

Jacek Nowakowski

„Nie myślę, lecz jestem”: mózg, umysł i serce filmowej postaci zombie w kontekście paradygmatu posthumanistycznego

Istnienie figury zombie we współczesnej kulturze popularnej stało się równie oczywiste jak wampira kilka dekad wcześniej. Jeśli przyjąć, że oba te wyobrażenia monstrualności rywalizują dzisiaj o zainteresowanie zarówno czytelnika powieści i komiksów, jak i odbiorcy filmów oraz seriali telewizyjnych, to żywy trup zyskuje na tym polu wyraźną przewagę. Zagospodarował nasz strach, ale także ciekawość tego, co może się dzieć po naszej śmierci – ciekawość innych wizji niż te proponowane dotąd przez religię, filozofię, naukę lub wyobraźnię artystyczną. Czy próbujemy przy pomocy tej figury zmierzyć się na nowo ze śmiercią i nieśmiertelnością, czy przekraczamy w symboliczny i bezpieczny sposób kolejne tabu, czy – wreszcie – zaczynamy zastanawiać się nad naszym stosunkiem do siebie nawzajem, testując przy okazji dawne humanistyczne założenia? Przyglądając się obrazowi żywego trupa we współczesnej kulturze audiowizualnej, warto spróbować odpowiedzieć na powyższe pytania i skupić się przy tej okazji na jego charakterystycznym wyznaczniku – mózgu, który w przypadku zombie jest motorem (choć niewiadomym) jego poczynań. Nie można przy tym uniknąć kwestii relacji tego organu do jego, by

tak rzecz, klasycznego „oprogramowania”, jakim jest umysł, a także tradycyjnie przeciwstawianego mu serca, jako „gorącego” ośrodka człowieka, różniącego się od „chłodnego” umysłu. Wyobrażenia te rzutują bowiem mocno na nasz stosunek do figury żywego trupa.

Filmowa przygoda z zombie, wbrew potocznym wyobrażeniom o współczesnym charakterze tej postaci, ma dość odległe datowanie i wiąże się z klasycznym Hollywood. Rozpoczynają ją dwa udane artystycznie utwory – *Białe zombie* (*White Zombie*, reż. Victor Halperin, 1932) oraz *Wędrowałam z zombie* (*I Walked with a Zombie*, reż. Jacques Tourneur, 1943). Oba łączą się z karaibską scenerią oraz tamtejszymi wierzeniami, a także z wielowiekowym niewolnictwem. W pierwszym z nich czarownik zamienia białą kobietę w tytułowego żywego trupa i czyni z niej marionetką, poddaną sobie postać. W drugiej realizacji spotykamy bohaterów w podobnych okolicznościach: bogaty plantator na jednej z wysp musi zmierzyć się z chorobą żony i odwołać do miejscowej wiary w moc wudu. Pomieszanie magii z religią oraz kolonialne spojrzenie na miejscową ludność odsyłają nas do afrykańskich wierzeń z dorzecza Konga, inkorporowanych w świat niewolników i ich potomków zamieszkujących Haiti oraz inne regiony Karaibów, a także Stanów Zjednoczonych, do których trafiali w apogeum kolonialnych, niewolniczych praktyk. Jednym ze sposobów obrony uciśnionych osób przed białym człowiekiem pozostawała wiara w magiczną moc pozbawiania kogoś własnej woli lub ożywiania go po śmierci w specyficznej formie, co możliwe było dzięki tajemnym ceremoniom. Zombie już wtedy przyjął kanoniczną postać – istoty funkcjonującej tylko dzięki sile życiowej tłącej się w jego mózgu, kierowanej niezrozumiałym instynktem głodu, podążającej bezwiednie i bezwładnie za ofiarą, która, jeśli nie została zjedzona, lecz tylko ugryziona, za moment sama ożywała i zamieniała się w potwora. Ten wizerunek nie był zbyt skomplikowany, a już na pewno został pozbawiony (pseudo) naukowych wyjaśnień, które w literackiej i filmowej fikcji pojawiły się później i wiązały się najczęściej z nieznanym, śmiertelnośnym wirusem lub promieniowaniem – to one miały uaktywniać człowieczą postać po śmierci. Jednak u swoich początków zombie istniało głównie dzięki czarnej magii.

Lęk białych kolonizatorów i właścicieli plantacji w świecie karaibskim oraz latynoamerykańskim był na tyle silny i długotrwały, że w końcu musiał znaleźć ujście w kulturze filmowej, choć już wcześniej infekował wyobraźnię pisarzy zachodnich. Przykładem może być tu dzieło francuskiego autora z XVII wieku, Pierre-Corneille'a Blessebois'a, i jego *Zombie z Wielkiego Peru*, czyli *hrabina Cocagne* (*Le Zombi du grand Pérou, ou La comtesse de Cocagne*), wydane w 1697 roku. To w tym tekście prawdopodobnie po raz pierwszy w historii literatury użyto tak popularnego dziś określenia na żywego trupa. Istotne jest także, iż tytułowy kraj, tylko z nazwy realny, był wyspą – Karaiby, Środkowa i Południowa Ameryka to rejony, w których haitańskie wierzenia magiczne znalazły scenerię w oczach zachodnich twórców. Świat kolonii to świat tajemnicy, magii, przemocy oraz złych sił, które nigdy nie będą w pełni opanowane przez białego hegemonia – ten rodzaj narracji zawładnął na pewien czas hollywoodzkim horrorem, pozostawiając w spadku figurę zombie, ta jednak nie miała wtedy większego oddziaływania. Zombie z karaibskiego folkloru pozostał co prawda na drugim planie kina amerykańskiego, czego przykładem może być film Wesa Cravena *Wąż i tęcza* (*The Serpent and the Rainbow*, 1988), jednak jego prawdziwy moment nadszedł w epoce kontrkultury wraz z filmem *Noc żywych trupów* (*Night of the Living Dead*, 1968) George'a Romera.

Nie tylko czas ukazania się filmu Romera na ekranach, ale i sam jego charakter są szczególne. Co do pierwszej kwestii – utwór ten wpisuje się w szerszy kontekst kulturowy, czyli twórczość artystyczną przynależną epoce kontestacji politycznej, społecznej oraz kulturowej na Zachodzie. Fala protestów, głównie o pacyfistycznym i antywojennym charakterze, krytyka obłudnej i konsumpcjonistycznej rzeczywistości, zwrócenie uwagi na problemy społeczności czarnoskórej, żądanie respektowania praw kobiet, poszukiwanie wolności oraz prawdy w opresyjnym społeczeństwie, upominanie się o możliwość swobody innowacji artystycznej w Stanach Zjednoczonych, Francji, Włoszech, Niemczech, Wielkiej Brytanii czy w krajach skandynawskich przyniosły, niezależnie od stopnia różnic i komplikacji w postulatach, ożywienie także na gruncie kina. Co ciekawe, w Stanach Zjednoczonych

odbyło się to zarówno na gruncie kina głównego nurtu, wyznaczonego przez kanony tematyczne oraz estetyczne Hollywood, jak i w kinie niezależnym, będącym wówczas w wielkim natarciu. Zatem w mainstreamowym nurcie dominowało obyczajowe kino drogi, takie jak *Swobodny jeździec* (1969) Dennisa Hoppera, *Pięć łatwych utworów* (1970) Boba Rafelsona czy *Znikający punkt* (1971) Richarda Sarafiana lub też przełamujący dawne schematy (any)western w rodzaju *Malego wielkiego człowieka* (1970) Arthura Penna oraz kino gangsterskie na czele z realizacją *Bonnie i Clyde* (1970) tegoż reżysera. Z kolei kino niezależne, z założenia bardziej progresywne i swobodne w podejściu do schematów gatunkowych (ponieważ na nich opierał się cały system hollywoodzkiej produkcji), upodobało sobie często właśnie „twarde”, wyraziste gatunki, jak choćby kino sensacyjne czy film grozy. Ten ostatni co prawda dobrze się miał także w ramach głównego nurtu kinematografii amerykańskiej, odkąd pojawił się w nim Roman Polański ze swym *Dzieckiem Rosemary* (1968) oraz William Friedkin z *Egzorcystą* (1973), jednak prawdziwym novum okazała się niezależna *Noc żywych trupów*. Trzeba pamiętać, że w dużej mierze grunt pod kino kontrkulturowe i niezależne przygotowały różne nurty kina eksploatacyjnego, bujnie rozwijającego się w latach 60. ubiegłego wieku. Zanim powstał film Romera, na pokazach (w tym nocnych) prym wiodły takie podgatunki jak kino sztuk walki, filmy motocyklowe, utwory z nurtów sex- i blacksploitation, slashery oraz filmy kanibalistyczne. W tym zalewie tandety, złego gustu, ale i innowacyjności docenionej często dopiero po latach, pojawiło się rewolucyjne dzieło o żywych trupach, na dobre charakteryzujące figurę zombie i wprowadzające ją do kultury popularnej.

Dawna figura żywego trupa wpisywała się w romantycznej proweniencji opowieści o zniewoleniu przez tajemne, irracjonalne siły, często eksplorujące ludzką seksualność, a także w metafizyczny lęk przed tym, co nieznanne, groźne i fascynujące. Bliżej im było nieraz do historii o (nie)szczęśliwej miłości do umarłego lub kogoś znajdującego się w innej sferze ontologicznej, za granicą, którą próbowano przekroczyć lub zniwelować, niż do groźnej lub/i budzącej wstręt historii. Romero, dziecko kontrkultury oraz kina grozy, pojawił się w momencie, w którym takie historie, wraz

z zanikiem paradygmatu modernistycznego w kinie, przestawały już być dla widza intrygujące. *Noc żywych trupów* zapoczątkowała cykl filmów jego autorstwa, z których najistotniejsze są jeszcze dwa kolejne – *Świt żywych trupów* (*Dawn of the Dead*, 1978) oraz *Dzień żywych trupów* (*Day of the Dead*, 1985) – opowiadające, z filmu na film, o stopniowym rozszerzeniu się plagi zombie na cały świat, a przede wszystkim, w warstwie metaforycznej, o kryzysie człowieczeństwa. Wyraża się to zarówno poprzez krytykę konsumpcyjnego stylu życia, jak i konsekwentne wskazywanie na reifikację człowieka. Pierwsza kwestia wiąże się z późnym społeczeństwem kapitalistycznym, w pełni zindustrializowanym, pozornie nasyconym materialnie, konformistycznym, ale nadal nękany problemami, które co rusz wylaniają się spod jego gładkiej i kolorowej powierzchni. Problemy te to między innymi rasizm, militarizm, codzienna przemoc, bezgraniczny konsumpcjonizm oraz ogłupiający wpływ mediów – właściwie cały katalog zjawisk, które wzięła sobie na celownik kontrkultura. Według Jakuba Sebastiana Konefała:

[...] dla większości komentatorów zombie Romero był symbolem kapitalistycznej cywilizacji Zachodu usiłującej marginalizować śmierć i fizjologię ciała. Cieleśność nie ma tu już żadnej wartości, lecz, co gorsza, podlega nieustającej destrukcji znaczenia. W dodatku postać żywego trupa, w przeciwieństwie do monstrów z klasycznych zombie-horrorów i przepelnionego lękiem przed konfliktem nuklearnym amerykańskiego kina science fiction lat 50., ma wyraźnie anarchizujący charakter. Nie jest bowiem przez nikogo kontrolowana i nie podlega niczyjej woli. Jest nośnikiem chaosu i destrukcji i w żaden sposób nie można jej zmusić do niewolniczej pracy, jak czyniono to w legendach i opowieściach inspirowanych kultami wudu. [Konefał 2008: 22]

Aby poznać przyczyny tego stanu rzeczy, warto poszukać jego źródeł w zmieniającym się stopniowo, a nabierającym pędu na przełomie XX i XXI wieku, kontekście kulturowo-filozoficznym, czyli w erozji paradygmatu humanistycznego, uginającego się pod

wpływem zjawiska nowej materialności, a szerzej – jego następcy, definiowanego jako posthumanizm. Jakkolwiek moment pojawienia się filmu Romera nie jest z nim czasowo tożsamy, to wydaje się jego artystyczną forpocztą. Rewizja tradycji klasycznego humanizmu, z jej koncepcją życia wiążącego się z poczuciem sensu i godności, z chęcią panowania nad własnym istnieniem oraz światem dzięki rozumowi, zarówno w wymiarze świeckim, jak i religijnym, czy wręcz metafizycznym, odbywała się już w dekonstrukcyjnym zapale Michela Foucaulta, Jacques'a Derridy czy Jean-François Lyotarda. Wkrótce do tych myślicieli, wraz z rosnącym wpływem filozofii antydualistycznej, dołączyli kolejni: Richard Rorty, Bruno Latour, a zwłaszcza nowi materialści, czyli Jane Sennett i Rosi Braidotti. W swych pracach i wystąpieniach pytali o nowe miejsce człowieka w zamieszkanym nie tylko przez niego uniwersum, a zwłaszcza o jego nowe relacje czy stosunki z bytami pozaludzkimi, takimi jak zwierzęta, przedmioty, sztuczne twory (w tym tzw. sztuczna inteligencja), a więc także z bytami uważanymi dotąd za martwe czy materialne. Emancypacja podmiotu nie może już, w oczach posthumanistów, ograniczać się tylko do homo sapiens. Upominają się więc oni od jakiegoś czasu o „innych” i „potwornych”, odrzucanych dotychczas w procesie humanizacji, której długa droga była naznaczona stopniowym odrzucaniem coraz bardziej kłopotliwego rasizmu, seksizmu, szowinizmu oraz nacjonalizmu. Jeśli ten emancypacyjny proces nie ma się zakończyć, to należy odejść od antropocentryzmu i optyki ekskluzywnej, opartych zresztą na normatywnej metafizyce, która zbyt mocno dotąd wpływała na stosunki społeczne. Trzeba zastąpić ją metafizyką ukierunkowaną równoległe na istoty ludzkie i pozaludzkie. Najdalej w tym kierunku idą wspomniani nowi materialści, stawiający tezę o równości wszystkich bytów. Wynika to głównie z odrzucenia przeciwstawienia materii i życia – gdzie ta pierwsza rozumiana była dotąd jako statyczna i bierna, życie zaś traktowano jako zasadę dynamiczną – na rzecz proponowanej nierozłączności i równorzędnego traktowania obu tych opozycyjnych form. Zamysł wynika zwłaszcza z chęci zniesienia wcześniejszej hierarchizacji poszczególnych form życia, na końcu której stały, rzecz jasna, formy rozumiane jako nieożywione. Stąd też próba stworze-

nia nowego etosu, w ramach którego homo sapiens, ogół świata przyrodniczego (w tym materia) oraz twory sztuczne i artefakty miałyby równorzędny status ontologiczny. Nie wchodząc w zasadność i konieczność istnienia takiej antyantropocentrycznej wspólnoty metafizycznej, trzeba jednak zdać sobie sprawę z jej bytności i w tym kontekście powrócić do pytania o charakter figury zombie wyłaniającej się z *Nocy żywych trupów*, a za moment, z filmów najnowszych, tak często portretujących te właśnie monstra.

Żywe trupy z pierwszego filmu Romera (i kontynuacji) to nadal, jak wszystkie potwory, istoty odrażające i groźne, ale, inaczej niż te tradycyjne, pozostające w większym stopniu nieokreślone na poziomie biologicznym, ontologicznym, a zwłaszcza etycznym. Klasyczne duchy czy upiory bywały mniej lub bardziej widoczne, ale traktowano je nadal jako byty bezmaterialne. Co innego wampiry: te – poza tym, że pragnęły krwi i mogły żyć wiecznie – okazywały się bardzo ludzkie, wyrażając tym samym nasze nadzieje, ale też obawy związane z odwiecznym pragnieniem nieśmiertelności, które przez stulecia najlepiej wyobrażały. Jeszcze bardziej „wytłumaczalni” byli szaleńcy biegający z nożem czy piłą mechaniczną, przygotowujący dla swych ofiar salę tortur. Socjo- i psychopatia do dzisiaj najlepiej wyjaśniają takie ekranowe zachowania. Zombie natomiast to trup, który ożył, choć nie jest to takie życie, jakim cieszy się ktoś, kto nie został pogryziony, zainfekowany, napromieniowany i nie umarł w ostateczny sposób. Żywy trup to parodia człowieka, ale w swej pokraczności i groteskowości nie przestaje być przerażający. W kontakcie z nim najbardziej wstrząsa nami myśl, że to już nie jacyś „inni” są zagrożeniem, lecz, w lustrzanej optyce, w dużej mierze my sami lub istoty bardzo do nas podobne. Jak zauważono:

Romero nie analizuje osobliwych przypadków psychopatii. Posługuje się środkami wywołującymi przerażenie w sposób mechaniczny i nie buduje wcale subtelnej atmosfery psychologicznego zagrożenia. Wśród „żywych trupów” są starsze panie w tenisówkach, postaci spotykane na co dzień w bezpiecznym sąsiedztwie, siostra jednego z bohaterów, w końcu wszyscy ulegają przerażającej epidemii. Nikt nie zdoła się uchronić. Jest

to kafkowska „przemiana” – ale doprowadzona do skrajności.
[Kołodzyński 1986: 217]

Nasuwa się tutaj pytanie: Czy człowiek po śmierci, nawet nie duchowej, ale właśnie organicznej, rozumianej jako stan wyłączenia funkcji życiowych, nadal pozostaje człowiekiem? Czy jest już raczej rzeczą? Jaki jest status ontologiczny takiego bytu? Jeśli dałoby się jeszcze wyprowadzić z tych komplikacji w miarę zadowalające odpowiedzi na podstawie tradycyjnego modelu śmierci, to w przypadku zombie okazuje się to o wiele bardziej zawile. Być może najbardziej fascynująca w żywym trupie jest jego oryginalna mechanika życiowa. Porusza się niezdarne, powoli (choć w niektórych późniejszych filmach potrafi być szybki, jak choćby w dziele Danny’ego Boyle’a *28 dni później* z 2002 roku), nie krwawi, gdy się go skaleczy czy potnie na kawałki. Jeśli pozbawić go kończyny, a nawet wszystkich, nadal jest (próbuje być) aktywny. Ugodzony w serce – inaczej niż wampir – także ma się świetnie. Jedyne ośrodek sterujący jego funkcjami ruchowymi (chciałoby się powiedzieć: życiowymi) mieści się w mózgu. Zniszczenie tylko tego organu prowadzi do natychmiastowego unicestwienia zombie. Jednak – sądząc po wspomnianej już bezrefleksyjności ruchu, oblicza, spojrzenia, szerzej: zachowania – w tym mózgu nie istnieje umysł, który by tą postacią zawiadywał. Sam narząd i tłąca się w nim tajemnicza siła życiowa pozwala zombie istnieć. Czy w symboliczny sposób nie dochodzi tutaj do zemsty na rozumie, na stuleciach wywyższania idei rozumu, również (a może: zwłaszcza) w perspektywie idei humanizmu? Stąd chyba bierze się przerażająca wizja „nagiego” mózgu, nieposiadającego swego oprogramowania, czyli umysłu, nadal jednak pozwalającego w jakiś sposób funkcjonować w życiu po życiu. Powszechnie mózg traktowany jest jako centrum i dyspozytornia dla umysłu, który zawiaduje odczuwaniem przez nas świata. Tutaj mają swoje źródło emocje, których mapą jest nasza twarz i całe ciało. Aparycja zombie, a zwłaszcza jego twarz, nie jest obszarem ekspresji emocji, nie znajdziemy tu wyrazu strachu czy złości, zadowolenia czy onieśmienia, radości czy ostrzeżenia. Fizjonomia ta reprezentuje bezmyślne, groźne otępienie. Mózg żywego trupa pozostaje aktywny, ale, paradoksal-

nie, prowadzi do biernych rezultatów. Jedynym kierunkiem jego aktywności staje się zaspokojenie głodu ludzkiego ciała, sprowadzonego do mięsa. Zombie jednak nie zaspokajają głodu tak jak ludzie czy zwierzęta, ale raczej szarpie, gryzie i idzie dalej. Nie ma tu nasycenia i zaspokojenia, tylko infekowanie następnych osób, a w konsekwencji zmienianie ich przynależności ontologicznej. Zombie to swoisty wirus. Według Mikołaja Marceli:

Żywy trup, podobnie jak wirus, pozostaje z jednej strony czymś nierozstrzygalnym, z drugiej wydaje się wprowadzać zakłócenia w komunikacji i wykołując ją, a tym samym zagrażać z(a)burzeniem naszego porządku pojęciowego i związanej z nim logiki opartej na opozycjach. Jedno zresztą łączy się z drugim: jego immanentna nierozstrzygalność infekuje sam proces kodowania i dekodowania informacji genetycznej przez wniknięcie do żywych komórek i „pasożytowanie” na nich, a tym samym uniemożliwienie poprawnego działania systemu komunikacji biologicznej i jego zwalczania przez układ immunologiczny. [Marcela 2015: 120]

Nierozstrzygalność charakteru istnienia zombie dotyczy także tego, co komunikuje jego twarz. Nie można jej bowiem nazwać nie-ludzka. Choć jest monstrualna, to zarazem pozostaje znajoma. W jej rysach widoczne są nadal ślady pokrewieństwa, wieku, czasem nawet urody. Zombie wydaje się być jednym z przykładów nie-ludzkiej formy bycia, o którą upomina się posthumanizm. Wszystko okazuje się w nim paradoksalne. Jeśli jest ludzkimi szczątkami, należy mu się jakaś forma szacunku. Lecz, skoro to już tylko nieokreślona bliżej materia, trzeba, w myśl założeń nowego materializmu, traktować ją jako formę ożywioną, ponieważ tak należy rozumieć każdy byt. Wynika to z przyjęcia założenia o identyeczności wszystkich bytów, o czym będzie jeszcze mowa. Na razie rozpatrzmy pierwszy wariant tej sytuacji, czyli uznanie ludzkiego charakteru pośmiertnego, spacerującego ciała. Pomocny może być tu uprawiany ostatnio przez antropologów i religioznawców (Harry Garuba, Eduardo Viveiros de Castro) nowy animizm. Według Ewy Domańskiej:

Nowy animizm pozwala uzyskać martwemu ciału i szczątkom status relacyjnej, nie-zawsze-ludzkiej osoby, stającej się zdolnym do zmiany otoczenia sprawcą (agent). Oferuje on przy tym interesujące rozumienie osoby, które w kontekście rozważań na temat martwego ciała i szczątków jest ważne także z tego powodu, że stanowi ono istotne pojęcie bioetyki i prawa [...]. Ważne jest to, że specyficzne rozumienie osoby w ujęciu animistycznym pozwala na objęcie bytów nie-ludzkich i zwraca uwagę na zagadnienie komunikacji pozajęzykowej. Być osobą to znaczy wchodzić w relacje i mieć zdolność komunikowania, a w takim ujęciu praktyki animistyczne stają się po prostu praktykami networkowania (wchodzenia w relacje, tworzenia ich, multiplikowania i podtrzymywania). [Domańska 2017: 57-58]

Zatem, inaczej niż przy okazji spostrzeżeń Marceli, żywy trup okazuje się w tej interpretacji bardzo komunikatywny, mimo swojej nie-ludzkości potrafi przekazywać informacje zarówno nam, ludziom, jak i wchodzić w relacje z innymi, sobie tożsamymi, a także nie-tożsamymi istotami. Jego istnienie nie jest już bierne i niezrozumiałe, jak (i jeśli) miało to miejsce w filmach Romera. Zombie stopniowo zaczyna być odczytywany jako podmiot – reprezentowany poprzez martwe, poruszające się ciało, ale jednak podmiot. Innymi słowy, martwe ciało jest sprawcze, również w postaci zombie. Potrafi, co oczywiste, wywoływać potężne zmiany w otoczeniu. Charakteryzując wspomniany nowy animizm w odniesieniu do artefaktów, rzeczy, roślin i zwierząt, Domańska pisała:

W ten sposób sprawczość utraciła swój związek z samoświadomością, racjonalną, intencjonalną i obdarzoną wolną wolą istotą ludzką, stając się specyficznym sposobem bycia w świecie charakterystycznym dla podmiotów rozumianych jako elementy różnych relacji i/czy zbiorowości. [Domańska 2017: 60]

Słowa te dobrze charakteryzują zmianę w pojmowaniu żywych trupów wraz z nadejściem posthumanizmu: nie mając świadomości

mości, dzięki byciu elementem sfery komunikacji nadal mogą być postrzegane jak istoty budujące wspólną zbiorowość. Czy czynią to dzięki inaczej funkcjonującym mózgom, pracującym na „wolnym biegu”, czy niezależnie od ich – fikcyjnych oczywiście – parametrów i charakteru, tego nie musimy wiedzieć. Ważne, iż są już (nekro)personami, choć na tym etapie ich filmowego rozwoju traktować je trzeba raczej jako podmiot zbiorowy niż w pełni zindywidualizowany.

A co z identycznością wszystkich bytów, postulowaną przez nowy materializm? Czy możemy już pójść tak daleko w nadawaniu statusu żywym trupom? Czy prognozowana i definiowana ostatnio w humanistyce kondycja postludzka może uznać także zombie za byty w jakiejś mierze identyczne z człowiekiem? Jeśli to pytanie nie jest bezzasadne, to tylko dzięki ekranowej ewolucji żywych trupów, która dokonywała się od czasu premiery filmu Romera, a nasiliła się szczególnie w ostatnich latach. Ukoronowanie procesu uczłowiczania zombie dobrze widać na przykładzie takich utworów jak *Wysyp żywych trupów* (*Shaun of the Dead*, 2004) Edgara Wrighta, *Fido* (2006) Andrew Currie’ego, *Wieżnie żywy* (*Warm Bodies*, 2013) Jonathana Levine’a oraz *Wszechstronna dziewczyna* (*The Girl with the All the Gifts*, 2016) Colma McCarthy’ego, w których nacisk często zostaje położony na postać monstrum – to ono staje się protagonistą utworu. Po drodze jednak pojawiły się filmy, które niwelowały potworne aspekty bycia żywym trupem, a skupiały się na psychologii ludzkich postaci, zmuszonych w obliczu plagi zombie na nowo zdefiniować swe człowieczeństwo. Ten nurt w horrorach jest do dzisiaj bardzo intensywny, a jego szczytowym osiągnięciem wydaje się serial telewizyjny *The Walking Dead*, którego kolejne sezony pojawiają się nieprzerwanie od 2010 roku. O tej pośredniej fazie ewolucji omawianego gatunku filmowego pisze Amelia Wichowicz:

Krwiożerczą bestię zastąpił bohater ulegający przeistoczeniu w monstrum. To na nim skupia się opowieść, która ukazuje bolesny i trudny proces transformacji. Dzisiejsze zombie-horrorory poruszają temat, który dotychczas nie pojawiał się w tym podgatunku, a mianowicie dylematy natury moralnej zwią-

zane z traktowaniem żywego trupa. Eksterminacja zombie dawniej nie budziła żadnych wątpliwości, często przybierając wręcz formę zabawy. Współcześnie w survivalowej formule, w której chodzi o przetrwanie w ekstremalnych warunkach, rozbudowano psychologię postaci. Nastąpiła wyraźna zmiana tonu: grozę i ludyczność zastąpiły melodramatyczne emocje i pytania o granice człowieczeństwa. [Wichowicz 2016: 25-26]

Przykład tak definiowanego utworu, łączącego w sobie dawne i nowe sposoby ujmowania reguł zombie-horrorów, stanowi wspomniany wyżej *Wysyp żywych trupów*. Oryginalny, angielski tytuł precyzuje, że bohaterem filmu jest Shaun, trzydziestolatek mieszkający we współczesnym Londynie, nieudacznik bez stałego zajęcia, z dużym opóźnieniem reagujący na pojawienie się żywych trupów na ulicach metropolii. Film Wrighta to horror komediowy, w którym akcent pada na nieadekwatność poczynań bohatera do istniejącego śmiertelnego zagrożenia. Bardziej niż potwory męczyzną interesuje chęć zrehabilitowania się w oczach narzeczonej, a dopiero później zaakceptowanie faktu, że przed zombie będzie trzeba uratować siebie (oraz bliskich). Nabywanie cech bohaterских jest procesem ze wszech miar zabawnym, a pokonanie zło-wrogiej hordy nie podnosi wymiaru etycznego (nie wspominając o estetycznym) tego czynu do poziomu wzniosłości. Jak wspomniałem, jeszcze dalej idą jednak autorzy dzieł *Fido* i *Wiecznie żywy*, w których zombie jest odpowiednio: służącym w normalnej, wcale nie ekscentrycznej rodzinie oraz kochającym (z wzajemnością) niezarażoną wirusem dziewczynę. To właśnie w tych filmach proces nadawania żywym trupom cech ludzkich postaci zaszedł najdalej, pozwalając myśleć o ich posthumanistycznej identyczności z człowiekiem, ostatecznie uczłowiczając monstrum. W nich bowiem potwory myślą i odczuwają, a nawet, jak w ostatniej z wymienionych realizacji, kochają, funkcjonuje także ich najbardziej „ludzki” organ – serce. Są już istotami hybrydalnymi, ludzko-monstrualnymi, a definiowanie ich cech pod tym kątem staje się względne.

W kontekście „nowego zombie” trzeba przede wszystkim pamiętać o jego wymiarze postantropocentrycznym. Teoretycy

i orędownicy nowego materializmu oraz posthumanizmu mówią o nie-ludzkiej już, ale witalnej, wspólnej sile życia, którą starożytnicy Grecy określali jako *zoé*, w odróżnieniu od przynależnego tylko człowiekowi *bios*. Tak pisze na ten temat na przykład Braidotti:

Postantropocentryzm charakteryzuje wyłonienie się „polityki samego życia”. „Życie” nie jest tu rozumiane jako wyłączna własność czy niezbywalne prawo jednego gatunku, człowieka, górującego nad wszystkimi innymi. Ujmowane jest raczej jako interaktywny i otwarty proces. To witalistyczne podejście do żywej materii przemieszcza granicę między tym aspektem życia (zarówno w jego organicznej, jak i dyskursywnej formie), który tradycyjnie był zarezerwowany dla *anthropos*, mianowicie *bios*, oraz charakterystycznym dla zwierząt życiem w jego wymiarze nie-ludzkim, czyli *zoe*. *Zoe* będąc dynamiczną, samoorganizującą się strukturą Życia samego. Jest to transwersalna siła, która przecina, a następnie ponownie łączy oddzielone gatunki, kategorie i sfery. [Braidotti 2014: 138-139]

Jeśli podejść z całą powagą do założeń Braidotti, to zombie z nowej fali filmów na ten temat (a także seriali telewizyjnych, powieści, komiksów czy gier komputerowych) można uznać za nowy gatunek, mieszczący się we wspomnianej przez badaczkę samoorganizującej się sile życiowej, odrzucającej swoim istnieniem podziały na rodzaje i kategorie, przy pomocy których klasyfikujemy żywe, martwe, potworne, groźne czy tabuizowane z jakichś względów istoty. Oznaczać to może w konsekwencji akceptację dla tej formy istnienia, a nawet – prawdopodobny fakt przemiany *homo sapiens* w zombie. Przykładu dostarcza tu film *Wszechstronna dziewczyna*, w którym, w wyniku działania tajemniczego grzyba, zarażona ludzkość stopniowo zamienia się w żywe trupy. Wśród nich wyróżniają się niektóre zmutowane genetycznie dzieci, które pomimo zarażenia zachowują niby-ludzką inteligencję. To one stopniowo przejmują władzę nad zainfekowanym światem, wpływając na jedną z ocalałych osób, nauczycielkę, aby stała się mentorem i pedagogiem grupy dzieciaków-zombie, mających

stać się wkrótce wyedukowaną elitą nowego świata – uniwersum żywych trupów, wcale już nie bezmyślnych. W innym utworze, wcześniej zrealizowanym *Fido*, znaleźć można koncept jeszcze nie tak daleko idący, ale równie znamienity. Na świecie pojawiają się zombie, lecz ludzie, dzięki wynalazkowi specjalnej obroży, potrafią je kontrolować. Pozwala to zatrudniać te nie tak już groźne istoty do prac domowych – w ogrodzie, przy sprzątanii czy prasowaniu. Tytułowy bohater to właśnie taki pomocnik domu, co więcej, zaprzyjaźnia się on z synkiem właścicieli. Może nie jest to klasyczne uczucie, którego definicja ma raczej charakter intuicyjny, ale na pewno wytwarza się między nimi więź sympatii, a wskutek tego zombie troszczy się o chłopca. Fido, niezgrabny i powolny w ruchach, jest na tyle inteligentny i empatyczny, by rozumieć charakter pozycji dziecka w rodzinie, w której służy. Sam dysponuje umysłowością kilkulatka, jednak, co przełomowe w ekranowym definiowaniu zombie, jakąś umysłowością. W tym przypadku mózg żywego trupa działa w połączeniu z oprogramowaniem – umysłem. Kontrolę podlega instynktowny apetyt zombie na ludzkie ciało, ale nie jego myśli i uczucia (lub ich namiastka).

Wreszcie, w filmie *Wiecznie żywy* tytułowy bohater staje się narratorem opowieści. Tu chyba po raz pierwszy żywy trup zyskał prawo indywidualnego głosu. Bohater to nastolatek, który nie przeszedł jeszcze pełnej przemiany, dlatego może wciąż myśleć i komentować swój stan. Nie jest na razie skrajnie groźny, choć odczuwa już głód, ale jego istnienie zmierza do tego ostatecznego, monstrualnego stanu. Nadal, jednak coraz słabiej, bije jego serce. Monotonia i smutek gasnącego życia są przez niego odczuwane na równi z ludzkimi dylematami egzystencjalnymi. Postępującą anomie przerywa niezwykle zdarzenie – spotkanie dziewczyny, którą bohater ratuje przed grupą swoich pobratymców, w pełni ukształtowanych zombie. Od tego momentu zaczyna się obopólna fascynacja, która zamienia się w zażyłość i uczucie. Dzięki niemu następuje ocieplenie, a właściwie przywrócenie do życia chłopaka, jego serce zaczyna bić na tyle mocno, że w dosłowny i metaforyczny sposób pozwala mu być ponownie człowiekiem. Istotne jest jednak to, iż zombie był już zakochany w formie hybrydalnej, w swym pośrednim stanie zimno-ciepłego żywego trupa.

Wcześniej, bardzo już popularne połączenie grozy i komedii zostało tu skontaminowane z romanssem, dotąd było to niemożliwe z uwagi na charakter figury zombie. Film *Wiecznie żywy* po pierwsze oddaje głos nie-ludziom, a po drugie pozwala na nowo ustalić relacje pomiędzy nimi a ludźmi. Przekracza w symboliczny sposób ograniczenia antropocentryzmu i wpisuje się w koncepcję nowego witalizmu, które Braidotti wywodzi jeszcze od Barucha Spinozy, a także ze starożytnej filozofii monistycznej. Komentując poglądy badaczki również na płaszczyźnie estetycznej, Monika Bakke podkreślała, że żywa materialność nie miała w tradycji zdominowanej przez humanizm swojej reprezentacji:

Jednakże w kontekście współczesnego materialistycznego witalizmu każde życie jest wcielone i konkretnie usytuowane w środowisku, bez którego przecież nie mogłoby trwać. Ten sposób myślenia umożliwia wreszcie dostrzeżenie i docenienie kluczowych dla procesów życiowych relacji między ciałami, a także ekologicznych zależności między ludźmi i nie-ludźmi. Ekologię należy tu jednak traktować znacznie szerzej niż jako relację ludzi ze środowiskiem przyrodniczym i włączyć w obszar oddziaływań również czynniki społeczne, polityczne, etyczne oraz estetyczne. [Bakke 2015: 40]

Żywe trupy z ostatnich przywołanych tu filmów stają się częścią wspólnego uniwersum, zamieszkanego przez ludzi, zwierzęta, sztuczną inteligencję, a także istoty hybrydalne. Poddane bio-transfiguracji, odbudowujące utopijne społeczeństwo po większej lub mniejszej apokalipsie, przekraczające swym istnieniem zarówno tabu kanibalizmu, jak i chrześcijański mit zmartwychwstania, funkcjonują na odmiennych od dotychczasowych prawach. Budują na nowo charakter i status nauki w kulturze, być może pozbawionej już racjonalnych podwalin, oddając pole nieprzewidywalnej wciąż naturze. Wychodząc naprzeciw dążeniu ludzkości do auto-transformacji, wynikającej z fascynacji postępem i technologią, proponują przypadkową przemianę. Jej konsekwencje prowadzą do zaistnienia postczłowieka, który zmuszony jest określić swoje przymioty na nowo. Jednak zombie mają nadal wiele wspólnego

z przedstawicielami homo sapiens: potrafią (niekiedy) przekroczyć ograniczenie biernej aktywności mózgu oraz są w stanie odczuwać przy pomocy umysłu i serca. W ten sposób jako istoty monstrialne zostają symbolicznie oswojone i zaakceptowane jako część posthumanistycznego uniwersum. Nie są już tylko bezrefleksyjnymi, choć nadal agresywnymi, potworami przeznaczonymi do likwidacji, nie są też istotami niższego rzędu zmuszonymi do niewolniczej pracy. Zostały zaakceptowane przez nowy, inaczej traktujący i rozumiejący ekologię panorganizm – naszą planetę – zmuszony do poradzenia sobie z wirusem „innego” oraz zaakceptowania, że zmienia on na zawsze zwłaszcza nasze istnienie. Jednak to, co człowiek ma do zaoferowania żywym trupom – mózg, umysł, a może i serce – nadal pozostaje aktualne i potrzebne. To one na nowo okrywają te emblematy człowieczeństwa.

Bibliografia

- Bakke Monika (2015), *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Bocian Katarzyna (2009), *Odmienne stany świadomości. Antropologia ciała w polskiej literaturze fantastyczno-naukowej (1989-2005)*, Collegium Columbinum, Kraków.
- Braidotti Rosi (2014), *Po człowieku*, przeł. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Brzostek Dariusz (2009), *Literatura i nierozum. Antropologia fantastyki grozy*, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń.
- Domańska Ewa (2017), *Nekros. Wprowadzenie do ontologii martwego ciała*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kołodziej Andrzej (1986), *Seans z wampirem*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Konefał Sebastian Jakub (2008), *Ciało i lęk. Fizjologia śmierci w zombie horrorze oraz kulturze audiowizualnej*, „Kwartalnik Filmowy”, nr 61, s. 20-39.
- Marcela Mikołaj (2015), *Monstrarium nowoczesne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Wichowicz Amelia (2016), *Zombie po ludzku*, „Ekrany”, nr 1 (29), s. 24-28.
- Wieczorkiewicz Anna (2009), *Mostruarium*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk.

Jacek Nowakowski

“I do not think, but then I am”: the brain, mind and the heart of the film zombie character in the context of post humanist paradigm

The article presents the character of the zombie popular in the contemporary audio-visual culture by placing it in the context of post humanist paradigm. He concentrates on the brain symbolism representative for the character, which, in the classical understanding of the living dead, due to dissimilar functioning, makes it different from humans and their brain-like traits: the mind and heart. Analysing the recent films such as *Warm Bodies* and *The Girl with All the Gifts*, he demonstrates the present inadequacy of such a division. Unlike the classical *Night of the Living Dead*, they are in line with post anthropocentric and new materialism philosophy, by differently symbolically depicting the role and place of the human in the world. It is presently tantamount to the place of non-humans: animals, objects, artefacts and monsters including the living dead. The change of the cultural and film paradigm observed in zombie horrors indicates a deeper strategy of authors of those popular films.

Keywords: Zombie horror; living dead; new materialism; brain; post-anthropocentrism; post humanist paradigm.

Jacek Nowakowski – profesor UAM, literaturoznawca i filmoznawca, pracuje w Pracowni Literatury i Kultury Niezależnej Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autor książek: *Filmowa twórczość Andrzeja Kondratiuka* (2000) oraz *W stronę raję. O literackiej i filmowej twórczości Lecha Majewskiego* (2012). Interesuje się kinem niezależnym, związkami filmu i innych sztuk, wszystkimi odmianami fantastyki oraz wątkami orientalnymi w sztuce zachodniej.

