



This is a repository copy of *Śmiertelność i Wieczność: Reprezentacje starości we współczesnej fantastyce*.

White Rose Research Online URL for this paper:  
<http://eprints.whiterose.ac.uk/101012/>

Version: Accepted Version

---

**Article:**

Kociatkiewicz, J. (2002) *Śmiertelność i Wieczność: Reprezentacje starości we współczesnej fantastyce*. *Kultura Współczesna*, 1-2 (31-32). pp. 123-134. ISSN 1230-4808

---

**Reuse**

Unless indicated otherwise, fulltext items are protected by copyright with all rights reserved. The copyright exception in section 29 of the Copyright, Designs and Patents Act 1988 allows the making of a single copy solely for the purpose of non-commercial research or private study within the limits of fair dealing. The publisher or other rights-holder may allow further reproduction and re-use of this version - refer to the White Rose Research Online record for this item. Where records identify the publisher as the copyright holder, users can verify any specific terms of use on the publisher's website.

**Takedown**

If you consider content in White Rose Research Online to be in breach of UK law, please notify us by emailing [eprints@whiterose.ac.uk](mailto:eprints@whiterose.ac.uk) including the URL of the record and the reason for the withdrawal request.



[eprints@whiterose.ac.uk](mailto:eprints@whiterose.ac.uk)  
<https://eprints.whiterose.ac.uk/>

# Śmiertelność i Wieczność: Reprezentacje starości we współczesnej fantastyce.

Jerzy Kociatkiewicz

Essex Business School, University of Essex (afiliacja w momencie publikacji: Szkoła Nauk  
Społecznych przy Instytucie Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk)  
kociak@kociak.org

*That is not dead which can eternal lie  
and with strange aeons death may die*  
H.P. Lovecraft

Odbiorcami fantastyki są, przynajmniej w Polsce, przede wszystkim ludzie młodzi. Można dyskutować, jak młodzi — Isaac Asimov stwierdził kiedyś, że złotym wiekiem science fiction (sformułowanie często używane w opracowaniach krytycznych o fantastyce) jest wiek lat 12; na zjazdach miłośników fantastyki w Polsce przeważają ludzie w wieku lat 16-25. Twórcy fantastyki to już grupa ludzi w bardzo zróżnicowanym wieku, a współczesna literatura fantastyczna często wcale nie nosi znamion bycia skierowanej do młodego czytelnika. Jedną z tego oznak jest motyw upływu czasu, starości i śmiertelności, który zajmuje dosyć centralną pozycję w dyskursie fantastycznym. Wizerunek starości, jaki wyłania się z twórczości fantastycznej stanowi przedmiot niniejszej analizy.

Dlaczego uważam, że warto się nim zajmować? Pierwszą przesłanką jest skala zjawiska społecznego, jakim jest fantastyka. Na polskim rynku wychodzi kilka czasopism poświęconych tej tematyce, w tym najważniejsze: *Nowa Fantastyka* i *Feniks*, w nakładzie kilkudziesięciu tysięcy egzemplarzy. Co roku w Polsce odbywa się kilkanaście większych zjazdów miłośników

fantastyki, tzw. konwentów, na które dojeżdża po kilkuset uczestników. Literatura fantastyczna stanowi poważny segment rynku księgarskiego, a filmy fantastyczne nieodmiennie przyciągają do kin tłumy widzów. Można więc z powodzeniem uznać, że wizerunki przedstawiane w tym dyskursie spełniają poważną rolę kulturotwórczą i ich badanie może okazać się owocne.

Jest jeszcze drugi powód, bezpośrednio związany z fantastyką jako gatunkiem. Wolność wyobraźni leżąca u podstaw twórczości fantastycznej, połączona z brakiem odpowiedzialności za wygłaszane przepowiednie stawiają ją w doskonałej pozycji do prezentowania nowych interpretacji zastanych zjawisk. Pisze o tym Bruce Sterling:

Jeśli poeci są nieoficjalnymi prawodawcami świata, pisarze science fiction są jego błaznami. Jesteśmy Mądrymi Głupcami, którym wolno skakać, miotać się, wygłaszać prorocтва i drapać się przy ludziach. Możemy bawić się Wielkimi Ideami, ponieważ pstrokata tandeta naszych początków w magazynach groszowych powoduje, że wydajemy się niegroźni (1995: 9).

Artykuł opublikowany (2002) w: *Kultura Współczesna* 1-2 (31-32): 124-134. Niniejsza kopia nie zawiera formatowania ani numerów stron wersji opublikowanej. W czasie pisania artykułu autor otrzymywał stypendium dla młodych pracowników naukowych Fundacji na rzecz Nauki Polskiej.

Czy jednak fantastyka wywiązuje się z tej roli, czy nie grzęźnie w sztamie powielając jedynie znane skąd inąd stereotypy? Czasami na pewno tak, czasami jednak oferuje, nie zawsze poważnie, pomysły nowe i jak dotąd nieznanne (Kociatkiewicz, 1998).

W niniejszym tekście analizuję głównie fantastykę anglosaską czy też angloamerykańską, która wyraźnie dominuje rynek tak światowy, jak i polski. Nie wszystkie referowane przeze mnie pozycje zostały przetłumaczone na język polski, ale też i nie treść poszczególnych utworów stanowi przedmiot przeprowadzanej tu analizy. Szukałem utworów symptomatycznych, wskazujących na charakterystyczne dla fantastyki sposoby ujęcia tematów starości i nieśmiertelności. Kryterium wyboru była więc wyrazistość przedstawienia i charakterystyczność ujęcia tych motywów, nie koniecznie zaś popularność i walory artystyczne utworów. Zajmowałem się przede wszystkim książkami, choć nie pominąłem również dwóch bardzo ważnych dla fantastyki filmów, poruszających interesujące nas tematy. Powieści science fiction bardzo często pisane są w wielotomowych seriach, jednak celem uniknięcia "list zakupowych" (Czarniawska, 1997) przy referowaniu, ograniczyłem się do umieszczenia w bibliografii wyłącznie po jednym tomie (w miarę możliwości pierwszym) każdego cyklu, chyba że w opisie odnosiłem się bezpośrednio do zdarzeń z określonego tomu w serii. Nie próbowałem również badać trendów czy ewolucji jakiegokolwiek wizerunku, a jedynie przekrój przez obecne w dyskursie fantastycznym podejścia do tematu starości, przyjmąwszy tu model studium jako "widoku z okna" (Czarniawska, 1999), starającego się oddać zakres zjawiska, ale nie koniecznie jego historię.

Zanim przejdę do analizy wizerunków, chciałbym pokrótce scharakteryzować podstawowe nurty fantastyki. Najbardziej popularna typologia dzieli gatunek ze względu na świat przedstawiony na fantasy i science fiction, gdzie fantasy opowiada o mitycznej przeszłości, science fiction zaś o technicyzowanej przyszłości. Powiązania światów przedstawionych fantastyki z naszą rzeczywistością są przy tym bardzo różne, przypisanie fantasy przeszłości a science fiction przyszłości oddawać ma jedynie wrażenie, nie zaś umiejscowienie naszego świata w fabule utworu. Oznacza to, że w światach fantasy, niezależnie od ich rzeczywistego umiejscowienia temporalnego, mamy najczęściej do czynienia z niskim poziomem rozwoju technologii, magią i fantastycznymi stworzeniami.

Częste również w fantasy są reinterpretacje istniejących już mitów oraz baśni. W science fiction wręcz odwrotnie – spodziewać się możemy (pseudo) naukowych wyjaśnień dla wszelkich napotkanych zjawisk, wysoko rozwiniętej technologii i, bardzo często, podróży międzygwiazdnych. Wartym dodatkowego wyszczególnienia, bowiem ważnym dla rozważań o starości jest kierunek w science fiction znany jako cyberpunk. Świat utworów cyberpunkowych to niedaleka przyszłość, w której bardzo szybki rozwój technologii idzie w parze ze zwielokrotnieniem znanych nam problemów społecznych – przeludnienia, ubóstwa, rozrostu międzynarodowych korporacji. Autorzy tego nurtu często podejmują problemy relacji człowieka do maszyn, a także do własnego ciała. Powyższą typologię należy uzupełnić jeszcze o horror, czyli fantastykę grozy, pozostający na uboczu zarówno literatury fantastycznej, jak i związanego z nią zjawiska społecznego. Podobnie traktuję horror w mojej analizie — jako uzupełnienie wizerunków prezentowanych w science fiction i fantasy, w dużej swej części wychodzące jednak poza ramy przedstawianego tu tematu.

Należy jednocześnie pamiętać, że tak uproszczony podział w żadnym wypadku nie oddaje bogactwa treści spotykanego w utworach fantastycznych, a nawet, że niewiele utworów można jednoznacznie zakwalifikować do jednego tylko nurtu. Celem niniejszego tekstu nie jest jednak analiza gatunku literackiego i dlatego ograniczę się do tak prostej typologii. Na początek chciałbym zająć się więc wizerunkami starości obecnymi w utworach zaliczanych do nurtu fantasy.

## Fantasy

Starość w fantasy pojawia się najczęściej w jednej z dwóch wersji. Pierwszą z nich jest postać mądrego starca, uosabiająca wiedzę, doświadczenie i mądrość, trochę rzadziej również i moc, zwykle magiczną. Sztandarowym przykładem jest tu osoba Gandalfa, tajemniczego czarodzieja z *Władcy Pierścieni* JRR Tolkiena (1957), bezsprzecznie najslynniejszej powieści fantasy. Przez znaczną część trylogii (a także w przeznaczony dla młodszych czytelników powieści *Hobbit* [1937/88]), Gandalf prowadzi głównych bohaterów, przewyższając ich wiedzą, umiejętnościami i dodatkowo dysponując silną mocą magiczną. Wielką mocą dysponuje również Arcymag Ged, bohater *Najdalszego Brzegu* Ursuli K. Le Guin (1991), którego

pogodzenie się ze starością polega na odrzuceniu tej mocy i zaprzestaniu czynnego działania. Starość łączy się w tej książce z mądrością i wiedzą, ale nie z czynnym uczestnictwem w życiu. Ten sam motyw pojawi się jeszcze przy okazji analizy książek SF.

Znacznie rzadziej spotykany jest motyw starej i mądrej kobiety, chociaż z rzadka pojawia się on. Mamy z nim do czynienia w postaci Granny Weatherwax ze *Świata Dysku* Terry'ego Pratchetta (1994), jak i w *Tales of Nevèrjôn* Samuela Delany'ego (1979) – dekonstrukcji kultury współczesnej, utrzymanej w konwencji fantasy. Nie zawsze starość jest tak jednoznacznie waloryzowana — w dylogii *Mordant's Need* Stephena Donaldsona (1986) występuje mag obdarzony wielką mocą, mistrz Havelock, który jednak jest równocześnie całkowicie szalony, co bliskie jest uniemożliwieniu jakiegokolwiek z nim komunikacji. Znacznie częściej niż niejednoznaczność pojawia się drugi z głównych sposobów ukazania starości — jako przedwiecznego źródła zła. Motyw prastarej złej siły stanowi jeden z podstawowych rekwizytów fantasy, obecny we wszystkich prawie większych utworach dokładnie trzymających się kanonów gatunku (opowiadania pozwalają na większe zróżnicowanie fabuły). Znajdziemy więc go w postaci Saurona we wspomnianym już *Władcy Pierścieni*, w osobie Lorda Foula w *Kronikach Thomasa Covenanta* Stephena Donaldsona (1977) oraz czarnoksiężnika Brony w cyklu *Shannara* Terry'ego Brooksa (1977). W stworzonej przez H.P. Lovecrafta mitologii Cthulhu, grupa potężnych i budzących grozę istot nosi nazwę Wielkich i Starych.

Motyw przedwiecznego zła bardzo często pojawia się zresztą we wszelkich utworach z gatunku horroru, którego Lovecraft był jednym z ojców założycieli. Drugą bardzo ważną postacią w historii horroru, Bram Stoker, wprowadził postać wampira, hrabiego Draculi, którego jednym z nadnaturalnych atrybutów było również niepodleganie procesowi starzenia się. Na podstawie motywu wampira zobaczyć można zresztą bardzo ciekawą ewolucję postaci — od, nie pozbawionej magnetyzmu, ale przecież negatywnej postaci Draculi po liczne współczesne przedstawienia wampirów-protagonistów (Rice, 1976; Constantine, 1992) we współczesnych utworach. Nie tylko wampirów — współczesny horror obfituje w nadnaturalnych, nieśmiertelnych bohaterów pozytywnych. Przytoczyć tu można Grigori, postaci zainspirowane biblijną apokryficzną księgą Henocha z utworów Storm

Constantine (1995), mumię z powieści Anne Rice (1989), czy uosobienie sił prawa i porządku z *Twierdzy* Paula Wilsona (1981/98). Wszystkie te postacie przedstawione są jako dysponujące wielką mocą, zachowujące wieczną młodość i niedostrzegane przez ludzi, wśród których żyją.

Niezależnie od waloryzacji, we wszystkich wyżej opisanych przypadkach długowieczność spełnia funkcję legitymizującą, uprawdopodobnia i tłumaczy niespotykaną mądrość, bądź też moc prastarych bohaterów. W tej samej roli pojawia się ona również w utworach, które nie należą do nurtu fantasy, ale odwołują się do archetypów w kreacji swoich bohaterów. Tak więc w filmach z serii *Gwiezdnych Wojen* spotykamy zarówno dobrych mędrców jak Yoda i Obi-Wan Kenobi, jak i bardzo starego przywódcę sił zła – Imperatora Palpatine. Również w opartej na postaciach archetypicznych feministycznej powieści cyberpunkowej *Body of Glass* Marge Piercy (1991) występuje staruszka Malkah, uosabiająca doświadczenie i mądrość życiową.

W literaturze fantasy znacznie rzadziej pojawia się inny wizerunek starości, widzianej jako wegetacja, upadek, egzystencja pozbawiona już śmiałych celów przyswiecających bohaterowi w młodości. Taka właśnie jest starość Cú Chulainna, protagonisty powieści *Remscéla* Gregory'ego Frosta (1988). Książka opowiada o upadku bohatera, który wszystkie osiągnięcia swego życia ma już za sobą. Jest to wariacja na temat znanego cyklu mitów celtyckich, jednakże bardzo wyraźnie różni się od swojego pierwowzoru — w oryginalnej opowieści o Cú Chulainnie (albo Cuchulainnie), jego "wadami" jest to, iż jest zbyt młody, zbyt piękny i zbyt odważny (Kempiński, 1993), tutaj przeciwnie, zmagają się z problemami przedwczesnej starości. "Młodych starców" spotkamy jeszcze w niniejszej analizie; stereotyp ten wyraźnie służy konstruowaniu starości jako podstępnej zagrożeń, przed którym ustrzec się nie można, a które jest w stanie zaatakować i zniszczyć każdego, niezależnie od wieku i innych uwarunkowań.

## Science Fiction

Dalsze wizerunki zarówno nieśmiertelności, jak i starości znajdziemy już w światach science fiction. Tu również wielu można spotkać bohaterów jeśli nie nieśmiertelnych, to przynajmniej bardzo długowiecznych. Można odczytać w tym ekstrapolację trendu wzrastającej w ciągu ostatnich wieków

średniej długości życia, można również potraktować to jako tendencje do wyglądania w przyszłości (czy raczej w przyszłościowym świecie przedstawionym — od wielu już lat fantastyka nie ma raczej aspiracji futurologicznych). Oczywiście, różne są definicje długowieczności — w *Pierścieniu* Larry'ego Nivena (1970/91) bohaterowie żyją niecałe 400 lat, w *Excession* Iaina Banksa (1996) — wiele tysięcy lat, a prawdziwe zagrożenie dla możliwej długości ich życia stanowi dopiero ciepła śmierć wszechświata. Nie tylko fakt, że są to okresy znacznie dłuższe niż te znane nam z własnego doświadczenia łączy jednak te książki. W obydwu przypadkach bohaterowie traktują nieuchronność śmierci (niezależnie od jej odległości) i ze wszystkich sił starają się ją co najmniej odsunąć. Tak więc, gdy w świecie *Excession* pojawia się tajemniczy pojazd, najprawdopodobniej zbudowany według technologii umożliwiającej podróże między wszechświatami, wszystkie cywilizacje starają się uzyskać tajemnicę jego konstrukcji. Podobnie w *Pierścieniu* odnalezienie substancji działającej na ludzi jak eliksir młodości powoduje daleko idące reperkusje. Zupełnie inaczej rysuje się starość w prozie cyberpunkowej. Tam zwykle nadchodzi szybko i definiowana jest jako wypalenie się, utrata możliwości pełnego uczestnictwa w życiu społecznym. Typowy świat utworu cyberpunkowego opanowany jest przez nieokiełznany kult młodości. Tak więc Case, główny bohater flagowej powieści tego nurtu — *Neuromancera* Williama Gibsona (1984) jest stary, czyli opisywany jako stary już w wieku 24 lat. Istnieją dodatkowe powody do przedstawienia go jako starego — urazy końcówek nerwów uniemożliwiają mu pracę z komputerem w sposób, do jakiego był poprzednio przyzwyczajony, ale nie zmienia to faktu, że mamy do czynienia ze starym, 24-letnim bohaterem. Oczywiście, nie jest to całkowicie absurdalne w odniesieniu do naszego świata — w wielu dyscyplinach sportu górny limit wieku, w którym zawodnicy mogą się jeszcze liczyć na większych zawodach wcale nie jest o wiele wyższy. W cyberpunku jednak kontrastuje to bardzo drastycznie z uczuciem bezcielesnej nieśmiertelności, jakie oferuje wirtualny świat sieci komputerowych. Paradoxs polega na tym, że aby uczestniczyć w doświadczeniu nieśmiertelności uwolnionej od ciała, trzeba być zarówno osobą młodą, jak i sprawną fizycznie. Ludzie starzy nie mają w świecie cyberpunka szans na nieśmiertelność. Gloryfikacja cyfrowego świata sieci (matrycy, jak nazywa ją Gibson) nie zmienia jednak

jego statusu simulakrum, nie oferującego bynajmniej pełni życia porównywalnej z fizycznym światem — w innej, osadzonej w tym samym świecie powieści Gibsona, *Graf Zero* (1986), umysł Finna, zawodowego pasera, przeniesiony zostaje do sieci w chwili fizycznej śmierci jego ciała. Wbrew jego oczekiwaniom, Finna nie satysfakcjonuje taka egzystencja — chce umrzeć, ponieważ uważa ją za jedynie namiastkę życia. Brakuje mu doświadczenia cielesności, tego właśnie, które doprowadziłyby go do starości (równoznacznej, jak pamiętamy, z wypaleniem się) i, w końcu, do śmierci wraz z fizycznym ciałem. Nie jest jednak Gibson jedyny w takim manifeście na cześć śmiertelności — najsłynniejszy film nurtu cyberpunk, *Lowca Androidów* (*Blade Runner*) Ridleya Scotta, również opowiada się za nieodzownością doświadczenia starości. Androidy z tytułu to maszyny zbudowane na podobieństwo ludzi, których czas życia ograniczony jest jednak tylko do czterech lat. Owa krótkość życia i oczekiwanie nadchodzącej nieuchronnie śmierci czyni je najbardziej ludzkimi z bohaterów filmu. W maszynach widzimy u Ridleya Scotta metaforę człowieczeństwa. Bardzo ważny motyw stanowią czynności wykonywane przez bohaterów-androidy po raz ostatni, uświadamiające im przemijanie ich życia, przedwczesną starość w obliczu nadciągającej śmierci. To ona czyni androidy bardziej ludzkimi od "prawdziwych" ludzi — to one marzą, to nimi kieruje pasja, mimo iż narrator informuje nas, że różnią się od ludzi brakiem zdolności do posiadania uczuć, do empatii.

Cyberpunk stanowi stosunkowo nowy podgatunek fantastyki i dlatego też stanowi szczególnie ciekawy podmiot badań. O ile bowiem przez większość niniejszego tekstu nie staram się ukazywać spójnej chronologicznej narracji o starości, teraz chciałbym przez chwilę zastanowić się nad dominującymi ostatnio trendami. Mają one oczywiście związek zarówno z szerszym dyskursem kulturowym, jak i z badaniami *stricte* naukowymi. Science fiction od początku bowiem, tj. od czasów Julesa Verne'a i Hugo Gernsbacka<sup>1</sup> flirtowała z nauką (Pohl, 1997). Nigdy nie osiągnęła tak bliskiego związku jak chcieli tego scjentyści zwolennicy postępu, ale też, niezależnie od prób podejmowanych przez autorów tzw. Nowej

<sup>1</sup> Hugo Gernsback znany jest przede wszystkim jako redaktor wiodącego w latach dwudziestych amerykańskiego pisma poświęconego fantastyce, *Amazing Stories*. Jego polityką było przyjmowanie wyłącznie opowiadań opierających się na solidnych (według niego) naukowych podstawach.

Fali w latach sześćdziesiątych, nigdy tych więzi nie zerwała. Można w związku z tym przypuszczać, że zarówno podejmowane dopiero na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat badania naukowe procesu starzenia, jak i głośne społeczne dyskusje dotyczące eutanazji nie pozostały bez wpływu na przedstawienia starości w science fiction. Utwory ukazujące się na przestrzeni ostatnich kilku lat zdają się potwierdzać tę tezę. W dwóch najnowszych powieściach Williama Gibsona (1996; 1999) zaobserwować możemy ciekawe przewartościowanie pojęcia nieśmiertelności. Książki opowiadają o związkach pomiędzy fizycznością a wirtualnością symbolizowaną pierwotnie przez planowane małżeństwo Reza, gwiazdora muzyki pop z naszego świata ze sztuczną inteligencją, *idoru*, wirtualną piosenkarką istniejącą tylko w pamięci komputera. Do planowanego małżeństwa i oczekiwanej wirtualizacji (czyt. unieśmiertelnienia) Reza nie dochodzi, zamiast tego idoru ucieleśnia się, uzyskując ludzkie ciało i wkraczając w fizyczny świat odcinając się niejako od swojej pierwotnej wirtualności. Nieśmiertelność przeciwstawiona zostaje życiu, wieczna wegetacja przegrywa w porównaniu z krótką, cielesną, młodością. Podobny motyw spotykamy w niedawnej powieści innego z ważnych autorów cyberpunka, Bruce'a Sterlinga (1996). Opisuje on gerontokratyczne społeczeństwo, które aprobuje wyłącznie spokojne, bezpieczne życie zwiększające szanse na dłuższe przetrwanie. Sterling opowiada się bardzo wyraźnie po stronie młodości — nieśmiertelność okazuje się nie warta ceny, jaką przychodzi za nią zapłacić. Krótka młodość znaczy o wiele więcej niż długa starość.

W utworach spoza nurtu cyberpunka ataki na starość mają tendencję przybierać łagodniejsze formy, choć i tam długie życie nie zawsze przedstawiane bywa jako nadrzędna wartość. W "Człowieku, który żył 200 lat" Isaaca Asimova (1984), tytułowy bohater jest robotem, który pragnie zostać uznanym za człowieka. Ma świadomość, zdolność do myślenia i do odczuwania co najmniej taką samą jak ludzie z krwi i kości. Dopóki jednak zachowuje potencjalną nieśmiertelność (będąc w stanie po kolei wymieniać wszystkie swoje podzespoły), zazdrość innych ludzi nie pozwala na przyznanie mu statusu człowieczeństwa. Dopiero zgoda na starość i śmierć umożliwia robotowi zostanie przyjętym w poczet istot ludzkich. Nieco podobny schemat wykorzystuje Ray Aldridge (1990) w opowiadaniu "Stalowe Psy." Jego bohater, również robot (a dokładniej ludzka osobowość umieszczona

w ciele robota) wraz ze swoimi towarzyszami toczy walkę przeciwko ludziom. W pewnym momencie jednak opowiada się po stronie ludzkości w wojnie z maszynami. Gdy to uczyni, traci swoją dotychczasową nieśmiertelność, zaczyna się starzeć, wreszcie — umiera.

W obydwu tych opowiadaniach starość przedstawiana jest nieco dwuznacznie. Z jednej strony objawia się jako zamieranie, regresję, powolne ustawianie funkcji życiowych organizmu. Z drugiej — stanowi nieodłączną część ludzkiej egzystencji i ważny składnik naszego człowieczeństwa. Mimo tego więc, że nie oferuje żadnych, wydawałoby się, korzyści i wiąże się jedynie z utratą poprzedniej sprawności, jest nie tylko konieczną, ale i pożądaną częścią naszego życia.

W *Eksperymentach Terminalnym* Roberta Sawyera (1995/97), główny bohater podejmuje próbę zbadania, jak wygląda nieśmiertelność i życie pozagrobowe. W tym celu sporządza trzy komputerowe kopie swojej osobowości — symulację cielesnej nieśmiertelności, życia po śmierci i kopię kontrolną. W miarę rozwoju akcji okazuje się jednak, że nawet w przypadku kopii kontrolnej wrażenie cielesności nie było całkowite — pozbawiona niektórych najbardziej trywialnych odczuć dotyczących ciała, jak np. swędzenie, czuje się ona nieśmiertelna... i wkracza na drogę zbrodni celem pomszczenia się za doznane wcześniej krzywdy. Doświadczenie starzenia się, śmiertelności i trywialności ludzkiej egzystencji to dla Sawyera strażnik moralności scalający ludzkie społeczeństwo. Inne kopie osobowości, choć nie zajmują się organizowaniem zabójstw, również czyni je innymi od ludzi — utrata wrażeń związanych ze starością i umieraniem powoduje, że stają się obce, myślą w zupełnie innych kategoriach niż główny bohater.

Nieśmiertelność może być niepożądana również z innych powodów, czego przykładem jest Conrad, bohater powieści *Ja, Nieśmiertelny* (*This Immortal*) Rogera Zelaznego (1966); traktuje on swoją nieśmiertelność jako okoliczność wstydliwą, do której nie należy przyznawać się innym ludziom. Nie dlatego, żeby uczyniła go nieludzkim, bynajmniej również nie ze strachu przed reakcją innych, a jedynie z powodu niezręczności jaką powoduje, a także sposobu, w jaki dystansuje bohatera od innych, bliskich mu jednostek. Jak już widzieliśmy, roboty służą często w twórczości science fiction jako metafora ludzkości. Ale nie tylko one — również rozmaite obce formy życia często pokazywane są jako krzywe zwierciadło umożliwiająca

uwypuklenie pewnych cech gatunku ludzkiego. Jak więc wygląda starość u obcych?

Najczęstszym chyba motywem jest przeistaczanie się starszych osobników obcej rasy w istoty podobne drzewom — spotykamy go w *Mówcy Umarłych* Orsona Scotta Carda (1986/94), *Sercach, Dłoniach, Głosach* Iana McDonalda (1992/96) czy *Reality Dysfunction* Petera F. Hamiltona (1997). Drzewopodobni przodkowie zachowują swoją mądrość, ale nie uczestniczą już aktywnie w życiu społeczeństwa, często też tracą zainteresowanie tętniącym wokół nich codziennym życiem. W opowiadaniu "Not by its Cover" Philipa K. Dicka (1965/92) zakwestionowane zostaje to połączenie pomiędzy wiekiem a mądrością — spotykamy tam formę życia całkowicie nieśmiertelną, ale jednocześnie bezdennie głupią. W innym opowiadaniu tego autora, "Małe Conieco dla nas Tempunautów," (1973/92) nieśmiertelność łączy się co prawda z wiedzą, ale zamiast do szczęścia, prowadzi bohaterów do bezdennej rozpacz.

Starość obcych pojawia się również w *Zamieszkałej Planecie* polskiego autora, Stefana Weinfeldta (1982). Bohaterowie tej powieści są członkami ziemskiej ekspedycji na obcą planetę. Po wylądowaniu spotykają tam obcych borykających się z bardzo licznymi problemami. W trakcie rozwoju akcji okazuje się, że cała planeta jest kosmicznym domem starców, a niedomagania jej mieszkańców związane są właśnie z ich wiekiem. Starość jest tu równoznaczna z niedołatwieniem — wiążą się z nią problemy zarówno fizyczne, umysłowe, jak i społeczne.

Skoro wyszliśmy już poza autorów angloamerykańskich, przyjrzyjmy się kilku jeszcze motywom z kręgu fantastyki nieanglojęzycznej. Rosyjski pisarz Kir Bułyczow prezentuje w opowiadaniu "Skórka czasu," (1999) opisuje działanie preparatu, który przywraca ludziom w całym mieście ich rzeczywisty wiek, czyli wiek zgodny z ich stanem psychicznym. Wszyscy bohaterowie pozytywni okazują się niedojrzali, nieodpowiedzialni i zamieniają się w mniejsze lub większe dzieci. Nikt z dorosłych (według wieku psychicznego) nie odznacza się szczególnie ciekawym charakterem, natomiast starcy stanowią zdecydowanie odrębną grupę, złożoną z samych kombatantów i komunistów, marzących o dawnej świetności i starających się zaprowadzić własny, policyjny porządek w mieście.

Motywy starości i nieśmiertelności podejmuje też Jorge Luis Borges. Twórczość tego Argentczyka bardzo

różna jest od fantastyki anglosaskiej, ale określał on sam siebie jako pisarza opowiadań fantastycznych, a jego utwory były i przez innych do fantastyki często zaliczane (Gunn, 1985). W "Nieśmiertelnym" (Borges, 1949/98) okazuje się, że dla żyjących wiecznie mieszkańców Miasta Nieśmiertelnych żadna czynność nie ma sensu, jako że w wieczności nic nie jest jednokrotne. Krótkość życia okazuje się więc wybawieniem umożliwiającym sensowne działanie, podobnie trochę jak w omawianej wcześniej powieści Sawyera.

W innym opowiadaniu, "Tamten" (1975/99), w którym bohater spotyka się ze swoim sobowtorem — sobą samym sprzed kilkudziesięciu lat, dowiadujemy się, że te dwie wersje tej samej osoby nie mają sobie zbyt wiele do powiedzenia, będąc jednocześnie zbyt podobnymi i zbyt od siebie różnymi. Starość tam pokazana wiąże się z pogodzeniem się z własnym losem, przyjęciem do wiadomości nieuchronnej trajektorii ludzkiego życia i, tym samym, osiągnięciem pewnej mądrości życiowej niedostępnej w wieku wcześniejszym.

Wielokrotnie pojawiało się w niniejszej analizie stwierdzenie o nieuchronności starzenia się. Jednak fantastyka to przede wszystkim gra wyobraźni, nie należy się więc zbyt dziwić, że również i bieg czasu bywa w niej kwestionowany. Jest to dla nas o tyle ważne, że również i kategoria starości staje wtedy pod znakiem zapytania, ujawniając swoją społeczną genezę. Nie zawsze jednak — jeden z bardziej znanych pisarzy fantastycznych, Robert Heinlein (1987) opisuje historię człowieka, który dzięki podróżom w czasie (i zmianie płci) staje się jednocześnie własnym ojcem i własną matką. Wbrew oczekiwaniom, opowiadanie zachowuje jednak zarówno liniowość subiektywnego czasu bohatera, jak i stereotypowe role społeczne kobiety i mężczyzny. Bardziej obiecująco wygląda sytuacja w powieści Rogera Zelaznego *Stwory Światła i Ciemności* (1988). Starzenie się okazuje się tam być tylko jednym z możliwych wyborów, pośród możliwości wiecznego trwania albo i ciągłej zmiany. Mnożące się paradoksy czasowe powodują podobnie jak u Heinleina zawirowania genealogii, jednak raz zakwestionowana liniowość czasu czy racjonalność rzeczywistości nie jest tu przywoływana z powrotem do porządku. Granice między młodością a starością, między człowiekiem a maszyną, między wreszcie prozą i wierszem są tu płynne i nieustannie przekraczane. Podobnie dzieje się w *Gwieździe Imperium* Samuela

Delany'ego (1966/92) — tu zarówno czas, jak i wszelkie kategorie są jedynie wytworami kultury. Zmiana punktu widzenia może łatwo przededefiniować czas, również więc i proces starzenia się nie musi przebiegać liniowo i w jednym tylko kierunku.

## Podsumowanie

Najczęściej jednak wizje fantastyki przybierają znacznie bardziej konserwatywne formy — spróbujmy pokusić się o podsumowanie, próbę krystalizacji wizerunku starości, jaki wyłania się z twórczości fantastycznej. Przede wszystkim starość, zwłaszcza w science fiction, widziana jest jako zaprzeczenie okresu młodości — bardzo częsty jest podział życia wyłącznie na te dwa okresy. W cyberpunkowych wizjach starość rozpoczyna się z chwilą ukończenia procesu dojrzewania — po zakończeniu okresu rozwoju, natychmiast rozpoczyna się proces regresji. Podobną polaryzację widać w omawianym opowiadaniu Bułyczowa — postaci wyraziste to dzieci i starcy, wszyscy inni stanowią jedynie szare tło. Słynna powieść Anthony'ego Burgessa *Mechaniczna Pomarańcza* (1962/99) kończy się chwilą osiągnięcia przez jej bohatera dojrzałości — i jednoczesnego wycofania się zarówno z dotychczasowego życia jak i z kart powieści. Zaprzestanie aktywnej działalności jest wszak jednym z głównych atrybutów starości — nieaktywni są przodkowie-drzewa, bierni (a przynajmniej bierniejszy) staje się również Miles Vorkosigan, hiperaktywny bohater powieści Lois McMaster Bujold *Memory* (1995), gdy w wieku 30 lat zmuszony jest zrezygnować ze swoich dziecięcych marzeń i wejść w okres starości, przyjmując pracę zarezerwowaną zwykle dla emerytowanych wojskowych. Porzucenie marzeń również jest charakterystyczne — ludzie starzy przedstawiani w fantastyce nie są ogarnięci pasją, ta zarezerwowana jest dla młodych bohaterów. W większości wypadków pasja nie kieruje również bohaterami nieśmiertelnymi, chociaż biorą oni czynny udział w zdarzeniach otaczającego ich świata. Ciekawy wyjątek zarówno od bierności, jak i braku pasji stanowią negatywni bohaterowie z utworów fantasy, których często przepęlnia nienawiść bądź żądza zemsty, którzy też zawsze skłonni są do działania. Łatwo można stąd wywnioskować, że mamy tu do czynienia z wzorcami normatywnymi — starzec powinien być spokojny i opanowany, pasja i marzenia w późnym wieku prowadzą jedynie do nieszczęścia. Jako że życie

zredukowane zostaje wyłącznie do młodości, starości przypada jedynie rola próby generalnej przed śmiercią (Bauman, 1992/98), powtarzanej aż do osiągnięcia perfekcji i całkowitej rezygnacji z funkcji życiowych. Rzadko pojawiają się w fantastyce subwersyjne modele starości, ale to one zasługują na szczególną uwagę — wskazują na możliwości rozbrojenia dominujących wizerunków — tak jak czynią to Delany i Żelazny, jak wreszcie czynią to Gibson i Sterling (1992), proponując czytelnikowi dwa konkurencyjne i niekompatybilne opisy ostatnich chwil swojego bohatera, różniące się przede wszystkim jego własną interpretacją swojego życia. Życia, które do ostatnich chwil starości podlega wciąż nowym ocenom i reinterpretacjom. Takiego kwestionowania liniowości czasu nie musimy traktować jako czysto fantastycznego pomysłu — Bruno Latour (1984/88) przekonująco pokazuje, że następujące po sobie okresy stanowią zawsze jedynie retroaktywne uporządkowanie; kolejne fazy życia nie są tu wyjątkiem, a przypisanie poszczególnym kategoriom wiekowym określonych zachowań jest procesem kulturowym, a nie biologicznym. Liniowość w myśleniu i postrzeganiu (również czasu), jak przekonująco wykazał Gibson Burrell (1997), dosłownie zabija, tak samo zresztą jak i podporządkowana stereotypom niemrawa i beznamiętna starość, rozumiana jako zamieranie organizmu.

## Bibliografia

- Aldridge, Ray (1990) "Stalowe Psy (Steel Dogs)" w: *Nowa Fantastyka* 1: 10-24.
- Asimov, Isaac (1984) "Człowiek, który żył 200 lat (The Bicentennial Man)" w: *Fantastyka* 3(18): 12-22.
- Banks, Iain M. (1996) *Excession*. London: Orbit.
- Bauman, Zygmunt (1992/98) *Śmierć i Nieśmiertelność: O wielości strategii życia (Mortality, Immortality, and Other Life Strategies)*. Warszawa: PWN.
- Borges, Jorge Luis (1949/98) "The Immortal" w: *Collected Fictions*. London: Penguin, s. 183-195.
- Borges, Jorge Luis (1975/98) "Tamten" w: *Księga Piasku*. Warszawa: Prószyński i s-ka, s. 5-16.
- Brooks, Terry (1977) *The Sword of Shannara*. London: Futura.



- Bujold, Lois McMaster (1995) *Memory*. New York: Ballantine Books.
- Bułyczow, Kir (1999) "Skórka Czasu (Шкурка Времени)" w: *Nowe Opowiadania Gulsarskie*. Warszawa: Prószyński i S-ka, s. 176-191.
- Burgess, Anthony (1962/99) *Mechaniczna Pomarańcza (The Clockwork Orange)*. Kraków: Etiuda.
- Burrell, Gibson (1997) *Pandemonium. Towards a Retro-Organization Theory*. London: SAGE.
- Card, Orson Scott (1986/94) *Mówca Umarłych (The Speaker for the Dead)*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Constantine, Storm (1992) *Burying the Shadow*. London: Headline.
- Constantine, Storm (1995) *Stalking Tender Prey*. London: Penguin.
- Czarniawska, Barbara (1997) *Narrating the Organization: Dramas of institutional identity*. Chicago: Chicago University Press.
- Czarniawska-Joerges, Barbara (1999) *Writing Management*. Oxford: Oxford University Press.
- Delany, Samuel R. (1966/92) *Gwiazda Imperium (Empire Star)*. Gdańsk: Phantom Press.
- Delany, Samuel R. (1979) *Tales of Nevèrjón*. Hanover: Wesleyan University Press.
- Dick, Philip K. (1965/92) "Not by its Cover," w: *The Eye of the Sibyl*. New York: Citadel Twilight, s. 175-182.
- Dick, Philip K. (1973/92) "A little Something for us Tempnauts." w: *The Eye of the Sibyl*. New York: Citadel Twilight, s. 257-274.
- Donaldson, Stephen (1977) *Lord Foul's Bane*. Glasgow: Fontana.
- Donaldson, Stephen (1986) *The Mirror of her Dreams*. Glasgow: Fontana.
- Finegold, David (1998) "Is the Fair Labor Act Fair to Welfare Recipients?." *Journal of Labor Research* 19/2: 245-263.
- Frost, Gregory (1988) *Remscéla*. New York: Ace Books.
- Gedo, John E. (1999) *The Evolution of Psychoanalysis: Contemporary theory and practice*. New York: Other Press
- Gibson, William (1984) *Neuromancer*. New York: Ace Books.
- Gibson, William (1986) *Count Zero*. New York: Ace Books.
- Gibson, William (1996) *Idoru*. New York: Putnam
- Gibson, William (1999) *All Tomorrow's Parties*. New York: Putnam.
- Gibson, William i Bruce Sterling (1992) *The Difference Engine*. London: Orbit.
- Gunn, James E. (1985, red.) *Droga do Science Fiction (The Road to Science Fiction)*. Warszawa: Alfa.
- Hamilton, Peter F. (1997) *The Reality Dysfunction*. London: Pan Books.
- Heinlein, Robert A. (1987) "Wszyscy Wy Zmartwychwstali...(All You Zombies)" w: James Gunn (red.) *Droga do Science Fiction: od Heinleina do dzisiaj (The Road to Science Fiction: From Heinlein to here)*. Warszawa: Alfa, s. 28-39.
- Kempiski, Andrzej M. (1993) *Słownik Mitologii Ludów Indoeuropejskich*. Poznań: SAWW.
- Kociatkiewicz, Jerzy (1998) "Of Production, Consumption, and Alternate Realities," referat wygłoszony na konferencji *Production of Consumption*, Bolton, kwiecień.
- Latour, Bruno (1984/88) *The pasteurization of France (Les microbes: Guerre et paix suivi de irréductions)*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Le Guin, Ursula K. (1991) *Najdalszy Brzeg (The Farthest Shore)*. Gdańsk: Phantom Press.
- McDonald, Ian (1992/96) *Serca, Dłonie, Głosy (Hearts, Hands and Voices)*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Niven, Larry (1970/91) *Pierścień (Ringworld)*. Warszawa: Amber.
- Piercy, Marge (1991) *Body of Glass*. London: Penguin.
- Pohl, Frederik (1997) "Science Fiction: Stepchild of science." *Technology Review* 97/7: 57-62.

- Pratchett, Terry (1994) *The Witches Trilogy*. London: Victor Gollancz.
- Rice, Anne (1976) *Interview with a Vampire*. New York: Ballantine Books.
- Rice, Anne (1989) *The Mummy*. New York: Ballantine Books.
- Sawyer, Rober J. (1995/97) *Eksperyment Terminalny (The Terminal Experiment)*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Sterling, Bruce (1995) "Preface" w: William Gibson, *Burning Chrome*. London: Voyager, s. 9-13.
- Sterling, Bruce (1996) *Holy Fire*. New York: Bantam Books.
- Tolkien, John Ronald Reuel (1937/88) *Hobbit (The Hobbit)*. Warszawa: Iskry.
- Tolkien, John Ronald Reuel (1957) *Lord of the Rings*. London: Allen & Unwin.
- Weinfeld, Stefan (1982) *Zamieszkała Planeta*. Warszawa: KAW.
- Wilson, Paul (1981/98) *Twierdza (The Keep)*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Zelazny, Roger (1966) *This Immortal*. New York: Ballantine Books.
- Zelazny, Roger (1988) *Stwory Światła i Ciemności (Creatures of Light and Darkness)*. Warszawa: KAW.