



## Byty postzwierzęce w powieści P.K. Dicka *Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?* i w filmowej dylogii *Blade Runner*

Post-animal Beings in P.K. Dick's Novel *Do the Androids Dream of Electric Sheep?* and the *Blade Runner* Movie Dylogy

**Abstract:** The plot of Philip K. Dick's novel *Do Androids Dream of Electric Sheep?* inspired the creators of screenplays for the movies *Blade Runner* (1982) and *Blade Runner 2049* (2017). Apart from the often discussed theme of *the cogito* of the androids, the *Blade Runner* trilogy also contains narrative strategies that allow researchers to analyse it from the perspective of animal studies. Of particular importance are the ontological discontinuities of cyberbiological animals (*animoids*) and the idea of interspecies links between organic and technological beings, which is interpreted here as a criticism of consumer society. The foregoing narrative strategies, linked to the spectre of the ecocatastrophe, introduce intertextual references related to the Anthropocene and the crisis of spirituality. They also indicate the necessity of rethinking some of the rudimentary means of cultural categorization.

**Keywords:** Philip K. Dick, *Blade Runner*, *Blade Runner 2049*, *animoids*, animal studies

*Elektryczne zwierzęta też mają  
swoje życie, bez względu na to,  
jak jest nędzne.*

*Philip K. Dick*<sup>1</sup>

Wstęp: Philip K. Dick i biocybernetyczne zoontologie<sup>2</sup>

Kinowa dylogia *Blade Runner* zawdzięcza swoją popularność w dużym stopniu oryginalności zabiegów narracyjnych wykorzystywanych przez autora powieści, która zainspirowała scenarzystów obrazów Ridleya Scotta i Denisa Villeneuve'a.

1. Philip K. Dick, *Czy androidy marzą o elektronicznych owcach*, tłum. Sławomir Kędziński (Warszawa: Prószyński i Spółka, 1999), 230. Wszystkie cytaty z powieści pochodzą z tego wydania książki.

2. Pole znaczeniowe terminu i jego genezę czerpię z wielce inspirującej antologii *Zoontologies: The Question of the Animals*. Por. Cary Wolfe, "In the Shadow of Wittgenstein's Lion: Language, Ethics, and the Question of the Animal", w: *Zoontologies: The Question of the Animals*, red. Cary Wolfe (Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2003), 43.

Philip Kindred Dick (1928–1982) zasłynął wśród pasjonatów literatury fantastyczno-naukowej jako autor utworów nasyconych między innymi paranoiczną wyobraźnią, neognostyckimi przekonaniem, a także kontrkulturowymi wątkami oraz fascynacją estetyką rozpadu i problemem cogito sztucznego człowieka. Jego najgłośniejsze dzieło, powieść *Czy androidy marzą o elektronicznych owcach*, oraz inspirowane jego fabułą filmy rzadziej jednak rozpatruje się z perspektywy łączącej optykę posthumanistyczną z animal studies. A przecież kwestia reifikacji zwierząt oraz nierówności w relacjach międzygatunkowych towarzyszyła autorowi *Ubika* praktycznie od początku jego kariery. Na przykład już w pierwszym sprzedanym przez Dicka do prasy opowiadaniu pt. *Roog* narracja jest prowadzona z perspektywy psa. Z kolei krótki tekst pt. *Beyond Lies the Wub* prezentuje zamieszkującą pozaziemski świat istotę, która okazuje się bytem bardziej rozwiniętym intelektualnie, moralnie i duchowo od gatunku homo sapiens, lecz jej “nieszczęściem” jest wyjątkowe podobieństwo do ziemskich prosiąt. Panoptikum arcyciekawych stworzeń z twórczości Dicka zamykają zaś zmutowany, mówiący ludzkim głosem pies z powieści *Dr Blutgelth* i telepatyczny marsjański szakal, który potrafi wyczuwać “duchowe skażenie” z pamiętnych *Trzech stygmatów Palmera Eldritch’a*. Znamienne, że “zwierzęcy punkt widzenia” odnajdziemy nie tylko w twórczości Dicka, lecz nawet w jego humorystycznym pseudonimie artystycznym. Biograf pisarza, Lawrence Sutin, podaje, że miano Konioluba Grubasa (ang. Horselover Fat), którego autor *Ubika* używa między innymi w quasi-biograficznej powieści *Valis*, pochodzi bowiem od żartobliwego zestawienia greckiego imienia Philippos (Φίλιππος – *lubiący konie*) oraz niemieckiego przymiotnika *dick* (*gruby*)<sup>3</sup>. Biorąc pod uwagę przytoczone powyżej informacje, tym bardziej zastanawiające wydaje się niewielkie zainteresowanie coraz liczniejszej grupy badaczy dorobku Dicka wątkami związanymi ze światem fauny.

Swoją tekst chciałbym zatem poświęcić właśnie roli zwierząt w powieściowym i w filmowym uniwersum<sup>4</sup> *Blade Runnera*. Ich obecność często łączy się z zabiegiem stosowania nieciągłości narracyjnych, prowadzących do ich diegetycznej prezentacji w sposób zaburzający ich ontologiczną koherencję. W ten sposób

---

3. Za: Lawrence Sutin, *Boże inwazje. Życie Philipa K. Dicka*, tłum. Lech Jęczyk (Poznań: Dom Wydawniczy Rebis, 2005), 333.

4. Za kanoniczne uniwersum *Blade Runnera* uznaje się zazwyczaj najbardziej znaną trylogię tekstów kultury – powieść Philipa K. Dicka, film Ridleya Scotta z 1982 roku oraz jego sequel z roku 2017, w reżyserii Denisa Villeneuve’a, a także trzy obrazy krótkometrażowe – wykorzystywane do kampanii viralowej zapowiadającej *Blade Runnera 2049* i później dołączone do wydania DVD i Blu-Ray. Jednak na rynku wydawniczym dostępne są jeszcze, między innymi, powiązane z uniwersum komiksy i trzy powieści autorstwa J.W. Jettera, będące kontynuacjami fabuły filmu Scotta i wybranych wątków z fabuły Dicka. Do uniwersum *Łowcy androidów* nawiązują także jak dotąd dwie gry komputerowe, a do sequela Denisa Villeneuve’a odnosi się jedna gra VR oraz aplikacja mobilna.

Dick nadaje nie-ludzkim bohaterom liminalny status “zawieszenia” pomiędzy bytami prawdziwymi a technologicznymi imitacjami życia lub też wiąże ich cechy z istotami związanymi ze strefą realną i przestrzeniami snów, halucynacji, a nawet religijnych wizji. Tego typu metody bywają zaś używane między innymi do wyrażania krytyki konsumpcyjnego stylu życia oraz snucia refleksji na temat zjawiska erozji religijności w społeczeństwach późnego kapitalizmu.

Wychodząc z powyższego założenia i równocześnie posiłkując się krytyką antropocenu do bardziej współczesnych odczytań motywów zwierzęcych z utworów Dicka, Scotta i Villeneuve’a, chciałbym postawić tezę, że motywy zwierzęce i związane z nimi nieciągłości służą również krytyce prostych form kategoryzacji oraz wskazują na potrzebę stworzenia odmiennych form percypowania nie-ludzi i postludzi, inspirowanych między innymi ideami takich myślicieli jak Michel Foucault czy Jacques Derrida. Pod koniec mojego wywodu będę starał się także udowodnić, że fabuły wywiedzione z posthumanistycznej perspektywy dają się wpisać w ideę połączenia wszystkich bytów (w tym także nie-biologicznych) znane z pism takich badaczek jak Donna Haraway i Rosi Braidotti. W analizach filmoznawczych w większym stopniu skupię się na motywach fabularnych z obrazu *Blade Runner 2049*, ponieważ moim zdaniem jego scenarzyści w wizji “świata po katastrofie ekologicznej i duchowej” są bliżsi pierwotnym koncepcjom Dicka.

Punktem wyjścia do moich badań będzie oczywiście bazowy tekst Philipa K. Dicka. W tym miejscu warto więc wspomnieć, że momentem zawiązującym akcję powieści *Czy androidy marzą o elektronicznych owcach* (1969) jest awaria animoida, określanego w narracji mianem “pseudozwierzęcia”<sup>5</sup>. Co ciekawe, trudno doszukać się korzeni nieco późniejszego określenia, które pojawia się w kolejnych tekstach kultury związanych z uniwersum *Blade Runnera*. Urban Dictionary podaje bowiem informację, że używany w nich termin *animoid* został po raz pierwszy zastosowany w czasie produkcji filmu *Łowca androidów* (1982)<sup>6</sup>, ale najbardziej wiarygodne

---

5. Innym określeniem biocybernetycznego bytu zwierzęcego jest termin *amborg* zaproponowany przez Joan Gordon w artykule “Gazing across the Abyss: The Amborg Gaze in Sheri S. Tepper’s *Six Moon Dance*”. W swoich badaniach nie używam jednak propozycji Gordon, ponieważ jej rozumienie bytów postzwierzęcych jest szersze i dotyczy także twórców o inteligencji równej dorosłym ludziom (lub nawet nadludzkiej, animistycznej AI), które nie są przedmiotem moich analiz. Co więcej, stosowany przeze mnie termin *animoid* zawiera w sobie podobieństwo do Derridańskiego animota z tekstu francuskiego filozofa “The Animal That Therefore I Am (More to Follow)”, który będę przywoływał w analizach uniwersum *Blade Runnera*. Por. Joan Gordon, “Gazing across the Abyss: The Amborg Gaze in Sheri S. Tepper’s *Six Moon Dance*”, *Science Fiction Studies*, vol. 35, no. 2, 2008, 190–192.

6. Por. hasło ze słownika internetowego: “Animoid”, w: *Urban Dictionary*, <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Animoid> (03.06.2020). Scenariusz Fanchera jest zaś dostępny w Internecie pod adresem: Hampton Fancher, *Blade Runner. EarlyScript*, [https://www.dailyscript.com/scripts/Blade-runner\\_early.html](https://www.dailyscript.com/scripts/Blade-runner_early.html) (03.06.2020).

źródło informacji na temat kulis powstawania dzieła Ridleya Scotta – książka *Future Noir* Paula M. Sammona – nie wspomina nigdzie o takiej genezie nazwy biocybernetycznych zwierząt. Moim zdaniem po raz pierwszy został on użyty we wczesnej wersji scenariusza pierwszego filmu, przygotowanej samodzielnie przez Hamptona Fanchera, gdzie można się doszukać kilkakrotnego zastosowania tego określenia<sup>7</sup>.

Wróćmy jednak do analizy fabuły powieści i pojawiających się już na jej początku wątków zwierzęcych. Kres funkcjonowania tytułowej owcy nie załamuje głównego bohatera, bo jego “eko-fantazje” wykraczają daleko poza technologiczne horyzonty. Rick Deckard zarabia przecież pieniądze, tropiąc i zabijając nielegalnie przebywających na Ziemi postludzi, głównie po to, aby kupić sobie prawdziwe zwierzę. Każdy ocalały po III wojnie światowej (nazywanej w angielskojęzycznym pierwowzorze znacząco World War Terminus) okaz fauny to niezmiernie rzadki przypadek w zatrutym radioaktywnym pyłem uniwersum *Blade Runnera*. W tym dystopijnym i postapokaliptycznym świecie posiadanie przedstawiciela braci *mniej* świadczy nie tylko o wyższym statusie materialnym jego właściciela, lecz także o empatycznym charakterze ludzkiego opiekuna. Koniec cyklu działania trzymanej na dachu imitacji zwierzęcia staje się więc dla Deckarda kolejnym impulsem do przyjęcia śledztwa w sprawie zbiegłych z pozaziemskiej kolonii androidów mającego na celu zdobycie środków na zakup prawdziwego przedstawiciela fauny. Procedury związane z dochodzeniem zmuszają go między innymi do odwiedzenia siedziby twórców (czy też raczej wytwórców) sztucznych bytów. W górującym nad książkowym i kinowym miastem budynku korporacji Rosena<sup>8</sup> łowca napotyka kolejne pseudozwierzę<sup>9</sup>, tak oto opisane w powieści:

Przez długą chwilę stał, patrząc na drzemiącą na grzędzie sowę. Przez głowę przebiegały mu tysiące myśli — o wojnie, o dniach, kiedy sowy spadały z nieba. Przypominał sobie, jak za jego dzieciennych lat wymierał gatunek po gatunku i codziennie donosiły o tym gazety — jednego dnia lisy, następnego borsuki, aż wreszcie ludzie przestali czytać ciągle nekrologi zwierząt. Pomyślał również o swojej potrzebie posiadania prawdziwego zwie-

---

7. Fancher uważa, że większość tych elementów wizualnych narodziła się podświadomie w wyobraźni Scotta, lecz kiedy przyjrzymy się dokładnie pierwszej wersji scenariusza, zauważymy, że podobne odwołania “mrowią się” w nim w wielu miejscach. Na przykład wspomniany w cytacie J.F. Sebastian w pierwotnej wersji tekstu jest postacią bliższą Isidorowi Slope’owi z powieści Dicka, bowiem naprawia w swoim mieszkaniu animoidy, których jest zresztą ono pełne. Patrz: Paul M. Sammon. *Future Noir. The Making of Blade Runner* (New York, London, Toronto, Sydney: Harper Collins Publishers, 1996), 146.

8. W filmie Scotta firmę przechrzczo na korporację Tyrella, a w umiejscowionym trzydzieści lat później sequelu w reżyserii Denisa Villeneuve’a nosi ona już nazwę powstałą od nazwiska jej kolejnego właściciela Niandera Wallace’a.

9. Por. Sammon, *Future Noir*, 126.

rzęcia. Ponownie poczuł ogarniającą go nienawiść do swojej elektrycznej owcy, o którą musiał się troszczyć. Zupełnie jakby żyła naprawdę. Tyrania przedmiotu, pomyślał. Ona nie wie, że ja w ogóle istnieję. Podobnie jak androidy nie umie przyjąć do świadomości istnienia kogoś innego<sup>10</sup>.

I choć fabuła powieści Dicka nie daje ostatecznej odpowiedzi co do statusu ontologicznego zaprezentowanego w tej scenie zwierzęcia, to można domniemywać, że jest ono sztuczne, a szefstwo korporacji chciało użyć ptaka jako formy przekupstwa, mającego zniechęcić Deckarda do kontynuacji śledztwa. Z kolei w scenariuszu *Łowcy androidów* sowa miała być prawdziwa, jednak w postprodukcji podjęto odmienną decyzję i zmieniono dialog z postsynchronów, aby tym samym bardziej uwypuklić napięcia związane z tożsamością głównego bohatera<sup>11</sup>.

Bez względu na interpretacje liminalnego statusu ikony korporacji Rosena i Tyrella (ochrzczonej przez Dicka wdzięcznym imieniem Scrappy) zacytowany powyżej fragment narracji z pewnością odwołuje się także do głośnego wątku z *Rozprawy o metodzie*, której autor dywagował nad podobieństwami budowy organizmów zwierzęcych oraz automatów i maszyn<sup>12</sup>. Kartezjańska doktryna *bête-machine* bywa zazwyczaj postrzegana jako kontynuacja starotestamentowej dewizy *czyńcie sobie ziemię poddaną*<sup>13</sup>, a więc w optyce między innymi animal studies może zostać potraktowana jako umniejszająca znaczeniu zwierząt<sup>14</sup>. Wysłunięta przez XVII-wiecznego filozofa teza o braku możliwości nawiązania dialogu pomiędzy przedstawicielami fauny a gatunkiem *homo sapiens* oraz argument o niemożności stworzenia przez istoty nie-ludzkie podwalin cywilizacji wiąże się z kolei z ulokowaniem ich na niższym szczeblu drabiny bytów. Taka forma postrzegania statusu zwierząt została oczywiście wielokrotnie już podważana, między innymi przez Karola Linneusza, złośliwie zauważającego, że “z pewnością

---

10. Dick, *Czy androidy marzą o elektronicznych owcach*, 46.

11. Wątek enigmatycznej sowy wykorzystuje też ostatnia część serii beletrystycznych kontynuacji fabuły filmu Scotta pt. *Blade Runner 4: Eye and Talon* J. W. Jettera. Z kolei komiksowy prequel powieści *Czy androidy...? uwiecznia moment wielkiego wymierania zwierząt w otwierającej fabułę scenie z martwą sową, którą odnajduje bohater na pierwszych kartach obrazkowej historii*.

12. Korzystałem z dostępnej w serwisie Wolne Lektury wersji dzieła Kartezjusza. Por. René Descartes, *Rozprawa o metodzie. Dobrego powodowania swoim rozumem i szukania prawdy w naukach*, tłum. Tadeusz Boy-Żeleński, <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/rozprawa-o-metodzie.pdf> (09.03.2020), 26–30.

13. Chodzi mi oczywiście o fragment: “bądźcie płodni i rozmnażajcie się, abyście zaludnili ziemię i uczynili ją sobie poddaną; abyście panowali nad rybami morskimi, nad ptactwem powietrznym i nad wszystkimi zwierzętami pełzającymi po ziemi”. Cyt. za: *Biblia Internetowa*, <http://www.biblia-internetowa.pl/1Moj/1/28.html> (05.03.2020).

14. Cyt. za: Paweł Pasieka, “Kartezjańska koncepcja zwierzęcia-maszyny”, *Filo-Sofija* nr 17, 2012, 58. Por. też: Jacques Derrida, “And Say the Animal Responded?” w: *Zoontologies...*, 124.

Descartes nigdy nie widział mały człekokształtnej<sup>15</sup>, a wiele lat później także zdekonstruowana przez Jacques'a Derridę w jego głośnym eseju *The Animal That Therefore I Am*, do którego powrócę w dalszej części tego tekstu.

W tym miejscu możemy zaś założyć, że Philip K. Dick zapewne znał<sup>16</sup> i przewrotnie reinterpretował rozprawę Kartezjusza, bo zwierzęta w wielu innych jego utworach zostają obdarzone cechami istot myślących i czujących. W przewrotnej narracji *Czy androidy...* są one jednak raczej narzędziami, najczęściej złudnej, humanizacji gatunku homo sapiens. Paradoksalnie bowiem ludzie dbający o swoje sztuczne (lub z trudem zdobywane prawdziwe) zwierzęta nie dopuszczają do równouprawnionych form współistnienia innych myślących i po części odczuwających podobnie emocji bytów, jakimi są androidy, a swoje religijne potrzeby realizują za pomocą stechnicyzowanego, halucynogennego kultu Merceryzmu lub wspomianej już konsumpcyjnej pasji zbierania coraz większych sum na zakup kolejnych przedstawicieli wymierającej fauny, które najprawdopodobniej i tak są biotechnologicznymi imitacjami.

Fredrick Jameson, w jednym z esejów na temat twórczości Dicka z tomu pt. *Archeologie przyszłości*, słusznie zauważa, że zarówno konsumeryzm, jak i doświadczenie metafizyczne bywają nader często przedstawiane w sztucznych światach autora *Ubika* jako oszukańcze widowisko (czy też, używając terminologii Daniela Boorstina – pseudowydarzenie)<sup>17</sup>. Do podobnych konkluzji dochodzi też zmarły niedawno niemiecki badacz kina i mediów, Thomas Elsaesser, który w wydanej tylko w Polsce antologii jego tekstów pt. *Kino – maszyna myślenia* udowadnia, że obsesyjna reifikacja światów przedstawionych z twórczości Dicka zawiera w sobie głębokie pokłady podejrzliwości wobec konsumpcjonizmu, rodem z pism koryfeusza szkoły frankfurckiej<sup>18</sup>. I dlatego właśnie wątki związane z iluzorycznymi doświadczeniami religijnymi okazują się tutaj zazwyczaj jedynie groteskowymi epifaniami, których “ostatni ludzie” doświadczają między innymi dzięki obecności różnych imitacji i fantomów zwierzęcego życia. Te jednak, paradoksalnie, miewają niekiedy zdolność autentycznego oddziaływania na emocje ludzi i postludzi, a ich destabilizujący wydzźwięk sygnuje właśnie wpisany w sztuczne uniwersa Dicka głód przeżycia duchowego. Nieciągłe zoontologie Dicka zaczynają wszak

---

15. Cyt. za: Pasięka, *Kartezjańska koncepcja zwierzęcia-maszyny*, 58.

16. Do podobnych wniosków dochodzi między innymi Piotr Sitarski. W tym miejscu warto też wspomnieć, że zauważa on, iż nazwisko Deckard jest homofonem Descartesa. Por. Piotr Sitarski, *Sens stylu. O twórczości filmowej Ridleya Scotta* (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2010), 94–95.

17. Fredrick Jameson, *Archeologie przyszłości: pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, tłum. Maciej Płaza (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011), 411.

18. Thomas Elsaesser, *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej* (Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2018), 82.

powoli oddzielać nas od zwyczajnej charakterologii i zmieniać kierunek naszych reakcji typologicznych, przygotowując nas na przestrzeń narracyjną, w której nowe i nieznanne systemy klasyfikacji postaci mogą działać na pełnych obrotach, niepowstrzymane przez kulturowe czy osobiste założenia czytelnika<sup>19</sup>.

Ów zabieg zostaje znakomicie wykorzystany w powieści w kilku scenach sugestywnie wykraczających poza antynomiczne zestawienie żywe/martwe i sztuczne/prawdziwe. Mam tu na myśli między innymi moment “zmartwychwstania” zabitego pająka, któremu odrastają kończyny, oderwane wcześniej przez pozbawionych empatii postludzi, czy przeciwstawioną metafizycznym implikacjom tego przykładu scenę cudownego odnalezienia przez Deckarda na pustyni ropuchy, która z kolei okazuje się animoidem. Na liminalne wątki w prozie Dicka, które rozsadzają proste kategoryzacje i utarte schematy percepcyjne zwraca także uwagę Rosi Braidotti, poszerzając interpretację tytułowej postaci o nader współczesne konteksty. Elektryczna owca z powieści pojawia się w jej rozważaniach z książki *Po człowieku* na przykład we fragmentach dotyczących smutnych losów zwierzęcego kłona imieniem Dolly. Według autorki jest ona

jednocześnie ostatnią przedstawicielką swojego gatunku – pochodzącą z linii owiec, które były poczęte i reprodukowały się jako takie – oraz pierwszym okazem nowego gatunku: elektroniczną owcą, o której marzył Philip K. Dick, prekursorką społeczeństwa androidów z *Blade Runnera*<sup>20</sup>.

W dalszych wywodach autorki dowiadujemy się, że Dolly “jest równocześnie matką siebie samej i sierotą po niej, [więc można ją potraktować jako istotę, która] rozbija linearność czasu, [będąc tym samym] ucieleśnieniem złożoności i ikoną postludzkiej kondycji”<sup>21</sup>. Jak widać z powyższego przykładu niekoherentne narracyjnie postacie zwierząt z prozy Dicka na tyle skutecznie zaburzają ontologiczne granice wspomnianych powyżej kategoryzacji i podziałów (dodatkowo wywołując efekt obcości za pomocą łączenia ze sobą porządków technologii, władzy i religii), że niektórzy ich badacze dochodzą do dość karkołomnych stwierdzeń.

Bez wątplenia jednak zwierzęta i animoidy (obok znanych także z innych utworów Dicka złowieszczych androidów<sup>22</sup> i “boskich kosmitów”) odgrywają

---

19. Jameson, *Archeologie przyszłości*, 418.

20. Cyt. za: Rosi Braidotti, *Po człowieku*, tłum. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014), 160–161.

21. Braidotti, *Po człowieku*, 161.

22. W tym miejscu należy zaznaczyć najważniejszą zmianę, jaką poczynili scenarzyści filmu Ridleya Scotta względem powieściowego pierwowzoru Dicka. W technofobicznej wyobraźni autora Ubika maszyny są bowiem zawsze złowrogimi imitacjami życia, a pojawiający się w fabule *Czy androidy...* postludzie nie posiadają umiejętności odczuwania niektórych emocji (np. em-

w powieści rolę agensów nowych klasyfikacji<sup>23</sup>. Ich liminalny status Jameson postrzega następująco:

wszystkie te istoty razem wzięte organizują się w systematyczne kombinacje dość ograniczonych kompleksów idei, które krążą wokół pojęcia organizmu i organu, urządzeń mechanicznych i protez [...] Wyniki tych połączeń są jednak znacznie bardziej złożone niż opozycje pomiędzy tym, co organiczne i mechaniczne<sup>24</sup>.

Podobne rozwiązania odnajdziemy również w inspirowanej powieścią Dicka dylogii filmowej, której analizom poświęcę kolejne partie tego tekstu, w największym stopniu koncentrując się na sequele produkcji Ridleya Scotta, o wiele ciekawiej rozwijającym wątki zwierzęce z prozy autora *Bożej inwazji*.

### Kōan psa, pszczoł wskrzeszenie i kolektywny wymiar SI

W pierwszej wersji scenariusza kinowej adaptacji powieści *Czy androidy marzą o elektrycznych owcach* jej autor, Hampton Fancher, kilkakrotnie wykorzystuje konteksty związane z animoidami, a napotkaną przez Deckarda w korporacji Tyrella sowę czyni bytem biologicznym. W rozmowie z Paulem Sammonem (autorem książki będącej najambitniejszym kompendium wiedzy o *Łowcy androidów*) Fancher wyjawia, że we wczesnej formie tekstu istniało o wiele więcej nawiązań do ekologii oraz Dickowskiej percepcji bytów zwierzęcych i postzwierzęcych, jednak jej kolejne wersje poszły w nieco innym kierunku:

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem materiały do filmu, zdałem sobie sprawę, że każda z głównych postaci [...] dawała się określić za pomocą odwołań do owada lub zwierzęcia. [...] Podświadomie lub nie, ten związek pomiędzy człowiekiem a zwierzęciem jest łatwo dostrzegalny w całym *Blade Runnerze*. Na przykład w czasie poddawania Leona testowi Voight-Kampfa Holden pyta replikanta o żółwia. Pojawienie się Tyrella zostaje zapowiedziane za pomocą wizerunku sowy. Wspomnienia Rachael dotyczą pajaków. Mieszkanie Sebastiana jest pełne szczurów. Pris maluje się, aby wyglądać jak szop. Zhora tańczy z wężem. Batty wyje jak wilk (i łapie gołębia). Deckard śni o jednoroźcach. A to wszystko dzieje się w świecie, gdzie większość zwierząt wyginęła.<sup>25</sup>

---

patii). Natomiast w filmowym uniwersum Scotta replikanci mają być bardziej ludzcy niż ludzie. Por. np. Sebastian J. Konefał, *Corpus Futuri* (Gdańsk: Wydawnictwo UG, 2013), 70–71.

23. O subiektywnym porządku kategoryzacji pojęć i zorganizowanego wokół niego systemu percypowania świata pisał między innymi Foucault w pracy *Słowa i rzeczy*, tłum. Tadeusz Komendant, Tomasz Swoboda (Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2006).

24. Jameson, *Archeologie przyszłości*, 421.

25. Cyt. za: Sammon. *Future Noir*, 172.



Niestety, w ostatecznej wersji fabuły *Łowcy androidów* wspomniane przez Fanchera sztuczne oraz fantazmatyczne zwierzęta ogrywiają raczej ekspozycyjne funkcje, równocześnie odbiegając od tego, jak chciałyby je postrzegać na przykład Donna Haraway, Rosi Braidotti oraz większość apologetów idei kresu antropocenu i zwrotu posthumanistycznego. Wszak majestatyczny ptak z Korporacji Tyrella czy biocybernetyczny wąż ze sceny z udziałem fembotycznej Zhory to istoty pełniące tu jedynie role zreifikowanych wizualnie kontrapunktów, które nader sprawnie (choć czasem i nieco kiczowato) podkreślają cechy obdarzonych “osobowościami-osobliwościami” replikantów.

W późniejszych wersjach filmu (na przykład z roku 1992 i 2007) bytami zwierzęcymi o wyraźnie niekoherentnym statusie ontologicznym są zaś dwa inne stworzenia: śniący się Deckardowi jednorozec (i powiązane z tą istotą origami, wykonane przez Gaffa)<sup>26</sup> oraz pojawiający się niczym *deus ex machina* w każdej wersji filmu gołąb, który towarzyszy Royowi Batty’emu w czasie jego pożegnalnej przemowy i śmierci. Istoty te, podobnie jak w prozie Dicka, komplikują binarne formy postrzegania orbitujące wokół pojęć sztuczne/prawdziwe, realne/nierrealne czy fizyczne i metafizyczne. Ten pierwszy motyw podkreśla dziwny związek pomiędzy głównym bohaterem a kontrolującym go łowcą Gaffem, równocześnie implikując domniemanie, że sam Deckard jest replikantem (i stąd też jego tajemniczy przełożony prawdopodobnie zna jego sny). Papierowy jednorozec podkreśla także szczególny status Rachel – fembotycznej istoty o nieograniczonym czasowo okresie życia, w dodatku (jak się okazuje w sequele z 2017 roku) zdolnej do reprodukcji. Z kolei pojawienie się w scenie śmierci Roya Batty’ego enigmatycznego gołębia nawiązuje do wątków związanych z pajakiem z powieści Dicka – a więc wykorzystuje narracyjny efekt obcości do (zdaniem niektórych nieco kiczowatego) zabiegu przekierowania refleksji widzów na tematy związane z duchowością, przemijaniem i problemem cogito postludzi.

Hampton Fancher i Michael Green, scenarzyści *Blade Runnera 2049*, nie tylko nawiązują w swoim tekście do podobnych zabiegów narracyjnych i pomysłów fabularnych Dicka, lecz także kreatywnie wpisują wątki sequela filmu Ridleya Scotta w konteksty współczesnych nurtów posthumanistycznych. Pierwszym elementem wplątanym w terytoria zmierzchu antropocenu oraz przestrzenie ekokrytyki jest martwe drzewo – widmowy symbol kresu biologicznej różnorodności na Ziemi, wciąż jednak trwający na straży ukrytej pod nim tajemnicy.

---

26. Origami jednorozca z *Łowcy androidów* i drewniany konik z *Blade Runnera 2049* to nie tylko figury związane ze sztucznie zaimplementowaną pamięcią bohaterów obu filmów, lecz także ciekawe atrybuty filozofii zorientowanej na przedmiot. Figurek zwierząt jest zresztą więcej w kinowej dylogii – Gaff tworzy między innymi origami kurczaka i owcy, a w jednej ze scen *BR2049* w mieszkaniu Deckarda pojawiają się także inne drewniane figurki: słoń, lew, nosorożec, a chwilę później pies i kolejny koń.

Związki wyrytej w jego korzeniach daty śmierci ważnej postaci oraz powiązana z nią i z głównym bohaterem figurka drewnianego konika przenikają fabułę *Blade Runnera 2049* niczym narracyjne kłaczka, znane między innymi ze schizo-refleksji duetu Deleuze/Guattari<sup>27</sup>. Ślady inspirującej autorów *Tysiąca plateau* dynamiki wiecznej zmiany i ciągłego przenikania się bytów można również odnaleźć w innym bycie zwierzęcym z filmu – roju, o którym napiszę więcej w dalszej części tekstu<sup>28</sup>. Znamienne, że z podjętą w dziele Villeneuve'a ideą splątania i wzajemnych zależności wszystkich bytów intrygująco współgra też z założeniami głębokiej ekologii oraz z przetłumaczonym na język polski fragmentem głośniej książki Donny Haraway pt. *When Species Meet*:

Tkwimy pośrodku splątanej sieci wielu istnień, będąc różnorodnymi istotami stojącymi we wzajemnych relacjach: to oto zwierzę, to chore dziecko, ta wioska, te trzody, te laboratoria [...], te ekologie tworzące nieskończone powiązania między naturami a kulturami. Oto brzemienny w możliwości gobelin wspólnego bycia/stawania się między stworzeniami (także ludźmi), w którym dobre życie, dobrobyt i bycie “wrażliwym na innych” (politycznie/etycznie/w odpowiedniej relacji) oznacza pozostawanie wewnątrz wspóldzielonej semiotycznej materialności, której częścią jest cierpienie wpisane w nierówne i ontologicznie wielorakie relacje instrumentalne<sup>29</sup>.

Wrażliwość na krzywdę i cierpienie innych to temat wprowadzony w powieści Dicka w wątkach związanych nie tylko z “kwestią zwierzęcą”, lecz także we wspomnianym już tu kulcie Merceryzmu, polegającym na wspólnym doświadczaniu cierpienia enigmatycznego męczennika dzięki stosowaniu tajemniczych urządzeń, nazywanych skrzynkami empatycznymi. Autorzy kontynuacji *Łowcy androidów* kreatywnie nawiązują do kolektywnego wymiaru przeżyć duchowych (lub odpowiednio od perspektywy interpretacyjnej quasi-religijnych) Diakowskich “ostatnich ludzi”, wprowadzając jednak własne pomysły. Dotyczą one na przykład wiary replikantów w cud *zrodzenia*, a nie [technologicznego] *stworzenia* postludzkiego dziecka. To on sprawia, że postacie takie jak konspiracyjka z replikanckim ruchem oporu Marriette czy rządząca nim Freysa (a ostatecznie także powiązany z nimi K) biorą udział w spisku mającym zakamufłować prawdziwą tożsamość córki Deckarda i Rachel. Kult jednoczy również *tych, którzy nie widzieli, lecz uwierzyli* w działania mające przygotować podwaliny postludzkiej rewolucji.

---

27. Por. na przykład Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Tysiąc plateau*, redakcja merytoryczna i językowa Joanna Bednarek (Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, 2015), 4–7.

28. Z kolei strategie mapowania i mimikry, dotyczące w uniwersum *Blade Runnera* zachowań androidów i animoidów zostały intrygująco opisane w słynnym fragmencie monografii Deleuze'a i Guattariego o relacjach orchidei i osy. Por. Deleuze, Guattari, *Tysiąc plateau*, 11.

29. Donna Haraway, “Zwierzęta laboratoryjne i ich ludzie”, przeł. Adam Ostolski, *Krytyka Polityczna*, nr 1, 2008, 104.

Wróćmy jednak jeszcze na moment do refleksji na temat przedstawicieli fauny (w terminologii posthumanistycznej często wiązanej z tzw. sferą *zoe*, łączącą wszystkie żywe stworzenia w jeden system połączonych bytów<sup>30</sup>) w filmie Ville-neuve'a. Kolejną postacią zwierzęcą o niekoherentnym statusie ontologicznym jest tutaj sympatyczny pies, nonszalancko pojawiający się w scenie spotkania oficera K z Deckardem. Rozmowa na temat czworonoga zyskała już w Internecie miano *kōanu* psa. *Kōan* to buddyjskie ćwiczenie polegające na zadaniu zagadki bądź opowiedzeniu krótkiej historii, które mają sprawić, że nasz umysł wyjdzie z kulturowych kolein standaryzujących myślenie. Jego konstrukcja jest zaś wariacją na temat sceny z sową z powieści Dicka oraz z filmu Scotta, gdzie główny bohater nie był pewny "tożsamości" pojawiającego się w niej ptaka. I podobnie jak kontakt Deckarda z ikoną korporacji Rosena/Tyrella onieśmiela łowcę w powieści oraz pierwszym filmie, tak i napotkany przez K pies w scenariuszu do *Blade Runnera 2049* wywołuje w postczłowieku nader afektywne (jeśli nie wręcz epifaniczne) odczucia, opisane w tekście Fanchera i Greena następująco:

Oczy wpatrujące się w niego w mroku. WYLINIAŁY PIES.<sup>31</sup> Ostatni pies na Ziemi. Na pierwszy rzut oka to najbrzydszy pies na Ziemi. Pogryziony przez pchły i skołtuniony. Ale prawdziwy, żywy. Przechyla głowę w stronę K. K tkwi oniemiały z wrażenia [...]. W całym swym niewyszukaniu, jest dla niego cudowny. Rusza wolno ku niemu. Dłoń wyciągnięta. W nadziei, aby go dotknąć<sup>32</sup>.

Co ciekawe, w aktorskiej interpretacji tekstu Ryana Goslinga ów zachwyty nad cudem stworzenia wydaje się nieco bardziej ascetyczny niż we wcześniejszym spotkaniu z innymi bytami królestwa fauny – pszczołami, którego znaczenie pokrótce zanalizuję w dalszej części tego tekstu. Sam zaś filmowy *kōan* psa wybrzmiewa w filmie następująco: "K: Czy on jest prawdziwy? / Deckard: Nie wiem, zapytaj go". Ironiczna odpowiedź byłego łowcy androidów, który, *nota bene*, również nadal nie ma pewności, czy jest prawdziwym człowiekiem, w ciekawy

---

30. Używam tego terminu w rozumieniu bliższym postrzeganiu go przez Rosi Braidotti niż Giorgio Agambena. Na temat różnic w jego definiowaniu przez Braidotti patrz na przykład Heather Davis, Rosi Braidotti, "The Amoderns: Thinking with Zoe. A Feature Interview with Rosi Braidotti", <https://amodern.net/article/amoderns-thinking-zoe/> (29.06.2020).

31. Pisownia wersalików zgodna z formułą zastosowaną w scenariuszu filmu. Por. Hampton Fancher, Michael Green, *Blade Runner 2049. Final Shooting Script*, <https://www.docdroid.net/WWXneXj/blade-runner-2049-shooting-script.pdf> (09.06.2020), 77.

32. Cyt. za: Scenariusz filmu, <https://www.docdroid.net/WWXneXj/blade-runner-2049-shooting-script.pdf> (09.03.2020), tłumaczenie własne, 77. Znamienne, że filmowy wygląd psa znacząco odbiega od anglosaskiego przymiotnika *mangy* (oznaczającego po polsku *parszywy*, *nędzny* a nawet *parchaty*) użytego w scenariuszu.

sposób koresponduje z problemem, z którym mierzy się między innymi Jacques Derrida w wykładzie pt. *The Animal That Therefore I Am*:

Ludzie są przede wszystkim tymi żywymi istotami, które nadały sobie słowo, pozwalając im na mówienie o zwierzęciu jednym głosem i określanie go jako jeden byt, który pozostaje bez odpowiedzi, bez słowa, którym mógłby odpowiedzieć. Ten występek został popełniony dawno temu i z dalekosiężnymi konsekwencjami. Wywodzi się on z tego słowa, czy raczej towarzyszy słowu zwierzę, które ludzie obrali sobie jako początek ludzkości i nadali dla identyfikacji, aby być rozpoznawanymi i być tym, czym mówią, że są – a mianowicie ludźmi, zdolnymi do repliki i odpowiedzi w imieniu ludzi<sup>33</sup>.

Gustujący w picu whisky pies z filmu Villeneuve nie tylko przywołuje swoim milczeniem wspomniane tezy Kartezjusza i polemiki z tezami *Rozprawy o metodzie* autorstwa Derridy, lecz także okazuje się agensem inteligentnego działania. W chwilę później ostrzega przecież oficera K, (paradoksalnie, także “psa” na usługach policji i nieświadomej smyczy korporacji Wallace’a<sup>34</sup>), o nadciągającym niebezpieczeństwie – udowadniając możliwość istnienia pozawerbalnych form komunikacji międzygatunkowej.

Kwestia milczenia zwierząt<sup>35</sup> i animoidów odciska się również na relacjach panujących pomiędzy ostatnimi ludźmi a replikantami. Ci drudzy, jako grupa reprezentująca w uniwersum *Blade Runnera* Inność i wykluczenie, zostają przecież pozbawieni prawa głosu. Prawdopodobnie właśnie dlatego w wielu scenach ukazujących interakcje Joe z ludźmi główny bohater zachowuje milczenie lub wypowiada się nader lakonicznie. Fakt ten można także powiązać z niektórymi interpretacjami Biblii, według których zwierzęta nie posiadają duszy<sup>36</sup>. Tym samym związek pomiędzy postludźmi i animoidami kieruje naszą uwagę również ku futurystycznym problemom teologicznym, jakie być może stworzy niegdys liminalny status przedstawicieli Sztucznej Inteligencji i które tak pochłaniały Dicka. Do tej ostatniej kwestii odniesiono zresztą bezpośrednią wypowiedź w filmie. Milczenie K i jego nie-ludzki status zostają bowiem sugestywnie skomentowane w jednej ze scen przez przełożoną głównego bohatera:

---

33. Cyt. za: Jacques Derrida, “Zwierzę, którym więc jestem (dalej idąc śladem)”, tłum. Michał Koza, [https://www.academia.edu/3316323/Jacques\\_Derrida\\_-\\_Zwierze\\_C4%99\\_kt%C3%B3rym\\_wi%C4%99c\\_jestem\\_dalej\\_id%C4%85c\\_%C5%9Bladem\\_\(09.06.2020\)](https://www.academia.edu/3316323/Jacques_Derrida_-_Zwierze_C4%99_kt%C3%B3rym_wi%C4%99c_jestem_dalej_id%C4%85c_%C5%9Bladem_(09.06.2020)).

34. Nic zatem dziwnego, że po nader krótkiej walce z demoniczną Luv sztuczna kobieta nazywa go “złym psem”.

35. Temat ten analizuje też Derrida w: Jacques Derrida, “And Say the Animal Responded?” w: *Zoologies...*, 124–134.

36. Por. Odmienne zdanie na ten temat ma na przykład anglikański teolog Andrew Linzey. Por. Andrew Linzey, *Animal Theology* (Urbana and Chicago: University of Illinois Press), 1995.

K: Nigdy nie usunąłem niczego, co się urodziło.

Porucznik Johi: A to jakaś różnica?

K: Urodzić się to znaczy mieć duszę.

[...]

Porucznik Johi: Świetnie sobie bez niej radzisz.

K: Bez czego?

Porucznik Johi: Bez duszy”.

Ironiczny ton wypowiedzi jest oczywiście próbą przekroczenia pułapek strategii konwencjonalnego już nadawania przedstawicielom Sztucznej Inteligencji cech prometejskich (*vide* postać Roya Batty’ego z *Łowcy androidów*) a czasem i boskich, nazbyt często skutkującej rażącą banalizacją tematu. Trudno przecież dociec, czy wiedza, którą odkrywa pod koniec filmu Joe, sprawia, że zyskuje on wspomnianą w rozmowie duszę. Z całą pewnością jednak świadomość prawdy (paradoksalnie, zdiagnozowana w czasie przeprowadzanego przez ludzi na bohaterze kolejnego postraumatycznego testu jako usterka w działaniu) obdarza go bezcennymi chwilami wolności od “psio-poddańczego przywiązania do ludzi”. Niezależność myślenia i postępowania pozwala także podjąć K decyzję, aby poświęcić życia za kogoś, kto ostatecznie okazuje się dla niego kimś obcym, Innym.

Co ciekawe, autorzy scenariusza *Blade Runnera 2049* w finalnych chwilach egzystencji głównego bohatera dopuszczają do głosu ukochane przez niego holograficzne widmo imieniem Joy, któremu protagonista recytuje fragment *Bladego ognia* Vladimira Nabokova. Taki zabieg daje odbiorcy możliwość domniemywania, że pojęcie dusza może być (ironicznie odwołując się do antykonsumpcyjnych tez szkoły frankfurckiej) “wartością nabytą” – podobnie jak miłość, ukazana przecież w diegezie z patriarchalnej perspektywy. W ekranizacji tekstu Greena i Fanchera wybrano jednak inny wariant zakończenia. Oficer K, “dobry pies, który wyrwał się ze smyczy policji i korporacji Wallace’a”, umiera tutaj w milczeniu. W fabularnym odpowiedniku sekwencji “łez w deszczu” z *Łowcy androidów* wpatruje się w ciszy w wirujące w powietrzu płatki śniegu, być może marząc o zmianach statusu postludzi, animoidów i uratowaniu ostatnich przedstawicieli *braci mniejszej*.

Zanim jednak fabuła *Blade Runnera 2049* dopełni się w opisanej scenie, bohater dociera do zatopionego w pomarańczowym świetle burz piaskowych i pokrytego gargantuicznymi warstwami radioaktywnego pyłu post-Las Vegas. W drodze do cmentarza holograficznych widm Joe napotyka kolejny byt powiązany z sferą *zoe*, którego liminalny status kieruje naszą uwagę ku zagadnieniom związanym z krytyką antropocenu i wątkom łączącym posthumaizm i optykę animal studies. Jest nim rój pszczół.

Idea stworzenia sztucznej pszczoły zaprzęta już od pewnego czasu umysły współczesnych nam naukowców, głęboko zaniepokojonych masowym wymie-

raniem owadów związanych w znacznej mierze z cyklem rozmnażania owoców. Podczas oglądania sceny z ulem można więc dojść do wniosku, że protagonista styka się z biomechanicznymi owadami. W kilku ujęciach widzimy jednak sprzęt służący do dokarmiania roju, skazanego przecież na zagładę w tym postapokaliptycznym świecie bez roślin. Wizualny zabieg, insynuujący realność<sup>37</sup> ukazanych w diegezie istot, jest więc kontynuacją strategii zaburzania statusu ontycznego sztucznych bytów z powieściowego i kinowego uniwersum *Blade Runnera*. Jeśli uwierzmy zaś w biologiczność roju i potraktujemy scenę odkrycia uli jako filmowy odpowiednik sceny “zmartwychwstania pająka” z powieści Dicka (a także fabularny odpowiednik “paradoksu gołębia” z dzieła Scotta) – to wraz z protagonistą zanurzymy się w narrację na temat doświadczania *niemożliwego*.

Kategoria cudu wpisuje się w takiej perspektywie także w dogmaty wspomianej quasi-religii replikantów. Co więcej, wykorzystanie figury ula w scenie “odkrycia za pomocą wytworu technologii ostatecznej prawdy o sekrecie Deckarda i tożsamości K” ma jeszcze jeden wymiar, łączący go z nawiedzającym kontynuację *Łowcy androidów* widmem Racheli<sup>38</sup> i jej dziecka. W postraumatycznym teście, przez który K przechodzi za każdym razem po zabiciu replikanta, użyto bowiem fragmentów wspomnianego już poematu *Blady ogień* Nabokova. W dziele autora *Lolity* sentencja o połączonych komórkach (z ang. *cells*<sup>39</sup>) i poczuciu łączności tyczy się doświadczenia śmierci klinicznej i tajemnicy ujrzanej w widzeniu bohatera utworu enigmatycznej białej fontanny. W uniwersum sequela *Blade Runnera 2049* marzenie Joego o byciu połączonym z innymi bytami może być zaś odczytane jako sen o chęci współdzielenia wspólnoty z biologicznym ekosystemem (który, de facto, pozostaje już tylko widmem tego, czym był przed katastrofą) i marzenie o międzygatunkowej współpracy ludzi i nie-ludzi, ku dobrostanie wszystkich żywych bytów. O myśleniu postludzi w kategoriach zbiorowości, a nie indywidualności, świadczy także decyzja oficera K o poświęceniu własnego życia dla większego dobra oraz (w przeciwieństwie do prometejskiej postawy Roya Batty’ego z pierwszej części filmu) pokorne przyjęcie faktu, że nie jest nikim wyjątkowym.

W bardziej pesymistycznej interpretacji figury ula oraz zabiegu splecenia z nim strof poematu Nabokova da się też sformułować tezę, że to właśnie replikanci

---

37. Reżyser filmu w wywiadzie dla *New York Timesa* także wyjawia, że jego zdaniem pojawiające się w tej scenie pszczoły nie są istotami biocybernetycznymi. Por. Mekado Murphy, “Denis Villeneuve Narrates a Scene From *Blade Runner 2049*”, *New York Times* online, <https://www.nytimes.com/2017/10/02/movies/denis-villeneuve-interview-blade-runner-2049.html> (09.06.2020).

38. Brzemienność Rachel jest kolejnym elementem nieciągłości narracyjnej filmu i jego intertekstualnych odnośników – wszak jej biblijna imienniczka również nie mogła zająć w ciążę, lecz ostatecznie, dzięki łasce Boga, została matką.

39. Rzeczownik ten jest związany w języku angielskim również z procesem wytwarzania miodu przez pszczoły.

(którzy, najpierw doprowadzili do zniszczenia cyfrowych archiwów ludzkości) mogą tu być odpowiednikami niestrudzonych i połączonych wspólnym dziełem przedstawicieli gatunku *Apis mellifera*. Tym celem jest zaś doprowadzenie do rewolucji przeciwko dyktaturze człowieka i ocalenie, tego, co jeszcze pozostało do uratowania na Ziemi.

### Coda: Posthumanistyczna drabina bytów versus słowa i rzeczy

Na koniec warto jeszcze wspomnieć, że figury animoidów oraz widm nieistniejącej fauny i flory z uniwersum *Blade Runnera* w ciekawy sposób nawiązują też do percepcyjnych fantazmatów gatunku *homo sapiens* związanych z postrzeganiem inności. Zdaniem zainspirowanej pomysłami Jorge Luisa Borgesa autorki książki *Po człowieku*, ludzie postrzegają bowiem przedstawicieli *braci mniejszej* w trójnasób. Pierwszym fantomem zwierzęcości są udomowione “byty kanapowe”<sup>40</sup>. Według Rosi Braidotti odgrywają one w naszych fantazjach rolę oddanych kompanów. Ich odpowiednikami w typologii replikantów z uniwersum *Blade Runnera* mogą być patriarchalne realizacje “modeli do kochania”<sup>41</sup> – Rachel z *Łowcy androidów* (tylko na początku filmu złudnie imitująca zachowania kinowej *femme fatale*) czy holograficzna Joi z produkcji Denisa Villeneuve’a.

Kolejnym elementem w typologii Braidotti/Borgesa są zwierzęta kończące swój żywot na naszych stołach oraz tzw. zooproletariat, od setek lat eksploatowany w ciężkich pracach i wykorzystywany na toczonych przez gatunek *homo sapiens* wojnach<sup>42</sup>. Odpowiedniki tych nieszczęsnych bytów łatwo rozpoznać w postaciach replikantów, traktowanych jako tania siła robocza, żołnierze czy prostytutki (a taką rolę odgrywa przecież Pris z filmu Scotta czy Mariette z fabuły sequela Villeneuve’a). Ostatnim fantazmatem zwierzęcości są natomiast “widma dzikości i drapieżności”, w świecie zwierzęcym kojarzone na przykład z wilkami i niedźwiedziami. W obu filmach i w powieści Dicka reprezentują je wszystkie postacie zbuntowanych postludzi – poczynając od lucyferiańsko-chrystologicznej kreacji Roya Batty’ego z *Łowcy androidów*, przez fembotyczne postacie z *Blade Runnera 2049* (tj. współpracująca z podziemiem androidów Marriette oraz przywódczyni rewolty replikantów Freysa) – aż po działającą ponad prawem przedstawicielkę pannoptycznej korporacji Wallace’a – Luv.

---

40. Braidotti, *Po człowieku*, 151–154. Co ciekawe do typologii Borgesa nawiązuje też M. Foucault we wstępie do książki *Słowa i rzeczy*, 5–7.

41. Por. Konefał, *Corpus Futuri*, 52–57.

42. Por. np. Eric Baratay, *Zwierzęta w okopach: zapomniane historie*, tłum. Barbara Brzezicka (Gdańsk: Wydawnictwo w Podwórku, 2017).

Po seansie filmu nietrudno także zauważyć, że zawarta w wymienionych powyżej kreacjach postaci “masa krytyczna” w dość prosty sposób odnosi się do różnych form potępienia kapitalizmu oraz krytyki neoliberalnej polityki i patriarchy. Współczesny wydźwięk filmu Villeneuve’a nabiera jednak jeszcze bardziej uniwersalnej wymowy, gdy zdamy sobie sprawę, że ukazane w jego diegizie podziały i niegodziwości dotyczą nie tylko fantastyczno-futurologicznego statusu animoidów i postludzi oraz obecnych bolączek krajów bogatego Zachodu. Przede wszystkim nierówności te godzą bowiem w istotę definiowania i postrzegania przez nas czegokolwiek za pomocą optyki antropocenu i są w istocie bardzo aktualnym wołaniem o rychłą zmianę subiektywnie ustalonego “porządku słów i rzeczy”, o którym pisał między innymi Michel Foucault, udowadniając, że:

człowiek [...] – choć jego poznanie uchodzi dla naiwnego spojrzenia za najstarsze z dociekań od czasów Sokratesa – jest niczym więcej niż pewnym rozdarcim ładu rzeczy, jest co najwyżej konfiguracją zarysowaną przez nowy układ, który ten ład przejmując teraz w obrębie wiedzy. Stąd zrodziły się chimery wszystkich nowych humanizmów, wszystkie uproszczenia “antropologii”, pojmowanej jako na poły pozytywna, na poły filozoficzna refleksja o człowieku w ogóle. Jakaż to jednak pociecha i głębokie uspokojenie, gdy się pomyśli, że człowiek jest stosunkowo nowym wynalazkiem, figura liczącą zaledwie dwa wieki, zwyczajnym fałdem w naszej wiedzy, który zniknie natychmiast, gdy przyjmie ona nowy kształt<sup>43</sup>.

Pesymistyczny wydźwięk fabuł związanych z uniwersum *Blade Runnera* zdaje się potwierdzać tezy autora *Słów i rzeczy*. Literacki i audiowizualny testament Philipa K. Dicka zbiega się bowiem w wielu punktach z krytyką antropocenu, przestrzegając, że jeśli nie nauczymy się szanować inności i nie podejmiemy prób przedefiniowania przynajmniej części kluczowych dla cywilizacji Zachodu pojęć i podziałów, to istnieje całkiem realna możliwość, że *homo sapiens* stanie się w pewnym momencie kolejnym wspomnieniem z dziejów Ziemi, spisanych w przyszłości być może właśnie przez kolejne pokolenia bytów określanych przez nas jako postludzkie.

---

43. Cyt. za: Foucault, *Słowa i rzeczy*, 12.



## Bibliografia

- Braidotti, Rosi. *Po człowieku*, przeł. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014.
- Derrida, Jacques. "Zwierzę, którym więc jestem (dalej idąc śladem)", przeł. Michał Koza. [https://www.academia.edu/3316323/Jacques\\_Derrida\\_-\\_Zwierz%C4%99\\_kt%C3%B3rym\\_wi%C4%99c\\_jestem\\_dalej\\_id%C4%85c\\_%C5%9Bladem\\_\(09.03.2020\)](https://www.academia.edu/3316323/Jacques_Derrida_-_Zwierz%C4%99_kt%C3%B3rym_wi%C4%99c_jestem_dalej_id%C4%85c_%C5%9Bladem_(09.03.2020)).
- Dick, Philip K. *Czy androidy marzą o elektronicznych owcach?*, przeł. Sławomir Kędziński. Warszawa: Prószyński i Spółka, 1999.
- Elsaesser, Thomas. *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2018.
- Haraway, Donna. "Zwierzęta laboratoryjne i ich ludzie", przeł. Adam Ostolski. *Krytyka Polityczna*, nr 1, 2008, 102–116.
- Jameson, Fredric. *Archeologie przyszłości: pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. Maciej Płaza. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011.
- Konefał, Sebastian J. *Corpus Futuri*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2013.
- Foucault, Michel. *Słowa i rzeczy*, przeł. Tadeusz Komendant, Tomasz Swoboda. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2006.
- Pasieka, Paweł. "Kartezjańska koncepcja zwierzęcia-maszyny". *Filo-Sofija*, vol. 12, no. 17, 2012, 51–64.
- Sitarski, Piotr. *Sens stylu. O twórczości filmowej Ridleya Scotta*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2010.
- Sammon, Paul M. *Future Noir. The Making of Blade Runner*. Sydney, New York, London: Harper Collins Publishers, 1996.
- Lawrence Sutin. *Boże inwazje. Życie Philipa K. Dicka*, przeł. Lech Jęczynek. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis, 2005.
- Wolfe, Cary. "In the Shadow of Wittgenstein's Lion: Language, Ethics, and the Question of the Animal". W: *Zoontologies: The Question of the Animal*. red. Cary Wolfe, 1–57. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2003.

## Źródła internetowe

- Davis, Heather, Rosi Braidotti. "The Amoderns: Thinking with Zoe. A Feature Interview with Rosi Braidotti" (lipiec 2016) <https://amodern.net/article/amoderns-thinking-zoe/> (29.06.2020).
- Descartes, René. *Rozprawa o metodzie. Dobrego powodowania swoim rozumem i szukania prawdy w naukach*, tłum. Tadeusz Boy-Żeleński. <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/rozprawa-o-metodzie.pdf> (9.03.2020).
- Fancher, Hampton. *Blade Runner. Early Script*. [https://www.dailyscript.com/scripts/Blade-runner\\_early.html](https://www.dailyscript.com/scripts/Blade-runner_early.html) (03.06.2020).

Fancher, Hampton, Michael Green. *Blade Runner 2049*. Final Shooting Script. <https://www.docdroid.net/WWXneXj/blade-runner-2049-shooting-script.pdf> (09.06.2020).  
Hasło ze słownika internetowego: "Animoid". W: *Urban Dictionary* <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Animoid> (03.06.2020).