

Oskar Meller

ORCID: 0000-0001-9669-6660

Uniwersytet Wrocławski

Posthumanizm i „syntezoidalny mimetyzm” w komiksie *Vision* Toma Kinga i Gabriela Hernandeza Walty

Słowa kluczowe: posthumanizm, transhumanizm, mimetyzm, komiks, android

Keyword: post-humanism, trans-humanism, mimetism, comic book, android

Lata siedemdziesiąte i osiemdziesiąte ubiegłego wieku to czas, w którym następuje symptomatyczne przesunięcie zainteresowania humanistyki z ujęcia antropocentrycznego w kierunku posthumanizmu. Są to zmiany z początku bardzo delikatne, wyczułone na radykalizujące je, stojące z nimi w elementarnej sprzeczności, doktryny teologiczne. Sam proces wzbogacania dyskursu humanistycznego o rejestry wprowadzające podstawowy wachlarz pojęć związanych ze studiami posthumanistycznymi rozpoczyna się jednak przeszło dwie dekady wcześniej. Jedną z pierwszych prób naukowego określenia wpływu, jaki postęp technologiczny i medyczny mogłyby w przyszłości wywrzeć na kondycję ludzkiego organizmu, a w konsekwencji ewolucję *Homo sapiens* do formy postczłowieka, stanowi praca Roberta Ettingera *Man into Superman*¹ z 1972 roku. Trzydzieści lat później Donna Haraway opublikuje słynny *Manifest cyborga*², a w roku 1989 Fereidoun M. Esfandiary, występujący pod pseudonimem FM-2030, użyje terminu *transhuman* w rozprawie *Are You a Transhuman? Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*³. Jako dyscypliny naukowe post-

¹ R. Ettinger, *Man into Superman: The Startling Potential of Human Evolution — And How to Be Part of It*, Ann Arbor 2005.

² D. Haraway, *A Cyborg Manifesto*, „Socialist Review” 1985, nr 80, s. 65–108.

³ FM-2030, *Are You a Transhuman? Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*, New York 1989.

i transhumanizm będą w kolejnych latach zmuszone do odpierania licznych ataków ze strony konserwatystów zarzucających tym kierunkom opisu ewolucji nieetyczność. Współcześnie, dzięki pracom takich badaczy jak Max More, Ronald Cole-Turner czy Calvin Mercer, możemy już mówić o zwrocie postantropocentrycznym w badaniach ontologicznego statusu istnienia człowieka.

Oczywiście tekstów kultury podejmujących temat postczłowieka można doszukać się na długo przed postantropocentrycznym zwrotem w badaniach humanistycznych, wystarczy wspomnieć żydowską kabałę i szesnastowiecznego golema Jehudy Loew ben Bezalela, a także późniejsze rewitalizacje tej legendy u Gustava Meyrinka czy Isaaca Bashevisa Singera. W romantyzmie pojawia się *Frankenstein* Mary Shelley i Homunkulus z *Fausta* Goethego, podczas gdy modernizm przynosi *Ewę jutra* Auguste'a Villiers de L'Isle-Adama. W 1918 roku Karel Čapek publikuje sztukę *R.U.R.*, wprowadzając do obiegu słowo „robot”, użyte w utworze w celu nazwania sztucznie produkowanych, a jednocześnie żywych istot, mających wyręczać człowieka w ciężkich pracach fizycznych. Awangardowe ruchy międzywojnia z jednej strony aktualizują te szablony i figury, z drugiej — powracają do apologii człowieczeństwa, podążając za potrzebą odbudowania moralności kultury po etycznym upadku związanym z I wojną światową. Renesans literackich przedstawień postczłowieka, w których kluczową rolę odgrywa nie perspektywa medycznego, a technologicznego przekraczania granic ewolucji człowieczeństwa, przypada na lata powojenne, gdy między rokiem 1954 a 1985 Isaac Asimov publikuje robotyczny cykl, rozpoczynający się od zbioru opowiadań *Ja, robot*, a zakończony powieścią *Roboty i imperium*. Zarazem już w 1942 roku w jednym ze swoich opowiadań ten sam autor ogłosi słynne trzy prawa robotyki.

Literacki posthumanizm jeszcze mocniej wiąże się z nurtem science fiction za sprawą Philipa K. Dicka i poczynionych przez niego dystopijnych prób ujęcia egzystencji androidów w ramach panoramy postspołeczeństwa. To właśnie *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*, najsłynniejsze dzieło rzeczonoego autora, wprowadza pewną kategorię konstrukcji świata przedstawionego, którą można zdefiniować jako „androidalny mimetyzm”. W swojej najważniejszej pracy, zatytułowanej *Mimesis: Rzeczywistość przedstawiona w literaturze Zachodu*, Erich Auerbach śledzi reprezentacje rzeczywistości w klasycznych dziełach literatury europejskiej, począwszy od antycznej ekspozycji mimetyzmu u Homera, przez klasyków realistycznej powieści francuskiego pozytywizmu, po modernistyczne wcielenia codzienności w powieściach Virginii Woolf i Marcela Prousta. Dla niemieckiego filologa kluczowe pozostają epokowe przedstawienia historycznej, kulturowej, obyczajowej i językowej płaszczyzny egzystencji jednostek i grup społecznych współczesnych pisarzowi, który opierając się na ich obserwacji, organizuje świat ewokowany w konstrukcji utworu⁴. Przyświecająca bada-

⁴ E. Auerbach, *Mimesis. Rzeczywistość przedstawiona w literaturze Zachodu*, przeł. Z. Żabicki, Warszawa 2004.

czowi idea uchwycenia konwergencji między destylowaną w języku i gramatyce świadomością historyczną bohaterów tekstu literackiego a historyzmem konstruowania świata w nim przedstawionego wiąże się z admiracją heglizmu, z którego autor *Studiów o Dantem* czerpał⁵. Zofia Mitosek podkreśla, że Auerbach nie proponuje konkretnej definicji mimetyzmu, nie dookreśla również, czym byłby powieściowy realizm:

Analizując literaturę europejską od starożytności aż do XX wieku, bada stosunek między tekstem a rzeczywistością oraz szuka uniwersalnych motywów przedstawienia świata w powieści. Są to: a) indywidualne przeżycie historii, b) przemieszanie stylu wzniosłego i języka potocznego, c) tragizm zawarty w egzystencji ludzkiej. Mimesis polegałaby na poważnym przedstawieniu wydarzeń codziennych w ich istotnych powiązaniach. Auerbach pokazuje, jak literacka wizja świata wynika z intrygi i budowy stylistycznej⁶.

Wszystkie te czynniki można także przyłożyć do dzieła Dicka, oczywiście zachowując świadomość alternatywności i historycznej atemporalności rzeczywistości przedstawionej w *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* wobec obiektywnie postrzeganego świata zewnętrznego i dziejów naszej cywilizacji. Utwór został wydany w 1968 roku, akcja zaś toczy się w dystopijnej rzeczywistości roku 2019, lecz dziś już wiemy, że wizja Dicka nie spełniła się we wszystkich prezentowanych przez autora aspektach. Indywidualne przeżywanie historii przez androidy wynikałoby z narracji retrospektywnej wobec planu wydarzeń powieści, wątków wojny nuklearnej, ziemskiej kolonizacji sąsiednich planet, produkcji pierwszych replikantów i banicji tych, którzy najwcześniej zdecydowali się wyłamać z systemu i zbiec ze swych kolonii. Przemieszanie stylów rozgrywałoby się na płaszczyźnie włączenia w narracje rejestrów mowy androidów zarówno języka, którym się posługują, jak i tego, który opisuje ich genezę i próby humanizacji. Tragizm ludzkiej egzystencji, którym zajmuje się Auerbach, naturalnie przechodziłby u Dicka w tragizm egzystencji androidów, wynikający właśnie z ich nieudolnych prób wtopienia się w społeczeństwo. Właściwie, biorąc pod uwagę perspektywę ferowania przez Dicka wyroków na temat przyszłości naszej cywilizacji, powieściowe przedstawienie rozgrywałoby się na granicy mimetyzmu i egzomimetyzmu, który Grzegorz Trębicki, posługując się badaniami Andrzeja Zgorzelskiego⁷, definiuje jako „zewnątrz-naśladownictwo”, wierne oddawanie mechanizmów rządzących rzeczywistością alternatywną⁸. Z jednej bowiem strony Dick mimetycznie konstruował możliwy, historyczny obraz świata przyszłości, z drugiej egzomimetycznie proponował posthumanistyczną wizję koegzystencji ludzi i androidów.

⁵ *Ibidem*, s. 192–195.

⁶ Z. Mitosek, *Mimesis. Zjawisko i problem*, Warszawa 1997, s. 25.

⁷ A. Zgorzelski, *SF jako pojęcie systemu historycznoliterackiego*, [w:] *Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science fiction*, wyb. R. Handke, L. Jęczynek, B. Okólska, Poznań 1989, s. 141–157.

⁸ G. Trębicki, *Fantasy — ewolucja gatunku*, Kraków 2007, s. 9–25.

Przeciwko umieszczeniu światów wykreowanych w powieściach science fiction w kręgu rzeczywistości alternatywnych oponuje Seo-Young Chu w rozprawie *Do Metaphors Dream of Literal Sleep? A Science-Fictional Theory of Representation*. Przywołując właśnie utwór Dicka, Chu podkreśla, jak istotną rolę w mimetycznym uwierzytelnianiu powieściowej rzeczywistości odgrywa rozbudowana ekspozycja kwestii praw androidów⁹ i ich niezwykła „inter-podmiotowość”¹⁰, ujawniająca się w balansowaniu między empiriami androidalnymi i ludzkimi afektami. Zdaniem badacza science fiction jako gatunek wykształciło formy „realizmu wysokiej intensywności”, którego nie zdołamy uchwycić z pomocą tradycyjnych form reprezentacji, a jednocześnie nie możemy podważać jego wartości mimetycznej¹¹. „Androidalny mimetyzm” ujawniały się w sekwencjach, w których egzystencja androidów zderza się z formami organizacji społecznej mimetycznie przeniesionymi do powieści ze świata zewnętrznego, a także gdy środowisko androidów, wraz z ich historią, obyczajami i językiem, porządkowane jest przez Dicka według konsekwentnie opracowanego systemu egzomimetycznego.

Podobnie jak w *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* na granicy między kategoriami mimetycznymi i egzomimetycznymi organizowane są reprezentacje rzeczywistości w powieści graficznej *Vision* Toma Kinga i Gabriela Hernandeza Walty. Niniejszy artykuł stanowi próbę prześledzenia związków między tymi dwoma kategoriami, ujawniających się każdorazowo, gdy tytułowy bohater próbuje humanizować własną obecność pośród ludzi, jak również we fragmentach, w których King opisuje powszednie zwyczaje, rutyny i kulturę Visionów jako osobnej, „synteoidalnej” warstwy społeczeństwa przedmieść komiksowego Fairfax. Przedrostek „androidalny” przechodzi w tych badaniach we frazę „synteoidalny” ze względu na określony przez genzę Visiona status ontologiczny postaci, na którego przybliżeniu skupiają się kolejne ustępy artykułu.

W monografii *The Posthuman Body in Superhero Comics*¹² Scott Jeffrey uważa, że główny nurt komiksowych narracji o superbohaterach w znacznej części wypełniają narracje o postczłowieku. Wszystkie postaci, których superbohaterstwo opiera się na koncepcie obdarzenia człowieka nadnaturalnymi zdolnościami, możemy określić mianem postludzi. Sprawa nieco się komplikuje w przypadku najbardziej spopularyzowanych charakterów z uniwersum DC. Zdolności Batmana to raczej kwestia treningu niż obdarowania talentami, Superman pozostaje człękkształtnym przybyszem z planety Krypton, a większość członków korpusu Zielonych Latarni to strażnicy z odległych galaktyk. Wśród postaci Marvela znajdziemy znacznie więcej postludzi, choć tu także należy wprowadzić podstawowe rozróżnienia oparte na zakresie terminu *posthuman*. Thor jest przecież nordyckim

⁹ S.Y. Chu, *Do Metaphors Dream of Literal Sleep? A Science-Fictional Theory of Representation*, Harvard 2010, s. 72.

¹⁰ *Ibidem*, s. 55.

¹¹ *Ibidem*, s. 9.

¹² S. Jeffrey, *The Posthuman Body in Superhero Comics*, London 2016, s. 13.

bogiem, a Daredevil, podobnie jak Batman, swoje zdolności zawdzięcza treningom i wyczulonym zmysłom. W ramy definicji postczłowieka idealnie wpisują się natomiast Kapitan Ameryka — superżołnierz obdarzony nadludzką siłą w wyniku wojskowego eksperymentu; Spider-Man — nastolatek, który superbohaterską transgresję zawdzięcza ukąszeniu przez radioaktywnego pająka; Hulk — profesor fizyki, komiksowy doktor Jekyll, zmieniający się w zieloną bestię w wyniku napromieniowania wiązkami gamma. Marvel wprowadza też całe drużyny bohaterów *posthuman*, na czele z Fantastyczną Czwórką i mutantami zgrupowanymi kolejno w zespołach X-Men, New-Mutants, X-Force i X-Factor. Obok wymienionych postludzi dwaj amerykańscy monopolisci komiksu *superhero* wprowadzają do obiegu kulturowego licznych bohaterów *transhuman*, począwszy od Cyborga z Teen Titans, zasilającego później szeregi Ligi Sprawiedliwych, a na Iron Manie skończywszy. Rzadko zastanawiamy się nad genezą cyborgizacji Tony’ego Starka, a przecież Iron Man to człowiek funkcjonujący jedynie dzięki mocy, za której pośrednictwem jego organizm został sprzężony z robotyczną zbroją.

Wśród najbardziej rozpoznawalnych bohaterów uniwersum Marvela, spopularyzowanych przede wszystkim dzięki filmowym adaptacjom *Marvel Cinematic Universe* (MCU), odnajdujemy postać pokonującą drogę przeciwną do tej, która przypadła Spider-Manowi czy Bruce’owi Banner’owi. Podczas gdy w przypadku tych dwóch postaci ukazana zostaje transgresja człowieka w *posthuman*, Vision — bo o nim mowa — działa przeciwnie: jako android dąży do humanizacji własnej egzystencji. Po raz pierwszy zostaje wprowadzony do uniwersum już w roku 1968, na łamach 57 zeszytu serii „Avengers”, pisanej ówczesnie przez Roya Thomasa. Była to swego rodzaju reinkarnacja bohatera, który pod tym samym imieniem występował niemal trzy dekady wcześniej na łamach „Marvel Mystery Comics”. Thomas chciał w serii o mścicielach wykorzystać pierwotne wcielenie Visiona, jednak redaktor Stan Lee polecił scenarzyście wskrzeszenie bohatera w współczesniejszej wersji — androida antagonisty¹³. Nowy Vision potrzebował więc nowej genezy. Thomas przedstawił go jako humanoidalnego robota, stworzonego na fizyczny wzór Human Torcha i powołanego do życia przez innego samodoskonającego się androida — Ultrona, jednego z głównych przeciwników Avengers. Vision zostaje unieszkodliwiony przez mścicieli, a następnie reaktywowany przez Tony’ego Starka za pomocą duplikacji umysłu Wonder Mana.

Właśnie ta skomplikowana geneza nastęrcza problemów w klasyfikacji robotycznego statusu bohatera. W swojej monografii podkreśla to także Scott Jeffrey¹⁴. Z jednej strony Vision jest androidem, z drugiej, przez fizyczny wzorzec Human Torcha i kopię świadomości Wonder Mana, można określać go mianem quasi-cyborga. Twórca postaci, Roy Thomas, zaproponował kolejny robotyczny synonim, nazywając Visiona syntezoidem. W tej formule zawierałby się syntetycz-

¹³ K. Walker, *Shattered Dreams: Vision and Scarlet Witch*, „Back Issue!” 2010, nr 45, s. 59.

¹⁴ S. Jeffrey, *op. cit.*, s. 144–147.

ny status bytu bohatera, mechanicznego humanoida o ludzkim umyśle. Sam termin „syntezoid” nie został jeszcze wprowadzony w rejestr badań nad kulturą popularną, nie znajdziemy go również w słownikach i encyklopediach gatunku, jako że określa byt tylko tego jednego bohatera. Od cyborga odróżnia go fakt, że został skonstruowany od podstaw, a choć jest zasilany przez duplikację świadomości człowieka, pozostaje robotem. Z tego samego powodu nie jest jedynie androidem — jego działaniami zarządza nie system operacyjny, a niemal zupełnie autonomiczna świadomość. Oczywiście nie doszło do transplantacji mózgu Wonder Mana, jego ludzka świadomość została jedynie skopiowana i wgrana do systemu operacyjnego Visiona. Gdyby pokusić się o definicję operacyjną, należałoby określić Visiona humanoidalnym robotem o mechanicznej fizyczności, a jednocześnie organicznej świadomości. Na drodze ku najnowszym przygodom zawartym w imprintach „Marvel Now” i „All-New, All-Different” Vision będzie wielokrotnie rozmontowywany, reaktywowany, przeniesie się do drużyny West-Coast Avengers, kilkakrotnie zmierzy się też ze swym konstruktorem. W późniejszych seriach zostanie mężem Scarlett Witch, która z pomocą magii obdarzy go potomstwem. Po tragicznej stracie synów rozejdzie się z ukochaną wiedźmą. Jak głosi słynne komiksowe *bon mot*, w tym czasie uratuje ziemię i ludzkość aż 37 razy. Losy bohatera, modelowane przez zespół pisarzy, rozciągające się na wiele zeszytów „Avengers”, przewijające się także w innych marvelowskich seriach, są niezwykle zawile, a jednocześnie nie aż tak kluczowe dla niniejszych rozważań, jako że ogromna część scenarzystów kładła emfazę na robotyczny charakter Visiona, marginalizując problem humanizacji bohatera. Naturalnie przed zwrotem postantropocentrycznym w humanistycznym dyskursie komiksowych scenarzystów nie zajmowała perspektywa ucłowieczenia syntezoida, sympatię i powodzenie u fanów zapewniała mu właśnie cyfrowa odmienność względem reszty mścicieli.

Do roku 2015 Vision otrzymywał jedynie miniserie, trade’y okolicznościowe, które kończyły się przeważnie na trzech, czterech zeszytach. *Reeboot* związany z epickimi *Secret Wars* wprowadził jednak liczne zmiany w uniwersum Marvela, wykasował kilka równoległych rzeczywistości, kilka innych połączył, stworzył nowe timeline’y, wyzerował legendarne serie, kilka zamknął, innym pozwolił wystartować z zupełnie nowatorskimi koncepcjami na poprowadzenie dalszych losów znanych bohaterów. W ten sposób scenarzysta Tom King, z pomocą rysownika Gabriela Hernandeza Walty, otwiera nowy rozdział w dziejach Visiona, który pod jego piórem otrzymuje solową dwunastozeszytową serię. *Vision* Kinga, wychodzący w latach 2015–2016, nagrodzony Eisnerem, a więc komiksowym Oscarem, już trzy lata po wydaniu ostatniego numeru zostanie zebrany w jednym obszernym tomie i wydany na zasadach powieści graficznej. Polskie tłumaczenie ukazało się zaskakująco szybko, bo również trzy lata po amerykańskiej premierze ostatniego zeszytu. Do dziś jest to jedna z najbardziej ambitnych, a jednocześnie najlepiej przyjętych krytycznie serii Marvela w XXI wieku.

King przedstawia historię alternatywną względem rozwiązań, jakie przyniósł *reboot* uniwersum w „Secret Wars”, jednocześnie mogącą się zdarzyć na długo po wydarzeniach znanych z ostatnich części MCU. Choć na *background* solowej serii składają się wątki dotyczące rzeczywistej komiksowej biografii syntezoida, na potrzeby swojej serii King zawiesza *timeline* płynący w równoległe wydawanych seriach zawierających przygody Visiona, co pozwala na stworzenie zamkniętej w sobie, autonomicznej fabuły.

Na przedmieścia Fairfax w stanie Virginia wprowadza się rodzina syntezoidów: Vision wraz z żoną Virginią, skonstruowaną na wzór Scarlett Witch, a także dziećmi — bliźniakami Vinem i Viv. Robotyczna familia na próżno stara się o akceptację sąsiadów, próbując zaadaptować się do realiów życia amerykańskiej klasy średniej. Głowa rodziny musi zaakceptować nową, biurową posadę, małżonka odnaleźć się w sąsiedzkich napięciach, a dzieciaki znaleźć akceptację wśród szkolnych rówieśników. Krótko po przeprowadzce dochodzi do wypadku, który zaważy na dalszych losach syntezoidów. W czasie ataku na dom Visionów Virginia zabija Ponurego Żniwiarza¹⁵, który poważnie uszkadza Viv. W obawie przed gniewem męża Virginia zakupuje zwłoki złoicy w ogrodzie. Prawda wychodzi jednak na jaw, co pogarsza małżeńskie relacje syntezoidów. Tymczasem szkolny konflikt między Vinem a jednym z kolegów z klasy siostry doprowadza do tragedii. Virginia udaje się do domu chłopaka, w obronie własnej uśmierca jego ojca, który wcześniej, próbując strzelić do syntezoidki, śmiertelnie rani syna. W międzyczasie opiekunka pierwszej żony Visiona doznaje wizji, według której bohater odwróci się od Avengers, wypełni misję powierzoną mu przed laty przez Ultrona i zabije kompanów. Avengersi wysyłają na przeszpiegi Victora Manchę, przybranego brata Visiona, który ma za zadanie wy badać sytuację w domu syntezoidów. W ten sposób dowiadują się o serii zagadkowych śmierci, w których swoje metalowe palce mieliby maczać Visionowie. W wyniku ujawnienia się ciemnej strony oprogramowania Manchy i odkrycia spisku Avengers przez Vina Victor uśmierca swojego bratanka. Targany zemstą Vision udaje się do więzienia, w którym umieszczono Victora. Planuje go zabić, jednak na jego drodze stają Avengers. Virginia orientuje się, że męża nie da się powstrzymać, a chęć pomszczenia syna może doprowadzić do spełnienia przepowiedni. W akcie poświęcenia uprzedza męża i sama odbiera życie szwagrowi. Zgłasza się następnie do prowadzącego śledztwo detektywa i przyznaje do winy, wiedząc, że gdyby podejrzenia padły na oboje małżonków, przywrócona do działania Viv pozostałaby bez opieki. W ostatniej scenie komiksu, tonąc w objęciach męża, popełnia samobójstwo, wypijając wodę, co doprowadza do zwarcia w jej systemie.

Splot wydarzeń jest bardzo zawiły, ugruntowany w kontekstach związanych z przeszłością bohatera, co naturalne dla serii superbohaterskich. Jednocześnie

¹⁵ Pomniejszego marvelowski czarny charakter. Brat Wonder Mana, którego kopia świadomości pozwoliła na zaprogramowanie Visiona. Ponury Żniwiarz nie akceptuje jednak „nowej” rodziny, pozostaje niegroźnym antagonistą tytułowego bohatera serii.

scenariusz został rozpisany na tyle precyzyjnie, by wszystkie zawarte w nim wydarzenia można było odczytać bez sięgania do komiksowej biografii Visiona czy przeszłych serii składających się na to uniwersum. Kingowi udało się stworzyć narrację wystarczająco autonomiczną, aby *trade* ten mógł funkcjonować również na zasadach powieści graficznej. Przedstawienie Visiona po raz pierwszy w tak mocnej izolacji względem reszty Avengersów pozwala scenarzyście zredukować figury i gesty charakterystyczne dla konwencji *superhero*, stworzyć dzieło dużo głębsze na poziomie socjologicznego zaangażowania i rewizji afektywnych kryzysów współczesności. Szkatułkowa fabuła jest tutaj jedynie pretekstem do rozpisania posthumanistycznej narracji, całkowicie nowatorskiej w rejestrze komiksów superbohaterskich.

Mimetyzm *Visiona* rozgrywa się na dwóch w pewien sposób autonomicznych, a jednak naturalnie przenikających się płaszczyznach. Z jednej strony mamy upodabnianie rzeczywistości przedstawionej do realistycznego, poniekąd obiektywnego mikrokosmosu amerykańskich przedmieść. To ujęcie zakładałoby mimetyczne przeniesienie do komiksowej rzeczywistości społecznych, politycznych i kulturowych reprezentacji właściwych dla socjologicznego portretu amerykańskiej klasy średniej. Z drugiej strony King wiele miejsca poświęca egzomimetycznym próbom nakreślenia obyczajowego portretu samej rodziny syntezoidów. Na tej płaszczyźnie organizowana jest również narracja o syntezoidalnych zwyczajach bohaterów, dookreślająca ich status ontologiczny.

Ujęcie pierwsze, zakładające dążenie do odwzorowania socjologicznej perspektywy fabularnego tła, mimetycznego przedstawienia społeczności otaczającej bohaterów, regulacji ich współegzystowania z sąsiadami z Fairfax, wcale nie jest tak oczywiste i naturalne dla konwencji rządzących głównym nurtem. W większości narracji funkcjonujących w obiegu superbohaterskim ludzie nieobdarzeni specjalnymi zdolnościami czy też nienależący do najbliższego otoczenia protagonistów — wyłączamy z tej klasyfikacji rodziny i życiowych partnerów bohaterów — przedstawiani są często jako plastyczna masa, niema, antyindywidualistyczna, pozbawiona rysów psychologicznych. Niekiedy stanowią jedynie ożywiony element plenerów, w których rozgrywa się akcja komiksowych opowieści. Innym razem — najczęściej w epickich crossoverach — gdy przedstawione wydarzenia odbywają się w kosmosie czy na granicy alternatywnych wymiarów, w ogóle nie uświadczymy ich obecności na kadrach, mimo że to o ich egzystencję toczy się ostateczna rozgrywka. Supermanowi nie zdarza się ratować konkretnych istnień, zawsze są to po prostu obywatele Metropolis. Podobnie w przypadku Batmana i mieszkańców Gotham. W tej perspektywie u Kinga dochodzi do pewnego rewolucyjnego przesunięcia. Poznajemy sąsiadów Visionów, pośrednika kredytowego George'a i jego małżonkę Norę, pracującą od lat w kadrach kancelarii prawniczej, Sama Waxmana, dyrektora liceum im. Alexandra Hamiltona, w końcu rówieśników Vina i Viv uczęszczających wraz z nimi do tej placówki. Podążając śladem Virginii, trafiamy do domu jednego z tych uczniów; King wprowadza do

akcji jego ojca, weterana wojennego, przedstawiając równolegle trudną sytuację rodzinną Kinzkych, którą jeszcze mocniej skomplikuje pojawienie się w ich otoczeniu rodziny syntezoidów.

Podczas gdy większość superbohaterskich narracji marginalizuje perspektywę wydawania sądów społecznych, traktując ludzi jako nieruchomy element rzeczywistości ratowanej przez protagonistów, King sięga po błyskotliwe, lapidarne komentarze socjologiczne, wzbogacające polityczną kontekstualizację świata przedstawionego, jednocześnie wznagające wrażenie zaangażowania narratora. Już na pierwszych kartach, przedstawiając tradycyjną, amerykańską wizytę powitalną George'a i Nory w domostwie robotycznych sąsiadów, King pisze:

Niewielu sąsiadów pochodziło z tych okolic. Tuż po studiach lądowali w stolicy i pracowali dla kongresu lub prezydenta, niczego nie wytwarzali, żyli powietrzem. [...] Rosnące rachunki wymuszały porzucenie rządowych posadek. Zmieniali się w lobbystów, prawników i menedżerów. Przeprowadzali się na przedmieścia, bo tam lepsze szkoły¹⁶.

Mimetyczne urealnienie rzeczywistości przedstawionej, próba wyjścia poza ramy konwencji w kierunku tekstu kultury bardziej zaangażowanego społecznie, wreszcie obiektywne ukazanie codzienności klasy średniej amerykańskich przedmieść odgrywają symptomatyczną rolę zobiektywizowanego tła adaptacji *Vision*ów do „normalnego życia”. Bez tego uwierzytelnienia otoczenia bohaterów nie byłoby mowy o egzomimetycznym ukazaniu istnienia syntezoidów na tle mimetycznych reprezentacji społecznych, które staje się właściwie główną osią narracji, odsuwając wszystkie zwroty fabularne i intrygi na plan pretekstów.

Adaptacja do owego „normalnego życia”, utożsamianego tu z egzystencją obywateli Fairfax, została przez Kinga rozegrana na podstawie nieustannego ścierania się dwóch przeciwstawnych porządków: egzomimetycznego, ukazującego robotyczną warstwę funkcjonowania syntezoidów, z porządkiem mimetycznym, prezentującym powszedniość, w którą próbują wpasować się bohaterowie. *Vision*owie starają się „nauczyć” normalności, obserwując otoczenie, a jednocześnie w narracji wyostrzone zostają naturalne ograniczenia humanizacji, wynikające z syntezoidalnego charakteru ich bytu. Trudności te zostają obarczone przez scenarzystę najmocniejszą emfazą, gdy mowa o adaptacji *Viv* i *Vina* do warunków funkcjonowania wśród szkolnych rówieśników. *Vision* prosi swe dzieci, aby unikały latania do szkoły, wybierając bardziej pospolite środki transportu, choć zdaje sobie sprawę, że stawiając na pierwszą metodę, uniknęłyby spóźnień na poranne lekcje. Ucząc się do egzaminów, mają starać się dezaktywować zdolność swych procesorów do błyskawicznego przeszukiwania baz danych, aby w ten sposób nie wzbudzać podejrzeń profesorów i współuczniów zbyt dobrymi wynikami. Małżonkowie także starają się dostosować. Ich obudowy nie są przystosowane do spożywania pokarmów i płynów. Mimo to, udając się do restauracji na rodzinny obiad, zamawiają u kelnera wybrane pozycje z menu, uiszczają rachunek, prosząc

¹⁶ T. King, G. Hernandez Walta, M. Walsh, *Vision*, przeł. M. Szpak, Warszawa 2019, s. 4.

jednocześnie, by kuchnia nie wydawała im dań. Po odczekaniu stosownego czasu, który ich zdaniem wystarczyłby ludziom na zjedzenie posiłku, opuszczają lokal.

Osobną perspektywę tworzą kwestie budowania relacji między członkami rodziny Visionów, pielęgnowanie więzi między domownikami, udoskonalane również dzięki obserwacji otoczenia. Vision stara się wypełniać obowiązki politycznego doradcy, co wiąże się z papierkową robotą, którą mógłby przyspieszyć, wgrzywając dane do swojego wewnętrznego systemu. Po powrocie do domu próbuje się zrelaksować, udaje się na popołudniową drzemkę, choć syntezoidom nie zostało zaprogramowane zmęczenie. Virginia stara się odgrywać rolę pani domu, małżonki i matki interesującej się postęпами w szkole swych pociech. Ku swojemu rozczarowaniu w czasie rodzinnych dyskusji przy stole zauważa, że szkolne perypetie dzieci w ogóle jej nie zajmują, pożycie staje się — jakkolwiek ironicznie brzmi to w przypadku androidów — mechaniczne, a miłość, którą darzy małżonka, wydaje się jedynie potrzebą spełnienia obowiązku, jaki ten zaprogramował w niej jako konstruktor. Do czasu bowiem, podobnie jak androidy Dicka, syntezoidy Kinga szybko uczą się ludzkich uczuć, emocji i afektów.

„Syntezoidalny mimetyzm”, jako próba odwzorowania przez Kinga rytmu codziennej egzystencji robota, ujawnia się także tam, gdzie mowa o czynnościach, których bohaterowie nie mogą wyeliminować, a które nigdy nie pozwolą na ostateczną humanizację ich istnienia. Co prawda, podobnie jak ludzie, również syntezoidy zasypiają, jednak w nocy nie śnią, a jedynie podłączają swe procesory do baz ładowania w celu uaktualnienia systemów i wyczyszczenia pamięci ze zbędnych informacji.

Najciekawsze jednak pozostają rozważania Visionów nad komunikacyjnymi możliwościami ludzkiego języka i nieufność syntezoidów wobec tegoż kodu. Gdy o sąsiadach częstujących Visionów powitalnymi ciastkami Virginia mówi, że „wydawali się uprzejmi”, Vision poprawia ją, twierdząc, że to słowo zupełnie nieadekwatne i wypadałoby raczej powiedzieć, że „wydawali się mili”:

„Uprzejmość” jest pozbawiona ironii. Zdawać się „uprzejmym” sugeruje, że istnieje możliwość bycia nieuprzejmym albo nawet okrutnym. Tymczasem „miły”, dzięki swojemu ironicznemu zabarwieniu, może być interpretowany na różne sposoby. „Wydawali się mili” może oznaczać zarówno, że byli mili, jak i że tacy nie byli¹⁷.

Virginia odpowiada, że w takim wypadku fraza ta jest zupełnie pozbawiona znaczenia, na co małżonek odpowiada: „Oczywiście. Wygłaszanie prawd pozbawionych znaczenia to najważniejsza misja ludzkości”¹⁸. Visionowie używają zatem zestawu znaczeń, który — korzystając z terminologii Foucaulta — określilibyśmy dyskursem ludzkiej mowy. Syntezoidy Kinga testują komunikacyjne szablony, każdorazowo udoskonalając kod, doprecyzowując komunikat. Ten syntezoidalny postjęzyk, wytwarzany w procesie artykulacji świadomości Visionów,

¹⁷ *Ibidem*, s. 9.

¹⁸ *Ibidem*.

byłby być może tym kodem, który w swojej pracy *The Future of Post-Human Language*¹⁹ próbuje teoretyzować Peter Baofu, autor prawdopodobnie pierwszej monografii poświęconej wyrokowaniu o posthumanistycznych ścieżkach dalszego rozwoju najdonioślejszego wynalazku ludzkości. Syntezoidy dokonują percepcji rzeczywistości zgodnie z możliwościami i ograniczeniami, jakie niesie z sobą zamknięcie w blaszanej zbroi, automatyzacja zmysłów, a przede wszystkim świadomość osobności, bycia zbudowanym, a nie poczętym. Poznają człowieka głównie przez język, a właściwie dyskurs, w którym wyraża się ludzka samoświadomość egzystencjalna.

W ostatniej partii przywołanego dialogu między Visionem i Virginią tytułowy bohater przekazuje małżonce najbardziej lapidarną receptę na ich humanizację, gdy ta pyta o sens ich adaptacyjnej misji: „Logiczne postępowanie w określonym celu to jedna z form tyranii. Tego chciał mój twórca. Ultron. Absurdalne działania w nieosiągalnych celach to forma wolności. Moja wizja przyszłości. Naszej przyszłości”²⁰. W narracji Kinga to właśnie świadoma rezygnacja z syntezoidalnej mocy, jaką dysponują Visionowie, próba nauczania się przez nich popełniania błędów, spontaniczności podejmowania złych decyzji pozwalają zbliżyć się do upragnionej formy społecznej koegzystencji. Ludzkie istnienie to dla nich istnienie niedoskonałe, ułomne, wiecznie nieprzystosowane. Taki jest świat zewnętrzny obserwowany oczami syntezoidów, a King, jak nikt przed nim w uniwersum Marvela, umiejętnie sprzęga narrację z powidokami syntezoidalnej percepcji bohaterów. Syntezoidy Kinga widzą w nas więcej niż my sami, są zdolni do wydawania celniejszych, bo chłodnych i pozbawionych afektów, sądów socjologicznych, pozostają świadomi odpowiedzialności, do jakich prowadzi wyłamanie się z porządku społecznego. King organizuje zupełnie świeżą panoramę socjologiczną amerykańskich przedmieść, opierając się na zestawieniu z sobą mimetycznie projektowanych społecznych reprezentacji powieściowego Fairfax z niezwykle konsekwentnym, egzomimetycznym projektem ukazania skomplikowanej powszedniości aklimatyzującego się do nowej rzeczywistości postczłowieka. Trudno wyrokować, którego ze składników w reprezentacjach rzeczywistości *Visiona* więcej: egzomimetyzmu, warunkującego przedstawienie tła akcji i powiązanie bohaterów familijnymi koneksjami, czy raczej egzomimetycznych prób dookreślenia statusu ontologicznego Visionów.

W terminie „syntezoid”, stworzonym przez Roya Thomasa, zawiera się istota syntetycznego połączenia tego, co w bohaterze organiczne i mechaniczne. Na tej samej zasadzie „syntezoidalny mimetyzm” łączy reprezentacje rzeczywistości społecznej i androidalnej. Nowatorskość zabiegu Kinga polega na zaprzęgnięciu bohaterów, pozornie pozbawionych ludzkich cech, w tryby maszyny zwanej życiem. Nie bez powodu jeden z najciekawszych branżowych tekstów poświęco-

¹⁹ P. Baofu, *The Future of Post-Human Language: A Preface to a New Theory of Structure, Context, and Learning*, Cambridge 2009.

²⁰ T. King, G. Hernandez Walta, M. Walsh, *op. cit.*, s. 10.

nych serii jego autor Matt Attenasio zatytułował *An Exploration of Life in Tom King's VISION*²¹. Ostatecznie Visionowie dokonują humanizacji swoich procesorów, wybierając wartości, które nie zawsze przyświecają ludziom z krwi i kości — sprawiedliwość i rodzinę. Zakończenie to, jako głęboki egzystencjalny sąd nad kondycją etyczną postczłowieka, jednocześnie podważa przeswiadczenie konserwatywnych krytyków, którzy w tekstach kultury uwikłanych w posthumanizm widzą zagrożenie dla etyki kultury i jej moralnej aksjologii.

Bibliografia

Teksty

King T., Hernandez Walta G., Walsh M., *Vision*, przeł. M. Szpak, Egmont, Warszawa 2019.

Opracowania

Auerbach E., *Mimesis. Rzeczywistość przedstawiona w literaturze Zachodu*, przeł. Z. Żabicki, Prószyński i S-ka, Warszawa 2004.

Baofu P., *The Future of Post-Human Language: A Preface to a New Theory of Structure, Context, and Learning*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2009.

Chu S.Y., *Do Metaphors Dream of Literal Sleep? A Science-Fictional Theory of Representation*, Harvard University Press, Harvard 2010.

Ettinger R., *Man into Superman: The Startling Potential of Human Evolution — And How to Be Part of It*, Ria University Press, Ann Arbor 2005.

FM-2030, *Are You a Transhuman? Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*, Warner Books, New York 1989.

Haraway D., *A Cyborg Manifesto*, „Socialist Review” 1985, nr 80, s. 65–108.

Jeffrey S., *The Posthuman Body in Superhero Comics*, Palgrave Macmillan, London 2016.

Mitosek Z., *Mimesis. Zjawisko i problem*, PWN, Warszawa 1997.

Trębicki G., *Fantasy — ewolucja gatunku*, Universitas, Kraków 2007.

Walker K., *Shattered Dreams: Vision and Scarlet Witch*, „Back Issue!” 2010, nr 45, s. 59–66.

Zgorzelski A., *SF jako pojęcie systemu historycznoliterackiego*, [w:] *Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science fiction*, wyb. R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1989, s. 141–157.

Źródła internetowe

Attenasio M., *An Exploration of Life in Tom King's VISION*, ComicsVerse LLC, <https://bit.ly/3BoXXfZ> (dostęp: 9.05.2020).

²¹ M. Attenasio, *An Exploration of Life in Tom King's VISION*, ComicsVerse LLC, <https://bit.ly/3BoXXfZ> (dostęp: 9.05.2020).

Posthumanism and “Synthesoid Mimetism” in the Comic Book *Vision* by Tom King and Gabriel Hernandez Walta

Summary

Cultural texts on the subject of posthuman can be found long before the post-anthropocentric turn in humanistic research. Literary explanations of posthumanism have entered the conventional canon not only in terms of the science-fiction classics. However, a different line follows the tradition of presenting posthumanist existence in the comic book medium. Scott Jeffrey accurately notes that most comic superheroes are post- or trans-human. Therefore, the transgression of human existence into a posthumanoid being is presented. However, in the case of the less culturally recognizable character of Vision, a synthesoid from the Marvel’s Avengers team, combining the body of the android and human consciousness, the vector of transgression is reversed. This article is an attempt to analyze the way the humanization process of this hero is narrative in the Vision series of screenwriter Tom King and cartoonist Gabriel Hernandez Walta. On the one hand, King mimetic reproduces the sociological panorama of American suburbs, showing the process of adaptation of the synthesoid family to the realities of full-time work and neighborly intercourse, on the other, he emphasizes the robotic limits of Vision humanization. Ultimately, the narrative line follows the cracks between these two plans, allowing King to present, with the help of inhuman heroes, one of the most human stories in the Marvel superhero universe.

