

Agnieszka Nieracka

Kilka uwag o obecności zwierząt w filmie i literaturze science fiction

Zoophilologica. Polish Journal of Animals Studies 2, 107-117

2016

Artykuł został 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.



AGNIESZKA NIERACKA

Uniwersytet Wrocławski

Kilka uwag o obecności zwierząt w filmie i literaturze science fiction

„Science fiction – pisze Fredric Jameson – jest powszechnie rozumiana jako próba wyobrażenia sobie niewyobrażalnej przyszłości, ale jej głębszym tematem może być w istocie nasza terażniejszość historyczna”¹. W literaturze i filmie fantastycznonaukowym jedną z podstawowych rozważanych kwestii jest spotkanie człowieka z inną istotą (zwierzęciem). Inne byty pod postaciami Obcych prowokowały do rewizji, przepracowania związków między istotami ludzkimi i innymi zwierzętami. Wyobrażone światy, które poznajemy z punktu widzenia zwierzęcia lub obcej istoty, spekulatywna fikcja zakładająca możliwość mentalnego kontaktu z inną, radykalnie odmienną świadomością zdają się nie tylko przełamywać dylematy antropocentryzmu, lecz także uwyrażniać ludzki dramat: samotność człowieka jako gatunku. Toteż na widoczny związek między *animal studies* a pisarstwem science fiction wskazuje koncepcja Sherryl Vint, poddana szczegółowemu badaniu w książce *Animal Alterity*. Jest wiele powodów, by łączyć SF z HAS (Human-Animal Studies) – wyjaśnia Vint. Obie dziedziny stawiają podstawowe pytania o naturę ludzkiej egzystencji i socjalizacji. Obie skupiają się na odmienności i znaczeniu, jakie posiada ta odmiennost dla innego. Wreszcie obie traktują niezmiernie poważnie pytanie o możliwość porozumienia z istotami diametralnie różnymi od nas². Publikacja Sherryl Vint, zdecydowanie naukowa, wskazująca na niezwykłą erudycję badaczki, skupia się na etycznych implikacjach stale rozszerzającego się uniwersum istot żywych (stąd akces do SF). Autorka odnosi się do różnych dyskursów. Obszernie referuje bazę

¹ F. JAMESON: *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*. Przeł. M. PŁAZA, M. FRANKIEWICZ, A. MISZK. Kraków 2011, s. 409–410.

² S. VINT: *Animal Alterity: Science Fiction and the Question of the Animal*. Liverpool 2011, s. 1.

naukową, obejmującą studia kulturowe, filozofię, etologię, neurobiologię. Vint sięga do literackich tekstów praktycznie nieznanymi polskiemu czytelnikowi.

Mój zamiar nie jest tak wyrafinowany. Zamierzam poddać analizie kilka znaczących tekstów literackich i filmowych, koncentrując się na ich dostrzegalnych proweniencjach feministycznych, ale także cyberpunkowych. Podejmę także próbę wyjaśnienia, dlaczego adaptacje filmowe znacząco zmieniają sens spotkania zwierzęcia i człowieka.

Jednak to w zasadzie literatura science fiction, zwłaszcza ta o antropologicznym zabarwieniu, prezentowała zwierzęce postaci w dynamicznie zmieniającym się obrazie przyszłego świata. Jedną z najważniejszych publikacji był zbiór opowiadań Urszuli Le Guin *Dziewczyny Buffalo i inne zwierzęce obecności*, wydany w 1987 roku. W przedmowie pisarka jasno wykląda swoje credo: oto wszystkie formy istnienia, w nieusuwalnym związku, są faktem życia. Lecz „wchodząc do wnętrza własnej głowy i odcinając się od wszelkich głosów z wyjątkiem swego własnego, »Człowiek Cywilizowany« ogłuchł”. Nie słyszy głosów zwierząt, dzieci, kobiet. „Słyszy tylko własne słowa budujące świat”³. Ta feministyczna perspektywa uwyrażnia postaci Innych, którym, jak powiada Le Guin, Cywilizacja odmawia języka. Jednym z najbardziej znaczących opowiadań są *Labyrinty*, gdzie narracja prowadzona jest z punktu widzenia Innego: laboratoryjnej szczurzyca. Monolog wewnętrzny ujawnia zarówno odmienną świadomość zwierzęcia, jak i wspólnotę słów budujących świat.

Oboje jesteśmy stworzeniami inteligentnymi, budowniczymi labiryntów i z pewnością byłoby zupełnie łatwo nauczyć się rozmawiać ze sobą! Gdyby o to chodziło Obcemu. Ale tak nie jest. Nie wiem, jakie labirynty buduje dla siebie. Te, które sporządził dla mnie, są narzędziami tortur⁴.

A przecież monolog ten ujawnia przede wszystkim fascynującą podmiotowość Obcego – zwierzęcia podejmującego rozpaczliwą próbę, by wytańczyć istotę jego świata, wytańczyć Prawdziwą Drogę w labiryntach czasoprzestrzeni. Szczurzyca umiera z głodu, zaś uczony pozostaje w swoim antropocentrycznym labiryncie.

Odmienne, nieco kontrowersyjną perspektywę przyjmuje druga autorka – Pat Murphy w *Zakochanej Racheli*⁵. Być może najbardziej zdumiewający jest, otwierający to opowiadanie, wstęp Donalda A. Wollheima, w którym autorytatywnie oznajmia, że świadomość zwierzęcia jest ograniczona przez jego podstawowe potrzeby (jedzenie, reprodukcja itp.). Dramatyczna historia szympanscy, której

³ U.K. LE GUIN: *Dziewczyny Buffalo i inne zwierzęce obecności*. Tłum. A. SYLWANOWICZ i in. Warszawa 1993, s. 8.

⁴ Ibidem, s. 75.

⁵ P. MURPHY: *Zakochana Rachel*. Przeł. Z. KRÓLICKI. W: *Don Wollheim proponuje 1998. Najlepsze opowiadania SF*. Warszawa 1988.

uczony implantuje zapis funkcjonowania mózgu swojej zmarłej córki, szympanisy żyjącej w schizofrenicznym rozdwojeniu, przypomina *Wyspę doktora Moreau* – autorstwa Herberta G. Wellsa, wydaną w 1898 roku – i jej genetycznie modyfikowanych mieszkańców: zwierzoludy. Ostatecznie to popęd płciowy pozwala Racheli odzyskać zwierzęcą tożsamość. Poetycko i nieco po freudowsku Murphy uwyrażnia to przejście: we śnie złotowłosa dziewczynka patrzy na swe odbicie: „twarz, która spogląda na nią z szyby ma olbrzymie uszy i porośnięta jest dookoła zmierzwną sierścią. Patrzy na nią przez chwilę, wreszcie poznaje i otwiera okno, by wpuścić się do środka”⁶.

Symptomatyczne, że ludzie pomagają Racheli (staje się też ona czymś w rodzaju maskotki) dopiero wtedy, gdy szympanisica udowadnia umiejętność pisania i znakomitą znajomość języka migowego. Pomagają, można rzec, tej „ludzkiej stronie” Racheli, rozpoznając w niej ułomnego, karykaturalnego, ale zawsze... człowieka. Czyż nie jest to jednocześnie odzwierciedleniem i zakwestionowaniem dominujących antropocentrycznych ideologii i zerwaniem ustanowionego porządku utrzymującego separację między człowiekiem a zwierzęciem? Rzecz jasna w wersji pop – ironia, z jaką Pat Murphy traktuje ten problem dotyka przecież udomowionego zwierzęcia, któremu sztucznie przydano ludzką świadomość. Znaczące, że Racheli jest zauroczona filmem *Tarzan*, identyfikując się, jak każda egzaltowana nastolatka, z postacią Jane.

Sygnalizuję jedynie obecność feministycznych wątków w literaturze science fiction, podając te dwa przykłady twórczości kobiet. Nie może tu jednak zabraknąć również Octavii Butler, której wyznaczenie znacząco podsumowuje jej rozważania o człowieczeństwie, rasie, gatunkach i przekraczaniu granic: „Jestem czarnoskóra. Jestem samotna. Zawsze będę outsiderką”. W trylogii *Xenogenesis* przemianą człowieka sterują narzędzia obcej biotechnologii. Inżynieria genetyczna jest tutaj nie tylko futurospekcją, lecz także odnosi się bezpośrednio do współczesnego panafrkańskiego wyalienowania i inności⁷. Toteż projekt przyszłości świata Butler koresponduje ze słynnym *Manifestem cyborgów* Donny Haraway⁸, przenosząc w obręb jej fantastycznonaukowych opowieści zarówno nieesencjonalistyczną koncepcję podmiotowości, jak i hybrydyczność oraz kategorię różnicy. Haraway’owskie hybrydy, cyborgi to istoty wyzwolone spod wpływu dyskursywnych matryc, jakie ustanawia społeczna rzeczywistość, matryc kulturowych wartości zdominowanych przez patriarchalny porządek. Płynne tożsamości posthumanistycznego świata zawierają w sobie to, co ludzkie, zwierzęce i technologiczne. Relacja ludzi i zwierząt będzie tematem kolejnego

⁶ Ibidem, s. 59.

⁷ Zob. Y.L. WOMACK: *Afrofuturism. The world of black sci-fi and fantasy culture*. Chicago 2013.

⁸ D. HARAWAY: *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*. Przeł. S. KRÓLAK, E. MAJEWSKA. „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2003, nr 1.

manifestu Haraway *The Companion Species Manifesto*⁹. Dyskutując o gatunkach, wpadamy mimowolnie w pułapkę myślenia antropocentrycznego, projektując dla zwierząt miejsce w naszej kulturze. Haraway kontestuje rozdzielność natury i kultury – w *natureculture*

psy nie są projekcją, ani realizacją intencji, ani telosem czegokolwiek. Są psami; to znaczy gatunkiem w koniecznej, konstytutywnej, historycznej, zmiennej relacji z ludźmi. Ta relacja nie jest szczególnie miła; jest pełna marnotrawstwa, okrucieństwa, obojętności, ignoracji i straty, w tym samym stopniu, co radości, inwencji, pracy, inteligencji i zabawy. Pragnę nauczyć się, jak opisywać tę współhistorię i w jaki sposób przyjąć dziedzictwo współewolucji w *natureculture*¹⁰.

Koncepcje Donny Haraway, zanurzone w społecznej rzeczywistości i jednocześnie odsyłające do obrazów technokultury prezentowanych w science fiction, skonfrontujmy teraz z wizerunkami zwierząt w literaturze cyberpunkowej.

Autor *Świętego płomienia*¹¹, Bruce Sterling, pisze we wstępie, że jego cyberpunkowa powieść mówi o przekroczeniu granicy historii i zniszczeniu natury ludzkiej. U końca XXI wieku światem rządzi wspomagana biotechnologią gerontokracja, a postmedycyna jest priorytetowym przemysłem. Kondycja posthumanizmu opisywana w *Świętym płomieniu* to piekło oczekiwanej nieśmiertelności, cybernetyczny raj opętany obsesją perfekcyjnej cielesności, młodości osiągananej przez upgrade – Neo-Telomeryczną Rozproszoną Detoksyfikację Komórkową. „Istniała, oczywiście, grupa ludzi, którym sama idea technologicznego przedłużania życia była wstrętna z powodów moralnych. Ich moralne skrupuły były powszechnie szanowane. Mieli wszelkie prawo paść trupem na miejscu”¹². Ale też można było cofnąć się, przez rekonfigurację DNA, do formy przedludzkiej – włochatego hominida, żywiącego się padliną. Postludzie i ich postzwierzęta: też upgrade’owane, posiadające implantowaną zdolność mówienia, występujące w telewizji w roli gospodarzy talk show, a w domach w roli wieloletnich „przyjaciół”-służących. Postpsy wykorzystywane jako nieustępliwi gliniarze, patrolujący ulice, czy wreszcie mózgi psów, połączone za pomocą netlinka do wirtualnej rzeczywistości. Postpsia schizofrenia:

To co nazywam mą inteligencją ma swe źródło w trzech światach. Istnieje moja własna, psia świadomość. Istnieje zewnętrzna wobec mnie, sztuczna sieć inteligencji. Istnieje wreszcie sieć układów wewnętrznych, wrośniętych w wol-

⁹ D. HARAWAY: *The Companion Species Manifesto. Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago 2003.

¹⁰ Ibidem, s. 11–12.

¹¹ B. STERLING: *Święty płomień*. Przeł. K. SOKOŁOWSKI. Warszawa 1997.

¹² Ibidem, s. 78.

ne miejsca mego psiego mózgu i zaprogramowanych na ludzki język. Wśród owej trójdzielnej inteligencji, jak mam szukać swej tożsamości?¹³.

Konstrukcję cyberpunkowego świata spaja ironia. Jednakże Sterling czyni tylko użytek ze współczesnych dyskursów biopolityki, biomediacji, posthumanizmu i transhumanizmu. Ale czymże są postzwierzęta w cyberpunkowym imaginarium? W biotechnologicznym świecie zdają się pełnić bardziej użyteczną rolę zwierząt laboratoryjnych. To w naukowych laboratoriach przystosowano je do pełnienia tych rozlicznych ról i obowiązków. Jednakże natura, ujarzmiona – zdawać by się mogło – przez biowładzę i biopolitykę, bierze odwet. Skrzywdzony pies, porzucony przez swego właściciela, zapomina o królestwie języka. Regres następuje szybko i zwyciężają atawistyczne kły i pazury.

W cyberpunkowej *Zamieci* (Snow Crash) Neala Stephensona zwierzęciem obronnym jest zmodyfikowany cybernetycznie pies Fido:

jego korpus przypomina wielkością rottweilera i podzielony jest na zazębiające się fragmenty niczym pancierz nosorożca. Ma długie, sprężyste kończyny jak gepard. Ludzie nazywają go szczurojamnikiem z powodu ogona – niesamowicie długiego i elastycznego. Ogon również składa się z segmentów – seitek połączonych ze sobą elementami segmentów, które razem przypominają kręgosłup¹⁴.

Fido jest bohaterem osobnego wątku narracyjnego – opowieści o miłości i ostatecznym psim poświęceniu. Jak w odwiecznych zwierzęcych *fables*... Niezwykle jest to, że w tkankę cyberpunkowej powieści, operującej informatycznym żargonem i będącej w istocie rozważaniem podobieństw między ludzkim mózgiem (neurolingwistyka) a podstawowym poziomem programowania komputerów, Stephenson inkorporuje dziecinną, empatyczną opowieść cyberpsa. „Fabryka, w której powstał, uważa go za robota # B-782, ale on sam wie, że jest pittbulem i ma na imię Fido”¹⁵. Fido wie, że on i inne miłe pieski bronią miłych, dobrych ludzi przed złymi, obcymi ludźmi. Fido pamięta miłą dziewczynkę, która ocalała mu kiedyś życie i którą kocha z całego serca. Przeto Fido – pamiętający pies i jednocześnie śmiertelnie groźny cyborg, wyposażony przez technologię w „nadzwierzęce” zdolności, goni (z nadświatłą szybkością!) za złoczynią jak pies za tłustym listonoszem, „po raz ostatni wznosi się w powietrze i zamieniając się w raketę Sidewinder, uderza nosem w wydech lewego silnika”¹⁶.

Stephenson doskonale rozumie potrzebę obudzenia we wrażliwym czytelniku empatii: zachowana zostaje wszakże tożsamość zwierzęcia, bo w cyborgi-

¹³ Ibidem, s. 237.

¹⁴ N. STEPHENSON: *Zamieć*. Przeł. J. POLAK. Warszawa 2009.

¹⁵ Ibidem, s. 235.

¹⁶ Ibidem, s. 443.

zowanym ciele mieści się isticie niezłomny zwierzęcy duch... Podobnie jak cyborgizowany policjant, znany jako Robocop, uzyskuje na końcu filmu pełnię swego człowieczeństwa, wypowiadając swe ludzkie, odzyskane imię („jestem Murphy”), także Olfakto-Nowozautonomizowany wie doskonale, że jest właśnie Fido – psem, który wreszcie odnalazł swoją ukochaną dziewczynkę i może oddać za nią życie.

W opowiadaniu Williama Gibsona *Johnny Mnemonic* cyborgizowany delfin Jones, zapomniany weteran US Navy, uzależniony od heroiny specjalista od szyfrów, pomaga złamać hasło dostępu do danych implantowanych w mózgu Johnny’ego. Opis wizyty u Jonesa nosi piętno newage’owej wrażliwości. W latach 80. szczególnie często dyskutowano o delfinach, pojawiła się też swego rodzaju mitologizacja tych ssaków, jako gatunku obdarzonego swoistą duchowością. Dlatego to spotkanie nadaje cyberpunkowej *tech-noir* wyjątkowo nostalgiczny wymiar. Samotny delfin pływający w ciemnościach w galwanizowanym zbiorniku, „niezgrabny i prehistoryczny” jest jedynie archaiczną atrakcją dla dzieciaków.

Kiedy odchodziliśmy, dryfował, przewracał się leniwie w ciemnej wodzie. Może śnił o swojej wojnie na Pacyfiku, o cyberminach, które kasował, wsuwając się delikatnie w ich obwody tą Mątwą, której użył, żeby z chipa zaszytego w mojej głowie odczytać żalosne hasło Ralfiego¹⁷.

Akira Mizuta Lippit zauważa, że w kinie – medium technologicznym, zwierzęta tracą bezpowrotnie ontologiczny status. Środowisko naturalne ustępuje bowiem miejsca dyskursywnej przestrzeni, formowanej przez filmowe kody, antropocentryczne znaczenia. Przeto zwierzęcy magnetyzm i hipnotyzujące spojrzenie zostają zastąpione przez spojrzenie kamery, utwierdzając jedynie w przekonaniu o emblematycznym powabie kina¹⁸. To poddanie władzy spojrzenia w paradoksalny sposób łączy się ze spojrzeniem w filmie Ridleya Scotta *Łowca androidów* (*Blade Runner*, 1982). Film, oparty na powieści Philipa K. Dicka *Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?*, w osobliwy sposób zmienia status zwierząt. W powieści zwierzęta były prawdziwe, stanowiły przedmiot pożądania, bo były znakiem społecznego statusu ich właścicieli. W postindustrialnym świecie zwierzęta są rzadkie i drogie. Deckard poluje na androidy (replikantów) dlatego, że likwidacja pięciu osobników pozwoli mu na zdobycie naprawdę dużych pieniędzy. To wystarczy, by nabyć prawdziwą owcę.

Wiesz, co ludzie myślą, jeżeli ktoś nie opiekuje się zwierzęciem. Uważają to za niemoralne i nieempatyczne. Oczywiście, teoretycznie nie jest to prze-

¹⁷ W. GIBSON: *Johnny Mnemonic*. Przeł. P. CHOLEWA. Poznań 1996, s. 24.

¹⁸ A.M. LIPPIT: *Electric Animal. Toward a Rhetoric of Wildlife*. Minneapolis 2000, s. 196–197.

stępstwem, tak jak tuż po Ostatniej Wojnie Światowej, ale emocje pozostały te same¹⁹.

W filmie Scotta pierwszy, bardzo istotny dialog replikantki (androidki) Rachel z Deckardem toczy się w obecności **sztucznej** sowy. Kompozycja tej sceny ustanawia jednoznaczny związek kobiety, towaru i sowy. Bo oto ujęcie otwierające ukazuje sowę siedzącą na drążku. Sowa zrywa się do lotu – tor lotu biegnie od lewej do prawej strony kadru. Cięcie. Kontynuacja lotu sowy w planie pełnym z rygorystycznym zachowaniem kierunku. Sowa siada na drugim drążku. Cięcie. W kadr od lewej strony wchodzi Rachel – w istocie nagle wynurza się z ciemności (półzblizenie). Dialog: „Podoba się panu nasza sowa?”. Przeciwiucie na Deckarda (w konsekwentnym półzblizeniu). Deckard odwraca głowę, patrzy na sowę (wcięcie z ujęciem sowy), spogląda na Rachel i odpowiada pytaniem: „Jest sztuczna”? Cięcie i zmiana planu. W planie pełnym, w głębi ekranu, widać postać Rachel zmierzającą ku Deckardowi. Idąc, Rachel odpowiada: „Oczywiście, że jest sztuczna”. Cięcie ze zbliżeniem na Deckarda: „To musi być kosztowna”? Rachel, dochodząc do bliskiego planu (kompozycyjnie korespondującego z planem Deckarda), odpowiada: „Bardzo. Jestem Rachel”. Cięcie. Przeciwiucie Deckarda z zachowaniem bliskiego planu: „Deckard”. Powrót do ujęcia Rachel. Lekka zmiana wyrazu jej nieprzeniknionej twarzy być może sygnalizuje niepokój. Trzeba podkreślić, że taka kompozycja ujęć może sprawiać wrażenie błędu operatorskiego. Początkowe użycie bliskich planów może sugerować, że Rachel i Deckard prowadzą dialog, stojąc obok siebie. Tę percepcyjną pomyłkę prostuje nagle dalekie ujęcie Rachel w planie ogólnym. Ridley Scott używa tu obiektywów szerokokątnych z wyeksponowaną głębią ostrości. Znaczenie tego spotkania zawarte jest w starannie zakomponowanym sposobie pokazywania. Sztuczna kobieta i sztuczna sowa, obie wyprodukowane dzięki kosztownej technologii. Dwa sztuczne organizmy udające organizmy żywe – ten fragment filmu ilustruje powiązanie kobiety, natury i maszyny, ustanawiając ich odwieczną obcość²⁰. Narracja Dicka wprowadza w świat pełen chaosu i rozkładu. W świat groteskowy, bo likwidacja androidów, których nie można odróżnić od człowieka, androidów posiadających myśli i uczucia, w istocie bardziej ludzkich niż ludzie, odmiennie problematyzuje dylematy postludzkiego i postzwierzęcego świata.

[Zwierzęta – dop. A.N.] są nie tylko symbolem statusu społecznego, ale także jednym z ostatnich, emocjonalnych odniesień do ludzi. Być może wywołują

¹⁹ F.K. DICK: *Czy androidy marzą o elektrycznych owcach? Blade Runner*. Przeł. S. KĘDZIER-SKI. Warszawa 1999, s. 18.

²⁰ Należy przy tym podkreślić niebywałą atrakcyjność seksualną Rachel, która zostaje tutaj upozowana na hollywoodzką boginię z lat 40. Deckard jeszcze nie wie, że Rachel jest sztuczna, test wykona nieco później. Ale my – widzowie, powinniśmy już na początku odszyfrować dwuznaczny sens tego spotkania.

autentyczne uczucia, wyparte przez te generowane przez programatory Penfielda? Na pewno zwierzęta symbolizują istoty nietknięte przez postęp i technikę. Ich emocje, oczywiście tych prawdziwych, są czyste, szczerze. Zwierzęta stanowią coś w rodzaju wzoru zachowań, są ostatnim naturalnym bastionem w tym zmutowanym i stechnologizowanym świecie²¹.

W filmie *Johnny Mnemonic* debiutanta Roberta Longo (1995) delfin Jones to kumpel, wesoło hasający w zbiorniku cybernetyczny organizm, pomagający hakerom walczącym z Yakuzą, Systemem, korporacjami farmakologicznymi. Spotkanie z Jonesem – krótkie, ale jakże sugestywnie opisane w opowiadaniu Gibsona, przeradza się w filmie w dynamiczny montaż ciągu obrazów zawierających nie tylko sceny walki, ale także fascynujące, animowane komputerowo, obrazy rzeczywistości wirtualnej. Sugerowany przez prozę Gibsona styl wizualny filmu zawiera swe sensory w trybie prezentacji, w poetyce *tech-noir*. W cyberpunkowym filmie akcji trudno zapewne akcentować wątek nieszczęsnego cyborgizowanego zwierzęcia – w opowiadaniu Gibsona jego los jest w istocie zrównany z losem innych, ludzkich weteranów wojennych. Delfiny, ludzie – wszyscy zdemobilizowani i uzależnieni od narkotyków. „Wszyscy wtedy brali. Marynarka tego pilnowała. Jak inaczej by ich zmusili, żeby dla nich pracowali?”²².

Nieuniknione pytanie o zwierzę jest jednak jednym z naczelnych pytań kina, obecnych na każdym etapie jego rozwoju. W obrębie szeroko rozumianego kina fantastycznego takie pytania są uporczywie stawiane w horrorach, jednakże motywy likantropiczne i im podobne nie są przedmiotem tego tekstu. Warto natomiast zwrócić uwagę na emblematyczną postać King Konga, ikonę kina, choć w zasadzie nie należy ona do świata wyrafinowanych technologii dotyczących postzwierząt.

King Kong jest jednym z cudów kina – pisze Noël Carroll – urzekającym widzów bez względu na wiek i aspiracje intelektualne. Jest także filmem zachęcającym do wielu interpretacji. Kong jako Chrystus, Kong jako Czarny, Kong jako produkt, Kong jako gwałciiciel, Kong opętany *l'amour fou*, Kong jako Trzeci Świat, Kong jako sen, Kong jako mit. Kong według Freuda, Junga i czasem Lacana²³.

Giorgio Agamben wprowadził pojęcie maszyny antropologicznej, która jest maszyną optyczną skonstruowaną z wielu luster,

w których człowiek widzi własne oblicze, zdeformowane już zawsze cechami (właściwościami) małpy. *Homo* jest w sensie konstytutywnym ‘antropomor-

²¹ A. TUZIAK: *Łowca androidów. Słowa i obrazy*. Katowice 2014, s. 27.

²² W. GIBSON: *Johnny Mnemonic...*, s. 24.

²³ N. CARROL: *Ape and Essence*. W: B.K. GRANT, Ch. SHARRETT: *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*. Landham, Maryland 2004, s. 213.

ficznym' zwierzęciem [...], które – aby być człowiekiem – musi rozpoznać siebie jako nie-człowieka²⁴.

Ostatni remake – film Petera Jacksona (2005) – nie akcentuje odwiecznego motywu Pięknej i Bestii, ale koncentruje się na tragedii zwierzęcego świata. Ciało zwierzęcia staje się ciałem pojmanym i uwięzionym – można zgodzić się ze stwierdzeniem, że zawsze takie było w poprzednich realizacjach filmowych²⁵, można rozprawiać o niefortunnej humanizacji wielkiej małpy, jednak film Jacksona usiłuje przecież przedstawić punkt widzenia zwierzęcia (m.in. przez subiektywną pracę kamery), by osądzić człowieka i fallocentryczne podstawy współczesnej kultury. Film otwierają ujęcia (w planach bliskich) zwierząt. Dokładnie jest ich sześć, przedzielonych dalekim planem prezentującym fragment mizernego ogrodu zoologicznego (widać jeszcze dwa słonie i nosorożca) na tle rozległego, wielkomięjskiego pejzażu. Reżyser nader finezyjnie łączy te ujęcia. Trzy pierwsze pokazują zwierzęta (małpy) w naturalnym środowisku. Ujęcie czwarte wprowadza dysonans: obraz wspomnianego już ZOO. Na kolejnych trzech widzimy zwierzęta za kratami. To „zwierzęce intro” zestawione jest następnie z obrazem slumsów w Central Parku i ich równie nędznych mieszkańców. Niskie ustawienie kamery sprawia, że ich obraz nasuwa skojarzenie z opresyjną sytuacją zwierząt. Nie sądzę, aby było to interpretacyjne nadużycie: w kolejnych ujęciach widzimy bowiem wspaniałość i potęgę miasta – w stabilnym, jednym ujęciu widzowie mogą spojrzeć z góry na nowojorską architekturę i ruch uliczny. Nieco dalej brawurowa jazda kamery w górę podkreśla monumentalność budowanego Empire State Building (to na szczycie tego budynku Kong zostanie unicestwiony). Celowo przeestetyzowane, wyszukane wizualnie obrazy przenoszą widza w czasy Wielkiego Kryzysu, do Nowego Jorku roku 1933. Odwołania do filmu Coopera i Schoedsacka są oczywiste, to w istocie prawdziwy, nostalgiczny remake²⁶. Grafika napisów czołowych jest tylko jednym z zabiegów inscenizacyjnych. *King Kong* Petera Jacksona jest pełen intertekstualnych odniesień – cytatów, aluzji, czy wreszcie sygnalizowanej autoteliczności. Nie to jest wszakże przedmiotem mojego namysłu. Znacznie ważniejszą kwestią jest zwrócenie uwagi na kategorię powtórzenia. Każdy filmowy remake umieszczony jest przecież w innym kontekście społeczno-kulturowym, przeto uruchamiać musi odmienne znaczenia. Jakie znaczenia eksponuje zatem ten tekst filmowy, reaktywując po raz kolejny legendę kina? W jaki sposób funkcjonuje postać gigantycznej małpy, prehistorycznego zwierzęcia, w filmie zrealizowanym przecież w wieku

²⁴ G. AGAMBEN: *The Open. Man and Animal*. Stanford 2004, s. 26–27.

²⁵ Odwołuję się tutaj do filmów *King Kong* w reżyserii M.C. Coopera i E. Schoedsacka (USA 1933) oraz *King Kong* w reżyserii J. Guillermina (USA 1976). Nie biorę pod uwagę filmów wykorzystujących ten motyw, np. serii filmów japońskich Ishiro Hondy.

²⁶ O istocie i odmianach remake'ów pisałam w tekście *Wokół kategorii filmowego remake'u* („Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85).

XXI? Wszystkie filmy o monstualnych istotach, podległych prawom natury, podejmowały w istocie krytyczny dyskurs o społeczeństwie. Pojawieniu się monstualnego zwierzęcia nadawała sens wyłącznie relacja ze stworzoną przez człowieka cywilizacją – z jej prawami, wartościami i dogmatami, które nagle okazywały się nieludzkie i opresyjne. Nie wobec zwierzęcia – przede wszystkim wobec człowieka, albo najtrafniej: człowieka i zwierzęcia. Film Petera Jacksona nie jest przypowieścią o kondycji ludzkiej i zwierzęcej, przynajmniej w tym znaczeniu, jakie przypisuje się filmowi Stanleya Kubricka *2001: Odyseja kosmiczna* (1968). To zaprogramowany na sukces blockbuster, efektowne widowisko wspomagane wyszukаныmi efektami komputerowymi. Jednak jako ważny tekst kultury popularnej wpisuje się przecież w zmienne, dynamiczne konteksty społecznej i technokulturowej organizacji²⁷. Przeto Peter Jackson nie musi „uczłowieczać” Wielkiej Małpy – ludzie w tym filmie (i nie tylko w tym) są wpisywani w pole zwierzęcości. Można rzec, że ludzka podmiotowość jest uwikłana w ontologiczny związek z technologią, ale jednocześnie z cielesnością, libidalnymi zwierzęcymi korzeniami. Spotkanie King Konga z jasnowłosą Ann Darrow (Naomi Watts) nie jest spotkaniem Bestii i Pięknej – jest spotkaniem osobników dwóch gatunków połączonych sympatią i przyjaźnią. W scenie wspólnego przeżywania piękna zachodzącego słońca nie ma ironii, jest tylko tęsknota za bezpowrotnie utraconym czasem porozumienia. Nasza identyfikacja z King Kongiem mieści się (paradoksalnie przecież!) w użytej technologii *performance capture*²⁸. Ujmując rzecz metaforycznie, to maszynieria kina jest rodzajem Agambenowskiej „optycznej maszyny”. Patrząc na zwierzę, w istocie patrzymy na siebie, ustanawiamy siebie jako człowieka. Wymiana spojrzeń jest szczególnie bolesna i dotkliwa, kiedy Kong w kajdanach staje się przedmiotem broadwayowskiego pokazu. Cóż nam pozostaje, gdy w finale filmu wielki goryl, śmiertelnie ranny, runie ze szczytu wieżowca i dopadną go fotoreporterzy, a także tłum gapiów? Ostatnia kwestia, jaką słyszymy w zakończeniu filmu pada z ust dość dwuznacznej postaci reżysera Carla Denhama (Jack Black): „To Piękna zabiła Bestię”. Ale Carl Denham podsumowuje tylko swój film, którego w istocie nie zrobił, a sam Peter Jackson składa kolejny ukłon w stronę pierwowzoru: takie bowiem słowa kończyły *King Konga* z roku 1933. My zaś wolimy zawierzyć trafnemu podsumowaniu Barbary Creed:

²⁷ Nie wspominam tu o sprawach oczywistych, związanych ze współczesnym stanem badań nad społecznością goryli. Goryle używają narzędzi, posiadają swój język i osobowość. Uczestnicy kultury popularnej nie muszą jednak śledzić naukowych doniesień. Zrealizowany w roku 1988 biograficzny film Michaela Apteda *Goryle w mgle* (*Gorillas in the Mist: The Story of Dian Fossey*) odniósł wielki, komercyjny sukces i z pewnością przyczynił się do zmiany postrzegania ssaków naczelnych.

²⁸ *Motion capture* i *performance capture* umożliwiają przechwytywanie trójwymiarowych ruchów aktorów oraz ich mimiki i zapisywanie ich przez komputer. Sugestywna postać King Konga została stworzona przez animowanie postaci z rzeczywistej gry Andy’ego Serkisa.

Pozostając poza symbolicznym królestwem języka, filmy dowodzą, że kobieta i zwierzę są jednakże zdolni do porozumienia – głównie przez dotyk, gest i język ciała. W ostatniej wersji Kong nie pragnie paktu z mężczyzną, ale z kobietą, bo tylko ona jest zdolna do komunikowania się przez ciało, „mówienia” bez mowy²⁹.

²⁹ B. CREED: *What do Dream Animals of? Or 'King Kong' as a Darwinian Screen Animal*. W: L. SIMMONS, P. ARMSTRONG: *Knowing Animals. Human Animal Studies*. Leiden, Boston 2007, s. 76.

Abstract

Several remarks on the presence of animals in science-fiction film and literature

One of the most essential topics of science-fiction literature and film is the encounter of a human being with the other, an alien being. Not only does the meaning of this encounter point to the dilemmas of anthropocentrism, but it also emphasizes the loneliness of a human being in the face of other, non-human beings. Animal studies and imagined worlds of science-fiction share basic questions about the possibility of communicating with the representatives of other species. Therefore, in this paper I analyze selected texts of science-fiction literature and films that consider the consequences resulting from the encounter of the human being and the animal. I indicate the primacy of feminist thought in this field of technoculture (Donna Haraway) and, at the same time, I present the examples of bio-technological animals in cyberpunk. I also evoke the figure of King Kong, which is emblematic for the fantasy film genre, in order to accentuate the presence of feminist discourse in this “encounter of Beauty and the Beast”.

Keywords:

feminism, cyberpunk, adaptations, King Kong

Абстракт

Несколько замечаний о присутствии животных в научно-фантастических фильмах и литературе

Одной из главных тем литературной и кинематографической научной фантастики является встреча человека с другим, неизвестным существом. Смысл этой встречи указывает на дилеммы антропоцентризма, но также подчеркивает одиночество человека по отношению к другим, не-человеческим существам. Animal studies и воображаемые миры научной фантастики соединяют основные вопросы, касающиеся возможности сношения с существами разных видов. Таким образом, в статье анализируются выбранные тексты литературной и кинематографической научной фантастики, рассматривающие последствия, вытекающие из встречи человека и животного. Указывается на примат феминистской мысли в этой области технокультуры (Донна Харавей) и одновременно представляются примеры биотехнологических животных, присутствующих в киберпанке. Вызывается также символический для фантастического кино образ Кинг-Конга, чтобы подчеркнуть наличие феминистского дискурса в этой «встрече Красавицы и Чудовища».

Ключевые слова:

феминизм, киберпанк, приспособления, Кинг-Конг