używają ich w prymitywny sposób. Nie używają różnych przedmiotów we właściwy sposób. Nawet zwierzęta czasem posługują się narzędziami w taki sam sposób. Te stwory mają tylko instynkt. Nie dajcie się zwieść pozorom, że są to członkowie waszych rodzin lub przyjaciół. Nie są nimi. A podobne uczucia są im obce. Należy ich natychmiast unicestwić.

Wściekłość profesora wydaje się uzasadniona. Kanibalizm²⁴ to bowiem temat niechętnie poruszany w kulturze popularnej, temat, który bezwstydnie eksploruje w swoich filmach Romero, niespodziewanie zestawiając go z cywilizacją luksusu. Dziwne powinowactwa obu sfer w kulturze popularnej zauważa także Guido Ceronetti. Włoski pisarz w swoich *Materiałach do studiów medycznych* wspomina wypadek, który stał się inspiracją do nakręcenia filmu *Alive. Dramat w Andach* (1993) Franka Marshalla:

²³ Przez prawie cały czas trwania akcji w filmie nadaje stacja telewizyjna, w której pracowała Francine. Trwa tu nieustannie dziwny talk-show, w którym buńczucznie wypowiada się tajemniczy profesor z „piracką kłapką” na oku, doradzający rządowi m.in. użycie bomb atomowych oraz zjadanie zombie, aby uniknąć problemów żywnościowych. Jak widać, sequel *Nocy żywych trupów* przepełniony jest już ironią i dystansem, których brakowało w pierwowzorze.

²⁴ Na kanibalistycznym aspekcie oparto wiele produkcji włoskich, takich jak *Cannibal Ferrox* (1981) Umberto Lenzi czy *Cannibal Holocaust* (1980) Ruggero Deodato. Nurt ten nie jest jednak związany z zakresem interpretacyjnym tej pracy, skupiającej się głównie na kinie anglojęzycznym.

Pasażerowie ocaleni z katastrofy samolotu, który rozbił się w Andach, żywili się mięsem swoich martwych towarzyszy podróży. Wielki boeing, maksymalne bezpieczeństwo, dwanaście tysięcy metrów wysokości, w kilka godzin przelot z jednej półkuli na drugą, syntetyczne posiłki, telewizja i kino na pokładzie, ale na koniec prawdziwy człowiek, kanibal z głodu, niewymowna zgroza, kara za ten absurdalny komfort. Koniec iluzji²⁵.

Ceronetti uważa, że cywilizacja luksusu zwodniczo maskuje nasze pierwotne instynkty. Uświadomienie sobie tego faktu jest dla autora „niewymowną zgrozą”. Inaczej dzieje się z widzem horroru cielesnego. Odczuwa on bowiem często radość z ukazanego na ekranie anarchicznego rozpadu ciała. „Ponowoczesni zombie” w odróżnieniu od swoich odpowiedników z lat pięćdziesiątych nie stanowią przecież widma zagrożenia dla porządku społecznego, lecz są już „wcieloną w życie apokalipsą”, po której nie może nastąpić zmartwychwstanie. Fizyczna obecność ciał żywych trupów, niechcących ulec cudownej przemianie ani biologicznemu rozpadowi, jest aktem bluźnierstwa uderzającym w wierzących w „obcowanie świętych” i „rajski przebyt”. Fakt ten zauważa Slavoj Žižek, łącząc w swoich filozoficznych interpretacjach kultury masowej postać zombie właśnie z procesami konsumpcjonizmu i reifikacji ciała:

Postawmy wobec tego naiwne i elementarne pytanie: dlaczego martwi wracają? Odpowiedź, jaką proponuje Lacan, brzmi tak samo, jak ta, którą podsuwa kultura popularna: *ponieważ nie zostali należycie pogrzebani*, tzn. ponieważ w związku z ich pochówkiem doszło do jakichś uchybień. Powrót umarłych jest znakiem zakłócenia symbolicznego rytuału, procesu symbolizowania; umarli powracają w roli poborców niespłaconego długu symbolicznego. (...) Powrót zmarłych stanowi zatem materializację pewnego symbolicznego długu, który zobowiązuje jeszcze poza terminem fizycznego wygaśnięcia²⁶.

Ambiwalentny stosunek do ciał bliskich zmarłych jest jednym z łatwo uchwytnych tematów poruszanych przez Romero w jego wizji zombie horroru. Ciało zmarłego staje się dla rodziny dwuznacznym obiektem. Z jednej strony wydaje się martwym, odrzucającym korpusem, lecz zarazem kimś bliskim, koga pamięta się jako jeszcze niedawno żywy, odczuwający byt. Film szafuje więc lękiem i odrazą wobec tego, co z naszych ciał robi śmierć i upływający bezlitośnie czas. Wróćmy jednak do antyamerykańskiej wymowy filmu. Znamienne, że w obrazie Romero najsympatyczniejszymi postaciami okazują się przedstawiciele grup społecznych uważanych przez środowiska sympatyzujące z ruchami kontrkulturowymi za „uciskane”, czyli Murzyn

²⁵ G. Ceronetti, *Milczenie ciała. Materiały do studiów medycznych*, tłum. M. Ochab, Gdańsk 2004, s. 60–61.

²⁶ S. Žižek, *op. cit.*, s. 40. Dla Žižka figura zombie jest również symbolem pragnienia powrotu do „czystego, wcielonego popędu”, w żaden sposób niechamowanego przez cywilizację.

i kobieta. Zaczniemy od postaci żeńskiej. W jednej ze scen będąca w zaawansowanej ciąży Francine przestrzega swoich męskich kompanów: „Nie będę dla was mamusią. Chcę wiedzieć, co jest grane i mieć prawo głosu. Jest nas czworo. Rozumiemy się?”, po czym oświadcza, że pragnie być niezależna, dlatego właśnie musi się nauczyć strzelać oraz pilotować helikopter. Podobnie czarnoskóry Roger jest postacią skonstruowaną na przekór wciąż popularnym w USA stereotypom. Bohater ten jest nie tylko najlepiej wykształconą osobą z całej czwórki (prawdopodobnie przed wcieleniem do armii był ginekologiem), lecz również jako jedyny zachowuje zdrowy rozsądek, pouczając resztę grupy i planując wszystkie działania. Romero łamie stereotypy, pozwalając przeżyć właśnie tej parze, uśmierca zaś i upokarza świetnie zorganizowaną armię „aniołów piekiel”. Przedstawiciele wypaczonej formy kontrkultury zostaną tu żywcem pożarci w najbrutalniejszej scenie filmu, w której kamera beznamiętnie ukazuje, jak zgłodniaли zombie zabijają postrzelonego motocyklistę, rozrywając mu kończyny, rozpruwając brzuch i wyciągając wnętrzności, aby je łączywie skonsumować. Obraz kończy się złudnym happy endem – bohaterowie uciekają przed krwiożerczymi konsumentami śmigłowcem, jednak zdają sobie sprawę, iż paliwa nie wystarczy im na długi lot. Nie ma więc nadziei na ratunek. Wokół panują zaś chaos i apokalipsa.

Seksualizacja zombie: David Cronenberg i jego seksualno-technologiczni „zombie-konsumenci”

Ciało jest naszą materią i naszym „materiałem”. Ciało i krew są ludzkim życiem, dlatego zajmuję się tak wieloma niepokojącymi aspektami związanymi z jego zachowaniem i trwaniem, jak to tylko możliwe. To może oznaczać mutacje, ewolucje, traktowanie wszystkiego inaczej, kto wie...²⁷.

(David Cronenberg)

W nieco inny sposób filmowymi antynomiami cielesności manipuluje David Cronenberg, który tematyce tej poświęcił praktycznie całą swoją twórczość. Paul Wells w książce *The Horror Genre* trafnie podsumowuje znaczącą rolę Cronenberga w rozwoju i upowszechnieniu struktur horroru cielesnego, pisząc: „(...) Cronenberg najbardziej zasadniczo wyraził centralność ciała, jako tematu współczesnego horro-

²⁷ Cytat pochodzi [z:] P. Wells, *The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch, Wallflower*, London 2000, s. 90.

ru”²⁸. Zwłaszcza trzy pierwsze, pełnometrażowe filmy kanadyjskiego reżysera zestawiają ze sobą tematykę cielesności, lęku i ideologii w sposób ciekawy i oryginalny. Ja omówię tu jedynie *Dreszczę* (1975/76), które swoim krytycyzmem społecznym wyprzedziły *Świt żywych trupów* (1978), stając się dzisiaj, podobnie jak dzieła Romero, klasyką autorskiego horroru cielesnego, który wyrósł na bazie niskobudżetowego kina²⁹. Przy czym Cronenberg, w przeciwieństwie do Romero, jest autorem bardziej „intelektualnym”. W swojej twórczości nie tylko odwołuje się do wyobraźni pornograficznej (znanej m.in. z *exploitation movies*), lecz również nawiązuje do popularnych w latach siedemdziesiątych tekstów teoretycznych Umberto Eco czy Gillesa Deleuze’a³⁰. Co więcej, Cronenberg skupia się także na kontrkulturowym wychwytywaniu sprzeczności kulturowych kapitalizmu i demistyfikowaniu oczekiwań przeciętnego odbiorcy. Kanadyjski autor nie stroni również od dwuznacznie onirycznego kamuflażu, lokując swe dzieło gdzieś pomiędzy sennym koszmarem a dziwaczną fantazją erotyczną. Twórca *Videodromu* jest bowiem mistrzem operowania antynomią pociągające – odrzucające. W *Dreszczach* autor wykorzystuje ową antynomię poprzez zwodnicze odwołanie się do „konwencjonalnej” dla ikonografii pornograficznej sceny gwałtu na niewinnej nieletniej dziewczynie, która po chwili okazuje się nie aktem seksualnym, lecz odrzucającą sekcją zwłok. Ten zamierzony akt dezorientacji widza to tylko preludium do szeregu odpychających scen „zacierających różnicę między sferą rozkoszy i obszarem cierpienia”³¹, gdzie „podział na sex i horror kompletnie zanikł”³². Kontrastowe zestawianie ze sobą obscenicznych treści najdobitniej powróci w końcowej scenie „orgii w hotelu”, w której narastający przez cały czas trwania filmu kanibalistyczno-perwersyjny szal osiąga swoje chaotyczne apogeum. Uciekający przez labirynt korytarzy ekskluzywnego kompleksu mieszkalnego bohater napotka w nim istne panoptikum dziwacznych postaci. Oto elegancki dżentelmen ujeżdża wysoką, ciemnoskórą dziewczynę, zaś ujadające nastolatki są prowadzone na smycz niczym pudle. Na korytarzach Starliner Towers zapoznać można również dwóch paradujących w slipach homoseksualistów, którzy czule namawiają wszystkich do wspólnej zabawy, oraz pewnego enigmatycznego starca, z radością ujawniającego swój jednoznaczny związek z własną córką. Dziwacznie niespójny scenariusz zdaje się być jedynie dodatkiem do zapadających w pamięć surrealistycznych scen,

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ O specyficznym „zawieszeniu” filmu Cronenberga pomiędzy kinem progresywnym i komercyjnym oraz wyraźnym cytowaniu w nim *Nocy żywych trupów* piszą: K. Loska, A. Pitrus, *David Cronenberg: Rozpad ciała, rozpad gatunku*, Kraków 2003, s. 19, 21.

³⁰ *Ibidem*, s. 20, 21.

³¹ *Ibidem*, s. 24.

³² K. Newman, *Nightmare Movies*, Harmony, New York 1988, s. 116.

łączących w sobie lubieżny nastrój taniej erotyki kina B z obscenicznym koszmarem body horroru. I nawet końcowe sceny filmu, niespodziewanie nawiązujące do *Nocy żywych trupów*, nie przynoszą widzowi chwili wytchnienia. Oszałałe ofiary „seksualnego pasożyta”³³ wrzucają bowiem głównego bohatera do basenu, gdzie w ście dionizyjskiej orgii podziela on los swoich oprawców. Ostatnie ujęcia ukazują zakazanych mieszkańców, wyjeżdżających ze swoich apartamentów, aby ponieść tajemniczą zarazę w świat. Znamienne, iż pierwsze filmy pełnometrażowe Cronenberga (*Dreszczę*, lecz również *Wściekliwość* [1977] i *Potomstwo* [1979]) mają podobnie jak dzieła Romero jawne antyspołeczne wydźwięki. Luksusowe apartamenty z *Dreszczę* oraz ekskluzywna klinika plastyczna z *Wściekliwość* to przestrzenie dla uprzywilejowanych, gdzie technologia i zamożność decydują o lepszym losie i wyższym statusie społecznym. I właśnie tu dochodzi do wcielenia w życie apokalipsy. Obu reżyserów szczególnie nie interesuje sytuacja, w której jakiś nieoczekiwany czynnik destabilizuje struktury społeczne. W przypadku *Dreszczę* zarażenie pasożytniczym organizmem, wywołujące „dionizyjskie” zachowania, ma wykazać, że „zredukowany do libidycznego i pełnego przemocy i chaosu świat zdaje się być na krawędzi rychłego upadku”³⁴. Świat ten jest zresztą łatwo rozpoznawalnym elementem z kinematografii Cronenberga i powróci w różnych wcieleniach w kolejnych filmowych wizjach kanadyjskiego artysty. To piekło fizjologii, w którym nawet nowoczesne technologie nie gwarantują łatwej ucieczki z „więzienia własnego ciała”. Widz nie ma już komfortu identyfikacji z ulubioną gwiazdą Hollywood. Nie ma tu również łatwego sposobu na przewyciężenie pułapek cielesności. Rafał Syska w swojej książce *Film i przemoc* słusznie zauważa jeden z niewielu pozytywnych aktów obscenicznego obrazowania oraz związanej z nim poetyki brzydoty:

Cielesność akcentowana jest przez brzydotę: ładni ludzie są przezroczyści, widz bez przeszkód identyfikuje się z piękniejszą postacią, której uroda, sylwetka, barwa głosu nie przełamuje granic estetycznej akceptacji³⁵.

Sam reżyser, wskazując na kontrrewolucyjne i antyhollywoodzkie aspekty swojego filmu, jest świadom szybkiego wyczerpywania się dekonstruującej siły fizjologii:

³³ Zachowanie zainfekowanych mieszkańców Starliner Towers przypomina nieco kinowe „żywe trupy”, lecz drapieżni konsumenci Cronenberga są z pewnością bardziej mobilni. O pastiszowym potraktowaniu filmowych zombie i zestawieniu ich z dziedzictwem rewolucji seksualnej świadczy zwłaszcza fakt, że przemienieni przez pasożyta bohaterowie *Dreszczę* są opanowani nie kanibalistyczną żądzą ludzkiego mięsa, lecz seksualnym szałem, w którym ciało staje się elementem nieco innego rodzaju konsumpcji.

³⁴ P. Wells, *op. cit.*, s. 89.

³⁵ R. Syska, *Film i przemoc. Sposoby obrazowania przemocy w kinie*, Kraków 2003, s. 145.

Co wydaje się rewolucyjne, zostaje później wchłonięte przez główny nurt kultury. Siłą klasy średniej jest to, że zachowuje się jak ameba. Może zaabsorbować wszystko. Sposobem, w jaki broni się przeciwko wszystkiemu, co wydaje się jej radykalne i groźne, nie jest otaczanie się skorupą, która może być zniszczona, lecz właśnie absorpcja i asymilacja³⁶.

W ten sposób *Dreszcz* okazują się body horrorem, który nie tylko próbuje wyrazić rozczarowanie przebiegiem przewrotu kontrkulturowego roku 1968, lecz również filmem, który ukazuje powolne wchłanianie cielesnego dyskursu przez główny nurt kinematografii. Opuszczający swoje domy mieszkańcy Starliner Towers zasymilowali seksualnego pasożyta i próbują go rozprzestrzenić dalej. Czy jednak sprzęgnięcie obcego organizmu z ciałem konsumenta nie odmieni w końcu również samego pasożyta?

Zombie zdekonstruowane śmiechem

Ironizujący widzowie nie odbierają tekstu tak, jak się on prezentuje, lecz poprzez ironiczne komentarze odwracają przedkładane znaczenie³⁷.

(John Storey)

Peter Dendle w swojej *Encyklopedii filmowych zombie* lata 1968–1983 nazywa „złotym okresem” tej kinematografii³⁸. Określenie to wydaje się uzasadnione, biorąc pod uwagę fakt, że już w pierwszej dekadzie, która upłynęła od premiery filmu Romero, pojawiło się ponad trzydzieści filmów wykorzystujących fabuły o żywych trupach³⁹. Nieoczekiwanie spora część tych produkcji pochodziła z krajów europejskich, takich jak Włochy, Hiszpania i Anglia. Dendle nazywa je „pierwszą falą filmu zombie”. Autor zauważa znaczące zróżnicowanie w ukazywaniu tych postaci, które mogą pojawiać się w filmach jako istoty ze snu (*A Virgin Among the Living Dead* z roku 1971), „zdaleństerowani” członkowie nuklearnej rodziny (*Shanks* z roku 1974) czy nawet technozombie (*Shock Waves* z roku 1977). Powracają również znani z klasycznych obrazów czarnoskórzy zombie-robotnicy (*Sugar Hill* z 1974 roku) oraz przypominający żywe kościotrupy mnisi z „gotyckiej” serii *Tombs of the Blind Dead* z lat 1971–1975. Dendle pisze o „surrealistycznym, nieco deliryczno-narkotycznym klimacie” produkcji z lat siedemdziesiątych, który zniknął w „drugiej fali filmu zombie”, trwającej od roku 1979 do 1989 i przynoszącej przeciętnie sześć filmów rocznie dotyczących plagi ży-

³⁶ Ch. Rodley, *Cronenberg on Cronenberg*, Faber and Faber, London 1997, s. 65.

³⁷ J. Storey, *Studia kulturowe i badania kultury masowej. Teorie i metody*, tłum. J. Barański, Kraków 2003, s. 27.

³⁸ P. Dendle, *op. cit.*, s. 7.

³⁹ *Ibidem*.

wej śmierci. Trzeba tu również zaznaczyć, że lata osiemdziesiąte to okres, kiedy kino głównego nurtu zauważa komercyjny potencjał filmu *gore*. Za symboliczny moment przejścia fabuł o zombie ku większym budżetom i lepszej produkcji uważa się czter-nastominutowy wideoklip do piosenki Michaela Jacksona *Thriller* w reżyserii Johna Landisa z 1983 roku. Teledysk ten był jednym z pierwszych utworów wykonywanych przez Afroamerykanina, które prezentowano w MTV. Młody, ciemnoskóry (i nietknięty jeszcze przez ostrza chirurgiczne) piosenkarz w pewnym momencie wideoklipu zamienia się w żywego trupa i niespodziewanie porywa kondukt zombie do dyskotekowego tańca śmierci. Klip ukazujący tańczących zombie zyskał tak wielką popularność, że emitowano go w MTV z częstotliwością dwóch wyświetleń w ciągu godziny. Oczywiście obraz ten nie eksponował ulubionych przez twórców filmów *gore* scen rozdierania i pożerania wnętrza ludzkiego ciała, lecz sam fakt, że rozpadające się korpusy ludzi pokazywano cyklicznie w czasie najwyższej oglądalności, wyraźnie ukazuje proces przyjęcia i „udomowienia” poprzez pastisz postaci zombie przez amerykańską kulturę masową. Niestety, konwencjonalizacja kina *gore* doprowadziła również do powolnego wyczerpywania się nowych pomysłów. Produkcje o zombie coraz bardziej gubiły swój społeczny wydźwięk, nabierając za to cech groteskowej śmieszności. Filmy Petera Jacksona oraz Sama Raimiego mają już wyraźnie satyryczny wydźwięk całkowicie podważający wcześniejsze, kontrkulturowe podwaliny gatunku⁴⁰. Jest to być może jednak humor wynikający z rozczarowania upadkiem ideałów kontrkultury. Karel Čapek w swoich rozważaniach zauważa, że „humor jest zawsze trochę obroną i atakiem skierowanym przeciw losowi. (...) Więcej kawałów rodzi się z niezadowolenia niż z pomysłowości i spokojnego ducha”⁴¹. W śmiechu z żywych trupów można również doszukać się przerażenia absurdem ludzkiej egzystencji, które niezręcznie próbuje się tu maskować pustym śmiechem. W kinie Raimiego, Jacksona, a także Stuarta Gordona Lewisa (*Re-Animator*) oraz Dana O’Bannona (*Powrót żywych trupów*) destrukcja ludzkiego ciała zostaje doprowadzona już do skrajnych sytuacji, w których ludzkie organy zaczynają prowadzić niezależną od woli właściciela egzystencję. Groteskowy, niesmaczny czarny humor twórców horrorów cielesnych pozwala biegać odciętym dłoniom (*Evil Dead*), kroczyć wyrwanym z korpusów jelitom (*Martwica Mózgu*) oraz rozprawiać lubieżnie o seksie oralnym odciętym od korpusów głowom (*Re-Animator*). Sam Raimi w materiałach zarejestrowanych podczas kręcenia *Evil*

⁴⁰ Potencjał obu wywodzących się z kina niezależnego reżyserów został w końcu przechwycony przez Hollywood i są oni obecnie autorami „seryjnych” hitów – *Władcy pierścieni* (Jackson) oraz *Spidermana* (Raimi).

⁴¹ K. Čapek, *Maryjasz, czyli na marginesie literatury*, tłum. H. Janaszek-Ivaničková, Kraków 1981, s. 45.

Dead 2 przyznaje się do miłości do komedii slapstickowych, twierdząc, że wiele ze swoich niecodziennych pomysłów zawdzięcza komikom z grupy Three Stooges⁴². W innym momencie obrazu dokumentalnego dotyczącego kulisów powstawania słynnego horroru reżyser zwierza się, iż kazał zachowywać się swoim aktorom tak, aby ich gra nabrała charakteru postaci z kreskówek. I rzeczywiście, nieszczęsny główny bohater filmu wykazuje się tu wytrzymałością na ból i ciosy, jakiej nie powstydziliby się niejeden protagonista z animowanek Disneya. Klimat radosnej makabry będzie towarzyszył rozwojowi akcji aż do samego końca. Porabianie człowieka na kawałki czy zgniatanie obciętej kobiecej głowy w imadle to czynności niewzbudzające tu jednak strachu ani przerażenia. Rozwinięciem komediowych wątków *Evil Dead* (1981) i *Evil Dead 2* (1987) jest *Armia ciemności* (1992), którą Raimi zrobił niemalą niespodzianką fanom poprzednich obrazów. Film okazał się bowiem bliższy pastiszowi literatury fantazy i romansu rycerskiego, ponieważ jego akcja toczy się w opanowanym przez siły zła „średniowieczu”. Przesycenie absurdem wcześniejszych odsłon filmu zmusiło autora do zmiany konwencji⁴³.

Podobnie anarchistyczne podejście do reguł gatunkowych odnaleźć można w *Trylogii obrzydliwości* Petera Jacksona. Za krwawą masakrą ze *Złego smaku* (1987) czai się inwazja groteskowych kosmitów, którzy pragną sprzedać ludzkie mięso międzygalaktycznej sieci fastfoodów, zaś w jednej ze scen *Martwicy mózgu* (1992) opanowany szalem zabijania bohater wykrzykuje: „Nie wtrącać się! Wiem, co mam robić. Czytałem o tym w komiksach. Trzeba poćwiartować ciało”. I po chwili widzimy go rzeczywiście w typowo „komiksowej” scenie, w której oszalały protagonista stoi z sekatorem w ręku za górą poobcinanych kończyn. Nic więc dziwnego, że cały film kończy się gigantyczną masakrą zombie za pomocą spalinowej kosiarki do trawy⁴⁴. Podobnie jak w przypadku twórczości Sama Raimiego, także i Jackson dociera do granic złego smaku, uciekając w absurdalny „karnawałowy” humor. Warto zauważyć również fakt, że główni bohaterowie komediowej odmiany zombie horroru są jawną kpinią z promowanych w latach osiemdziesiątych postaci muskularnych herosów. Pozbawione głębokich dylematów moralnych i gotowe na wszystko postacie pokroju Johna Rambo, tak ukochane przez zmęczone recesją i zwodniczością kontrkulturowego buntu społeczeństwo amerykańskie lat osiemdziesiątych, w humorystycznych

⁴² Od grupy tej Raimi zaczerpnął m.in. pomysł na scenę przypadkowego połknięcia oka potwora przez jedną z bohaterek.

⁴³ Krótką analizę poetyki anomalii cielesnej w *Evil Dead 2* oraz *Armii ciemności* przeprowadzam [w:] J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody*, op. cit., s. 232–235.

⁴⁴ W czasie tej sceny bohater ślizga się na pełnej krwi podłodze, zachowując się niczym Michael Jackson, który w czasie wielu występów wykonywał swój słynny „księżykowy taniec”.

horrorach cielesnych okazują się samolubnymi, cynicznymi błaznami, uwielbiającymi „konsumowanie przemocy”. Wygląda na to, że obrazy Raimiego i Jacksona właśnie taki rodzaj obrazowania próbują demaskować. Komедie o zombie wyśmiewają jednak przede wszystkim nieobecność w tekstach kultury popularnej poważnej refleksji na temat lęku przed starością, chorobami i śmiercią. Prawdopodobnie właśnie dlatego destrukcja ciała nie jest w nich już zjawiskiem okrutnym i przerażającym, lecz raczej zwyczajnym, prawie banalnym aktem, do którego użyć można przedmiotów użytku domowego, takich jak mikser czy kosiarka do trawy. A po skutecznym dokonaniu masakry zalany krwią bohater wyciągnie cygaro, które zapali, rzucając w stronę widowni jakiś cyniczny żarcik. Fabułą tego typu produkcji rządzi bowiem absurd, ukrywający się za pustym śmiechem, będącym skutkiem braku jednoznacznej prawdy o naszej cielesnej egzystencji.

Zombie w kinie najnowszym

Przekroczenie granicy XXI wieku przyniosło istny wysyp nowych wersji niezależnych filmów grozy z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Stało się tak, ponieważ horror cielesny, a zwłaszcza jego najbardziej krwawa odmiana *gore*, zostały już całkowicie zaakceptowane przez wielkie studia filmowe, widzące w nim komercyjny potencjał. W ten sposób powstały obdarzone wielkim budżetem wznowienia takich filmów, jak *Wzgorza mają oczy*, *Teksańska masakra piłą mechaniczną* czy *Świt żywych trupów*, nakręcone przez zatrudnionych przez amerykański przemysł filmowy młodych twórców. Niestety, filmy pochodzących ze świata MTV i reklam reżyserów, takich jak Zack Snyder (remake *Świt żywych trupów*) czy Paul W. Anderson (filmowe adaptacje gry *Resident Evil*⁴⁵), o wiele więcej wspólnego mają z gramami wideo niż dawnym, antyhollywoodzkim nurtem kina grozy. Autorzy ci bez skrępowania przenoszą na wielki ekran niezbyt rozbudowane historie, licząc na przyciągnięcie do kin młodego pokolenia fanów wirtualnej rozrywki przy monitorze. Jedyną wartą odnotowania zmianą jest sposób poruszania się nowego wcielenia żywych trupów, które dzięki pracy specjalistów od komputerowych efektów specjalnych stały się wyjątkowo szybkie i o wiele bardziej skuteczne w zadawaniu śmierci. Na szczęście konwencjonalność nowych filmów *gore* otwiera duże możliwości kinu niezależnemu.

⁴⁵ Film jest bardzo swobodnie potraktowaną ekranizacją znanej gry komputerowej. Powstał w 2002 roku obraz Andersona doczekał się dotychczas pięciu kontynuacji.

Ciekawe przetworzenia kinowych stereotypów ukazywania postaci zombie można odnaleźć m.in. w filmie *Shaun of the Dead* (2004). Obraz ten jest rezultatem współpracy znanych brytyjskich komików Simona Pegga i Edgara Wrighta⁴⁶. Główny bohater filmu to niewydarzony Shaun, który zamiast zaangażować się w ratowanie swojego rozpadającego się związku, woli przesiadywać ze swoim niechlujnym, otyłym przyjacielem w pobliskim pubie. I właśnie po jednej z alkoholowych libacji wybucha epidemia zombie. Obraz Pegga i Wrighta w dużym stopniu oparto na slapstickowych kontrastach, w których zamroczeni alkoholem przyjaciele nie dostrzegają oczywistych symptomów plagi. Najciekawsze wydaje się jednak zakończenie filmu, w którym okazuje się, że zombie zostają zaakceptowane społecznie. Zakute w łańcuchy żywe trupy zaczynają tu pełnić nie tylko role niewykwalifikowanych robotników, lecz nawet pojawiają się w telewizyjnych programach. W jednej z ostatnich scen filmu widzimy parodię programu *Ukryta kamera* (zakamuflowaną tutaj pod tytułem *Fun Dead*), w której zombie walczą o ochłap mięsa. Z kolei w odpowiedniku polskich *Rozmów w toku* pewna blondynka z zaangażowaniem przekonuje publiczność, iż nadal kocha swojego nieco odmienionego męża. Również Shaun, który dzięki inwazji zombie odzyskał ukochaną, nie opuścił swojego zarażonego przyjaciela i regularnie odwiedza go w wybudowanej obok domu komórce. Życie grubego Eda niewiele zmieniło się po śmierci. Trzymany na łańcuchu żywy trup nadal zajmuje się tym, co zwykle, czyli graniem w gry wideo. *Shaun of the Dead* to nie tylko satyra na nieinteresujących się niczym (oprócz zabawy) młodych obywateli Wielkiej Brytanii, lecz również intertekstualna gra, pełna odnośników do klasycznych filmów *gore*. Nakręcony za stosunkowo nieduże pieniądze film okazał się hitem DVD właśnie dzięki nietypowemu potraktowaniu tematu ożywionego trupa.

Obrazem w podobnie ironiczny sposób wykorzystującym pomysły *Shaun of the Dead* jest *Fido* (2006) Andrew Curriego. Film ten, naśladując poetykę amerykańskiego kina lat pięćdziesiątych, prezentuje widzom obraz szczęśliwego świata konsumpcji, w którym rolę niewolników odgrywają zombie. Jak dowiadujemy się ze sceny propagandowej lekcji wychowawczej, filmowe społeczeństwo zostało zaatakowane przez plagę „żywych trupów”⁴⁷, z którą toczyło wojnę domową. Sytuacja została jednak opanowana dzięki firmie ZomCon, która stworzyła olbrzymie płoty, oddzielające ożywionych zmarłych od „zdrowego ciała społeczeństwa”. Naukowcy z ZomCon

⁴⁶ Film na tyle spodobał się George’owi Romero, że zaprosił jego twórców do odegrania ról zombie w czwartej części swojej serii pt. *Ziemia żywych trupów* z roku 2005.

⁴⁷ Prezentowane na początku filmu sceny oraz narracja z offu odtwarzają poetykę amerykańskiego ideologicznego kina z lat czterdziestych i pięćdziesiątych oraz telewizyjnych reklam z tego okresu.

wymyślili również specjalne obroże, neutralizujące mordercze impulsy zmartwychwstałych trupów. Odtąd zombie służą ludzkości jako wykorzystywani do różnych zadań pomocnicy domowi⁴⁸, zaś największym marzeniem przetrwałych obywateli stała się prawdziwa, wielce kosztowna śmierć, uniemożliwiająca powrót po zgonie. Gwarantem wiecznego spoczynku jest specjalnie przygotowana ceremonia pogrzebowa, w czasie której niszczy się ciało denata, zaś jego głowę umieszcza w specjalnej metalowej trumnie. Powagę rytuału funeralnego wykazują specjalnie dopasowane do nietypowych okoliczności słowa kapłana, brzmiące: „z prochu powstałeś i w proch się obrócisz, lecz z prochu już nie wrócisz”. Niestety, nie każdego stać na tego typu pochówek, trzeba bowiem opłacać wysokie raty bajońsko drogiego ubezpieczenia. Takie ubezpieczenie wykupił opanowany obsesją śmierci i awersją do zombie ojciec głównego bohatera, który podczas wojny musiał unieszkodliwić własnego, zmartwychwstałego rodzica. I właśnie w założonej przez „zombiefoba” nuklearnej rodzinie pojawia się ożywiony zmarły. Kierowana kaprysem żona (w tej roli znana z *Memento* i *Matrixa* Carrie-Ann Moss) zmusza małżonka do zakupu „domowego trupa”, jego posiadanie bowiem podwyższa status społeczny. Tak oto w rodzinie pojawia się tytułowy Fido, z którym zaprzyjaźnia się najmłodszy członek rodziny – Timmy. Ożywiony zmarły jest traktowany przez osamotnionego chłopca jak skrzyżowanie ulubionego zwierzątka z wyimaginowanym towarzyszem zabaw. Okazuje się jednak, że Fido, podobnie jak inni zombie, odczuwa emocje. Film Curriego swój humor opiera na pokpiwaniu z konwencji produkcji rodzinnych Disneya, zestawiając typowe dla tego typu kina sceny z drastycznymi kontrastami związanymi z obecnością „nieumarłych”. I tak na przykład sympatyczny sąsiad z naprzeciwka pozostaje w jednoznacznym związku z Tammy – ponętą nastolatką, której ciało nie zdążyło się jeszcze porządnie zepsuć, kiedy założono jej obroże. Z kolei Fido okazuje się o wiele bardziej męski i opiekuńczy od ojca Timmy’ego i pod koniec filmu zajmuje miejsce głowy rodziny. Pan Robinson otrzymuje natomiast to, o czym zawsze marzył – kosztowny pogrzeb z gwarancją wiecznego spoczynku po śmierci.

Zarówno *Fido*, jak opisywany wcześniej *Shawn of the Dead* wyróżniają się spośród innych produkcji dążących do ośmieszania konwencjonalnego ukazywania filmowej postaci zombie jednym aspektem. Nie ma w nich aż tak brutalnych jak u Jacksona scen „przemocy fizjologicznej”. Tym samym obrazy te ukazują tendencję przechwytywania dawnej, drapieżnej strony odrzucającego charakteru „zombie konsumenckie-

⁴⁸ Oba omawiane tu filmy oczywiście ironicznie komentują popularną w bogatych krajach anglosaskich modę na nielegalne zatrudnianie emigrantów z biedniejszych państw, którzy pełnią w wielu domach role służących.

go” i włączania żywych trupów w mniej obrazoburczy, niesmacznie rozrywkowy kontekst. Tym tropem podążą inne obrazy wykorzystujące renesans żywych trupów, takie jak rubaszny *Zombieland* (2009) Rubena Fleishera czy inspirowana *exploitation movies* druga nowelka filmowa z obrazu *Grindhouse* pt. *Planet terror* wyreżyserowana w 2007 roku przez Roberta Rodrigueza.

Natomiast jedną z niewielu poważniejszych prób reinterpretacji kinowej postaci żywego trupa jest obraz *28 dni później* Danny’ego Boyle’a. W filmie tym naukowcy „zakazają bakcylem nienawiści” małpy, każąc im oglądać pełne przemocy przekazy medialne. Oczywiście zwierzęta zarażają w końcu ludzi i na Wielką Brytanię spada biblijny Armageddon. Sam pomysł Boyle’a i Alexandra Garlanda okazuje się zręcznym połączeniem horroru z ideami znanymi m.in. z *Władcy much* Goldinga czy *Dżumy* Camusa. Szczególnym zaskoczeniem dla widzów oczekujących ociekającej krwią rzezi jest poetycki klimat początkowych fragmentów filmu, w których obudzony ze śpiączki bohater wędruje opustoszałymi ulicami Londynu. Film nawiązuje oczywiście w niektórych scenach do *Świt żywych trupów* czy *Inwazji porywaczy ciał*, lecz najważniejsze wydają się w nim właśnie owe próby pokazania piękna świata pozbawionego istot ludzkich. Tym samym obraz Boyle’a powraca do korzeni współczesnego zombie horroru. Pozbawiony ludzi świat pojawił się po raz pierwszy we wspomianej już tu książce *I Am a Legend* Richarda Mathesona⁴⁹. Jednak *28 dni później* swoją poetyką zdaje się nawiązywać do klasycznych kinowych adaptacji książki – filmów *The Last Man on Earth* Ubaldo Ragona (1964) i *Omega Man* (1971) Borisa Sagala. Również w tych produkcjach ludzie wydawali się małymi, żałosnymi istotami, tracącymi resztki godności w nierównej walce o przetrwanie w postapokaliptycznym świecie. Ostateczna wymowa filmu Boyle’a jest także skrajnie negatywna. Twórcy filmu powracają bowiem do antyspołecznej wymowy body horroru sugerując, że „zombie czai się w każdym z nas”. Dlatego właśnie jedna z bohaterek filmu nie zawaha się zabić swojego zarażonego partnera, zaś zakażony ojciec stanie się zagrożeniem dla własnej córki. Ludzkość jest w filmie Boyle’a trawiona bakcylem nienawiści i nie można jej pomóc. Innowacją fabularną jest zaś fakt, że również żywe trupy skazane są tu na zagładę. Zarażeni chorobą agresorzy umierają przecież z głodu, nie mogąc znaleźć świeżych dostaw żywego pokarmu.

⁴⁹ Również najnowsza ekranizacja powieści Mathesona jest swobodną adaptacją pierwowzoru. Nakręcił ją w 2007 roku Francis Lawrence. Zamiast cech wampirów czy żywych trupów zainfekowanych ludzi obdarzono w niej zwierzęcą zwinnością.

Zombie popkulturowe

Obecnie zombie jest już na tyle wrośniętym w kulturę popularną monstrum, że jego obecność nie razi odbiorców nawet w pokazywanych w czasie *prime time*'u animowanych *Simpsonach* Matta Groeninga. W halloweenowym odcinku trzeciej serii Bart i Lisa wywołują inwazję żywych trupów, próbując wskrzesić swojego zdechłego kota. W zarażonym epidemią miasteczku pojawiają się nie tylko trupy z pobliskiego cmentarza, lecz również znakomitości ze świata nauki i kultury, takie jak Einstein, Szekspir czy George Washington. Po udanym zażegnaniu epidemii widzimy całą rodzinę Simpsonów podczas oglądania ich ulubionego programu. Łatwo zauważyć, że zahipnotyzowani przez telewizor bohaterowie niewiele różnią się od napastników, z którymi przyszło im chwilę wcześniej walczyć⁵⁰.

Z kolei zaprezentowana w 2010 roku telewizyjna adaptacja komiksu *Walking Dead* inwazję żywych trupów wykorzystuje jako tło dla wywiedzionych wprost z oper mydlanych perypetii uczuciowych pojawiających się w fabule postaci. Serial Franka Darabonta z odcinka na odcinek coraz bardziej rozwija portrety psychologiczne bohaterów, aby po czasie eliminować niektórych za pomocą ataków wygłodniałych zombie. *Walking Dead* to jednak przede wszystkim produkcja stawiająca przed protagonistami kolejne moralne wyzwania – takie jak na przykład, jak potraktować członka rodziny, który zamienia się w ogarnięte żądzą mordy monstrum.

Motyw destrukcji ciała ożywionego trupa wykorzystują również wideoklipy. Postać zombie zostaje interesująco wpisana w zaangażowane społecznie konteksty przez Chrisa Cunninghama w jego filmie muzycznym, ilustrującym piosenkę zespołu Leftfield pod tytułem *Afrika Sbox* (1999). W tym obrazie obserwujemy ślaniającego się na nogach, bladego i wychudzonego mężczyznę, który prosi o pomoc niezauważających go obywateli Nowego Jorku. Cunningham prezentuje swojego bohatera, obficie czerpiąc z tradycji zombie horroru. Najpierw widzimy go jako ukrywający się w ciemności byt o pokrytych bielmem oczach. Chwilę później mężczyzna wychodzi na ulicę, specyficznie powłócząc nogami i wyraźnie nie panując nad własnym ciałem. Skojarzenie z kinowym żywym trupem nasuwa się niemal automatycznie. Jednak zajęci swoimi sprawami Amerykanie zdają się nie dostrzegać symptomów zbliżającej się epidemii. Nasze oczekiwania zostają niespodziewanie wystawione na próbę w kolej-

⁵⁰ Żywe trupy w prześmiewczym kontekście pojawiają się również w przeznaczonym dla dorosłej publiczności serialu animowanym *South Park* Treya Parkera i Matta Stone'a.

nym ujęciu, w którym zarażony wyciąga rękę do czytającego gazetę mężczyzny. Dłoń nieszczęśnika zostaje potracona przez jakiegoś przypadkowego przechodnia i odpada, tłukąc się na ziemi niczym porcelana. Pozbawiony ręki i wyraźnie cierpiący bohater rusza jednak dalej. Kolejną kruszącą się kończyną jest prawa noga chorego. Mężczyzna, skacząc na jednej nodze, schodzi do podziemnych parkingów, gdzie natyka ignorujących go tancerzy break dance. W końcu chory upada, tłukąc ocalałą rękę. W tym momencie pojawia się czarnoskóry raper, który pomaga mu wstać. Gest ten nie ma jednak większego znaczenia, bo chwilę później okaleczonego mężczyznę przejeżdża nowojorska taksówka. Makabryczny koniec i odrzucające środki wyrazu w produkcji Cunninghama mają swoje wyraźne uzasadnienie w warstwie znaczeniowej przekazu. Ślaniający się na nogach „żywy trup” to przedstawiciel głodującej Afryki, do której biali obywatele bogatszych państw nie chcą wyciągnąć pomocnej dłoni. Wpisanie postaci należącej do konwencji kina grozy w poetykę teledysku, mającą służyć promocji kampanii społecznej, przynosi tu zadziwiająco skuteczny efekt.

Asymilacja i udomowienie żywego trupa to fakt nader znaczący. Słoweński filozof Slavoj Žižek postać ożywionego trupa postrzega jako znaczący atrybut ponowoczesności:

Zjawiskiem, które od początku do końca zasługuje na miano „podstawowego wyobrażenia współczesnej kultury masowej”, jest (...) właśnie fantazmat powrotu żywego trupa: wyobrażenie osobnika, który nie chce pozostać zmarłym i ciągle powraca, stanowiąc groźbę dla żywych. Arcywzorem długiego szeregu utworów – od psychotycznego zabójcy w *Haloween* do Jasona z *W piątek trzynastego* – pozostaje *The Night of the Living Dead* George’a Romero, film, w którym „jeszcze nie martwi” nie zostają sportretowani jako ucieleśnienie czystego zła, pędu do zabijania czy zemsty, lecz jako istoty cierpiące, które ścigają swe ofiary z uwierającą je same zawziętością, do tego przeniknięte bezgranicznym smutkiem (...) ⁵⁰.

Zakończenie

Audiowizualne obrazy martwego ciała mogą być wykorzystywane na różne sposoby. Niestety, najczęściej ocierają się o niesmaczną fascynację przemocą lub „wisielczy humor”. Z drugiej strony pełnią zapewne nie do końca sprecyzowaną jeszcze funkcję terapeutyczną, której tak bardzo pragną się w nich doszukiwać badacze kul-

⁵⁰ S. Žižek, *op. cit.*, s. 40.

tury, tacy jak Slavoj Žižek czy Julia Kristeva⁵¹. Wydaje się jednak, że po fali psychoanalitycznych i poststrukturalnych interpretacji medialne trupy nadal oczekują na nowe próby opisu ich znaczenia w cywilizacji Zachodu. Produkcje Andrew Curriego, Danny’ego Boyle’a, innowacyjny serial *Darabonta* oraz obrazoburczy teledysk Chrisa Cunninghama wydają się najlepszymi przykładami ukazującymi istnienie nowych, jeszcze niewykorzystanych odczytań postaci ożywionego trupa. Postać niegdyś tak obca i złowroga, dziś okazuje się lustrzanym odbiciem ponowoczesnych wad i lęków. Gilles Deleuze i Felix Guattari w swoim *Anty-Edypie* stwierdzili nawet, z pewną przesadą, że „jedynym współczesnym mitem jest mit zombie”⁵². Aż strach pomyśleć, czym stanie się ta postać żywego trupa w kolejnych wcieleniach.

⁵¹ Julia Kristeva m.in. w swojej książce *Powers of Horror* opierając się na teoriach Mary Douglas oraz psychoanalizie Jacquesa Lacana stworzyła koncepcję terapeutycznej roli wstrętu. [Por.] J. Kristeva, *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, Columbia University Press, New York 1982.

⁵² G. Deleuze, F. Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1983, s. 335.



Rys. 7. Fenomen popularności postaci zombie wciąż przyjmuje nowe popkulturowe wcielenia.
R. Kirkman, Ch. Adlard, C. Rathburn, *Żywe trupy*, tom. 3, Image Comics 2005, s. 131.
Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Taurus Media 2006.

Rozdział VIII

Androgyniczne ciała obcych: New Age, kamp, glam i gender w science fiction

Czy naprawdę potrzebujemy prawdziwej płci? Z wytrwałością graniczącą z uporem społeczeństwa nowoczesnego Zachodu odpowiadały twierdząco. Wciąż nieustannie zonglują zagadnieniem „prawdziwej płci” w porządku rzeczy tam, gdzie można by wyobrazić sobie, że liczy się jedynie rzeczywistość cielesna i intensywne przyjemności¹.

(Michel Foucault, *Prawdziwa płeć*)

Wstęp

Dla wielu twórców science fiction bezpłciowość jest ostatnim etapem ludzkiej ewolucji. Brak owłosienia i podziału na płcie, jako atrybuty wyżej rozwiniętego społeczeństwa przyszłości, pojawiają się m.in. w powieści *Gdzie wasze ciała porzucone?* Josepha Farmera oraz w opartym na opowiadaniu Briana Aldisa *Super-Toys Last All Summer Long* filmie *A.I.* (2001) Stevena Spielberga. Także głośne *Cząstki elementarne* Michaela Houellebecqa poruszają ten temat, przewrotnie udowadniając, iż zniszczenie podziałów płciowych jest jedyną możliwością zbawienia ludzkości. Tak oto autor opisuje bezpłciowy „nowy Eden”:

Po zerwaniu ojcowskiej więzi, która nas łączyła z ludzkością – żyjemy. Według oceny ludzi żyjemy szczęśliwi; to prawda, że umieliśmy wyzwolić się z sidła egoizmu, okrucieństwa i gniewu, których oni nie mogli przezwyciężyć; nasze egzystencje różnią się od siebie. Nauka i sztuka ciągle istnieją w naszym społeczeństwie; lecz trzeba przyznać, że

¹ M. Foucault, *Prawdziwa płeć*, [w:] Idem, *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, wybrał i oprac. T. Komendant, przeł. B. Banasiak, posł. M.P. Markowski, Warszawa 1999, s. 293.

poszukiwanie Prawdy i Piękna, w mniejszym stopniu motywowane przez bodziec indywidualnej próżności, stało się celem mniej pożądanym i nie tak niezbędnym. Ludziom dawnej rasy nasz świat zdaje się rajem. Zresztą czasem sami sobie nadajemy – w sposób co prawda nieco żartobliwy – nazwę „bogów”, nazwę, która produkowała tyle ich wyobrażeń².

Na genetyczną przemianę ludzkości trzeba jednak poczekać wiele pokoleń. Prawdopodobnie dlatego niecierpliwi twórcy s-f stworzyli postacie kosmicznych apostołów, którzy potrafią przyspieszyć ewolucję naszego gatunku. Pozbawieni płci kosmiczni przybysze mają tu być, w myśl doktryn Ery Wodnika, prorokami „boskiej pełni” i pokojowej egzystencji. Motyw ten ciekawie wykorzystuje już książka Roberta A. Heinleina *Obcy w obcym kraju*³ z 1961 roku. Powieść ta dzięki trafnyom analizom socjologicznym sprzęgniętyom z New Age’owymi wątkami oraz brawurowym poczuciem humoru szybko „wyrwała się” z getta fantastyki naukowej, stając się jedną z ulubionych lektur amerykańskich orędowników kontrkultury. Utwór opowiada o wychowanym na Marsie młodzieńcu o imieniu Micheal, który przybywa na Ziemię, aby głosić ewangelię pokoju i duchowo-fizycznej miłości. Bohater dzieli się ze swoimi ziemskimi przyjaciółmi takimi umiejętnościami, jak „grokowanie” (rodzaj medytacyjnego zjednania się z istotą danej rzeczy), „odczłowieczanie się” (przechodzenie do bytu astralnego) czy telekineza i teleportacja⁴. Na kinową odpowiedź nie trzeba było zbyt długo czekać. W 1968 roku debiutuje w kinach analizowana już w tej pracy *2001: Odyseja kosmiczna* Stanleya Kubricka. Film Kubricka zrećźnie przechodzi od klasycznego dla science fiction motywu podróży kosmicznej⁵ do tematów poruszanych przez „inner space”.

Cielesność „kosmicznego bytu” nie ma tu jednak cech płciowych. „Gwiezdna seksualność” będzie za to pojawiać się w innych obrazach kinowych z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku.

² M. Houellebecq, *Cząstki elementarne*, tłum. A. Daniłowicz-Grudzińska, Warszawa 2003, s. 363.

³ R.A. Heinlein, *Obcy w obcym kraju*, tłum. A. Nakoniecznik, Poznań 1995.

⁴ Powieść Heinleina oskarżano o seksizm, bowiem kobiece postacie odgrywają tu głównie rolę chętnie służących swoimi wdziękami „gruppies” Marsjanina.

⁵ Filmy fantastycznonaukowe o galaktycznych podróżach noszą anglosaską nazwę „space opera”.

Strategie „gwiazdnej maskarady”: kamp, gender i kosmiczna cielesność

Z bardziej dosłownymi odwołaniami do „nowej, kosmicznej cielesności” lat sześćdziesiątych spotkamy się w filmie *The Rocky Horror Picture Show* (1975) w reżyserii Jima Sharmana. Obraz Sharmana jest adaptacją rock musicalu, wykorzystującą estetykę kampu. Główny bohater filmu – Dr Frank-N-Furter – to biseksualna postać z kosmosu, która przybyła na Ziemię z dalekiej planety Transylwania. Kosmita mieszka wraz ze swoją ekscentryczną służbą w starym gotyckim zamku, wiodąc hedonistyczne życie. Przypadkowi goście, Janet i Brad, uczą się tutaj zażywania przyjemności homoseksualnego i heteroseksualnego pożycia. Film Sharmana szafuje stylistyką kina science fiction, łącząc ją z rozerotyżowaną kiczowatością horrorów klasy B, znaną między innymi z filmowych produkcji brytyjskiej wytwórni Hammer. Właśnie dlatego noszący kobiecy strój kosmita okazuje się parodystycznym odwróceniem seksapilu Marleny Dietrich z *Błękitnego anioła* (1930), w dodatku niespodziewanie skontrastowanym z klasyczną nonszalancją hrabiego Draculi⁶.

Również inni mężczyźni z jego świty niewiele mają wspólnego z konwencjonalnym postrzeganiem męskości. Służący Franka-N-Furtera to skrzyżowanie dzwonnika z Notre Dame ze starym hipisem, zaś tytułowy Rocky Horror wygląda jak zaprojektowane na nowo przez Andy Warhola monstrum doktora Frankenstein⁷. Wygląd i zachowanie wymarzonego przez kosmitę superkochanka są wyraźną kpina z kultu męskości i siły, gdyż jego atletycznie zbudowane ciało kryje w sobie antynomiczną psychikę bojaźliwego i nierozgarniętego dziecka. Patrycja Bieszk słusznie zauważa, że postać ta, pozostając w seksualnych relacjach z Janet i demonicznym doktorem, niespodziewanie odgrywa stronę pasywną i uległą. I tak na przykład w pewnym momencie filmu widzimy Rockiego przywiązanego do łóżka. Z kolei w scenie wesela Furtera płochliwy stwór odgrywa rolę panny młodej⁸. Melanz konwencji i stylistyk pozwala w świeży sposób dokonać groteskowego podsumowania zdobyczy rewolucji seksualnej lat sześćdziesiątych. Sam zaś Dr Frank-N-Furter pod koniec filmu okazuje się żalonym bytem, drastycznie zderzonym z New Age’owym marzeniem

⁶ P. Bieszk, *De/ konstrukcja gender poprzez camp: Divine, Frank N. Furter i Rocky Horror*, [w:] *Gender w humanistyce*, red. M. Radkiewicz, Kraków 2001, s. 131.

⁷ Swoją wizję kempowej cielesności monstrum Frankenstein przedstawił Warhol w filmie Paula Morrissey’a pt. *Flesh for Frankenstein* z 1973 roku.

⁸ [Por.] P. Bieszk, *Ibidem*, s. 132.

o idealnej, gwiazdnej androgynii. Obraz Sharmana jest wyrazem rozczarowania, lecz zarazem również i tęsknoty za ideałami „lata miłości”, które zręcznie wkomponowano w gatunkowe klisze horroru i science fiction.

Owo nostalgiczne marzenie wykorzysta w tym samym czasie również Dawid Bowie, kreując dla potrzeb swojego scenicznego wizerunku postać nieziemskiego gwiazdora Ziggiego Stardusta. Jawnie pastiszowa kreacja Bowiego powstała, aby uatrakcyjnić trasę koncertów promujących jego glam rockowy koncept album⁹ *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* z 1972 roku. Album ten opowiada historię oddziałującego seksualnie na mężczyzn i kobiety kosmity Ziggiego Stardusta, który pragnie ocalić naszą planetę przed samozagładą. Bohater zostaje więc gwiazdą rocka, lecz sława niszczy go, doprowadzając do tego, że kosmita kocha się z własnym ego, po czym zostaje zabity przez oszalałych na jego punkcie fanów¹⁰.

Do tematu „kosmicznej seksualności” Bowie powróci po kilku latach, pojawiając się w filmie fabularnym Nicolasa Roega z 1976 roku *Człowiek, który spadł na Ziemię*. Film Roega również opowiada o kosmicie, który tym razem przybywa na Ziemię, aby zdobyć wodę dla swojej umierającej planety.

Obecność i gra Bowiego sugerowała jakości, które kojarzą się z odmiennością, obcością, czy też nawet nie-człowieczeństwem. (...) Co najbardziej charakterystyczne w opisach jego gry, to fakt, że wrażliwość i te atrybuty, które z nią są kojarzone (nieśmiałość, niezdecydowanie, czułość) z łatwością uznaje się tu za cechy nie-ludzkie. (...) Męskość jego ciała budzi wątpliwości, bo posiada atrybuty, które społecznie przypisuje się kobiecości: makiż, delikatność, wåtłość i szczególną gładkość ciała. Newton jest lekki – Marry Lou może go unieść, a zestawiony ze wszystkimi mężczyznami, którzy go otaczają, wyraźnie się wyróżnia. Na ich tle wydaje się być nie tyle kobietą, co nie-mężczyzną, co również budzi ich niepokój. Newton burzy ich wyobrażenia, drażni, bo nie poddaje się ludzkim klasyfikacjom, ale również z tego samego powodu – fascynuje¹¹.

Związki z ludźmi sprawiają jednak, że kreowany przez Bowiego bohater odkrywa w sobie nieznana wcześniej seksualność. W tym momencie film zamienia się w ubraną w kostium science fiction opowieść, w uproszczony sposób referującą teorie apologetów *gender studies*, starające się udowodniać, że to kultura stwarza ludzką tożsamość

⁹ Glam rock, znany także pod nazwą *glitter rock*, był nurtem muzyki rockowej, który negował naturalność ruchu hipisowskiego. Oprócz Davida Bowie do przedstawicieli glam rocka zalicza się zespoły T. Rex, Slade, Queen, Sweet, Alvin Stardust, Sparks, Mud, Roxy Music.

¹⁰ Jest to wyraźne nawiązanie do *Obcego w obcym kraju*. Pod koniec książki bohater zostaje ukamienowany przez ludzi. Termin koncept album pochodzi od angielskiego terminu *concept album* i oznacza płytę nagrany w ten sposób, że znajdujące się na niej piosenki tworzą spójną fabułę bądź też nawiązują do siebie ideologicznie.

¹¹ K. Kosińska, *Tęsknota za światem z innego świata: Androgyn w „Performance” i „Człowieku, który spadł na ziemię”*, „Panoptikum” 2004, nr 3, s. 44.

seksualną. Scott Bukatman, autor książki *Terminal Identity*, zwraca uwagę na fakt, że ziemską cielesność bohatera filmu Roega jest kształtowana dzięki wiadomościom o ludzkości, które kosmita ogląda w telewizji. Bukatman przywołuje cytaty ze *Spoleczeństwa spektaklu* Guya Deborda, pisząc, że bohater staje się „więźniem spektaklu, który przekształca jego cielesność”¹².

Z kolei Gerard Loughlin w swojej analizie *Człowieka, który spadł na Ziemię* z książki *Alien Sex. The Body and Desire in Cinema and Theology* porównuje film Roega z wydaną w 1963 roku książką Waltera Tevisa, będącą podstawą scenariusza, zwracając uwagę na wyraźną obecność w obu tekstach kultury motywów związanych z seksualnością i religijnością. Jak zauważa Loughlin, w książce istnieją nawet wyraźne porównania jej bohatera (który na Ziemi przybrał imię Thomasa Jeroma Newtona) z Jezusem Chrystusem¹³. Loughlin zauważa również zmianę filmowego wyglądu głównego bohatera. Kosmita w książce jest albinosem, w filmie swoimi czerwonymi włosami przypomina zaś glam rockowych wokalistów pokroju Marca Bolana czy Bryana Ferry’ego¹⁴. Grający go David Bowie, „artysta kameleon”, ciągle zmieniający wygląd, osobowość i preferencje seksualne, stworzył w filmie Roega kreację, która pojawi się także w kilku filmach niezwiązanych bezpośrednio z ikonografią science fiction.

Posiadająca zarówno męskie, jak i żeńskie cechy postać Bowiego/Stardusta powróci intertekstualnym echem m.in. w 1998 roku w obrazie Todda Haynesa *Idol* (woryginalne: *Velvet Goldmine*). Historia glam rockowej gwiazdy zostaje tu koncepcyjnie zestawiona z pisarską legendą Oscara Wilde’a. Wilde w interpretacji Haynesa okazuje się bowiem niezemskim przybyszem, podrzuconym przez nieznaną siłę zastępczej rodzinie, który odradza się ponownie w XX wieku w ciele glam rockowego idola¹⁵. Film Haynesa, poza odtworzeniem socjologicznego klimatu muzyki lat sie-

¹² S. Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, London, Durham 1993, s. 47–48.

¹³ Akcentuje się tu zwłaszcza odrębność seksualną przybysza: „Nie był człowiekiem, choć wyglądał jak mężczyzna” (woryginalne: „He was not a man, yet he was very much like a man”), co jest wyraźną zabawą dwuznacznym odbiorem rzeczownika „man”, oznaczającego w języku angielskim zarówno „mężczyznę”, jak i „człowieka”. Gerard Loughlin w swojej interpretacji filmu i książki zwraca uwagę na sceny, w których bohatera porównuje się do Chrystusa. Loughlin podaje m.in. cytat z książki Tevisa: „Być może będzie to drugie zstąpienie na Ziemię, być może będzie to sam Jezus Chrystus” oraz scenę filmu, gdzie Mary Lou całuje kosmitę w stopy, powtarzając gest znany z ikonografii związanej ze śmiercią chrześcijańskiego zbawiciela. [za:] W. Tevis, *The Man Who Fell to Earth*, Bloomsbury, London 1963, s. 85. [Por. też] G. Loughlin, *Alien Sex. The Body and Desire in Cinema and Theology*, Blackwell Publishing, Malden, Oxford, Victoria 2003, s. 235.

¹⁴ G. Loughlin, *Ibidem*, s. 241.

¹⁵ Powiązania losu chimerycznego gwiazdora z życiem angielskiego poety symbolizuje w filmie kosmiczna broszka Wilde’a, której powiernikiem staje się popkulturowy idol Bryan Slade.

demdziesiątych, jest również refleksją na temat sztuczności scenicznych wizerunków przemysłu rozrywkowego oraz analizą wpływu kultury masowej na życie zwyczajnych ludzi. Bryan Slade, „człowiek z kosmosu” znika, aby pojawić się w innym wcieleniu w latach osiemdziesiątych. I choć młodzieńcza tajemnica zostaje pod koniec filmu brutalnie zdemaskowana, to końcowa wymowa obrazu Haynesa wydaje się niespójna. Wizualno-muzyczny wymiar glamu wraz z jego transgenderowym charakterem okazał się niestety bardziej pociągający od rzetelnej krytyki jawnie komercyjnych korzeni tego fenomenu socjologicznego¹⁶.

Związki „glam mody” z marzeniem o „kosmicznej pełni” będą również wykorzystywać inne, niezwiązane bezpośrednio z science fiction produkcje dotyczące crossdressingu¹⁷. Motywem łączącym jest tutaj właśnie fascynacja „kosmiczną kulturą” lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. W *Priscilli Królowej Pustyni* (1994) Stephana Elliotta przebierający się w „nieziemskie” kobiece ubrania bohaterowie ironicznie określają siebie jako przybyszy nie z tej Ziemi. W warstwie fabularnej filmu kilkakrotnie podkreśla się nieprzystawalność kolorowych bohaterów do nudnej rzeczywistości australijskich małych miasteczek. Podczas jednej z kłótni z nietolerancyjnymi autochtonami pada określenie: „Skąd jesteście? Chyba z Uranu!”. Wkrótce filmowi drug queens akceptują ten kosmiczny rodowód i sami zaczynają się określać jako przybysze z Uranu, a nie kosmopolitycznego Sydney. Wrzucenie wiernych ideałom kontrkultury bohaterów w życie prowincji i pierwotnych mieszkańców kontynentu jest w filmie często podkreślane kontrastowymi zestawieniami ich kosmicznych strojów z naturalnymi, wyludnionymi pejzażami pustyni¹⁸.

Z kolei Patrick „Kicia” Braden (Cillian Murphy), transwestyta z obrazu *Śniadanie na Plutonie* (2006) Neila Jordana, w swoim wizualnym pamiętniku w wielu ciężkich chwilach przytacza tekst piosenki, który zacytował mu kochanek po wypaleniu „pokojowego jointa”. Ów gustujący w środkach halucynogennych muzyk rockowy roztoczył bowiem przed młodym bohaterem wizję nowego społeczeństwa przyszłości, pozbawionego wszelkich oporów i ograniczeń, cytując pod koniec właśnie tytułowe stwierdzenie: „A śniadanie zjemy na Plutonie”. Dla Patricka „Kici” słowa z popularnej piosenki stają się życiowym mottem. W jego mniemaniu, a także w percepcji innych

¹⁶ Obszerną analizę filmu można znaleźć w monografii Haynesa autorstwa Andrzeja Pitrusa. [Patrz] A. Pitrus, *Nam niebo pozwoli: o filmowej i telewizyjnej twórczości Todda Haynesa*, Kraków 2004, s. 105–137.

¹⁷ Crossdressing to anglosaskie określenie mające zniwelować pejoratywny wydźwięk takich określeń, jak „transwestyta” czy „transseksualista”.

¹⁸ Nostalgicznym akcentem przywołującym tolerancyjny czas przewrotu kontrkulturowego jest tu pojazd, którym podróżują bohaterowie filmu – stary autobus, przypominający nieco ten, którym podróżował Ken Kesey po Ameryce w latach sześćdziesiątych.

ludzi, jest on bowiem niezmierną istotą, „obcym w obcym ciele”. Użycie kosmicznej metaforyki w obu filmach ma uwypuklić nieprzystawalność żyjących w świecie fantazji, mody oraz „płynnych granic płci” drugqueens do zwyczajnego, szarego życia¹⁹. Co ciekawe, Jordan, opowiadając historię „Kici”, wykorzystuje w swoim filmie obecny w wielu mitach topos podrzutka, którego interpretacji dokonał już Carl Gustaw Jung. Pozostawione zastępczym rodzicom dziecko nie jest jednak w *Śniadaniu na Plutonie* burzycielem porządku i nosicielem zmian. Autorzy filmu sugerują raczej, że katolickie społeczeństwo Irlandii musi odczekać jeszcze wiele lat, aby zamienić się w bezpłciowy raj Houellebecqa z *Możliwości wyspy*.

Również w filmie Johna Camerona Mitchella *Hedwig and the Angry Inch*²⁰ (2001) pojawia się motyw marzenia o „kosmicznej androgynii”. Głównym bohaterem obrazu jest pochodzący z NRD transwestyta Hansel, który próbuje zrobić karierę w USA, grając w zespole rockowym. Bolesne doświadczenia z dzieciństwa i rozczarowanie nową ojczyzną sprawiają, że Hedwig/Hansel, wzorem bohaterów *Priscilli...* i *Śniadania na Plutonie* również często ucieka do świata wyobraźni, w jednej ze scen dosłownie odlatując od ponurej rzeczywistości niczym komiksowy Superman. Sam zaś duch kosmicznych zmian cielesności jest obecny w wielu scenach filmu. Motywem przewodnim jest tu bowiem piosenka *The Origin of Love*, będąca rysunkową wizualizacją mitu o powstaniu płci, znanego między innymi z *Uczty* Platona. Aby prześledzić popkulturowe modyfikacje mitu, należy najpierw ukazać, jak brzmi on w pierwowzorze:

Albowiem dawniej natura nasza nie była taka, jak teraz, lecz inna... Obojnakowa płeć istniała wtedy, a imię jej i postać złożone były z obu pierwiastków: męskiego i żeńskiego... Strasznie to były silne istoty i okropnie wolnomyślne, tak że się zaczęły zabierać do bogów..., już zaczęły robić schody do nieba...²¹.

Wobec zagrożenia bogów Zeus porozcinał ludzi na połówki, na dwie płcie. Rozdzielone płcie do dziś tęsknią za sobą i podświadomie dążą do stopienia się w jedno, do powrotu do dawnej natury, kiedy stanowiły „skończone całości”. Oczywiście rockowa wersja mitu, którą wyśpiewuje bohater w podrzędnym barze, znacznie różni

¹⁹ Oprócz „kosmicznych metafor” filmy o crossdressingu używają równie często postaci „androgynicznego” anioła. Motyw ten pojawia się między innymi w serialu Mike’a Nicholasa *Anioły w Ameryce* (2003) oraz w adaptacji musicalu *Rent* (2005) w reżyserii Chrisa Columbusa. Innym przykładem propagowania założeń teorii gender za pomocą fantastycznych istot jest adaptacja *Orlando* Wirginii Woolf, przeniesiona na wielki ekran przez Sally Potter w 1992 roku. Nieśmiertelna, prawie boska postać z filmu przez cztery wieki ironicznie przygląda się tutaj ludzkości, zmieniając płeć i zwyczaje.

²⁰ W Polsce film jest znany pod tytułem *Cal do szczęścia*.

²¹ Platon, *Uczta*, [w:] *Idem, Uczta. Eutyfron. Obrona Sokratesa. Kriton. Fedon*, przekł., wstęp i objaśn. W. Witwicki, Warszawa 1983, s. 80.

się od oryginału, wplątano w nią bowiem istne multum New Age'owych odnośników. Oto fragment tekstu piosenki, która w filmie służy za komentarz do ukazywanych na ekranie animowanych obrazów²²:

Kiedy Ziemia była jeszcze płaska
chmury zrobiono z ognia
a góry rozciągnięto aż po niebo
ludzie wędrowali po Ziemi
niczym wielkie toczące się beczułki
Mieli dwie pary rąk i dwie pary nóg
oraz dwie twarze spoglądające
z jednej olbrzymiej głowy
pozwalające im rozglądać się wokół
kiedy czytali lub mówili
lecz nie wiedzieli nic o miłości
Tak było przed powstaniem miłości

W dalszej części piosenki dowiadujemy się, że później stworzono płcie: męzyczyn przyklejonych do siebie plecami (których nazwano Dziećmi Słońca) oraz Dzieci Ziemi (będące sklejonymi kobietami). Bogowie jednak przerazili się siły nowych istot i Thor chciał je pozabijać swoim młotem. Sprzeciwił się temu Zeus, który postanowił rozciąć stworzenia na pół nożyczkami utworzonymi z błyskawic. Następnie indiański bóg zaszył dziury powstałe po separacji płci, zaś Ozyrys rozdzielił jedności, tak aby szukały się po świecie, grożąc, że jeśli będą nadal „źle się zachowywać, to zostaną ponownie przecięte na pół i będą musiały skakać na jednej nodze i patrzeć jednym okiem na świat”. Końcowe linijki piosenki informują, że właśnie „z tego rozdzielenia powstały ból i smutek oraz ich przeciwieństwo – miłość”. Jak twierdzi Hedwig, odtąd szukamy swojej połowy, nie wiedząc, czy ma być naszym dopełnieniem, odzwierciedleniem czy przeciwieństwem. Oprócz tego typu zabaw z powierzchownie potraktowaną mitologią i historią filozofii film Mitchela porusza również nader istotny problem sztuczności wykorzystywanych przez przemysł muzyczny wzorców osobowych związanych z kulturą drugqueens i kosmicznymi marzeniami o „boskiej pełni”. Podobnie jak David Bowie stworzył wspomnianego już tu Ziggy Stardusta, tak Hansel kreuje nie tylko nowego siebie (czyli Hedwiga), lecz również przyczynia się do wypromowania filmowego gwiazdora Tommy'ego Gnosisa. Z zakompleksionego, bogobojnego nastolatka bohater stwarza gwiazdę. Nie tylko uczy go śpiewać i grać, wymyśla pseudonim oraz sceniczny image, lecz również pozwala wykorzystywać nastolatkowi piosenki swojej grupy. Wkrótce jednak Gnosis pozosta-

²² Obrazy te są wyświetlane na umieszczonym na scenie prześcieradle, stojącym z boku muzyków. Hedwig, śpiewając, tworzy komentarz do przedstawianych na ekranie scen.

wia zespół i zaczyna własną karierę, używając cudzych pomysłów, które przeinacza i psuje. Nietrudno w tej sytuacji dopatrzeć się krytycznego komentarza do nierównych relacji pomiędzy niezależną kulturą mniejszości seksualnych a popularnymi przekazami audiowizualnymi, które cechy owej kultury wchłonęły i przekształciły. Oskarżenie komercjalizacji kultury oscylującej wokół kampu jest podkreślone zwłaszcza w zakończeniu filmu. Oto doprowadzony do ruiny przez Gnosisa Hedwig zostaje uliczną prostytutką. Tu zajeżdża po niego wielką limuzyną młody idol. Dochodzi do kłótni i wypadku samochodowego. Prawda wychodzi na jaw i Hedwig również staje się gwiazdą. Jednak w ostatniej scenie widzimy bohatera idącego nocą nago jedną z ciemnych, nowojorskich uliczek. Być może ów triumf jest tylko kolejnym wytworem jego wyobraźni. Interpretowany w ten sposób film Mitchella byłby wołaniem o zachowanie (bądź też odszukanie) własnego języka, którego mogłyby używać w sztuce mniejszości seksualne. Ten język został częściowo odnaleziony przez samego reżysera. *Cal do szczęścia* jest bowiem filmem, który wykorzystując estetykę teledysku i musicalu, potrafi interesująco przekazać swoje racje, nie stając się równocześnie jałową grą intertekstualnych odnośników.

Wróćmy jednak do kosmicznego marzenia o „boskiej androgynii”. Zjawisko zanikania atrybutów płciowości w mediach i modzie komentuje Elizabeth Badinter w swojej *Historii miłości macierzyńskiej*, próbując doszukiwać się w nim przyszłości gatunku homo sapiens:

Jednopłciowość objawi się (...) jako królewska droga do biseksualności, czyli pełni, o której ludzie marzyli od tak dawna. Przypomną sobie mit Arystofanesa, tę dwupłciową istotę „dwoje w jednym”, która była symbolem potęgi szczęścia ludzkiego, zanim nie wzbudziła zazdrości bogów, którzy ukarali ją przecięciem na pół. W końcu dlaczego mężczyzna i kobieta jutra nie mieliby odtworzyć tego utraconego raj? Kto może autorytatywnie stwierdzić, że nowy nieporządek, wywołany przez pomieszanie ról, nie stanie się załóżnikiem nowego porządku; bogatszego i w mniejszym stopniu opartego na przymusie?²³

W przemieszaniu ról płciowych pozytywną jakość dostrzega również Donna Haraway w swoim *Maniście cyborgów*:

Feministyczne utwory *science fiction* niezwykle komplikują status kobiet, mężczyzn, ludzi, artefaktów, rasy, jednostki czy ciała. Katie King wyjaśnia, dlaczego przyjemność płynąca z czytania tych fikcji nie polega na utożsamieniu. Studenci po raz pierwszy stykający się z Joanną Russ, przyzwyczajeni do „łykania” bez żadnych problemów modernistycznej literatury, takiej jak James Joyce czy Virginia Woolf, nie mają pojęcia, co robić z *The Adventures of Alix* czy *The Female Man*, których bohaterowie uciekają przed właściwą czy-

²³ E. Badinter, *Historia miłości macierzyńskiej*, tłum. K. Choiński, Warszawa 1998, s. 270, [za:] J. Szyłak, *Biseksualne anioły i inne drobiazdżki*, Gdańsk 2003, s. 105.

telnikowi tendencją do poszukiwania niewinnej całości i oferują raczej heroiczne gesty, bujny erotyzm i poważną politykę. *The Female Man* to historia czterech wersji jednego genotypu, które spotykają się, ale nawet wszystkie razem nie tworzą żadnej całości, nie rozwiązują dramatycznych dylematów moralnych i nie znoszą rosnącego skandalu płci kulturowej²⁴.

W kinematografii science fiction najbliższe takiemu podejściu do płci są filmy *Liquid Sky* (1982) Slavy Tsukermana oraz *Alien Love Triangle*²⁵ (2002) Danny'ego Boyle'a. Pierwszy obraz reinterpretuje wątki *Człowieka, który spadł na Ziemię*. Tym razem to jednak Ziemianie są niepokojąco androgyniczni. Akcja filmu toczy się bowiem w świecie nowojorskiej bohemy lat osiemdziesiątych. Zafascynowani elektroniczną muzyką new romantic bohaterowie noszą makijaże i stroje, która zacierają jakiegokolwiek atrybuty płci. Wcielając się w podwójną damsko-męską rolę aktorka Anne Carlisle demaskuje tu inwazję kosmitów, którzy żywią się energią wyzwalaną podczas orgazmu. Niestety, film Tsukermana jest dziełem chimerycznym, nastawionym raczej na oddanie specyfiki świata mniejszości seksualnych lat osiemdziesiątych i ciężko z jego treści wyciągnąć jakiegokolwiek konstruktywne wnioski. Również krótkometrażowy obraz Danny'ego Boyle'a nie sili się na jakiegokolwiek poważniejsze refleksje. Film opowiada bowiem perypetie naukowca (Kenneth Branagh), który odkrywa, że w ciele jego żony żyje kosmita, pragnący powrócić na swoją ojczystą planetę. Historyjka Boyle'a wydaje się żartobliwym podsumowaniem zamieszania, jakie wprowadził do kina science fiction w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych genderowy motyw „płynnej tożsamości seksualnej”. Być może jako pełnometrażowa fabuła zdołałaby w ciekawszy sposób poruszyć związki teorii gender z science fiction. Szkoda również, że nikt z młodszych filmowców nie zdołał zreinterpretować tematu kosmicznej androgynii i „wędrującej płciowości” w podobnie absurdalnie zabawny sposób, jak dokonano tego w *Rocky Horror Picture Show* czy wielu komiksach²⁶.

²⁴ D. Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, „Przegląd filozoficzno-literacki” 2003, nr 1(3), s. 83–84.

²⁵ Film Boyle'a miał być jedną z trzech nowelek wchodzących w skład długometrażowego projektu zamówionego przez studio Miramax. Wkrótce okazało się jednak, że dwa pozostałe obrazy zyskały większy budżet i rozrosły się do rozmiarów dużych produkcji. Powstały w ten sposób filmy *Mimic* (1997) w reżyserii Guilermo del Toro oraz oparty na opowiadaniu Philipa K. Dicka *Impostor* (2002) Gary'ego Fledera.

²⁶ Jednym z zabawnych przykładów ironii towarzyszącej zabiegowi komiksowego przerysowania wyobraźni jest obrazkowa seria Alejandro Jodorowsky'ego i Jeana Girauda „Moebiusa” pod tytułem *Incal*. W kolejnych odcinkach tej opowieści pojawia się wciąż zmieniający swoją cielesność Prezydent. W jednym z albumów ten znudzony życiem sybaryta najpierw karze przenieść swój umysł w ciało mechanicznego karła, następnie przyjmuje postać brodatego androgyna, po czym na samym końcu, wiedziony niepojętym kaprysem, zmienia się w odrażającą ośmiornicę z odległej galaktyki.

Normalizacja „kosmicznego androgyna”

Z kolei filmowa science fiction głównego nurtu wykorzystywała model „apostołów kosmicznej pełni” w bardziej odpowiadających politycznym realiom lat osiemdziesiątych celach. Odkrywając w nim związane z „American way of live” cechy wrażliwego mężczyzny, promowała bardziej „prorodzinny” styl życia, między innymi w Kinie Nowej Przygody. Jak wiadomo, złote lata tej kinematografii w dużej mierze przypadły na czasy prezydentury w USA Ronalda Reagana. Nie dziwi więc nieco „republikańskie” nastawienie niektórych produkcji z tego okresu, ukazujących Amerykę jako kraj dążący do pokoju i szczęścia. Przykładem takiego wykorzystania postaci kosmicznego miękkiego mężczyzny jest bohater filmu *Starman* (1984) Johna Carpentera. Oczywiście w kinie głównego nurtu nie ma miejsca dla androgynicznego apostoła, dlatego odgrywany przez Jeffa Bridgesa kosmita wciela się tu w zmarłego męża pewnej wrażliwej Amerykanki. Przybysz posiada jednak znamiona „boskości”. Podczas swojego krótkiego pobytu na Ziemi dokonuje bowiem szeregu cudów, takich jak magiczne naprawienie zepsutego samochodu, ożywienie zabitej sarny czy obdarowanie bezpłodnej bohaterki potomkiem. W swojej trzydniowej podróży przez Stany Zjednoczone poznaje również dobre i złe strony ludzkości, reprezentowanej tu oczywiście przez naród amerykański. Co ciekawe, tytułowy Starman uważa nasz gatunek za istoty wyjątkowe, inteligentne, lecz zarazem prymitywne i agresywne²⁷. Nie spodziewanie film Carpentera odkrywa również przed widzami w niektórych scenach tezy przypominające przychylny feminizmowi przekonania Charlesa Reicha z jego książki *Zieleni się Ameryka*. Aby dosadniej uzmysłowić „kobiece” przymioty gwiazdnego przybysza, jego delikatność zostaje tu kontrastowo zestawiona z przedstawicielami patriarchalnego porządku. Dlatego właśnie kosmiczny „miękki mężczyzna” wskrzesza zabita sarenkę oraz postrzeloną przez bezmyślnych policjantów Jenny, a sceny te dziwnym trafem przypominają akty wskrzeszenia, jakich dokonywał Jezus, połączone sentymentalnie z cudownym ocaleniem siłą miłości, znanym z historii śpiącej królowny²⁸. Agresywni mężczyźni muszą stać się relikdami minionej epoki. Dlatego właśnie gwiazdny przybysz obdarza główną bohaterkę kosmicznym potom-

²⁷ Znamienne, iż większość mężczyzn w tym filmie to osobniki złe i niezbyt rozgarnięte. Tylko kosmita, ratująca go Jenny oraz tropiący ich naukowiec są tu postaciami pozytywnymi.

²⁸ Obecność w tym filmie charakterystycznych dla Kina Nowej Przygody elementów, takich jak pochwała dobroci i uczuciowości oraz wiara w cud mogący zmienić krytyczną kondycję ludzkości, sytuuje go w kręgu wcześniejszych produkcji Stevena Spielberga, takich jak wspomniany tu *E.T. czy Bliskie spotkania trzeciego stopnia*.

kiem, który w przyszłości zmieni ludzkość. Przemowa gwiazdowego człowieka informująca Jenny o akcie poczęcia, przypomina proroctwo Boga wieszczącego Marii urodzenie Mesjasza:

Dziś w nocy dałem ci dziecko. Będzie człowiekiem, synem²⁹ twojego męża, ale będzie także moim dzieckiem. Będzie wiedział to co ja wiem. Zostanie nauczycielem. Uwierz mi.

Cudowne dziecko zapewne stanie się jednym z pierwszych przedstawicieli na Ziemi nowej rasy idealnych mężczyzn z kosmosu³⁰.

Rola nauczyciela ludzkości to również cecha innych pozbawionych płci istot z kosmosu. Ożywienie martwego ciała to umiejętność, którą posiadał także E.T. Sympatyczny przybysz z gwiazd z filmu Stevena Spielberga nie tylko potrafi uzdrawiać za pomocą tajemniczego światła pulsującego w jego palcu, lecz również pod koniec filmu cudownie zmartwychwstaje. Związani z nim empatyczną więzią chłopcy zaczną zupełnie inaczej postrzegać otaczający ich świat. Inne marzenie ludzkości spełniają gwiazdni przybysze w obrazie *Kokon* (1985) Rona Howarda. Tym razem przypominający bajkowe wróżki kosmici potrafią wstrzymać destrukcyjne efekty działania czasu. Pod koniec fabuły filmu kilkoro starsuszków z domu opieki opuszcza Ziemię, aby wieść w odległej galaktyce nieśmiertelną egzystencję. Oczywiście określenie płci kosmitów z *Kokonu* również wydaje się niemożliwe³¹.

Jednak nie wszyscy badacze kultury współczesnej widzą w „genderowej wolności” zbawienie ludzkości. Odmiennego zdania jest między innymi badacz mitycznych przedstawień męskości Robert Bly³². Popularność medialnego modelu „miękkiego mężczyzny” Bly w swojej książce *Żelazny Jan* powiązał również z boomem w USA nowej duchowości, akcentującej znaczenie „pierwiastków żeńskich” w kulturze, takich jak intuicja, spontaniczność i wrażliwość. Autor słusznie zauważa, że do mody na „miękkiego mężczyznę” przyczyniło się także zniechęcenie do wojny w Wietnamie, uważanej przez środowiska związane z kontrkulturą za ślepią uliczkę, w którą za-

²⁹ Oczywiście, odnowiciel ludzkości w propagujących patriarchalny porządek produkcjach tego typu musi być płci męskiej.

³⁰ Futurystyczne społeczeństwo „miękkich mężczyzn” ukazuje Stanisław Lem w swoim *Powrocie z gwiazd* (1961). Ludzkość dzięki procesowi „betryzacji” została tu pozbawiona skłonności do agresji i przemocy. Główny bohater, który wskutek gwiazdnej podróży przybywa na Ziemię 126 lat po swoim wylocie, jest jednym z ostatnich „dawnych” mężczyzn. Fakt ten budzi w kobietach trwogę i fascynację.

³¹ Zabawny wydaje się natomiast fakt, iż kino głównego nurtu wykorzystało motyw transgenderowej płci w „męskim”, inspirowanym wojennymi doświadczeniami filmie s-f, niespodziewanie pozwalając urodzić dziecko kosmicznemu żołnierzowi z innej galaktyki z filmu *Mój własny wróg* (1985) Wolfganga Petersena.

³² [Por.] R. Bly, *Żelazny Jan. Rzecz o mężczyznach*, przeł. J. Tittenbrun, Poznań 2004, s.12.

brnęła tworzona przez mężczyznę kultura patriarchalna³³. Bly uważa jednak wzór „kobiecej męskości” za szkodliwy społecznie. Jego zdaniem przyczynia się on bowiem do kryzysu tożsamości współczesnego mężczyzny. Postawa „miękkiego mężczyzny” jest również dla autora *Żelaznego Jana* w pewnym sensie „pójściem na łatwiznę”:

Kiedy mężczyzna akceptuje swoją wrażliwość czy to, co się czasem nazywa swoją „wewnętrzną kobietą” – czuje się często bardziej serdeczny, bardziej koleżeński, bardziej chętny do życia. Natomiast kontakt z „głębokim mężczyzną” (...) rodzi poczucie niebezpieczeństwa (...), wymaga zstąpienia w czeluście męskiej psychiki i zaakceptowania jej ciemnych stron, w tym ożywczej ciemności³⁴.

Ratunek dla zachwianej męskiej tożsamości Bly widzi właśnie w powrocie do idei „stawienia czoła Kosmatemu Człowiekowi”, bardziej pierwotnej części męskości, o której pisali niegdyś Zygmunta Freud, Carl Gustav Jung oraz Wilhelm Reich. Niestety, filmowe przykłady powrotu „Kosmatego Człowieka” w amerykańskim kinie lat osiemdziesiątych zostały ściśle sprzęgnięte z męską polityką rządów Ronalda Reagana, co doprowadziło w końcu do całkowitego wyjałowienia i przewartościowania konwencji filmowych „żelaznych Janów”.

Barbarella, Flash Gordon oraz teledyskowi apostołowie kosmicznej pełni

Proces komercyjnego nadużywania zespolonych ze sobą motywów „boskiej pełni”, „miękkiej męskości” oraz kosmicznego rozluźnienia obyczajów łatwo odnaleźć również w muzyce popularnej i związanych z nią teledyskach. Jak już wspominałem, postać kosmicznego androgyna rozpropagował w latach siedemdziesiątych glam rock. Ten rozczarowany ideałami lat sześćdziesiątych nurt muzyki akcentował przede wszystkim sztuczność, umowność oraz teatralizację zachowań³⁵. Powinowac-

³³ Więcej informacji na temat narodzin „miękkiego mężczyzny” i skutków, jakie ten model wywarł na męską tożsamość, można odnaleźć również w książce Jerzego Szyłaka *Biseksualne anioły*. [Patrz] J. Szyłak, *Biseksualne anioły*, Gdańsk 2003, s. 104–114.

³⁴ R. Bly, *op. cit.*, s. 17.

³⁵ Odpowiedników tej wizualnej mody w kinematografii należałoby szukać przede wszystkim w kinie kempowym. Jej śladów można się również doszukać w tandetnym kinie science fiction oraz drugorzędnych filmach erotycznych. O swoistym boomie na tandetny erotyzm znakomicie opowiada film *Boogie Nights* Paula Thomasa Andersona z 1997 roku, w którym widzimy, jak aktorzy porno zaczynają występować w coraz bardziej fabularyzowanych produkcjach, wykorzystujących m.in. właśnie specyfikę science fiction, filmu szpiegowskiego i kina grozy.

twą glam rocka z kinematografią łatwo zaobserwować na przykładzie filmu z lat osiemdziesiątych, będącego dziwnym podsumowaniem fascynacji tą estetyką. Mowa tu o kinowej adaptacji znanej serii opowieści obrazkowych o przygodach Flasha Gordona, która, pomimo swojego osadzenia w kosmicznych plenerach, jest w gruncie rzeczy kempowym komiksem, przepelnionym nawiązującą do stylistyki glam rocka muzyką angielskiej formacji Queen. I właśnie ze stylistyką związaną z charyzmatycznym wokalistą zespołu Freddie Mercury najłatwiej powiązać dziwaczne stroje oraz niecodzienne obyczaje przedstawicieli obcych cywilizacji we *Flashu Gordonie* (1980) Mike'a Hodgesa. Warto również nadmienić, iż innymi, nieco wcześniejszymi produkcjami, które miały znaczący wpływ na rozwój „kosmicznego stylu”, były dwa ważne obrazy: opisywana tu już, pełna psychodelicznych pejzaży *2001: Odyseja kosmiczna* Stanleya Kubricka (1968) oraz komiksowa *Barbarella* Rogera Vadima (1967). Zwłaszcza bohaterka tego drugiego filmu jest postacią, która w pewnym stopniu przyczyniła się zarówno do zrewolucjonizowania stereotypowych ról kobiecych, jak i wykreowania kosmicznej „glam mody”. I właśnie ów „gwiazdny James Bond w spodnicy”³⁶ swoimi bufiastymi strojami prawdopodobnie zafascynował artystów takich jak Freddie Mercury³⁷ czy David Bowie, stając się dlań „tekstylno-makijażową” inspiracją³⁸. Wróćmy jednak do filmowych adaptacji komiksów o Flashu Gordonie. Oprócz obrazów z lat trzydziestych, serialu Gunthera von Fritscha i Josepha Zigmara z roku 1954, animowanej serii Hala Sutherlanda i Dona Towsleya (1979) oraz najnowszej wersji dla telewizji Sci-Fi Channel istnieje jeszcze rzadziej wymieniana „kempowa” wersja filmu z roku 1974, autorstwa Michaela Benveniste i Howarda Ziehna pod tytułem *Flesh Gordon*³⁹. W filmie tym widać wyraźne wizualne zauroczenie *Barbarellą* Rogera Vadima oraz kinem spod znaku Russa Meyera oraz Andy'ego Warhola⁴⁰. Tym razem to jednak nie *Barbarella*, lecz *Flesh Gordon* (w towarzystwie paradującej bezustannie bez bielizny Dale Ardor oraz ekscentrycznego Dr Flexi Jer-

³⁶ Co ciekawe, odtwarzająca główną rolę w tym filmie Jane Fonda stała się nieco później członkinią lewicowych ruchów kontestatorskich.

³⁷ Już sam kosmiczny pseudonim lidera Queen ma w sobie wiele z ducha science fiction. Fascynacje lidera Queen fantastyką naukową odnaleźć można również w wideoklipie do piosenki *Radio Ga-Ga*, w którym wykorzystano fragmenty *Metropolis* Fritza Langa.

³⁸ Wspominany już tutaj David Bowie, tytułujący samego siebie „artystą o nieokreślonej seksualności”, stworzył w swoich concept albumach postacie, takie jak Ziggy Stardust czy Major Tom, kosmicznych bohaterów wyraźnie inspirowanych kiczowatymi opowieściami science fiction.

³⁹ Błąd w tytule ma oczywiście odzwierciedlić cielesny charakter tej wersji filmu, nakręconej w konwencji „soft porno”.

⁴⁰ Od Russa Meyera autorzy zapożyczyli postacie silnych kobiet, próbujących bądź to zabić, bądź wykorzystać seksualnie głównego bohatera, zaś od Andy'ego Warhola – erotyczne reinterpretacje znanych postaci popkultury.

koffa) odwiedza kosmiczne królestwa rozpusty, aby wypełnić swą niebezpieczną misję i odnaleźć źródło tajemniczego promieniowania, które wywołuje na Ziemi orgiastyczne szaleństwo. Obecne w całym filmie „kontrkulturowe” kosmiczne rozluźnienie obyczajów⁴¹, dziwacznie fantastyczne stroje oraz falliczne pojazdy i potwory z filmu powrócą intertekstualnym echem właśnie w najbardziej znanej hollywoodzkiej wersji filmu z roku 1980 oraz w wielu wideoklipach.

Zakończenie: MTV, kosmiczni mężczyźni i pułapki medialnych symulaków

Również w telewizjach muzycznych oraz internetowych kanałach multimedialnych pojawia się wiele przekazów audiowizualnych nawiązujących do kosmicznej stylistyki. Moda na kamp i glam rock powróciła bowiem do świata muzycznego m.in. dzięki fali filmów odtwarzających ówczesny klimat. Należą do nich przede wszystkim *Club 54* Marka Christophera oraz wspomniany już tu *Idol* Todda Haynesa, zaś zespołami rockowymi wyraźnie nawiązującymi stylistyką i wyglądem do lat siedemdziesiątych są m.in. Placebo i The Darkness. Liderzy obu grup lubują się w podkreślanii własnej biseksualności, zaś do ilustracji swoich piosenek chętnie wybierają kosmiczne plenery. I tak na przykład teledysk zespołu The Darkness *I Believe In A Thing Called Love* jawnie odwołuje się do starych wideoklipów zespołu Queen⁴². Znaleźć w nim możemy glam rockowe stroje oraz towarzyszące im specyficzne zachowania sceniczne znane z lat siedemdziesiątych XX wieku. Oto na początku wideoklipu wokalista wychodzi z gorącej kąpieli i wyciera się z mydlin w łapach olbrzymiego czerwonego stwora, którego futro służy mu za ręcznik frotte. Chwilę później piosenkarz walczy z kosmicznym krabem oraz międzygwiazdną kałamarnicą. Zarówno w warstwie muzycznej, jak i wizualnej utwór ten jest żywym hołdem dla działalności grupy Queen – pojawiają się tu nawet znane z *Bohemian Rhapsody*⁴³ zwielokrotnione twarze muzyków

⁴¹ Film *Benveniste i Ziehma* jest typowym przykładem niskobudżetowych fabularyzowanych opowieści erotycznych, które pod kostiumem science fiction przemycaly sporo prawdy o przemianach obyczajowości w USA.

⁴² Na temat związków modelu „miękkiego mężczyzny” z muzyką rockową i MTV pisałem również [w:] S.J. Konefał, *Queer znaczy modny? – Zapiski o ewolucji stereotypowych przedstawień odmienności (nie tylko) seksualnej w telewizjach muzycznych*, „Panoptikum” 2004, nr 3, s. 109–110, 113–114.

⁴³ Co ciekawe, wideoklip do piosenki *Bohemian Rhapsody*, uważany powszechnie za pierwszy prawdziwy teledysk używający technik wideo, miał być na początku krótkim filmikiem reklamowym, puszczanym w kinach przed normalnymi projekcjami, by promować nowy album zespołu.

oraz popularne w latach siedemdziesiątych efekty specjalne, takie jak strzelanie lasarami z gitar do kosmicznych kreatur, które zastosowano w nader prymitywny sposób, aby jeszcze bardziej uwypuklić konwencję „retro”. Jednak należy wyraźnie zaznaczyć, iż uwikłanie w ducha dawnych czasów nie ma raczej nic wspólnego z postmodernistyczną „wartością powtórzenia”, której powagi bronił niegdyś m.in. Umberto Eco. Wizualna moda na cytowanie innych tekstów kultury wiąże się po prostu z kolejnym komercyjnym trendem lansowanym przez przemysł muzyczny. Cyniczne uwikłanie estetyki glam rocka w wielki przemysł rozrywkowy ironicznie zinterpretował sarkastyczny eksdziennikarz muzyczny, ukrywający się pod pseudonimem scenicznym Marilyn Manson, pokazując się na okładce swojej płyty pt. *Mechanical Animals* w potwornym stroju „glam kosmity” o zarówno męskich, jak i żeńskich cechach.

Powiązania świata mody i rozrywki z lansowaniem nowych wzorców seksualności w ciekawy sposób porusza cyberpunk. Powieść Williama Gibsona *Idoru* (1996) opisuje świat rozkochany w sztucznie tworzonych, wirtualnych gwiazdach. Również opowiadanie Pat Cardigan pod tytułem *Cudowny chłopiec* (1989) widzi w postaciach medialnych awatarów niebezpieczną manipulację. Nastoletni bohater jest w nim kuszony przez przedstawicieli establishmentu do porzucenia swej fizycznej powłoki i rozpoczęcia wirtualnego życia gwiazdy. Cudowny chłopiec jednak odmawia, gdyż bardziej ceni doświadczenia zmysłowe prawdziwego świata niż wirtualną, bełpociową nieśmiertelność⁴⁴.

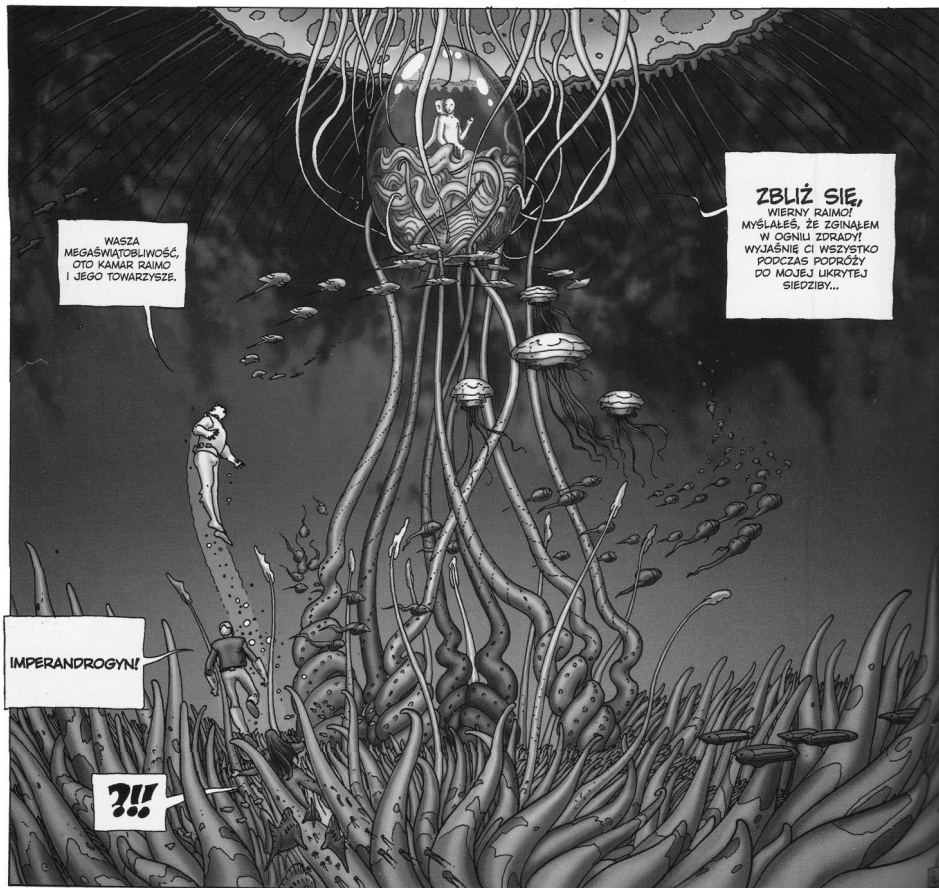
Jak widać, najnowsze przetworzenia modelu „kosmicznego miękkiego mężczyzny” są już integralnie związane z promocją konsumpcyjnego stylu życia. Zbyszko Melosik w swojej książce *Kryzys męskości w kulturze współczesnej* dostrzega w tym fenomenie medialne oszustwo i pusty wzór osobowy. Jak pisze D. Barthel, „nowy mężczyzna jest darem dla twórców reklam”.

Dawny mężczyzna – pełen powagi, stoicko opiekujący się rodziną – zastąpiony został przez mężczyznę zorientowanego na rozrywkę i zabawę. Mężczyzna lat dziewięćdziesiątych jest też przekonany, iż w przeciwieństwie do skrajnie opanowanego „mężczyzny tradycyjnego” ma prawo do wyrażania emocji, jak również (...) do wchodzenia w rolę obiektu seksualnego pożądania. Wydaje się, że jest on przygotowany na radykalną zmianę stosunków płciowych i rezygnację ze swojej dominacji. Z drugiej strony, zdaniem wielu feministek, „nowy mężczyzna”, choć stanowi krok w kierunku „równości płci” – w więk-

⁴⁴ Z pomysłów Gibsona i Cardigan skorzysta również Andrew Niccol w swoim filmie *S1m0ne* z 2002 roku. Tytułowy dziwaczny skrót odnosi się do imienia wirtualnej gwiazdy z Hollywood, na punkcie której oszalał cały świat. Wykreowana przez komputer aktorka jest bytem spełniającym kanony piękna, którym nie mogą się oprzeć ani mężczyźni, ani kobiety.

szym stopniu jest „stylem a nie treścią” i w żadnym wypadku nie reprezentuje ideałów feminizmu; jest natomiast formą swoistej neutralizacji feministycznej teorii, która kwestionuje asymetrię płci⁴⁵.

⁴⁵ Z. Melosik, *Kryzys męskości w kulturze współczesnej*, Kraków 2006, s. 17.



Rys. 8. Kampowe przetworzenie toposu androgyne.

A. Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Les Humanod' des Associés SA, 1981, 1982, 1983, 1985, 1988, 1990, 2003, s. 158.

Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Egmont Polska 2006.

Rozdział IX

Ciało nadludzkie: filmowe metamorfozy superbohaterów

Od ideologii nadczołwieka do kontrkulturowej dekonstrukcji kinowych herosów

Twórcy fantastyki naukowej od zawsze marzyli o udoskonaleniu ludzkiego ciała. W kulturze popularnej metamorfozy niedoskonałego, śmiertelnego ciała ludzkiego w byt o nadludzkich możliwościach chętnie wykorzystują opowieści obrazkowe o superbohaterach¹. Już twórcy pierwszych komiksowych postaci superherosów czerpali swoje inspiracje z dość powierzchownie interpretowanych mitów, legend i historii biblijnych, łącząc ich wątki z dziedzictwem powieści awanturniczych², elementami filozofii Fryderyka Nietzschego oraz ideologii faszystowskiej. Piotr Toczyński w swoim artykule pt. *Nadczołwiek i duch Supermana* w postaci pierwszego z amerykańskich superbohaterów doszukuje się przetworzonych wątków faszystowskiej teorii nadczołwieka.

¹ Opowieści obrazkowe o superbohaterach czerpią zarówno z topiki związanej z horrorem, jak i fantastyką naukową. W tym rozdziale interesować mnie będą jedynie postacie zawdzięczające swoje nadludzkie moce elementom związanym z science fiction, takim jak niezemskie pochodzenie (np. Superman), mutacja (bohaterowie *X-Men*) czy stosowanie futurystycznej technologii (Batman).

² Umberto Eco w swojej książce *Superman w literaturze masowej* początki postaci superherosów lokuje już na przełomie XVIII i XIX wieku, odnajdując ich pierwowzory w romansach łotrzykowskich oraz opowieściach grozy. Eco zauważa, że już w 1756 roku Edmund Burke pisał o przyjemności płynącej z czytania tego typu historii, twierdząc, że: „wyobrażenia o bólu i niebezpieczeństwie mogą wzbudzać przyjemność. Zwłaszcza rozpatrywane z dystansu”. [za:] U. Eco, *Superman w literaturze masowej: powieść popularna: między retoryką a ideologią*, tłum. J. Gniewska, Warszawa 1993, s. 117.

Wiele wskazuje na to, że sam Superman był po prostu odpowiedzią na ideologię nazistów – pisze Toczyński – Dwa różnorodne w zamierzeniach przykłady użycia ideologii nadczłowieka w pierwszej połowie XX wieku to bowiem z jednej strony ideologia nazistowska i jej pojmowanie ludzkiego ciała, a z drugiej – na przekór temu – właśnie Superman i później inni superbohaterowie. (...) Związek między popkulturowym Supermanem a „nadczłowiekiem” i „podczłowiekiem” nie kończy się na samej nazwie. Hitlerowski reżim dążył do ideału jednorodności. Owa jednorodność miała mieć nie tylko wymiar ideowy, czyli zaprowadzenie podobnych poglądów, ale też wymiar cielesny. Ta wizja miała za cel zaprowadzenie jednorodności cielesnej wśród członków projektowanego przyszłego społeczeństwa. Wrogów Rzeszy masowo eliminowano na podstawie kryteriów etniczno-rasowych, czyli na podstawie fizyczności³.

Toczyński wykazuje również negatywne skutki oddziaływania opowieści o superbohaterach. Autor wini twórców komiksów m.in. za krzewienie kultu siły. Jego zdaniem to właśnie opowieści obrazkowe w znacznym stopniu wpłynęły na popularyzację obecnych do dziś w kulturze masowej ideałów estetyzacji umięśnionego ciała.

Zjawisko Supermana w amerykańskiej kulturze popularnej z czasem wywołało kult nadmiernie umięśnionego ciała i wpędziło niejednego amerykańskiego, a pewnie i europejskiego, chłopca w zaburzenia odżywiania. Kategorię superbohaterów obwinia się o popychanie chłopców w stronę sterydów. Ta chęć poprawy własnego ciała jest typowa dla utopii i antyutopii. Entuzjastyczne nastawienie do sportu jest w faszystowskich ideologiach zbieżne z dwuznacznym kultem męskiego ciała. Inne autorytarne i totalitarne systemy mają [zresztą] do ludzkiego ciała podobny stosunek. (...) W nazistowskich Niemczech „nadczłowieka” pokazywano w rzeźbie, uwznioślając w ten sposób poprzez sztukę ciało przeciętnego obywatela. Wizualność stalinizmu i użycie w sowieckiej sztuce ideału męskości jako nadludzkiego ciała jest zaskakująco podobne do nazistowskiego. „Maskulinizm” i kult umięśnionego ciała różniły się jedynie w znaczeniowych detalach – głównie tym, że w radzieckiej wersji przedstawiano głównie umięśnionych robotników, a nie bohaterów wojenników. Narzekając na zglobalizowanego „supermana” możemy więc cieszyć się, że nie upowszechniła się jego nazistowska albo radziecka wersja⁴.

Jak widać, popkultura wydaje się autorowi bytem będącym bezpośrednim przedłużeniem zideologizowanej propagandy zdrowego ciała, krzewionej w faszystowskich Niemczech i komunistycznym Związku Radzieckim⁵. Wyolbrzymione możliwości ciał pierwszych superbohaterów wykorzystano i przetworzono w słusznie

³ P. Toczyński, *Nadczłowiek i duch Supermana*, „Gazeta Wyborcza”, 3 sierpnia 2006, nr 180, 5187, s. 13.

⁴ *Ibidem*.

⁵ Również Trina Robbins w swojej książce o ewolucji kobiecych postaci w komiksie ukazuje, w jaki sposób postacie superbohatek wykorzystywano do wzywania do walki z faszyzmem i komunizmem. [Patrz] T. Robbins, *Great Women Superheroes*, Kitchen Sink Press, Northampton, Massachusetts 1996, s. 36–50.

ideologicznej sprawie jeszcze parokrotnie w nader szczególnych momentach historii USA. Po wojennej walce z faszyzmem przyszła pora na ochronę Ameryki przed widmem komunizmu. Komiksowi herosi bronili więc społeczeństwa demokratycznego, wkraczając do amerykańskich domostw dzięki telewizji. Ta zaś raczyła zbierające się przed odbiornikiem rodziny między innymi serialem o przygodach Supermana, w którym tytułową rolę odgrywał George Reeves. Historycy kina ową potrzebę utożsamiania się publiczności z silnym i zmitologizowanym symbolem narodowym połączyli ze specyficznym lękiem drażącym pogrążone w zimnej wojnie Stany Zjednoczone⁶. Po raz drugi podobne zjawisko pojawiło się w USA (a stąd obiegło cały świat) na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Lata te były bowiem kolejnym okresem społecznego niezadowolenia milionów Amerykanów. Przegrana wojna w Wietnamie, rosnące ceny paliw oraz brak ogólnej stabilizacji nie sprzyjały optymistycznym nastrojom. I właśnie wtedy pojawiło się Kino Nowej Przygody, gwarantujące widowni odpolitycznioną i nacechowaną cudownością zabawę. Reżyserzy, tacy jak Steven Spielberg i George Lucas, bez zażenowania przyznawali, iż pragną tworzyć kino oparte na własnych wspomnieniach z dzieciństwa. A dzieciństwo to kojarzyło im się z bajeczną, pełną magii i boleśnie prostą kolorystyką komiksów o Flashu Gordonie. Prosty pomysł okazał się „strzałem w dziesiątkę”. Wystarczyło tylko po raz kolejny ubrać superbohaterów w bardziej futurystyczną pelerynkę i zwiewny kostium, aby udowodnić światu, że gusta przeciętnego odbiorcy od lat pozostają niezmiennie. Jednak owe zamiłowania i tęsknoty wiązały się niekiedy również z ważkimi problemami społecznymi. Umberto Eco, analizując w swojej *Semiologii życia codziennego* fenomen komiksowej wyobraźni, przywołuje obraz Richarda Donnera *Superman* z 1979 roku. Eco zauważa, iż w filmie tym spotykamy bohatera wykreowanego odmiennie od komiksowego pierwowzoru z lat trzydziestych oraz telewizyjnego herosa z lat pięćdziesiątych. Superman jest w produkcji Donnera dziwacznym odpowiednikiem mesjasza, który niczym Mojżesz został zesłany na Ziemię w „kosmicznej kołysce”.

Nie jest przypadkiem – pisze Eco – że ma on przytłaczającego swoją obecnością ojca – granego przez Marlona Brando – którego historia wypełnia ponad połowę filmu, i że ojciec ten przekazuje dziecku, mającemu wyruszyć na Ziemię, Wiedzę, o której nic nam nie wiadomo, a która zawarta jest w diamentowych stalagmitach, materiale nad wyraz symbolicznym. Że daje mu trynitarny wiatyk, umieszcza go na statku kosmicznym w kształcie kołyski, podróżującej w przestrzeniach niczym kometa Trzech Króli. I że Superman słyszy jako dorosły człowiek głosy niczym jakaś Joanna D’Arc, ma problemy jak w Ogrodzie Oliwnym oraz wizje jak na Górze Tabor. To syn człowieczy. (...) Reinkarnacja Su-

⁶ [Por.] T. Robbins, *op. cit.*, s. 39.

permana jest zatem wersją popularną wielu głębszych i bardziej złożonych zjawisk, które świadczą o jednej tendencji: powrocie do myśli religijnej⁷.

Komiks, związany z przeżywaną fascynacją ideami Ery Wodnika nową falą literatury science fiction, znakomicie nadawał się do tego celu. Oczywiście, autorzy papierowych historii o superbohaterach już wcześniej obdarzali swoich herosów zdolnościami związanymi ze sferą cudowności i sacrum. Jednak to dopiero lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte promują herosów o *stricte* religijnych konotacjach, takich jak stworzony przez Stana Lee, wzorowany na skandynawskim bogu Thor czy demoniczny motocyklista-upiór o pseudonimie Ghost Rider, których fantastycznymi przygodami kino zajmie się w XXI wieku. Nieco inaczej kwestia popularyzacji topiki religijnej miała się w filmowych adaptacjach komiksów. Tutaj moce superbohaterów najczęściej nadal związane są z czynnikiem „pseudonaukowym”. Metamorfozę cielesności nadludzi o podłożu „cudu religijnego” zaprezentują dopiero filmy z lat dziewięćdziesiątych, takie jak *Spawn* (1997) i *Kruk* (1994), a później obrazy powstałe na początku XXI wieku – *Hellboy*⁸ (2004), *Constantine* (2005) czy wspomniany już tu *Ghost Rider* (2007, 2011). Również obecnie w bijących rekordy popularności filmowych wersjach komiksów częściej za doskonałość nadczołowieka odpowiadają siły powiązane z rozwojem nowoczesnych technologii. Metamorfozę fizyczną dzięki „technicznym cudom” odnajdziemy w filmach o Supermanie (2005), opowieściach o mutantach z grupy *X-Men* (2000–2011), obrazach o Hulku wyreżyserowanych przez Anga Lee i Louisa Leterriera oraz we wszystkich nakręconych dotychczas wersjach przygód Spidermana.

Z kolei postacie takie jak Batman czy Punisher status superherosa zawdzięczają jedynie ciężkiej pracy nad sobą. Zwłaszcza postać Człowieka-Nietoperza jest charakterystycznym przykładem bohatera, którego osobowość dość wiernie odwzorowuje niektóre z cech amerykańskiego społeczeństwa. Batman jest bowiem bohaterem, który powstał jako swoista przeciwwaga dla idealizowanego, pochodzącego z kosmosu Supermana⁹. Mroczny Rycerz doskonałość swojego ciała zawdzięcza własnej,

⁷ U. Eco, *Semiologia dnia codziennego*, tłum. J. Ugniewska, P. Salwa, Warszawa 1998, s. 109.

⁸ Cieleśne metamorfozy w opowieściach obrazkowych wykorzystujących topikę religijną związane są najczęściej z elementami zaczerpniętymi z powieści grozy, jednak i tu panuje specyficzne dla komiksowej poetyki pomieszanie. Na przykład w opowiadającej o zbuntowanym synu Lucyfera adaptacji komiksu *Hellboy* bohater filmu, pomimo swojego piekielnego rodowodu, używa np. futurystycznej broni.

⁹ Batman zadebiutował jako superbohater w 27 numerze „Detective Comics” w maju 1939 roku. Stworzył go Bob Kane, wzorując się między innymi na zamaskowanych postaciach Zorro i Fantomasa. Postać mrocznego detektywa równie szybko co Superman zaczęła być angażowana do obrony amerykańskich wartości. Już w telewizyjnej adaptacji komiksu z 1943 roku, w reżyserii Lamberta Hillyera, zamaskowany protagonista ścigał między innymi japońskich szpiegów.

ciężkiej pracy, jego nadludzkie umiejętności są zaś w dużej mierze efektem działania wynalazków technicznych. Bruce Wayne jest bowiem bogaczem skutecznie wykorzystującym swoje pieniądze do walki ze złem. To aktywista, który pomimo natury odludka czuje się związany z resztą społeczeństwa i dlatego pragnie je chronić. Jest także człowiekiem z krwi i kości, o czym świadczy jego traumatyczne dzieciństwo. Najważniejszy wydaje się jednak fakt, że owe ludzkie słabości w żadnym wypadku nie przekreślają Człowieka-Nietoperza jako superherosa. To właśnie dzięki nim Mroczny Rycerz staje się zarazem ludzki i boski. I choć bohater ten zamieszkuje papierowe Gotham City, to tak naprawdę jest potomkiem zbiorowych marzeń ludzi tworzących potęgę mitu Ameryki. I prawdopodobnie właśnie dlatego Batman stanie się najchętniej reinterpretowaną filmową postacią ze świata komiksów. Pastiszowym dekonstruowaniem jego ludzkich atrybutów zajmą się zwłaszcza twórcy związani z kontrkulturowym postrzeganiem cielesności.

Kicz, dystans, ironia: filmowe dekonstrukcje postaci superbohaterów

Antynomie słabe-ludzkie oraz idealne-nadludzkie znajdziemy w wielu klasycznych opowieściach o superbohaterach. Na przykład Spiderman w swoim zwyczajnym wcieleniu jest nieśmiałym, dojrzewającym nastolatkiem, zaś Superman to nieporadny dziennikarz Clark Kent. Dwoistość komiksowych bohaterów jest tak często eksplorowanym motywem w popkulturze, że doczekała się wielu parodii i pastiszowych ujęć. Ironiczną fascynację superbohaterami wykazywali już twórcy związani z XX-wiecznymi awangardami. Kiczowaty fenomen popularności serialowego Fantomasa analizowali w swoich pismach francuscy surrealiści, zaś paradującym w kolorowych rajtuzach i trykotach¹⁰ Batmanowi z amerykańskiego serialu z lat sześćdziesiątych twórcy kempowi przypisywali homoseksualne cechy. Historia homoseksualnego odczytania postaci Batmana wiąże się z sylwetką psychiatry Fredrica Wertama, który w swojej legendarnej już książce *Seduction of the Innocent* (1953) udowodnił, że komiksowa przyjaźń Batmana z młodszym, niedoświadczonym Robinem zawiera w sobie niebezpieczne, zakamuflowane marzenie gejów o wspólnym mieszkaniu, które skłania młodych czytelników do homoerotycznych zachowań¹¹.

¹⁰ Rozdział ten w skróconej i uproszczonej formie został zamówiony przez magazyn „Kino”. [Patrz] S.J.Konefał, *Zmienne losy komiksowych superbohaterów*, „Kino” 2007, nr 6–7, s. 18–22.

¹¹ J. Doyle, J. Flatley, J.E. Munoz, *Pop out: Queer Warbol*, Duke University Press, New York 1996, s. 238.

Kiedy Wertham ujawnił „skrywany homoseksualizm Batmana”, przemysł komiksowy tak bardzo przestraszył się ataków ze strony „obrońców moralności”, że próbowano nawet zabić postać służącego Alfreda, aby wyeliminować tym samym niedrowe spekulacje o trzech dorosłych mężczyznach żyjących razem w rezydencji Bruce’a Wayne’a. W zastępstwie poczciwego kamerdynera dodano więc Batwoman i Batgirl, mające być odpowiedniejszymi, heteroseksualnymi obiektami miłosnych zainteresowań Batmana i Robina¹². William Dozier, producent kiczowatego serialu telewizyjnego *Batman* (oraz jego kinowego odpowiednika z 1966 roku w reżyserii Leslie H. Martinsona), w jednym z gazetowych wywiadów dał ujście własnej frustracji, związanej z homoseksualizmem superherosa: „W Hollywood nazywają mnie »królem kampu«. Nienawidzę tego słowa. Brzmi tak niepoważnie i homoseksualnie!”¹³. Prawdopodobnie właśnie z tego ostatniego powodu zafascynowany postacią Batmana Andy Warhol nakręcił swój pełnometrażowy film o popularnym superbohaterze, pod tytułem *Batman Dracula* (1964). Niestety, obraz pokazano jedynie na kilku wystawach, po czym całkowicie wycofano, w związku z protestami wydawnictwa DC Comics, które nie udzieliło twórcom zezwolenia na wykorzystanie „swojej” postaci¹⁴. Znając obrazoburcze podejście artysty i jego współpracowników do ikon kina oraz amerykańskiej kultury masowej, można się jedynie domyślać prześmiewczego podejścia do Człowieka-Nietoperza¹⁵ w tym obrazie. Sam zaś Warhol medialną aferę z Batmanem kąśliwie skomentuje w swojej kolejnej produkcji pod tytułem *Camp* (1965). W pewnym momencie filmu guru nowojorskiego undergroundu Jack Smith zwraca się do kamery z zapytaniem: *Shall I open the closet, Andy?*, po czym otwiera szafę, w której widz odnajduje komiks o Batmanie. Metaforycznie wykorzystywany akt otwierania szafy w kulturze amerykańskiej jest związany z publicznym przyznaniem się do homoseksualizmu¹⁶ (ang. „to come out of the closet”). Oprócz mody na kampowe

¹² *Ibidem*.

¹³ *Ibidem*, s. 243. Producent użył w oryginale słów *faggy and funsies*. Obok serialu i filmu z lat sześćdziesiątych, powstał jeszcze animowany serial pod tytułem *The Batman/Superman Hour* (1968–1969), który z kolei infantylizował obie postacie superbohaterów.

¹⁴ Obraz Warhola do dziś pozostaje kinowym „białym krukiem”. Jego fragmenty można obejrzeć w filmie dokumentalnym pt. *Jack Smith and the Destruction of Atlantis* (2006) autorstwa Mary Jordan.

¹⁵ W późniejszych filmach Warhola/Paula Morrissey’a pojawiają się inne ikony popkultury: Frankenstein i Dracula. W obu przypadkach następuje tu komediowo-kampowe ośmieszenie tych filmowych bohaterów.

¹⁶ Zarówno Warhol, jak i Smith byli zadeklarowanymi homoseksualistami. [Za:] P. Bieszk, *Campowy zawrót głowy: subwersywny humor w amerykańskim kinie undergroundowym*, [w:] *Nowe nawigacje II*, red. P. Kletkowski, P. Matracki, Kraków 2003.

odczytania postaci superbohaterów¹⁷, innym, bardziej długofalowym efektem publikacji książki Werthama była fala „akademickich” reinterpretacji komiksowych postaci, w których Batman niespodziewanie stawał się między innymi „rysunkowym odtworzeniem marzenia o boskiej androgynii”. Wróćmy jednak do nietypowych historii o superbohaterach. Jedną z pierwszych kinowych prób sparodiowania komiksowej opowieści jest utrzymany w kampaowej estetyce film *RatPfinke a Boo Boo* (1966) Raya Dennisa Stecklera. Tytułowi RatPfinke i Boo Boo to „niedofinansowane” kopie Batmana i Robina. Bohaterowie w swoje akcje wyjeżdżają starym motorem, zaś ich boje z przeciwnikami są równie śmieszne, co żałosne. Nawet kostiumy, które noszą filmowi herosi, wykazują nazbyt widoczne „chałupnictwo”. Zresztą, cały film wydaje się wielką improwizacją. Z początku zaplanowany na niskobudżetową historię kryminalną, mniej więcej w połowie nieoczekiwanie zmienia się w opowieść z udziałem superherosów.

O jakości obrazu najlepiej świadczy jedna z anegdot związanych z jego produkcją. Mike Quarles, autor książki *Down and Dirty. Hollywood Exploitation Filmmakers and Their Movies*, twierdzi bowiem, że sam tytuł, zamiast konfundującego „a”, miał mieć angielski spójnik „and”, lecz niestety nie starczyło na niego pieniędzy podczas tworzenia kosztownej czołówki¹⁸. Cóż z tego, skoro przy całej swojej nieudolności film Stecklera ogląda się dziś o wiele ciekawiej niż niejedną bezduszną hollywoodzką adaptację komiksów o superherosach¹⁹.

¹⁷ Kiczowatość związana z kultem Mrocznego Rycerza odświeży po latach Tim Burton w swojej adaptacji komiksu z 1989 roku.

¹⁸ M. Quarles, *Down and Dirty. Hollywood Exploitation Filmmakers and Their Movies*, Jefferson, North Carolina 1993, s. 20–21.

¹⁹ Inną zabawną parodię komiksowej adaptacji filmowej nieoczekiwanie nakręcono w naszym kraju. Chodzi tu oczywiście o nieśmiertelną *Hydrozagadkę* Andrzeja Kondratiuka z 1970 roku. Występujący w filmie As (Józef Nowak) jest ironiczną odpowiedzią bloku komunistycznego na amerykańskiego Supermana. Nasz narodowy heros nie tylko broni socjalistycznych zapasów wody przed złowrogimi planami tajemniczego Maharadży (Roman Kłosowski) oraz powiązanego z nim występnego doktora Plamy (Zdzisław Maklakiewicz), lecz również przekonuje naród do abstynencji i aktywnej współpracy z milicją obywatelską. *Hydrozagadka* do dziś nie straciła swojej świeżości, choć pozostaje dziełem zrozumiałym jedynie dla Polaków. Co ciekawe, jeśli by spróbować doszukać się podobnie zabawnej produkcji o superbohaterach w kulturze anglojęzycznej, to należałoby chyba wskazać dopiero na film *Superbohaterowie (Mystery Men)* Kinki Usher z 1999 roku oraz *Iniemamocnych* Brada Birda z roku 2004.

Ciało na orbicie komiksowej kontestacji

Nieco późniejsze, kinowe reinterpretacje postaci superherosów zawdzięczamy w dużym stopniu działalności artystów przełomu kontrkulturowego lat sześćdziesiątych, buntujących się przeciw głównemu nurtowi obrazkowej literatury. Amerykańscy rysownicy klasy Gilberta Sheltona, Garry'ego Hallgrena czy nieco lepiej znanego w Polsce Arta Spiegelmana (autora pamiętnego *Mausa*), w wydawanych własnym sumptem komiksach poruszali obrazoburcze tematy. Miano guru amerykańskiego komiksu niezależnego przypisuje się często Robertowi Crumbowi, którego przesyczone obscenicznym humorem historie o *Kocie Fritzu* przeniósł do kina Ralf Bakshi w 1972 roku. Nieprzystawalność undergroundowych opowieści do pełnego przygód uniwersum komiksowych superbohaterów najlepiej podsumowuje fakt, że *Kot Fritz* był pierwszym filmem animowanym, który otrzymał w USA kategorię X – odpowiednik dawnego polskiego ostrzeżenia „obraz tylko dla widzów dorosłych!”. I rzeczywiście nadużywający narkotyków, alkoholu i szybkiego seksu rysunkowy mrużek raczej niewiele ma wspólnego z wiernymi ideałom „American way of life” bohaterami w trykotach. Jest za to świetnym przedstawicielem stworzonej pod wpływem LSD parady antybohaterów Crumba – cynicznych, obdarzonych kpiarским poczuciem humoru dziwaków, celebrytujących swoje obsesje i niecodzienne zainteresowania. Podobnymi cechami będą się charakteryzować również inne postacie z filmów rysunkowych Ralpha Bakshiego, takich jak pełen seksu i przemocy *Heavy Traffic* (1973) czy poruszający temat uprzedzeń rasowych *Coonskin* (1975). Inspiracje kontrkulturowym buntem odnaleźć można również w kinie lat osiemdziesiątych. Obrazem prezentującym zarówno klasyków gatunku, jak i twórców związanych właśnie z tym okresem jest *Sex, Lies and Superheroes* (2003) Constantine Valhouli. W filmie tym możemy zobaczyć Franka Millera, Neila Gaimana, Billa Sienkiewicza czy Louise Simpson. Artyści ci z pasją i oddaniem opowiadają o tym, jak toczyli swój bój z zalewem schematycznych, infantylnych opowieści obrazkowych głównego nurtu, rozpoczynając proces przewartościowania postaci superbohaterów²⁰. Lata osiemdziesiąte to bowiem okres zmasowanych ataków na dziedzictwo lat sześćdziesiątych

²⁰ Innymi filmami dokumentalnymi, które prezentują sylwetki twórców z kręgu komiksu autorskiego, są skupiony na nowszej scenie niezależnej *InkSwell* (2004) Jeffa Cioletti'ego oraz prezentujący historię komiksu „w pigułce” wcześniejszy obraz pt. *The Masters of Comic Book Art* (1987) Kena Violi. Z kolei wyprodukowany przez Davida Lyncha *Crumb* (1994) Terry'ego Zwigoffa opowiada o „papieżu” komiksowej awangardy – Robercie Crumbie oraz skupiony wokół niego twórcach.

i siedemdziesiątych. Polityka Ronalda Reagana zdecydowanie atakowała kempowo-dyskotekowe rozluźnienie obyczajów, nagłaśniając między innymi liczne zachorowania na AIDS wśród mniejszości seksualnych. Komiks, podobnie jak film, miał się tu stać ostoją „męskich wartości”, wśród których najchętniej widziano tężyznę fizyczną, oddanie krajowi i brak egzystencjalnych rozterek. Idealnym odzwierciedleniem tych oczekiwań był oczywiście Superman. Jego ponowne zaangażowanie w odbudowę dumy narodowej widać najlepiej w kolejnych filmowych wcieleniach. W czwartej odsłonie kinowej serii (*Superman IV: The Quest for Peace*, reż. Sidney J. Furie) z roku 1987 kosmiczny heros nie tylko będzie walczyć o pokój na świecie, lecz również wypowie się w jego kwestii, parafrazując słowa Dwighta D. Eisenhowera. Jednak w komiksowych adaptacjach postacią, która najwcześniej doczekała się wielu reinterpretacji, był ponownie Batman. W albumie *Azyl Arkham* (1989) Granta Morrisona i Dave’a McKeana ów niepewny własnego zdrowia psychicznego bohater musi walczyć nie tylko z samym sobą, lecz również z nie do końca realnymi pacjentami szpitala psychiatrycznego. Z kolei w *Dark Knight Returns* (1986) Franka Millera Człowiek-Nietoperz ma ponad pięćdziesiąt lat. Autor tego komiksu we wstępie do swojej opowieści wspomina, że z sylwetką Człowieka-Nietoperza zetknął się jeszcze jako dziecko. Kończąc trzydziesty rok życia, postanowił rozprawić się z dziecięcym mitem:

Rok 1985. Moje mieszkanie w Nowym Jorku. Nagle dochodzę do niezbyt przyjemnego wniosku. Tuż za rogiem czają się moje 30 urodziny. Jestem zmuszony stać się rok starszy od Batmana. W ostatnim czasie udało mi się zaakceptować fakt, iż Spiderman jest młodszy od mojego braciszka. Ale Batman? Batman? Mój ukochany bohater z lat dziecińczych? Ta niesamowita, ojcowska postać? Czy naprawdę będę starszy od Batmana? To nie do pomyślenia. Musiałem coś zrobić²¹.

W ten sposób na kartach opowieści Millera pojawia się zmęczony swoją misją superbohater. Jeszcze dalej w procesie reinterpretacji obrazkowych herosów dotarł komiks *Strażnicy* (1986/87) Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa, który dla potrzeb kina zaadaptował w 2009 roku Zack Snyder. Album opowiada o drugim pokoleniu emerytowanych herosów. Wielu z nich swoją działalność postrzega jako niepotrzebny, szczeniący wyglup. Inni twierdzą, że był to wręcz ich życiowy błąd. Kilka z postaci zostało bowiem cynicznie wykorzystanych przez rząd USA. Superbohaterowie nie tylko tłumili zamieszki wywoływane w latach sześćdziesiątych przez ruchy kontrkulturowe, lecz również pomagali zakończyć zimną wojnę oraz walczyli w Wietnamie i Afganistanie. Teraz zajmują się między innymi biznesem, prowadząc firmę sprze-

²¹ F. Miller, *Dni Mrocznego Rycerza*, www.swiatkomiksu.pl/science-fictionart/batman/dni-mrocznego-rycerza (06.06.2012).

dającą ich zabawkowe podobizny lub też pełnią rolę... amerykańskiego Boga, w którego wciela się tutaj wszechmocny Dr Manhattan. Komiks Moore'a i Gibbonsa jest wręcz przesycony ironicznymi komentarzami związanymi z historią klasycznych opowieści obrazkowych. W jednej ze scen kobieca heroina nie może się nadziwić, jak mogła nosić tak seksistowsko zaprojektowane stroje. Z kolei jej emerytowana matka, również superbohaterka, wspomina z rozrzewnieniem dawne czasy świetności, zapominając, że omal nie padła ofiarą gwałtu swojego „kolegi po fachu”. Nawet czarne charaktery są tutaj stare i zmęczone. Wzbudzający niegdyś wielkie emocje Kolos umiera na przykład na złośliwą formę nowotworu. Niestety, kino bardzo długo dojrzewało do pomysłu ludzkiej reinterpretacji zinfantylizowanych superbohaterów. Oprócz dość wiernej tekstowi źródłowemu adaptacji *Strażników*²², pomysł emerytury superherosa twórczo wykorzystał wcześniej Jim Cliffe w swoim krótkometrażowym, niezależnym filmie *Tomorrow's Memoirs* (2004). Ta ze smakiem nakręcona nowelka w stylu *noir* prezentuje Człowieka-Nietoperza jako ukrywającego swoją tożsamość staruszka, który nie może pogodzić się z fiaskiem ostatniej misji, starością oraz śmiercią ukochanej kobiety. Prawdziwe oblicze bohatera ukazuje się dopiero pod koniec fabuły, zaś jego komiksowe imię i nazwisko odnajdą jedynie bystrzy obserwatorzy. Pojawia się ono bowiem tylko na kilka sekund w liście, który pisze filmowy Bruce Wayne. Z fenomenem ludzkiej strony superbohaterów próbował się zmierzyć również M. Night Shyamalan w swoim obrazie *Niezniszczalny* (2000), w którym kreowana przez Bruce'a Willisa postać odnajduje w sobie cechy komiksowej postaci. Filmowy niezniszczalny jako jedyny człowiek przeżywa wypadek superszybkiego pociągu. Wkrótce odkrywa również, że nigdy nie chorował i nie pamięta, aby kiedykolwiek doznał jakiegos fizycznego urazu. Shyamalan w swoim obrazie zderza estetykę komiksów z jej dawnymi korzeniami – opowieściami o herosach, ukazującymi odwieczną walką ukrytych w ludziach żywiołów. Ich personifikacjami są bohaterowie filmu. David Dunn to silny i dobrze zbudowany ochroniarz, który od zawsze pragnął chronić ludzi. Jego przeciwieństwem jest czarnoskóry fan komiksów Elijah Price (Samuel L. Jackson), od najmłodszych lat chorujący na łamliwość kości. To właśnie on dokonuje serii zamachów terrorystycznych, mających „przebudzić” Dunna i zmusić go do konfrontacji z przeznaczeniem. Shyamalan w swoim filmie ostatecznie dopowiada to, co większość opowieści o superbohaterach nieudolnie ukrywało. Komiks jest tu konfundującym źródłem pradawnych historii, tak bardzo wyeksploatowanych przez kulturę masową, że zatraciły już całkowicie swą pierwotną wymowę.

²² Autorzy scenariusza usunęli z fabuły filmu kilka wątków i zmienili zakończenie.

Ronald Reagan kontra rysunkowe MTV

Jak już wspominałem, lata osiemdziesiąte w kinematografii komiksowej to jednak przede wszystkim okres popularności twardych, kochających Amerykę superbohaterów. Oglądając natrętnie zideologizowane kolejne kinowe odsłony przygód Supermana, wypada wyróżnić niepoważne podejście do postaci z filmów, takich jak *Kaczor Howard* (1986) Willarda Huycka, zwłaszcza jeśli zestawia się znającą „kwa-kfu” kaczkę z jego filmu z panoptikum panujących w latach osiemdziesiątych postaci „stalowych mężczyzn”, stworzonych przez apologetów polityki Ronalda Reagana. Prawdopodobnie właśnie z tego powodu koniec lat osiemdziesiątych stanie się kolejnym okresem ironicznej reinterpretacji postaci superherosów. Niemala w tym zasługa artystów związanych ze stacją MTV, która odkupiła od angielskiego kanału BBC Two pomysł na pasmo prezentujące najciekawsze filmy animowane ze świata. Program nazwany „Liquid TV” stał się poligonem do eksperymentów wielu zdolnych rysowników i filmowców młodszego pokolenia, którzy w swojej twórczości powracali do niektórych doświadczeń kontrkultury i komiksu undergroundowego, jednocześnie dystansując się wobec utopijnego charakteru też „czasu kontestacji”. Oprócz pamiętnego serialu *Beavis and Butt-head* (1993–97) Mike’a Judge’a, kąśliwie opowiadającego o przygodach pozbawionych jakichkolwiek priorytetów „nastolatków ery MTV”, powstała tu również między innymi znakomita seria Petera Chunga pt. *Aeon Flux*. Jej tytułową bohaterkę stworzono, aby zakpić z kultu męskich superbohaterów oraz rzucić wyzwanie konwencjonalnym schematom narracyjnym. Ponętna Aeon nie tylko w swoich misjach kładła trupem całe zastępy uzbrojonych mężczyzn, lecz również ginęła w każdym odcinku, aby pojawić się cudownie zmartwychwstała w kolejnych odsłonach serialu. Niestety, kinowa wersja dzieła Chunga, wyreżyserowana w 2005 roku przez Karyn Kusamę, nie zachowała nic ze świeżości oryginału, stając się kolejnym przykładem przeciętnego kina akcji osadzonego w postapokaliptycznych realiach.

W nieco podobnym do *Aeon Flux* stylu komiksowe stereotypy związane z superbohaterami wyśmiał również związany z MTV twórca kreskówek Bill Plympton w swoim rysunkowym filmie *I Married a Strange Person* z 1997 roku. Cudowne umiejętności głównego bohatera zostają tutaj wywołane przez obecność guza, który pojawił się wskutek nadmiernego oglądania telewizji. Dzięki niewielkiej narośli na szyi bohater zyskuje możliwość dowolnego kształtowania rzeczywistości siłą wyobraźni. Oczywiście, o wszystkim dowiaduje się złowroga organizacja, która próbuje pojmać nieporadnego protagonistę. Specyficzny, groteskowy humor Plymptona nie po-

zwala jednak na to, aby film był zwyczajną opowieścią komiksową. Pełno tu pikantnej erotyki oraz tryskającej krwi i wnętrzności. Autor lubuje się również w „rentgenicznym prześwietlaniu” animowanych postaci, przemieniając je w żywe biologiczne schematy anatomiczne. Wiele gagów dotyczy dziwnych, „cielesnych tematów”. Fabuła filmu prezentuje między innymi proces powstawania i gromadzenia się bawełnianych kłębków w ludzkim pępku oraz bezpardonowo ukazuje, co się dzieje z ludzkimi organami w czasie wypadku samochodowego²³. Także filmowi antagoniści są tutaj wyraźnie przerysowani. Ścigający bohatera generał jest hybrydą superżołnierza z olbrzymim jaszczurem, zaś złowieszczy szef organizacji to przypominający balon otyły mężczyzna obwieszony znakami dolara. Również główny bohater w niczym nie przypomina typowego „bohatera w trykotach”. Grant Boyer jest bowiem nieudacznikiem próbującym przezwyciężyć małżeński kryzys. Od reszty tłumu wyróżnia go jednak wybujała wyobraźnia, która wkrótce staje się jego jedyną bronią. Reżyser, obdarzając swojego bohatera kreacyjną mocą, zabawia się pozycją wszechmogącego wobec własnego dzieła twórcy. Piszący scenariusz i własnoręcznie tworzący rysunki autor może pozwolić sobie w swojej niezależnej produkcji na każdy poryw wyobraźni, nic więc dziwnego, że również jego bohater otrzymuje możliwość bezpośredniego wpływania na otaczającą go rzeczywistość, przy czym wyobraźnia Plymptona/Boyera wydaje się równie perwersyjna, co nieograniczona. Trawa może zamienić się w niej w dziwnego zielonego człowieczka, który za pomocą kosiarki będzie próbował dokonać krwawej zemsty na amatorze strzyżenia trawników²⁴, zaś ciało Boyera wedle potrzeby przeistoczy się w chroniący życie spadochron lub też siejącą zniszczenie śmiertelną broń.

Co ciekawe, na podobnie absurdalnym humorze oparto wysokobudżetową *Maskę* (1994) Chucka Russella, która dzięki znakomitym efektom specjalnym wiernie oddaje poetykę komiksowego przerysowania. Dość konwencjonalna fabuła filmu opowiada o pewnym nieudaczniku, który przez przypadek zdobywa cudowną maskę, pozwalającą mu dowolnie kształtować rzeczywistość. Tym razem to jednak ciało głównego bohatera okazuje się przestrzenią wyobraźni. Przeobrażając się w zielono-

²³ W scenie, w której jeden z bohaterów filmu ma zginąć w wypadku samochodowym, Plympton dekonstruuje sterylne telewizyjne wizualizacje crash testów z udziałem manekinów. Widz zamiast naukowego przesłedzenia przebiegu wypadku ze zgrozą obserwuje pokazany w zwolnionym tempie proces niszczenia ludzkiego ciała w czasie kolizji.

²⁴ Pomysł przekształcania świata siłą woli pojawia się również w komedii *Bruce Wszzechmogący* (2003) Toma Shadyaca, w której grany przez Jima Carreya bohater zyskuje moc równą Bogu. Niestety, film jest jedynie mało wymagającą komedią. Cudowne możliwości stają się tutaj przyczyną pasma nieszczęść i związanych z nimi gagów, pokroju tego, w którym mało elokwentny Bruce przyciąga do swojego balkonu księżyc.

skórego superbohatera, Maska (Jim Carrey) potrafi połknąć pęk lasek dynamitu lub zamienić swoje dłonie w szybkostrzelne karabiny. Wiele wykreowanych komputerowo efektów specjalnych stworzono tak, aby ciało bohatera idealnie odtwarzało poetykę komiksu i kina animowanego. Wprowadzenie do filmu fabularnego konwencje znane z obrazów rysunkowych daje niesamowite efekty. W sjużecie mamy okazję podziwiać sceny, w których główny bohater doznaje przerysowanego wytrzeszczu oczu lub też, niczym pies, wysuwa na widok kobiet nienaturalnie długi język. Świat *Maski* to również uniwersum, gdzie fizyczność potrafi przyjmować formy zależne jedynie od ludzkiej fantazji. Plastikne niczym guma, niepodlegające żadnym prawom fizyki, nieśmiertelne ciało człowieka-maski jest kolejnym przykładem kinowego zatarcia za pomocą nowoczesnych technik komputerowych ograniczeń naszej fizyczności.

Ironiczny dystans do mitologii komiksowych herosów zabawnie podejmuje także mainstreamowy animowany film *Iniemamocni* (w oryginale *The Incredibles*) Brada Birda z 2004 roku, w którym niespodziewanie poznajemy codzienne życie rodziny superbohaterów. Tytułowi Iniemamocni to walczący z piwnym brzuszkiem Pan Iniemamocny, jego obdarzona rozciągliwym ciałem żona Helen (znana również jako Elastika) oraz dzieci – niewidzialna Violet, superszybki Dash oraz Jack, którego nieznaną mocą okaże się wielce przydatna umiejętność metamorfozy. Obraz Birda jest pełen zabawnych kpín z komiksowych stereotypów. Rodzina superbohaterów korzysta tu z usług projektantki mody, która specjalnie dla nich szyje świetnie wyglądające stroje, zaś ich główny wróg postanawia zostać wcieleniem zła, ponieważ jego dawny idol – Pan Iniemamocny, kiedyś źle go potraktował. Podobnie dowcipną reinterpretacją postaci komiksowych czarnych charakterów zajmuje się także animowany obraz Toma McGratha pt. *Megamocny* z 2010 oraz wyróżniony nagrodą Emmy trzyaktowy internetowy musical Jossa Whedona pt. *Dr Horrible's Sing Along Blog* (2008). W obu przypadkach niezbyt rozgarniętym protagonistom udaje się w końcu zabić swoich przeciwników, którzy bronili świata, nie pozwalając im zdobyć tytułu „złoczyńcy wszech czasów”. Z kolei znudzony egzystencją superbohatera, nadużywający alkoholu główny bohater filmu *Hancock* (2008) Petera Berga zostaje uznany za wroga publicznego, bo jego próby ratowania Ameryki przynoszą więcej szkód niż pożytku i nazbyt uszczuplają portfele podatników.

Parodystyczne reinterpretacje popularnych komiksowych stereotypów odnaleźć można również w animowanej serii Tima Burtona *Stainboy* (2006). Sam miniseriał stworzono na komputerze za pomocą popularnej technologii Flash i umieszczono nieodpłatnie w internecie. Pojawiają się w nim postacie ze świata, który autor wcześniej wykreował w swoim zbiorze wierszy pod tytułem *The Melancholy Death of Oyster*

*Boy and Other Stories*²⁵. Jak widać, ich twórca nie tylko kpi z formuły komiksów i animowanych bajek dla dzieci, lecz również wyszydza sprzężony z nimi przemysł zabawkarski. Rysunkowy bohater Burтона jest bowiem żartobliwym połączeniem Supermana z łowcą duchów. Ów mały człowieczek z wielką głową nieustannie musi wykonywać polecenia wydzierającego się na niego olbrzymiego umundurowanego mężczyzny. Misje Stainboya dotyczą tak absurdalnych przypadków, jak eksterminacja połykającego kuchenne środki czystości stworka, którego bohater po długiej walce zdoła unieszkodliwić dopiero za pomocą samochodowego odświeżacza powietrza²⁶.

Dyskretny urok obrazkowej niedojrzałości

Wielu twórców filmowych fascynację komiksowymi herosami wiąże z niedojrzałością psychiczną i brakiem życia seksualnego zarówno superbohaterów, jak i ich wielbicieli. Fakt ten zjadliwie sparodiowano już w obrazie *Brazil* (1984) Terry'ego Gilliana. Główny bohater filmu jest w nim nierozgarniętym urzędnikiem zbiurokratyzowanego państwa przyszłości, skrajnie uzależnionym od swej zaborczej matki. Bronią przed beznadziejną kawalerską egzystencją są marzenia i sny, w których Sam Lowry wieździe żywot obdarzonego skrzydłami superbohatera, próbującego chronić świat oraz odnaleźć swój wymagowany ideał kobiecości. Oczywiście spokojne „bujanie w obłokach” szybko się kończy, bo los zderza Sama z prawdziwym superbohaterem, którym jest hydraulik Archibald „Harry” Tuttle. Ów ukrywający się przed systemem bojownik toczy w świecie *Brazil* samotną, partyzancką walkę z systemem. Cyniczne podejście twórców filmu do komiksowych postaci czuć zwłaszcza w scenie śmierci walecznego wywrotowca. Obdarzony bujnym wąsem buntownik (w tej roli Robert De Niro) ginie bowiem pod koniec filmu męczeńską śmiercią, unicestwiony przez oblepiające go papierki.

Osobliwą egzystencję nieudaczników pragnących zostać superbohaterami prezentuje również obraz Kinki Usher pt. *Mystery Men* (1999). Ten luźno oparty na

²⁵ Co ciekawe, wydawnictwo komiksowe Dark Horse wypuściło na rynek amerykański nawet serię figurek inspirowanych makabrycznymi bohaterami z poematów Burтона, reklamowanych wiele mówiącym sloganem „Tragic Toys for Girls and Boys”. Więcej na temat wykraczającej poza granice kinematografii twórczości Tima Burтона można znaleźć na jego stronie internetowej. [Patrz:] <http://www.timburtontcollective.com> (06.06.2012).

²⁶ Scena walki Stainboya ze stworkiem jest parodią popularnego w kinie grozy motywu egzorcyzmów.

pełnych dziwacznych postaci komiksach Boba Burdena film niewiele jednak zachował z poetyki obrazkowego oryginału. Choć interesujący plastycznie, rozczarowuje nieciekawą fabułą i nazbyt „koszarowymi” żartami. Reklamujący pepsi-colę Captain Amazing, rzucający widelcami Niebieski Radza czy mistrz fechtunku łopata The Shoveller to postaci, które można by lepiej wykorzystać, dodając im choć odrobinę głębi psychologicznej, lub też absurdalnie zgłębić ich perypetie za pomocą surrealistycznego humoru.

Sam zaś kult superbohaterów i ich najczęściej przemilczane w komiksach życie seksualne bezpardonowo wyśmiewają filmy *Orgazmo* (1997) i *Clerks* (1994) Kevina Smitha. *Orgazmo* to komedia Terry’ego Parkera, znanego z współtworzenia obrazoburczego serialu animowanego *South Park* (1997). Film opowiada o nieporadnym mormonie, który nie potrafi znaleźć dobrze płatnej pracy. W końcu bohater trafia do filmowej branży porno, gdzie wciela się w superbohatera o niewyczerpanym potencjale seksualnym, pokonującego wrogów za pomocą fal tajemniczego orgazmoratora²⁷. Nieudacznikiem zmagającym się z tragiczną przeszłością i początkami choroby psychicznej jest także bohater nakręconego w 2009 roku filmu Petera Stebbingsa pt. *Defendor* (w tej roli znakomity Woody Harleson). „Nerdowski”²⁸ rodowód mają również postaci ze świetnie przyjętego w USA *Kick-Assa* (2010) Matthew Vaughna oraz przepełnionego surrealistycznym humorem obrazu *Scott Pilgrim vs World* (2010) Edgara Wrighta. Jeśli jednak bohater *Defendor* jest szarym obywatelem żyjącym jedynie iluzją posiadania supermocy, to w tych dwóch ostatnich produkcjach skutecznie zaburzone prosty podział na maniaka opowieści o komiksowych herosach a osobę współtworzącą obrazkową mitologię. Zafascynowany postacią Batmana policjant z *Kick-Assa* wychowuje bowiem swoją nieletnią córkę, ucząc ją jak być prawdziwą „mroczną mścicielką”, zaś Scott Pilgrim na naszych oczach toczy superbohaterskie walki o ukochaną, w scenach wyraźnie inspirowanych wizualnie komiksami oraz poetyką gier wideo. Zdystansowana narracja obu obrazów (będących zresztą ekranizacjami popularnych opowieści obrazkowych) może jednak sugerować, że oglądamy jedynie rojenia niedojrzałych postaci filmowych, które mieszają rzeczywistość z fan-

²⁷ Absurdalne scenariusze filmów porno są tutaj nawiązaniem do lat siedemdziesiątych – „złotego wieku” tej kinematografii. Dziwaczne połączenia motywów kina gatunków z estetyką „hard core” prześmiewczo pokazuje również Paul Thomas Anderson w obrazie *Boogie Nights* (1997). Twórcy kinowej pornografii z filmu, aby urozmaicić fabuły swoich produkcji, wplatają między innymi motywy szpiegowskie, rodem z serii o przygodach agenta Jamesa Bonda.

²⁸ „Nerd” to angielski rzeczownik oznaczający w slangu młodzieżowym osobę zafascynowaną światem popkultury, która niezbyt dobrze radzi sobie z życiem zawodowym i rodzinnym.

tazją. Tak zresztą zachowują się także bohaterowie dwóch części filmu *Clerks* Kevina Smitha. To niewydarzeni dwudziesto-, a potem trzydziestolatkowie, żyjący sporami na temat życia seksualnego komiksowych herosów. Fikcyjne postaci stały się dla nich równorzędnymi elementami rzeczywistości, dlatego wiodą niekończące się dysputy na temat ich obyczajów i codziennych problemów. W innym filmie Smitha, *Szczurach z supermarketu* (1995), żyjący w świecie komiksowej wyobraźni Cichy Bob w jednej ze scen wciela się w swoją ukochaną postać Batmana w tytułowej świątyni konsumpcji. Pomysł ten wydaje się reprezentatywny dla poczucia humoru Smitha. Leniwy i otyły diler narkotyków zostaje tu kontrastowo zestawiony ze swoim ideałem – wysportowanym i opanowanym obsesją samokontroli wrogiem podziemia przestępczego – Człowiekiem-Nietoperzem. W kolejnym obrazie autora *Dogmy* również pojawiają się komiksy i ich superbohaterowie. Jednak w *Pogoni za Amy* (1997) historie obrazkowe są jedynie tłem do ukazania złożonych relacji międzyludzkich w ponowoczesnym świecie. Smith po raz kolejny w swojej twórczości kontrastowo zestawia wyidealizowane, czarno-białe uniwersum opowieści obrazkowych z rzeczywistością, w której miłość jest wieloimiennym nośnikiem chaosu. Jednym z ciekawych, intertekstualnych odnośników *Chasing Amy* są relacje pomiędzy wykreowanymi światami fabuły a prawdziwym życiem reżysera. Bohater filmu tworzy wraz ze swoim przyjacielem obrazkową serię pt. *Bluntman and Chronic* opowiadającą przygody znanych z filmów Smitha bohaterów – Jay’a i Cichego Boba. Ekranowego Boba odgrywa zaś sam reżyser, który w rzeczywistości naprawdę wydaje komiksy o swoich filmowych bohaterach. Co więcej, ekranowy duet stał się już tak znaną ikoną amerykańskiej popkultury, że pojawia się również w innych obrazach. Jay i Cichy Bob występują bowiem gościnnie na przykład w jednym z epizodów trzeciej części *Krzyku* (2000), gdzie widzimy ich, jak beztrudnie zwiedzają jedno z hollywoodzkich studiów. Nic więc dziwnego, że twórca popularnej pary postanowił przenieść wykreowany przez siebie świat komiksowych nerdów także do telewizji. Amerykańska sieć kablowa AMC wyemitowała w 2012 roku dokumentalny serial pt. *Comic Book Men*. Użyto w nim konwencji reality show, aby ukazać pracę realnie istniejących maniaków komiksu, zatrudnionych w sklepie, który naprawdę należy do autora *Sprzedawców*. Twórczość Smitha jest efektownym przykładem łączenia ludzkiego marzenia o idealnej cielesności ze światem komiksowych superherosów z szarą rzeczywistością, z którą wiąże się również bardziej przyziemna, lecz równie interesująca egzystencja zwyczajnych antybohaterów dnia codziennego.

Antybohater dnia codziennego

Istnieją również filmy o superbohaterach, w których postacie te prawie nie występują. Wielu twórców mniej schematycznych komiksów autorskich przyjęło znaną z komiksu undergroundowego strategię kontestowania kultu superbohaterów poprzez opisywanie pozbawionej elementów cudowności egzystencji. Ich śladem podążyło również kino niezależne. W opartym na komiksie Daniela Clowesa filmie *Ghost World* (2001) w reżyserii Terry'ego Zwigoffa jednym z takich przeciętniaków jest grany przez Steve'a Buscemiego bohater imieniem Seymour. Film Zwigoffa opowiada o wkraczaniu w dorosłe życie dwóch młodych dziewczyn, koncentrując się na drobnych smutkach i radościach codziennej egzystencji. Rysująca komiksy bohaterka odkrywa właśnie w otaczających ją outsiderach znakomity materiał do swoich rysunków. Wielbiciele autorskiego komiksu zdołają się doszukać w postaci neurotycznego, kompulsywnie zbierającego stare płyty Seymoura, z którym przyjaźni się młoda rysownicza, przywar wspomnianego tu już Roberta Crumba.

Co ciekawe, podobne cechy charakteru można odnaleźć również u zaprzyjżnionego z Crumbem i Zwigoffem innego autora komiksów – Harveya Pekara. Ten scenarzysta obrazkowych historii jest z kolei bohaterem jednej z najciekawszych prób dekonstrukcji komiksowych superbohaterów – filmu *American Splendor* (2003) w reżyserii Roberta Pucciniego i Shari Springer Berman. Fabułę obrazu oparto na autobiograficznych komiksach Pekara oraz jego żony Joyce Brabner. Już początek wyraźnie ukazuje, że *American Splendor* będzie obrazem kontestującym hollywoodzki sposób adaptowania opowieści obrazkowych. W pierwszej scenie widzimy bowiem grupkę dzieci przebranych za komiksowych superbohaterów, które pukają w Halloween do domostw z prośbą o słodycze. Otwiera im zachwycona gospodyni. Kobieta identyfikuje każdą z popkulturowych postaci, wręczając jej cukierka:

- Patrzcie państwo. Wszyscy superherosi na moim ganku. Czy to nie milutkie? Mamy tu Supermana i Batmana. Jego pomocnika – Robina. Jest też Zielona Latarnia. A co z tobą, młodzieńcze?
- Jak to, co?
- Za kogo się przebrałeś?
- Jestem Harvey Pekar.
- Harvey Pekar? To nie jest raczej imię superbohatera.
- Nie jestem superbohaterem. Jestem dzieciakiem z sąsiedztwa, rozumie pani?

Jak widać, główny bohater filmu już od dzieciństwa dystansował się od komiksowej mitologii. W rzeczy samej, jako dorosły mężczyzna stanie się całkowitym zaprzeczeniem idei kultu superbohaterów. Pracujący w szpitalnym archiwum znerwicowany przeciętniak, niezbyt dbający o formę, wygląd i higienę osobistą, wpada jednak na pomysł, który nadaje jego egzystencji zagubiony sens i porządek. Zaczyna tworzyć scenariusze opowieści obrazkowych opisujące jego nudne życie oraz portretujące dziwaków z najbliższego otoczenia. Dzięki współpracy ze znanym rysownikiem (w rzeczywistości był nim m.in. Robert Crumb) komiks Pekara zyskuje rozgłos, a jego autor staje się bywalcem telewizyjnych programów, w których atakuje widzów swoją neurotyczną, wybuchową osobowością. Znamienne, że Pekar buduje swoją postać, szafując jej odstającą od „komiksowej normy” cielesnością. Gdy rzeczywiście zaczyna cierpieć na raka jądra, choroba staje się również częścią obrazkowej opowieści. Pomieszenie porządków fabuły i realnego życia jest nie tylko terapią poprzez twórczość, lecz również zaburzającym tożsamość procesem. W jednej ze scen wymęczony chemioterapią bohater zapytuje swoją żonę:

– Powiedz prawdę. Czy jestem facetem, który opisuje siebie...w komiksie? Czy jestem tylko bohaterem tego komiksu? (...) Czy jeśli umrę, to ten bohater pozostanie, czy również odejdzie?

Zabiegi te sprawiają, że również odbiorca filmu może mieć problemy z oddzieleniem warstwy faktograficznej i fabularnej. I tak na przykład w scenie występu Pekara w talk-show jego filmowa żona ogląda oryginalny zapis audycji w umieszczonym w telewizyjnym studiu odbiorniku. Po skończonym programie do pokoju wchodzi Pekar, ale grany już przez aktora Paula Giamattiego. W obrazie zręcznie wymieszano również filmowy, faktograficzny oraz komiksowy porządek. Występują tu prawdziwe postacie z życia Pekara (sam autor pojawia się chwilami, dodając komentarze do akcji), odtwarzający ich aktorzy (Pekara w fabularyzowanych fragmentach gra Giamatti) oraz komiksowe odwzorowania prawdziwych bohaterów²⁹. „Twórczy chaos” w diegezie i warstwie ontycznej dzieła najlepiej widać w jednej z ostatnich scen filmu. Widzimy w niej prawdziwe urodziny bohatera. Większość pojawiających się tu osób to autentyczne pierwowzory postaci komiksowych i filmowych. Jednak autor oryginalnych komiksowych rysunków do *American Splendor* – Robert Crumb – nie pojawia się w sjużecie osobiście. Nadal odtwarza go znany z filmu aktor. Całe zamieszanie zwiększa jeszcze ostatnia informacja podana w filmie, z której dowiadujemy się, że proces

²⁹ W dodatku wiele kadrów w filmie skomponowano tak, aby przypominały komiksowe paski. Pojawiają się w nich dopisane komentarze, wprowadzające widzów w akcję oraz słynne dymki, ukazujące myśli bohaterów.

kręcenia filmu o Pekarze stał się również tematem autobiograficznego komiksu pod tytułem *Our Movie Year*. Film Pucciniego i Berman antynomicznie zestawiając ciała ludzko-komiksowych bohaterów broni zwyczajnej, pozbawionej obrazkowego infantylizmu rzeczywistości. Szkoda tylko, że pozostaje jedną z niewielu poważnych prób dekonstruowania związanej z kulturą masową ikonografii komikсового ciała.

Telewizyjne reinterpretacje cielesności superbohaterów

Również telewizja próbuje reinterpretować postacie superbohaterów. W serialu *Smallville* oglądamy losy młodego, uczącego się ludzkiego życia Supermana, zaś hit amerykańskiej stacji NBC *Heroes* (2006–2010) kontynuuje pomysły Shyamalana oraz komiksowej serii *X-Men*, opowiadając losy urodzonych na różnych kontynentach superbohaterów. Cudowne umiejętności herosów są tu wynikiem manipulacji genetycznych. W filmie pojawia się między innymi cheerleaderka Clair, nagrywająca amatorską kamerą wypadki, w których bierze udział. Skręcony kark, połamane kończyny, a nawet poddanie się sekcji zwłok³⁰, to drastyczne próby zrozumienia inności własnego ciała młodej bohaterki. Cudowność okazuje się tutaj przekleństwem, z którym niełatwo żyć. Dlatego właśnie przepowiadający przyszłość malarz nadużywa w filmie narkotyków, zaś inny z bohaterów uważany jest za chorego psychicznie, gdyż próbuje udowodnić ludziom, że potrafi latać. Podobnie jak w przypadku *X-Men* bohaterzy *Heroes* ukrywają swoje zdolności, bojąc się reakcji reszty społeczeństwa. Ich specjalne uzdolnienia są bowiem równocześnie ich przekleństwem. Z kolei emitowany od 2009 roku w brytyjskiej telewizji serial *Misfits* opowiada również o losach młodych ludzi cudownie odmienionych przez tajemniczą burzę. Protagonisci z tej serii nie należą jednak ideologicznie do wyidealizowanych superbohaterów pokroju *Spidermana* z produkcji Sama Raimiego, lecz są niepokornymi młodocianymi przestępcami odbywającymi przymusowe prace społeczne, niewahającymi się używać swoich „mocy” do realizacji własnych, egoistycznych celów. Nikt z nich nie przebiera się w znane z klasycznych amerykańskich komiksów o superbohaterach peleryny, ani nie posiada sylwetki mocarza. Skłócenie ze światem buntownicy nie stronią natomiast od wszelkiego rodzaju używek i seksu bez zabezpieczeń, a ich równie skutecznymi orężami, obok nadludzkich umiejętności, są siarczysty język i wulgarny humor. Źródłem

³⁰ W jednej ze scen bohaterka traci przytomność i budzi się na stole w prosektorium z rozciętą klatką piersiową, po czym wstaje, umieszcza we właściwych miejscach wyciągnięte przez patomorfologa organy i ucieka.

sukcesu twórców serialu jest dopasowanie realiów życia młodych ludzi w Wielkiej Brytanii do przestarzałej matrycy narracyjnej mainstreamowych opowieści o homo superior. Dzięki takiej strategii serial zyskał miłośników na całym świecie, a prawa do jego remake'u zakupiła telewizja amerykańska.

Ukryte w słabych ciałach nadludzkie możliwości w wielce dwuznaczny sposób porusza również Chris Cunningham w swoim krótkim, eksperymentalnym filmie muzycznym pt. *Rubber Johnny* (2005). Nietypowy „wideoklip” Cunninghama opowiada historię mutanta, którego opiekunowie przetrzymują w ciemnej piwnicy. Nakręcony kamerą cyfrową klip ukazuje, co się dzieje, kiedy mały, przykuty do wózka inwalidzkiego Johnny zostaje sam w swojej, pogrążonej w ciemności celi. Bohater przeistacza się wtedy w gumowego człowieka, który z zawrotną prędkością odbija się od ścian niczym piłka. Dzieło Cunninghama wykazuje typową dla tego twórcy radość z zabawy z materią cielesności. Johnny odbijając się od ścian, rozpląszcza się na nich niczym morska ameba. Jego przyklejona do szyby twarz ukazuje przez chwilę ukrywane przez skórę wnętrze, po czym przeistacza się w superszybkie wiązki światła. Jak widać, w tym małym, niedołącznym ciele czają się olbrzymie możliwości.

Innym klipem, ciekawie wykorzystującym motyw cudownej przemiany szarego człowieka w superbohatera, jest teledysk Spike'a Jonze'a do piosenki Fat Boy Slima *Weapon of Choice* (2000), w którym gościnnie występuje Christopher Walken. Obraz ten, poruszając temat skonwencjonalizowanej antynomii „ograniczone ludzkie ciało – wszechpotężny umysł”, jest w rzeczywistości zabawną kpina z schematów „roztąnczonego wideoklipu”. I właśnie postać Walkena ma tu olbrzymie znaczenie dla ironicznej wymowy przekazu. Mało kto bowiem dziś pamięta, że ten specjalizujący się w rolach psychopatycznych, czarnych charakterów aktor swoją karierę rozpoczął właśnie tańcząc na Broadwayu. Wróćmy jednak do fabuły wideoklipu. Początek filmu ukazuje olbrzymi biurowiec, w którego czeluściach siedzi smutny, zmęczony życiem mężczyzna (w tej roli oczywiście Walken). Szybki, urywany montaż przechodzi od ekspozycji do bliższych planów i widzimy, jak wraz z pierwszymi dźwiękami utworu zrezygnowany mężczyzna zaczyna się ożywiać. Wkrótce odziany w nienaganie skrojony garnitur bohater podrywa się z fotela, a jego flegmatyczne kroki przemieniają się w taneczne figury. Coraz bardziej dynamiczne i skomplikowane kroki wyraźnie kontrastują z nieobecną, choć równocześnie pełną dziwnego zapału twarzą Walkena. Mężczyzna wygląda, jakby ktoś sobie z niego zakpił, poddając hipnozie i każąc z gracją tańczyć. Dalsza część teledysku to seria przerysowanych tanecznych wygłupów, kpiących z klasycznych musicalowych układów. Wkrótce zabawa konwencjami zostaje doprowadzona do kulminacyjnego punktu, w którym bohater, wzo-

rem Supermana, wznosi się w powietrze, wykonując serie gimnastycznych piruetów i ślizgów, po czym zawisa nad wielkim obrazem i dynamicznie ląduje. Chwilę później sytuacja wraca do punktu wyjścia. Po raz kolejny widzimy porażonego apatią i zmęczonego życiem człowieka siedzącego na znanym już nam fotelu. Pomimo zabawnej formy ostateczna wymowa wideoklipu wydaje się pesymistyczna. Świat obdarzonego cudownymi umiejętnościami ciała pozostaje sferą wyobraźni i snów. Uwięziony w fizycznej rzeczywistości byt może jedynie ze zmęczeniem fantazjować o oderwaniu się od kuszącego chwilą wygodnego zapomnienia fotela.

Zakończenie: wyśniony koniec świata superbohaterów

Przypadek *American Splendor*, niespodziewanie okrzykniętego, obok trylogii Christophera Nolana o Batmanie oraz *Strażników* Zacka Snydera, najlepszą filmową adaptacją komiksu przez krytycznych czytelników serwisu internetowego „The Rotten Tomatoes”, wyraźnie wskazuje, że oryginalność tematu może podnieść nawet skromną, finansowaną przez HBO produkcję do rangi obrazu „kultowego”. Również olbrzymia popularność filmowych adaptacji opartych na mniej stereotypowych albumach komiksowych, takich jak *Sin City* Franka Millera czy *Watchmen* Allana Moore’a udowadnia, że postacie komiksowe nie muszą być jedynie „fruwającymi nadludźmi”. Co więcej, także obrazy głównego nurtu zaczynają powoli dostrzegać ludzki pierwiastek w mitologii o superherosach. W filmie *Hollywoodland* (2006) Allena Coulera zmęczony odgrywaniem roli Supermana aktor George Reeves (w tej roli Ben Affleck) traktuje komiksową postać jako brzemię, które rujnuje jego przyszłą karierę. W dodatku starzejące się ciało aktora coraz mniej nadaje się do dalszego wcielania się w nadczłowieka, co najlepiej widać w stylizowanych na archiwalne nagraniach Reevesa-Afflecka, na których ten próbuje ćwiczyć przydatne do roli sztuki walki. Czy jednak to właśnie przekleństwo Supermana doprowadza go do samobójstwa? Na szczęście, twórcy filmu nie starają się niczego nazbyt jednoznacznie sugerować. Wracając jednak do prezentacji komiksowych ciał, należy także docenić fakt, że powoli zauważa się również potencjał tkwiący w autorskim podejściu do obrazkowych opowieści. Na festiwalu w Cannes nie tylko wyróżniono szokującego *Old Boya* (2003) Park Chan-wooka, lecz również pokazano zabawiającą się konwencją „superbohater – szary obywatel” adaptację komiksu *Historia przemocy* (2005) w reżyserii Davida Cronenberga. Świetne przyjęcie przez kinową publiczność nieco bardziej realistycznej trylogii o Batmanie Christophera Nolana, w której autorom scenariusza udaje się

w ostatniej części zasugerować, że mroczny bohater tak naprawdę zginął, wypełniając swoją pożegnalną misję³¹ oraz dobre zdanie krytyków i teoretyków filmu na temat ekranizacji *Strażników*, w których fabule zdekonstruowano większość komiksowych stereotypów, udowadnia, że na początku drugiej dekady XXI wieku również przemysł filmowy nieco znudził się schematycznością postaci superbohaterów i w związku z tym coraz częściej prezentuje publiczności „bardziej ludzkie oblicza komiksowych herosów”. Statystyki box-office sugerują jednak, iż minie jeszcze wiele czasu, zanim nastąpi ostateczny kres obrazkowych mocarzy, a po każdej dekonstrukcji utartych schematów narracyjnych zmartwychwstanie jeszcze niejednego następcę zabitego kilka lat temu Kapitana Ameryki³². Fakt „definitywnej” śmierci tego wielokrotnie wskrzeszanego herosa stanowi dowód na coraz bliższe „uczłowieczenie” kinowych ciał superbohaterów kina głównego nurtu. Stan ten jest zaś niewątpliwą zasługą twórców komiksowych o kontrkulturowych korzeniach. To właśnie dzięki nim miejsce obrazkowych nadludzi coraz częściej zajmują mniej doskonali, lecz bardziej ludzcy bohaterowie z krwi i kości.

³¹ W filmie zastosowano niezbyt przekonujący happy end, w którym kamerdyner Batmana widzi go w jednej z kafejek w Paryżu. Należy jednak pamiętać, że scena spotkania po latach jest wizualizacją wcześniej już obecnego w sjużecie marzenia Alfreda, a sam Mroczny Rycerz miał znikome szanse, aby uciec przed wybuchem bomby wodorowej w ciągu kilku sekund.

³² W jednym z komiksów wydawnictwo Marvel postanowiło ostatecznie zgładzić Kapitana Amerykę. Fakt ten był szeroko komentowany w amerykańskiej telewizji, m.in. w głównym wydaniu wiadomości stacji CNN.



Rys. 9. Reinterpretacja postludzkiej cielesności komiksowych superbohaterów.
 A. Moore, D. Gibbons, *Strážnicy*, Tom. 2, DC Comics, 1986, 1987, Rozdział 6, s. 16.
 Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Egmont Polska 2003.

Rozdział X

Ciała wirtualne w wybranych amerykańskich powieściach i filmach cyberpunkowych

Wstęp: narodziny nowego nurtu

„Cyber” jest prefiksem, który uzyskał prawie takie same znaczenie co „sex” – przywodzące na myśl ekscytację, niebezpieczeństwo, społeczną rebelię i zakazane przyjemności. Nie byłabym jednak zdziwiona, gdyby okazało się, że w USA termin „cyberpunk” zamienił się w kolejne określenie jedzenia¹.

Cyberpunk jest nurtem literatury science fiction, którego wpływy odnaleźć można zarówno w kinie, komiksie, jak i wielu grach komputerowych oraz teledyskach. Samych zaś korzeni cyberpunka, jako szerszego zjawiska kulturowego, należy doszukiwać się w nowej fali amerykańskiej literatury science fiction z lat sześćdziesiątych. To właśnie w tym okresie przedefiniowano gatunkowe konwencje myślenia o ludzkim ciele w fantastyce. Zainteresowania *stricte* naukowe takimi pojęciami, jak cybernetyka, cyborgizacja czy klonowanie i mutacje sprzęgnięto tu z treściami spopularyzowanymi przez przewrót kontrkulturowy. I właśnie wywiedzione z tej kontrkultury antynomie „ciała i chłodnego, naukowego umysłu” oraz „cywilizacji technologicznej i natury” są jednym z naczelných tematów poddawanych refleksji przez twórców łączonych z cyberpunkiem. Przy czym technologia stanowi tu równie niebezpieczne, co fascynujące narzędzie inwazji na człowieczeństwo, przemieniające zarówno ludzkie umysły, jak i ciała. Ciało cyberpunkowe jest zaś hybrydą technologii i biologii, podlegającą ciągłej modyfikacji. Co ciekawe, elementem wspólnym dla cyberpunka i klasycznej science fiction będzie kontynuowane przez autorów związanych z tym młodszym

¹ G. Jones, *Deconstructing the Starships. Science, Fiction and Reality*, Liverpool University Press, Liverpool 1999, s. 94.

nurtem fantastyki przekonanie, że technologia jest czynnikiem destrukcyjnym, sprzyjającym społecznym niepokojom i cierpieniom jednostek. Zresztą już sama nazwa „cyberpunk” posiada antynomiczne znaczenie. Pochodzący z języka greckiego człon *cyber* przywołuje tu na myśl cybernetykę – naukę zgodnie ze swoim źródłosłowem zajmującą się systemami komunikacji z maszynami oraz sposobami przetwarzania informacji. Za twórcę pojęcia „cybernetyka” uważa się zwykle Norberta Wienera, który w swojej wydanej w 1948 roku książce *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* dokonał pierwszej próby zdefiniowania sfer badawczych nowej nauki². W swojej pracy Wiener podzielił historię maszyn na cztery odrębne okresy: pretechnologiczną „erę golema”, XVII i XVIII wiek zegarów, epokę pary (przełom XVIII i XIX wieku) oraz erę cybernetyki, w której dominują kontrola i komunikacja³. Według Wienera każdemu z tych naukowych paradygmatów odpowiadał odrębny sposób percepcji ludzkiego organizmu, wyznaczany właśnie przez postęp technologiczny. Autor udowadniał, że ciało ludzkie postrzegano najpierw jako twór „golemiczny”, później porównywano je z kolei do mechanizmu zegarowego, silnika parowego oraz systemu elektronicznego. Wróćmy jednak do źródłosłowu cyberpunka. Drugi człon terminu – angielski rzeczownik *punk* odnosi się tu zarówno do anarchizującego ruchu subkulturowego z przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, jak i pierwotnego znaczenia tego słowa – oznaczającego po prostu rzeczownik *śmieć*⁴. Z pierwszymi konotacjami tego słowa powiązać można zachowanie i wygląd nihilistycznych bohaterów prozy cyberpunkowej. Z drugim znaczeniem wiąże się z kolei antynomiczna wizja kultury prezentowana przez cyberpunków, bardzo często ukazująca przerażającą koegzystencję wysoko stechnicyzowanej sfery nauki ze zdegenerowanym ciałem społeczeństwa.

² Wcześniej w innych znaczeniach używali tego terminu już XIX-wieczni naukowcy, tacy jak francuski fizyk André-Marie Ampère czy polski filozof Bronisław F. Trentowski. Praca Wienera ukazała się po raz pierwszy pod następującym adresem bibliograficznym: N. Wiener, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge University Press, Cambridge 1948.

³ D. Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and Work of William Gibson*, The Athlone Press, London 2000, s. 12, [za:] A. Kamrowska, *Cyberpunk w filmach Wschodu i Zachodu*, praca doktorska, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2006, s. 15.

⁴ Na kontrkulturowe korzenie cyberpunka zwraca również uwagę Julian Stallabrass w swojej książce *Gargantua: Manufactured Mass Culture*. [Patrz:] J. Stallabrass, *Gargantua: Manufactured Mass Culture*, Verso Books, London, New York 1996, s. 171.

Cyberpunk jako zjawisko literackie

Początki nurtu datuje się na przełom lat siedemdziesiątych⁵ i osiemdziesiątych. Samego zaś określenia „cyberpunk” po raz pierwszy użył w tytule swojego opowiadania Bruce Bethke, opisując w nim perypetie nastolatków, którzy za pomocą komputerów dokonują włamań do szkolnych akt oraz kradną pieniądze z cudzych kont bankowych. Nowelkę opublikowano w 1983 roku w listopadowym numerze czasopiisma „Amazing Science Fiction Stories”⁶. W tym samym czasie w innym amerykańskim czasopiśmie „Omni” pojawia się seria utworów Williama Gibsona⁷. W jednym z nich, zatytułowanym *Burning Chrome*, odnajdujemy kluczowe dla całego nurtu pojęcia „cyberprzestrzeni” (*cyberspace*) oraz decku (*cyberdeck*) – rzeczownika oznaczającego sprzęt służący do łączenia się z wirtualną rzeczywistością⁸. Dopiero jednak publikacja książki *Neuromancer* zwróciła w 1984 roku uwagę krytyki literackiej na ten nowy nurt science fiction. Wiele w tym zasługi Gardnera Dozoisa – redaktora naczelnego pisma „Asimov’s Science Fiction Magazine”, który na łamach gazety „Washington Post” dokonał pionierskiej próby określenia wspólnych elementów łączących twórczość autorów zrzeszonych w pisarskiej grupie dyskusyjnej o nazwie „The Movement”. Autorami, o których wspominał w artykule Dozois, byli m.in. William Gibson, Rudy Rucker, Bruce Sterling, Pat Cardigan, Michael Swanwick, Richard Kadrey, John Shirley oraz Lewis Shiner. Pisarze ci w swoich wypowiedziach często podkreślali,

⁵ Elementy cyberpunkowe posiada już na przykład opowiadanie Jamesa Tiptree Jr. pod tytułem *The Girl Who Was Plugged-in*, napisane w 1974 roku.

⁶ B. Bethke, *Cyberpunk*, „Amazing Science Fiction Stories”, vol. 57, no. 4, November 1983.

⁷ Gibson debiutował jako autor cyberpunkowy w roku 1977 nowelką *Fragments of Hologram Rose*, zamieszczoną w czasopiśmie „Unearth 3”. Opowiadanie znalazło się później w zbiorze nowelek tego autora pod tytułem *Burning Chrome*, wydanym w 1986 roku. Zamieszczone w tej antologii utwory *New Rose Hotel* i *Jobny Mnemonic* doczekały się niezbyt udanych adaptacji filmowych. *Jobnego Mnemonica* nakręcił awangardowy rzeźbiarz z Kanady Robert Longo w 1995 roku, zaś *New Rose Hotel* zekranizował Abel Ferrera w roku 1998.

⁸ Pomysł wirtualnej przestrzeni już w latach sześćdziesiątych opisywał w naszym kraju Stanisław Lem w swojej książce *Summa technologiae*, gdzie znaleźć można m.in. prognozy dotyczące pojawienia się nauki o nazwie „fantomatyka”, która będzie w stanie uwolnić ludzkość od ciężającej jej cielesności. Z kolei w *Dziennikach gwiazdowych* Lem przedstawia koncepcje wirtualnych światów znajdujących się w pudłach z perforowaną taśmą, w których sztuczne byty śnią swoją egzystencję. Niestety, nieobeznani z twórczością Lema Anglosasi uważają, że koncepcja cyberprzestrzeni pojawia się po raz pierwszy w utworze *True Names* Vernora Vinge’a z 1981 roku.

że cyberpunk narodził się jako wyraz sprzeciwu wobec stagnacji, w jaką wpadła skomercjalizowana literatura science fiction. Członkowie „The Movement” w dowcipny sposób (lecz nader zdecydowanie) piętnowali coraz bliższe związki fantastyki naukowej z literaturą fantasy⁹, żądając powrotu do *stricte* technologicznych tematów¹⁰. Próbką specyficznego języka niech będzie cytat z jednej z broszur, wydawanych przez cyberpunków, twierdzących, że:

amerykańska fantastyka naukowa jest pogrążona w gadzim odrętwieniu, a jej mały gąbczasty kuzyn fantasy czołga się niczym gekon przez półki księgarskie¹¹.

Należy również zwrócić uwagę na fakt, iż cyberpunk był równocześnie próbą przywrócenia zainteresowania gatunkiem ambitniejszych czytelników. Próbą nobilitacji s-f były między innymi liczne odwołania wielu autorów tekstów z tego nurtu do twórczości pisarzy postmodernistycznych, o jawnie kontrkulturowych korzeniach, takich jak Thomas Pynchon, William Burroughs, Philip K. Dick czy James G. Ballard.

Cyberpunkowi autorzy byli pierwszą generacją artystów, dla których technologie anten satelitarnych, zestawy audio i magnetowidy, komputery i gry wideo, zegarki elektroniczne oraz MTV nie były egzotyką, lecz częścią „matrycy rzeczywistości”. Było to również pierwsze pokolenie pisarzy, którzy jako nastolatki czytali Thomasa Pynchona, Ballarda i Burroughsa, którzy dorastali w otoczeniu technologii oraz kultury popularnej, wartości i estetyki kontrkultury¹².

Jednak w wielu tekstach cyberpunkowych nowoczesna technologia jest niebezpiecznym narzędziem wykorzystującym potęgę Erosa i Tanatosa. Norman Brown w swojej książce *Life Against Death*, wzorem Herberta Marcusego, nawołuje do kontrkulturowego przebudzenia ludzkości z technologicznego koszmaru i rehabilitacji nieskrępowanej seksualności. Jak zauważa Jolanta Brach-Czaina, ów nowy Eros łączy się według Browna:

⁹ W świecie anglosaskim nie ma wyznaczonych jednoznacznie granic pomiędzy fantastyką naukową a literaturą fantasy. Bardzo często umieszcza się je razem właśnie pod dość nieostryim pojęciem fantasy. Mianem tym zostają również określane wymykające się łatwym kategoryzacji utwory z elementami grozy i baśni.

¹⁰ Członkowie „The Movement” wydawali jednostronicowy „zin” zatytułowany „Cheap Truth”, w którym nawoływali do odnowienia fantastyki naukowej.

¹¹ Kopię czasopisma można było odnaleźć pod adresem: <http://www.etext.org/Zines/ASCII/CheapTruth> (06.06.2007). Niestety serwer, na którym zamieszczono internetową wersję „Cheap Truth”, już nie działa.

¹² L. McCaffery, *Introduction: The Desert of the Real*, [w:] *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, red. L. McCaffery, Duke University Press, Durham, London 1991, s. 12, tłumaczenie [za:] A. Kamrowska, *op. cit.*, s. 5.

ze zmianą stosunku do ciała, w której zniesione zostanie tłumienie popędów ciała i zniesiona ich zastępcza sublimacja. Jest to swoisty plan wyniesienia ciała: zostaje ono bowiem uznane i uświęcone. (...) Brown nazywa to „zmartwychwstaniem ciała”¹³.

Paradoksalnie, owe pejoratywne postrzeganie przyszłości ludzkiej cielesności wiąże się tu właśnie z faktem, iż wielu twórców cyberpunka swoje korzenie i fascynacje lokuje w pisarstwie związanym z przewrotem kontrkulturowym roku 1968. Rzeczywistość wirtualna jest w nowej s-f przestrzeni fałszywego, przynoszącego cierpienie „Erosa technologicznego”, o którym pisali między innymi Herbert Marcuse i Charles Reich. Komputerowe światy to również Baudrillardowskie symulakra, kopie bez oryginału. W tym sztucznym uniwersum ciało „znika uwodzone przez technologie”, stając się bytem pozbawionym znaczenia¹⁴. Znamienne również, że fabuły wykorzystujące motyw cyberpunkowego, wirtualnego bytu wykazują także mniej lub bardziej wyraźnie odwołania do Platońskiej alegorii jaskini oraz niechętniej światu fizycznemu myśli gnostyckiej. Jak pamiętamy, w siódmej księdze swojego *Państwa* Platon pisze:

Zobacz! Oto ludzie są w podziemnym pomieszczeniu na kształt jaskini. (...) W niej oni siedzą od dziecięcych lat w kajdanach; przykute mają nogi i szyje tak, że trwają w miejscu i patrzą tylko przed siebie, okowy nie pozwalają im obracać głów¹⁵.

(Platon, *Państwo*, księga VII)

Podobne uwięzienie ludzkości w świecie pozorów opisywała o wiele starsza, gnostycka księga Gniza:

Ciężko i źle mi w cielesnym ubiorze, w który mnie odziano i wrzucono¹⁶.

(*Gniza*, święta księga mandejska 461, 10–11)

Niestety, najczęściej religijne odnośniki są w nowej s-f jedynie postmodernistycznymi grami z odbiorcą, pogłębiającymi poczucie dystansu i ironii towarzyszące śledzeniu fabuły. Skąd jednak wzięły się w gatunku związanym z kulturą masową intertekstualne odwołania do klasyki filozofii oraz teologii? Niemała w tym zasługa

¹³ [Por.] N. Brown, *Life Against Death. The Psychoanalytical Meaning of History*, Wesleyan Univ. Press, Hanover 1985 [za:] J. Brach-Czajna, *Etos nowej sztuki*, Warszawa 1984, s. 272.

¹⁴ Bezpośrednie odniesienia do twórczości Jeana Baudrillarda łatwo odnaleźć m.in. w *Matrixie* L. i A. Wachowskich. W jednym z ujęć filmu pojawia się nawet książka *Symulakry i symulacja*, z kolei Morfeusz używa stwierdzenia: „Witaj na pustyni rzeczywistości...”, które odnaleźć możemy w *Procesji symulakrów* Baudrillarda. [Por. np.] S. Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, London, Durham 1993, s. 245.

¹⁵ Platon, *Państwo*, tom II, tłum. W. Witwicki, Kęty 1997, s. 57.

¹⁶ „Literatura na Świecie” 1987, nr 12, s. 16.

właśnie pisarzy związanych z przewrotem kontrkulturowym, a zwłaszcza zafascynowanego meandrami chrześcijańskiej herezji Philipa K. Dicka. Autor ten wielokrotnie w swoich powieściach i opowiadaniach opisywał alternatywne światy, które okazywały się halucynacją o podłożu quasi-religijnym. W jego *Bożej inwazji* pojawia się żyjąca w duchowej przestrzeni gnostycka bogini Sofia, zaś w *Trzech Strygmatach Palmera Eldritch'a* przybyły z gwiazd milioner staje się okrutnym demiurgiem, próbującym uwięzić ludzkość w piekle alternatywnych światów kosmicznego narkotyku o wdzięcznej nazwie „Can-D”¹⁷. Dick, choć nie pisał bezpośrednio o wirtualnym świecie komputerowym, jest jednym z prekursorów cyberpunka. Jego poglądom nader blisko do twórczości niechętnych „technologicznemu Erosowi” pisarzy kontrkultury, takich jak William Burroughs (koncepcja „softmachine”) czy James Graham Ballard (powieść *Kraksa*). I prawdopodobnie właśnie dlatego również w futurystycznych światach filmów s-f wirtualne ciała są postrzegane jako fizjologiczne pułapki dla duszy i umysłu. Ich uwolnieniu ma zaś służyć „piekielna technologia”, reprezentowana tu najczęściej przez supernowoczesne komputery i generowaną przez nie cyberprzestrzeń. Nic zatem dziwnego, że najbardziej zaangażowany w tworzenie teoretyczno-ideologicznego oblicza cyberpunka Bruce Sterling w swoim słynnym *Wstępie do lust-
rzanek*¹⁸ nawoływał do poszanowania zdobycy nowej fali fantastyki:

Przyszłość pozostaje niezapisaną kartą. Czyż nie jest kuriozalne właśnie to, że literatura opisująca przyszłość ma długą i wspaniałą przeszłość? Jako pisarze zaciągnęliśmy dług u poprzedników, których przekonania, poświęcenie i talent podbiły nasze serca i w całym tego słowa znaczeniu zmieniły nasze życie. Takiego długu nie można spłacić. Można jedynie o nim pamiętać i przekazywać jako dziedzictwo tym, którzy nadejdą po nas¹⁹.

Jednak inni autorzy pragnęli bardziej radykalnego zrewolucjonizowania wielu elementów ikonografii i poetyki klasycznej science fiction. Wystarczy przyjrzeć się największemu osiągnięciu cyberpunka, jakim jest *Neuromancer* Gibsona, aby prześledzić znaczące dla całego gatunku zmiany²⁰. Pierwszą jest oryginalny język, łączący

¹⁷ Chodzi tu o odwołanie do angielskiego sformułowania „I CAN DO”, po zażyciu narkotyku ma się bowiem świadomość przekształcania rzeczywistości siłą woli.

¹⁸ *Lustrzanki* to wydany w 1986 zbiór opowiadań cyberpunkowych autorstwa Grega Beara, Pat Cadigan, Williama Gibsona, Rudy'ego Ruckera, Lewisa Shinera, Toma Maddoxa i Johna Shirleya. [Patrz] *Mirrorshades*, red. B. Sterling, Arbor House, New York, London 1986.

¹⁹ B. Sterling, *Przedmowa do „Lustrzanek”*, tłum. E. Trelik, „Magazyn Sztuki” 1997, nr 17. [Patrz] http://magazynsztuki.home.pl/archiwum/post_modern/postmodern_4.htm (06.06.2012).

²⁰ Kompetentnym opisem poetyki cyberpunka jest tekst Briana McHale'a pod tytułem *The Elements of a Poetics of Cyberpunk*. [Patrz] B. McHale, *The Elements of a Poetics of Cyberpunk*, „Critique” 1992, nr 33/3, s. 149–173.

w sobie prawie poetyckie, przepelnione metaforycznymi związkami opisy z elementami slangu informatyczno-technicznego²¹. Już bowiem rozpoczynające powieść zdanie ukazuje czytelnikowi, że będzie miał do czynienia z historią wielce nietypową:

Niebo nad portem miało barwę ekranu monitora nastrojonego na nieistniejący kanał²².

O ile słowa te wyraźnie poruszają „cybernetyczną nutę języka”, to drugie zdanie, będące skrawkiem zasłyszanego dialogu dotyczącego wpływu narkotyków na ludzkie ciało, wrzuca odbiorców prosto w „punkową” perspektywę. Specyficzne podejście do ciała jest kolejnym wyróżnikiem odmienności tekstów nowego nurtu s-f. Cyberpunkowe narracje przenika głęboka niechęć do naturalnie ukształtowanego ludzkiego ciała. Fizjologia bohaterów jest często przedstawiana w odrażającym świetle, zaś ich ciało to poligon ciągłych modyfikacji. Ostatecznym uwolnieniem od „niewoli mięsa” jest zaś życie w formie pozbawionej cielesności wirtualnego bytu z cyberprzestrzeni. Gwyneth Jones w swojej książce *Deconstructing the Starships. Science, Fiction and Reality* wielokrotnie przytacza fragmenty utworów cyberpunkowych, w których w nader kontrastowy sposób ukazano powrót z wirtualnej cielesności do ludzkiej fizjologii. Autorka podkreśla antynomiczne nacechowanie ciał z tekstów cyberpunkowych, inaczej opisywanych w cyberprzestrzeni i w świecie realnym. W wolnej od represjonowanego „id” wirtualnej egzystencji króluje geometryczny porządek form. To futurystyczny odpowiednik krainy marzeń (*dreamland*) oraz uniwersum cudów i czarów (*wonderland*), w której można porzucić „cieknącą torbę ciała, śliniącą się i obsikującą się”²³. Granicę pomiędzy ludzkim a prawie boskim wyznacza tu fizjologiczno-psychiczna reakcja podlegającej metamorfozie cielesności, jaką jest orgazm²⁴. Przyszłość świata w cyberpunku jest skrajnie pesymistyczna, ukazuje bowiem, że rozwój technologii nie rozwiązał prawie żadnych problemów nurtujących ludzkość. Żyjący w okropnych warunkach bohaterowie futurystycznych fabuł, takich jak *Neuromancer*, akceptują swój dystopijny świat, śpiąc w kilkumetrowych „kontenerach” umieszczonych w pełnych przestępczości, brudu i chorób slumsach. Nic więc dziwnego, że wirtualny świat wydaje im się cudownym miejscem ucieczki z „więzienia ciała”²⁵. Jak podkreśla Jones:

²¹ Nie da się ukryć, że doprowadziło to również do manieryzowania języka wielu powieści, który często zaczyna niebezpiecznie balansować na krawędzi kiczowatości.

²² W. Gibson, *Neuromancer*, tłum, P.W. Cholewa, Poznań 1999, s. 5.

²³ G. Jones, *op. cit.*, s. 96.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ *Ibidem*, s. 93–94.

Sukces koncepcji cyberprzestrzeni jest bolesny i ironiczny dla klasycznej science fiction. Wcześniejsze dekady technofilii prezentowały dotychczas listę życzeń mężczyzn w białych fartuchach. Nic z tego nie wyszło. Galaktyki pozostały nieodkryte, układ słoneczny nie został skolonizowany, a zasilane silnikami nuklearnymi statki kosmiczne zniknęły za horyzontem możliwości, lądując w niby-landzie²⁶.

I właśnie dlatego bohaterowie tego nurtu science fiction tak bardzo różnią się od dawnych zdobywców kosmosu i szalonych naukowców. Protagonści z cyberpunkowych fabuł to zazwyczaj ludzie z marginesu społecznego: najemnicy, szmuglerzy danych bądź też działający „poza prawem” outsiderzy, tacy jak „kowboje konsoli”²⁷. Scott Bukatman w swojej książce *Terminal Identity* podkreśla kontrkulturowe nacechowanie tych postaci²⁸. Osobiście bardziej rozsądne wydaje mi się jednak przyporządkowanie ich do istniejącego w słowie „cyberpunk” odnośnika do „pogrobowców ideałów kontrkultury” – anarchizującej subkultury punków z lat siedemdziesiątych, niewierzących w przyszłość, rząd i ojczyznę.

Kinowe ciała wirtualne

W akademickich analizach nowatorskich elementów *Neuromancera* często podkreśla się szybkie tempo akcji i „filmową fabułę” powieści, lokując jej styl nawet w teledyskowej poetyce MTV²⁹. Osobiście uważam ów „filmowy odbiór” za nazbyt entuzjastyczny. Kino dotychczas nie zrealizowało w pełni cyberpunkowej produkcji, można jedynie mówić o próbach wykorzystywania poetyki tego nurtu. Najlepszym przykładem problematycznego przekładania idei cyberpunka na język filmu fabularnego wydają się właśnie wciąż odkładane próby ekranizacji *Neuromancera* oraz innej ważnej książki cyberpunkowej – *Shizmatrix* Bruce’a Sterlinga. Z kolei obrazy, takie jak *Johnny Mnemonic* Roberta Longo czy *Hotel New Rose* Abla Ferrery, czerpiąc wybrane motywy z twórczości Gibsona, zatracają większość nowatorstwa związanego z tym pisarstwem³⁰. O wiele ciekawiej poetykę cyberpunka wykorzystują artyści z Japonii. Filmy Shinya Tsukamoto (*Tetsuo: The Iron Man* z 1989 roku), animowane adaptacje

²⁶ *Ibidem*, 97.

²⁷ Wszystkie te postacie odnaleźć można w *Neuromancerze*.

²⁸ S. Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, London, Durham 1993, s. 248.

²⁹ Niewielu badaczy cyberpunka wspomina o popularnym podówczas Kinie Nowej Przygody, w którym znaleźć można właśnie nieoczekiwane zwroty „pędzącej do przodu” akcji.

³⁰ Najbliższym poetyce cyberpunka wydaje się *Matrix* (1999) L. i A. Wachowskich.

komiksów *Ghost in the Shell* (1994) Mamoru Oshii i *Akiry* (1988) Katsuhiro Ôtomo oraz rysunkowe seriale anime, takie jak *Cowboy Bebop* (1998) Hajime Yatate czy *Ergo Proxy* (2006) Shuko Murase – to produkcje wnoszące do świata przekazów audiowizualnych o wiele więcej nowatorstwa od skonwencjonalizowanych obrazów z kultury anglosaskiej. Jednak również i tu można odnaleźć ciekawe reinterpretacje cielesnej poetyki cyberpunka. Zwłaszcza oryginalne scenariusze filmów Davida Cronenberga zreczenie wykorzystują ikonograficzne antynomie związane ze zderzeniem nowoczesnej technologii z ludzką fizjologią. Claudia Springer w swoim tekście *Psycho-cybernetics in Films of the 1990's* udowadnia, że era umięśnionych cyborgów w kinie science fiction powoli przemija. Ich miejsce stopniowo zajmują odpowiedniki cyberpunkowych „kowboi konsoli”, z takich filmów, jak *Matrix* (1999) L. i A. Wachowskich czy *Johnny Mnemonic* (1995) Roberta Longo³¹. Również bohaterowie nowszych obrazów inspirowanych cyberpunkiem, takich jak *Tron: Dziedzictwo* (2010) Josepha Kosinskiego, nie należą do zastępu umięśnionych superbohaterów. Ciała nowych bohaterów s-f nie potrzebują już mięśni, aby rozporządzać nadludzkimi mocami w wirtualnych, komputerowych przestrzeniach. Niestety, marzenie o cyfrowej cielesności w filmie wiąże się najczęściej jedynie z przemianą fizyczną, rzadko skupiając się na efektach psychologicznych takiej metamorfozy. Pierwszym filmem opowiadającym o „komputerowym cielem” był wyprodukowany przez wytwórnię Walta Disneya *Tron* Stevena Lisbergera z 1982 roku. W obrazie Lisbergera bohater zostaje przeniesiony do komputerowego świata gier, gdzie musi walczyć o przywilej wydostania się z cyfrowego więzienia. Umieszczony w wirtualnym cielem człowiek pozostaje tu jednak bytem śmiertelnym i nie posiada znamion „boskości”. Sam zaś motyw metamorfozy słabego fizycznie i psychicznie człowieka w nadistotę dzięki wirtualizacji ludzkiego ciała w kinie pojawił się stosunkowo późno, bo dopiero w filmie *Kosiarz umysłów* (1994) Bretta Leonarda oraz w opartym na opowiadaniu Williama Gibsona *Johnny Mnemonic* (1995)

³¹ C. Springer, *Psycho-cybernetics in Films of the 1990s*, [w:] *Alien. Zone II: The Spaces of Science-Fiction Cinema*, red. A. Kuhn, Verso, London 1999, s. 204. Autorka wymienia również szereg innych filmów, takich jak: *Strange Days* Kathryn Bigelow (1995), *The Net* (1995) Irwina Winklera czy *Hackers* (1995) Iaina Softleya, w których występuje nowy typ bohatera – znający komputerowe sztuczki intelektualista-haker. Niestety, w z żadnym z tych obrazów nie ma mowy o rzeczywistości wirtualnej. Jedynie w wymienionym przez Springer *Virtuosity* (1995) Bretta Leonarda mamy do czynienia z cyberpunkową cielesnością *a rebours* – sprowadzeniem do rzeczywistego świata psychopatycznego, komputerowego mordercy, będącego połączeniem osobowości m.in. Charlesa Mansona i Adolfa Hitlera. Osadzenie bohaterów z innych, wymienionych w tekście Springer filmów, na orbicie cyberpunkowej poetyki ciała idealnego jest więc ewidentnym błędem filmoznawczym, który oczywiście nie przekreśla innych ciekawych spostrzeżeń z artykułu.

Roberta Longo. W obu produkcjach w jaskrawy sposób położono akcent na antynomię „słabe ciało naturalne – wszechmocny konstrukt wirtualny”. W *Kosiarzu umysłów* przemiany w superistotę doświadcza opóźniony w rozwoju ogrodnik o znaczącym imieniu Jobe³². Metamorfoza cielesna jest tu ściśle związana z metamorfozą moralną. Jak słusznie zauważa Susan Sontag³³, konwencjonalne obrazy science fiction zazwyczaj ukazują, że osobnik przekształcony w nadczłowieka postrzega siebie jako istotę funkcjonującą poza dobrem i złem. Skutkiem takiego przekonania są próby podporządkowania sobie ludzkości bądź jej zniszczenia. Nieco mniej konwencjonalne ujęcie koncepcji „bogów cyberprzestrzeni” pojawia się w *Jobnym Mnemonicu*. W filmie Longo istnieje żyjący w komputerowej sieci holograficzny byt, który próbuje pomóc ludzkości w pokonaniu olbrzymich korporacji, blokujących informacje przydatne do znalezienia lekarstwa na nękające obywateli tego futurystycznego świata plagi³⁴. Najczęściej jednak „wirtualni ludzie” w swojej nowej egzystencji nie potrafią pozbyć się swoich cielesnych pragnień. Tak właśnie dzieje się w analizowanej poniżej twórczości Davida Cronenberga.

Strategie wymazywania ciała: *Videodrome* Davida Cronenberga, czyli „cielesność telewizyjna”

Zgubnym przyjemnościom metamorfozy ciała rzeczywistego w halucynogeny byt poświęcony jest już pochodzący z 1983 roku *Videodrome*. Wykorzystując chętnie eksplorowane przez cyberpunk motywy³⁵, Cronenberg stworzył autonomiczną wizję

³² Użyto tu znaczącej konotacji biblijnej – Job to w języku angielskim Hiob. W roku 1996 nakrecono również nieudaną kontynuację filmu Leonarda pod tytułem *Kosiarz umysłów 2: Ponad cyberprzestrzemią*, w reżyserii Farhada Manna, kontynuującą niektóre wątki oryginału.

³³ S. Sontag, *The Imagination of Disaster*, *op. cit.*, s. 322.

³⁴ Prototypy postaci „komputerowego ducha” z filmu odnaleźć można w *Neuromancerze* Williama Gibsona. Człowiekiem posiadającym jedynie wirtualną egzystencję jest tu Dixie Płaszczak, zaś ożywione programy, które posiadły cechy sztucznej inteligencji, to tytułowy *Neuromancer* oraz *Wintermute*. Widać wyraźnie, że opowiadanie *Jobny Mnemonic* Gibsona, będące podstawą scenariusza filmu, stanowiło „zaczyn” *Neuromancera*, najbardziej znanej powieści cyberpunkowej tego autora.

³⁵ Cyberpunk często używa motywu śledztwa stopniowo odkrywającego perwersyjne tajemnice bohaterów. Z kinem *noir* i literackim czarnym kryminałem łączy go również mroczny, nasycony dwuznacznym erotyzmem klimat znany z pisarstwa Raymonda Chandlera. O bliskich związkach opisywanych poniżej filmów z ideami cyberpunka, koncepcjami Jeana Baudrillarda oraz pisarstwem Williama Burroughsa pisze m.in. Scott Bukatman w swojej książce *Terminal Identity*. [Patrz] S. Bukatman, *op. cit.*, s. 78.

świata przyszłości, w której zamiast fantomatycznego uniwersum komputerów mamy halucynogenną hiperrzeczywistość „interaktywnej telewizji”³⁶. W przeciwieństwie do dwuznacznego charakteru bliższego „cyberpunkowej” wizji ciała z późniejszego *eXistenZ* (1999), koszarne przestrzenie tytułowego Videodromu są futurystycznym piekłem fizjologii, hipnotycznie pociągającym ludzkość ku perwersyjnej przyjemności samozniszczenia. Prawdopodobnie właśnie dlatego w jednej z ostatnich scen filmu jego główny bohater Max Renn beznamiętnie powtarza słowa: „Jestem słowem wideo, które stało się ciałem”, po czym popełnia samobójstwo. W mniemaniu Rennego targnięcie się na własne życie nie jest wcale aktem desperacji. Max wierzy bowiem, że po śmierci zmartwychwstanie i zmieni się w nadczłowieka, żyjącego w nowym, wspólnym świecie halucynacji, wywołanych przez futurystyczną wersję telewizji – wszechpotężny Videodrom. W filmie ukazano bardzo zwodniczą wizję dystopijnego świata medialnych iluzji. Cronenberg skonstruował bowiem swoje uniwersum na tyle wieloznacznie, że do końca nie wiemy, czy jego bohater padł jedynie ofiarą perwersyjnej manipulacji, czy też rzeczywiście stał się pierwszym przedstawicielem nowego gatunku *video sapiens*. Znając jednak obecny w twórczości kanadyjskiego reżysera chłodny, ironiczny dystans wobec własnego dzieła, optować można za pesymistycznym odczytaniem metamorfozy cielesnej Rennego. Postrzegany w pejoratywnym świetle przekaz Videodromu nadaje obrazowi Cronenberga cechy drapieżnego pamfletu, atakującego m.in. ogłupiające działanie telewizji. Prawdopodobnie właśnie dlatego obecne w filmie wizualne antynomie pomiędzy „słabym a silnym”, „śmiertelnym a nieśmiertelnym” oraz „cielesnym a duchowym” połączono tu ze specyficznym językiem, ironicznie nawiązującym swoim stylem do biblijnych sentencji o zmartwychwstaniu. Zdania te noszą bowiem wyraźne piętno manipulacji i oszustwa, gdyż włożono je w usta samozwańczego proroka mediów oraz technologicznych metamorfoz ciała³⁷, który udowadnia, że:

Bitwa o umysły Amerykanów toczy się na ekranie. Ekran jest siatkówką oka umysłu, częścią fizycznej struktury mózgu, zatem obraz wydaje się widzowi żywym postrzeżeniem. I dlatego telewizja to rzeczywistość, a rzeczywistość to mniej niż telewizja³⁸.

³⁶ Pomysł ten wykorzysta później Olivier Stone w serialu *Wild Palms* (1993), w którym tajemnicze parareligijne ugrupowanie „ojców” promuje nowy model holograficznej telewizji, aby za jej pomocą przejąć władzę nad światem.

³⁷ Scott Bukatman zauważa, że za cynizmem i ironią cyberpunka stoi często nostalgia za utraconym sacrum. Autor zauważa, że w twórczości Dicka, Burroughsa oraz Cronenberga „ciało stało się jedynie ciałem” (w oryginale: „body is itself”), [w:] S. Bukatman, *op. cit.*, s. 244.

³⁸ K. Loska, A. Pitrus, *David Cronenberg: Rozpad ciała, rozpad gatunku*, Kraków 2003, s. 81.

Jak łatwo się zorientować, kinowy profesor O'Blivion wygłasza w filmie swoje telewizyjne przemowy, używając dziwnego dyskursu będącego fuzją specyficznego dyskursu Marshalla McLuhana z metaforycznymi refleksjami Jeana Baudrillarda – myślicieli, których efektowny język zdaje się szczególnie dobrze korespondować z fascynacjami Davida Cronenberga³⁹. To właśnie w tekstach Baudrillarda odnaleźć można charakterystyczne dla twórczości twórcy *Wściekłej* słowa, takie jak „mutacja, wirus, halucynacja czy DNA”. Obaj zdają się również podzielać zdanie:

że media muszą być rozważane jako rodzaj kodu genetycznego, który prowadzi do mutacji, przekształcając rzeczywistość w hiperrzeczywistość i postrzegają telewizję jako łańcuch DNA, lub wirus, który przeniknął do naszego ciała. Środki masowego przekazu przekształcają bowiem zarówno naszą świadomość, jak i nasze ciała, o czym niewątpliwie przekonuje się bohater filmu, stając się „nowym ciałem”⁴⁰.

Videodrome, podobnie jak inne filmy Cronenberga, takie jak *Nagi lunch* (1991) czy *Crash* (1996), zapada w pamięć widza jako ciąg sugestywnych scen, w których autor przewrotnie wykorzystuje perwersyjną cielesność swoich bohaterów, niespodziewanie łącząc ją z biologiczno-technologicznymi majakami, w których „rzeczywistość to już na wpol halucynacja – [gdzie] będziesz żył w nowym, dziwnym świecie. (...) Obrazy stały się [w niej bowiem] ciałem, niekontrolowaną jawą”⁴¹. To właśnie w czasie takich majaków Max Renn wyciąga ze swoich wnętrzności przyrośnięty do ręki rewolwer, po czym programuje własne ciało, wkładając do „waginalnego otworu” w brzuchu tajemniczą kasetę VHS. Dzięki temu zabiegowi (być może cynicznie sugerującemu zapłodnienie ideologią nowej telewizji) ciało Maxa staje się niewolnikiem mrocznych i enigmatycznych sił rządzących Videodromem, zaś jego halucynogenna egzystencja w fizjologicznym świecie „sygnału video” okazuje się karą za chęć dotarcia do zakazanych obszarów kultury. Nie należy bowiem zapominać, że to właśnie perwersyjne fascynacje znudzonego brakiem nowych podniet Maxa doprowadziły go do Videodromu, który, jako piracka stacja, emitował m.in. sceny sadomasochistycznych tortur. Znamienne, że nadawane w nim obrazy seksualnej przemocy zafascynowały protagonistę właśnie z powodu swojego dwuznacznego statusu. Bohater nie był bowiem w stanie odróżnić, czy ma do czynienia z prawdziwymi scenami, czy też tylko zręczną telewizyjną manipulacją. Nie wiadomo jednak, czy to właśnie wola poznania

³⁹ Fakt ten zauważyli Andrzej Pitrus i Krzysztof Loska w rozdziale swojej książki dotyczącym *Videodromu*. [Por.] *Ibidem*.

⁴⁰ *Ibidem*.

⁴¹ *Ibidem*.

prawdy doprowadziła go w szpony Videodromu, czy też winę za opętanie ideą nadtelewizji ponosi niezdrowa chęć zakosztowania perwersyjnych przyjemności. Jak widać *Videodrome* to film niejednoznaczny. Zaskakujący wydaje się fakt, że Cronenberg już w 1983 roku tak sprawnie uchwycił specyfikę współczesnej telewizji, fascynującej miliony widzów zmieszaniem sfer prawdziwego życia i iluzji w programach typu reality show oraz coraz skuteczniej kuszącej do konsumpcji i manipulującej omnipotencją „zdemokratyzowanego pożądanego”⁴². W filmie widać również wyraźne przekształcenie tez związanych z twórczością cyberpunkową i filozofią mediów Jeana Baudrillarda. Dla Baudrillarda odbiorca obrazów pragnie tylko ich, a nie cielesności, którą te mogą przedstawiać. Z kolei protagoniści z cyberpunkowych powieści Williama Gibsona wybierają wirtualną egzystencję z powodu nienawiści do swoich uwięzionych w dystopijnej rzeczywistości organicznych ciał. Natomiast postacie z *Videodromu* (a także późniejszego *Nagiego lunchu* i *eXistenZ*) nie pożądamy wcale nieśmiertelności ani wyzwolenia z okowów fizjologii, lecz chcą jedynie zintensyfikować swoją cielesność w fantazmatycznych światach. Dlatego staje się ona dla nich niebezpiecznym, uzależniającym uniwersum piekielnych przyjemności i cierpień, które prowadzą ich ku zgubie.

Pałapki wirtualnej cielesności: *eXistenZ*

Powrotem do świata technologicznych halucynacji jest nakręcony szesnaście lat później *eXistenZ* (1999). Obraz ten, podobnie jak *Videodrome*, zajmuje się skutkami związków fizjologii i elektroniki. Tym razem jednak Cronenberg zabiera widza w podróż po wirtualnych światach gier interaktywnych.

W *eXistenZ* – piszą Loska i Pitrus – możemy dostrzec swoiste przetworzenie przewodniego motywu twórczości Cronenberga, czyli inwazji ciała i umysłu przez technologię. „Technologia to my. Nie istnieją już granice” – mówił w jednym z wywiadów kanadyjski reżyser. „Nowoczesna technika jest czymś więcej niżeli interfejsem. My jesteśmy techniką. Wchłonęliśmy ją w nasze ciała”. Technika komputerowa tworzy nie tylko wirtualną rzeczywistość, ale przetwarza nas samych. Ingerencja w ciało – wszczępienie bioportu – oznacza równocześnie przekształcenie umysłu. Organizm ludzki wykracza więc poza granice fizyczne, staje się technobiologicznym obwodem zintegrowanym. Konsole

⁴² Również Scott Bukatman zauważa, że *Videodrome* to film ukazujący, jak nowoczesne media poprzez swoją „inter-cielesność” będą w stanie kontrolować ludzkość. [Patrz] S. Bukatman, *op. cit.*, s. 89.

przyszłości wykorzystują energię gracza, gdyż źródłem zasilania jest ciało, jednak zasadnicze znaczenie ma połączenie do ośrodkowego układu nerwowego. Technika nie ma charakteru wyłącznie mechanicznego, ale – podobnie jak we wcześniejszych filmach Cronenberga (szczególnie w *Videodromie* i w *Nagim lunchu*) – ma aspekt organiczny⁴³.

Znamienne, iż w obrazie Cronenberga nie znajdziemy typowych dla cyberpunka elementów, takich jak superkomputery czy sieć, lecz rozwinięcie strategii związanych z rozwojem konsoli do gier wideo, których halucynogenne oddziaływanie ma zwiastować „post-telewizyjne” przyjemności. Lęk i fascynacja biotechnologią zaowocowały w filmie serią odrzucających scen, w których główną rolę odgrywają dziwaczne urządzenia oraz obrzydliwe stworzenia. Ich połączeniem jest na przykład aktywator – „żywy przedmiot” – służący graczom do łączenia się z wirtualnym światem, produkowany z modyfikowanych genetycznie płazów i najnowocześniejszych urządzeń elektronicznych. I właśnie półbiologiczne pochodzenie aktywatorów sprawia, iż ich użytkownicy traktują te urządzenia niczym specyficzne domowe zwierzęta – pieszcząc je i dbając o to, aby nie zachorowały⁴⁴. Antynomiczny niepokój związany z hybrydalnym statusem aktywatorów powraca w scenie, w której dowiadujemy się, że produkuje się je na terenie dawnej farmy pstrągów. W rzeczywistości fabryka wygląda raczej niczym zakład mięsny, a nie nowoczesne laboratorium. Jest tu brudno i nieprzyjemnie, zaś pracownicy używają gumowych rękawic i kaloszy, bo wszędzie wokół widać gnijące szczątki zwierzęce. Także nielegalny „zakład naprawczy” aktywatorów sprawia dość groteskowe wrażenie – mieści się bowiem w zakładzie naprawy nart. Jego wnętrze przypomina z kolei skrzyżowanie gabinetu weterynarza z warsztatem elektronicznym⁴⁵. „Aktywator to właściwie zwierzę. Wyhodowano go z zapłodnionych syntetycznym DNA jaj płazów. Podłącza się go do ciebie” – wyjaśnia w pewnym momencie filmu postać odgrywana przez Iana Holma.

Jednak użytkownicy bardzo często pieszczą swoje aktywatory nie tylko z powodu ich zwierzęcego pochodzenia. Technika w *eXistenZ* ma bowiem wymiar głęboko erotyczny, zarówno poprzez seksualną symbolikę bioportu – organu podobnego do pochwy – jak i za sprawą samej gry, pobudzającej uczestników niczym stosunek płciowy. Widać wyraźnie, że bohaterowie filmu są uzależnieni od gry, która w wir-

⁴³ K. Loska, A. Pitrus, *op. cit.*, s. 197.

⁴⁴ Chory aktywator puchnie i staje się siny, zaś z jego zakażonego wnętrza wylatują w pewnym momencie roje much.

⁴⁵ Cieleśne nacechowanie wirtualnego świata *Videodromu* i *eXistenZ* (a także *InterZone* z *Nagiego lunchu*) ukształtowano na wzór nielegalnej strefy zakazanych rozkoszy, do której wkroczyć można w najbardziej niespodziewanych i groteskowych miejscach, co nadaje temu uniwersum surrealistyczny wymiar.

tualny sposób pozwala im na zbliżenie, intymny kontakt oraz zaspokojenie. Uzależnienie od biotechnologii ma jednak także swoją mroczną stronę – wywołuje: „zaburzenia psychiczne, schizofrenię, poczucie rozszczępienia rzeczywistości, utratę stabilnej tożsamości”⁴⁶. Dlatego właśnie akt podłączenia do wirtualnego świata *eXistenZ* ukazany jest w filmie w tak dwuznacznie erotyczny sposób. Dzieje się tak na przykład w scenie, w której Allegra wprowadza niedoświadczonego jeszcze gracza w świat cyberprzestrzeni, traktując go niczym prawiczka. Stąd pochodzą zapewne komentarze bohaterki typu: „nowe bioporty są czasem ciasne. Nie chcę, żeby cię zabolalo”⁴⁷ oraz towarzyszące im nacechowane seksualnymi konotacjami zachowania, takie jak wciskanie naślinionego palca lub języka do bioportu. Co ciekawe, nawet broń w filmie Cronenberga ma cielesny charakter. W odrzucającej scenie „wielkiego żarcia” w chińskiej restauracji Ted, spożywając obłe danie, odkrywa, że „zmutowane płazy i gady dostarczają zupełnie nowych wrażeń zmysłowych”⁴⁸. Znamienne, że właśnie te zwierzęta reżyser uczynił w *eXistenZ* najbliższymi człowiekowi. Stworzenia te bowiem najczęściej, obok insektów, wywołują w ludziach odrazę, którą psychologia ewolucyjna interpretuje jako wykształcony przez tysiące lat odruch obronny naszych organizmów, mający nas chronić przed kontaktem z zagrażającymi nam substancjami i zwierzętami⁴⁹. Ciało gada lub płaza, tak odległe wyglądem od ludzkiego, kojarzy się nam z czymś brudnym i pokrytym śluzem. Substancje takie zaś u ludzi są interpretowane jako nieczyste, będące często symptomem niebezpiecznej choroby⁵⁰. Bioelektroniczne pochodzenie zwierząt w filmie ma jeszcze bardziej napiętnować technologię związaną z wirtualnym światem. Cronenberg po raz kolejny traktuje ludzkie ciało oraz otaczającą je rzeczywistość jako rodzaj piekielnego więzienia, które nowoczesne technologie próbują niezręcznie ulepszyć, lecz w istocie pętają je w swych okowach jeszcze bardziej. Niestety, technologiczne modyfikacje ciała służące jego „znikaniu” niosą za sobą także poważne niebezpieczeństwa. „Jesteś uwięziony w skorupie. Wyjdź z niej. Wyzwól się” – namawia Teda stwórczyni świata *eXistenZ*. Nie ostrzega

⁴⁶ K. Loska, A. Pitrus, *op. cit.*, s. 193.

⁴⁷ Cronenberg odwrócił tutaj płciowy porządek – to Allegra defloruje „komputerową dziewczynę” – Teda.

⁴⁸ Kości w filmie mają również utylitarny wymiar, nadają się bowiem do zbudowania strzelającego ludzkimi zębami pistoletu. Inspirowana surrealizmem twórczość plastyczna Cronenberga zadziwia swoją dyscypliną i konsekwencją. Projekty broni z ludzkich części ciała z *eXistenZ* przypominają te z *Videodrome* oraz zachowują wyraźny styl „narzędzi do operowania kobiet-mutantów” z obrazu *Nierozłączni* (1988). W filmie tym neurotyczny ginekolog pod wpływem narkotyków projektuje dziwaczne narzędzia perwersyjnych tortur, które zostają uznane później przez marszandów za dzieła sztuki i wystawione w galerii.

⁴⁹ [Por.] D.M. Buss, *Psychologia ewolucyjna*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2001, s. 429.

⁵⁰ *Ibidem*.

go jednak przed konsekwencjami, jakie wiążą się z wyborem wirtualnego życia. Jeśli jednak w przypadku *Matrixa* (1999) L. i A. Wachowskich wirtualny świat był zarówno rajem, jak i piekłem, to uniwersum *eXistenZ* jest jedynie światem lęków, paranoi i złudzeń⁵¹. Dla Cronenberga bowiem, podobnie jak dla całej rzeszy twórców związanych z cyberpunkiem, nauka (oraz jej główny desygnat – technologia) okazują się równie fascynującym, co niebezpiecznym i nieskutecznym narzędziem poznania świata. W odnalezieniu się w szybko zmieniającej się nowej stechnicyzowanej rzeczywistości przeszkadza bohaterom kinowych fabuł wszechobecny szum informacyjny, niedający czasu na analizę własnej sytuacji.

Rytm współczesnego życia, natarczywość komunikatów masowych, natrętnych i zmiennych, pozostawia mało czasu na rozmyślanie, wciąż nowe sprawy przyciągają naszą uwagę. Egzegeza, hermeneutyka, interpretacja prawna, teoretyzowanie naukowe – wszystko to wymaga czasu. Natomiast objawienie, intuicje, cudy, nawrócenia religijne następują niewątpliwie nagle, ale za to rzadko – zapewne tylko raz w życiu⁵².

Autor tego cytatu Orrin E. Klapp w swojej pracy *Opóźnienie rozumienia w społeczeństwie informacyjnym* konstatuje potrzebę doświadczenia zastępczego, dzięki któremu współczesne społeczeństwo pragnie odreagować nadmiar „szumu informacyjnego”. W świecie cyberpunka tym „doświadczeniem zastępczym” są właśnie nadrealne światy wirtualnej cielesności, będące w istocie dalekim rozwinięciem idei telewizyjnego doświadczenia. Znamienne, iż obok zniechęcenia do realnego stechnicyzowanego życia modelowy bohater cyberpunkowy przejawia wyraźną niechęć do jakichkolwiek autorytetów. To również spadek po myśleniu kontrkulturowym roku 1968. W filmie Cronenberga, podobnie jak w twórczości Dicka, Burroughsa czy Gibsona „złowrogimi siłami” są olbrzymie korporacje, bezwzględnie wykorzystujące ludzi do własnych interesów. Dlatego właśnie w *Videodromie* i *eXistenZ* (a także *Nagim lunchu*) pojawia się spisek i czające się za nim pytanie: „Kto za tym wszystkim stoi?”. Umberto Eco popularność teorii spiskowych interpretuje w *Czytaniu świata* w następujący sposób:

Człowiek II stulecia, oślepiany porażającymi wizjami, podczas gdy porusza się po omacku w ciemności, zyskuje neurotyczną świadomość własnej roli w niepojętym świecie. Prawda

⁵¹ Mistrzem takiego ukazywania wirtualnych światów był Philip K. Dick, który już od lat pięćdziesiątych nasycił swoją twórczość atmosferą osaczającej paranoi i zagrożenia. [Por.] C. Freedman, *Towards a Theory of Paranoia: The Science Fiction of Philip K. Dick*, [w:] S.J. Umland, *Philip K. Dick: Contemporary Critical Interpretations*, Praeger, Westport 1995, s. 12.

⁵² O.E. Klapp, *Opóźnienie rozumienia w społeczeństwie informacyjnym*, [w:] *Wiedza o kulturze*, tom IV, *Audionowizualność w kulturze: zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. J. Bocheńska, A. Kisiełowska, M. Pęczak, Warszawa 1994, s. 386.

jest ukryta, badanie symboli i zagadek nie prowadzi nigdy do prawdy ostatecznej, lecz przesuwają tylko tajemnicę na inną płaszczyznę. Skoro tak przedstawia się stan człowieczy, zatem świat jest owocem błędu. Kulturowe wyrażenia tego stanu to gnoza⁵³.

Autor *Dzieła otwartego*, opierając się na filozofii Karla Poppera, uważa owo „przeniesienie metafizycznej obsesji na społeczną teorię spisku za wariant prymitywnego teizmu”, znanego już m.in. z mitologii greckiej. Według Eco stan ten „jest konsekwencją zniknięcia odniesienia do Boga i wynikającego zeń pytania: »Kto zajął jego miejsce?« (...) Obecnie zajmują je różni ludzie i grupy posiadające władzę – podejrzane grupy nacisku, które można oskarżyć o zorganizowanie wielkiej depresji i wszelkich chorób, na które cierpimy...” – wyjaśnia sytuację włoski profesor. Dalekim echem takiego myślenia będzie właśnie pogarda dla świata materialnego, obecna w kinie cyberpunkowym⁵⁴, którą wykorzystuje również w swoich filmach Cronenberg. Bohater cyberpunkowych fabuł to najczęściej samotny człowiek, z różnych przyczyn zmuszony do życia na skraju społeczeństwa i ukrywania się przed światem. Taka jest właśnie Allegra, która pięć lat życia poświęciła na stworzenie swojego dziecka – wirtualnego świata gry *eXistenZ*. Protagonistka wybiera iluzoryczne życie w uniwersum gry, ponieważ odgrywa w tej pierwszej rolę bogini⁵⁵, natomiast boi się realnego świata, w którym wszędzie doszukuje się spisków. Nie jest to zresztą lęk nieuzasadniony. Na życie „diablicy” czyhają bowiem prawdziwi zamachowcy z przeciwnego wirtualnej rzeczywistości ugrupowania realistów.

Wyobraźnia paranoiczna jest istotnym składnikiem fabularnym [filmu], toteż lęk przed wszechobecną technologią, zawłaszczeniem ciała i umysłu przez tajemnicze organizacje, możliwością zakażenia wirusowego jest czymś normalnym w świecie przedstawionym. Przede wszystkim ciało ulega jednak przeprojektowaniu, staje się wirtualnym konstruktorem, choć wcale nie bezcielesnym (czego pragnęli bohaterowie książek Williama Gibsona), odczuwa bowiem ból i przyjemność, a często nie różni się nawet od swojego „realnego” wzorca, jak Gas, pracownik stacji benzynowej i mechanik, który w świecie gry również pracuje w warsztacie samochodowym. W wirtualnej rzeczywistości nie znika bowiem naznaczenie przez rasę czy płeć, zaś panowanie nad ciałem jest w gruncie rzeczy całkowicie iluzoryczne⁵⁶.

⁵³ U. Eco, *Czytanie świata*, Kraków 1999, s. 13, 17.

⁵⁴ Należy tu podkreślić, iż twórcy takich filmów, jak *Matrix* czy *Pi*, oprócz elementów gnostyckich wprowadzają do swoich obrazów również myśli zaczerpnięte z innych religii, takich jak judaizm (*Pi*) czy chrześcijaństwo (*Matrix*).

⁵⁵ Jeden z graczy klęka przed Allegrą i całuje jej stopy, mówiąc: „Odmieniłaś moje życie”.

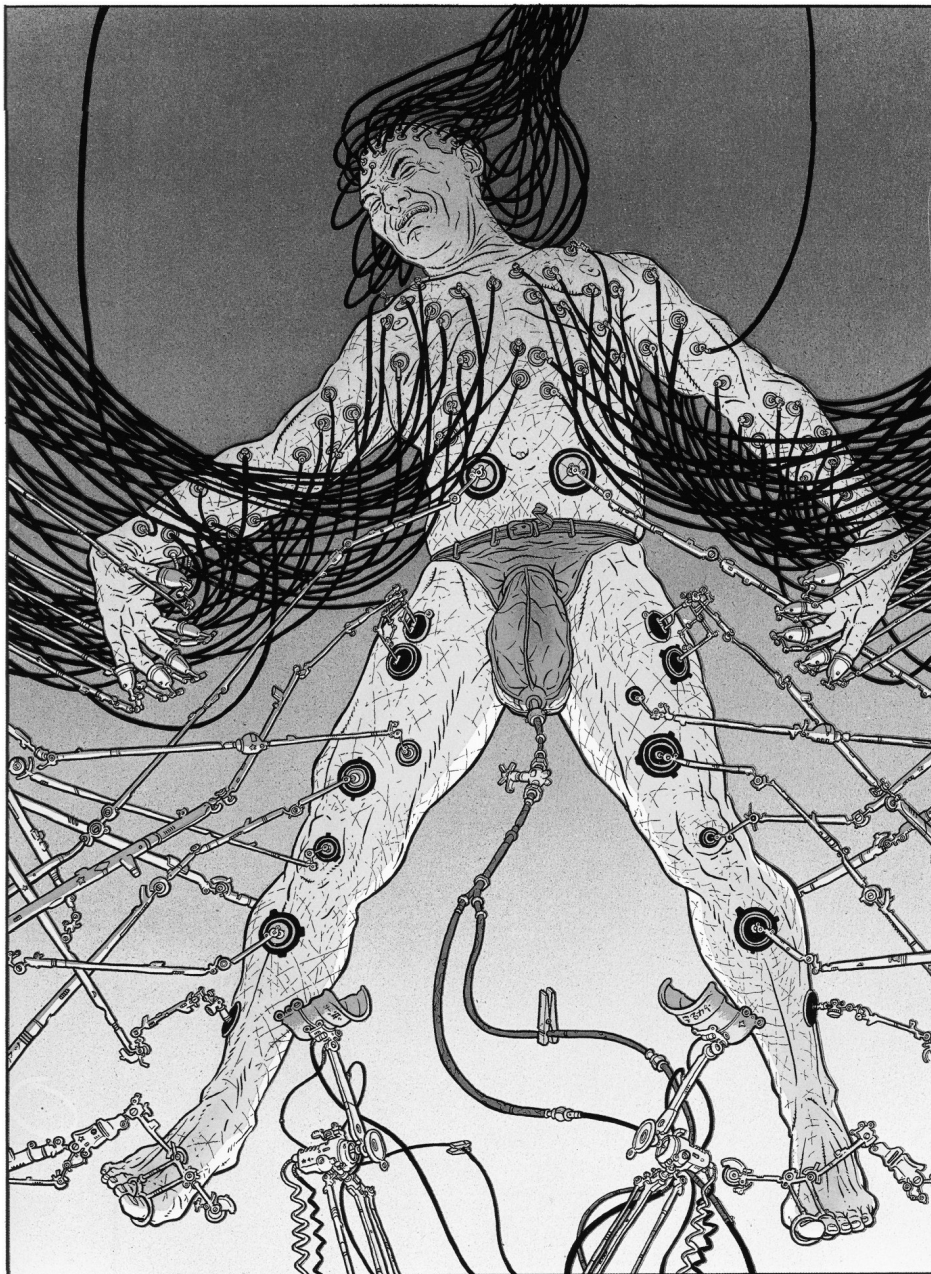
⁵⁶ K. Loska, A. Pitrus, *op. cit.*, s. 197, 200.

Pozornie odłączenie od gry kończy się jedynie wypadnięciem z rozgrywki. Śmierć wirtualnego ciała nie wiąże się bowiem z fizycznym zgonem gracza. Świat rozgrywki jest za to silnie uzależniający. Chociaż nie daje tak wielkich możliwości, jak wirtualna przestrzeń z *Matrixa*, będąc wciąż jedynie nie najlepiej dopracowaną formą rozrywki, z wyraźnie zaprogramowanymi schematami zachowań postaci, posiada również swoje mroczne oblicze. Ostatnie sceny filmu sugerują przecież, że podobnie jak w przestrzeniach Videodromu, cyberpunkowe uniwersum gry może okazać się odpowiednikiem halucynogennego labiryntu bez wyjścia, w którym istnieje groźba bezpowrotnego zagubienia własnego statusu ontycznego i utknięcia na zawsze w królestwach ułudy.

Zakończenie

Znamienne, iż twórcy związani z science fiction, marząc o idealnych ciałach, nie potrafią się wyzbyć prastarego lęku przed naginaniem boskich praw przyrody i nadal tworzą postacie niedoskonałych ludzi, niepotrafiących do końca uwolnić się ze swoich ograniczonych przez biologię ciał. Co więcej, techniczne modyfikacje i wirtualne złudzenia stają się w nowej fantastyce naukowej najczęściej źródłem cierpień i zła. Dlatego ludzie przyszłości za swoje udoskonalone ciała i umysły płacą bardzo wysoką cenę. Owa idealność bytu okazuje się jednak w końcowym rozrachunku zwodnicza i niepełna. Za ucieczkę od ograniczeń biologii w rozumieniu twórców s-f trzeba bowiem zapłacić wysoką cenę. Zapewne właśnie z tego powodu superludzie tak często stają się pozbawionymi uczuć potworami lub kalekami emocjonalnymi. W wirtualnych światach Davida Cronenberga nie znajdziemy jednak „konwencjonalnie” złych postaci ani nazbyt idealnych ludzi. Jednak i tu daje się odczuć „pesymizm technologiczny”. Telewizyjny *Videodrome* to przestrzeń halucynogenna, która okazuje się równie niebezpieczna, co fascynująca. Również w uniwersum *eXistenZ* wszystko okazuje się ułudą. Zakończenia obu filmów porażają pesymizmem. Podobnie jak w światach Philipa K. Dicka nie ma tu już prawdziwej rzeczywistości i realnej cielesności. Cronenberg, podobnie jak Dick, okazuje się kontynuatorem dystopijnego postrzegania przyszłości gatunku homo sapiens. Bohaterzy jego filmów skazani są bowiem na wieczną niepewność, z trwogą poszukując najmniejszych objawów zafałszowania bytu. Ucieczka z fizjologicznej pułapki ciała kończy się cierpieniem i pograżeniem w technologicznej nicości. Z drugiej strony, należy zaznaczyć oryginalność niektórych koncepcji z obu filmów. Cronenberg jako jeden z niewielu twórców filmowych

zdołał powiązać futurystyczne prognozy z krytyką erotyzacji mediów. Cieleśne perwersje oferowane przez wirtualne światy z jego opowieści udowadniają, że rozrywkowy wymiar seksualności jest elementem, z którego ludzkość nie zdoła zrezygnować w imię wyższych celów. Przenikający twórczość Cronenberga „Eros technologiczny” jest w niej żywiołem równie fascynującym, co niebezpiecznym. Bohaterowie *Video-dromu* i *eXistenZ* włączają go w porządek halucynogennych rzeczywistości. Tym samym „cyberpunkowe mięso” nie zostaje porzucone, lecz jest hiperbolizowane, multiplikowane i sycone wszechobecnymi przyjemnościami ciała. Amatorzy futurystycznych symulacji mogą zaś bezmyślnie „zabawić się w nich na śmierć”.



Rys. 10. Ciało cyberpunkowe – między lękiem a fascynacją biotechnologiami i cyberprzestrzenią.

F. Miller, G. Darrow, *Hard Boiled*, Dark Horse Comics, 1990, 1992 & 2008, s. 25.

Reprodukcja materiałów graficznych za zgodą © Egmont Polska 2008.

ZAKOŃCZENIE

Cielesność w kulturze masowej: niedokończone poszukiwania

Cielesność stała się jednym z naczelných tematów kultury. Rozważaniami nad znaczeniami ciała we współczesnym świecie zajmują się filozofowie, badacze sztuki, socjologowie oraz artyści. Wielu z nich udowadnia, że ludzka fizyczność jest dziś jedyną perspektywą indywidualnego postrzegania rzeczywistości oraz definiowania własnej tożsamości. Ciało wpisano również w mnogość tekstów kultury. Antynomiczne przedstawienia cielesności można odnaleźć zwłaszcza w sferach związanych z kulturą masową, takich jak kinematografia, literatura popularna, komiks czy wideo-klip. Jedną z ciekawszych prób stworzenia metody badania „dyskursów ciała” jest myśl Michela Foucault. Zygmunt Bauman w swojej książce *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności* opisuje zmiany zachodzące w życiu społeczeństw Zachodu, posiłkując się właśnie spuścizną tego francuskiego myśliciela. Foucault w swojej książce *Nadzorować i karać*¹ ukazuje bowiem, w jaki sposób zinstytucjonalizowany przez państwo „nadzór zewnętrzny” nad ludzką cielesnością stopniowo przeobrażał się w indywidualny, „dobrowolny nadzór wewnętrzny”. Autor *Historii seksualności* utrzymuje, iż ciało wojskowego bądź robotnika, tak niegdyś potrzebne państwu do utrzymywania aparatu władzy, stało się na przełomie XIX i XX wieku „ciałem indywidualnym”, nastawionym na „konsumpcję przyjemności”. Tezy te wykorzystuje również Zygmunt Bauman, konstatując:

Ciało ponowoczesne jest przede wszystkim odbiorcą wrażeń. Spożywa ono i trawi przeżycia. Korzystając z przyrodzonej zdolności reagowania na podniety, jest narzędziem przyjemności. (...) Utrzymywać ciało w stanie tak rozumianej sprawności, to odczuwać podniecenie na widok podniet i radość z ich konsumpcji. Sprawne jest ciało uczulone,

¹ M. Foucault, *Nadzorować i karać: narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant, Warszawa 1998, s. 131.

chłonne, nastrojone na absorpcję przyjemności; wszelkiego rodzaju przyjemności – seksualnych, gastronomicznych, wzrokowych czy słuchowych, a nade wszystko przyjemności czerpanej ze skutecznego wyćwiczenia ciała w sztuce odczuwania przyjemności².

Bauman sugeruje również, że skutkiem takiego uwolnienia od dyscyplinującego nadzoru państwa okazała się potrzeba stawiania czoła absurdowi własnej egzystencji i ciągłego określania swej tożsamości.

Nie istnieje już jeden obraz ciała – komentuje koncepcje „dyscyplinowania ciała” Izabela Kowalczyk w swojej książce *Ciało i władza* – lecz mamy do czynienia z różnymi typami ciała. Natrafiamy na niemożliwość określenia, czym dzisiaj jest ciało. Jeśli już je określamy, to jako tekst, w który wpisywane są coraz nowsze znaczenia i formy wiedzy. Współczesna władza nad ciałem ukrywa się najgłębiej – w nas samych. Sami dyscyplinujemy nasze ciała, kształtujemy je, wpływamy na zmianę związanych z nimi znaczeń. Wprowadzamy je w obszar działalności władzy, poddając się różnym dyscyplinującym technikom w celu osiągnięcia pożądanego wizerunku. Z kolei ten pożądaný obraz jest odbiciem tego, jaki dostarcza nam kultura, głównie poprzez media i reklamę³.

Mniej dystopijnie sytuację przyszłości cielesności i związanych z nią kontekstów kulturowych postrzega Umberto Eco w *Historii piękna*. Autor swoją intertekstualną podróż przez koncepcje piękna w historii ludzkości kończy na przełomie XX i XXI wieku, niespodziewanie przyjmując perspektywę badacza z dalekiej przyszłości, który, zagłębiając się w kulturę i popkulturę, chciałby poznać i zrozumieć opanowane ideą „piękna konsumpcji” społeczeństwo Zachodu:

Czarne piękno Naomi Campbell i anglosaskie piękno Kate Moss, wdzięk tradycyjnego stepowania, jak w filmie *Chorus Line*, i futurystycznej, zimnej architektury *Lowcy androidów*, femme fatale z tyłu transmisji telewizyjnych i reklam, i dziewczyna wody i mydła a la Julia Roberts czy Cameron Diaz; Rambo i Platinette, krótkowłosa George Clooney i nowe cyborgi, malujące twarze w metalicznych kolorach i zmieniające włosy w las kolorowych iglic albo golące sobie głowy. Nasz badacz z przyszłości nie będzie mógł już wyodrębnić ideału estetycznego rozpowszechnianego przez mass media w wieku XX i później. Bę-

² Z. Bauman, *Ciało i pręmoc w obliczu ponowoczesności*, Toruń 1995, s. 90–91.

³ I. Kowalczyk, *Ciało i władza. Polska sztuka krytyczna lat 90-tych*, Warszawa 2002, s. 18. Podobnego zdania jest Anthony Giddens, pisząc w swoich *Przemianach intymności*: „Seksualność ma dla cywilizacji nowoczesnej tak ogromne znaczenie, dlatego że w niej spotyka się wszystko to, co dla technicznego bezpieczeństwa zostało usunięte z życia codziennego. Jej związek ze śmiercią stał się dla nas rzeczą tak niesłychaną i niemal niewyobrażalną, jak oczywisty jest dla nas jej związek z życiem. Seksualność stała się dla jednostki obszarem poszukiwań tożsamościowych, ale sama aktywność seksualna jest tylko doraźną odpowiedzią na pytanie o tożsamość”. [Cyt. za:] A. Giddens, *Przemiany intymności. Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2006, s. 232.

dzie musiał się poddać w obliczu orgii tolerancji i całkowitego synkretyzmu, absolutnego i niepohamowanego politeizmu piękna⁴.

Jak widać, dla włoskiego myśliciela ponowoczesna kultura nie narzuca nikomu jedynej, słusznej wizji ciała ludzkiego. Tworzy ona raczej rodzaj polifonicznego hałasu, w którym czasem dość trudno odnaleźć jakikolwiek właściwy wzorzec. Autor *Imienia róży* jest również daleki od moralnego oceniania tego zjawiska. I właśnie tak niejednoznaczna i antynomiczna wydaje się kultura popularna i związane z nią audiowizualne reinterpretacje cielesności fantastycznonaukowej. Coraz bardziej ciekawe ciała i coraz mniej wstydlive, lecz równocześnie przepełnione nie najlepiej kamuflowanymi ograniczeniami i lękami związanymi z uwikłaną w swój biologiczny wymiar kondycją ludzką.

Takie również bywa kino fantastycznonaukowe oraz związany z nim horror cielesny. Oba pełne antynomii gatunki czasem kryją w sobie tezy oryginalne i ciekawe, częściej jednak epatują pesymizmem i dosadnością środków wyrazu. William Gibson, autor *Neuromancera*, jednej z najoryginalniejszych powieści science fiction ostatniego ćwierćwiecza, w swoim wystąpieniu w lat dziewięćdziesiątych stwierdził, że egzystujemy w czasach, w których wiele ze scenariuszy fantastycznonaukowych zostaje wprowadzanych w życie⁵. Dla poparcia swoich tez pisarz podał przykłady ze świata nauki, takie jak udana próba sklonowania zwierzęcia, wybuch pandemii AIDS w Afryce czy też proces stopniowego wyniszczania powłoki ozonowej. Do proroczych przepowiedni science fiction, które obecnie stały się ogólnie komentowanymi w mediach faktami, można dziś dodać wiadomości z ubiegłych lat: zezwolenie władz Wielkiej Brytanii na stworzenie ludzko-zwierzęcej hybrydy zarodka⁶ czy też wprowadzenie do działań wojennych w Iraku i Afganistanie robotów bojowych⁷. Oczywiście daleko nam jeszcze do obywateli cyberpunkowego świata ze wspomnianego tu *Neuromancera* – noszących wszczepione w skórę tkanki zwierzęce i polepszających swe zmysły elektronicznymi gadżetami. Nikogo już jednak nie dziwią coraz częściej wykonywane za-

⁴ U. Eco, *Historia piękna*, tłum. A. Kuciak, Poznań 2005, s. 428.

⁵ [Za:] M.S. Barr, *We're at the start of a new game and that's why we're all real nervous: Or, Cloning – Technological Cognition Reflects Estrangement from Women*, [w:] *Learning from Other Worlds: Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*, red. P. Parrinder, Liverpool University Press, Liverpool 2000, s. 193.

⁶ K. Świerczyńska, A. Grabarczyk, *Zwierzęczłowiek podzielił świat*, [w:] <http://www.dziennik.pl/Default.aspx?TabId=14&ShowArticleId=59403> (07.09.2007).

⁷ J. Garreau, *Bots on The Ground. In the Field of Battle (Or Even Above It), Robots Are a Soldier's Best Friend*, „Washington Post” 2007, May 6, [za:] http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/05/05/AR2007050501009_pf.html (06.06.2012).

biegi upiększające wykonywane przez sowicie opłacanych adeptów chirurgii plastycznej oraz stosowanie w ratującej życie medycynie implantów i skomplikowanych protez. Marzenia o udoskonalaniu ludzkości, które prezentowały ponad pół wieku temu inspirowane przewrotem kontrkulturowym fabuły anglosaskiej nowej fali science fiction, wydają się coraz bliższe rzeczywistości.

I właśnie konwencjom i reinterpretacjom ukazywania futurystycznej cielesności w literaturze i kinie poświęcona była ta książka. Główną tezę, którą chciałem w niej udowodnić, jest przekonanie o głęboko antynomicznym charakterze przedstawień ludzkiej cielesności w fantastyce naukowej i horrorze po roku 1960. Z jednej strony gatunki te czerpią bowiem z szerokiego spektrum lęków związanych z dynamicznym rozwojem nauki, rozwijając je w pełnych technofobii scenariuszach antyutopijnych. Z drugiej zaś strony niektóre z tworzonych w ich konwencjach tekstów kultury próbują bardziej optymistycznie (lub z ironicznym poczuciem humoru) patrzeć na przyszłość ludzkiej cielesności, zainspirowane tezami myślicieli związanych z amerykańskim przewrotem kontrkulturowym roku 1968. Lata sześćdziesiąte były bowiem okresem szczególnym dla amerykańskiej fantastyki naukowej i kina grozy. Niszczące efekty nowych technologii, wprowadzane m.in. do walk w Wietnamie, umocniły zimnowojenną traumę związaną z dynamicznym rozwojem nauki. Ta zaś, oprócz swojej „ciemnej strony”, obiecywała ludzkości podbój kosmosu i ostateczne rozwiązanie zagadek mikrokosmosu ludzkiego organizmu. Niestety, myśliciele związani z przewrotem kontrkulturowym najczęściej dostrzegali jedynie negatywny aspekt rozwoju cywilizacyjnego, strasząc ludzkość dystopijnymi piekłami konsumpcji i brakiem praw obywatelskich. Nowoczesna technologia w takiej percepcji była traktowana jedynie jako wytwór szkodzący nie tylko gatunkowi *homo sapiens*, lecz również całemu życiu na Ziemi.

Z drugiej strony, powstało wiele projektów mniej lub bardziej utopijnej przebudowy ludzkości, wśród których prym wiodło hasło „uwolnienia Erosa z okowów fałszywej świadomości technologicznej”. Jego orędownikami byli koryfeusze „czasu barykad”, tacy jak Charles Reich, Herbert Marcuse czy Theodore Roszak. Doświadczenie okresu kontestacji nie mogło pozostać niezauważone przez twórców fabuł fantastycznonaukowych i kinowych opowieści grozy. Elementy propagujące świadomość proekologiczną, feminizm, pacyfizm, poszanowanie inności i piętnujące konsumpcyjny styl życia zaczęły zastępować skonwencjonalizowane motywy klasycznej science fiction. Zreinterpretowano najbardziej zużyte schematy fabularne, nadając znanym ikonom s-f, takim jak robot, mutant czy kosmita, status postaci na różny sposób kontestujących asekualną rzeczywistość fikcyjnych fabuł. Przedefi-

niowano także stereotypowe postrzeganie kosmicznego przybysza, nadając mu inspirowane estetyką kampu cechy istoty o atrybutach seksualności wywiedzionej z koncepcji New Age. Również horror przewartościował schematy związane z klasycznym kinem grozy, ośmieszając stereotypy, uprzedzenia i lęki, skrywane za filmowymi postaciami takimi jak zombie czy mutant. I choć dzisiaj, prawie pół wieku po wydarzeniach roku 1968, kino fantastyczne głównego nurtu wydaje się nadal nazbyt często kontynuować stereotypowe i konwencjonalne ukazywanie cielesności, to istnieje również sporo produkcji jawnie odwołujących się do „testamentu kontrkultury”. Natomiast bezpośrednią kontynuację niektórych tez związanych z ideą „wyzwolenia Erosa” odnaleźć można w wielu tekstach kultury, od niezależnej kinematografii począwszy, poprzez mniej lub bardziej komercyjne teledyski i komiksy, a na prezentowanych w internecie offowych przekazach audiowizualnych kończąc. To właśnie dzięki takim odważnym próbom „odkłamywania ciała” można dziś powiedzieć, że kontrkulturowe marzenie o pozytywnym zwaloryzowaniu związków technologii i ludzkiej cielesności okazało się nie tylko utopijnym projektem.

PODZIĘKOWANIA

Moja książka nie powstałaby bez pomocy i zaangażowania osób, którym pragnę szczególnie podziękować. Prof. dr hab. Mirosław Przyłipiak i Prof. UG dr hab. Jerzy Szyłak byli świadkami jej narodzin, po czym stali się jej pierwszymi wnikliwymi recenzentami. Prof. dr hab. Michał Błazejewski, włączając mnie do zespołu Katedry Kulturoznawstwa umożliwił mi dalszą pracę nad ukończeniem *Corpus futuri*, po czym nieustrudzenie namawiał do walki o jej publikację. Grzegorz Szczepaniak z Gdańskiego Klubu Fantastyki oraz Pani Joanna Świetlikowska z wydawnictwa Oficynka sprawili, że uwierzyłem, że książkę będzie można wydać, zaś członkowie redakcji „Kina” i „Panoptikum” przez prawie dekadę umożliwiali mi publikację na łamach swoich pism fragmentów powoli powstającej całości. Pan Tomasz Kołodziejczak z Wydawnictwa Egmont oraz Pani Iwona Pietrasik z Wydawnictwa Taurus Media zezwolili na użycie w książce plansz komiksów opublikowanych przez oficyny, które reprezentują. Natomiast Dziekan Wydziału Filologicznego Prof. UG dr hab. Andrzej Ceynowa znalazł środki finansowe na wydanie *Corpus futuri*, Akademickie Centrum Kultury dołożyło niemałą sumę pieniędzy do polepszenia oprawy graficznej publikacji, Mateusz Skutnik namalował do niej przepiękną okładkę, a Kamila Reclaw dokonała ostatecznej korekty tekstu.

Przede wszystkim jednak książkę dedykuję moim kochanym rodzicom, którzy swoją ciężką pracą i miłością umożliwili mi stanie się tym, kim jestem, oraz Oli, której obecność przy mnie nadaje wszystkiemu sens.

BIBLIOGRAFIA WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYCH FRAGMENTÓW KSIĄŻKI

- Panoptikum silnych i wojowniczych kobiet*, „Panoptikum” 2005, nr 4
- Zbuntowane anioły kina. Poczet kobiet zabiórczych*, „Kino” 2006, nr 3
- Zmienne losy komiksowych herosów*, „Kino” 2007, nr 7–8
- Ciało i lęk: fizjologia śmierci w zombie horrorze*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 62
- Między feminizmem a mizoginią: dystopijne ideologie społeczeństwa przyszłości w kinowej oraz literackiej science fiction po roku 1968*, „Panoptikum” 2008, nr 7
- Filmowe wcielenia elektronicznych morderców*, „Kino” 2009, nr 6
- Smutne losy automatów. Sztuczni ludzie w dystopijnej ikonografii science fiction*, „Panoptikum” 2011, nr 9
- Od tele-utopii do tele-piekle. Kinowe opowieści o przyjemnościach i niebezpieczeństwach płynących z posiadania telewizora*, „Panoptikum” 2011, nr 10
- Kino Nowej Przygody*, red. J. Szyłak, hasła: *Terminator, X-Men*, Gdańsk 2011

BIBLIOGRAFIA

- Aldiss B. W., *O pochodzeniu gatunków: Mary Shelley*, tłum. J. Kozak, [w:] *Mary Shelley, Frankenstein*, tłum. H. Goldmann, Poznań 1989
- Alien Identities: Exploring Differences in Film and Fiction*, red. D. Cartmell, I. Q. Hunter, H. Kaye, I. Whelehan, Pluto Press, London, Sterling, Virginia 1999
- Aliens R. Us: the Other in Science Fiction Cinema*, red. Z. Sardar, S. Cubitt, Pluto Press, Sterling, VA, London 2002
- Asimov I., *Świat robotów*, tłum. E. Szmigiel, t. 2, Warszawa 1993
- Badley L., *Film, Horror and the Body Fantastic*, Greenwood Press, Westport, CT 1995
- Bakke M., *Ciało otwarte. Filozoficzne reinterpretacje kulturonych wizji cielesności*, Poznań 2000
- Ballard J.G., *The Coming of the Unconscious*, [w:] *The Overloaded Man*, Panther Books, London 1967
- Balsamo A., *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Duke University Press, London, Durham 1997
- Baudrillard J., *Ameryka*, tłum. R. Lis, Warszawa 1998
- Baudrillard J., *O uwodzeniu*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005
- Baudrillard J., *Spisek sztuki: iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów o Spisku sztuki*, przedm. S. Lotringer, tłum. S. Królak, Warszawa 2006
- Baudrillard J., *Spółczesność konsumpcyjna, jego mity i struktury*, tłum. S. Królak, Warszawa 2006
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa, 2005
- Bauman Z., *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*, Toruń 1995
- Bauman Z., *Ponowoczesność jako źródło cierpienia*, Warszawa 2000
- Benjamin W., *Pasaż*, tłum. I. Kania, Kraków 2005
- Bethke B., *Cyberpunk*, „Amazing Science Fiction Stories”, vol. 57, no. 4, November 1983
- Bieszk P., *Campowy zawrót głowy: subwersywny humor w amerykańskim kinie undergroundowym*, [w:] *Nowe nawigacje II. Azja – Cyberpunk – Kino niezależne*, red. P. Kletowski, P. Matracki, Kraków 2003
- Bieszk P., *De/konstrukcja gender poprzez camp: Divine, Frank N. Furter i Rocky Horror*, [w:] *Gender w humanistyce*, red. M. Radkiewicz, Kraków 2001

- Bly R., *Żelazny Jan. Rzecz o mężczyznach*, przeł. J. Tittenbrun, Poznań 2004
- Brach-Czaina J., *Szczeliny istnienia*, Kraków 1999
- Bradbury R., *Łagodne spadną deszcze*, [w:] tegoż, *Kroniki marsjańskie*, tłum. A. Kaska, Warszawa 1997
- Bukatman S., *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, London, Durham 1993
- Caddick A., *Making Babies, Making Sense: Reproductive Technologies, Postmodernity, and the Ambiguities of Feminism*, [w:] *Troubled Bodies: Critical Perspectives on Postmodernism, Medical Ethics, and the Body*, red. P.A. Komesaroff, Durham, NC 1995
- Camporesi P., *Laboratoria zmysłów*, tłum. J. Ugniewska, Gdańsk 2005
- Carroll N., *Filozofia horroru*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2005
- Cavallaro D., *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and Work of William Gibson*, Continuum, London 2000
- Ceronetti G., *Milczenie ciała. Materiały do studiów medycznych*, Gdańsk 2004
- Clynes M.E., Kline N. S., *Cyborgs and Space*, [w:] *The Cyborg Handbook*, red. Ch.H. Grey, Routledge, New York, London 1995
- Cortiel J., *Demand My Writing: Joanna Russ, Feminism, Science Fiction*, Liverpool University Press, Liverpool 1999
- Ćwikiel A., *Technologie prokreacji i (re)produkcji: kobiety, monstra, automaty*, [w:] *Gender: wizjerunki kobiet i mężczyzn w kulturze*, red. E. Durys, E. Ostrowska, Kraków 2005
- Čapek K., *Marsjasz, czyli na marginesie literatury*, tłum. H. Janaszek-Ivaničková, Kraków 1981
- Davis W., *The Serpent and the Rainbow*, Warner Books, New York 1987
- Debord G., *Tytuł Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, tłum. oraz wstępem i komentarzem opatrzył M. Kwaterko, Warszawa 2006
- Deleuze G., Guattari F., *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, tłum. B. Massumi, University of Minnesota Press, Minneapolis 1983
- Dendle P., *The Zombie Movie Encyclopedia*, McFarland, North Carolina 2000
- Dick P.K., *Czy androidy marzą o elektronicznych owcach?*, tłum. S. Kędziński, Warszawa 1995
- Dick P.K., *Czysta gra*, tłum. M. Gawlik, Warszawa 1999
- Dick P.K., *Krótki, szczęśliwy żywot brązowego Oxforda*, tłum. A. Kejna, M. Gawlik, Warszawa 2000
- Dick P.K., *Opowiadania najlepsze*, tłum. J. Karłowski, T. Oljasz, M. Begiert, Poznań 2003
- Dick P.K., *Złotoskóry*, tłum. M. Cegięła, [w:] tegoż, *Ostatni pan i władca*, Poznań 1990
- Debord G., *Społeczeństwo spektaklu*, tłum. M. Kwaterko, Warszawa 2006
- Dobroczyński B., *New Age*, Kraków 1997
- Dobroczyński B., *Trzecia Rzeczka popkultury*, Kraków 2004
- Doyle J., *Jonathan Flatley, Jose Esteban Munoz, Pop out: Queer Warhol*, Duke University Press, New York 1996
- Easterbrook N., *Dinoia/Paranoia: Dick's Double in „Impostor”*, [w:] *Philip K. Dick – Contemporary Critical Interpretations*, red. S.J. Umland, Westport, Connecticut, London 1995
- Eco U., *Historia piękna*, tłum. A. Kuciak, Poznań 2005

- Eco U., *Semiologia dnia codziennego*, tłum. J. Ugniewska i P. Salwa, wstęp J. Ugniewska, Warszawa 1998
- Eco U., *Superman w literaturze masowej: powieść popularna: między retoryką a ideologią*, tłum. J. Ugniewska, Warszawa 1996
- Eisner L., *Ekran demoniczny*, Warszawa 1977
- Foucault M., *Nadzorować i karać: narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant. Warszawa 1998
- Foucault M., *Narodziny kliniki*, przeł. P. Pieniążek., Warszawa 1999
- Foucault M., *Prawdziwa płeć*, [w:] tegoż, *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, wybrał i oprac. T. Komendant, przeł. B. Banasiak, posł. M. P. Markowski, Warszawa 1999
- Freedman C., *Towards a Theory of Paranoia: The Science Fiction of Philip K. Dick*, [w:] *Philip K. Dick – Contemporary Critical Interpretations*, red. S.J. Umland, Praeger, Westport, Connecticut, London 1995
- Freeland C. A., *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*, Westview Press, Colorado 2000
- Gibson W., *Idoru*, tłum. Z. Królicki, Poznań 1999
- Gibson W., *Neuromancer*, tłum. P. W. Cholewa, Poznań 1999
- Gibson W., *W kleszczach dra Satana (wraz z Vanneverem Bushem)*, tłum. A. Tarkowski, [w:] <http://gombao.n17.waw.pl/cl/gibson.php>
- Giddens A., *Przemiany intymności. Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2006
- Girard R., *Sacrum i przemoc*, tłum. M. i J. Plecińscy, Poznań, 1993
- Graat V., *Homo futurus*, tłum. Z. Fonferko, Warszawa 1975
- Hainlen A., *Obcy w obcym kraju*, tłum. A. Nakoniecznik, Poznań 1995
- Halacy D. S., *Cyborg: Evolution of the Superman*, Harper and Row Publishers, New York 1965
- Haltorf M., *Kino lęków*, Kielce 1992
- Haraway D., *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, „Przegląd filozoficzno-literacki” 2003, nr 1(3)
- Harbou T., *Metropolis*, „Kwartalnik Filmowy” 2000, nr 31–32
- Houellbecq M., *Cząstki elementarne*, tłum. A. Daniłowicz-Grudzińska, Warszawa 2003
- Houellbecq M., *Możliwość wyspy*, tłum. E. Wieleżyńska, Warszawa 2006
- James E., Mendlesohn F., *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge University Press, Cambridge 2003
- Jawłowska A., *Drogi kontrkultury*, Warszawa 1975
- Jones G., *Deconstructing the Starships. Science, Fiction and Reality*, Liverpool University Press, Liverpool 1999
- Jordanowa L., *Sexual Visions: Images of Gender in Science and Medicine Between the Eighteenth and Twentieth Centuries*, University of Wisconsin Press, Madison 1993
- Kamrowska A., *Cyberpunk w filmach Wschodu i Zachodu*, praca doktorska, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2006
- Klejsa K., *Filmowe oblicza kontestacji*, rozprawa doktorska w zbiorach Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2006

- Knapp B., *The Prometheus Syndrome*, Whitston Publishing, Troy, NY 1979
- Kołodźński A., *Seans z wampirem*, Warszawa 1986
- Kosińska K., *Teżkenota za światem z innego świata: Androgyn w „Performance” i „Człowieku, który spadł na ziemię”*, „Panoptikum” 2004, nr 3
- Kracauer S., *Od Caligario do Hitlera. Z psychologii filmu niemieckiego*, tłum. E. Skrzywanowa, W. Wertenstein, Warszawa 1969
- Le Fanu S., *In the Chinks of World Machine: Feminism and Science Fiction*, Women's Press Ltd., London 1988
- Le Guin U., *Lewa ręka ciemności*, tłum. L. Jęczmyk, Kraków 1988
- Lem S., *Doskonała próżnia. Wielkość urojona*, Kraków 1974
- Leroi A.M., *Mutants. On the Form, Varieties and Errors of the Human Body*, Harper Perennial, London, New York, Toronto, Sydney 2007
- Loska K., Pitrus A., *David Cronenberg: Rozpad ciała, rozpad gatunku*, Kraków 2003
- Loughlin G., *Alien Sex. The Body and Desire in Cinema and Theology*, Blackwell Publishing, Oxford 2003
- Lynch D., Rodle Ch., *Widzę siebie*, tłum. B. Kosecka, Kraków 1999
- Macura P. (red., tłum.), *New Age*, Kraków 1994
- Marcuse H., *Człowiek jednowymiarowy. Badania nad ideologią rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego*, tłum. zbior., oprac. W. Gromczyński, Warszawa 1991
- McCaffery L., *Introduction: The Desert of the Real*, [w:] *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, red. L. McCaffery, Duke University Press, Durham and London 1991
- McHale B., *Elements of a Poetics of Cyberpunk*, „Critique” 1993, nr 3/33
- McMaster B.L., *Stan niewolności*, tłum. D. Kamińska, Warszawa 1997
- McNair B., *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli kultura obnażania*, Warszawa 2004
- Melosik Z., *Kryzys męskości w kulturze współczesnej*, Kraków 2006
- Nancy J.-L., *Corpus*, tłum. M. Kwietniewska, Gdańsk 2002
- Newman K., *Nightmare Movies. A Critical Guide to Contemporary Horror Films*, Harmony, New York 1988
- Nicholls P., *Big Dumb Objects and Cosmic Enigmas: The Love Affair between Space Fiction and the Transcendental*, [w:] *Space and beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*, red. G. Westfahl, Greenwood Press, Westport, CT 2000
- Oramus M., *Bogowie Lema*, Przeźmierowo / Zakrzewo 2007
- Pieńkos A., *Okropności sztuki: nowoczesne obrazy rzeczy ostatecznych*, Gdańsk 2000
- Pitrus A., *Gore, seks, ciało, psychoanaliza*, Kraków 1992
- Pitrus A., *Kino kultu*, Kraków 1998
- Pitrus A., *Nam niebo pozwoli: o filmowej i telewizyjnej twórczości Todda Haynesa*, Kraków 2004
- Platon, *Uczta*, przeł. oraz wstępem i objaśnieniami opatrzył W. Witwicki, Kęty 2002
- Podraza-Kwiatkowska M., *Przyjdzie taki i...*, „Twórczość” 1979, nr 3
- Quarles M., *Down and Dirty. Hollywood Exploitation Filmmakers and Their Movies*, Jefferson, North Carolina 1993

- Reich Ch., *Zieleni się Ameryka*, tłum. D. Passent, Warszawa 1976
- Robbins T., *Great Women Superheroes*, Kitchen Sink Press, Northampton, Massachusetts 1996
- Roberts A., *Science Fiction*, Routledge, London 2000
- Rodley Ch., *Cronenberg on Cronenberg*, Faber and Faber, London 1997
- Ronduda Ł., *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*, Kraków 2006
- Russ J., *Nadchodzą nowe czasy*, [w:] *Droga do science fiction. Od Hainleina do dzisiaj*, red. J. Gunn, Warszawa 1987, t. 3, cz. 2
- Russ J., *To Write Like a Woman: Essays in Feminism and Science Fiction*, Indiana University Press, Bloomington 1995
- Scholem G., *Kabala i jej symbolika*, tłum. R. Wojnakowski, Kraków 1996
- Schulz B., *Traktat o manekinach albo wtóra księga rodzaju*, [w:] tegoż, *Opowiadania. Wybór esejów i listów*, Wrocław 1998
- Sevastakis M., *Songs of Love and Death: The Classical American Horror Film of the 1930s*, Greenwood Press, Westport, CT 1993
- Shaviro S., *Cinematic Body*, Univ. of Minnesota Press, Minneapolis, London 2006
- Skwara J., *Kino szoków przyszłości*, Warszawa 1981
- Sokal A., Bricmont J., *Modne bzdury. O nadużywaniu pojęć z zakresu nauk ścisłych przez postmodernistycznych intelektualistów*, tłum. T. Lewańska, Warszawa 2005
- Sontag S., *Choroba jako metafora, AIDS i jego metafora*, tłum. J. Anders, Warszawa 1999
- Sontag S., *The Imagination of Disaster*, [w:] *Against Interpretation*, Picador, New York 1966
- Stachówna G., *Władcy wyobraźni. Sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006
- Stallabrass J., *Gargantua: Manufactured Mass Culture*, Verso Books, London and New York 1996
- Sterling B., *Przedmowa do „Lustrzaneek”*, tłum. E. Trelik, „Magazyn Sztuki” 1997, nr 17
- Sterling B., *Schismatrix*, tłum. W.T. Szypuła, Warszawa 2000
- Storey J., *Studia kulturowe i badania kultury masowej. Teorie i metody*, tłum. J. Barański, Kraków 2003
- Szahaj A., *Zniewalająca moc kultury*, Toruń 2004
- Szczęsna J., *Ursula Le Guin. Nadchodzą bałaśliwie krony*, „Wysokie Obcasy”, 19 maja 2007, nr 20
- Szyłak J., *Biseksualne anioły*, Gdańsk 2003
- Szyłak J., *Fantastyka i Kino Nowej Przygody: leksykon filmowy*, Gdańsk 1997
- Szyłak J., *Horror i Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 1996
- Szyłak J., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011
- Szyłak J., *Komiks i okolice pornografii. O seksualnych stereotypach w kulturze masowej*, Gdańsk 1996
- Ślęczka K., *Feminizm*, Katowice 1999
- Thompson Ch.J.S., *The History and Lore of Freaks*, Senate, London 1996
- Tiptree J., *Houston, Houston, czy mnie słyszysz i inne opowiadania*, Warszawa 1995
- Travis W., *The Man Who Fell to Earth*, Bloomsbury, London 1963
- Wells P., *The Horror Genre. From Beelzebub to Blair Witch*, Wallflower, London 2000
- Wiener N., *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge University Press, Cambridge 1948
- Wilkoszewska K., *Wariacje na postmodernizm*, Kraków 1997

Wiśniewski-Snerg J., *Robot*, Gdańsk 2005

Wolmark J., *Aliens and Others: Science Fiction, Feminism and Postmodernism*, University of Iowa, Iowa 1993

Žižek S., *Patrząc z ukosa. Do Lacana przez kulturę popularną*, Warszawa 2003

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

Bathke B., *Cyberpunk*, <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> (06.06.2007)

Cheap Truth, <http://www.chriswaltrip.com/sterling/cheap.html> (06.06.2007)

Cunningham Ch., *Res Magazine*, <http://www.res.com/magazine/features/article-cunningham1.html> (15.06.2007)

Garreau J., *Bots on The Ground. In the Field of Battle (Or Even Above It), Robots Are a Soldier's Best Friend*, „Washington Post” 2007, May 6, http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/05/05/AR2007050501009_pf.html (06.06.2007)

Miller F., *Dni Mrocznego Rycerza*, www.swiatkomiksu.pl/science-fictionart/batman/dni-mrocznego-rycerza (06.06.2012).

Reich Ch., <http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,4614> (06.06.2009)

Reich W., www.wilhelmreichmuseum.org (06.06.2007)

Świerczyńska K., Grabarczyk A., *Zwierzęcy świat podzielił świat*, <http://www.dziennik.pl/Default.aspx?TabId=14&ShowArticleId=59403> (07.09.2007)

Tim Burton On-line, <http://www.timburtoncollective.com> (07.06.2012)

Zombie On-Line, <http://www.zombiepl.host.sk/recenzje/evildead2.html>” (07.06.2007)

FILMOGRAFIA

2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, Wielka Brytania, USA 1968
28 Days Later, Danny Boyle, Wielka Brytania, USA 2002
Adventures of Priscilla, Queen of the Desert, Stephan Elliot, Australia 1994
A.I. Artificial Intelligence, Steven Spielberg, USA 2001
Alien, Ridley Scott, Wielka Brytania 1979
Alien 3, David Fincher, USA 1992
Alien: Resurrection, Jean Pierre Jeunet, USA 1996
Alien Love Triangle, Danny Boyle, Wielka Brytania 2002
Aliens, James Cameron, USA 1986
Alphaville, Jean-Luc Godard, Francja 1965
American Splendor, Shari Springer Berman, Robert Pulcini, USA 2003
Animatrix, Andy i Larry Wachowski, USA/Japonia 2003
Attack of the Clones, George Lucas, Wielka Brytania 2002
Bad Taste, Peter Jackson, Nowa Zelandia 1987
Barbarella, Roger Vadim, USA 1967
Batman, Leslie H. Martinson, USA 1966
Batman, Tim Burton, USA 1989
Batman: Begins, Christopher Nolan, USA 2005
Batman Dracula, Andy Warhol, USA 1964
Blade Runner, Ridley Scott, USA 1982/1991
Boys from Brazil, Franklin J. Schaffner, Wielka Brytania, USA 1978
Brazil, Terry Giliam, USA 1986
Breakfast on Pluto, Neil Jordan, Wielka Brytania 2005
Cabinet des Dr Caligari, Robet Wiene 1920
Clonus Horror, Robert S. Fiveson, USA 1979
Close Encounters of the Third Kind, Steven Spielberg, USA 1977
Dawn of Dead, George A. Romero, USA 1978
Dune, David Lynch, USA 1984

Electroma, Thomas Bangalter, Guy-Manuel De Homem-Christo, USA, Francja 2006
Empire Strikes Back, Irvin Kershner, Wielka Brytania 1980
E.T., Steven Spielberg, USA 1982
Fly, David Cronenberg, Wielka Brytania, Kanada, USA 1985
Futurama, Matt Groening, USA 1999
Glen or Glenda, Edward D. Wood Jr., USA 1953
Hardware, Richard Stanley, USA 1990
Hedwig and the Angry Inch, John Cameron Mitchell, USA 2001
I Married a Strange Person!, Bill Plympton, USA 1997
In Time, Anrew Niccol, USA 2011
Invasion of the Body Snatchers, Don Siegel, USA 1956
Island, Michael Bay, USA 2005
It Came from the Outer Space, Jack Arnold, USA 1953
Johnny Mnemonic, Robert Longo, USA 1995
La Voyage dans la Lune, George Melies, Francja 1902
Land of Dead, George A. Romero, USA 2005
Lawnmower Man, Brett Leonard, USA 1992
Liquid Sky, Slava Tsukerman, USA 1982
Man Who Fell to Earth, Nicholas Roeg, Wielka Brytania 1976
Mask, Chuck Russell, USA 1994
Matrix, Andy i Larry Wachowski, USA 1999
Metropolis, Fritz Lang, Niemcy 1926/27
Naked Lunch, David Cronenberg, Kanada, Wielka Brytania, Japonia 1991
New Rose Hotel, Abell Ferrara, USA 1998
Never Let Me Go, Mark Romanek, Wielka Brytania, USA 2010
Night of the Living Dead, George Romero, USA 1968
Phantom Menace, George Lucas, Wielka Brytania 1999
Raft Płink a Boo Boo, Ray Dennis Steckler, USA 1966
Re-Animator, Stuart Gordon, USA 1995
Return of the Jedi, Richard Marquand, USA 1983
Return of the Living Dead, Dan O'Bannon, USA 1985
RoboCop, Paul Verhoeven, USA 1987
RoboCop 2, Irvin Kershner, USA 1990
RoboCop 3, Fred Dekker, USA 1993
Rocky Horror Picture Show, Jim Sharman, USA 1975
Shaun of the Dead, Edgar Wright, Wielka Brytania 2004
Shivers, David Cronenberg, Kanada 1975
Solaris, Steven Soderbergh, USA 2002
Star Wars, George Lucas, USA 1977
Starman, John Carpenter, USA 1984
Terminator, James Cameron, USA 1984

Terminator: The Judgment Day, James Cameron, USA 1991
Terminator 3: Raise of the Machines, Jonathan Mostow, USA, Niemcy, Wielka Brytania 2003
Terminator: Salvation, McG, Niemcy, USA, Wielka Brytania, Włochy 2009
Thirteenth Floor, Josef Rusnak, USA 1999
THX 1138, George Lucas, Wielka Brytania, USA 1970/72
Tool: Salival, Adam Jones, USA 2000
Transformers: Revenge of the Fallen, Michael Bay, USA 2009
TRON, Steven Lisberger, USA 1982
Videodrome, David Cronenberg, USA 1982
Walking Dead, Frank Darabont, USA 2010
WALL-E, Andrew Stanton, USA 2008
Westworld, Michael Crichton, USA 1973
Womb, Benedek Fliegauf, Niemcy, Węgry, Francja 2010
Work of Director: Chris Cunningham, Director Label, Palm Pictures, Wielka Brytania 2003
Work of Director: Michel Gondry, Director Label, Palm Pictures, Wielka Brytania 2004
Work of Director: Spike Jonze, Director Label, Palm Pictures, Wielka Brytania 2003
Work of Director: Mark Romanek, Director Label, Palm Pictures, Wielka Brytania 2005
X-Men, Bryan Singer, USA 2000
X2, Bryan Singer, USA 2003
X-Men: The Last Stand, Brett Ratner, USA 2006

