

Stanisław Lem

Markiz w grafie

Teksty : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 1 (43), 7-43

1979

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Szkice

Stanisław Lem

Markiz w grafie

I

Żyjąc, człowiek nieustannie podejmuje decyzje tak w myśli, jak w czynie. Decyzji tych nigdy nie wspiera zupełna wiedza o rozstrzyganym. Ten, kto musi decydować, opierając się na niepełnej informacji, ryzykuje. Jest to typowa sytuacja gry. Przychodząc na świat, człowiek zostaje wtrącony w grę, której reguły nie są mu znane. Ale i na najniższych poziomach rozwoju jest życie uwikłaniem w sytuację konfliktową, a więc w grę, której wygraną stanowi odroczenie śmierci. Dlatego wszystkie zjawiska życia od najprostszych po ludzkie pozwala badać w jednolitym uchwycie teoria decyzji, zwłaszcza w jej dziale dotyczącym sytuacji konfliktowych, mianowicie w teorii gier.

W zasadzie można z pomocą owej teorii analizować wszelkie sprawstwo, a więc tak dobrze industrializowanie kraju, jak uprawianie filozofii czy teologii. Jakoż industrializacja jest formą gry z Naturą o pomnożenie sił, sprzyjających społecznemu przeżywaniu. Filozofia zaś i teologia potraktowane jako gry okazują się logicznie jednorodne. Idzie w nich o to samo: o wykrycie *reguł* gry w byt, jaką świat ustanawia, a dalej — o wyznaczenie, względem nich, strategii *optymalnej*. Jest to strategia przede wszystkim *poznania* w filozofii i przede wszystkim *zbawienia* w religii. Szczególna wartość nazwanej teorii w tym, że spod jej nadzoru nie można wykroczyć żadnym manewrem. Jeśli bowiem jakaś wiara dogmatycznie neguje nieuchronność konfliktu między

Wtrącenie w
egzystencjalną
grę

człowiekiem a światem, konfliktu, który stanowi wszak o istocie gry, to wyjawia się, że dogmat ten popycha ku innej grze — będącej jego nieuchronną konsekwencją. Tak na przykład buddyzm każe odejść od świata jako od stołu gry i z tym światem harmonijnie się zjednoczyć. *De facto* jednak każe uwikłać się w grę z własnym ciałem, które należy urobić kolejnymi pociągnięciami tak, żeby z kretesem straciło na tamtą grę apetyt.

Ontologiczny
dylemat

Naczelną kwestią ontologii, widzianej przez szkła teorii gier, jest postawa nieludzkiego partnera. Świat może być bowiem w oczach człowieka albo bezstronny względem niego, albo stronny. *Tertium non datur*, gdyż częściowa stronność jest *ipso facto* stronnością. Stronność, jeśli uznana za stan rzeczy, zdaje się zakładać skierowaną do człowieka intencję. Nie jest to konkluzja konieczna. Spaczony (np. od gorąca) wirnik ruletki czyni grę stronną, choć nie sprawiła tego żadna intencja. Po to, aby ustalić zachodzenie stronności, trzeba odnieść daną grę do gry wzorcowej, uznanej za bezstronną (*fair play*). Możemy porównywać ruletki, ale nie mamy z czym porównać ani ludzkości, ani świata. Dlatego pytania o jego postawę jako partnera nie rozstrzygnie żadne doświadczenie. Jeśliby się kiedyś miało okazać, że ziemskie osobliwości antropogenezy obciążą człowieka przypadłościami obcymi innym istotom galaktycznym, to nie powiedzielibyśmy w nauce, że z nas ofiary wrogiej stronności, a tylko, że to skutek zbiegu trafów. Nie byłoby bowiem podstaw do uznania tamtych istot za jakoś dla nas wzorcowe. Równie dobrze moglibyśmy wszak twierdzić, że świat był względem nas bezstronny, natomiast im okazał stronność przychylną. Skoro sami wytwarzamy ruletki, to wiemy, jak ma się zachować ruletka doskonała. Nie wiemy natomiast, jak ma się zachować doskonała istota rozumna i doskonały świat. Tak więc nazwanego dylematu nie da się rozstrzygnąć doświadczeniem. Ze stanowiska pozytywistycz-

nego idzie o problem pozorny. Sęk w tym, że większość spraw, dla których ludzie żyją i umierają, ma właśnie taki charakter. Pytanie o stronność lub bezstronność świata należy do najstarszych, artykułowanych przez człowieka od zarania jego dziejów. W różnych kulturach udzielano na nie rozmaitej normatywnie odpowiedzi, ponieważ każdy fakt można zinterpretować tak, by go uzgodnić z wcześniej założoną kwalifikacją co do jego stronności.

Podstawowym założeniem wszystkich wier religijnych jest stronność świata, intencjonalnie skierowana do człowieka. Można też co prawda przyjąć intencjonalność bezstronną, na przykład w postaci osobowego Boga, który stworzył neutralny świat i nigdy się doń nie wtrąca. Teodycei z tak zupełną dysjunkcją świata i zaświata są jednak wyjątkiem. Stronność, jaką wiary przypisują światu, może być jednorodna w przychylności lub we wrogości, albo mieszana (np. po manichejsku). Natomiast nauka uznaje świat za bezstronny względem człowieka. Współczesny przyrodnik przychylił się ku oświadczeniu, że świat i człowiek to zmienne sprzężone losowo. Teoretyk gier powie po swojemu, że gra, jaką człowiek uprawia ze światem, jest asymetryczna jako niezerowa, bo świat to partner niestronny, który żadnego celu w grze nie ściga. Uprawia strategię mieszaną, która nie przejawia się jako bezład, ponieważ w swych ruchach jest ten partner (świat) ograniczany uniwersalnymi prawami, co stworzyły też człowieka dzięki krzyżowaniu się zjawisk regularnych powszechnie i zjawisk lokalnie przypadkowych. Lecz ani to, co uniwersalnie regularne, ani to, co lokalnie przypadkowe, nie wynika ze stronności świata. Gdyby świat nie manifestował ładu praw naturalnych, to byśmy w nim nie powstałi i nie byłoby komu łamać sobie nad nim głowę. A gdyby ten świat nie objawiał też zmiennej pozycji zajęć przypadkowych jako losowych, to hipoteza jego bezstronności byłaby nie do utrzymania: oka-

Odwieczne
pytania

Odpowiedzi
religii
i nauki

Tak jakby

załby się bowiem „urządzeniem” silnie skierowanym na jakiś cel, gdyż działającym tak, ażeby ów cel osiągnąć. Fizyka tego świata pracowałaby niczym maszyna zaprogramowana teleologicznie, wykonująca zatem określone zadania. Lecz podług znanej nam fizyki świat nie ma żadnego zadania i nie stanowi tym samym układu w całości teologicznego. Tak więc nauka uznaje świat za bezstronny względem człowieka. Rozpoznanie to nie jest tylko konkluzją badań naukowych. Jest zarazem ich założeniem wstępnym, należy bowiem do naczelných dyrektyw, zawiadujących nauką. Postanawia ona, że świat należy badać tak, jakby był bezstronny wobec życia i człowieka. Jednakowoż tendencja do przypisywania światu niejkiej — i to przychyłnej — stronności wobec życia jest w człowieku na tyle silna, że przejawia się nieraz swoiście zakapturzona także w przyrodoznawstwie, które się jej oficjalnie wypiera. Dlatego na przykład wstępne naukopochodne oceny „gęstości psychozoicznej” świata jako hipotezy co do ilości pozaziemskich cywilizacji odznaczały się w naszym wieku mocnym optymizmem. Wszechświat obficie zaludniony był ich założeniem wyjściowym, do którego badacze dopóty usiłowali „dociągać” dane obserwacji, dopóki było to dopuszczalne. Było to poprawne metodologicznie, gdyż brak pozytywnych danych o „Innych” dopuszcza niezliczone odtłumaczenia optymistyczne, czyli takie, co nie likwidują problematyki „Innych” w całości, lecz tylko ją komplikują jako zadanie do rozwiązania. W takim ujęciu badawcze oczekiwanie życzliwej stronności świata manifestuje się jako mniemanie, że zwierzchnia typowość Kosmosu jako rozpalającej się i gasnącej losowo zamieci gwiazdnej towarzyszy typowości powstawania w nim rozumnych istot. Opinia ta zdawała się nie do rychłego obalenia, skoro zjawiska planeto- i biogenezy są astronomicznie niepostrzegalne, a ich odtwarzanie laboratoryjne wykluczone, jako że idzie o procesy

Ostatnie
eksperymenty
nauki

w olbrzymiej skali czasu i przestrzeni. Toteż niewesołą rewelacją stały się dla poszukiwaczy „Innych” ostatnie eksperymenty modelowania komputerowego. Dobitnie wynika z nich wielość bardzo „wąskich” warunków, jakie muszą spełnić gwiazdy i planety, aby w ich systemach mogło narodzić się i trwać życie. Brzegowe warunki astro- i planetogenezy stanowią dla ewolucji życia jakby kręty trakt slalomowych bramek czy kolejne ucha igielne, a losowość stabilizowania się planetarnych systemów czyni sukcesywne przejścia biogenezy przez wszystkie te cieśniny zjawiskiem do wyjątkowości rzadkim. Optymistyczna rachuba na miliony innych cywilizacji w obrębie Drogi Mlecznej redukuje się na naszych oczach tak gwałtownie, że już do podtrzymywania jest hipoteza naszej jedyności w Galaktyce. Choć jeszcze to niepewne, już jednak możliwe. Ta katastrofa nadziei na kosmiczną powszechność rozumu uwidacznia, jak sędzę, nawet w nauce przejawiające się roszczenia, kierowane przez człowieka względem świata, gdyż jako martwa pustka zdaje się czynić nasz los przypadkowym dziwologiem. Nauka nie mogła wprost postulować świata, życzliwie stronnego, przychylnego życiu i czyniła to manewrem okólnym, postulując szeroki przedział kosmiczny, w którym manifestowałyby się prawa Natury, inicjujące biogenezę.

Kłopotów i klęsk takiej okólności nie zna ani religia, ani sztuka. W nich stronność, postulowana wprost, implikuje jako cel — człowieka. Gdy zaś patrzeć niejako w stronę przeciwną, zakłada intencję, która nie musi być *nota bene* umiejscowiona osobowo (w Bogu na przykład), gdyż za źródłowy obszar owej intencji można poczytywać strefę nieosiągalną, strefę, dajmy na to, „rzeczy w sobie” jako siedzibę Schopenhauerowskiej woli. Przychylna stronność Boża, typowa dla wier kręgu śródziemnomorskiego, nie jest pochodną doświadczeń życiowych, lecz przedustawnym założeniem wiary, co

Katastrofa
nadziei

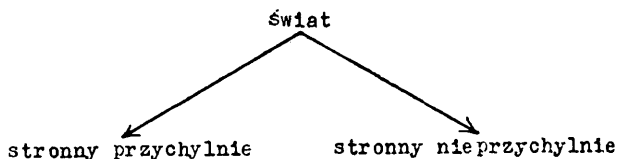
Regulowanie
Objawienia

widać choćby stąd, że teodyceę, postulującą Boga nieskończenie życzliwego Stworzeniu (i w tym stronnego), da się ulokować nie tylko w istniejącym świecie, ale — po odpowiednim „podregulowaniu” wykładni Objawienia — w każdym, dowolnie przeobrażalnym, jaki tylko dałoby się pomyśleć. Ta optymalizacja, zdolna każdą potworność przenieść z rubryki ślepych trafów w rubrykę ojcowskiej dobroci Bożej, powstaje dzięki przedłużeniu gry egzystencjalnej. Jej doczesny człon uznaje się mianowicie za testowy *Mittelspiel*, a końcówkę gry wraz z realizacją funkcji wypłaty umieszcza się w zaświecie. Ten prosty matematycznie zabieg pozwala każdą grę z partnerem, uruchamiającym strategię losową, przekształcić w grę minimaxową z dogrywką, w końcowej fazie „stąd” niedostrzegalną.

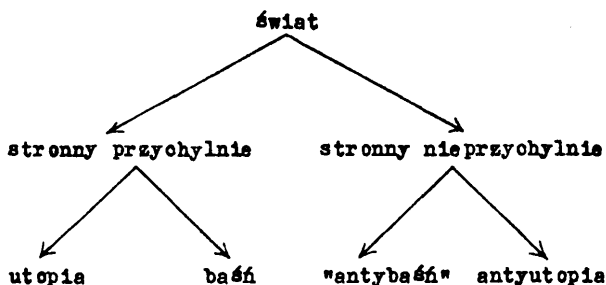
Tandetne
substytuty

Nauka, powiedzieliśmy, naraża swe optymistyczne hipotezy na klęskę, rezygnując z ostatka okólnie przypisywanej światu — życzliwej stronności. Dylemat ten pozostaje wszakże niezmiennie żywy w kulturze. Kiedy historycznie wysokie walory czciogodnych wiar zniżkują, jak obecnie, pojawiają się ich tandetne substytuty w postaci tyleż powszechnych, co uporzeczonych, *ad hoc* produkowanych „podań” o Gościach z Kosmosu, o życzliwych aktach pomocy świadczonej naszym przodkom lub (czy też — a także) o czyhających na ludzkość Kosmicznych Potworach. A to, ponieważ potocznemu myśleniu łatwiej — jak można przypuszczać — jest dać zgodę na dodatnią czy wreszcie ujemną stronność świata, w którym żyjemy, aniżeli na jego lodowatą obojętność. Obojnaczy typ rozstaju stronności można najprościej przedstawić grafem binarnym. Ramiona tego pierwszego grafu dochodzą następnych dwu rozwidleń podług następującej alternatywy. Świat stronny dodatnio może być przychylny albo tylko względem jednostek, albo względem wszystkich swoich mieszkańców. W literaturze, gdyż o niej będzie mowa, pierwszy typ świata okupowa-

Ekstremalne
światy
literatury



ny jest przez baśń, gdy drugi przez utopię. Taki sam binarny graf po drugiej stronie wideł dzieli świat stronny ujemnie na złowrogi już to wobec jednostek, już to wobec całych społeczności. Drugi o znaku ujemnym to świat antyutopii. Pierwszego nie obsadziła twórczość zbiorowa: w folklorach nie istnieje nic takiego jak „antybaśń”:



Świat utopii to ekstremum dobroci powszechne. Uczestniczą w niej wszyscy. Świat baśni zachowuje się natomiast jak ojciec pomagający wygrać dziecku nie dlatego, ponieważ jest najlepsze, ale dlatego, że jest jego dzieckiem. Etyka świata baśni to jego wybiórcza fizyka, gdyż niezawodna życziwość losu bajkowego wybranych równa się niezawodności praw fizyki. Będąc aż tak dobrym, świat ten na ogół preferuje dobrych bohaterów, którym zresztą pod wieloma względami daleko nieraz do ideału. Często nie grzeszą ani rozumem, ani urodą (brzydula, głupi Jaś, ten z braci, który jest najmniej rozgarnięty, ale najzaciejszy). Postępki takiego bohatera zdają się często lekkomyślne do głupoty, lecz rychło wyjawia się, że właśnie dzięki nim zostanie obsypany łaskami losu.

Etyka świata
baśni

Słaby wygra więc z silniejszym, skromny z zuchwałcem, głupek z mędrkiem, byle tylko był dobry. Dobroci tej nie należy się zresztą zbyt dociekliwie przyglądać. Częściej bywa ona ledwie zamarkowaną poczciwością niż silnym skupieniem cnót. Cokolwiek taki bohater uczyni, zabije smoka, poślubi królewnę, zostanie królem. Bierze się to stąd, że gdy patrzeć na całość, nie ma w baśni dla bohatera strategii przegrywającej. Jest to zrozumiałe jako próba sprawności tego świata. To dopiero prawdziwie niezłomna i doskonała przychylność, która z mankamentów czyni przesłankę sukcesu, z wyjścia na manowiec — skrót drogi do celu. Bohater żyje wtedy w świecie, który jest partnerem w grze bezgranicznie życzliwym. Gdy tak patrzeć na rzecz, cudowne magiczne przedmioty, co dostają się bohaterowi bez specjalnych zabiegów z jego strony, odpowiadają oszustwu w grze, lecz na korzyść partnera, a nie na własną. Świat bajki to jakby najszlachetniejszy z szulerów, który nie dopuści do tego, by jego faworyt mógł przegrać. Zarazem, podług zasady symetrii w strukturach gry, nie ma w bajce strategii wygrywającej dla postaci negatywnych. Zły oberżysta podstępem wykradnie kije samobije, kurę znoszącą złote jajka, zły dzin porwie pierścień czarodziejski bohatera i na dobitkę ciśnie go w głąb doliny bez wyjścia, usłanej kośćmi tych, co tam powpadali, lecz bohater i z tej matni się wydobędzie. Kije samobije wrócą do prawowitego właściciela, kura to samo, a złym będzie wymierzona kara, nie złagodzona łzawym humanizmem, ponieważ bajka operuje kategorią etyką dwuwartościową z wyłączonym środkiem. Dobrym należy się w niej samo dobro, złym — zło. Anonimowi autorzy bajek ludowych nie byli biegłymi teorii gier i nie zajmowali się apokryzą strategii optymalnych, gdy układali fabuły. Motywacja bajek była źródłowo psychologiczna. Szło o funkcję kompensacyjną względem realnego świata, w któ-

Szlachetny
szuler

rzym silny nikczemnik góruje nad znacnym pocziw-
cem i chytra bezwzględność popłaca lepiej niż lo-
jalna cnota. Nic nie jest tak bezbronne w rzeczywi-
stym świecie jak pocziwość niezdolna do zimnej
rachuby, więc świat baśni to rzeczywistość zinwer-
towana. Bajka nie jest moralitetem, toteż etyka,
obejmująca przychylnością także wrogów, jest jej
obca. To, że zacni bohaterowie skwapliwie pchają
do pieca Babę Jagę na łopacie, nie budzi odbior-
czych zastrzeżeń, bo godzi się z ich intuicjami spra-
wiedliwości. Całkowicie konsekwentna jest bajka
tylko w ustanawianiu doskonałej opieki strategicz-
nej nad bohaterem. Dlatego wolno nazwać świat
baśni światem *gry zawsze szczęśliwej*. To nie bo-
haterowie bajek są doskonali. Doskonała jest sama
gra, skoro aż tak można na niej polegać. Bohatero-
wie nie mają wszakże o tym najmniejszego pojęcia.
Nie wiedzą, że grają korzystnie sfałszowanymi kar-
tami, boż gdyby wiedzieli, rzuciłoby to wątpliwe
światło na ich uczciwość.

Funkcja wypłaty nie zawsze jest w bajce funkcją
dobroci bohatera. Bywa, że świat baśniowy działa
reedukacyjnie, obracając złość wybrańca w dobroć.
Chodzi oczywiście o zmianę własności nadanych
samej figurze na szachownicy. Pionek może stać się
królową. Taka rzadka zresztą metamorfoza demon-
struje bezgraniczność potęgi świata, stronnego przy-
chylnie.

Gdy zły zamienia się w dobrego, możemy być tym
zafrapowani, ale nie mamy powodu do zmartwień.
Natomiast transformacja odwrotna nigdy w baj-
kach nie zachodzi. Królowa nie rzuci królewicza
dla potężnego czarodzieja, królewicz nie będzie strę-
czył jej do nierządu. Mówiąc ogólnie, źli nie będą
mieli nawet najmniejszej uciechy ze swego zła. To
nastąpi dopiero w antybaśni.

Na naszej tablicy, jakeśmy ją dotychczas zaprojek-
towali, nie ma takiego stronnego świata, który opa-
trzony jest znakiem niezrozumiałym w wartości. Jest

i sprawiedli-
wość zacnych
bohaterów

Arbitralny
świat
mitów

to świat mitów, arbitralny w kształtowaniu losów, pozbawiony wglądu w mechanizm owej arbitralności. Świat ten manipuluje losami bohaterów ze względu na cele niedocieczone, o których im i nam nic nie wiadomo. I tu, jak w baśni, nacisk został położony na strategiczną niezawodność. Cokolwiek bohater uczyni, w niczym nie odmieni to zaprogramowanego przeznaczenia. Nie ma w micie dla bohatera ani strategii przegrywającej, ani wygrywającej, która mogłaby się rozminąć z prestabilizowanym końcem rozgrywki. Strategie mitów są doskonale ekwifinalne: gdyby Edyp powiesił się, chcąc ująć słowem wyroczeni, to gałąź by się pod nim obłamała, kruk rozdziobałby mu powróż na szyi, ocuciliby go przechodzący wędrowcy, a gdyby nastąpił na zmiję, to wyłamałaby sobie jadowity ząb na sprzączce jego sandała. Ale sprawność, jaką demonstruje świat mitu, równa sprawnościom baśni, nie podlega skierowaniu ze względu na duchowe jakości bohatera, gdyż mitom są w zasadzie obce funkcje kompensacyjne.

Stosunek mitów do rzeczywistości jest inny niż stosunek baśni. Baśń pokazuje świat aż cudownie zinwertowany dla pokrzepienia serc. Mit czyni na ogół odwrotnie: ekstrahuje z rzeczywistości i zagęszcza w sobie ślepią arbitralność losu. Gdy jednak niepoprawnym optymistom zawsze może się w realnym świecie udać zabieg uniewinnienia losu od oskarżeń o rozmyśl okrucieństwa, poprzez nazwanie złej fortuny skutkiem fatalnych trafów, mit im tę obrończą szansę odbiera. Stąd jego jawna predeterminacja; nieszczęście, przepowiedziane w całej konstelacji swych szczegółów, może być tylko zrządzone z góry. Nie jest to zawsze stronność wroga, a tylko o racjach niezrozumiałych. Mitopodobną przedustawność zawierają nieraz fragmenty bajek: wbrew całej profilaktyce królowna przecież ukłuje się o wrzeciono. Lecz racja tej nieuchronności jest w strukturze bajkowej gry dobrze zrozumiała. Świat

Odgórne
nieszczęścia

bajki to homeostat wytrącony z równowagi, który do niej znakomicie powraca. Świat mitu zmierza do stanu równowagi, będącej czymś niepojmowalnym, gdyż pozaludzkim. Jeśli nie zgubi, lecz uszczęśliwi któregoś bohatera (bo i to się zdarza), to niejako mimochodem i nie owo szczęście będzie stawką gry, lecz wartość innozакresowa — zwykle nieczytelna. Świat baśni jest jak sędzia, do niesprawiedliwości przychylny zacnemu podsądnemu. Świat

Baśń a mit

mitu to sędzia, który skazuje na śmierć a ciężko chorego skazańca najtroskliwiej leczy po to, by ów mógł o wyznaczonej godzinie stanąć zdrów na szafocie. W kwestii, co właściwie mówią sobie ludzie, wymyślając i opowiadając mity, ogromna jest niezgoda znawców. Egzegetyka i hermeneutyka mitoznawcza rozpościera się od wykładni klasycznych po etnologiczne, strukturalistyczne i psychoanalityczne, lecz sama wielość stanowisk potwierdza tylko nieokreśloność znaku, jakim opatrzone ten stronny świat.

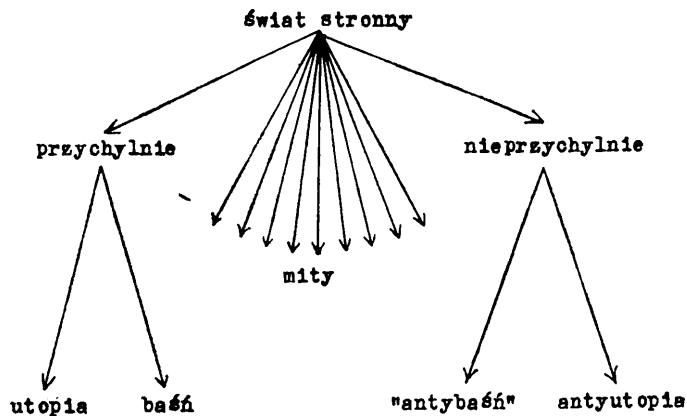
W świetle teorii gier baśń jest partią o sumie zerowej, ponieważ wygrana bohatera równa się przegranej antagonistów. Co źli tracą, dobrzy zyskują. Nie jest to, zapewne, sumowanie arytmetyczne. Trudno orzec, czy związek z ohydnyim karłem-czarodziejem byłby dla królowny tak samo przykry, jak rozkoszny jest ślub z pięknym rycerzem, lecz skoro w powszechnym odczuciu tak jest właśnie, równanie się spełnia. W micie toczy się gra o sumie niezerowej i w tym właśnie podobny jest do rzeczywistości. Przegrana życiowa nie musi wszak być niczyją wygraną. O tym, czy Mojra, pogrążając Edypów, zyskuje adekwatną satysfakcję, nic przecież nie wiadomo. W micie jest więc wielkość stawki nieokreślona, a funkcja wypłaty jest zmienną zależną niewiadomej. Zachowana zostaje wszakże

Znaki
ekwifinalności

lizującej to, co ma być spełnione: Edyp zabije ojca i poślubi matkę, gdyż nic gorszego nad ojcobójstwo i kazirodztwo nie może spotkać człowieka.

Projekcyjny (w sensie psychologicznym) charakter takich mitów to rzecz znana dziś do trywialności, uległa bowiem ujawnieniu obojnaczość naszych uczuć. Co prawda ustalenia, że erotyka jest tajemnie zrośnięta z agresją, wiara z bluźnierstwem, uduchowienie z animalnością, atrakcja z repulsją pozostają przyrodoznawczo zagadkowe. Nie wiemy ani jak, ani kiedy doszło do tych zrostów; ewolucyjnie czy antropogenetycznie. Nie wiemy, czy idzie o sprzężenia powszechnie konstytutywne dla istot rozumniejących w naturalnym rozwoju, czy tylko o partykularną, ziemską osobliwość rozwoju. Nie wiemy nawet, czy zmiana neuralnych struktur, co są nośnikami tej obojnaczości, byłaby uszkodzeniem czy udoskonaleniem człowieka. Nie sądzę jednak, żeby to były kwestie po wiek nierozstrzygalne. Chcąc ulokować mit na naszej tablicy rodników stronności ontycznej, musimy zrezygnować z klarownej prostoty binarnych grafów na rzecz grafu wyznaczającego mrowiem dendrytów widmo przejściowych stanów pomiędzy ekstremami stronności czysto dodatniej i czysto ujemnej. Dendrytów takich może być nieskończenie wiele, co oznacza po

Trzeba
zrezygnować
z prostoty



prostu, że widmo przejść jest ciągle, gdyż bajki mogą się dowolnie krzyżować z mitami, dając żywotne potomstwo.

Umiejscowienie konkretnego utworu na tym spektrum rozpostartym od stronności singularnie dodatniej do ujemnej stanowi funkcję etnocentryzmu odbiorcy. Bajki odległych kręgów kulturowych, na przykład folkloru japońskiego, afrykańskiego, indonezyjskiego, patrzą nam często na mity, a nawet na aproksymacje antybaśni, czyli świata stronnego już tylko złowrogo. Bierze się to stąd, że bajka (jak każdy w ogóle przekaz językowy) jest silnie nie-dookreślona w znaczeniach; otóż dośpiewać je właściwie może tylko ten, kto uczestniczy w kulturze, co bajkę wydała. To, co się może Europejczykowi albo — szerzej — człowiekowi wychowanemu w sferze kultury judeochrześcijańskiej — wydać skrajną niesprawiedliwością losu, nie musi być takie dla członka afrykańskiej wspólnoty plemiennej. Ten aspekt rzeczy ze wszystkich sił usiłował ostatnimi czasy zatrzeć w etnologii strukturalizm, który szukał tylko cech stanowiących wspólne mianowniki językowego przekazu. Oczywiście takie cechy istnieją, chociażby ze względu na topologiczne pokrywanie się struktury wszystkich na ziemi wykształconych języków etnicznych.

Jest to wszakże rewelacja banalna, podobnie jak wykrycie topologicznej odpowiedności struktur szkieletowych wszystkich kręgowców. I podobnie jak homeomorfizm w osteologii nie uprawnia do utożsamiania z sobą wszystkich zwierząt kręgowych, tak homeomorfizm generatywnych struktur lingwistycznych nie uprawnia do postulowania izomorfizmu baśni, mitów czy podań różnokulturowych. Nie wiadomo właściwie, czemu kulturowe różnice mają być nieskończenie mniej ważne od antropologicznego podobieństwa. Zainicjowawszy aksjologiczną neutralizację badanych przekazów, zrównując wszystkie kodeksy etyczne, jakie kiedy-

Relatywne
klasyfikacje

Oplakane
skutki
strukturalizmu

kolwiek powstały na Ziemi, etnologia strukturalna zaraziła tą neutralnością literaturoznawstwo z dość oplakаныmi skutkami. Jak bowiem konsekwentny etnolog strukturalista musi uznać równoprawność etyki III Rzeszy i etyki falansterów, tak strukturalista-literaturoznawca musi uznać równość wszystkich tekstów, co się z sobą pokrywają w zakresie elementarnych opozycji osiowych.

Jako narracyjne wzorce najbardziej poszukiwane są mity całkowicie wyzbyte zdarzeniowej cudowności. Im zwyczajniej się bowiem wszystko dzieje, a jednocześnie im dokładniej zdaje się wewnątrz owej banalnej zwyczajności spełniać przedustawność losu, tym większy efekt, ponieważ czytelnik trwa na rozstaju wykluczających się sądów: pomiędzy tajemnicą przedustawności, która jest nie do wiary, a sugestywną wiarygodnością zajęć, poświadczającą, że to, co nie do wiary, właśnie zachodzi. Przez świat tak skonstruowanego utworu przeświecać zdaje się inny, nigdy jednak nie można tamtego rozpoznać inaczej, aniżeli domysłem. Jest to szczególnie znakomite jako aura dzieła Kafki. Wyjaśnienie rzeczowe takiej jakości strukturalnej jest proste: każdej losowej serii zajęć można przydać komentarz jako wykładnię, która przypadkowość zdarzeniową obróci w zdeterminowaną konieczność.

Błogostan
utopii

Utopia jest skrajnym błogostanem. Musi więc trwać niezmiennie, bo gdyby się pogorszyła, przestałaby być utopią, a jeśliby się doskonaliła, tym samym wyjawiałaby swą wcześniejszą niedostateczność. Utopia musi być doskonała dla tych samych powodów, dla jakich doskonały musi być Bóg. Jeśli go raz zakwestionować w perfekcji, wali się cała teodycea, ponieważ nie jest już on wystarczającą i konieczną przyczyną wszystkiego — toż gdyby nią był, to najpierw by samego siebie dopełnił w doskonałości. Ten, kto by wyznawał możliwość różnych zasadniczo, a zarazem niewspółwykonalnych w jednym miejscu i czasie utopii, *de facto* w żadną nie wierzy

w klasycznym rozumieniu. Utopia jest konkluzją z założenia, że wszystko, co ludzkie, może być w nieprześcigniony sposób dobre jednocześnie, że nie ma wartości, z których musi się rezygnować na rzecz wartości innych. Będąc takim ideałem życia zbiorowego, musi być utopia obdarzona niezmiennością. Dlatego nie jest równie frapująca jak baśń: ideał nie jest cudowną przygodą.

Mity kreacyjne powołują się często na zamierzchły stan perfekcji, złoty wiek bądź raj utracony po to tylko, aby nazwać czynniki ruiny: rzecz nie w minionej świetności, lecz w wytykaniu winowajców pogorszenia. Właściwie każda epoka mogłaby stworzyć własną utopię, odpowiadającą jej tak, jak pozytyw odpowiada negatywowi. Złożone okoliczności zmiennej w czasie natury zgrupowały jednak tę twórczość tylko w nielicznych chwilach historii. Współczesny nie może dopisać epokom, niemym w tej twórczości, należnych im utopii dla tych samych przyczyn, dla których powstałych utopii nikt poza specjalistami dziś nie czyta.

Utopia to projekt socjalny, co ma być najznakomitszy z możliwych i w tej znakomitości *typowy* po wszystkie czasy. Chodzi wszakże o rojenie ściętej głowy, ponieważ nic takiego, jak utopia, wyzbyta dokładnie określającego ją współczynnika czasu powstania, nie może istnieć. Utopie rozmaitych czasów są, jednym słowem, uwięzione w nich i nie stanowią waluty ponadtemporalnie wymiennej w wartościach społecznie naczelnym. Także dla beletrystyki nie jest ona wdzięcznym tematem. Typologia jej postaci, mając obcięte wszystko, co niewyborne, jest słabo zindywidualizowana. Szczęśliwość upodabnia wszystkich do siebie, stanowi klawisz głuchy dla narratora, nawykłego do wznoszenia opowieści na konflikcie. W ujęciu teorii gier jest utopia nieustającą wypłatą głównej wygranej, wieńczącą rozgrywkę, o której zazwyczaj ani słowa. Skoro konflikt został już rozstrzygnięty, to i żadnej

Historyczne
projekty
doskonałości

Sidla teorii
gier

gry być nie może. Nie zaprzecza to powiedzianemu uprzednio, że teorii gier wymknąć się niepodobna: nie można tego uczynić tylko w działaniu realnym bądź w myśleniu o nim. Natomiast pomyśleć utopię jako obszar teorii gier niepodległy można tak samo łatwo, jak trójkątne koła i białą czern.

Wszystko, co powyżej powiedziane, dotyczy utopii powstałych historycznie. Czym innym jest nowsza wiedza, której zawdzięczamy dość uwiarygodnioną wiadomość, że przesylenie uszczęśliwieniem — realizowanie latentnych i rozbudzanych społecznie chętek oraz apetytów nadmiarowo — wywołuje frustrację i narastający bunt przeciw dobrobytowi w imię wszystkiego, co w danej wersji powszechnego dobra nie jest wykonalne. Utopia to więc temat literacko niewdzięczny, to miraż ogólnikowy, który zdynamizować zdoła tylko jakieś obwodowe zdarzenie, na przykład konfrontacja ze społeczeństwem rzeczywistym, jak w powieści H. G. Wellsa *Ludzie jak bogowie*. Jeśli nie o samą utopię idzie, lecz o drogę ku niej, to stanowi ona wariant osobny — melioracji socjalnej, więc płód myślenia socjotechnicznego. Taki projekt nie opiera się na przychylniej stronności świata, lecz na samodzielności ludzkiej. Właściwie należałoby więc wprowadzić w nasz graf osobny podział. Mówiłby on, czy to sam świat jest bytowo stronny względem człowieka, czy tylko inni ludzie. Rzecz więc w różnicy między stronnością ontyczną a socjalną. To dodatkowe rozróżnienie nie dotyczy świata baśniowego, który dziełem sił nie-cudownych być nie może. Lecz w utopii z antyutopią niepodobna także przeprowadzić ostrego odzielenia stronności socjalnej od bytowej, ponieważ ani w empirii, ani w metafizykach typu religijnego bądź filozoficznego nie znajdziemy kryteriów dla uchwycenia niekwestionowalnej dychotomii. Różne religie rozmaicie o tym orzekały. W jednej nawet, w chrześcijańskiej, panowało „niezdecydowanie demokracyjne”, widoczne choćby w perypetiach orto-

Kłopotliwe
(praktycznie)
rozróżnienie:

przykład
chrześcijań-
stwa

doksji i herezji. Znaki dodatnie i ujemne lokowali teologowie niejednakowo na mapach bytu. Amplituda odchyień dopuszczalnych była w ortodoksji (św. Augustyn — św. Tomasz) mniejsza od herezyckich tylko dzięki śledzącemu postępowaniu Kościoła, który odcinał uchyby skrajne. One wszak stawały się właśnie herezjami. Jako wyzbyte ogranicznika z watykańskim autorytetem, nie ustawały w powiększaniu rozdrabniających je wciąż dalej oscylacji. Gdyby ktoś wykonał diachroniczny rzut owych rozbieżności, korekcji i wymuszanych nawodzeń dośrodkowych na płaszczyznę, objawiłaby się chwiejność teodycei aksjologicznie *lokalizacyjna*, czyli jej nieokreśloność co do zasięgu wpływów dobra i zła. Rzut na płaszczyznę należałoby ponadto uzupełnić stereoprojekcją, uwzględniającą stosunki pomiędzy wysiłkiem ku zbawieniu, idącym z doczesności oraz zbawicielską pomocą, idącą naprzeciw z transcendencji w postaci łaski. Według świętego Augustyna wkład wektora usytuowanego w doczesności był właściwie przyzerowy, gdyż o sukcesie decydowała *de facto* niedocieczona w swoich zaadresowaniach łaska niebios. Ekstremum to uległo niemal odcięciu i zdominowała je diagnoza św. Tomasa, która — grubo mówiąc — ustanowiła komplementarność obu wektorów.

Tak więc w naszym modelu można wyznaczyć składowanie się wektorów w pionie (niebo — ziemia), natomiast stronności właściwej temu, co ontyczne bytowo i temu, co antropologiczne socjalnie, podług kościelnej doktryny rozgraniczać się zakresowo nie da. I nie tylko nie można wykonać podobnej demarkacji, ale nawet — pozostając w Kościele — nie można rozpoznawać niewykonalności takiego zadania. To dlatego, ponieważ Kościół bronił się przed samorozeznaniem tego — topograficznego — typu. Wybieg ostateczny teologii zmierzał do uodpornienia teodycei na żrące działanie zbyt docieklivych rozumowań przez podniesienie kontradyk-

Wybiegi
teologów

cji do rangi dogmatu oraz przez arbitralne ustalenie, jaki jedynie obowiązujący wiernych wniosek z owej kontradykcji wypływa. Udaremnił on też z kretesem — wewnątrz doktryny — odróżnianie zła ontycznego od socjalnego.

Brydż
chrześcijan...

W świetle teorii gier okazuje się chrześcijaństwo grą podobną do brydża. Pierwsza odzywka (wyrzeczenie się Szatana przy chrzcie) wszczyna licytację jako wstęp do rozgrywki trwającej przez życie. Kolor atutowy to cnota, wielkim szlemem jest świętość, a leżeć bez wszystkich lew — to pójść na wieczne potępienie. Licytuje i rozgrywa partię śmiertelnik, któremu świat jest stołem (tj. kartami wyłożonymi na stół), druga zaś para graczy, dokładnie jak w brydżu (por. np. R. Luce, H. Raiffa: *Gry i decyzje*. Warszawa 1964), zarazem jest i nie jest jednością. Para graczy w brydżu to bowiem jakby jeden gracz, tracący okresowo pamięć o dokonanych wyborach karty. Trudno właściwie rzec, iż jeden z owych graczy-protagonistów (Bóg) trwale sprzyja rozgrywającemu partię, a drugi (Szatan) trwale bruździ, ponieważ — jak w brydżu — zrzucane karty są wprawdzie sygnalizacją, ale *dwuznaczną*. Rozgrywający widzieć może to tylko, co spadło już na stół (tj. co zachodzi w doczesności), ale też tylko podług tego może sobie rekonstruować strategię, uprawianą przez tamtą parę. Różnica tylko ta jak gdyby, że jeden z graczy ma mu sprzyjać, a drugi — szkodzić. Lecz skądinąd Szatan nie jest wyłączony spod woli Bożej, bo bez niej nic (stąd i słowa *Modlitwy Pańskiej*: „nie wódź nas na pokuszenie”, nie do Szatana przecież zwrócone), więc zakresowo rozgranaczyć wkładu obu graczy w partię nie można. Gra jest testem sprawności w nocie śmiertelnika; zbilansowanie gry i wypłata czeka w zaświatach. Podręcznik tej gry (katechizm) postanawia sprzecznie, jako iż Bóg jest i nie jest związany kanoniczną funkcją wypłaty (nie tylko potępienie nie ma granic, ale i łaska). Rekonstrukcja tej gry utyka więc

według
sprzecznych
reguł
podręcznika

w kontrydykcjach: w brydża takiego grać by po prostu nie można. Rekonstrukcja modelowa gry o zbawienie ujawnia w strukturze gry rzeczy przykre. Suma gry nie jest zerowa i to w sposób szczególny: cokolwiek czyni tutaj gracz, czyni w sposób skończony, natomiast nagrody i kary są nieskończone. Toteż można bez przesady powiedzieć, że tak ustanowiona gra, przy relacji zawsze skończonej ilości ruchów i zawsze nieskończonej funkcji wypłaty, nie tylko nie przedstawia *fair play*, ale jest nieskończenie niesprawiedliwa w każdym poszczególnym przypadku. Jest taka tylko jako gra *niehazardowa*. Jako gra hazardowa oznacza się tylko nieskończenie wielką dysproporcją stawki do wygranej, gdyż każda wielkość skończona jest nieskończenie małą częścią każdej wielkości nieskończonej. Bóg, jak to kostycznie zauważył Schopenhauer, powołał człowieka do bytu z nicości, z góry powiadomiony o jego mającym nastąpić upadku (skoro jest wszechwiedny), po czym za grzechy strąca go we wieczne potępienie. *Der arme Kerl aus dem Nichts* powinien mieć prawo przynajmniej do tej nicości, która była jedyną jego uprzednią własnością. Przyznajmy jednak lojalnie, że powyżej naszkicowany obraz powstaje wskutek próby sformalizowanego rzutowania żywota ludzkiego, wziętego między doczesność i wieczność, w obręb teorii gier. Ponieważ *ex condtradictione* (tak samo, jak *ex falso*) *quodlibet*, można w tę rekonstrukcję wprowadzać odmiany usympatyczniające reguły gry zawsze przecież całkowicie arbitralne z czysto logicznego stanowiska.

Ale i z przyrodoznawczego stanowiska trudno o porządną demarkację składowej ontycznej od socjalnej, bo człowiek sam jest płodem Natury oraz samourobień społecznych. W rozróżnieniu, co w nim przyrodzone bytowo od tego, co nabyte socjogenicnie, musi tkwić arbitralność, nieusuwalna nawet dzięki dowolnie wielkim przyrostom wiedzy. Kapi-

Przykład
przyrodzo-
znawstwa

Śmierć
a paradoks
łysego

talna ta kwestia zasługuje na uwagę. Spotykamy się tutaj z trudnością rozdzielczą tego samego typu, co w kwestii ustalenia, *kiedy* właściwie człowiek umiera, albo też w kwestii, co jest w żywym organizmie wyznaczone dziedzicznie, a co środowiskowo. Są to dwie jakościowo różne trudności, uwikłane w niejednakowy sposób w paradoks łysego. Pierwsza trudność w tym, że śmierć jest wprawdzie stanem, lecz umieranie jest procesem rozciąglonym w czasie i w sposób wyzbyty wszelkiej arbitralności, a więc poza przyjętą konwencjonalnie zgodą, nie da się orzec, *kiedy* właściwie agonia przechodzi w śmierć ostateczną (co jako diagnoza stało się palącą sprawą w związku z przeszczepianiem narządów umarłych — żywym). Daremnie czekają ci, co spodziewają się definitywnego odróżnienia życia i śmierci od empirii medycznej. W niejaki czas po agonii śmierć można orzekać całkiem pewnie, ale wtedy już prawie żaden z narządów ciała nie nadaje się do transplantacji ze względu na wystąpienie zmian nieodwracalnych. W toku agonii, nawet i tam, gdzie ona przechodzi w śmierć całego ustroju, nie można obyć się bez aktywnego wkładu w orzeczenie zgonu, wkładu, który musi być normatywny, więc kulturo-, a nie tylko empiriopochodny.

Pozornie też tylko to, co środowiskowopochodne i to, co dziedziczne stanowią w zbiorze ustrojowych cech dwie składowe takiego równoległoboku sił (procesów), których wypadkową jest organizm dojrzały (fenotyp). W samej rzeczy można — takich „równoległoboków” wyodrębnić w rozwoju idącym od jądrowej komórki do ustroju dojrzałego nieskończenie wiele. Jedne z nich stają się składowymi następnymi, przy czym owa współzależność zachodzi *zwrótnie*. Gen wyznacza pewną *możliwość* cechy, którą realizuje pewna *możliwość* środowiskopochodna, a obie te grupy szans ustanawiają przedział fenotypowej zmienności organizmu. Genotyp na starcie rozwoju jest zdeterminowany tylko wirtu-

alnie: środowisko jest mu zarazem protagonistą i antagonistą. Jednym słowem i tu mamy do czynienia z grą, a pytanie o to, od którego gracza zależy definitywna postać samej gry, ma w sobie tyleż dobrego sensu, co pytanie o to, która noga, lewa czy prawa, wyznacza definitywnie chód. W gruncie rzeczy współczesna biologia nie przyznaje słuszności ani preformistom, ani epigenetykom. Pytanie jest źle postawione, alternatywa fikcyjna, toteż demarkacja tego, co dziedziczne od tego, co nabyte, możliwa probabilistycznie w konkretnych przypadkach, jest problemem niealgorytmizowalnym. Jest to więc problem, który nie ma uniwersalnego rozwiązania.

Fikcyjna
alternatywa

Problem rozróżnienia tego, co ontyczne i tego, co socjalne zawiera obie wymienione trudności, ponieważ człowiek żyje naraz biologicznie i socjalnie. Analogiczny zrost zachodzi w jego środowisku, które jest i rzeczowe (przedmiotowe), i kulturowe. Niemożliwa jest kultura bez jakichkolwiek rzeczy (przedmiotów), niemożliwy jest ustrój bez środowiska, lecz ze wszystkich tych niemożliwości wcale nie wynika, jakoby demarkacji nie dało się w ogóle przeprowadzić. Można to uczynić i robiono to niezliczone razy. Ale są one zawsze niedowodliwe empirycznie i nie jest to najprawdopodobniej stan przejściowy. Całe nieszczęście w tym, że podczas kiedy w kwestii ustalenia zgonu (lub w bezliku podobnych) kultura ma i może jako zwierzchnia całość orzekać o podporządkowanym sobie zagadnieniu cząstkowym, sprawa demarkacji ontycznego od socjalnego zakłada orzekanie kultury o niej samej. W takich wypadkach otwiera się przed nami piekło paradoksu. Nawet odkrycie dowolnej ilości ras gwiazdnych i powstanie astroetnologii porównawczej nie wybawi nas z tego kłopotu. Znając sprawności fizyczno-ustrojowe i cywilizacyjne takich ras, można ze względu na grupę wziętych za kryteria parametrów sporządzać wykresy, na których ludz-

Piekło
paradoksu

kości przypadnie określone miejsce. Zestawienia takie powiedziałyby nam, być może nawet wiele, o typowych i optymalnych w Kosmosie strategiach przeżywania rozumnego, o zależności ustrojowych struktur od biologicznych struktur osobniczych, o wyjątkowości (singularności) kryzysowych progów cywilizacyjnego ewoluowania albo właśnie o typowej regularności, więc o homeomorfizmie tych progów. Moglibyśmy się wreszcie dowiedzieć, czy procesy autoewolucyjne (przejmowania steru dziedziczności od Natury przez Rozum) są zjawiskiem typowym w długo rozwijających się cywilizacjach itp. itd. Lec z takiej encyklopedycznej wiedzy nie wyniknie automatycznie pożądana demarkacja. To, co ontyczne, nie podlega wszak empirii, a to, co empirycznie stwierdzalne, nie jest ontyczne. Będziemy mogli najwyżej usłyszeć kiedyś od lepiej poinformowanych, że była to nasza mrzonka po prostu. Wyznaję, że orzeczeniem takim wcale bym się nie dziwił. Niemniej kwestia ta pozostaje dla nas żywotna i paląca, choćby więc z tego powodu warto się nią zajmować.

Dziecię
naszego
wieku?

Antyutopia jest zjawiskiem daleko późniejszym od baśni i od utopii. To dziecię naszego wieku przyszło na świat w literaturze fantastycznej, gdzie został sporządzony sążnisty katalog piekieł, jakie wszelkiej (a nie tylko ziemskiej) społeczności może zgotować już to „autostrangulacja” (np. zadławienie tyranią cybernetyczno-policyjną), już to agresja innowilizacyjna, już to wreszcie żywiołowe siły Natury, a więc sam Kosmos. Stronności powszechnego dobra odpowiada w antyutopii stronność powszechnego zła, zdająca się być magnesem, nieodparcie przyciągającym wyobraźnię socjologiczną. I tu również musi być daremną próbą odróżnienia przyczyn ontycznych nieszczęścia od społecznych. Piórami rządzi niezdecydowanie, będące wyrazem nieświadomości samego *istnienia* demarkacyjnego problemu (powiedzieliśmy, że nie da się go roz-

strzygnąć empirycznie, ale można jednak czynić to kulturowo, i literatura stanowi tutaj wokandę do rozpatrzenia sprawy). Zło jest w nowożytnej antyutopii zadawane zwykle bezinteresownie. Nie wynika na przykład z nastawień eksploatorskich, z klasowych antagonizmów, lecz dane jest niekwestionowalnie jako fatalny stan, który trwa, nie ma bowiem sił społecznych ani środków, co mogłyby złu przeciwdziałać. Zwykle fabułą antyutopii jest pokaz narastającej pejoracji, „umakabryczniania się” powszechnej egzystencji. To jakby na dowód, że tylko dobro utopijne może kulminować w skończoności, zło natomiast nie ma żadnych granic położonych ekspansji. Przypadać trzeba, że antyutopia znajduje dziś pożywkę w ponurych wizjach futurologicznych samozadławiającej się cywilizacji wykładniczego wzrostu.

Zło nie ma granic

II

Rekonstrukcja nasza, logiczna, a nie historyczna, nie zdaje sprawy z ogromnych czasowych różnic wynikania poszczególnych „światów z intencją”. Uderza w niej pustka pod nazwą antybaśni — jakoż w folklorach nigdy gatunku takiego nie było. Mimo to możemy podać jego cechy wcale dokładnie, na podstawie warunków sąsiedztwa. Świat antybaśni powinien być stronny indywidualnie, powodzi się w nim najgorzej — najlepszym, więc suma dobra i zła też, jak w baśni, jest stałą, lecz przy odwrotnej dystrybucji: dobro będzie ukarane, a zło — nagrodzone. Nie ma wygrywających strategii dla zacnych, za to wszystkie strategie nędzników są optymalne. Funkcja wypłaty jest funkcją etyki odwróconej: $F_w = f(\frac{1}{2})$. Suma gry i tu powinna być zerowa, skoro przegrana cnoty równa się wygranej występku. Zachodzi wszakże pytanie, co jest ceną gry, jakie powinny być jej

Cechy antybaśni (nie istniejącej)

Przyjemność
na końcu —
w bajkach

strategię i jaką dystrybucję ujawnia funkcja wypłaty.

Przyjemności doznaje się w bajkach dopiero na końcu, bo nie jest przyjemnie siedzieć w klatce czarownicy, w brzuchu wilka ani walczyć z obmierzłym potworem. Robi się to z musu albo z samozaparcia. Zacny a słaby ulega czasowo złu, a silny bohater spieszy mu na pomoc z wyższych pobudek. Lecz *muszą* być przyjemne nękanie sierot czy przejażdżki na plecach Sindbada — w przeciwnym razie postęпки takie niczym by się nie tłumaczyły. A zatem, ponieważ pomaga się innym dla ich dobra, a bruździ dla własnego, w antybaśni odmienna jest dystrybucja funkcji wypłaty. Baśń odracza wynagrodzenie za dobroć; antybaśń doraźnie premiuje zło, w toku jego zadawania, ponieważ cierpienie innych jest uciechą bohatera. Odmienia to przebieg gry. Bajki rozpoczyna zwykle atak zła, które rujnuje stan istniejący przy otwarciu i gra toczy się o jego naprawę z ewentualną nadwyżką. Dobro kontratakuję nie dla satysfakcji, lecz z konieczności, a jego zwycięstwo jest ostateczne w tym oczywistym sensie, że zaprowadza nieprześcigniony błogostan. Tym samym *muszą* różnić się od siebie trajektorie gry: w baśni jest najpierw niewiele zła, potem sporo, a na końcu nie ma go wcale. W antybaśni zachodzi natomiast nieustający przybór zła. Ceną gry jest w baśni szczęście zacnych, które usiłują im wydrzeć niecni. Formuła to wszakże zbyt ogólnikowa. Trzy są typowe otwarcia gry baśniowej: stan początkowy jest doskonały, lecz ulegnie pogorszeniu, jest fatalny, lecz ulegnie melioracji (często ustopniowanej), albo wreszcie jest „taki sobie” i na końcu choć trochę się polepszy. Przykładami na te trzy otwarcia mogą być: bajka o śpiącej królewnie, w której królestwo ma się wybornie do przybycia złej wróżki nad kolebką królewny, bajki o smokach, siejących grozę od początku, i bajki, takie jak *Jaś i Małgosia* bądź *Czerwony Kap-*

Trzy otwarcia
gry
baśniowej

turek, w których ulega restytucji początkowy stan rzeczy: dzieci wracają cało z domku Baby Jagi czy z wilczego brzucha, ewentualnie wzbogacone trofeami. Strategia zła jest więc zawsze ofensywna.

W wielu bajkach tkwią „szufladkowo” „podgry”, będące testami sprawności bohatera. Bohater musi dla zdobycia właściwej nagrody (ręki królowej, tronu) pokonać serię przeszkód, przy czym co najmniej niektóre są upostaciowieniem zła, które trzeba zwyciężyć (jednym z paradygmatów jest tu mit o pracach Herkulesa). W tym podzbiorze bajek zło nie rusza na bohatera frontalnym atakiem, lecz czeka wyzwania. W każdym razie nigdy nie jest tak, żeby bohater musiał, pokonując zadany problem, sam wyrządzić jakieś zło. Świat baśni jest więc albo homeostatem, doskonalącym stan wstępny dzięki jego naprawie, albo labiryntowym automatem, który tylko zacnego bohatera obdarzy główną wygraną. Zły stan rzeczy jest w bajkach przede wszystkim do usunięcia. Stanowi on, by tak rzec, wymóg *narracyjny*, lecz nie stanowi głównej ontycznej jakości bajkowego świata. Jakość ta równa się wszak doskonałej harmonii jako szczęściu, gdyby więc zadawać bohaterom bajek pytania, jakich im nikt nie zadawał, czy nie woleliby żyć w tej harmonii od razu, zdobyć szczęście bez pokonywania przeszkód, odpowiedź byłaby niechybnie pozytywna. Nie jest miło siedzieć w brzuchu wilka, być zaklętym w kamień, przyjemniej nie napotkać wilka ani czarownicy i od razu wydać się za księcia lub poślubić królową.

W baśni występują dwa rodzaje zacnych bohaterów: słabi, jak sieroty, dzieci, księżniczki do porywania i zaczarowania, oraz silni, co tamtym spieszą z pomocą. Bywa, że silni pomagają najpierw — lecz nie wyłącznie — sobie (chłopiec-roztropiec, Tomcio Pałuch). Gdyby nie ataki zła, bohaterowie pierwszego rodzaju mieliby się całkiem dobrze, drudzy zaś nie mieliby nic do roboty. Nie byłoby wtedy wpraw-

Narracyjna
potrzeba zła

Zacni
bohaterowie
baśni

Dobro
i zło

dzie nic do opowiadania, lecz warunki dobrego świata byłyby spełnione. Dlatego powiedziałem, że wymóg narracyjny nie pokrywa się z ontycznym. Otóż nie można uzyskać standardowego wzorca antybaśni poprzez prostą inwersję baśniowych parametrów, ponieważ funkcje dobra i zła nie są w baśni symetryczne. Możliwe jest dobro bez zła, lecz zło bez dobra istnieć nie może, skoro się nim żywi. Dobro usuwa zło jako zakłócenie, żeby się definitywnie utwierdzić, i w toku takiej rozgrywki jeszcze się doskonalili, aż dojdzie stanu optymalnego, który zamyka grę w sposób logicznie konieczny. Jeśli bowiem zapanuje harmonia, nic już lepszego zejść nie może. Odwrócenie tej relacji ujawnia jej asymetrię. Jeśli zło ma zwalczać dobro jako przeszkodę, to trzeba wyjawic, w czym właściwie mu owo dobro przeszkadza? Otóż nie wiadomo w czym. Na tak postawione pytanie nie da się w ogóle odpowiedzieć, ponieważ dobro nie jest dla zła czynnikiem zakłócającym, lecz konstytutywnym. I to konstytutywnym ontycznie, a nie tylko narracyjnie. Łatwo to poznać po tym, że fraza, obecna zwykle w końcówce baśni — „i odtąd żyli długo i szczęśliwie”, nie jest do symetrycznego odtworzenia jako logiczne zamknięcie antybaśni. Cóż, przecie nie o to chodzi, żeby jej bohaterowie żyli krótko i nieszczęśliwie! Harmonia może być nieprześcigniona, lecz nie istnieje nic takiego jak idealna dysharmonia, nieszczęście nie do przelicytowania. Zło, w przeciwieństwie do dobra, nie jest samowystarczalne. Zmienia to zarówno wartość gry, jak jej strategię i rolę poszczególnych postaci. Zaczne dziecię daje spotkanej żebraczce jałmużnę i ratuje żabkę z opresji. Jeśli złośliwie odmówi jałmużny i rozdepcze żabkę, akcja utknie, bo o wsparcie prosi przebrana wróżka, a żabka miała za ratunek spełniać życzenia. A zatem rola słabych postaci musi być w antybaśni inna: będą ulegały silnym, bo ten świat słabości nie sprzyja.

Muszą się też różnić od siebie całościowe trajektorie gry. W baśni jest zrazu jako tako, potem gorzej, a na końcu znakomicie. W antybaśni natomiast zachodzi nieustająca eskalacja zła. Jej świat, zrekonstruowany logicznie, to świat otwarty, czyli taki, w którym może toczyć się tylko gra nieskończona. Zło musi niszczyć w nim dobro, a gdy je wytrzebi w swym otoczeniu, ustaje w destrukcji nie dlatego, ponieważ doszło do jakowejś saturacji, ale dlatego, bo nie ma się już czym żywić. Jest to różnica pomiędzy równowagą jako harmonią a równowagą jako pogorzelskiem, co tylko dlatego zgasło, ponieważ ogień strawił wszystkie palne substancje. Niech się tylko pojawi coś palnego, a pożar będzie się szerzył dalej.

Nieskończona
gra zła

Świat stronny przychylnie ustanawia zatem perfekcję, w której się *zatrzymuje*. Świat złowrogi w ruchu mu właściwym zatrzymać się nie może, co logicznie wynika z jego naczelnej dyrektywy. Jest to szkopuł ontyczny, a nie tylko narracyjny. A zatem zerowość antybaśniowej gry należy rozumieć w sposób szczególny. Oznacza ona, że zła musi być w antybaśni tyleż co dobra, dla tej samej przyczyny, dla której może być tyle tylko pożaru, ile materiałów do spalenia. Wyczerpanie się paliwa jest naturalnie okolicznością zawsze przypadkową. Złowrogi świat musi więc sam podsypywać sobie — swoim łotrom — dobra. Można by na to zareplikować, że wszak i świat baśni tajemnie podsypuje zła swym zacnym mieszkańcom. To prawda, lecz jest to wywołane, jakżeśmy wykazali, potrzebą narracyjną, a nie pryncypialną.

Ontyczna
potrzeba dobra

Dobry świat daje sobie bez zła radę, choć wtedy nie ma już bajek; niemniej można go sobie jako stan logicznie wyobrazić. Natomiast świat zły jest zdany na obecność w nim dobra egzystencjalnie: nie może bez niego w ogóle istnieć inaczej, jak pełne rozkładu pobojuwisko, z ostatnim antybohaterem, co okazał się drapieżniejszy od wszystkich innych,

więc ich pokonał. Otóż, jeśli sobie wystawić nawet taką sytuację, to żadną miarą nie będziemy mogli uznać, że ów bohater czuje się świetnie i będzie odtąd żył długo i szczęśliwie. Nonsens tego sformułowania jest uderzający. Bohater ów będzie robił wszystko, co w jego mocy, aby znaleźć następne ofiary, a gdy ich nie znajdzie, nie pozostanie mu nic innego, jak stan rozjątrzonego nienasycenia, boż nie może robić tego, do czego został stworzony. Tak więc ultymatywny triumf antybohatera nie może równać się jego uszczęśliwieniu.

Jeśli tak, uzyskujemy odpowiedź na pytanie o dystrybucję szczęścia w antybaśniowej grze. Podczas kiedy w baśni gra toczy się o szczęście *odroczone* do końcowej rozgrywki i tam dochodzi do wypłaty, w antybaśni szczęściem musi być nieszczęście innych i tym samym szczęście to ustaje, gdy tamto znika. Tak więc w strukturach gry pojawia się niepozbyszalna sprzeczność. Żerem smoka są dziewice, ale gdy wszystkie zje, z głodu zdechnie. Miło czarownicy obracać rycerzy w głązy, lecz gdy zaczyna wszystkich, będzie się musiała chyba przekwalifikować. Gdy królestwo zapadnie w wieczny sen, zła wróżka też nie będzie miała nic więcej do roboty.

Można by, zapewne, ratować antybaśń poszukiwaniem struktur rozgrywek nie tak radykalnych, a to obierając na bohaterów postaci złe i zarazem słabe. Postaci takie nie dążą do zagłady dobrych, a tylko do ich nękania. Lecz wtedy znów musi dojść do eskalacji poczynań albo do ich zaniechania. Eskalacja przeprowadza nas na powrót do stanu nienasycenia, a zaniechanie wymaga własnej racji. Czyżby się antybohater poczuł zaspokojony wyrządzo-
nym już złem? Już ma go dosyć? To bardzo niedobrze, ponieważ wchodzi tym samym w sprzeczność z patronującym mu uniwersum. To nie jest logiczne. Słaby a zły bohater okazuje się niedostateczny w świecie antybaśni. W baśniowym po to

Nienasycony
antybohater

wpada w tarapaty, żeby silni a zacni mogli mu spieszyć z pomocą (królewicz wyprawia się na smoka, na czarownika, wyzwala dwór uspiiony od zaklęcia, zabija wilka, co zjadł babcię). Cóż, miałaby bohater silny a zły wspierać niecnego słabeusza? Niby dlaczego właściwie? Skąd by mu to się wzięło? Czy Belzebub jest dobry dla Szatana, czy odda mu ostatnią koszulę i poświęci się za niego? O socjologii piekła, co się tyczy etyki diabłów w ich sferze, a nie w stosunkach z potępieńcami, jakoś nic nie wiadomo. Sami musimy tu ruszyć konceptem. Zły a silny będzie się może posługiwał drobnym szują, ale tylko do czasu. Gdy usługi okażą się zbędne, weźmie się i do niego. Tego wymaga zasada naczelna, zasada niezycliwości uniwersalnej. Koalicje złych mogą powstawać, zawsze jednak będą podszyte zdradą. Oczywiście można i tu próbować osłabienia dyrektywy tak bezwzględnej, na przykład utrzymując, że koalicji złych łatwiej uporać się z dobrem, że i skrajnie egoistyczna rachuba zniewała do solidarności. Ależ tak. Gdy jednak gra skończy się zniszczeniem cnoty, koalicja musi się rozpaść, bo cóż by jej pozostało, przekształcenie w towarzystwo emerytów zbrodni lub wzajemnej adoracji? Silne zło musi prędzej czy później wziąć za gardło słabsze, a ten, kto by inaczej postanowił jako autor antybaśni, wchodzi w sprzeczność z właściwą jej logiką zdarzeniową. Nie ma, jak widzimy, wyjścia ze sprzeczności, jakie ustanawia antybaśń. Ten dość zaskakujący rezultat analizy skłania do kontynuacji. Jakiśmy pokazali, strategię gry w bajkach są przede wszystkim *ratownicze*, w antybaśni natomiast — *pościgowe*. Wynika to z asymetrii stosunków panujących między dobrem a złem. Zbadajmy najpierw, jak wpływa na antybaśń sąsiedztwo z antyutopią. Czy obie się po prostu nie zlewają? Tu i tam mamy wszak nękających i nękanym, zamkniętych w złowrogim świecie. Czy jednak nieszczęście nękanym doprawdy jest szczę-

Zasada
uniwersalnej
niezycliwości

Antybaśń
wobec
antytopii

ściem ich panów? Tak nie jest, najwyżej można wykryć w antyutopii nierównomierność dystrybucji powszechnej biedy. Jak słusznie zauważył Golo Mann w swej historii dwudziestowiecznych Niemiec, dosyt, jakiego za Hitlera dostąpiła „rasa panów”, gdy III Rzesza panowała od Atlantyku po Kaukaz, był zaiste nędzą w porównaniu z dosytem dzisiejszych obywateli Republiki Federalnej, choć wtedy Niemcy posiadli ów *Lebensraum*, z którego dziś nie zostało im ani piędzi. Nie inaczej jest też w antyutopii literackiej, choćby Orwella, ponieważ władcy, mając się tam lepiej od poddanych, doprawdy nie mają się znakomicie. Wiecznie niepewni swej pozycji, wciąż wysileni w jej utwierdzeniu, uwikłani we wzajemne intrygi, zdani na podobnych sobie, tyle że niższych hierarchicznie ludzi bez sumienia, gotowych do zdrady, gdyby w niej dostrzegli swój interes — nie stanowią tyrani beztroskiej elity.

Tyrania „klasyczna”, przeszłowieczna, to społeczność zniewolona *odwracalnie*, także bez zewnętrznej interwencji, ponieważ tyran stoi ponad państwem i prawem i jego śmierć czy klęska położyć może kres samej tyranii. We współczesnej antyutopii tak już nie jest. Struktura jej funkcjonuje na zasadzie samozwierającego się potrzasku i tym samym zdominowuje wszystkich w niej żyjących, jakkolwiek nie do końca tak samo. W takiej antyutopii władzę może sprawować doskonale logiczny komputer lub tak samo bezosobowa garść oligarchów. Różnica o tyle jest nieistotna, że to nie jakieś jednostki programują całość struktur społecznych, lecz właśnie nadrzędny program podporządkował sobie sukcesywnie rządzących razem z rządzonymi. Tego stanu nikt z osobna nie chciał, nie leży on bowiem, gdy dochodzi nadiru, w niczym interesie, skoro powstało dziwne piekło, w którym potępieni spokoju nie mają od diabłów, a diabły — od potępionych. Doszło do zupełnego rozminięcia się osobniczych in-

Dziwne piekło
spełnionych
marzeń

tencji z prawidłowościami socjalnymi systemu. Do tego właśnie doprowadził albo gradient technoewolucyjny, albo herezja, odstępstwo od wyjściowej doktryny, co pokazywała przyszłość jako utopię, albo złowrogo stronny świat zaofiarował ludziom sfalszowaną receptę na szczęście.

Jednym słowem — nie taka toczy się gra, do jakiej kiedyś zasiadano, lecz właśnie jej koszarne odwrócenie. W tym bowiem zgodni są dziś twórcy antyutopii, że społeczności udają się do owych przybytków własnowolnie, nawet z zapalem, zwabione mirażami wszechstronnych postępów — zwłaszcza technicznych i naukowych. Stąd też, nawiasem mówiąc, bierze się tak typowe dla dzisiejszej antyutopii czy raczej dla jej autorów — utożsamianie technicznej cywilizacji z drogą samozgubnego rozwoju. Skoro antyutopia jest więzieniem i szafotem ludzkich nadziei, nic wspanialszego nad stanowisko dozorczy i kata nie może być w niej dostępne. A zatem baśń nawet wycinkowo nie pokrywa się z antyutopią, gdy w tej ostatniej nikt nie jest wolny. Natomiast bohaterowie antybaśni powinni wybierać zło tak suwerennie, bez zewnętrznego nacisku, jak wybierają dobro bohaterowie bajek.

Zło jest w antyutopii rozmyte, bezosobowe, działa bowiem poprzez ludzi raczej, aniżeli z nich. Do rzeczy jest tu książka Hanny Arendt *Eichmann or the Banality of Evil*, dowodzi bowiem banalnej jakości funkcjonariuszy zbrodni w totalitaryzmie. Zło antyutopii ulega instytucjonalizacji i tym samym niepodobne jest do zła, którego mieszkaniem powinna być antybaśń podług warunków logicznej odpowiedniości względem baśni. Cnoty i niecnoty bajek są wszak jednakowo „prywatne”. Każdy postępuje tam podług tego, jaki jest, a nie podług tego, co mu zlecono. Już choćby przez to diabeł, aczkolwiek wcielenie zła, nie godzi się na pierwszoplanową postać antybaśni, ponieważ to zawodowiec, wysłannik piekielnej instytucji, pracujący na akord

Antyutopia:
więzienie
i szafot
nadziei

W antybaśni
amator
bohaterem

(im więcej dusz potępionych będzie miał na swym koncie, tym większą zastęgę zdobędzie u zwierzchnictwa) raczej z obowiązku niż z entuzjazmu. Nadto zaś diabeł kusi do złego, które jest raczej środkiem niż celem, bo czyni to nie dla doraźnej swej satysfakcji, lecz żeby Bogu robić na złość.

Tylko cud...

Niezbywalna
sprzeczność

Uniwersum antybaśniowe musi zatem trwać w wiecznym pościgu za nieosiągalnym ideałem skończonego zła. Gdy zabraknie w nim dobra, wrogość pozostaje bez adresu i nie ma co robić. Lecz takie bezrobocie nie jest tam stanem należnego złu uszczęśliwienia. Czy dobro powinno ulegać złu, przechodząc na jego wiarę? Lecz ten wybieg pogorszy jeszcze sytuację, przyspieszając nadejście zbrodniczego bezrobocia. Nie ma na to rady? Jest jedna, w postaci cudu. Ofiary powinny wstawać z martwych. Wciąż gubiona cnota powinna odradzać się jak Feniks z popiołów. Zamiast eksponenty nieskończonych wzrostów uzyskujemy koło. Koniec antybaśni będzie jej początkiem. Zaszlachtowani wstają, a oprawcy biorą się do nich od nowa. Ale i to nie spełnia zadanych warunków. Rzecz nie w cudzie wskrzeszenia: skoro zna go bajka, antybaśń jest w takim samym dobrym prawie. Lecz sprzeczność, której chcieliśmy się pozbyć, wraca w nowej postaci. Jakże, niszczą cnotę, a ona zmartwychwstaje? Czy to więc nie *jej triumf*? Antybaśń nie może ustać, dopóki tłuką się w niej jeszcze jakieś niedobitki, ale ostateczne zwycięstwo zła równa się zlikwidowaniu jego bytowej racji. Gdy ofiary zmartwychwstają, sytuacja złych upodabnia się do Syzyfowej. Eskalacja „ujemna” — aby zostawszy sam na sam, brały się za gardło coraz przeraźliwsze potwory — też nie ustatecznia, bo nie pozwala zamknąć rozgrywki. Z tego kręgu nie ma wyjścia.

Wykryte cechy antybaśni ukazały nam zmiany, jakim musi ona ulec względem baśni, utopii i antybaśni. Zmiany te, jako przekształcenia reguł gry,

jej wartości, rozkładu funkcji wypłaty, zastąpienia strategii ratowniczych przez pościgowe, wyznacza ją paradoksy antybaśniowej struktury, z tym naczelnym, że triumf zła pociąga za sobą jego klęskę. Szczęście złych nie może być stanem, lecz tylko chwilą. Tam, gdzie wszyscy są dobrzy, wszystkim jest dobrze, lecz tam, gdzie wszyscy źli, rozpoczyna się samopożeranie. Zło musi być albo nie do końca konsekwentne, czyniąc wyjątki z reguły wszechwrogości dla pobratymców, i wtedy ustaje. Albo, gdy całkowicie konsekwentne, prowadzi do pobojowiska z ostatnim osamotnionym potworem, liżącym się z odniesionych ran. Jeśliby nawet uznać, że tak się właśnie ziszcza ideał zła, to oczywiste jest, że nie uszczęśliwiło nikogo. Czyli: albo nie ma głównej wygranej, albo nie ma nikogo, kto by ją mógł uzyskać.

Rzecz w tym, że pobudki działania baśniowych postaci nie są wcale fantastyczne, na przykład opiekuńcza życzliwość dobrych albo zawiść, chciwość czy zdradliwość smoków i jędz. Toteż pobudki działania złych powinny być w antybaśni tak samo zrozumiałe. Otóż uwierzytelnić może je tylko racja doznaniowa, czysto jednostkowa, skoro, jak się rzekło, innym sprzyja się w ich interesie, lecz krzywdzić ich można tylko we własnym. Lecz gra prowadzona na zniszczenie wszystkich partnerów — produkuje tym mniej (niechby i czarnego) szczęścia, im dłużej trwa. Tak więc jedyna jej racja — doznaniowa — ulega stopniowej likwidacji.

Antybaśń ustanawia tedy świat samozgubny, a jego kulminacja przypada tam, gdzie się on obezładnia, kiedy z nareszcie osiągniętego maksimum nikt już nie może skorzystać. Dlatego z działania bohaterów nie można tu wysnuć żadnej zasady ogólnej: żadna strategia nie gwarantuje zwyciężającym złym tej stawki, o którą grają. Strategie optymalne są tu pessymalne właśnie, gdyż przyspieszają sytuację odpowiadającą sytuacji pata w szachach. Jest tak dla-

Doznaniowe
motywacje zła

tego, że dyrektywa życzliwości jest symetryczna („bądź dla mnie taki, jaki jestem dla ciebie”), lecz dyrektywa wrogości jest asymetrią, boż zadający śmierć sam jej sobie nie życzy. Ten logiczny szkopuł musi mieć konsekwencję w poetyce antybaśni. Zwycięstwo utopii to, przypominam, nieustająca wypłata głównej wygranej wszystkim. Triumf antybaśni to przegrana jej mieszkańców.

Pochwała zła

Poetyka antybaśni powinna więc przynajmniej uwzględniać pochwałę zła, uzasadniać jego rację na końcowym pobojuwisku. Nie łatwo o nią, bo choć dzieje powszechne pełne są zła, nigdy nie powoływało się ono na siebie jako na ostateczną rację. Zło zadaje się albo w imię jakiegoś dobra, albo pod „czarnym patronatem” (np. by wkupić się w łaskę piekiel). W ludzkim dorobku myślowym nie ma centralnej, czyli nie odniesionej do niczego, apologii zła jako pochwały o mocy powszechnego zalecenia. Piewcy gwałtu, przelewu krwi, niemiłosierdzia, lokowali zawsze w centrum swego systemu nie samo zło, lecz inną wartość (urodę walki, przywileje elity, projekty świata, poprawionego likwidacją słabeuszy, co powołują się na egalitaryzm i humanizm z zestrachanego samolubstwa), czyniąc tym samym zło środkiem do celu, a nie celem. Choćby w diatrybach Nietzschego zajmuje zło właśnie taką mimośrodową pozycję. Lecz świat antybaśni nie może posłużyć się tym wybiegiem, bo nie ma do tego prawa. Jego zło musi się nam zalecać bez wszelkich pretekstów, pozorów, zakłamań, przez sam kanon symetrii tak otwarcie jawne i tak w sobie skupione, jak dobro w baśni. Tu cnota, a tam niecnota ma być własną swoją racją. Lecz każda wygłoszona pochwała zła, pretendująca do rangi dyrektywy powszechnej, musi stać na kłamstwie. Musi bowiem ukryć rozpoznane przez nas sprzeczności między doznaniową maksymalizacją wygranej jako wartością gry a faktyczną likwidacją także tych graczy, którym wygrana miała być zapewniona. Nie można uzasadnić

niesprzecznie zła jako ogólnej dyrektywy egzystencjalnej, ponieważ zgody na to nie daje logika — a nie tylko standard moralności.

Ten stan rzeczy ma dwie konsekwencje w poetyce antybaśni. Jedna jest taka, że zło w bajkach to dla dobra przeszkoda, a nie źródło doznaniowej satysfakcji w walce. Nie zabicie smoka lub jędzy jest szczęściem, lecz tron, ręka królowy, powszechny błogostan. Otóż antybaśń żadnego błogostanu nikomu nie może dostarczyć. W bajkach zło jest przeszkodą, którą się usuwa, mierząc dalej, lecz w antybaśni nie ma dalej nic. Jest tylko ulotne doznanie, ginące wraz ze śmiercią ofiary. Skoro nie ma tu nic prócz takich doznań, będą przedłużane — oto nieusuwalna konkluzja tortur. A ponieważ można dręczyć i słowem, nie będzie się zadawać katuszy w milczeniu.

Ta intensyfikacja planu zajęć psychofizjologicznych podda poetykę antybaśni silnym odkształceniom względem baśni. Dojść musi do zderzenia fantastyczności, jako umownej nierzeczywistości tego świata, z właściwą mu koszmarnością zbrodni. Trudno sobie wyobrazić, aby wynikiem tej rywalizacji *sui generis* nie była zapaść fantastycznej konwencji. Antybaśń nie może zachować nawet śladu tej umownej naiwności i niewinności, która łagodzi w bajkach obecne nieraz przejawy okrucieństwa (np. w baśniach braci Grimm). Oto kolejny paradoks, na który się natykamy: atmosfera antybaśni nie będzie bajkowa. I nawet to, co dobitnie fantastyczne, będzie się w odbiorze przedstawiało niczym krwawy zwid lub koszmar.

Druga konsekwencja jest taka, że antybaśń będzie oscylować między pitavalem a autoparodią. Bajki są gatunkiem znakomicie okrzeplym, wypolerowanym pokoleniowymi przekazami. Potoczność narracji płynącej w kadencjach wręcz zliturgizowanych — obraca łyżę, krew, cierpienie tak samo jak szepty kochanków w umowne figury baletu, z mu-

Przedłużanie
tortur —
z konieczności

Antybaśniowe
koszmary...

zyką niedosłyszalną: figury poruszane nie tylko własnym życiem, ponieważ prześwituje przez nie bezlik tematycznych wariantów. Tam wszystko, dziejąc się od nowa, przecież tylko się powtarza. Nikt tam nie może powiedzieć niczego naprawdę po raz pierwszy, z całą autentyczną nieporadnością pierwszego razu.

Nasz nowy rodzaj nie ma ani szansy, ani prawa do podobnego umiaru. Aby się uwierzytelnić, musi przemówić własnym głosem. Tym samym jego ryzyko jest ogromne. Logika zła może sięgać dalej niż jego rozkosz, a to na skutek potrzeby utwierdzenia swojej racji ponad czysto osobniczym doznaniem. Dlatego antybohater może na koniec popaść w dziwną dewiację ascezy czy samozaparcia: żeby dowieść komunii z ujemnym absolutem, może przekładać odchody nad smakołyki i z poczwarą, a nie z królową uprawiać rozpustę. Czy nie będzie to jednak wstrętne do nie zamierzonej komiczności? Czy bohater zostanie zrozumiany w intencji dotarcia do takiej ohydy, która przez swą skrajność staje się już świętością? Czym zapobiec blamażowi: okropnemu, skoro tam, gdzie bohater obwieści swe złączenie z nadirem znieprawienia, czeka go, zamiast bladej zgrozy widzów, homerycki śmiech ich wzgardy? Wykłady „teorii zła” nie są właściwym antidotum przeciw drwinie. Nie ma innego antidotum na śmiech, unieszkodliwiający świat ze zła stworzony, oprócz krwi. Frenetyczne jatki wzbudzą gniew i zniewagi i to będzie właśnie dobre, bo wyklinania poświadczą powagę kreacji. Gatunek okrzepnie, przyjąwszy chrzest z krwi.

Zastanawiające, że tej naszej — czysto przecież logicznej — rekonstrukcji gatunku, co nigdy nie powstał, odpowiada twórczość markiza de Sade.

i frenetyczne
jatki

Ergo: Dzieło
Markiza

III

Kilka słów wyjaśnienia o powyższej próbie. Wywód mój nie miałby wartości, jaką proponuje — ukazania pustego miejsca na tablicy rodników fantastyki, pokrywającego się z pismami de Sade'a — gdyby taki właśnie przyświecał mi w pisaniu zamiar. Miałem jednak inny. Choć znam twórczość de Sade'a, nie myślałem o niej, biorąc się do rozparcelowania pierwiastków fantastyki w grafach pod egidą teorii gier. Nie udało mi się to, gdyż założyłem dyskretność (kwantową nieciągłość) przejść między poszczególnymi „rodnikami”. Założenie to okazało się wszakże błędne. Własności nieznaney w folklorach „antybaśni” badałem w samej rzeczy tak, jak to pokazuje tekst, i dopiero pod sam koniec analizy zaskoczyła mnie analogia „antybaśni” i pism de Sade'a. Odłożyłem jednak niedokończony tekst i dopiero teraz dopisałem ostatnie dwie strony, żeby go zamknąć. Oczywiście nie mogłem już wrócić do pierwotnej niewiedzy o rzeczonym podobieństwie. Niemniej rzecz wydaje się warta publikacji. Istotnie, moje wyjściowe pozycje zgiłotynowały to wszystko, co idzie w twórczości de Sade'a ze źródeł popędowych, indywidualizując ją tak drastycznie, że obrysowanie kształtów jego dzieła, totalnie ignorujące wkład, jaki miała w nie sfera seksualnych zboczeń, wydaje się niemożliwością. Jak widać, tak być wcale nie musi.

Tryumf
intelektu:

niemożliwość
— zrealizowana

Kraków, październik 1978 r.