

PRZEMYSŁAW KALISZUK

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Postapokalipsa i teraźniejszość. *Starość aksolotla* Jacka Dukaja

Post-apocalypse and present. *The Old Axolotl* by Jacek Dukaj

Jacek Dukaj w minipowieści *Starość aksolotla* kreśli sugestywną wizję ludzkości pozbawionej biologicznego fundamentu własnego istnienia¹. Punktem wyjścia jest nieuchronnie zbliżająca się apokalipsa. Życie przed katastrofą zostało zarysowane jedynie szkicowo, ale już w trakcie skromnej ekspozycji okazuje się, że rzeczywistość przed kataklizmem jest zasadniczo zbliżona do realiów współczesności. Elementami różniącymi świat przedapokaliptyczny od naszego są dalej posunięta robotyzacja, wkraczająca w codzienność, nawet obecna w jej elementarnych przejawach, i pogłębienie cyfryzacji, której efektem jest pierwsze pokolenie *digital natives*².

Dukaj dystansuje się od katastroficznych narracji zogniskowanych wokół zapobiegania kataklizmowi lub przetrwania hekatombi, a zarazem radykalizuje wizję zagłady, która nie doprowadza – jak się to zwykle dzieje w tego rodzaju fikcyjnych historiach – do zniszczenia materialnych i kulturalnych przejawów cywilizacji, ale niweczy samych nosicieli paradygmatów oraz idei kształ-

¹ J. Dukaj, *Starość aksolotla*, Allegro 2015. Ebook w formatach: PDF, Mobi, Epub3. Postępuję się w dalszej części cytatami z Epub3. Rezygnuję z precyzyjnego lokowania przywoływanych fragmentów, ponieważ sposób wyświetlania tekstu uzależniony jest od urządzenia oraz od oprogramowania, które umożliwią czytanie. Zamiast tego cytaty opatruję tytułem rozdziału z konkretnej części książki. Przytoczenia zostają pozbawione hiperłączy, które pełnią funkcję przypisu–odsyłacza, oraz ilustracji (grafik, symboli grup działających w powieściowym świecie, modeli robotów). Na temat technicznych aspektów powieści piszę w końcowych partiach rozważań.

² J. Dukaj, *Bibliomachia*, „Książki. Magazyn do Czytania” 2015, nr 1.

tujących cywilizację. Apokalipsa usuwa cielesność uznawaną za rudymmentarny porządek ludzkiego doświadczenia i w tym sensie możliwość odbudowania z gruzów przedapokaliptycznej rzeczywistości przystosowanej do cielesności zostaje przekreślona.

Zaawansowany technologicznie świat czeka zagłada, co wydaje się paradoksalne, zważywszy na ciągły postęp, którego jesteśmy lub będziemy świadkami w niedalekiej przyszłości³. Tajemniczy promień neutronowy z kosmicznych otchłani przesuwają się wzdłuż równika ze wschodu na zachód kuli ziemskiej, niszcząc wszelkie formy życia. Pozostawia nietkniętą nieożywioną materię. Jego pojawienie się jest nagłe, ale nawet gdyby ludzkość wykryła to zjawisko odpowiednio wcześniej, nie istnieją środki zaradcze, które pozwoliłyby uniknąć śmierci. Koncept bezradności człowieka w obliczu nadciągającego końca – podkreślony faktem, że jako pierwsza w ułamku sekundy zostaje zmieciona Japonia, fantazmatyczna utopia nowych technologii obecna w popkulturowym dyskursie Zachodu i poniekąd samych Japończyków – wydaje się wynikać z przekonania o ambiwalentnym znaczeniu Postępu i Rozumu jako teleologicznych drogowskazów późnej nowoczesności, wykształconych w drodze modernizacyjnych procesów.

W sytuacji nieuchronnego końca grupa entuzjastów nowych technologii z całego świata niezależnie od siebie wpada na podobny pomysł ocalenia. Jednym z nich jest Grześ, protagonista Dukajowej opowieści, pracownik działu IT jednego z warszawskich przedsiębiorstw. Wspólnie z koleżanką uruchamiają przyniesiony z magazynu, skazany na zapomnienie i pozornie bezużyteczny gadżet InSoul3, przeznaczony do tworzenia wirtualnych kopii umysłu w grach wideo. Urządzenie nie zdobyło popularności ze względu na kontrowersje, jakie wiążą się z procesem przenoszenia jakiejś formy świadomości (umysłu, duszy, jaźni, tożsamości) w przestrzeń cyfrową. Wiadomo jedynie, że InSoul3 został wycofany ze sprzedaży detalicznej, stając się kolekcjonerskim rarytasem, wykorzystywanym przede wszystkim przez graczy i programistów tworzących nieoficjalne wersje oprogramowania, pozwalającego czytać umysł i tworzyć w ten sposób własne kopie-awatary⁴. Właśnie dzięki temu urządzeniu Grzesiowi (i jemu podobnym) udaje się przetrwać neutronową anihilację. Postcielesne życie po zagładzie staje się zasadniczym problemem *Starości aksolotla*.

³ „Co po nas zostanie: rdza i miliard głuchych smartfonów”, przekonywał Grzesia SoulEater (*Ze Zjadaczem Dusz nad Topielą*), ironizując na temat kolejnych technologicznych przełomów ery smartfonów i post-pc.

⁴ *Confer*: cały rozdział *In Soul* w części *Apo*.

Genealogia ocaleńców, oparta na kuriozalnej niemal incydentalności⁵, ma istotne konsekwencje dla postapokaliptycznych realiów. Pisarz pozwala sobie na perfidny żart⁶: istnienie rodzaju ludzkiego zależy od przypadkowej zbieraliny ludzi, których trzon stanowią gracze video i specjaliści oraz amatorzy szeroko pojętego IT – dobrowolnie wyłączający się z mieszczańskich uciech i społecznych regulacji późnej nowoczesności⁷, marginalnie obecni w przedapokaliptycznym porządku społecznym. Nie fachowcy, inżynierowie, ludzie nauki, lecz amatorzy, swoiście pojęci bricoleurzy i majsterkowicze decydują o przetrwaniu ludzkości. Większość ze skopiowanych, zajesowanych (czasownik od skrótu IS: *in soul*), jak sami o sobie mówią, ludzi nie ma specjalistycznego wykształcenia lub użytecznych umiejętności, dzięki czemu mogliby zwiększyć szansę przeżycia, zadbać o serwery, łącza, satelity, roboty. Dukaj pozostaje sceptyczny wobec współczesnej kultury, której istotną figurą staje się *geek* lub *nerd* lawinowo pochłaniający informacje, kolekcjonujący popkulturowe ciekawostki, ale pozbawiony zmysłu krytycznego⁸. W tym sensie biernie odbiera kulturowe komunikaty, nieświadomie nasycając się stojącymi zań ideologiami.

Unicestwienie węglowego życia sprawia, że człowiek istnieje w maszynach i przedmiotach, w nieczulej materii nieorganicznej⁹. Grześ jako złota rączka hardware'u w nowym świecie okazuje się niezastąpionym fachowcem. Jego zdolności reperowania, naprawiania, wynajdywania prowizorycznych rozwiązań stają się nieodzowne w realiach niedoboru profesjonalistów, inżynierów, techników.

⁵ Pojawia się w tym koncepcie interesująca zbieżność z pomysłem Stanisława Lema, który w *Filozofii przypadku* przekonywał, że kulturą i cywilizacją rządzą stochastyczne procesy, których właściwie nie da się przewidzieć ani nad nimi zapanować. W związku z tym sfera aksjologiczna, kwestie estetyki, a szczególnie odbiór literatury i formowanie się kulturowego kanonu dokonuje się dzięki przypadkowi. Lem jako eseista starał się wyłączyć spod wpływu tej determinanty naukę w jej przyrodoznawczym wariacie, zaś Dukaj pokazuje, że przypadkowość właściwa jest wszelkim przejawom ludzkiej działalności.

⁶ „*Starość aksolotla*”. Jacek Dukaj pyta, kim jest człowiek, Klub Trójki, 11.03.2015, prowadzenie Jerzy Sosnowski, [na:] <http://www.polskieradio.pl/9/396/Artykul/1396491>, Starosc-aksołotla-Jacek-Dukaj-pyta-kim-jest-człowiek [data dostępu: 09.04.2016].

⁷ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 257, 266–267.

⁸ *Vide*: sceptyczne uwagi Dukaja pod adresem popkultury Young Adult. J. Dukaj, *Bibliomachia*, s. 12.

⁹ Grześ nie jest (podobnie jak inne transformery) ani androidem, ani cyborgiem, ale jeszcze innym, dotychczas niespotykanym bytem. *Confer*: wzorcowe ujęcia cyborga jako istoty między zwierzęciem a maszyną przez twórców pojęcia *cyborg* – M. Clynes, N. Kline, *Cyborgs and space*, [w:] *The Cyborg Handbook*, red. C. H. Gray, S. Mentor, H. Figueroa-Sarreira, Nowy Jork 1995, cyt. za: M. Klichowski, *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*, Poznań 2014, s. 11 oraz sposób pojmowania cyborga jako bytu politycznego zaproponowany przez Donnę Haraway – D. Haraway, *Cyborg Manifesto. Science, technology and social feminism In the late twentieth century*, [w:] *The Cybercultures Reader*, red. D. Bell, B. M. Kennedy, Londyn–Nowy Jork 2000, s. 291–324.

Jednak chęci konstruowania na poczekaniu tymczasowych, a jednak zaskakująco trwałych, rozwiązań technicznych towarzyszy docieklivość i sceptycyzm, co w przyszłych etapach transformowanej egzystencji przysporzy mu rozczarowań i wpędzi w izolację¹⁰. W kolejnych rozdziałach odsłania się posthumanistyczna realność, stopniowo radykalizują się pomysły ocalonych na dalsze funkcjonowanie społeczne, pojawiają się rozmaite kierunki działania, inne koncepcje cywilizacji. Pierwszym sygnałem zmiany staje się sposób liczenia upływu czasu. Przejmują obowiązywać znany nam kalendarz, skoro człowiek nie starzeje się, lecz „procesuje” niczym program. W miejsce dawnej chronologii wchodzi proste odliczanie dni od zagłady: 1K PostApo (2 i pół roku – dokładnie 2 lata i 270 dni), 10K (27 lat) i 100K (273 lata), co odpowiada podziałowi opowieści na poszczególne części. Grześ pozostaje jej centralną figurą. Z jego perspektywy oglądamy kolejne wcielenia postapokaliptycznego świata ludzi–maszyn.

Transformer SoulEater39 wyjaśnia Grzesiowi jego obecną kondycję, by mógł szybciej oswoić się z nieorganiczną formą siebie:

Mój drogi Grzesiu, wszyscyśmy transformery. I nie rozumiemy natury tej transformacji, In-Soul3 nie czytywał całego mózgu, ot, jakieś prądy powierzchniowe, cień struktury, byle zrobić dobrego bota awatarowego; reszta to cheaty i pic na wodę. Wiedziałeś przecież. Nie było żadnego przełomu w cyfryzacji umysłów, nikt nie wymyślił sposobu, by zmienić IS3 w magiczną psychopompę. Wszyscy ludzie zginęli dwadzieścia trzy dni temu. Zostaliśmy tylko my (*Wrocław Expo*).

Bohater w kolejnych rozdziałach jest uwodzony obietnicami odbudowy świata i ciągle rozczarowany. Mimo upływu czasu (a może właśnie dlatego) wypełnia go nostalgia za przeszłym życiem w ciele. Zmaga się z własną niekompletnością – nieobecnością niedefiniowalnego pierwiastka własnej świadomości i/lub tożsamości. Gdy wydawało się, że Grześ oswoił się ze stylem bycia transformera, wówczas około 1K PostApo powiada:

Wszyscy to czujemy, nawet jeśli się nie przyznajemy [...]. Że coś z nas wyrwano, że czegoś nam brakuje. [...] Nie mówię o ciele. Mówię o tym czymś wewnątrz, o tym, co się nie przedarło przez skany IS3.

– Powiedzmy. [Odpowiada Frances Rory – kobiecie transformera – uzupełnia P. K.] Że dusza została na drutach, nie przepchnęła się przez ajesa. To jak odróżnisz? Po czym poznasz? Gdzie masz ten wzorzec, człowieka z Sèvres, żeby przyłożyć nas do niego i porównać? (*Z Frances Rory w Aiko Tower*).

¹⁰ Postać Grzesia może być interpretowana jako figura umiejscowiona między nowoczesnym developerem, który przekształca otaczającą rzeczywistość, a nieprofesjonalnym bricoleurem, który dyletancko wykorzystuje dostępne narzędzia w doraźnych celach (*vide*: M. Berman, „*Wszystko, co stałe, rozplywa się w powietrzu*”. *Rzecz o doświadczeniu nowoczesności*, Kraków 2006, s. 78–91). Gdy tak ustawić perspektywę, okaże się, że postać Dukaja stanowi ironiczną odpowiedź na modernizacyjne zabiegi późnej nowoczesności, zaś sam pisarz idiosynkratycznie spogląda na możliwą przyszłość postludzi.

Inny transformer używa względem starych, „cielesnych” i metafizycznych bolączek Grzesia technologicznej metafory drutu i porównania do matematycznego wzorca idealnego, niwelując jego wątpliwości jako przestarzałe, reakcyjne rojenia niepokodzonego z losem melancholika. Znaczące wydaje się, że jego rozmówcy postrzega duszę, jaźń, świadomość jako koncepty dawnego porządku, które w dodatku istniały wyłącznie hipotetycznie, czego Grześ nie będzie w stanie zaakceptować¹¹. Inne roboty–ludzie przestają zadawać sobie podobne pytania, bowiem „rozstrzygnięcie tej kwestii w żaden sposób nie przyczyni się do poprawy ich sytuacji. Z perspektywy ich działań i problemów jest to rzecz całkowicie pozbawiona znaczenia”¹².

Grześ przenosi się do Tokio, najbardziej zaawansowanego technologicznie miejsca, w którym przed zagładą roboty rozpowszechniły się w stopniu niespotykanym gdzie indziej. Okazuje się, że znaczna część przetransformowanych ludzi pogrąża się w melancholijnej zadumie.

Manga blues, siedzą na tarasie Kyōbashi Tower z widokiem na nocną Ginzę, świeci się co dziesiąta reklama, co dwudziesty ekran, i na tym ekranie tuż ponad ich tarasem leci w ironicznej pętli scena z *Blade Runnera* z Rutgerem Hauerem ociekającym deszczem oraz neonową melancholią. A oni, smutne roboty, siedzą tu, stoją, drepczą naokoło w koślawej parodii kawiarnianego zagadania. [...] Jesteśmy spotworniałymi cieniami–złomami człowieka, molibdenową desperacją pustego serca (*Melancholia w Kyōbashi Tower*).

Odwołanie do *Blade runnera*¹³ sygnalizuje wyraźnie, wręcz z przesadą i zbyt ostentacyjnie, że oto została podjęta gra z dziedzictwem *science fiction* i jego problematyką antropologiczną¹⁴. Dukaja interesuje więc m.in. to, co Fredric Jameson

¹¹ Rozmowa Grzesia i Frances przypomina zastrzeżenia, jakie Daniel Dennett zgłaszał w stosunku do koncepcji koherentnego „ja”, spójnej świadomości jako przyjmowanego powszechnie aksjomatu. *Vide*: A. Żychliński, *Laboratorium antropofikcji. Dociekania filologiczne*, Warszawa 2014, s.173–189, gdzie zostają omówione koncepcje Dennetta, głównie z książki *Słodkie sny. Filozoficzne przeszkody na drodze do nauki o świadomości*, przeł. i słowem wstępnym opatrzył M. Miłkowski, Warszawa 2007.

¹² G. Jankowicz, *Smutek robotów (Jacek Dukaj)*, [w:] *idem, Uchodźcy z ziemi Ulro*, Kraków 2015, s. 229.

¹³ *Łowca androidów*, reż. R. Scott, Warner Bros, 1982. Chodzi tu o scenę finałową rozgrywającą się w deszczu na dachu wieżowca, w której Rick Decard (Harrison Ford), wiszący na krawędzi, zostaje uratowany przez Roya Batty’ego (Rutgera Hauera), po czym Batty opowiedziawszy, że jako android na pokładzie statków kosmicznych doświadczył rzeczy, których ludziom nigdy nie będzie dane doznać, zastyga, siedząc przed Decardem (skończył się okres działania androida). Decard wygrywa i przegrywa zarazem – odnajduje zbuntowanego replikanta i go unieszkodliwia, lecz zaczyna także empatycznie doświadczać nieoczekiwanego aspektu jego człowieczeństwa.

¹⁴ M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Warszawa 2008.

nazwał „androidalnym *cogito*” w twórczości Philipa Dicka¹⁵. Grześ doświadcza „trwałego pęknięcia samoświadomości”¹⁶ i jako jedynego transformera nie opuszcza go ono przez cały czas. Rzeczywistość społeczna rozwija się mimo tego (potencjalnie istotnego dla wszystkich cyfrowych ludzi) stanu.

Nowymi formami społecznymi stają się dawne gildie i alianse z gier MMO (ang. *massively multiplayer online role-playing game*), głównie RPG (gra fabularna, ang. *role-playing game*). Funkcjonują jako twory szalenie płynne. Uchylają wcześniejsze zasady funkcjonowania społeczeństwa, wprowadzając uproszczone reguły, znane z wirtualnych rozgrywek sieciowych¹⁷. Sojusze są doraźne, długofalowe planowanie w zasadzie nie bywa wykorzystywane. Można wręcz mówić o neotrybalizmie. O trwałości relacji decyduje aktualny bilans korzyści i strat, jakie oferuje akurat perspektywa wspólnego działania¹⁸. Gildie w początkowych latach walczą o części do mechów, serwery, dostęp do źródeł energii. W końcu po kilku konfliktach okopują się we własnych ideologicznych i politycznych szanach, specjalizują w określonych dziedzinach: przywracają sprawność fabrykom produkującym roboty, zajmują się inżynierią materiałową, pozyskiwaniem energii słonecznej itp.

Dość szybko pojawia się pomysł rekonstrukcji ziemskiego życia, a przede wszystkim odtworzenia człowieka. W ramach projektu Genesis 2.0, w który angażuje się Grześ, rodzą się Nowi Biologiczni Ludzie, wychowywani przez zamknięte w mechanicznych ciałach postludzkie byty. Człowiek 2.0 jest zupełnie inny, poznaje Raj (tak transformery nazywają świat przed-apo) przez symulakry, zapośredniczone opowieści, więc nie wykształca wrażliwości właściwej dawnym ludziom. Na przykład jego mimika opiera się na kreskówkowych gagach. Za to inteligentne, niehumanoidalne roboty nie wywołują w nim niepokoju. Wychowuje się w mieszanym maszynowo-ludzkim świecie, który definiuje się w grze zapośredniczeń między kulturową przeszłością, obecną w cyfrowych bazach danych, a posthumanistyczną teraźniejszością. Postcielesne byty tworzą biologiczne istoty, na poły przywracając dawny status, na poły wytwarzając nowy rodzaj ludzi. Powrót przez odtworzenie lub powtórzenie w przyspieszeniu ewolucyjnej kreacji życia okazuje się niemożliwy, przede wszystkim z uwagi na kulturową inercję, której nośnikami są wszystkie transformery.

Pierwsze pokolenie nowych ludzi wydaje się Grzesiowi karykaturalną wizją człowieczeństwa. Bohater rezygnuje, gdy wybucha druga wojna transformerowa, a on, sztucznie spowolniony, zostaje skopiowany przez pobratymców, obawia-

¹⁵ F. Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Miszk, Kraków 2011, s. 443–454.

¹⁶ *Ibidem*, s. 443.

¹⁷ Społeczności graczy zbliżają się lub wręcz uchodzą za tożsame z tym, co Manuel Castells nazwał społeczeństwem sieci. *Vide*: R. Bomba, *op. cit.*, s. 259; D. Barney, *Społeczństwo sieci*, przeł. M. Fronia, oprac. K. Nadana, Warszawa 2008, s. 36–44, 204–209.

¹⁸ *Vide*: R. Bomba, *op. cit.*, s. 258–272.

jących się Grzesiowego samoskasowania¹⁹. Pierwsza wojna toczy się o zasoby, druga – o wizję świata post-apo. Heavy-, soft- i trashmetal, jak żartobliwie określa te koncepty Dukaj, odpowiadają radykalnemu stosunkowi do prób odrodzenia cielesnej formy człowieka: pierwsi twierdzą, że nie ma powrotu do cielesności, drudzy chcą ją odtworzyć, choć sami nie będą mogli z niej korzystać; trzecia frakcja wierzy w koegzystencję ludzi–w–maszynach i nowych ludzi biologicznych. Grześ, choć jego softmetalowa frakcja wygrywa wojnę, nie może zaakceptować wychowywania ludziaków (określenie nowych ludzi) przez bezrefleksyjne indoktrynowanie ich przedapokaliptyczną kulturą. Chce uczestniczyć w Stworzeniu, które będzie dopuszczać samodzielne wychowywanie nowych ludzi. „Pośród wiru pragnień kieruje nami niekiedy zuchwałe przekonanie, że jeśli nazwiemy przedmiot naszych pragnień, przedmiot ten stanie się tym, czym go nazwaliśmy”²⁰. Dlatego Grześ ucieka z kampusu Massachusetts Institute of Technology (MIT) i osiada na terenie dawnej Kenii, pomagając innym grupom w eksperymentach z Genesis 2.0, licząc na to, że będzie mógł sam wychować człowieka zbliżonego do modelu sprzed zagłady. Po niecałych trzystu latach cywilizacja post-apo osiąga chwiejną stabilizację. Poszczególne alianse transformerów funkcjonują na własnych zasadach, część zakłada Edeny, gdzie odbudowują biologię²¹. Rodzą się nie tylko ludziaki, ale również przybywają nowe transformery. Pojawia się Wirtualna Rzeczywistość przeznaczona dla transformerów i nowych ludzi jako substytut świata sprzed zagłady. Część transformerów, w tym grupa SoulEatera, tworzy projekt budowy orbitalnych stacji, gdzie będą przechowywane wiedza i materiały genetyczne, niezbędne dla przetrwania ludzkości w białkowej postaci. Inni wreszcie odkrywają, że tajemniczy Promień Śmierci pochodził spoza Ziemi i był precyzyjnym atakiem – może impulsem ewolucyjnym, a może radykalną sterylizacją wszechświata. W ramach cywilizacji transformerowych grup, skonsolidowanych do paranarodów, obowiązuje wolność przekonań: jedni porzucają zupełnie marzenia o człowieku sprzed zagłady, inni oddają się kreacji życia, jeszcze inni rezygnują z postrzegania siebie w ramach konceptualizacji wymagających humanoidalnego kształtu.

¹⁹ W transformerowej rzeczywistości zajesowani ludzie podlegają „psychicznym” uwarunkowaniom software’u, dzięki któremu skopiowano ich świadomość. Grześ, zajesował się softem neuro Uraloczka Team, co wprawia go w stany cyklicznej depresji. Musi spowolnić aktywność do minimum, inaczej grozi mu samobójcze autounicestwienie. W późniejszym okresie nie musi spowalniać, wystarczy część świadomości przełączać w tryb śnienia, dzięki aplikacji Morpheus (*Z Frances Rory Niobe w MIT*). Nazwa tej aplikacji nawiązuje do greckiego boga snu, ale także – a może przede wszystkim – do postaci z filmu *Matrix*, która wyprowadza głównego bohatera ze świata uludy. Dukaj dodaje kolejny trop, poszerzając tym samym możliwości interpretacyjne.

²⁰ J. Lockard, *Progressive politics of Digital inequality and the myth of virtual community*, [w:] *Internet Culture*, red. D. Porter, Londyn 1998, s. 225, cyt. za: D. Barney, *op. cit.*, s. 204.

²¹ Wydaje się to zbieżnie z charakterem relacji społecznych w grach sieciowych, opartych na hierarchii i specjalizacji „zawodowej” graczy. *Vide*: R. Bomba, *op. cit.*, s. 267.

W zasadzie trudno określić, co przytrafia się ostatecznie Grzesiowi, zważywszy na zaburzenie ciągłości chronologii i oniryczne wtrącenia, jakie nasilają się od momentu udostępnienia mu programu Morpheus. Prawdopodobnie świadomość umiera przez kolejne setki lat, gdy jego ucieleśnienie (uszkodzonego robota) pożera entropia. Zacieranie granicy świadomości i sennych wyobrażeń odpowiada aktualnemu momentowi przemian postapokaliptycznej cywilizacji. Dawni zajesowani ludzie przestają być pojedynczymi bytami, kopiują się lub są kopiowani, mają kolejne wersje niczym programy komputerowe, funkcjonują zarazem jednostkowo i kolektywnie. Dodatkowo kopie umysłów nowych ludzi także powiększają rzeszę transformerów. Oprócz tego Wirtualny Eden, którego serwery znajdują się w Kalifornii (nie wiadomo, kto zdecydował o takiej lokalizacji – zapewne hollywoodzkie symulacje, którymi karmili się ludzi przed- i post-apo), daje możliwość wyłączenia się z teraźniejszości, z czego ochoczo korzystają ludziki. Zresztą to oni, jak sugeruje Dagenskyoll, znajomy transformer, odpowiadają za cyfrową architekturę wirtualnego raju.

Grześ stanowi instancję sprawdzającą pojęciową i światopoglądową spistość towarzyszy, a także kwestionującą kierunki i cele grup, do których się przyłącza. Dochodzi do polemik. W trakcie dłuższych tyrad Grześ wyklada swoje lęki i niepokoje, wyraża zwątpienie i rozgoryczenie. W tych passusach niemal wprost zostaje wyłożona problematyka filozoficzna. W dyskusjach z SoulEaterem, Dagenskyollem, Rorym Niobem, Vincentem Cho wychodzą na wierzch jego niepokoje i melancholijne usposobienie²².

Aksolotl staje się metaforą stanu cywilizacji i statusu człowieczeństwa po apokalipsie, gdy niedojrzała, nie w pełni rozwinięta forma rodzi kolejne niedoskonałe formy²³. Sama apokalipsa w postaci zaproponowanej przez Dukaję oka-

²² Patrz rozważania Jamesona dotyczące systemu relacji między postaciami powieści Dicka. F. Jameson, *op. cit.*, s. 415–430.

²³ „– Nie ma nic bardziej bezużytecznego.

– Mhm?

– Ambystoma mexicanum. Cała forma życia na nic, na wiwat, z głupiego odruchu ewolucji. Co miało być postacią larwalną, przejściową – rozmnaża się samo z siebie. I popatrz: cała późniejsza dojrzałość potwora okazuje się kompletnie zbędna, ot, wybryk natury. Po co to istnieje? Po co?

– O czym ty mówisz?

– Przyśniło mi się. Prawdziwa historia człowieka. Nie wiedziałaś? Nie przeczuwałaś nigdy?

– Co? Czego?

– Prawdziwe życie zapominamy w momencie narodzin. My płody, utuleni w ciemnych macicach matek, to wtedy jesteśmy ludźmi, wtedy się spełniamy, dotykamy pełni. A potem, potem wyłazimy niestety na świat i wszystko to tracimy, zapominamy, i tylko tak płaczymy się po Ziemi, półtrupcy, wielkie cielska gnijące, inercja życia na prostej drodze do grobu.

– Obudź się! Płody człowieka się nie rozmnażają.

– A my nie powinniśmy byli się transformować. Wstrzyknęliśmy sobie ten hormon, ten ajes – i co teraz pamiętamy z człowieka? Co?

– Jakbyśmy mieli w ogóle wybór...!?” (*Z Frances Rory Niobe w MIT*).

zuje się sposobem weryfikacji metod konstruowania tożsamości wykształconych w przedapokaliptycznej, czyli naszej aktualnej, rzeczywistości, dla której cielesność stanowi pole symbolicznych działań (konserwacja ciała, kultywowanie młodości, przekroczenie cielesności, sprzedaż itp.) i która obfituje w rozmaite strategie i taktyki konstruowania tożsamości²⁴. Testowanie tożsamościowych konceptualizacji przez Dukaję dotyczy pierwszych lat transformerów, gdy odgrywają „teatr człowieczeństwa”, nieoswojone z metalem i tęskniące za ciałem. To jest zresztą nierozwiązywalny kłopot Grzesia dostrzegającego własną „aksolotlowatość”²⁵, która przynajmniej częściowo bierze się z nagłego pozbawienia „ja” cielesnego fundamentu.

A teraz, teraz, 10K PostApo, już nawet nie próbują symulować symulacji, nie starają się udawać udawania, gdy nie muszą, gdy nikt nie patrzy.

Co robią, kiedy nie pracują i nie oglądają filmów z Raju?

Nic.

Posągi zimnego metalu. Roboty bez roboty (*Epigeneza* – podkr. oryg.).

Testowanie dotyczy także, a może przede wszystkim, biologicznych ludzi. Tożsamości przedapokaliptyczne formują ludziaków, czego wyraźnym dowodem jest chłopiec Indy (z pierwszego pokolenia Genesis 2.0, urodzonego w laboratoriach MIT, który każe się tak nazywać zafascynowany Indianą Jonesem) i kolejne generacje nowych ludzi. Kultura reprodukuje te pragnienia, które doprowadziły do powstania InSoul3. Ludziaki transferujące swoje umysły kopią kopie kopii, do czego przecież przyczynia się Grześ, pokazując Indiemu zasady ajesowania. Postapokaliptyczna cywilizacji okazuje się bezwładna – nie tworzy nowych wynalazków, idei, osiągnięć, lecz w zasadzie rekonfiguruje pozostałości, przekształca resztki dawnego porządku:

– Słyszałaś, żeby transformer dokonał jakiegokolwiek odkrycia, żeby się nauczył czegoś naprawdę nowego, zmienił zawód albo przyzwyczajenia? Minie następne dziesięć tysięcy obrotów Ziemi i nadal nie wyszkolimy żadnego nowego technika, nie przybędzie nam informatyków i genetyków. Te same transformery będą obtaczać w metalu te same okruchy wiedzy, guglać po skarbnicach przeszłości za szkolnymi przepisami na nadprzewodnik i RNA. – Może i tak. Ale wszystko to – szybciej, sprawniej, lepiej (*Odlot*).

Motta z Bierdajewa („Były to czasy takiego upadku kultury filozoficznej, że za poważny argument przeciwko istnieniu duszy uważano fakt, iż podczas sekcji zwłok duszy nie znajdowano. Z większą słusnością można by twierdzić, że gdyby znaleziono duszę, to byłby to argument na rzecz materializmu”²⁶) i Sta-

²⁴ A. Elliott, *Koncepcje „ja”*, przeł. S. Królak, Warszawa 2007, s. 159–188; G. Mathews, *Supermarket kultury. Kultura globalna a tożsamość jednostki*, przeł. E. Klekot, Warszawa 2005.

²⁵ *Vide*: G. Jankowicz, *op. cit.*, s. 228.

²⁶ M. Bierdajew, *Rosyjska idea*, wyd. II poprawione, Warszawa 1999, s. 143.

pledona („W istocie jedynie poprzez taką literacką sztukę mogę oddać przekonanie, że cała nasza współczesna kultura jest niczym więcej niż chaotycznym i zacinającym się pierwszym z eksperymentów”²⁷) spinają klamrowo opowieść, wyznaczając konceptualną ramę. Sygnalizują grę, jaką Dukaj toczy z popkulturową współczesnością, z obsesjami klasycznej *science fiction* i z aparaturą filozoficzno-przyrodznawczą dwudziestowieczności, jaka motywowała i weryfikowała koncepty fantastów. Włącza się tym samym w tradycję pełnego ambiwalencji śledzenia procesów modernizacji i rozwoju technologii²⁸.

Dukaj problematyzuje postapokaliptyczną egzystencję nie tylko transformatorów, ale także ludzi 2.0. W konsekwencji mamy do czynienia z posthumanizmem dwojakiego rodzaju: gdy człowiek pamiętający swoje cielesne egzystowanie trafia w mechaniczne ciało oraz kiedy replikuje nowego biologicznego człowieka, zmieniając już samym aktem kreacyjnym jego istotę; nie istnieje już natura jako dotychczasowe uwarunkowanie człowieczeństwa.

Pisarz fabularnie przepracowuje motywy fantastyki: maszyn przejmujących kontrolę nad światem, świadomych siebie androidów, form życia pozaziemskiego w postaci zmiennokształtnych robotów. Zmieniwszy ich funkcje, buduje swój eksperyment. Ostentacyjne gromadzenie artefaktów materialnych i kulturowych wokół fantastyczno-naukowego imaginarium prowadzi do przesytu: Japonia jako technologiczna mekka współczesności, mechy, Dickowsko-Scottowski *Blade Runner*, estetyka robotów w stylu Hajime Sorayamy. Dukaj plecie gęstą sieć intertekstualnych odniesień wokół motywu androida wyjętego z popkultury i opatruje go nowym znaczeniem, wywiedzionym z ironicznego przesunięcia akcentów współczesnych popkulturowych wyobrażeń komercyjnych narracji, co najlepiej widać w przemianowaniu transformera z robota–zabawki, stworzonej przez firmę Hasbro, na zdigitalizowaną ludzką świadomość.

Starość aksolotla wpisuje się w debatę dotyczącą posthumanizmu jako pewnego rodzaju nowej możliwości myślenia o istocie ludzkiej w kontekście lawinowo przyrastających technologii cyfrowych²⁹. Dukaj stawia ważne dla klasycznego *hard science fiction* pytania na temat ludzkiej kondycji (przede wszystkim w figurze repliki ludzkiego umysłu tkwiącej w maszynie), a zarazem przemycą pewne spostrzeżenia dotyczące świata późnej nowoczesności, który staje się

²⁷ „Indeed, only by some such trick could I do justice to the conviction that our whole present mentality is but a confused and halting first experiment”. O. Stapledon, *First and Last Men*, A Project Gutenberg of Australia eBook, s. 3, [na:] https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Last_and_First_Men.pdf [data dostępu: 12.04.2016].

²⁸ *Confer*: E. Ranocchi, *Miłość maszyn. Antynomie maszyny w polskim modernizmie*, „Studi Slavic” 2011, t. VIII, s. 137–160, [na:] <http://www.fupress.net/index.php/ss/article/view/10523/9915> [data dostępu: 22.06.16].

²⁹ *Vide*: G. Jankowicz, *op. cit.*, s. 229–230; R. Kurzweil, *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. E. Chodkowska, A. Nowosielska, Warszawa 2013; M. Kli-chowski, *op. cit.*, s. 99–140.

modelem przyszłych postludzkich społeczności. Zwraca również uwagę na potencjał utopijnego myślenia (wyhodowanie przez ludzi–maszyny Nowego Człowieka biologicznego), który konkuruje z wizjami konsumpcjonistycznego i w pewnym sensie narcystycznego porządku nowego świata.

Radykalna wizja utraty cielesnej formy idzie w parze z radykalną strategią organizacji tekstu przez opatrzenie ebooka (niezależnie od formatu) hiperłączami tworzącymi sieć przypisów. Wynika także, jak można przypuszczać, z obserwacji dotyczącej natury odbierania lub/i uczestniczenia w fikcyjnych światach fantastyki. Encyklopedyzacja przekłada się na imersywność³⁰ – autorska kontrola nad warstwową lekturą, zawężenie pola uwagi podobne do papierowego woluminu, pozwala czytelnikowi stale monitorować własne postępy w nabywaniu wiedzy o tekstowym świecie, zaś autor upewnia się, że maksymalnie uprzystępniał „próg wejścia”.

Pisarz pod pozorem innowacyjnych konceptów przemycia dosyć konserwatywną wizję postapokalipsy jako nowego początku, który właściwie zmierza do rozwiązań, wypracowanych przez ludzkość w drodze cywilizacyjnego rozwoju sprzed anihilacji białkowego życia³¹. Z jednej strony *Starość aksolotla* zaprasza do eksperymentalnego spojrzenia na terażniejszość z nieco odleglejszej perspektywy, lecz nie tak drastycznie dalekiej jak w *Perfekcyjnej niedoskonałości*³², co pozwala unieważnić dzisiejszą siatkę pojęć i idei, niejako uwolnić się spod wpływu przemocy symbolicznej, ideologicznych uwarunkowań oraz innych nieprzekraczalnych determinant. Z drugiej – sceptycyzm, który rozsadza głównego bohatera, każe wątpić w podobną trans- czy posthumanistyczną utopię.

Ostatecznie Grześ odsuwa się od postapokaliptycznego świata. Wybiera inercję. Pograża się w bezruchu, niszcząc w zapomnieniu przez kolejne setki lat. Dla niego bowiem nowy porządek jest w istocie niekończącą się zagładą dawnego człowieczeństwa, a także parodią postępu. Dyletanctwo i brak fachowości połączone ze zmysłem pragmatycznym czynią z Grzesia reprezentanta terażniejszości, to znaczy jednego z nas (czytających tekst). Posługujemy się względnie sprawnie i skutecznie nowymi technologiami, choć nie potrafimy do końca pojąć

³⁰ J. Dukaj, *Stworzenie świata jako gałąź sztuki*, „Tygodnik Powszechny”, 02.02.2010. Szerzej na temat immersji i imersywności: K. M. Maj, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3.

³¹ Konserwatywną i nieco anachroniczną historiozofię dostrzegł w *Lodzie* Tomasz Mizerkiewicz, wskazując zależność „zamrażanej” i „odmrażanej” logiki dziejów od dziewiętnastowiecznych konceptualizacji historii, w tym od późniejszych marksistowskich wyobrażeń permanentnego postępu. *Starość aksolotla* jest poniekąd obrazem zmagania się z zamknięciem w terażniejszości, niemożności uruchomienia postępu, trwania w inercji. *Idem*, *Wirtualny odbiorca wirtualny (albo o tym, jak Jacek Dukaj wymyślił czytelników współczesnej literatury polskiej, [w:] idem, Literatura obecna. Szkice o najnowszej prozie i krytyce*, Kraków 2013, s. 187–192; *idem*, *Dwuznaczny urok historiozofii, [w:] idem, Literatura obecna*, s. 192–199.

³² *Vide*: P. Czapliński, *Przyszła terażniejszość, [w:] idem, Resztki nowoczesności. Dwa studia o literaturze i życiu*, Kraków 2011, s. 240–242.

zasad ich działania. Jesteśmy beneficjentami cyfrowego świata, a zarazem funkcjonujemy w analogowych ciałach i z tego względu nie jesteśmy zdolni zaakceptować myślenia o człowieczeństwie w sposób radykalnie odmienny od naszych przyzwyczajzeń.

Dukaj wyposaża bohatera w „obskurancą” świadomość, która czyni zeń obcą figurę w dziwnej, postludzkiej rzeczywistości. To podwójne wyobcowanie Grzesia – nie ma ciała, ale nie jest w pełni transformerem – przydaje *Starości aksolotla* dwuznacznego uroku. Powieść może być czytana jako atrakcyjna fabularnie historia *science fiction*, a także jako próba bardziej zniuansowanego nakreślenia posthumanistycznych perspektyw, wolna od prostej argumentacji *pro* lub *contra*. Pisarz zawiesza optymistyczne prognozy transhumanistów oraz ostrzeżenia sceptyków nowych technologii cyfrowych, wieszczących zanik więzi międzyludzkich. Bohater, który jest wcieleniem praktycznego rozumu a jednocześnie krytycyzmu, może podważać ewoluującą rzeczywistość post-apo, podkreślając jej wady, lecz nie może przeciwdziałać kolejnym przeobrażeniom i przekształceniom człowieczeństwa. Nie staje się ani abstrakcyjnym myślicielem, surowo oceniającym transformerową rzeczywistość, budowaną również przy swoim aktywnym udziale, ani orędownikiem porzucenia wizji dawnego życia. Tkwi pomiędzy – w przeciwieństwie do otaczających go cyfrowych ludzi.

Apokalipsa staje się dla Dukaja wygodną metaforą impulsu, nagłego zwrotu czy rewolucji naukowej w sensie Kuhnowskim, która przyspiesza postęp, choć właściwie nikt nie wie, w jaki sposób się dokonuje. Społeczeństwo post-apo jedynie w początkowym etapie pogrąża się w nostalgicznych rytuałach. Szybko dostrzega szansę przebudowy człowieka. Ludzie nie cofają się w sensie cywilizacyjnym, jak ma to zwykle miejsce w narracjach postapokaliptycznych, lecz kontynuują osiągnięcia somatycznych poprzedników, mimo usunięcia dotychczasowego fundamentu własnej ontologii. Dukaj przedstawia katastrofę jako przyczynę swoistego ulepszenia ewolucyjnego ludzkości, nie zaś jako degradację i cofnięcie się w rozwoju do jakichś quasi-plemiennych form. Wyrwa tym samym postapokalipsę ze stereotypu przetrwalnikowej wegetacji w cieniu dawnej doskonałości. Pisarz nie stawia tezy, że nowy porządek będzie lepszy lub gorszy w stosunku do naszej rzeczywistości. Proponuje postrzeganie jego inności jako zaskakującej kontynuacji terażniejszości. Najbardziej innowacyjnym elementem wizji Dukaja jest, jak przypuszczam, zawieszenie myślenia o postapokalipsie przez opozycyjne kategorie (postęp–degradacja) na rzecz wyeksponowania nieludzkiej inności, a tym samym wprowadzenie innych kategorii: cielesne/materiałne–cyfrowe, sztuczne–prawdziwe, oryginalne–skopiowane, jednostkowe–kolektywne. Wymiana tego rodzaju narusza konserwatywne zaplecze, którego depozytariuszem pozostawał główny bohater Grześ.

BIBLIOGRAFIA

- Barney D., *Spoleczeństwo sieci*, przeł. M. Fronia, oprac. K. Nadana, Warszawa 2008.
- Berman M., „*Wszystko, co stałe, rozplywa się w powietrzu*”. *Rzecz o doświadczeniu nowoczesności*, Kraków 2006.
- Bierdajew M., *Rosyjska idea*, wyd. II poprawione, Warszawa 1999.
- Blade Runner*, pol. *Łowca androidów*, reż. R. Scott, Warner Bros, 1982.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.
- Clynes M., Kline N., *Cyborgs and space*, [w:] *The Cyborg Handbook*, red. C. H. Gray, S. Mentor, H. Figueroa-Sarreira, Nowy Jork 1995.
- Czapliński P., *Przyszła terażniejszość*, [w:] *idem, Resztki nowoczesności. Dwa studia o literaturze i życiu*, Kraków 2011.
- Dennett D., *Słodkie sny. Filozoficzne przeszkody na drodze do nauki o świadomości*, przeł. i słowem wstępnym opatrzył M. Miłkowski, Warszawa 2007.
- Dukaj J., *Bibliomachia*, „Książki. Magazyn do Czytania” 2015, nr 1.
- Dukaj J., *Starość aksolotla. Hardware Dreams*, Allegro 2015, format Epub3.
- Dukaj J., *Stworzenie świata jako gałąź sztuki*, „Tygodnik Powszechny” 02.02.2010.
- Elliott A., *Koncepcje „ja”*, przeł. S. Królak, Warszawa 2007.
- Haraway D., *Cyborg Manifesto. Science, technology and social feminism In the late twentieth century*, [w:] *The Cybercultures Reader*, red. D. Bell, B. M. Kennedy, Londyn–Nowy Jork 2000, s. 291–324.
- Jameson F., *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Miszk, Kraków 2011.
- Jankowicz G., *Smutek robotów (Jacek Dukaj)*, [w:] *idem, Uchodźcy z ziemi Ulro*, Kraków 2015.
- Klichowski M., *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*, Poznań 2014.
- Kurzweil R., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. E. Chodkowska, A. Nowosielska, Warszawa 2013.
- Lockard L., *Progressive politics of Digital inequality and the myth of virtual community*, [w:] *Internet Culture*, red. D. Porter, Londyn 1998.
- Maj K. M., *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3.
- Mathews G., *Supermarket kultury. Kultura globalna a tożsamość jednostki*, przeł. E. Klekot, Warszawa 2005.
- Mizerkiewicz T., *Dwuznaczny urok historiozofii*, [w:] *idem, Literatura obecna. Szkice o najnowszej prozie i krytyce*, Kraków 2013, s. 192–199.
- Mizerkiewicz T., *Wirtualny odbiorca wirtualny (albo o tym, jak Jacek Dukaj wymyślił czytelników współczesnej literatury polskiej)*, [w:] *idem, Literatura obecna. Szkice o najnowszej prozie i krytyce*, Kraków 2013, s.187–192.
- Radkowska-Walkowicz R., *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Warszawa 2008.
- Ranocchi E., *Miłość maszyn. Antynomie maszyny w polskim modernizmie*, „Studi Slavic” 2011, t. VIII, s. 137–160, [na:] <http://www.fupress.net/index.php/ss/article/view/10523/9915> [data dostępu: 22.06.16].
- Stapledon O., *First and Last Men*, A Project Gutenberg of Australia eBook, pobrany z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Last_and_First_Men.pdf [data dostępu: 12.04.2016].
- „*Starość aksolotla*”. *Jacek Dukaj pyta, kim jest człowiek*, Klub Trójki, 11.03.2015, prowadzenie Jerzy Sosnowski, <http://www.polskieradio.pl/9/396/Artykul/1396491,Starosc-aksolotla-Jacek-Dukaj-pyta-kim-jest-czlowiek> [data dostępu: 09.04.2016].
- Żychliński A., *Laboratorium antropofikcji. Dociekania filologiczne*, Warszawa 2014.

STRESZCZENIE

Autor analizuje mini powieść Jacka Dukaja *Starość aksolotla*. Pisarz inscenizuje apokalipsę, by pokazać współczesne sposoby konceptualizowania tożsamości, a szerzej definiowania człowieczeństwa. Radykalne zniesienie ludzkiej cielesności staje się narzędziem diagnozy teraźniejszych wyobrażeń dotyczących tego, co ludzkie, choć zarazem Dukaj ambiwalentnie patrzy na Rozum i technologię, które miałyby ustanowić posthumanistyczne realia.

Słowa klucze: *science fiction*, technologia, modernizm, android, posthumanizm

SUMMARY

The author analyses *The Old Axolotl*, a short novel by Jacek Dukaj. The writer creates a cosmic catastrophe in order to show contemporary ways and concepts to create one's self and methods of defining humanity. Men no longer have physical bodies, they exist in machines and have to create their own new civilization. This situation enables Dukaj to diagnose our beliefs, images and ideas of what is human or non-human. However, he is not so optimistic. Dukaj's novel is full of ambivalence when it comes to Reason and technology, which would establish the new post-human world.

Keywords: science fiction, technology, modernism, android, post-humanism