

Creative Commons License: CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>

Mariusz M. Leś

Wydział Filologiczny

Uniwersytet w Białymstoku

e-mail: m.les@uwb.edu.pl

ORCID: 0000-0003-2182-2858

Powieść *Zejście*⁴⁹ Pawła Matuszka jako metafikcja fantastycznonaukowa

Konwencja fantastycznonaukowa oparta jest na współpracy autorów i czytelników. Strategie pisarskie spotykają się z nastawieniem odbiorcy, a sami pisarze muszą liczyć na rozpoznawanie w odbiorze powtarzalności, modyfikacji i nowatorstwa. Obserwacja ta odnosi się oczywiście nie tylko do fantastyki naukowej, ale konwencja osiągnęła wyrazistość dzięki powiązaniu swoistych obiektów fikcyjnych i ich fabularyzowanych sprzężeń, wyobrażonych zdobyczy techniki i nauki, hipotetycznych futurystycznych i spekulatywnych struktur społecznych o statusie możliwych światów. Rozpoznawalność zapewnia obecność neologizmów i neosemantyzmów. Powstała ikonografia¹ otwarta na wizualizację w sztuce i kinematografii, wspomagana przez rozrastający się paradygmatyczny „megatekst” konwencji². To zasoby, do których sięgają autorzy jak do wspólnej własności.

Lata 80. w Polsce to z punktu widzenia czytelnika czas wzmożonej intensywności lekturowej i zapowiedź eksplozji wydawniczej lat 90. W 1982 roku powstał branżowy miesięcznik „Fantastyka”, publikujący zarówno krótkie formy narracyjne, jak i klasyczne powieści. Wydawnictwo Alfa drukuje niemal „na bieżąco” tomy zawierające „najlepsze opowiadania SF” kolejnych lat pod redakcją Dona Wollheima oraz antologię krytyczną *Droga do Science*

¹ G. Jones, *The Icons of Science Fiction*, w: *The Cambridge Companion to Science Fiction*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge 2003, s. 163–173.

² D. Broderick, *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*, London 1995, s. 59.

Fiction Jamesa E. Gunna. Także inne wydawnictwa podjęły (opłacalny) wysiłek przyspieszania publikacji klasyki literatury fantastycznonaukowej, szczególnie anglojęzycznej. To było spotkanie dziesięcioleci w krótkim okresie, zagęszczenie, które przełożyło się także na nowy wizerunek fantastyki. Dodajmy jeszcze niezwykle popularność filmów fantastycznych odnoszących się do schematów, od „Kina Nowej Przygody”³ do futurystycznej dystopii (począwszy od filmu *Mad Max*). Ta mieszanina kreowała wyobraźnię dużej części młodego pokolenia wchodzącego w dorosłość w tamtych latach i na początku lat 90. Do tej właśnie sytuacji odnosi się Paweł Matuszek jako autor powieści wychodzącej poza konwencjonalne podejście do ikonografii i megatekstu.

Powieść Pawła Matuszka *Zejście*⁴⁹ ukazała się w 2023 roku⁴, wewnątrz przedłużającego się kryzysu fantastyki naukowej w naszym kraju, w którym dominuje produkcja *fantasy*. Znakiem tego zjawiska jest fakt, że rodzimy wiodący twórca *science fiction*, Jacek Dukaj, autor zarazem wpisujący się w konwencję, jak i penetrujący jej obrzeża, nie rozpieszcza miłośników swej twórczości częstotliwością publikacji. Przede wszystkim, nie ma on na swoim koncie cyklu powieściowego (klucza do sukcesu wydawniczego⁵) i wciąż – w potocznej świadomości – pozostaje autorem *Katedry* i *Lodu*.

Książka Pawła Matuszka od samej okładki ustanawia swój sposób bycia jako odsyłanie z jednoczesnym zacieraniem granic między elementem odsyłającym a tym, do którego kieruje odniesienie. Książka – wydawniczy artefakt – ustanawia także status samej powieści. Okładka stylizowana jest na obwolutę kasety VHS, która przeszła już przez ręce wielu klientów wypożyczalni kaset wideo, cieszących się popularnością od końca lat 80. do przełomu stuleci. Iluzja sięga daleko – nazwiska osób zaangażowanych w pro-

³ Termin Jerzego Płazewskiego obejmujący nurt filmu przygodowo-fantastycznego zapoczątkowanego pod koniec lat 70. przez takie obrazy jak *Gwiezdne wojny* i *Bliskie spotkania trzeciego stopnia* [zob. J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011].

⁴ P. Matuszek, *Zejście*⁴⁹, Kraków 2023. Oznaczenie stron w nawiasach w tekście głównym niniejszego artykułu odsyła do tego wydania powieści.

⁵ Cykl powieściowy funkcjonuje jako potwierdzenie efektywności światostwórstwa i mnożenia tekstów, przesuwając uwagę czytelników i krytyków z konkretnego utworu na fikcyjny (wszech)świat jako twór funkcjonujący w wielu tekstach. Zob. M.-L. Ryan, *The Aesthetics of Proliferation*, w: *Worldbuilding. Transmedia, Fans, Industries*, red. M. Boni, Amsterdam 2017, s. 32: „In its current narratological use, «world» is no longer the elusive sum of the meanings conveyed by a text, nor the sum of the ideas of an author, but the very concrete space projected by stories, literally, a ‘storyworld’”. Światostwórstwu fantastycznemu towarzyszy immersyjna strategia odbioru zakładająca zaangażowanie poznawcze czytelnika w odtwarzaniu fikcyjnego świata, ale także emocjonalne [zob. K.M. Maj, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 368–393].

dukację książki wymienione są w formule metafilmowej stopki. I tak, sam autor powieści figuruje jako scenarzysta i reżyser, a grafik odpowiedzialny za okładkę – Artur Rudnicki – jako autor zdjęć. Na dole okładki grafik umieścił charakterystyczny dla przemysłu filmowego element, czyli slogan przewodni (*tagline*): „Skradaj się w stronę słońca tak długo, jak potrafisz wstrzymać oddech”. „49” to jeszcze zagadka, ale już na stronie tytułowej okazuje się, że slogan to treść przypisu, do którego kieruje „49” jako odnośnik. Czwarta strona okładki dopasowuje się do tej gry i zawiera obok innych elementów charakterystycznych dla opakowań kaset VHS, tutaj dwuwykładowych (odnoszą się także do książki/powieści), takich jak „kadry” (ilustracje), zapowiedź treści i zakres licencji („Kaseta przeznaczona wyłącznie do użytku domowego”). Natomiast stopka wydawnicza jest efektem kompromisu między tą grą a potrzebą przekazania podstawowych informacji o książce. Dopiero skrzydełka okładki zawierają informacje *stricte* książkowe: biogram autora (jako pisarza) oraz rekomendacyjne notki wydawnicze (*blurby*). Także strona redakcyjna nie zawiera już żadnych prób odwoływania się do paratekstu przemysłu filmowego. Uwagi licencyjne z okładki „Żadna część nie może być w jakikolwiek sposób powielana bez zgody wydawcy [...]” zostały zreagowane zgodnie z zasadami dotyczącymi książek: „Żadna część książki nie może być w jakikolwiek sposób powielana bez zgody wydawcy [...]”.

Powieść poprzedza aż sześć mott, cytatów zaczerpniętych z książek fikcyjnych i wypowiedzi niefikcyjnych. Ich liczba otwiera przestrzeń intertekstualną, ale równie ważne jest przemieszanie tekstów poruszających się w różnych zakresach asercji.

Logika odsyłania kontynuowana jest w dalszych segmentach książki i wkroczy do samej powieści. Dedykacja wyposażona jest w przypis (kontynuujący jej treść). Powieść poprzedza ilustracja, także opatrzona przypisem (tym razem o charakterze licencyjnym – wskazuje na jej źródło). Co istotne, ta sama ilustracja pojawia się również w ramach fikcji powieściowej, jako zdjęcie protagonisty. Przedstawia ona od tyłu mężczyznę udającego lot podczas skoku. Jak się później okazuje, intencją wykonania zdjęcia było utrwalenie mocy marzenia o oderwaniu się od siły ziemskiego przyciągania. Wprowadza jednak także inne sensory, które rodzą się po drugim wystąpieniu zdjęcia, po nawiązaniu połączenia między strefą niefikcyjną a fikcyjną. Zdjęcie jest przede wszystkim iluzoryczne, a uwolnienie tylko pozorne. Mężczyzna pokazany jest od tyłu, co podważa pewność odbiorcy co do obieranej przez fotografa (a później – narratora) perspektywy. Stojący w oddali mężczyzna obserwuje skaczącego, ale także pozostaje anonimowy. Powtórzenie ilustracji zmusza zaś czytelnika do zastanowienia się nad tym, co jest prawdziwe, a co tylko iluzją, co jest wyborem, a co przeznaczeniem.

Powieść zaczyna się od fragmentu pisanego kursywą, krojem „nacechowanym”, od słów: „Ty! Tak, ty! Do ciebie mówię. Nie udawaj, że nie słyszysz” [s. 9]. Jak się dalej okazuje, nie jest to jednak zwrot do czytelnika (nadfikcyjnego adresata), ale do poddanego manipulacji, półprzytomnego (śniącego?) odbiorcy fikcyjnego. Maszyna zwraca się do kogoś wyposażonego w ludzkie atrybuty cielesności oczekując reakcji: „Czujesz to zimne tchnienie na karku? Czujesz? To ja. Moje manipulatory. [...] Poczujesz tylko troszkę chłodu pełzającego pod skórą” [s. 9]. Do takiej ostrożności w definiowaniu postaci czytelnik utworów fantastycznonaukowych jest przyzwyczajony. Kolejny fragment, pisany już drukiem prostym, zaczyna się od słów: „Talim poderwał głowę i czekał w napięciu, ale nic nie mąciło lekko zaszumionej ciszy” [s. 10]. Identyfikacja podmiotu następuje na drodze semantycznej inercji. Talim jest manipulowany. Maszyna wprowadziła zmiany, których – jak zakłada – Talim nawet nie odczuje, a mają mu one pomóc w osiągnięciu celu. Przewaga, jaką posiada maszyna, kierować może podejrzenia czytelnika nie tylko w stronę manipulacji biotechnologicznych, ale także symulacji świata, w którym działa bohater. Jak się okaże, są to podejrzenia uzasadnione. Dodatkową relację ustanawia zderzenie narracji pierwszoosobowej w pierwszym fragmencie z narracją personalną w kolejnych.

Świat Talima, przedstawiony w powieściowej ekspozycji, nie odstaje od schematów konstrukcyjnych literatury i kinematografii fantastycznonaukowej. Odległa przyszłość, planeta (Limes) skolonizowana w celach eksploatacyjnych, wolny strzelec przeszukujący pustkowia w poszukiwaniu artefaktów pozostawionych przez tajemniczych obcych. Świat ten przywołuje skojarzenia m.in. z *Hyperionem* Dana Simmonsa, *Anihilacją* Jeffa VanderMeera, cyklem *Ekspansja* Jamesa S.A. Coreya, grą *Mass Effect*. Przede wszystkim jednak stanowi mieszaninę tropów fabularnych, ideowych i scenograficznych obecnych w dziełach popularnych wśród rodzimych czytelników w latach 80. XX wieku. Niektóre z tych dzieł były tłumaczone wówczas po raz pierwszy. Schyłkowa atmosfera, niszczący sprzęt, bohaterowie poszukujący ucieczki w używkach przywodzą na myśl powieści Arkadija i Borysa Strugackich. Pustkowia i artefakty pozostawione przez obcych – ściślej *Piknik na skraju drogi* ich autorstwa. Także konstrukcja świata klasycznej powieści Frederika Pohla *Gateway* (opublikowanej w Polsce w roku 1987) opiera się na odkryciu tytułowego artefaktu pozostawionego przez tajemniczą rasę Heechee, umożliwiającego eksplorację niezbadanych obszarów kosmosu. Podobnie jak w powieści Matuszka, nad strukturą społeczną unosi się tam widmo niemal wszechmocnej korporacji. Problem relacji między pełnoprawnymi ludźmi a istotami funkcjonującymi na prawach „żywych narzędzi” (tutaj nefasi –

zmodyfikowani psychofizycznie, zdalnie kierowani pracownicy korporacji Nefastis), o społecznym i egzystencjalnym wydzwieku, przypomina z kolei powieść Philipa Dicka *Czy androidy marzą o elektrycznych owcach*, ale przede wszystkim jej ekranizację, czyli *Łowcę androidów*. Film ten zdominował wyobraźnię protagonisty: „Z czasem ten ciąg ruchomych, migotliwych obrazów trwale odcisnął się w jego umyśle” [s. 35]. Z prozą Dicka i jej ekranizacjami łączy fikcyjny świat *Zejścia*⁴⁹ jeszcze obecność „modyfikatorów” postrzegania rzeczywistości, które – dzięki zastosowaniu narracji personalnej i dominacji punktu widzenia postaci – wprowadzają niepewność co do statusu ontycznego obiektów i zdarzeń wprowadzanych przez narrację. Eksploratorzy i osadnicy odurzają się nalewką, której receptura wykorzystuje rosnące tylko na tej planecie halucynogenne grzyby tyho. Rośnie nieufność wobec pamięci jednostkowej: „[Talim] wielokrotnie się przekonał, że nie może ufać swojej pamięci” [s. 46]. Wreszcie, co będzie najistotniejsze w świetle dalszych rozwiązań fabularnych, radykalne zwroty akcji i reinterpretacje działań postaci wiążą się z przesunięciami w hierarchii zagnieżdżonych światów, które przekraczają już granice światów prywatnych będących efektem specyficznej percepcji postaci. Wprawdzie „istniejemy”, jako czytelnicy, razem z Talimem w jego halucynacjach po wypiciu przezeń nalewki, ale efekt ten szybko znika, a wraz z nim niepewność co do ontologii świata związanej z jego percepcją.

Oczywiście, wątki te były obecne w literaturze fantastycznonaukowej wcześniej, ale świat wykreowany w powieści Matuszka wydaje się istnieć na skrzyżowaniu tych tendencji, które wywoływały najżywsze reakcje miłośników fantastycznej twórczości – literatury i kina właśnie w latach 80. Ku temu okresowi wiodą nas jednak także inne tropy, szczególnie obecność w świecie Talima technologii, która wyszła z użycia na długo przed napisaniem powieści i według reguł rzetelnego konstruowania światów w literaturze fantastycznonaukowej nie mogła być już brana pod uwagę w ekstrapolacji futurystycznych wizji w roku 2023. Mowa o VHS. Kasety w tym formacie są tu wszechobecne i wykorzystywane nie jako obiekt nostalgicznej fascynacji, ale jako powszechny nośnik zapisu audiowizualnego. Fakt ten wprowadza do świata Talima wyraźny anachronizm i podważa jego wiarygodność. Pojawia się także inna technologia – tym razem odwołująca się do zabawek świeżących triumfy także dziś – niezwykle popularne klocki nelego. W Polsce lat 80. zabawki produkowane przez koncern Lego funkcjonowały jako towar luksusowy i to właśnie wówczas stawały się obiektem marzeń wielu polskich dzieci. Na biurku w gabinecie jednego z funkcjonariuszy lokalnej administracji znajduje się zabytkowy (z naszego punktu widzenia) komputer Natari wyposażony w „bańkę kineskopu” [s. 40]. Do najpopularniejszych na-

pojów należy Nefa-Cola. Drukarki igłowe nie wychodzą z użycia. Nie wyrokując o popularności klocków w odległej przyszłości, można więc zauważyć, że świat, w którym funkcjonuje protagonista, jest zakotwiczony w schyłkowym okresie PRL.

Tekstowi głównemu prowadzonemu według zasad narracji personalnej monoperspektywicznej towarzyszą przypisy. To zaskakujące w tekście beletrystycznym. Ich treść stanowi przede wszystkim rozszerzenie narracji o informacje, które rozbijałyby główny tok opowieści – to zazwyczaj szczegóły z życia protagonisty, jego odczucia w postaci zamaskowanego monologu wewnętrznego. Zawartość przypisów wykracza jednak czasem poza przyjęty w głównym tekście model narracji. Wprowadzony zostaje na przykład punkt widzenia Olvara – mentora (operatora nefasów). Wraca także głos maszyny z powieściowego inicjum (wciąż zapisany kursywą). W jednym z przypisów zagarniętych przez tenże głos pojawia się motyw snu o niepewnym statusie: *„To jest jak sen, który nie chce się rozwiać na jawie, bo jest równie realny i tak samo do ciebie przylega”* [s. 42]. W tym śnie Talim pracuje w montażowni nieokreślonych urządzeń budowanych algorytmicznie ze stałego zestawu elementów. Przebija w nim zagadkowe, inne życie bohatera – we śnie zamierza przeprosić żonę i córkę, a potem kieruje się w stronę jednego z Zejść pozwalających opuścić Limesa (także powrócić na Ziemię).

Nagromadzenie i interferencja motywów konstruktywistycznych powiązanych z logiką algorytmów pobudzają podejrzenia czytelnika, który zaczyna wątpić w wewnątrzfikcyjną realność świata Talima. Tropy się piętrzą. Wszeghobecność klocków (nelego, marketing IKEA, grzyby halucynogenne przypominające klocki) i – paralelnie – automatyzm pracy nefasów, sterowanych z zewnątrz przez korporacyjną maszynę, sztuczna inteligencja działająca według algorytmów, ale „zmuszona” do ciągłego uczenia się i automodyfikacji. Piętrzeniu tych motywów towarzyszą autobservedacje Talima, człowieka przeniesionego w obcy świat, prowadzące do refleksji o spójności tożsamości, świadomości i problematycznej autonomii działań i myśli, formułowane na granicy mowy pozornie zależnej:

To bardzo osobliwe doznanie. [...] cały ten proces ukazuje ci, że nie jesteś spójną świadomością, że elementy, które rzekomo składają się na ciebie, na twoją osobowość, są jak części ubrania albo raczej kombinezonu, które dobierasz adekwatnie do warunków, w których musisz żyć i działać. Rzecz jednak w tym, że to nie ty dokonujesz wyboru, lecz coś głęboko w tobie, coś, co w konfrontacji z nowymi regułami zmieniającej się rzeczywistości samoistnie zmienia parametry twojej osoby, modyfikuje cię i przebudowuje w taki sposób, abyś dał sobie radę, abyś mógł stawić czoło przekształceniom doświadczanego świata [s. 53].

Talim sterowany jest przez otaczających go ludzi, ale kieruje się też intuicją, niejasnymi przeczuciami mąconymi przez „dziwne uchybienia pamięci” [s. 57], „labiryntowe zakamarki pamięci” [s. 61]. Rozpoznaje siebie na zdjęciach, na których pojawić się nie mógł, ponieważ były zrobione przed jego przybyciem na planetę. Szuka zakopanego przez siebie skarbu, który pomógłby mu zespolić tożsamość, ale nie może sobie przypomnieć, czym ten skarb właściwie jest i traci pewność, czy on w ogóle istnieje. Akcja powieściowa budująca się w ramach tego świata, skoncentrowana na jego osobie, zagarniająca go i włączająca w swój bieg, zawiązuje się poza nim. Przypomina algorytm opowieści, w którym bohater jest zaledwie wypadkową gry motywów. Najwyższym poziomem algorytmiczności, nadbudowanym nad spiętrzonymi sugestiami z poziomu świata fikcyjnego, okazuje się algorytm budowania opowieści.

Z pętli autorefleksji i automatyzmu działań uwalnia Talima – znów zgodnie ze schematem literackim, tym razem dystopijnym – tajemnicza kobieta, Morla Vess⁶. Morla zmniejszyła jego poziom „zafiltrowania”, dzięki czemu osłabiła wpływ kontrolującej korporacyjnej iluzji. Rewelacja wywołana przez Morłę staje się punktem zwrotnym akcji – Talim okazuje się przyjacielem jej brata – Henrym, pozbawionym pamięci nefasem, dysponującym mapą prowadzącą do ukrytej tajemniczej osobliwości. Równania akcji składają się wciąż z niewiadomych wypełniających schemat. Akcja, czyli działania postaci, koncentruje się wokół obiektu, a tenże wyzwala ich działania. Kiedy ustala się ta tautologia pustej opowieści, akcja powieści nabiera tempa, ale to przyspieszenie oznacza tylko wypełnienie kolejnego schematu – ucieczki i pościgu. Mnożą się i nakładają schematy obrazowania wpisane w ramy monumentalnego katastrofizmu. Oto tajemniczy kolos, „przerażający skrzydlaty gigant z podłużną, mackowatą głową” pali Semonę, stolicę Limesa. Kojarzy się ze smokiem, a u Henry’ego budzi skojarzenia z „samym Cthulhu”. Tymczasem w tle status rzeczywistości, nawet tej porewelacyjnej, z której opadła już jedna zasłona, jest nieustannie i wytrwale podważany. W jednym z dialogów, umieszczonym w przypisie, podważane jest przeświadczenie Henry’ego-Talima o istnieniu planety Limes, sensie tropienia osobliwości, istnieniu *Zejść* jako „starożytnego systemu międzygwiazdnej komunikacji, wybudowanego przez nieznaną, pradawną cywilizację” [s. 97]. W przypisie, którego narracja zakotwiczona jest w punkcie widzenia znanego nam już Olvara, ujawniony zostaje status Henry’ego –

⁶ „Czasem zastanawiała się, czy faceci faktycznie nie zdają sobie sprawy, że są aż tak schematyczni, że są maszynami prostymi, napędzanymi testosteronem” – narrator o sposobie myślenia Morli [s. 104, w przypisie].

został zamknięty w „podziemnym zbiorniku”, zanurzany w rozbudowanych symulacjach w celu wydobywania z niego cennych informacji o położeniu tajemniczej osobliwości. To właśnie Olvar przybrał w tym świecie niszczycielską postać „smoka”.

Warto w tym miejscu przerwać śledzenie akcji powieściowej, bowiem coraz wyraźniej to nie ona już dominuje. Gęstość schematów i odniesień przechodzi w absurd. Natomiast stabilna do tej pory narracja, rozdzielona między przypisy i tekst główny, spiętrza się, „pieni” i zaczyna „wrzeć” – zawartość przypisów się wydłuża, punkt widzenia Talima/Henry’ego często ustępuje perspektywie Morli, mnożą się kolejne rewelacje objaśniające rolę Henry’ego w fabule, postacie promują własne interpretacje zdarzeń, ścigają się kluczowe dialogi i myśli, odwołania do intertekstów (wciąż wraca P.K. Dick i *Łowca androidów* Ridleya Scotta⁷, poza tym *Gwiezdne wojny* – planeta Tatooine, 2001: *Odyseja kosmiczna*, *Godzilla*, *E.T.*, *Gremliny*, *Predator*...). Wiele z tych ostatnich pojawia się w tekście suplementarnym, czyli w przypisach.

Opisywane sny i halucynacje tracą swój komplementarny wobec fikcyjnej rzeczywistości charakter, bowiem mieszają się ze wzbudzonymi przez zewnętrzne siły symulacjami – zawsze zadajemy sobie (jako czytelnicy) pytanie, czy ktoś za nimi stoi. Coraz częściej pojawiają się aluzje do gier wideo – nefasi są porównani do „bohaterów niezależnych” (w sensie ‘niesterowanych przez gracza’ – NPC⁸), a „szaraki” kojarzą się Henry’emu właśnie z grami⁹. Zdarza się nawet dosłowne powtórzenie długiego akapitu w przypisach (ten sam fragment trzy razy!, s. 151, 166–167, 175). Czcionka zmienia się z szeryfowej na bezszeryfową, gdy nowo powstała drużyna eksploruje „kulisy” (obszary, w których zafiltrowanie destabilizuje się i rodzą się alternatywne rzeczywistości). Coraz więcej tropów prowadzi do Kalkulatora Semantycznego, tajnej sztucznej inteligencji, która miałaby być odpowiedzialna za ostateczne piętro symulacji na Limesie, czyli „zafiltrowanie”. Funkcjonuje ono jak iluzja manipulująca zmysłowym postrzeganiem świata, ale nabiera niepokojąco materialnego charakteru. Z jednego z przypisów opanowanych przez punkt widzenia wtajemniczonej Morli dowiadujemy się, że korporacja Nefastis, która badała granice iluzji, dążyła do odnalezienia osobliwości – miejsca, w którym

⁷ Na przykład użyty przez Henry’ego kod „9732” to numer apartamentu zamieszkanego przez głównego bohatera *Łowcy androidów* – Ricka Deckarda.

⁸ Wypowiedź Morli: „Ale ludzie mają wybór, a nefasi nie. Taki już los bohaterów niezależnych” [s. 119]. Nie wiadomo, czy to ludzie, czy nefasi zyskują miano niezależnych. Nie wiadomo tym samym, o jaką niezależność chodzi – od zewnętrznego „gracza” (NPC – non-player character) czy od samej gry (ludzie-gracze)?

⁹ „Szaraka? [...] Takiego małego, chudego kosmity z wielkimi oczami, do którego często strzela się w grach wideo?” [s. 135].

jej działanie jest zniesione. Wiedzą o tym miejscu dysponował właśnie Henry. Natomiast z wypowiedzi Dziadka (towarzysza Henry'ego) dowiadujemy się, że Kalkulator Semantyczny to twór korporacji mający na celu przeniknięcie w głąb iluzji, a jego głównym wrogiem jest SI nosząca miano Hal 9000 (nazwa „zapożyczona” z 2001: *Odysei kosmicznej*)... W przypisie 4 [s. 201] pojawia się metanarracyjne wyjaśnienie powtórzonych fragmentów narracyjnych, w których podmiotem ogniskowania był Olvar. W rozmowie z lewitemem (SI futurystycznego pojazdu) Hal stwierdza, że autorem powtórzeń był Kalapitus (Kalkulator Semantyczny), który nie mógł wymyślić nic bardziej oryginalnego, by zatrzymać swych adwersarzy. W ten sposób narracja staje się elementem wewnątrzfikcyjnej gry i traci na wiarygodności.

Następujący po ekspozycyjnej awanturniczy i chaotyczny segment powieści zamknięty jest radykalnie, ale raczej nie zaskakująco, zważywszy na gęstość tropów odsyłających do prozy Philipa K. Dicka oraz rosnącą ważkość ontyczną kolejnych zwrotów akcji. Świat Talima składał się przecież z symulacji, iluzji, snów, halucynacji, scenariuszy oraz gotowych fabuł i światów, do których odsyłał, a kolejne deziluzje były serwowane według reguły wszechogarniającego przewrotu poznawczego. Dowiadujemy się nagle, że historia Talima/Henry'ego, wraz ze swoim światem, była jedynie symulacją. Tuż po pokonaniu antagonisty Kalapitusa przerwał ją napis, który ukazał się przed oczami Henry'ego: „PRZERWA W SYMULACJI. BRAK ŚRODKÓW NA KONCIE. PROSIMY UREGULOWAĆ NALEŻNOŚĆ”.

Z maszyny symulacyjnej wychodzi już Henryk. Jego świat roku 2056 zbudowany jest już według klasycznych w *science fiction* reguł ekstrapolacji. Mężczyzna zamknięty jest w klimatyzowanym i pogrążonym w półmroku mieszkaniu chroniącym przed panującym na zewnątrz ekstremalnym upałem 68 stopni Celsjusza. Na zewnątrz można wychodzić wyłącznie w skafandrze. Potencjalną przyszłość rozpoznajemy także po obecności znanych marek: maszyna symulacyjna nosi nazwę iTank (analogicznie do rodziny wyrobów firmy Apple) i napiętnowana jest „symbolem nadgryzionego jabłka” [s. 210]. W narracyjnym kadrze pojawiają się także Coca-Cola i Ikea, która wykupiła prawa do klocków Lego. Przedmioty z lat 80., które funkcjonowały przedtem jako anachronizmy, tutaj są przejawem kolekcjonerskiej nostalgii bohatera. Na posiadanych przezeń kasetach VHS nagrane były filmy „oczywiście dostępne w sieci i to obrobione cyfrowo w wysokiej rozdzielczości” [s. 212]. Czytelnik nie powinien czuć się oszukany takim rozwiązaniem, ale zmuszony jest do reinterpretacji przeczytanych stron. Wirtualny asystent Henryka nazywa się Hal, a szef nosi imię antagonisty z symulacji – Olvara. Z kolei wirtualna Morla to alter ego Marleny, byłej żony Henryka. Odbiorca dysponuje więc kluczem interpretacyjnym.

Siłą rzeczy pojawia się pytanie – czy czytelnik może spodziewać się kolejnego zwrotu akcji z jednoczesnym odsłonięciem wyższego planu ontycznego? Zdecydowanie tak. Mimo spójnego świata pozbawionego wspomnianych wyżej wyłomów pod względem fabularnym historia Henryka nie wyróżnia się oryginalnością. Poza tym, nie znikają przypisy, więc jeśli poprzedni modus narracyjny był podejrzany, podejrzliwość przenosi się również na bieżący. Przypisy często wprowadzają elementy, które pozornie nie są związane z główną akcją, ale w rzeczywistości poszerzają i pogłębiają opowieść. Informują o pobocznych wątkach, postaciach i zdarzeniach, które mogą na pozór wydawać się nieistotne, ale w istocie mają kluczowe znaczenie dla zrozumienia szerszego kontekstu, łączą oba światy – ich ciągłość nie jest zakłócona wraz z powieściowym zwrotem fabularno-ontycznym, nie wiadomo też, czy panuje nad nimi ten sam podmiot, co nad tekstem głównym. Narracja jest rozwarstwiona, wielokierunkowa, brak śladów jej spójności. Przypisy numerowane są od końca, co sugeruje, że przyrastają z perspektywy rozumienia całości tekstu, zacierają granice między tym, co „teraz” dzieje się w powieści a przeszłością (zarówno postaci, jak i przeszłością świata przedstawionego). Często zaskakują czytelnika, wprowadzając elementy, które nie pasują do utartych schematów powieści fantastycznej i naukowo-fantastycznej. Czytelnik jest wówczas zmuszony do wzmożonej aktywności interpretacyjnej. Nie może biernie podążać za narracją, ale musi samodzielnie łączyć ze sobą elementy głównego wątku i treści umieszczone w przypisach.

W akcji prowadzonej w świecie roku 2056 autor powieści wciąż wyraźnie gra z zarysowanym horyzontem oczekiwań czytelnika – przenosi na chwilę bohatera z powrotem do wirtualnego wcielenia, ale tym razem poprzez obywatelskie wspomnienie, wprowadza retardację przed spotkaniem z Marleną, na którym ma ona przekazać Henrykowi coś, na czego odzyskaniu – jak zakłada – byłemu mężowi bardzo zależy... Retardacje wspomagane są przez antycypacje: „widok byłej żony sprawił, że Henryk poczuł coś innego – strach. Taki dziwny. Ulokowany w innym miejscu niż zwykle, w innych emocjach. Nie bał się jej ani samego spotkania, ale czegoś innego. Nie potrafił tego dokładnie określić” [s. 238]. Ostatecznie Marlena wręcza Henrykowi zdjęcia (jedno z nich znajduje się na odwrocie strony dedykacyjnej książki), które wywołują w nim nostalgiczny powrót do lat 80., czasu pierwszej fascynacji literaturą fantastycznonaukową, astronomią i muzyką elektroniczną. Przez fakt, że również sam Paweł Matuszek w latach 80. był nastolatkiem (rocznik 1972), a jedno ze zdjęć pojawia się w dwóch kontekstach – niefikcyjnym i fikcyjnym, bohatera powieści łączy z autorem wątki nie autobiografizmu.

Powieść zmierza do metatekstowego finału i ostatecznego – jak czytelnik mógł podejrzewać – zapętlenia ontologii powieściowej. Autor wzmacnia jednak ten zabieg oferując podwójne zakończenie. Najpierw Henryk zastanawia się nad ustawieniami nowego filtra narracyjnego, którego użył w iTanku przed wejściem w wirtualną rzeczywistość. To filtr „narracji zakładkowej, wykorzystującej kontekstowe przypisy” [s. 251], będący jeszcze w fazie testów. Henryk byłby z niego zadowolony, gdyby nie obecność nieścisłości, które „wybijają z imersji” [s. 251]. Wśród nich centralne miejsce zajmuje obserwacja, że postacie wykazują się nadświadomością uczestnictwa w grze, mimo że program nie miał zainstalowanego „filtra postmodernistycznego” [s. 251]. Zawiedziony Henryk żąda od Hala, aby następnym razem iTank zanurzył go w wirtualnym świecie rodem z „twardej” fantastyki naukowej. Henryk wkłada więc hełm sensoryczny i zanurza się w symulacji, która okazuje się... światem *Solaris* Stanisława Lema. Henryk wciela się w Kelvina. *Zejście*⁴⁹ kończy się obszernym cytatem z tej powieści. Drugi finał, zapętlający ontologię, zawarty jest w przypisie numer 1, do którego odnośnik zamyka cytaty z *Solaris*. Wracamy w nim do Talima i jego świata, w którym budzi się ze snu: „Przez chwilę miał wrażenie, że to nie on śnił, lecz coś śniło jego i w jakiś sposób wciąż, wciąż go śni” [s. 254]. Z jednej zatem strony, świat zamknięty jest w ramach scenariuszy możliwych opowieści, a te, które wydają się stabilne – mimo że jak *Solaris* bywają wyrazem poznawczego sceptycyzmu – to opowiedziana już przeszłość, do której nieustannie wracamy. Ze względu na fakt, że cytowany jest fragment innej powieści, artefaktu „naszej” rzeczywistości, efekty są dalekosiężne. Fikcja „próbuję” podporządkować sobie świat zewnętrzny w celu hiperbolizacji przesłania. Nie jest to zatem tylko fikcja metatekstowa, a nobilitacja fantastycznonaukowej wyobraźni, szczególnie predysponowanej do projektowania i analizowania nakładających się poziomów symulacji, nie tylko o technologicznej proveniencji, ale także kulturowych – schematów postrzegania i interpretacji rzeczywistości, scenariuszy działania, wariantywnych ekstrapolacji oraz pamięci i jej interpretacji tworzących prywatne i społeczne światy.

Nie jest to typowa *metalepsis*, w której status fikcji jest podważany w wyniku naruszania granic ontycznych¹⁰, ale ikoniczna prezentacja mechanizmu światotwórczego aktualnego także poza fikcją. Począwszy od tworzenia tożsamości, która kształtuje się na przekór przeciwnościom i sprzecznościom, a skończywszy na podejrzliwości wobec świata, którego ostatecznym uspoj-

¹⁰ W definicji Gerarda Genette’a *metalepsis* to: „any intrusion by the extradiegetic narrator or narratee into the diegetic universe (or by diegetic characters into a metadiegetic universe, etc.) or the inverse” [G. Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Ithaca 1980, s. 234–235].

nieniem jest istnienie nadrzędnego porządku ontologicznego. Przypisy, które powinny rozjaśniać narrację, stają się kolejnym elementem zafiltrowania, tworząc tekst w tekście i sprawiając, że granice między prawdą a iluzją stają się jeszcze bardziej niejasne. Powieść nie jest jednak grą dla samej gry z fikcją i narracją. Jest świadectwem pokoleniowego doświadczenia, które zdefiniowało wyobraźnię pisarza urodzonego w roku 1972 i piszącego powieść pięćdziesiąt lat później.

Fantastyka naukowa, ze swej natury, obnaża mechanizmy samego procesu budowania świata. Wyróżnia się na tle realizmu konstrukcyjnym charakterem tegoż świata, ale powtarza jego metody narracji i fabulacji. Poprzez tworzenie fikcyjnych światów lub rozpoznawanie, że takie światy zostały stworzone, zyskujemy potężną perspektywę pozwalającą nam zrozumieć, że nasza własna rzeczywistość także jest konstruktem¹¹.

Czymże jest jednak współczesna fantastyka, jak nie swoistą odmianą metafikcji [...]. Może zatem należy spojrzeć na fantastykę jako na wizję rzeczywistości alternatywnej, zrodzonej ze zderzenia tego, co o świecie wiemy poza literaturą, ze szczególną logiką wytwarzaną przez konwencje literackiej fikcji?

– pisał Jerzy Jarzębski¹². Mechanizmy narracyjne wprowadzają napięcia i rozwarstwienia, mechanizmy odbioru zaś potrafią nadawać spójność niepełnym, fragmentarycznym i otwartym znaczeniowo przekazom.

Tak pojęta rzeczywistość to konstrukt, realistyczny i fantastyczny jednocześnie¹³. Zaś na poziomie konwencji fantastycznonaukowej jest to metafikcja minimalna, która wynika z połączenia konwencjonalności (i jej nieczęstego przełamывania) i światotwórczej praktyki prowadzącej do nieuchronnej konfrontacji światów. W celu osiągnięcia efektywności takiego porównania świat czytelnika ulega redukcji. Fakty te nie umniejszają roli tego zabiegu. W zakresie poznawczym przypomina on bowiem zastosowanie popularnych metod: eksperymentu myślowego (ćwiczenia wyobraźni), myślenia projektowego i modelowania. A nawet je przekracza, bowiem fikcja ufa między innymi w emocjonalne i intelektualne zaangażowanie odbiorcy we wspo-

¹¹ „But there is nothing like constructing a world, or recognizing a constructed world, for teaching you to see your own world as a construct. It is the existence of the technique that is significant” [G. Jones, *Deconstructing the Starships: Science, Fiction and Reality*, Liverpool 1999, s. 6].

¹² J. Jarzębski, *Realizm podszyty fantastyką*, „Teksty Drugie” 2008, nr 6, s. 45.

¹³ „Contemporary metafictional writing is both a response and a contribution to an even more thoroughgoing sense that reality or history are provisional: no longer a world of eternal verities but a series of constructions, artifices, impermanent structures” [P. Waugh, *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, London–New York 1984, s. 7].

maganie mocy iluzorycznej konstrukcji. Także inne czynniki sprzyjają generycznej metafikcjonalności fantastyki naukowej. Autorzy *science fiction* często kreują scenariusze „co by było gdyby”, eksplorując możliwe przyszłości jako efekty postępu technologicznego, alternatywne rzeczywistości lub hipotetycznie istniejące światy. Ta struktura jest ściśle powiązana z samokwestionującą i samoświadomą naturą metafikcji. Podejrzliwość wobec łatwości modelowania i budowania symulacji dotyka także „rzeczywistości” (w tym kontekście ujmowalnej w cudzysłowie, jako komplementarnej wobec fikcji¹⁴). W tym zakresie *science fiction* wypełnia więc charakterystyczną dla współczesnej metafikcji funkcję, dekonstruuje tradycyjne iluzje realistyczne, kierując uwagę czytelnika ku samym procesom narracyjnym jako sprzężonym z kreacją modelu rzeczywistości, co jest wynikiem wprowadzania „dialektycznej” relacji między fikcją a rzeczywistością¹⁵.

W przypadku takich powieści jak *Zejście*⁴⁹ konfrontacja światów dokonuje się już na poziomie fikcji, światy te są fabrykowane, a protagonista przenosi się między nimi demaskując ich sztuczność. Przy tej okazji zmienia własną tożsamość, podczas gdy narrator nie pomaga czytelnikowi w zdobyciu stabilnego punktu widzenia i zyskaniu pewności co do hierarchii światów. W powieści Matuszka sytuacja dodatkowo się komplikuje, gdy dochodzi do nakładania się scenariuszy konwencji literackiej („technologią” literacką) z technologią generowania wirtualnych rzeczywistości. Wykorzystuje generyczną charakterystykę *science fiction*, w której konwencja ta generuje światy pozbawione bezpośredniego odniesienia, ale podłączone pod „nasz” świat za pomocą ekstrapolacji lub spekulacji, a pozostawia ocenę jakości „podłączenia”¹⁶ interpretacji odbiorcy¹⁷. Dopiero taki typ kreowania fikcyjnej onto-

¹⁴ Tymczasowy model rzeczywistości (pochodny tu od realizmowości) wylania się wewnątrz rywalizujących modeli, scenariuszy i projektów. Tak pojmowaną fantastykę naukową (metafikcjonalną) Jean Baudrillard projektuje jako „hiperrealną” SF, „trzeci porządek symulacji”: „[...] simulation simulacra: based on information, the model, cybernetic play. Their aim is maximum operability, hyperreality, total control”. [J. Baudrillard, *Simulacra and Science Fiction*, „Science Fiction Studies” 1991, nr 3, s. 309]. „SF of this sort is no longer an elsewhere, it is an everywhere: in the circulation of models here and now, in the very axiomatic nature of our simulated environment” [tamże, s. 312].

¹⁵ Zob. L. Hutcheon, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, Waterloo 1980, s. 4, 139–140.

¹⁶ Koncepcja „podłączliwości” [subjunctivity] światów – S.R. Delany, *About 5,750 Words*, w: tenże, *The Jewel-Hinged Jaw: Notes of the Language of Science Fiction*, Middletown 2009, s. 10.

¹⁷ „[Science fiction] does not imitate reality, it imitates realism” [A. Wendland, *Science, Myth, and the Fictional Creation of Alien Worlds*, Ann Arbor 1985, s. 16]. W recenzji powieści Jana Morrisa *Hav* Ursula K. Le Guin stwierdziła: „Serious science fiction is a mode of realism, not of fantasy”; <https://www.theguardian.com/books/2006/jun/03/travel.travelbooks> [dostęp 10.12.2024].

logii nadaje *Zejsciu*⁴⁹ swoistość metafikcji jako teorii fikcjonalnego światostwórstwa, która nie byłaby możliwa do zrealizowania bez odwołania się do możliwości, dysponowanymi przez fantastykę naukową. Napięcie poznawcze generowane przez tekst fantastycznonaukowy nie dotyczy tylko pytania „co się stanie?” jako głównego motoru akcji, ale także – równolegle – pytań: „jak skonstruowany jest fantastyczny świat?” oraz „co ma wspólnego ten świat z moim?”. Czytelnik musi zatem szukać połączeń, odkrywać istotę przenikania tego, co uważa za rzeczywiste, z tym, co przedstawione jest jako fikcja. Nie otrzymuje tych informacji jako gotowych.

Mimo że *science fiction* stwarza wyjątkową przestrzeń dla eksperymentów literackich, rzadko z niej korzysta. Zwyczajowo trwa przy klasycznych rozwiązaniach zapożyczonych od realizmu. Dzięki temu zapewnia sobie dostęp do technik światostwórczych. Kiedy już jednak w tę przestrzeń wkracza, kreatywność podwójnie zyskuje na wyrazistości – po pierwsze w odniesieniu do własnej konwencji, po drugie – w odniesieniu do schematów opowiadania realistycznego. Powieść Matuszka otwiera się także na rozważania o definicję i rolę fikcji literackiej w nadchodzącej – jak można przewidywać – erze sztucznej inteligencji i w perspektywie możliwego wycofania narracji, a następnie fabularyzacji na rzecz technologii tworzenia wirtualnych światów.

Bibliografia

- Baudrillard Jean (1991), *Simulacra and Science Fiction*, „Science Fiction Studies”, nr 3, s. 309–313.
- Broderick Damien (1995), *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*, London: Routledge.
- Delany Samuel R. (2009), *About 5,750 Words*, w: S. R. Delany, *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*, Middletown: Wesleyan University Press, s. 1–16.
- Genette Gerard (1980), *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Ithaca: Cornell University Press.
- Hutcheon Linda (1980), *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Jarzębski Jerzy (2008), *Realizm podszyty fantastyką*, „Teksty Drugie”, nr 6, s. 44–53.
- Jones Gwyneth (1999), *Deconstructing the Starships: Science, Fiction and Reality*, Liverpool: Liverpool University Press.
- Jones Gwyneth (2003), *The Icons of Science Fiction*, w: *The Cambridge Companion to Science Fiction*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge: Cambridge University Press, s. 163–173.
- Le Guin Ursula K. (2006), *Magical history tour*, <https://www.theguardian.com/books/2006/jun/03/travel.travelbooks> [dostęp 10.12.2024].

- Maj Krzysztof M. (2015), *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, nr 3, s. 368–393.
- Ryan Marie-Laure (2017), *The Aesthetics of Proliferation*, w: *Worldbuilding: Transmedia, Fans, Industries*, red. M. Boni, Amsterdam: Amsterdam University Press, s. 31–46.
- Szyłak Jerzy (2011), *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria.
- Waugh Patricia (1984), *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, London–New York: Methuen & Co.
- Wendland Albert (1985), *Science, Myth, and the Fictional Creation of Alien Worlds*, Ann Arbor: UMI Research Press.

Paweł Matuszek's Novel *Zejście*⁴⁹ as Metafiction of Science Fiction

Abstract

The article provides an analysis of the novel *Zejście*⁴⁹ by Paweł Matuszek, a rare example of metafantastic literature. The novel is constructed according to a scheme that exposes the illusory nature of the created world, with the adventurous plot focusing on isolating and transcending successive layers of illusion. The first part of the novel presents a simulated futuristic world built according to conventional rules, referencing imagery found in classic works of science fiction. This demonstrates the mechanics of world-building in its schematic realization. Proper names, objects, and characters point to intertexts, with the film *Blade Runner*, based on Philip K. Dick's novel, taking a leading role among them. The second part of the novel introduces another world construction, in which the previous one functions as a machine simulation. Liberation from the scheme, however, leads to entering another one – a game of constructed ontologies and the identity of the main character entangled within them. The novel's originality lies in its recognition of literature as a generator of virtual worlds competing with digital technology. By introducing a nostalgic element and revealing intertexts (literature and popular films from the 1980s), the novel transcends the rules of “performative metafiction,” where literary theory becomes an integral part of the narrative.

Keywords: science fiction, metafiction, intertextuality, worldbuilding, virtual reality