

## wprowadzenie

# jak myśli science fiction?

Science fiction wyręcza filozofię w stawianiu diagnoz – jego celem nie jest jednak odebranie filozofii pracy i skazanie jej na metafizyczne bezrobocie. Tematy, które nie zostaną podjęte przez filozofię, są przepracowane, ale już w inny sposób, czego przykładem jest science fiction odnoszące się do bieżących obaw, nadziei i idei wynikających z coraz większego technicznego zapośredniczenia ludzkiego doświadczenia. Nikt nie będzie czekał na filozofię, aż ta podejmie istotny dla cywilizacji temat – od razu, bez przygotowania pojęciowego podej-  
mą go ludzie w różnych sferach swojej działalności kulturowej. Science fiction nie narzuca jednak jednego wyróżnionego punktu widzenia – jej funkcja polega na przypominaniu. Wykonuje bowiem pracę zarezerwowaną dla filozofii za pomocą innych środków (literackich, audiowizualnych). Często nie jest to czytelne, ponieważ są to środki niefilozoficzne, a za takie można uznać imaginarium popkultury. Ograniczanie science fiction do przykładów, na których można nauczać filozofii, jest dla science fiction krzywdzące, tak jak jest nim każdy redukcjonizm do jego aplikacji. Również zawężenie pola analizy science fiction do ilustracji tez filozoficznych jest problematyczne, jednak dopuszczalne w dydaktyce, choć wiąże się z ograniczaniem spektrum interpretacji. Science fiction powołuje do istnienia zupełnie nowe filozofie – to także byłoby stwierdzenie na wyrost. Droga pośrednia łączy oba te podejścia: dostrzec to, co filozoficzne, w science fiction i spojrzeć na science fiction, które generuje to, co filozoficzne. Nie chodzi tu jedynie o podobieństwo doktryn czy problemów, lecz o wspólną im pracę przypomnienia. Science fiction przypomina pewne problemy filozoficzne, które rozwija – przypomina je widzowi, użytkownikowi, czytelnikowi. Są to kwestie, o których filozofia zapomniała albo się ich wstydzi, albo uważa je za niepoważne czy nieodpowiednio wyrażone. Przypomina o istnieniu pewnych wartości i sama uczy się przypominać. Przypominamy sobie,

ponieważ widzimy, jak inni sobie przypominają. Science fiction wykonuje tę pracę, ponieważ filozofia opiera się na przypomnieniu, bazując na historycznych przywołaniach, które traktuje jako aktualną rzeczywistość – filozofia i przyszłość są często niekompatybilne.

Książka ta jest poświęcona technoanamnezie – technologicznie uwarunkowanemu sposobowi przypominania sobie źródłowości, która przekracza zarówno filozofię, jak i science fiction – nie trafia w próżnię, lecz powraca do kultury. Nie jest to jednak realizowane przez zachowanie proporcji między science fiction a filozofią, tak jakby na jednej szali wagi umieszczone były przykłady, a na drugiej teoria. Rezygnuję z takiego sposobu przedstawiania na rzecz obrazów-pojęć, częściowo teoretycznych, częściowo poetyckich konstruktów, które z różnych perspektyw będą naświetlały technoanamnezę. Niektóre momenty w science fiction: wydarzenia, sytuacje, postaci są czynnikami aktywującymi proces przypomnienia. Nie musimy obejmować całego dzieła, a z prowadzonych tu rozważań czynić kompendium dzieł science fiction, do którego byłyby dołączony klucz hermeneutyczny w postaci odpowiednio przygotowanych i skonfigurowanych narzędzi teoretycznych. Jest to książka filozoficzna w takiej samej mierze, w jakiej jest książką science fiction. W końcu science fiction to filozofia drugiego stopnia – pojawia się ona bowiem po wyczerpaniu zdolności dyskursów historycznych do diagnozowania i dawania intelektualnej odpowiedzi na wydarzającą się z racji rozwoju techniki przyszłość, choć nie jest filozofią ostateczną, miejscem, w którym mógłby spocząć zmęczony dialektycznym ruchem Duch. Przypomnienie przez technikę: nie wspomnianie i nie pamiętanie, lecz przypomnienie wymaga interfejsu – duszy, czyli wnętrza. Posiadanie wnętrza jest warunkiem indywiduacji, gdyż tylko ono pozwala na zyskanie unikalności przez odróżnienie się od innych bytów i ludzi. Filozofia mówi dziś mniej o duszy, science fiction komentuje zaś życie duszy teraźniejszego i przyszłego człowieka, podobnie jak relację odwrotną na rzecz technoanamnezy. Samo przypomnienie nie wystarczy – inicjuje ono życie duszy, problemy i działanie po obu stronach medium, w którym wyrażony jest dany świat możliwy. Science fiction jest zatem dziełem myślenia – nie tylko dziełem jako dostępnym materialnie literackim lub audiowizualnym produktem, lecz także jako rzeczywistością myślową.

Próba odnalezienia części wspólnej science fiction i filozofii skutkuje przyjęciem języka łączącego filozoficzną refleksję z poetyckim wyrazem science fiction. Propozycja wynikająca z połączenia tych dwóch dziedzin jest zatem eksperymentem filozoficzno-poetyckim w sensie tworzenia sposobów myślenia w kulturze. Myślenie realizowane przez science fiction jest myśleniem poetyckim, gdyż tylko w ten sposób można skonstruować i zakomunikować odbiorcy światy możliwe. Myślenie pojęciowe właściwe dla filozofii dotyczy

poszukiwania pewnych stałości w rzeczywistości przemian. Język filozoficzny, który oddzielał się od języka poetyckiego<sup>1</sup>, znów się do niego zbliża za sprawą popkultury, to znaczy popkultura, której częścią jest science fiction, nie poddaje się prostemu opisowi pojęciowemu, chyba żeby traktować ją jako przedmiot filozoficznego namysłu, czego unikam w tej książce, dopuszczając poetyckie myślenie jako równorzędne pojęciowemu poznaniu. Wynika z tego także częściowy brak pojęciowej koherencji (ścisłości pożądanej przez filozofię), który zastępuje składanie wyvodu filozoficznego ze śladów odnalezionych w science fiction. Nie wystarczy bowiem udowodnić, że technoanamneza natrafia na trudności, że nie jest efektywna. Jej skuteczność oznacza dojście do prawdziwego przypomnienia. W science fiction występuje woła przypomnienia, która realizowana jest w technicznym zapośredniczeniu doświadczenia i niekoniecznie przez człowieka. Dlatego nie widzę większego sensu w analizie pojęciowej tego, w jaki sposób maszyna podejmuje próbę przypomnienia – wynikłoby z tego jedynie kolejne potwierdzenie nietzscheańskiej idei obalenia platonizmu. Dzięki myśleniu science fiction, czyli poetyckiemu myśleniu, można zauważyć, że formuła obalenia platonizmu nie jest czymś spełnionym. Fikcyjne światy możliwe są wypełnione wołą przypomnienia. Ich bohaterowie ludzcy i nie-ludzcy starają się sobie coś przypomnieć, inni pragną zapomnienia i odrzucają wołę przypomnienia. Poprzez science fiction kultura wystawia sobie diagnozę, formułując istotny problem współczesności – niemożność anamnezy przy woli przypomnienia. Ukazuje to krótkowzroczność człowieka, który z jednej strony odpowiada na wyzwanie rzucone mu przez technikę, z drugiej – przenosi własne człowieczeństwo na maszyny. Tym sposobem maszyny cechują się wołą przypomnienia, człowiek zaś celebrytuje samą możliwość anamnezy, której odmawia maszynom, sam z niej jednak nie korzystając. To zawieszenie egzystencji człowieka między wołą przypomnienia a (nie)możliwością technoanamnezy jest tematem tej książki, która nie tyle mieści się w ramach sporu, ile pełni rolę kulturowej futurologii filozoficznej. Kultura dzięki science fiction zyskuje narzędzia do myślenia o przyszłości.

Moją intencją jest ukazanie sposobu, w jaki science fiction podejmuje namysł nad rzeczywistością. Czyni to jednak, nie zrywając zupełnie z tradycją filozoficzną i kulturową. Kolejne dzieła w pewien sposób „opowiadają się” za określoną filozofią. Nie wnikając jednak w intencje twórców, prześlę, w jaki sposób filozofia styka się z science fiction. Celem tego jest krytyka kultury rodząca się z wsłuchiwanie się we wzajemnie wzmagające się głosy filozofii i science fiction. Łączenie się tych dziedzin nie jest poprzedzone procedurą metodologiczną klasyfikującą te sposoby odnoszenia się do rzeczywistości.

<sup>1</sup> Na źródłowy związek filozofii i poezji zwraca uwagę G. Steiner, *Poetry of Thought: From Hellenism to Celan*, New Directions, Nowy Jork 2011.

Science fiction to tworzenie możliwych światów uruchamiających wolę przypominania oraz tworzących dzieło myślenia w różnych mediach. Filozofia to umiłowanie mądrości. Zanim jednak umiłuje się mądrość, należy wiedzieć, czym ona jest, szczególnie gdy wydarza się jednocześnie w wielu światach. Przypomnienie nie oznacza tylko cofnięcia się, ale i wyprzedzenie. Taki jest kolejny sens anamnezy – przypomnienie tego, co jeszcze nie mogło zostać zaktualizowane, czyli pewnej formy nieistnienia, zapowiadającej jednak potrzebę nowego sposobu myślenia – powrót do filozofii i przekroczenie jej w byciu w światach możliwych współczesnej kultury.

Zamiast prezentować szczegółowo fabułę poszczególnych filmów, odniosę się do konkretnych problemów, które przecinają diagnozy filozoficzne. Spójność będzie osiągnięta dzięki zestawianiu fragmentów – nie chodzi o zaprezentowanie ich filozoficznego uogólnienia ani o kulturoznawczą analizę, lecz o ukazanie przecinania się myślenia właściwego dla science fiction i filozofii. Ponieważ przyszłość jest myślana przez użytkowników popkultury w związku z science fiction, tworzy ona dla nich obrazy myśli, metafory i mity, którymi owi użytkownicy posługują się jako figurami hermeneutycznymi w swoim życiu. Chodzi raczej o prezentację pewnych idei. To nie filozofia spogląda z góry na science fiction, lecz obie te dziedziny wzajemnie się oświetlają. Ich rozdzielenie przyniosłoby im szkodę – filozofia utraciłaby dostęp do mitologii popkultury, a science fiction – szansę pojęciowego opracowania wytwarzanych przez nią wyobrażeń.

To właśnie gra światła i cienia, zapomnienia i przypomnienia, tworzenia i porzucania tożsamości stanowi temat wiodący tej pracy. Towarzyszy jej przekonanie, że obecnie science fiction zbliża się do źródłowego sensu filozofii, w którym dzieło myślenia nie jest oddzielone od działania. Chodzi o filozofię pojętą jako praktyka kulturowa, jako żywa obecność myśliciela na swoim terytorium czy nawet jako powrót kategorii mądrości jako wiecznie niedostępnego celu. Samo science fiction jest jednak za słabe (nie operuje bowiem pojęciami), a sama filozofia często przypomina science fiction (poprzez przerost pojęć nad rzeczywistością). Dlatego też te dwie dziedziny poznania i tworzenia są sobie niezbędne, ale nie na zasadzie syntezy, lecz ciągłego przecinania się. Nie oznacza to, że można w ich ramach operować jedynie fragmentami, podczas gdy całość pozostaje permanentnie nieobecna. Należałoby raczej powiedzieć, że całość jest motywem dążenia, ale w sposób paradoksalny, często bowiem odnajdywana jest w cząstkach, małych rzeczywistościach. Dlatego też relacji filozofii i science fiction nie można określić jako wzajemnego zawierania się. Każda z nich bowiem realizuje własne cele, nieustannie wymyka się określeniom, znajdując się w ciągłym ruchu. Metoda tej książki polega na wsłuchaniu się w ruch przecinania się filozofii i science fiction w kulturze. To ona stanowi

dla nich, często zapomniany z powodu profesjonalizacji dyscyplin naukowych i segmentacji rynku, wspólny punkt odniesienia. Kultura, tu w znaczeniu popkultury, nie jest już kulturą wybrakowaną, niepełną, niegodną. Przedrostek „pop” oznacza bowiem sposób myślenia i imperatyw etyczny, który wyraża się w konieczności poszukiwania znaczących fragmentów znajdujących się w całościach, które aktywnie blokują wszelki namysł. Pomimo tego, że w popkulturze większość fenomenów dana jest wprost, posiada ona wiele ukrytych warstw, w które należy się wsłuchać. Takim narzędziem nasłuchiwania w kulturze jest filozofia. Pozwala ona nie tylko oświetlić kulturę, ale i zdobyć materiał do przemyśleń oraz stawiać problemy w tak interesujący sposób, że wywołują one wolę przypominania (impuls technoanamnetyczny). Popkultura science fiction zdradza wolę przypominania, przełamując warstwy powierzchniowych fenomenów.

Działanie bohaterów w science fiction nie opiera się jedynie na technologicznie wzmocnionym instynkcie, lecz często jest związane z nowymi formami myślenia. To dzięki nim znajdują oni chwilę na zastanowienie się – mogą podjąć decyzję lub wycofać się. Często eksponowany wątek wspomnienia odnosi się do fundamentalnego procesu podejmowania decyzji – anamneza jest nie tyle bierną kontemplacją idei ich wspomnienia, ile aktywnością umysłu obdarzającą bohatera określoną mocą. Anamneza rozwija się w technonamnezę<sup>2</sup>, która jest czystą postacią działania i wyprzedzania – to, co warte zachowania, wrzuca się w przyszłość, by móc to sobie później przypomnieć, odtworzyć, zapewniając sobie w ten sposób ochronę przed zapomnieniem. Technonamneza stanowi moment spowolnienia i przyspieszenia zapomnianej rzeczywistości – często dochodzi do niej w momentach krytycznych. Kontemplacja zyskuje charakter wydarzeniowy, lecz nie dzieje się zgodnie z regułami medytacyjnej sekwencyjności. Myślenie i anamneza / myślenie i technonamneza – różnica polega na tym, że w drugim przypadku wszystko dzieje się jednocześnie i nie ma czasu na kontemplację (powolność kontemplacji zastąpiona jest przez nagłość wizji). Odbiorca, widz, myśliciel praktykuje też technonamnezę – jego bycie-w-światach-możliwych nie ogranicza się do konsumpcji obrazów. Science fiction to żywioł techniki, w którym dokonuje się anamneza, więc zawsze pojawiają się zautomatyzowane pułapki, które utrudniają dotarcie do źródłowej rzeczywistości. Nie wiemy jednak, czym jest owa źródłowość i jak możemy do niej dotrzeć. Gdyby bowiem obowiązywała jako uniwersalna podstawa, to każdy byt powinien w niej w pewien sposób uczestniczyć, tak jak uczestniczy w pewnej idei. Jak jednak może myśleć cyborg, któremu została

<sup>2</sup> W odniesieniu do możliwości transgresywnego działania sztuki piszę o antropotechnonamnezie w artykule: *Czas „niehumanoidalnych” obrazów. Pamięć strukturyzowana technologicznie*, „Sztuka i Filozofia” 38-39/2011.

usunięta pamięć? Czy może on poprzez technoanamnezę dojść do tego, kim był przed implantacją wspomnień? Gdzie filozofia styka się z science fiction? Nie ma jednego miejsca, nie ma jednej zasady działania technoanamnezy, ponieważ myślenie przypomnienia w kategorii przyszłości związane jest z istnieniem podstawy technicznej, która jest paradoksalna – dopuszcza możliwość zastąpienie jednej wirtualnej podstawy przez inną.

Praca ta stara się naświetlić niektóre z możliwości technoanamnezy dokonanej w tym środowisku, nie rosząc sobie pretensji do kompletności, ponieważ jest ona niemożliwa z racji nieskończonej liczby wirtualnych światów problematyzujących i konfrontujących wolę przypominania z wolą zapomnienia. Każdy wirtualny świat wymyślony przez science fiction zostaje ulokowany na innej podstawie, a więc każdy zawiera odmienne sposoby dochodzenia do tego, co jest prawdziwe. Ktoś ogląda, poznaje, czyta, ale dokonuje tego w zupełnie odmiennym świecie. Świat możliwy coś mu przypomina, wywołując jednocześnie niepokój w duszy związany z wprowadzaniem do niej zapomnienia. Nowe światy możliwe filozofii rodzą się tam, gdzie to, co było związane z rygorem pojęciowym filozofii, przechodzi w popularne formy myślenia. W przyszłości mogą one zostać usystematyzowane, nie będą jednak musiały oznaczać odrodzenia filozofii, lecz pojawienie się nowych typów myślenia w kulturze. Technoanamneza nie musi być ani przyjemna, ani skuteczna w sensie przekładalności jej na życiową sprawność, czyli zyskanie wiedzy. Czasem może prowadzić do podjęcia decyzji i być chwilową, innym razem będzie przecuciem co do możliwości odsłonięcia jednej z wirtualnych podstaw technicznie zapośredniczonego świata.

Science fiction przypomina istotne problemy filozoficzne i już w tym sensie jest technoanamnezą. Nie sięga przy tym do narracji umoralniających, częściej przedstawia możliwe rzeczywistości, które wymagają od człowieka intelektualnej odpowiedzi. Nie czyni tego w sposób bezpośredni, problematyzując dane kwestie w sposób zrozumiały i sekwencyjny, dlatego ważne jest to, by nie zdawać się na obiegowe interpretacje i poszukiwać rzeczywistych problemów, które znajdują się najczęściej na obrzeżach poszczególnych fabuł. W związku z tym rezygnuję z odczytywania dzieł science fiction w ich całości na rzecz zestawiania ze sobą ich fragmentów. Zabieg ten pozwoli mi unaocznić, w jaki sposób science fiction myśli, a jednocześnie zmusi mnie do intelektualnej odpowiedzi na przedstawiony w niej możliwy świat. Czasem będę przedstawiał większe części fabuły, by innym razem powołać się jedynie na fragment – wszystko to służy głównemu celowi, jakim jest oświetlenie różnych kontekstów technicznie zapośredniczonego przypomnienia (technoanamnezy). Wstęp, rozwinięcie i zakończenie pracy tworzą pewną całość interpretacyjną, ale przy zachowaniu tego schematu nie interesuje mnie gotowa interpretacja science

fiction, polegająca na pojęciowej analizie tego, co zostało przedstawione w popkulturze, lecz dzieło przypomnienia. Wiąże się to bezpośrednio z przyjętym językiem, łączącym analizy pojęciowe i myślenie poetyckie, a także ze strukturą pracy, która odpowiada poszerzeniu różnych kontekstów technoanamnezy. Tak bowiem docieramy do tego, co konstytuuje science fiction – światy możliwe są tworzone, aby przypomnieć o czymś człowiekowi i w tym sensie książka ta ukazuje pracę, jaką było śledzenie ścieżek przypomnienia; najczęściej po to, by móc przemyśleć miejsce człowieka w przyszłości. W stworzonych przez science fiction opowieściach brak jednak absolutnej dehumanizacji, co należy odczytywać nie tylko jako gest ochrony humanizmu i uniwersalnych wartości ludzkich, ze szczególnym uwzględnieniem istoty człowieka, ale także jako przejęcie się zaniknięciem człowieka w teraźniejszości lub przyszłości. Wbrew diagnozom przedstawianym przez Oswalda Spenglera, Edmunda Husserla i Martina Heideggera człowiek nadal istnieje, choć zmienia własne formy, które są przenoszone w przyszłość. Jest to kolejna motywacja, dla której rezygnuję z porównywania i całościowego omawiania dzieł science fiction – sądzę bowiem, że rzeczywistość przyszłości jest radykalnie sfragmentaryzowana i nie poddaje się interpretacyjnemu zespoleniu. Science fiction podejmuje problemy aktualne, ale także rozwiązuje problemy światów możliwych – odległych galaktyk i bytów pochodzących z kosmosu oraz innych wymiarów, cały czas produkując fragmenty przypomnienia, które mogą służyć współczesnemu człowiekowi. W ten sposób wyprzedzając, tworzy mu technoanamnezę – pozwala przypomnieć to, co nigdy nie zaszło i możliwe, że nigdy nie zajdzie. Jak jednak można wtedy rozumieć kryterium prawdziwości technoanamnezy? Jeśli jakieś wydarzenie w postaci planetarnego kataklizmu zostanie powstrzymane, to czy dowiedzie prawdziwości ludzkich działań prewencyjnych? Na takie pytanie nie można udzielić jednoznacznej odpowiedzi, ponieważ technoanamneza jest paradoksalną formą przypomnienia, mogącą zarówno zasłaniać niepożądane możliwości bycia, jak i kierować uwagę ku rzeczywistym zagrożeniom. Wyboru między tymi możliwościami nadal dokonuje człowiek, dlatego nie można usunąć jego roli jako odbiorcy, ale też i twórcy technoanamnezy.

Podporządkowując się problemom powstałym w science fiction, odnajdujemy podstawowy żywioł filozofii, nie narzucając jednak science fiction uporczywie własnych pojęć, do których miałyby się ona dostosować, ale też nie pozwalając, by idee filozoficzne były tylko światami możliwymi przedstawianymi w science fiction. Pytania są stawiane po to, żeby działać – bez względu na to, czy technoanamneza odnosi się do możliwości przypomnienia, zapomnienia czy też blokowania obu tych możliwości, tworzy ona konieczność ustosunkowania się do niej. Bierność podmiotów, które dążą do zapomnienia, rozpatrywana jest także jako działanie, które polega na niedopuszczeniu

tego, co jest dla nich i ich świata istotne. W science fiction istnieją mędracy, lecz niekoniecznie filozofowie, którzy posługują się pojęciami lub odnoszą się bezpośrednio do figur związanych z historią filozofii. Moim celem nie jest jednak rekonstrukcja tego, jakie dzieła science fiction zawierają odniesienia do postaci i idei filozoficznych. Sądzę, że to, co najbardziej interesujące, znajduje się w samym technopoetyckim sposobie myślenia przez science fiction, nie zaś w nawiązaniach do historycznych modusów ludzkiej myśli. To także powoduje, że zestawiam ze sobą różne fragmenty, by zrekonstruować paradoksalną całość technoanamnezy, która zarówno przypomina, jak i blokuje możliwość przypomnienia, czasem wykonując obie czynności naprzemiennie, dezorientując przy tym podmiot. Filozofia zostaje dzięki temu odnowiona. Po pierwsze, zyskuje nowy materiał do namysłu, co bezpośrednio wykorzystuje. Po drugie, dzięki science fiction ma nowe zadanie myślenia polegające na braniu pod uwagę przyszłości, ale już nie fikcyjnej, tylko rzeczywistej, nie zaś na redukowaniu wszelkich problemów do ich historyczno-filozoficznych wcieleń znanych z przeszłości. W tym sensie science fiction jest wyzwaniem dla filozofii, choć nie dlatego, że miałaby wyprzeć myślenie filozoficzne, co stałoby się tylko wtedy, gdyby filozofia ostatecznie odmówiła podejmowania namysłu nad przyszłością stechnicyzowanej kultury, lecz miałaby z nim współistnieć. Z pewnością połączenie tych dwóch dziedzin doprowadzi do wyłonienia się nowych sposobów myślenia w kulturze.

Gdy bohaterowie kończą niebezpieczne misje, patrzą z pokorą na rzeczywistość, są z nią pogodzeni. Tak w science fiction możliwa jest harmonia w post-apokaliptycznym świecie, ale żeby zrozumieć to myślenie, należy używać pojęć, których dostarcza filozofia, ponieważ myślenie bohaterów oraz ich mądrość są przedstawione za pomocą audiowizualnych środków, chociaż pozostają niewypowiedziane. Heidegger skojarzył rozumienie rzeczywistości z mówieniem bycia, a więc przedkładaniem go w słowie. Science fiction nie zrywa z taką wykładnią, lecz domaga się intelektualnego przetworzenia jej poetyckich wizji. Zatem rozumienie, podobnie jak anamneza, są rzutowane w przyszłość. Znaczące dzieła science fiction oferują nowe sposoby hermeneutyki przeszłości, służące do analizy terażniejszości. Bohaterowie science fiction podejmują decyzje, często nie rozumiejąc otaczającego ich świata – wola przypomnienia wynika właśnie z tego braku rozumienia. Dlatego nie mniej ważne od warstwy audiowizualnej i językowej myślanych dzieł są poszczególne ujęcia, które stanowią często kadry myśli bohaterów – klisze ich wątpliwości i nadziei. Jest to szczególnie ważne w science fiction rozumianym jako technoanamneza, a więc rozpatrywanym w funkcji przypomnienia. Ocaleni ludzie i przedmioty są cały czas wspominani – przechodzą od statusu kontyngencji do poziomu transcendentnych idei. Różnica polega na tym, że przypomnienia nie inicjuje już wysiłek



ośrodkowej pamięci, lecz hologram lub informatyczny kod, czyli współczesne narzędzie hypomnezy. Z tego względu istotnym motywem w walce dobra ze złem jest zemsta, a ta – jak wiemy z uważnej lektury Nietzschego dokonanej przez Heideggera<sup>3</sup> – odnosi się zawsze do przypomnienia celu, identyfikacji wydarzenia niesprawiedliwości, a więc do punktu w przeszłości, który determinuje obecne działania. Nietzsche, zwracając uwagę na zemstę, ukazywał, że wiąże się ona z resentymentem, zaś Heidegger podkreślał, że należy ją kojarzyć z „to było” czasu. Można jednak także ją rozumieć jako realną zemstę, nie zaś mściwość zwróconą przeciw zapomnieniu. Ta zemsta jest nieustannie decentrowana, czemu w science fiction odpowiada zwrot akcji – bohaterowie wciąż dowiadują się, że nie są tymi, za których się uważali. Wynikający z tego chaos anuluje wszelką zemstę jako funkcję powracania do tego, co kiedyś realnie się wydarzyło. W świecie science fiction granica między resentymentem a anamnezą jest zatarta. Można przekroczyć ją jedną decyzją lub czynem, od którego nie ma powrotu, bowiem każda zemsta rodzi możliwość odkrycia własnej fikcyjności. Technoanamneza jest przez to doświadczeniem granicznym. Źródłowe przypomnienie oznacza zatem odpowiedzialność za „to było” czasu, podczas gdy charakter technoanamnezy jest niejednoznaczny, gdyż nie wiadomo, jak wiele jeszcze podstaw okaże się fikcyjnych. Science fiction, tworząc własne poetyckie wizje w materiale audiowizualnym<sup>4</sup>, ukazuje właśnie ten paradoks – istnieje wiele równoległych wirtualnych podstaw, które oświetlane z różnych stron mogą wywołać różne efekty filozoficzne. Z tego powodu korzystam z języka poetyckiego, łącząc go z filozoficznym, żeby udostępnić myślenie science fiction, nie redukując go jednak do kategorii pojęciowych ograniczających tę wielość do historycznie wyselekcjonowanych perspektyw. Pomiędzy efektami specjalnymi, wybuchami i końcem poszczególnych planet, śmiercią

---

<sup>3</sup> Chodzi o pojęcie „to było” jako uogólnione odnoszenie się do wiecznie powracającej przeszłości. Zob. M. Heidegger, *Co zwie się myśleniem?*, tłum. J. Mizera, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa – Wrocław 2000.

<sup>4</sup> Należy podkreślić audiowizualny charakter wyobraźni. O ile w przedtechnicznej kulturze wyobraźnia była kształtowana przez media literackie, które dalsze formy wywodziły z języka do tego medium sprowadzane, o tyle obecnie tworzona za pośrednictwem przemysłów audiowizualnych wyobraźnia jest dla współczesnych pokoleń źródłowo audiowizualna. Ta zmiana powoduje, że fragmenty pamięci technicznej uobecniają się z bezpośredniością pomijającą pierwotne do tej pory zapośredniczenie w słowie. W tym sensie wyobraźnia staje się ekranem, na którym uobecniają się audiowizualne fragmenty, będąc przetworzeniem fragmentów danych pamięciowych. Koresponduje to z przeformułowaniem funkcji mózgu, który zdaniem Marshalla McLuhana znajduje się na zewnątrz podmiotu dzięki technicznemu zapośredniczeniu doświadczenia. Gilles Deleuze wskazuje zaś, że mózg jest ekranem. Tym samym wyobraźnia, podobnie jak pamięć, myślenie i percepcja, dostosowuje się do mediów ją kształtujących.

ludzi, wydarzaniem się nowych światów możliwych i formami zagłady istnieje przestrzeń przypominania sobie tego, co istotne. W ten sposób science fiction naprowadza filozofię na to myślenie, które wydarza się w prędkości kosztem jego koherencji (istnieje inna spójność na poziomie mitologii doświadczenia codziennego popkultury). To także uzasadnia eksperymentalny charakter tej pracy – światy science fiction nie opierają się na logice wynikania, akceptują sprzeczność, a więc wykonują wszystko to, za co filozofia mogłaby je odrzucić. Jednocześnie oferują nowe jakości rozumienia rzeczywistości i myślenia, które wyprzedzają to, co jest możliwe do pomyślenia przez filozofię.

Science fiction za każdym razem, tworząc nowy świat, jednocześnie coś przypomina. Dlatego jej główna funkcja zostaje skojarzona z anamnezą dokonywaną w zapośredniczeniu technicznym i z tego powodu będzie oświetlana z wielu stron. Czy właściwsze jest pytanie o to, *jak* sobie przypominamy, czy też *co* sobie przypominamy? W perspektywie rozpoznawania przyszłości takie opozycje tracą znaczenie, ponieważ musiałyby zostać porównane do czegoś istniejącego realnie, podczas gdy są one wytwarzane w postaci poetyckich wizji, które trudno ująć za pomocą analitycznych narzędzi. Anamneza stanowi jednak sposób dotarcia do źródła, który jest możliwy bez sekwencyjnego uzasadniania każdego zdarzenia. W science fiction nic tak nie absorbuje ludzi i innych bytów ożywionych jak poszukiwanie podstawy, mimo że światy przyszłości pozbawione są niezmiennych i uniwersalnych podstaw w każdym aspekcie: technologicznym czy kulturowym. Rzadko można mówić o radykalnej ewolucji kultur, raczej zmieniają się proporcje sił przynależnych perspektywom, co jest właściwe dla myślenia Nietzschego. Dlatego Nietzsche wraz z myśleniem o bezpośrednich oddziaływaniach jest tu niebezpiecznie bliski Platonowi, ponieważ przez tę konfrontację sił dochodzi do ostatecznego wyzwania – na granicach światów pobudzona zostaje myśl oraz pamięć, która jest możliwością tworzenia podstawy, a tworzy ją dusza jako źródło mocnej podmiotowości, skazanej jednak na rozpadnięcie się w dalszej perspektywie. To, że mówimy o anamnezie, nie oznacza, że została ona odnaleziona, że wieńczy ją niepodważalna wiedza, wręcz przeciwnie – technoamaneza zawiera przebłyski pewności, ale w technicznie zapośredniczonych światach może w każdej chwili się załamać, powodując destrukcję podstaw, co pociąga za sobą konieczność odrzucenia dotychczasowej sprawy i poszukiwania nowej. Będą ją jednak traktować w szerszym kontekście – nie tylko jako wrodzoność, ale także to, co pochodzi z indywidualizacji jednostki, procesu stawania się sobą, czyli serii wydarzeń konstytuujących podmiot. Anamneza dotyczy uświadomienia sobie prawd ostatecznych, które są zapisane w kulturze i wydobyte technicznymi środkami. Technoanamneza jest w takim samym stopniu wydobywana, jak

i tworzona. Dopiero uświadamiając sobie ten czynnik kształtujący punkt wyjścia przypomnienia, można zrozumieć anamnetyczną funkcję science fiction.

Nie chodzi o to, żeby myśleć science fiction jako coś przeszłego, stałe odniesienie do przeszłości, czy też mówić o archetypach w rodzaju Jungowskiej nieświadomości kolektywnej, które ona wyraża, nie będąc tego świadoma. Komunikacja byłaby tu zagrożona przypomnieniem. W pracy tej dokonuję przemyślenia na sposób filozoficzny science fiction w odniesieniu do zagadnienia źródłowego przypomnienia i przemyślenia filozofii na sposób science fiction. Autentyczne przypomnienie jest tu motorem decyzji, źródłem siły, kwestią wyznaczenia celu dla podmiotów, ale także dla nadwątlonej i zepchniętej na margines przez technicyzację filozofii, która szuka swojego miejsca we współczesnym świecie. Zwykle mając wątpliwości, bohaterowie przypominają sobie, kim są, czyli docierają do własnej istoty. Bardzo wyraźny jest przy tym proces „zapominania bycia”<sup>5</sup> – odchodzenia od zasad do zupełnego zatarcia podstawowej tożsamości. Proces ten często kończy się powrotem do psychologicznych, metafizycznych i społecznych źródeł – czy to w toku przemiany, czy w obliczu zbliżającej się śmierci. Science fiction nie odnosi się zatem do przeszłości, ale do Idei – wiecznotrwałej podstawy bytu. Technoanamneza jest zatem funkcją platońską realizowaną w permanentnym starciu konfliktowych tendencji, poprzez które jest zarazem funkcją nietzscheańską. Starcie to generuje różnice – nowe podstawy są przypominane i zapominane, tworzone i niszczone. Niszczony przez przypomnienie, gdy jest ono źródłowe i przełamuje fałszywe warstwy kultury, oraz tworzone przez zapomnienie jako przyjmowanie tego, co fałszywe.

Istnieje jednak coś, czego technika nie może zniszczyć – to, czym człowiek najbardziej *jest* pomimo swych technicznych zapośredniczeń, pomimo odkrywania nowych światów. Tym właśnie jest podstawa, która pozwala wyzwolić się podmiotom z technicznie uwarunkowanej hypomnezy. Ta podstawa jest wirtualna – pojawia się czasem z mocą transcendentnych idei, a innym razem pozostaje nieobecna. Właśnie o tym przypomina nam science fiction – rzeczywistość przyszłości jest paradoksalna. Dlatego też filozoficzne czyszczenie niekoherencji nie sprawdza się w światach możliwych science fiction.

---

<sup>5</sup> Formuła Heideggera, że bycie, aby zostać przypominane, musi być zapomniane. Heidegger pokazuje, że metafizyka jest historią zapomnianą bycia. Sądzę, że jednym z możliwych sposobów przypomnienia sobie bycia jest wyprzedzenie myślowych możliwości metafizyki, jakie daje science fiction, która pozwala przypomnieć sobie bycie za pomocą poetyckich, audiowizualnych środków. Nie ma to nic wspólnego z powrotem u Heideggera, który miał dokonać się przez zwrócenie myślenia ku poetyce właściwej dla starożytnych Greków. W science fiction chodzi o przypomnienie bycia dzięki wykorzystaniu poetyki przyszłości.

Science fiction też nie myśli jedynie przyszłości, tylko po prostu myśli, dlatego paradoksalność rzeczywistości nie jest dla niej problemem, tak jak jest barierą dla filozofii, która albo zajmuje się jej logicznymi aspektami, albo manifestuje wobec niej swoją niemoc, rezygnując z próby jej rozwiązania lub pominięcia. Myślenie odnosi się do przypomnienia, źródłowego przypomnienia dotyczącego istoty człowieka, ale także cyborga i bytów technicznych. Nie odnosi się to do wszystkich dzieł science fiction, lecz stanowi pewną tendencję, jak sądzę, bardzo istotną. Dlatego też wybieram te dzieła science fiction, które służą ukazaniu woli przypominania. Zapowiada ona podróż w głąb przyszłości i tego, co jest w niej uobecniane. Cyborg, który przestaje być człowiekiem, staje się maszyną. Cyborg, android, który potrafi czuć, zaczyna zbliżać się do człowieka. Ta zmiana ról jest właściwa dla technoanamenzy, która obejmuje byty biologiczne i techniczne w analizie ich wnętrza, czyli duchowości. Przykłady Pinokia i Frankensteina dowodzą, że sztuczne istoty i monstra zaczynają czuć i przypominać ludzi. W science fiction tematy te są podejmowane, aby ukazać niemożność czucia pomimo jego usilnego pragnienia, czyli woli przypominania. Nie oznacza to, że byty pozostają zamknięte w swoich gatunkowych granicach, lecz że mieszają się ze sobą. Tak jak jesteśmy niepewni iluzoryczności podstaw, tak też kwestionowana jest pewność podmiotowości. Nie wyraża się w tym tylko odmowa istnienia człowieka (znudzenie nim lub uznanie konieczności wymiany go na inny byt), który strzeże własnych granic, stawiając pomiędzy sobą a innymi gatunkami blokadę antropocentryzmu, lecz także pewien sposób metafizycznego dociekania, podejmującego w różnych mediach pytania o możliwości wynikające z rozwoju techniki, o konstrukcję przyszłych światów kultury i umiejscowienie w nich człowieka otoczonego już monstrualnymi bytami, to znaczy możliwościami podmiotowego istnienia, które wykraczają poza humanistycznie zdefiniowany podmiot jako stały i poddany powolnej ewolucji. Nie każdy android przypomina sobie, że jest człowiekiem, podobnie jak nie każdy człowiek przypomina sobie, że jest maszyną. Proponuję badać te momenty przejścia z racji tego, że to właśnie w nich najpełniej uobecniają się wydarzenia, których sposobem rozumienia jest połączenie pojęć filozofii i poetyckich wizji science fiction.

Takie ujęcie styku filozofii i science fiction nie zmienia faktu, że w science fiction głównymi podmiotami są nadal ludzie. Nawet jeśli fabuła rozgrywa się w świecie totalnie stechnicyzowanym, z którego został usunięty człowiek, to ta nieobecność ludzkiego śladu także stanowi diagnozę współczesności, a więc rzeczywistości, w której nadal najistotniejszy jest człowiek. W science fiction mieszają się ponadto scenariusze historyczne – mesjańskie, w których jedna osoba ma znieść ograniczenia krępujące ludzkość, lub rewolucyjne, gdy anarchiści stanowią ruch oporu wobec stechnicyzowanej władzy. Ktoś

zostaje wybrany na lidera, wiodącą postać – bywa to wyższa konieczność, przypadek lub kwestia ta pozbawiona jest uzasadnienia. Dokonywana jest selekcja pretendentów mimo popadnięcia świata w stan permanentnego kryzysu, utopie są bowiem przedstawiane tak, jakby źródłowo były dystopiami – tymi światami możliwymi powraca platonizm. Nawet w postapokaliptycznej rzeczywistości rodzą się prorocy, mędracy, wybrani, ale impuls utopijny pochodzi z anamnezy, nie zaś odwrotnie. Bohaterowie science fiction często nie poszukują bowiem uzasadnień dla swoich działań – są oni zobligowani do podejmowania ryzykowanych misji. Nie odpowiadają istniejącym wzorom, niemniej istnieją. Technoanamneza w science fiction jest czymś więcej niż rehabilitacją indywidualizmu. Osoby nie zgadzają się, mają wątpliwości. Neo i Connor starają się uniknąć przeznaczenia. Muszą się skonfrontować. Ucieczka jest bowiem niemożliwa. W każdym przypadku omawiają kwestie własnego życia. Każdy musi porzucić to, co ma. Są to opowieści inicjacyjne. Anamneza to także inicjacja – przypomina o kolejnych momentach przejścia. Moment, gdy bohaterowie doświadczają tego, kim są, a nie tylko gdy rozważają źródło własnej tożsamości, odnosi się do przejścia. Wejście do innego czasu, innej teraźniejszości jest technoanamnetyczną inicjacją – postaci przypominają sobie, że były już w określonej przeszłości. Anamneza ma o tyle znaczenie w życiu, że nie jest jakimś abstrakcyjnym opracowaniem metafizycznej pamięci, ale bezpośrednio wpływa na życie bohaterów dzieł science fiction. Jednocześnie stawia ważne problemy filozoficzne, jakby po drodze (czasem przypadkiem), które zyskują lub nie rozwiązanie, jednak to, co starają się odtworzyć niektóre dzieła, jest bardziej kwestią przypomnienia niż stwarzania.

Technoanamneza, czyli poszukiwanie źródłowego przypomnienia, jest osadzona w rzeczywistości symulaków. Science fiction jest dziedziną symulaków, co nie oznacza, że odnosi się tylko do nich. W tym tkwi jej paradoks. Myśli symulakrami, przedstawia je, ale jednocześnie dąży przez nie do anamnezy, bo czy istnieje coś przypomnianego, czego nie da się zniszczyć? To pytanie odsyła do kwestii ludzkiej podmiotowości, ponieważ wszelka indywidualizacja, czyli stawianie się sobą w potwierdzonej tożsamości, jest jednocześnie anamnezą. Zło polega na zapomnieniu bycia, gdyż to zapomnienie bycia uprzedmiotawia człowieka, sprowadzając go do popędowej maszyny. Science fiction jest także ćwiczeniem duchowym, ponieważ pozwala przemyśleć istnienie człowieka, jego postępującą technicyzację, której nie można już zatrzymać. Żeby ją jednak opisać, niezbędna jest częściowa rezygnacja z hermetycznego języka filozofii na rzecz dopuszczenia zwykłego mówienia:

Może jednak nadejdzie kiedyś taki czas, że język wyzwoli się z okowów pospolitego mówienia i zostanie nastrojony wysokim powiadem na swój zasadniczy

ton, a zwykle mówienie nie będzie przy tym deprecjonowane jako coś wtórnego i niskiego. W takim przypadku nie wystarczy już mówić tylko o wysokim powiadaniu, ono bowiem również, przynajmniej z nazwy, wciąż jeszcze jest oceniane od strony tego, co niskie<sup>6</sup>.

Zwykle mówienie ma miejsce w popkulturze, która wprowadza język science fiction. Z kolei wyższe powiadanie nie przynależy do science fiction – nie można przeciwstawiać go popkulturze, lecz pozwolić na myślenie podług tego, co zwykle. Staje się ono udziałem science fiction.

Nie ma pewności co do tego, że science fiction będzie cały czas lub chociaż przez pewien odcinek czasu przypominała. Nie wiadomo też, jak długo będzie aktualna ani co dokona jej dezaktualizacji. Rozważam jedynie „przypomnienie tego, co jeszcze nigdy nie było pomyślane”<sup>7</sup> – science fiction pozwala przypomnieć to, co nigdy nie było przez człowieka poddane refleksji. W ten sposób zwraca uwagę na to, co istotne w przyszłości. Tam, gdzie zwyczajowo można by upatrywać odniesienia do klasycznych wartości, tam szczególnie należy patrzeć na anamnezę, która wyłamuje się z nich, sama będąc nową wartością<sup>8</sup>. Technoanamneza jest przypomnieniem tego, co nigdy nie zostało pomyślane, czyli tego, co nie zostało wzięte pod uwagę. Dlatego sensem technoanamnezy jest wstrząs. To w anamnezie i dzięki niej dokonuje się rzeczywisty zwrot myślenia. Nie ma on nic wspólnego z prostą wykładnią cykliczności, w której człowiek przypomina sobie wiecznie to, co było. Science fiction przypomina, lecz przypomina w masce, bowiem anamneza dana jest w technonaukowej fikcji. Byłaby ona teorią i praktyką przypominania tego, co ważne, poprzez wydobywanie tego z kontekstu mniej ważnych rzeczy. Tak zatem należy rozumieć bycie modelowane w science fiction – nie jako prostą pochwałę pewnych wartości, ale jako odnalezienie tych wartości w kontekście, w którym trudno byłoby im się utrzymać. Najpierw zapominamy, później zaś sobie przypominamy i z tego przypomnienia czerpiemy siłę do realizacji określonych działań. Anamneza w science fiction stanowi wydarzenie, które jest przygotowywane, nie jest zaś zapowiedzią kolistości, czymś oczywistym, łatwym i pewnym powrotem. Anamneza jest walką – widać to szczególnie w militarnym otoczeniu science fiction, w którym metafizyka oraz myślenie o związku człowieka ze stechnicyzowanym światem nie odbywa się w zaciszu niezmaconego umysłu, lecz jest zbrojną walką o przestrzeń do życia i określania własnej tożsamości

<sup>6</sup> M. Heidegger, *Co zwie się myśleniem?*, s. 179.

<sup>7</sup> M. Heidegger, *Czas i bycie*, tłum. J. Mizera, w: idem, *Ku rzeczy myślenia*, tłum. K. Michalski, J. Mizera, C. Wodziński, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999, s. 42.

<sup>8</sup> Tak należy rozumieć to, co Lyotard określił mianem anamnezy widzialnego – nie przypomnienie jako zwrot ku przeszłości, lecz akt łamania aktualności pozwalający uobecnić to, co skrywane jest za przedstawieniami.

w kulturze. Anamneza dokonuje się mimo tej walki, zaś sama walka jest jej metodą. Dlatego nie można pozwolić, by interpretować dwutorowo związek filozofii i science fiction, wyróżniając jakieś momenty filozoficzne i oddzielnie te należące do science fiction. Chodzi raczej o to, by dokonać współmyślenia – dopuścić filozofię do bycia pełnoprawną science fiction (tak bowiem można tłumaczyć jej popularność w przedtechnicznej kulturze, ponieważ oferowała alternatywne względem zmysłowych światy doświadczenia) i science fiction do wykonywania pracy filozoficznej. Tutaj Kartezjusz jest hakerem – science fiction odbiera mu zdolność posługiwania się własnym umysłem, podobnie jak pozostali filozoficzni bohaterowie science fiction, nie odnosi się on do kontemplacji, lecz do walki o przypomnienie. Sam często nie wie jeszcze, o co walczy – taka jest zasada technoanamnezy, w której w miejsce reguły wątpienia w rzeczywistość, w której nic nie jest takie, jakim się wydaje, pojawia się techniczne programowanie doświadczenia, zastępujące jedną prawdę inną. Cyborg nie wie, że powtarza drogę Kartezjusza do prostych idei, nie wie, że poszukując ich, pragnie je sobie przypomnieć, a więc po części powtarza działania Kartezjusza. W momencie wyczerpania, przeciążenia sił dochodzi do momentu anamnezy – tajemniczego i niespodziewanego przypomnienia, które daje siłę i możliwość pojęciowego opracowania doświadczenia, opierającego się na technicznym zapośredniczeniu. Jest to wola mocy myślana nie wbrew rzeczywistości, lecz rozpatrywana w jej wspomaganium, w jej wzmocnieniu – wola przypominania. Niewiedza cyborgów różni się jednak od tej, która była związana z wątpliwym Kartezjusza, ponieważ posiadają one dostęp do wszelkich danych – wątpliwość polegająca na podważaniu kolejnych fenomenów nie jest dla nich osiągnięciem, lecz oczywistością wynikającą z obsługi popularnych interfejsów. Są one bowiem pogrążone w stechnicyzowanej postaci nieświadomości zbiorowej. Kartezjusz mógł się w pełni odizolować – dla cyborga podłączonego do teleinformatycznych systemów jest to niemal niemożliwe.

Myślenie i przypomnienie nie musi mieć dzieła, produktów, materialnie obecnych sensów. Istnieje coś na kształt ducha światów możliwych, który swobodnie krąży w popkulturze, czasem tylko się manifestując. Tu podążamy jego śladami. Science fiction nie wyczerpuje się w przykładach – to przykłady prowadzą ruch źródłowego przypomnienia, nie zaś odwrotnie. Innego typu myślenie może wydobyć z anamnezy wydarzenia na różnych poziomach, jednak tutaj przykłady prowadzą ruch wspomnienia i zapominania, nie są zaś czymś, co jednoznacznie dowodzi technoanamnezy. Dlatego jeśli nawet na pierwszy plan wysuwa się jakieś dzieło, to nie odsyła ono tylko dla siebie, lecz stawia problemy poza nim – jego aktywność jest dana przede wszystkim w akcie inicjowania myślenia, które za swoje źródło przyjmuje poetycką fikcję.

Nadal obchodzimy się bez przykładów, sugerując jedynie możliwe sposoby funkcjonowania science fiction. Jest ono sposobem myślenia!

Technoanamneza oznacza wyrwanie się obiegowych mitologii kultury popularnej i dotarcie do tego poziomu, na którym możliwe są momenty źródłowego myślenia. Science fiction można rozpatrywać jako poszczególne medytacje, ale nie treść. Książka ta jest więc zapisem tego rodzaju medytacji oraz doświadczenia technoanamnezy. Nie chodzi o ucieczkę myślenia w fikcyjne światy, lecz o wybór tego, dokąd się ucieka – jeśli bowiem przekonają nas analizy Jeana Baudrillarda dotyczące zbrodni doskonałej, w której rzeczywistość zostaje zastąpiona przez wirtualność, to dla człowieka pozostaje jedynie możliwość przełączania się między udostępnianymi mu fikcjami. Ta idea nie jest jednak do końca przekonująca, chociażby z tego powodu, że wraz z następowaniem zapomnienia bycia, w tym przypadku wywołanym przez wirtualizację bytu, wzrasta wola przypominania. Nie dotyczy ona już pragnienia przywrócenia dawnego stabilnego świata, lecz sięga niezrealizowanej jeszcze przyszłości, którą można sprowadzić do tego, co aktualnie jest. Można uciec w świat, w którym realizują się nieskończone scenariusze, ale to doprowadzi jedynie do spekulacji pragnieniem uwolnionym od kulturowych determinacji. Wtedy bowiem pozostajemy na poziomie obiegowego myślenia, w którym konwencja narzuca sposób myślenia. Gdy coś przedstawiamy jako schemat, wówczas nie musimy sobie przypominać istoty, ponieważ wszystko jest oczywiste – zróżnicowana jest jedynie wypełniająca go treść. Światy możliwe zawsze są jednak dane w pewnych rozgałęzieniach na wzór kłacza, a więc nie można ich sprowadzić do tego, co niegdyś obowiązywało. Gdy śledzimy fabułę, która jest nam przedstawiana, nie obcujemy z audiowizualnymi fenomenami, lecz jesteśmy wyrwani z porządku fikcyjnego ku przyszłym prawdom, które przeczuwamy, lecz nie potrafimy im dać językowego wyrazu. Podstawowe jest więc pytanie o to, co sobie przypominamy i dlaczego science fiction wzywa człowieka do źródłowego przypominania sobie, czyli przypominania sobie tego, co źródłowe. Wydawałoby się, że człowiek całkiem zrezygnował z tego sposobu bycia w popkulturze, dlatego dziwić może taka wola przypominania, która nie może zostać sprowadzona do psychicznego mechanizmu, lecz jest siłą przeciwną do wiecznego powrotu. Już sama otwartość na myślenie obecne w science fiction pobudza wolę przypominania; uruchamia funkcję anamnezy, pozwalając odpowiedzieć na pytania: kim jestem? (ponieważ zachodzi tu tymczasowa indywiduacja, odpowiedź na to pytanie jest nietrwała), czy możliwe jest przywrócenie ładu? (ale dokonuje się ono w chaosie, nie poza nim), czym jest prawdziwa rzeczywistość?, czym jest spokój?, jak można odróżnić to, co istotne, od tego, co nieistotne? Wszelki komentarz zakłada wielość zawartą w technoanamnezie. Nie oznacza to, że anamneza ulega pluralizacji i podzia-



łowi, lecz jako funkcja przypomnienia przyszłości nie może być nigdy dana w sposób linearny. Możliwe, że ktoś, czytając, doświadczy anamnezy w którymś z wyróżnionych pól doświadczenia.

Wiemy, że nie śnimy, mimo iż niepodobna tego dowieść rozumem; ta niemożność dowodzi tylko słabości naszego rozumu, a nie niepewności wszelkiego naszego poznania<sup>9</sup>.

Czy potrzebujemy dowodów? Czy rzeczywiście moc science fiction powinna zawierać się w przyległości świata możliwego do społecznych uwarunkowań? Czy nie ukazuje nam ona czegoś więcej pod kliszami wątków fabularnych? Czy mamy dowodzić istnienia duszy i woli przypominania? Jak mamy to uczynić? Warto sobie przypomnieć, że aspekt techniczny stojący naprzeciw duchowego nie jest powtórzeniem relacji zwierzęcia do człowieka, co oznacza, że technicyzacja nie musi tłumić wszystkich impulsów metafizycznych, lecz może przyczynić się do przyjęcia przez nie nowych postaci, inicjując nowe sposoby myślenia w kulturze. W tym sensie science fiction pełni rolę hermeneutyki duszy.

Bohaterowie science fiction, podobnie jak ludzie, mają duszę – wnętrze, które pozwala doświadczać im rzeczywistości w sposób źródłowy. Sugerowanie, że science fiction styka się z duchowością, jest o tyle zasadne, że pod pozorem opisywania zewnętrznych względem człowieka światów możliwych nieustannie wzbudza w nim wolę przypominania, której nie wyczerpuje zwyczajny powrót do codzienności. Nie chodzi przy tym o to, żeby nadać science fiction doniosłości i powagi związanej z jej nobilitacją do zdolności zarządzania ludzkim życiem. Wystarczy, że wprowadza ona odmienne od metafizycznych sposoby myślenia, które nie bazują na przedstawianiu sobie rzeczywistości, lecz poetyckiego odnoszenia się do tego, co wyłania się z technicznego zapośredniczenia.

Science fiction pozostaje nadal częścią kultury popularnej (tak samo jak kultura popularna jest zadłużona w science fiction, wynosząc myślenie science fiction na poziom powszedniego doświadczenia kultury), lecz oparcie na niej myślenia nie musi się wiązać z określeniem, co jest wyższe, a co niższe w kulturze. Przypominamy sobie historię, społeczeństwo, Boga, podobnie jak zapominamy te modalności bycia, tyle że czynimy to przez zmieniające się interfejsy myślenia. Człowiek został wyposażony w duszę, czyli organ duchowy, nieśmiertelną część w człowieku, która pozwala mu kwestionować to, co sprzeciwia się realizacji jego możliwości. Nie są one jednak dane w formie

---

<sup>9</sup> B. Pascal, *Myśli*, tłum. T. Boy Żeleński, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1989, s. 245.

skończonego katalogu, lecz dopiero możliwe do wytworzenia. Dusza doznaje niematerialnych pobudzeń, wizji, mitów będących dla niej zadaniami. Być może ulega także destrukcji – w tym sensie stanowi granicę doświadczania człowieka. Jeśli bowiem miałyby nie istnieć, to za dehumanizację należałoby uznać każdą zmianę tożsamości, która decentruje człowieka. Dlatego też dusza nie oznacza wykładni teologicznej ani metafizycznej, lecz stanowi tę część człowieka, która opiera się technicznym modyfikacjom. To może jedynie tłumaczyć fakt, że po technicyzacji ciała nadal istnieje w człowieku wola przypominania. Impulsy do jej uruchomienia pojawiają się zewsząd, ale bardzo łatwo jest je zignorować w popkulturze, ponieważ zagłuszają je wrażenia, które zamiast wyzwalać wolę przypominania, często ją tłumią. To w duszy skupia się psychiczne życie człowieka, nie poza nią. Do podjęcia tego tematu zmusza człowieka sama technika, która kwestionuje wszystkie jego cechy gatunkowe. Jednocześnie dzięki technice to, co było oddzielone od człowieka, może zacząć go przypominać, imitować, ale także przewyższać. Jeśli bowiem uznajemy anamnezę za prawomocne doświadczenie (czy możemy ją inaczej udowodnić niż przez przypomnienie?) i przyznajemy, że jest to doświadczenie duchowe, że to dusza wspomina, nie zaś pamięć, to tym bardziej nie możemy anamnezy zredukować do metafory duchowego urządzenia.

Science fiction jest przeżywane jako kulturowy świat możliwy, ale także jako świat możliwy filozofii (pojętej jako szczególny typ myślenia). Nie chodzi o możliwość samą w sobie, rozumianą jako podstawowe warunki możliwości w ramach transcendentalizmu, lecz o możliwość tego, co znajduje się między koniecznością zawartą w aktualności i przypadkowością wirtualności. Dalekie odbicia tego doświadczenia docierają do kultury w postaci refleksów: metafor, mitów, zbiorowego nastroju. Będę przekonywał, że science fiction jest autonomicznym sposobem myślenia, a nie sprowadza się do programowanego sensu, jaki wprowadzają przemysły popkultury. Książka ta jest zapisem technoanamnezy, przez co stanowi doświadczenie wynikające z myślenia i przypominania sobie w dziełach audiowizualnych, nie zaś z przyrównania koncepcji do dzieł czy wzbogacania dzieł koncepcjami filozoficznymi. Tak należy rozumieć główną ideę tej książki – pomyśleć wolę przypominania jako technoanamnezę. W przedstawianych filmach, grach komputerowych, powieściach i w ich fragmentach zawierają się możliwości inicjacji woli przypominania. To zaś powinno dokonać się poprzez sformułowanie manifestu myślenia – eksperymentu na styku filozofii i science fiction, wypowiedzianego w języku poetycko-filozoficznym, który wyraża myślenie w kulturze współczesnej.