

NA OBRAZ I PODOBIENSTWO POSTAĆ DRAMATYCZNA JAKO AUTOMAT

Pojawiające się od początku ubiegłego wieku fikcje literackie i naukowe, potwierdzające możliwość stworzenia w sztucznych warunkach, z organicznych i nieorganicznych elementów tworów, który do złudzenia przypomina kształtem człowieka, na trwałe zmieniły nasze wyobrażenia o przeznaczeniu *homo sapiens*. Niewątpliwie nauka i technika nie zrealizowały jeszcze tych wszystkich fantazji naukowych, które powstały nie tylko w umysłach pisarzy i scenarzystów filmowych, ale również naukowców snujących często niezwykle odważne hipotezy i utopijne projekty podobne do wizji rozpowszechnianych w szerokiej świadomości społecznej przez kulturę *science fiction*. Jednak dzięki rozwojowi techniki znane z powieści i filmów przykłady tworzonych syntetycznie i kierowanych cybernetycznie antro-poidów stają się dziś w coraz większym stopniu faktem. Mało kogo zdumiewają jeszcze zautomatyzowane w pełni fabryki, kontrolowane ledwo przez garstkę ludzi; coraz doskonalsze, syntetyczne protezy zastępujące stracone kończyny, wadliwe zastawki serca czy uszkodzony nerw słuchowy; osobliwe, choć pozostające nadal na etapie badań laboratoryjnych fuzje zwierząt i maszyn, zwiększające wydolność ich organizmów i umożliwiające przetrwanie w ekstremalnych warunkach; czy też podskórne wszczepy mikroprocesorów pozwalające lokalizować ludzi w systemie GPS albo zdalnie kierować przedmiotami czy funkcjami pomieszczeń². Trudno też traktować te wynalazki tylko i wyłącznie jako użyteczne narzędzia i nie dostrzegać ich fundamentalnego znaczenia na tle przemian współczesnej cywilizacji i kultury.

¹ Autor jest stypendystą Fundacji na Rzecz Nauki Polskiej.

² Więcej przykładów tego typu najnowszych technologicznych innowacji i badań laboratoryjnych podaje Andy Clark w książce *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, New York 2003.

Bez wątpienia zaawansowana technologia elektroniczna przyczyniła się nie tylko do głębokich modyfikacji struktur społecznych i ekonomicznych, ale również do daleko idących zmian w obrębie nauk społecznych i humanistycznych. Pojawienie się w codziennym życiu robotów, androidów i cyborgów spowodowało podjęcie na nowo ekonomicznych kwestii związanych z użytecznością ludzi jako siły roboczej, wydajnością zmechanizowanej pracy czy opłacalnością inwestycji w badania naukowe. Zarazem jednak stojące na granicy między naturą i kulturą człeko-podobne organizmy-maszyny, zbudowane przez naukowców naśladowujących boski gest stworzenia życia z nieorganicznej materii, zmuszają do przemyślenia na nowo kategorii podstawowych dla humanistycznego paradygmatu i charakterystycznej dlań definicji ludzkiej podmiotowości, fundowanej na przekonaniu o gwarantowanej prawami natury autonomii ludzkiego *cogito*.

Przyczyny, zasięg i skutki tych fundamentalnych zmian, prowadzących do przesunięcia granicy między człowiekiem a maszyną, interesują mnie jednak w tym miejscu w dość ograniczonym zakresie. Nie chcę bowiem ani podejmować dyskusji na temat ekonomicznych i politycznych konsekwencji technologizacji współczesnych społeczeństw kapitalistycznych, ani roztrząsać kwestii społecznych powinności i przekroczeń zrodzonej w drugiej połowie XX wieku technonauki, problemu niebezpieczeństw ideologizacji współczesnej medycyny i jej wytworów czy też etycznego i moralnego wymiaru najnowszych eksperymentów, często naruszających integralność ludzkiego organizmu i traktujących go jako rodzaj żyjącej maszyny³. Chciałbym raczej spojrzeć na te fundamentalne dla współczesnej kultury problemy i debaty przez pryzmat rozwoju współczesnych form dramatu i innych typów tekstów dla teatru, a przede wszystkim charakterystycznych dla współczesnej sceny sposobów konstruowania i interpretowania postaci oraz kształtowania relacji między nią a scenicznymi wydarzeniami. Jeśli bowiem przyjąć za Peterem Szondim, że dramat jako ten rodzaj literacki, który najpełniej oddaje ducha klasycznego humanizmu, daje również najpełniejszy i bezpośredni wyraz sferze interakcji międzyludzkiej⁴, to w kontekście opisanych przeze mnie nawet tak szkicowo przemian nasuwa się nieodparcie szereg pytań kwestionujących zrąb tradycyjnej formy dramatycznej. Jakim modyfikacjom musi ulec ta forma, kiedy zamiast typowej postaci dramatycznej, a więc autonomicznego i samoświadomego „ja”, zdolnego wejść w interakcję i proces negocjacji z innymi, bohaterem scenicznym stanie się automatyczny i sterowany odgórnie sztuczny organizm pozbawiony

³ D.J. Haraway, *Mice into Wormholes. A Comment on the Nature of No Nature*, [w:] *Cyborgs and Citadels. Anthropological Interventions in Emerging Sciences and Technologies*, ed. G.L. Downey, J. Dumit, School of American Research Press, Santa Fe 1997, s. 209-243.

⁴ Por. P. Szondi, *Teoria nowoczesnego dramatu, 1880-1950*, przeł. E. Misiółek, Warszawa 1976.

wnętrza, a więc trudny do ujęcia w kategoriach ludzkiej psychologii? Na ile i z jakim skutkiem musi zmienić się sposób konstruowania postaci, by pozwolił ukazać to, że przekracza ona charakterystyczną dla tradycyjnego myślenia dychotomię między kulturą a naturą? Jakie nowe klauzule muszą pojawić się w kontrakcie między sceną a widownią w chwili, kiedy funkcjonowanie klasycznego mechanizmu projekcji i identyfikacji zostanie zaburzone ze względu na nie-ludzką proveniencję oglądanych na scenie bohaterów? I wreszcie – na ile automaty, roboty, cyborgi i androidy jako bohaterowie współczesnych dramatów pozwalają w nowym świetle zobaczyć tradycyjne i pozornie dobrze znane formy konstruowania postaci, takie choćby jak dramaturgia subiektywna?

Aby odpowiedzieć na powyższe pytania, należy przypomnieć pokrótce historię wejścia androidalnych maszyn do dyskursu nauk humanistycznych. Stało się to w chwili, kiedy rodzące się w latach sześćdziesiątych dyskursy feministyczne, postkolonialne i poststrukturalne, a także dyskursy mniejszości seksualnych z coraz większą mocą kwestionowały obowiązujące ówczesnie pojęcie natury i warunkowany nim obraz podmiotowości, sankcjonujący mieszczański porządek społeczny. Szczególne miejsce w tych debatach zajęła właśnie kwestia możliwości stworzenia cyborga, co można dość przekonująco wytłumaczyć, wracając do źródeł tego określenia i stojącego za nim zespołu naukowych hipotez. Tak źródłosłów tego neologizmu wywodzącego się z oksymoronicznego określenia „cybernetyczny organizm”, jak historia powstania koncepcji cyborga wskazują wyraźnie na transgresyjny charakter tego typu tworu, przekraczającego granicę między kulturą i naturą. Nazwę „cyborg” do powszechnego użycia wprowadzili Manfred Clynes i Nathan Kline, naukowcy opracowujący nowe metody pomiarów funkcji fizjologicznych organizmu. W artykule *Cyborgs and Space* (1960) wysunęli oni propozycję – już w latach sześćdziesiątych XX wieku uważaną za możliwą do realizacji w praktyce – aby za pomocą odpowiednich technologii połączyć ciała kosmonautów z komputerami regulującymi funkcje organiczne i procesy fizjologiczne. Miało to pozwolić tak zmodyfikować ich ciała, aby bez większych trudności dostosowywały się do warunków panujących w przestrzeni kosmicznej. Dzięki temu na statkach kosmicznych nie trzeba byłoby stwarzać warunków analogicznych do ziemskich, co mogłoby przyczynić się do zwiększenia wydajności pracy w przestrzeni kosmicznej i zmniejszenia kosztów produkcji rakiet. Jednak Clynes i Kline nie tylko kwestie ekonomiczne mieli na uwadze. Jak sami stwierdzali, „podróże kosmiczne to nie tylko wyzwanie technologiczne, ale i duchowe, bowiem zmuszają człowieka do wzięcia czynnego udziału w procesie własnej, biologicznej ewolucji”⁵. Gest przejęcia przez człowieka odpowiedzialności za procesy kształtowania przyszłości wła-

⁵ M. Clynes, N. Kline, *Cyborgs and Space*, [w:] *The Cyborg Handbook*, ed. Ch. Gray, Routledge, London 1995, s. 29. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie tłumaczenia autora tekstu.

snego gatunku, które od czasów Darwina uważano za samoczynne, regulowane naturalnie i niepodlegające zewnętrznej ingerencji, pozwolił spojrzeć na istotę ludzką nie tylko jako część natury, ale jako jej twórcę.

Nietrudno się domyślić, dlaczego to nie android czy robot – czyli w pełni sztuczne twory, powstałe z nieorganicznych materiałów – ale akurat cyborg, który łączy w sobie elementy organiczne z elektronicznymi bądź mechanicznymi, stał się zarówno przedmiotem antropologicznych spekulacji, jak również pojemną metaforą tożsamości odmiennej od typowo humanistycznego *cogito*. Koncepcja Clynesa i Kline'a trafiła bowiem na niezwykle podatny grunt socjologicznych debat lat sześćdziesiątych, w których bardzo często podejmowano problem coraz ściślejszej integracji człowieka i maszyny, czego najlepszym dowodem jest opublikowana w 1964 roku praca Marshalla McLuhana *Understanding Media: The Extensions of Man* (Zrozumieć media: przedłużenie człowieka)⁶. Już sam tytuł sugeruje, że McLuhan pojmował najnowocześniejsze wówczas techniki komunikacyjne nie tyle jako użyteczne narzędzia, autonomiczne wobec ich użytkownika, ile jako nieodłączną część jego aparatu poznawczego. Mogła ona zmienić zasadniczo zakres ludzkich możliwości, a w konsekwencji przyczynić się do zmiany samej definicji istoty ludzkiej oraz charakteru jej związków z otaczającym światem. Propozycja stworzenia cyborga stała się więc projektem nowego modelu podmiotowości jako osobliwa hybryda sytuująca się na pograniczu kultury i natury, choć nienależąca na dobre do żadnego z tych porządków; jako organizm wymykający się tradycyjnym typologiom i domagający się zmiany binarnych kategoryzacji naukowych, psychologicznych i filozoficznych; jako twór obdarzony również niebagatelnym znaczeniem politycznym, bowiem domagający się takich nowych regulacji prawnych i administracyjnych, które wezmą pod uwagę graniczny status takiego podmiotu⁷.

W kontekście interesujących mnie przemian konstrukcji postaci dramatycznej narzuca się w tym miejscu jeszcze jedna analogia. Można bowiem tak rozszerzyć pojemną metaforę cyborga, by kategorią tą objąć jeszcze jedno zjawisko – postać dramatyczną. I nie jest to bynajmniej zadanie karkołomne w świetle dość dobrze już ugruntowanych we współczesnej dramaturgii koncepcji poststrukturalnych. Ujmują one postać nie jako esencjonalny byt, ale jako rodzaj rozwijającej się w czasie dyskursywnej konstrukcji, na każdym etapie swego rozwoju domagającej się współdziałania i współpracy odbiorców⁸. Postać to zatem głównie wynik zaangażowanej lektury, zależny od współpracy usytuowanego w określonym kontekście widza czy czytelnika, od jego oczekiwań, znajomości konwencji dramatycznych

⁶ M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* [1964], The MIT Press, Cambridge 1994.

⁷ Ch.H. Gray, *Cyborg Citizen*, Routledge, New York–London 2002, s. 131–174.

⁸ Por. choćby A. Ubersfeld, *Czytanie teatru I*, przeł. J. Żurowska, Warszawa 2002; M. Pfister, *Das Drama*, Fink Verlag: München 1977.

i teatralnych oraz wiedzy o świecie. Kiedy analizuje się postać sceniczną w ramach tej koncepcji, należy uwzględnić poziom i rodzaj konwencji budowania fikcyjnego, antropomorficznego konstruktów oraz formalne techniki dostarczania widzowi informacji o mieszkańcach scenicznego świata przedstawionego; technik zależnych także od gatunkowej klasyfikacji danego utworu. Kluczową rolę odgrywa tu również kontekst odbioru postaci, a szczególnie pewien filozoficzny, psychologiczny czy socjologiczny model ludzkiej podmiotowości, do którego odwołują się widzowie, posługując się mechanizmem referencji, kiedy w akcie odbioru współtworzą postać, rozpoznając ją jako naśladowcze przedstawienie ludzkiej osoby i nadając znaczenie jej działaniom w kontekście określonej scenicznej akcji. Można zatem spojrzeć na postać dramatyczną jak na swoistego cyborga. Składa się na nią przecież, z jednej strony, cały zestaw konwencji – zarówno dramatyczno-teatralnych, jak społecznych i kulturowych – oraz technik reprezentacji, zaś z drugiej decydująco o sensach całości element ludzki, czyli sam widz lub czytelnik, który rozpoznając i odczytując zachowania *dramatis personae*, faktycznie czyni je częścią własnego doświadczenia estetycznego i egzystencjalnego.

Tak opisany proces odbioru postaci dramatycznej można poglądowo zilustrować, przypominając finał *Zimowej opowieści*, gdzie Szekspir buduje zarówno dla postaci, jak i dla widzów rodzaj kognitywnej gry, podważającej w efekcie ich i nasze przekonania o naturalnym i esencjonalnym charakterze tożsamości scenicznych bohaterów⁹. Finał ów rozgrywa się szesnaście lat od pamiętnego dnia, w którym król Leontes, ogarnięty szaleńczą zazdrością, doprowadził do tragedii całego rodu. Oskarżył wtedy swoją niewinną żonę Hermionę o zdradę, a potem wbrew werdyktowi apollinijskiej wyroczni skazał ją na śmierć. Do wykonania wyroku jednak nie doszło, bowiem królowa na wieść o tym, że jej syn umarł ze zgryzoty, sama oddała ducha. Przez całe lata dręczony wyrzutami sumienia Leontes próbował odpokutować swoje winy. Teraz powiernica królowej, Paulina, postanawia pokazać mu posąg przedstawiający królową, przygotowany przez niezwykle utalentowanego rzeźbiarza. „Ujrzycie za chwilę/ Przykład, jak sztuka naśladuje życie/ Wierniej niż martwy sen” (s. 280-281) – ostrzega króla tuż przed odsłonięciem kurtyny, za którą skrywa się rzeźba wiernie oddająca Hermionę. Widząc ją, Leontes w zdumieniu wykrzykuje: „Stoi jak żywa!” (s. 281). Szekspir zatem odtwarza na scenie ten sam akt rozpoznania tożsamości postaci i utożsamienia jej z pierwowzorem, którego dokonują sami widzowie, kiedy oglądają na scenie przygody fikcyjnych bohaterów i interpretują je, odwołując się do własnej pamięci i emocji. Cel jego poglądowej demonstracji staje się zaś jasny w chwili, kiedy posąg schodzi z cokołu i okazuje się żywą osobą – prawdziwą Hermioną, która ukrywała się przez długie lata w chatce na odludziu, by teraz pojednać się z mężem. Tym razem to my zaj-

⁹ W. Shakespeare, *Zimowa opowieść*, przeł. S. Barańczak, [w:] idem, *Burza. Zimowa opowieść*, Poznań 1991, s. 131-287. Wszystkie cytaty za tym wydaniem.

mujemy miejsce Leontesa. Powinniśmy bowiem w miejscu fikcyjnej postaci czy aktorki w stosownym kostiumie dostrzec osobę z krwi i kości, która musi wypaść z pola teatralnego widzenia, aby mogła zaistnieć przekonująca iluzja świata przedstawionego¹⁰. Ten typowy dla teatralnego odbioru proces przebiega zazwyczaj niepostrzeżenie, na mocy obowiązujących w zachodniej kulturze konwencji retorycznych definiujących sytuację jako teatralną. Tym razem jednak podwojenie momentu rozpoznania w finale *Zimowej opowieści* pozwala wydobyć przebieg tego procesu na światło dzienne; pozwala zarejestrować widzom ten moment, kiedy sztuczny twór tylko na mocy naszego aktu percepcji nabiera życia i staje się sceniczną postacią z krwi i kości.

Tym samym Szekspir inscenizuje w finale ten proces kształtowania i naturalizowania tożsamości przez rozpoznanie w ramach interakcji społecznej, którego funkcjonowanie demonstruje w gruncie rzeczy w trakcie akcji całej sztuki, zarówno w wątkach prowadzonych serio, jak i tych rozgrywanych buffo. Dość przypomnieć w tym kontekście los córki Hermiony, którą matka przed śmiercią w połogu każe nazwać Perdita, tym imieniem pieczętując jej los wiecznego wygnańca. Wkrótce Leontes, zgodnie z przewidywaniami Hermiony, uzna bowiem córkę za bękartą i każe porzucić na wybrzeżu królestwa rządzonego przez jej rzekomego ojca. Odnaleziona i zaadoptowana przez pasterza Perdita straci swoją tożsamość, by ponownie ją odzyskać. Jednak sposób, w jaki Szekspir pokazuje ten proces, nabiera szczególnego znaczenia w kontekście poruszanej przeze mnie problematyki. Kiedy Antygonus, dworzanin Leontesa, porzuca dziecko na pastwę losu, zostawia przy nim szkatułkę ze złotem i dokument stwierdzający tożsamość noworodka. Wypowiada przy tym znamienne słowa: „Leż sobie,/ Masz tu dokument...” (s. 203). Warto przy tym odnotować, że w angielskim oryginale kwestia ta brzmi: „There lie, and there thy character”, co w dosłownym tłumaczeniu mogłoby brzmieć: „Leż sobie, a to twoja tożsamość”¹¹. Antygonus podkreśla tym samym fakt, że siedliskiem tożsamości jest nie tyle ciało, co zewnętrzny wobec niego akt urodzenia. Co niezwykle istotne, pasterz, który znalazł dziecko, zabiera tylko złoto, nie zwracając uwagi na leżący obok królewski list. Niemal lustrzaną sytuację buduje Szekspir w chwili, kiedy po szesnastu latach Perdita, nieświadoma swego prawdziwego pochodzenia i uważana przez wszystkich za dziecko pasterza, ucieka do Królestwa Sycylii wraz z ukochanym Floryzelem, synem Poliksenesa, który chce ją poślubić wbrew zakazowi ojca. Wtedy Camillo, jedyny dworzanin króla znający prawdę o tożsamości dziewczyny, zaopatruje ją w list do Leontesa, zapewniając przy tym, że postara się zdobyć stosowną gwarancję jej królewskiego pochodzenia. Na przykładzie losu Perdity, zwłaszcza tych krytycznych momentów, kiedy jej przemieszczeniom w przestrzeni między Królestwem Sycylii i Czech, i z powrotem towarzyszy zmiana tożsamości,

¹⁰ Por. J. Łotman, *Semiotyka sceny*, przeł. B. Żyłko, „Dialog” 1984, nr 11, s. 87-103.

¹¹ W. Shakespeare, *The Winter's Tale*, Penguin, London 1986, s. 101.

Szekspir podkreśla fakt, że istnieje ona jako swoista fuzja określonego ciała i nierozdzielnie związanych z tym ciałem przedmiotów – szkatułki ze złotem i listów. To właśnie przedmioty w istocie nadają temu ciału znaczenie w ramach określonej struktury społecznej, stając się uznawanym nośnikiem tożsamości. W ten sposób *Perditę* można postrzegać jako prototyp postaci-cyborga; postaci, której tożsamość gwarantują nie tyle cielesna integralność i naturalne związki krwi, ile społeczne konwencje i sankcjonujące je publiczne akty rozpoznania.

Można zatem interpretować *Zimową opowieść* w kontekście współczesnych debat o społecznym znaczeniu metafory cyborga jako dramat stawiający pod znakiem zapytania wywodzące się z klasycznej ontologii przekonania o naturalnych fundamentach tożsamości. Szekspir wyraźnie wykorzystuje tu metaforę świata jako teatru, gdzie granica między naturą a kulturą wcale nie została raz na zawsze ustalona. Nie tylko każde postaciom przybierać kolejne tożsamości, albo nieświadomie – jak *Perdita*, albo świadomie – jak król Czech *Poliksenes*, który w przebraniu udaje się na święto strzyżenia owiec, by szpiegować swego syna. Nie tylko wprowadza komiczną postać *Autolikusa*, drobnego złodziejaska, który udając dworzaniina, próbuje oszukać *Pasterza* i jego syna, choć wbrew swym intencjom w istocie pomaga *Perdicie* i *Floryzelowi*. Co więcej, Szekspir w rozmowie między *Pasterzem* a jego synem tuż przed finałowym ożywieniem posągu *Hermiony* bardzo wyraźnie podpowiada filozoficzno-społeczną wymowę akcji. Kiedy bowiem wyjaśnione zostaje pochodzenie *Perdity*, zaś *Leontes* i *Poliksenes* z radością ogłaszają zaślubiny swoich dzieci, *Pasterz* i jego syn zostają nobilitowani na arystokratów. „Ale ja byłem dobrze urodzony jeszcze przed swoim ojcem...” (s. 279) – mówi Syn *Pasterza*, podkreślając tym samym prymarność aktu społecznego nadania tożsamości wobec sankcji więzów krwi. Szekspir nie tylko tematyzuje ten problem w ramach fikcyjnej fabuły. W finale programuje także dla widzów taką sytuację, w której sami mogą na własnej skórze przekonać się, jak dopełniają się akty nadania tożsamości, konstytuując i utwierdzając postać na mocy mechanizmu referencji, oraz jak za pomocą tego samego mechanizmu konstytuuje się tożsamość w wymiarze społecznym w pozateatralnym świecie.

Oczywiście, potraktowanie postaci *Zimowej opowieści* jako cyborgów to czysty anachronizm, choć zapewne rzeźba udatnie naśladowująca *Hermionę* przypomina ruchome automaty w rodzaju tych, jakie wiek później budował *Jacques Vaucason* i podziwiała cała Europa. Anachronizm takiej lektury sztuki Szekspira pozwala jednak uchwycić ten aspekt odbioru postaci, który z całą mocą doszedł do głosu w momencie kryzysu dramatu na przełomie XIX i XX wieku. Wtedy stawką w poszukiwaniu nowych technik dramatopisarskich i rozwiązań inscenizacyjnych stało się dostatecznie silne zaangażowanie widzów i stosowna modyfikacja mechanizmu projekcji i identyfikacji. W zaproponowanej przeze mnie perspektywie za podobnego do *Perdity* teatralnego cyborga można przecież uznać *Pannę Julię* z dramatu *Strindberga*, świadomie skonstruowaną przez autora jako nieuporządkowana wiązka motywacji, impulsów i popędów; skonstruowaną tak, by każdy z widzów

zależnie od swoich doświadczeń mógł sobie wybrać jeden z motywów podpowiadanych przez autora. Nieco innej modyfikacji należało jednak poddać tradycyjny mechanizm projekcji i identyfikacji, kiedy bohaterami scenicznej akcji stali się nie tylko ludzie, ale również człekopodobne roboty. Przykładem tego typu przesunięcia może być dramat Josefa i Karela Čapków, *R. U. R. Rossumovi univerzální roboti* (R. U. R. Uniwersalne roboty Rossuma, 1920)¹², w którym stworzone w procesie sztucznej syntezy białka cybernetyczne maszyny uzurpują sobie prawo do tego, by traktowano ich na równi z ludźmi. Kiedy zaś odmawia im się tego prawa, wszczynają bunt doprowadzający do zagłady całą ludzkość.

Bracia Čapek w szczególny sposób wykorzystują sensacyjną fabułę, która w podstawowych rysach przywodzi skojarzenia z takimi współczesnymi, kasowymi filmami hollywoodzkimi, jak *Łowca androidów* czy *Matrix*. Osadzają bowiem całą akcję na odległej wyspie, na której Harry Domain wraz z garstką naukowców nadzoruje zautomatyzowaną w pełni fabrykę robotów, w które zaopatruje cały świat, budując gigantyczne przemysłowe imperium. Roboty to także przeważająca większość pracowników fabryki, gdzie ludzie zajmują jedynie stanowiska kierownicze. Autorzy *R. U. R.* nie pokazują jednak na scenie istotnych zwrotów akcji – ani chwili stworzenia pierwszego robota przez genialnego fizjologa Rossuma, ani momentu, gdy zyskujące samoświadomość maszyny wypowiadają posłuszeństwo ludziom i wszczynają rewolucję o światowym zasięgu, ani nawet finałowej egzekucji, jakiej dokonują na swoich stwórcach. Przełomowe wydarzenia rozgrywają się bowiem w kulisach, a ich echa docierają do nas w formie relacjonowanych wspomnień, przywoływanych raportów laboratoryjnych czy gazetowych notek odczytywanych przez postacie na scenie. Fantastyczno-naukową fabułę bracia Čapek wykorzystują bowiem przede wszystkim po to, aby pozwolić nam obserwować reakcje bohaterów i ich interakcje z robotami, i w ostatecznym rozrachunku pod znakiem zapytania postawić przyjmowaną powszechnie jako aksjomat granicę między maszyną a człowiekiem.

Od samego początku akcja *R. U. R.* prowadzona jest w taki sposób, aby raz po raz, niczym w finale *Zimowej opowieści*, wprowadzać nas w błąd, zmuszając do bezustannego weryfikowania przekonania o statusie i tożsamości scenicznych postaci. Jedno wszakże się zmienia: już nie tylko wygląd zewnętrzny staje się podstawą porównania między człowiekiem a automatem, ale także ich reakcje i emocje. W tym celu autorzy wykorzystują tradycyjną figurę obcego, który pojawia się w nieznanym mu świecie, służąc nam dzięki temu jako pryzmat, przez który poznajemy zasady rządzące tym światem. Kiedy bowiem na samym początku na wyspę Domaina przyżywa piękna Helena Glory, członkini Ligi Humanitarnej

¹² J. Čapek, K. Čapek, *R. U. R. Rossum's Universal Robots*, przeł. P. Selver, [w:] idem, *R. U. R. and The Insect Play*, Oxford University Press, London 1961, s. 1-104. Wszystkie cytaty za tym wydaniem.

zaangażowanej w walkę o poprawę sytuacji i statusu społecznego robotów, nie ma ona większego pojęcia o tym, jak wyglądają i działają cybernetyczne maszyny Rossuma. Jednak bracia Čapek nie tyle próbują zaskoczyć widzów, każąc im spojrzeć na wyspę Domaina oczyma nieznaomej, by przy okazji zapoznać ich z obowiązującymi tam zasadami. Właściwie cały pierwszy akt, funkcjonujący na prawach rozszerzonej ekspozycji dla właściwej akcji dramatu, czyli losów garstki naukowców w czasie rebelii robotów, służy zakwestionowaniu rzekomo klarownej dychotomii człowiek-robot. Nic dziwnego, że Helenie tak trudno uwierzyć, że Sulla, sekretarka Domaina, to robot. Wygląda przecież jak zwyczajna, młoda kobieta, która z wrodzoną wręcz łatwością potrafi prowadzić zwyczajną, salonową konwersację. Co więcej, traktujący ją jak przedmiot Domain sam przypomina sprawnie funkcjonującą maszynę. Dość zwrócić uwagę na to, że kiedy unosi się kurtyna i oczom widzów ukazuje się główne biuro w fabryce Rossuma, widzimy krótką sekwencję, w której Domain beznamiętnym głosem i bez zająknięcia niczym pierwszy lepszy robot dyktuje Sulli kilka listów do kontrahentów, listów złożonych z gotowych formuł. Mechanicznym staccato opowie też za chwilę Helenie historię założenia fabryki Rossuma, recytując z pamięci bezbłędnie, choć bez większego zrozumienia, bowiem – jak sam twierdzi – nie zna się zbyt dobrze na fizjologii i nie do końca rozumie sekret tworzenia życia z nieożywionej materii. Nic więc dziwnego, że kiedy do biura wkracza pięciu najbliższych współpracowników Domaina, Helena bez chwili wahania bierze ich za roboty i próbuje przekonać do walki o należne im prawa. Widać zatem wyraźnie, że pierwsza sekwencja *R. U. R.* służy przede wszystkim problematyzacji pozornie oczywistej różnicy między prawdziwym, bo zrodzonym naturalnie człowiekiem, a stworzonym w procesie syntezy sztucznego białka androidem.

Przekonani o naukowym charakterze swoich obserwacji i pomiarów współpracownicy Domaina nie mają większych problemów z rozstrzygnięciem tej wątpliwości, krok po kroku tłumacząc Helenie zasady funkcjonowania tworzonych przez siebie maszyn. Wedle ich wiedzy nie odczuwają one żadnych emocji, a jedynie udatnie je pozorują, bo tego oczekują kupujący je klienci. Nie odczuwają pociągu seksualnego i nie są zdolne do prokreacji, zaś rozróżnienie androidów ze względu na płeć wynika wyłącznie z przeznaczenia do określonego rodzaju pracy. Ból, jaki odczuwają roboty, nie wiąże się dla nich z żadnymi negatywnymi emocjami; to zaledwie środek służący ochronie maszyny przed przypadkowym uszkodzeniem. Nawet jeśli niektóre z nich doznają nagle wstrząsu podobnego do ataku epilepsji i odpowiednio nazwanego skurczem robotów, traktuje się to jako poważny defekt i dostateczny powód wyłączenia maszyny z użytku. Nic więc dziwnego, że wobec robotów stosuje się inną nomenklaturę niż wobec ludzi, by odzwierciedlić tym samym ich odmienny status ontologiczny. Nie przychodzą one na świat, tylko się je produkuje; nie zatrudnia się ich, ale kupuje i używa; nie chorują, tylko ulegają awarii; nie zabija się ich, ale utylizuje w miazdzarce. Podkreślam w tym momencie różnicę na poziomie języka stosowanego do opisu istoty i przeznacze-

nia robotów, bowiem – jak mi się wydaje – to właśnie na tym poziomie autorzy przede wszystkim sytuują różnicę między człowiekiem a robotem. Dobitnie dowodzą tego dwa kolejne akty *R. U. R.*, rozgrywane się w piątą rocznicę przybycia Heleny na wyspę Domaina, teraz opanowaną przez zbuntowane maszyny.

Kiedy świat ogarnia rewolucja zbuntowanych maszyn, okazuje się, jak niewiele znaczą naukowe wyjaśnienia i spekulacje. Zamknięci w salonie Heleny i przez okna oglądający wrogi i milczący tłum robotów współpracownicy Domaina próbują bezskutecznie pertraktować z przeciwnikami, którzy nagle zdali sobie sprawę z własnej wyższości i wymknęli się spod kontroli, domagając się prawa do wiedzy o własnym pochodzeniu; wiedzy zapisanej w manuskrypcie starego Rossuma pieczołowicie przechowywanym w sejfie. W tym momencie na scenie pojawiają się dwie postacie, które z innego niż naukowy punktu widzenia próbują zrozumieć sens scenicznych wydarzeń. Emma, pokojówka Heleny, i stary Alquist, pracownik fabryki, patrzą na rewolucję robotów jako karę za zburzenie boskiego porządku i uzurpację gestu stworzenia życia *ex nihilo*. Lecz przecież oboje nie po to pojawiają się w dramacie, aby ich bogobojna i zabobonna wykładnia losów świata zyskała nagle wyższość nad naukowymi analizami. I nie dlatego roboty oszczędzają życie Alquista, że uznają go za wyższego moralnie od innych ludzi. Co istotne, w finale *R. U. R.* dochodzi do wzajemnego rozpoznania nieuznawanego dotąd powinowactwa między ludźmi i maszynami czy wręcz ich tożsamości. Najpierw Radius, przywódca zbuntowanych robotów, zabrania zabić Alquista, twierdząc z przekonaniem: „On jest robotem. Pracuje jak robot. Buduje domy. Potrafi pracować” (s. 89). A potem cały czwarty akt obrazuje swoisty proces rozpoznania przez Alquista pierwiastka ludzkiego w maszynach. Helena zniszczyła wcześniej jedyny manuskrypt zawierający formułę syntezy sztucznego białka, więc roboty zamykają Alquista w laboratorium, każąc mu zrobić wszystko, by poznał tajemnicę Rossuma. Kiedy jednak próbuje on otworzyć ciało stworzonego na obraz i podobieństwo małżonki Domaina robota o imieniu Helena, w jej obronie staje inny robot, ofiarując w zamian własne życie. Ten moment ofiary z miłości, stanowiący kontrpunkt dla konwencjonalnych i nazbyt szybkich, by nie powiedzieć wprost automatycznych oświadczeń Domaina z pierwszego aktu, staje się dla Alquista wystarczającym powodem, by uznać, że oto stał się świadkiem stworzenia nowego człowieka. Nadaje więc robotom imiona Adam i Ewa, otwiera na oścież drzwi laboratorium niczym bramy rajy i odczytuje z Biblii stosowny fragment Genesis, tym symbolicznym gestem przypieczętowując nowy początek ludzkiej historii.

Akt rozpoznania maszyny w człowieku i człowieka w maszynie, który ma miejsce w końcowych sekwencjach *R. U. R.*, pozwala odpowiedzieć na postawione wcześniej pytanie o to, co sankcjonuje obowiązującą powszechnie definicję człowieczeństwa i zarazem ustanawia granicę między istotą ludzką a maszyną. Trudno przecież uznać finałowe powtórzenie aktu kreacji za wyraz wiary w boski porządek, szczególnie w chwili, kiedy biblijne słowa odnoszą się do sztucznie stworzonych organizmów, nawet jeśli zaczęły one reagować i odczuwać jak ludzie. Ostatnie

sceny raczej demonstrują poglądowo to, że człowieczeństwo nie wynika z esencjonalnych właściwości określonego organizmu czy sposobu, w jaki organizm ten został powołany do istnienia. Zależy przede wszystkim od przyjętego punktu widzenia i sposobu patrzenia na ten organizm, klasyfikacji jego cech zewnętrznych i wewnętrznych, zalet i wad. To, co pracownicy Domaina zapewne potraktowali by jako awarię systemu, dla Alquista stanowi świadectwo budzącego się życia wewnętrznego; to, co oni bez wątpienia uznaliby za system zabezpieczenia automatu przed samozniszczeniem, on traktuje jak wolę życia; to, co dla nich stanowiłoby zaledwie rutynowe wyłączenie automatu, on nazywa już śmiercią. Jak pokazują bracia Čapek, o kwalifikacji określonego ciała jako ludzkiego bądź nieludzkiego decyduje nie sposób powołania ich do życia, ale przede wszystkim proces identyfikacji w odniesieniu do jednej z metanarracji leżących u podstaw naszych wyobrażeń o świecie i naszego w nim miejsca oraz będący jego konsekwencją sposób opisu wyglądu i zachowań.

Aby na oczach widzów teatralnych przeprowadzić tę swoistą prezentację sposobu tworzenia człowieka w procesie rozpoznania go jako takiego, bracia Čapek sprawnie wykorzystują mechanizm projekcji i identyfikacji, zarazem znacząco go modyfikując. Wprowadzają na scenę postacie, których powierzchowność i cielesne zachowania prowokują widzów do automatycznego uruchomienia mechanizmu referencji, czyli obdarzenia twórców rozpoznanych jako podobne do nich przymiotami istot rozumnych i tak zwanym życiem wewnętrznym. Jednak ten mechanizm nie funkcjonuje bez przeszkód, gdyż raz po raz okazuje się, że oglądane na scenie antropomorficzne istoty zajmują rejon graniczny między człowiekiem a maszyną, zaś ostateczna klasyfikacja zależy tylko i wyłącznie od przyjętego punktu widzenia. Tym samym dramat *R. U. R.* nie tylko pokazuje, w którym momencie maszyna nabiera ludzkich cech, ale także przekonująco udowadnia, że istota ludzka potrafi działać jak zaprogramowany mechanizm. Także w tym, co zwykliśmy klasyfikować jako jej życie wewnętrzne, jej swoiste i niepowtarzalne „ja”. Podobna tematyka w gruncie rzeczy interesuje współczesną szkocką dramatopisarkę, Liz Lochhead, która w swojej sztuce *Blood and Ice* (Krew i lód, 1982)¹³ wykorzystywała fakty z biografii Mary Shelley oraz obszerne fragmenty jej powieści *Frankenstein czyli nowy Prometeusz*. Autorów *R. U. R.* interesował jednak społeczny wymiar postępujących procesów industrializacji i ich wpływ na sposoby definiowania ludzkiej podmiotowości, choć w niczym nie kwestionowali wprost jej tradycyjnego ujęcia. Tymczasem Lochhead, choć skupia się przede wszystkim na analizie psychologicznej swojej bohaterki, dokonując zamierzonej wiwisekcji jej „ja”, to podstawowym tematem akcji i bohaterem czyni Monstrum z jej powieści – pierwowzór współczesnych cybernetycznych organizmów – weryfikując tym

¹³ L. Lochhead, *Blood and Ice*, The Salamander Press, Edinburgh 1982. Wszystkie cytaty za tym wydaniem.

samym tradycyjną koncepcję ludzkiej psychiki. I konsekwentnie, tam gdzie bracia Čapek wybrali tradycyjną, czteroaktową formę dramatu, który Szondi określał jako absolutny, ona wybiera formę dramatu subiektywnego, tworząc na scenie rodzaj teatru pamięci; teatru odgrywanego przez Mary Shelley przede wszystkim po to, aby dotrzeć do źródeł własnej tożsamości i pogodzić się z przeszłością. Inaczej mówiąc, problem zakwestionowanej granicy między człowiekiem a maszyną, który w *R. U. R.* stanowi głównie temat tradycyjnie przeprowadzonej akcji, u Lochhead decydująco wpływa na strukturę świata przedstawionego. Nie tylko nabiera on czytelnie subiektywnego wymiaru, ale również tematyzuje własną niespójność i heteronomiczność.

Pokazuje to wyraźnie rama okalająca i spajająca wszystkie wydarzenia sceniczne. *Blood and Ice* rozpoczyna i kończy obraz Mary, która oświetlona chłodnym światłem świecy spisuje wspomnienia o bliskich, którzy już odeszli: jej pierwotnym synu Williamie, mężu Percy Bysshe Shelley i matce Mary Woolstonecraft, która zmarła w połogu. Początkowy monolog Mary kończy znacząca kwestia: „Było nas troje” (s. 5). Wtedy z mroku sceny wyłaniają się postacie Byrona i Shelleya. A także czwarta postać, przyrodnia siostra Claire, która pojawia się niejako wbrew woli Mary, co wyraźnie wskazuje na fakt, że Lochhead pokazuje swoją bohaterkę w konfrontacji z tym, co dotąd skutecznie wypierała ze świadomości. Jednak konfrontacji z przeszłością nadaje Lochhead szczególny charakter. Jej dramat wyraźnie sytuuje się w nurcie feministycznego przepisywania historii kobiet czy raczej kwestionowania ich biografii spisywanych dotąd w patriarchalnej perspektywie¹⁴. Jednak *Blood and Ice* nie jest wcale kolejną rekonstrukcją życiorysu autorki *Frankensteina*, którą historycy literatury i biografowie zwykle uznają za osobę naznaczoną kompleksem niższości wobec słynnego ojca, filozofa Williama Godwina, i jeszcze słynniejszego męża, romantycznego poety Percy'ego Shelleya, a także poczuciem winy za śmierć matki, która zmarła, wydając ją na świat.

Mogłoby się wydawać, że Lochhead próbuje oddać głos samej Shelley, by wreszcie mogła przemówić we własnym imieniu i uzupełnić dotychczasowe relacje biografów o pomijane dotąd milczeniem fakty. Taki zamiar mógłby sugerować wybór dramatu subiektywnego, stawiającego znak równości między scenicznymi wydarzeniami a wspomnieniami głównej bohaterki. Owszem, bezsprzecznie wskazywać może na to pierwszy akt, rozgrywający się w czasie trzech kolejnych wieczorów w lecie 1816 roku w wynajętej przez Shelleyów, Byrona i Claire willi pod Genewą. Kolejne sekwencje akcji ukazują sieć emocjonalnych napięć między czwórka bohaterów i rejestrują moment, kiedy Mary zaczyna pracę nad swoją jedyną powieścią. Jednak już drugi akt nosi wyraźne signum psychiki głównej bohaterki. Rozgrywa

¹⁴ Por. J. McDonald, J. Harvie, *Putting New Twists to Old Stories: Feminism and Lochhead's Drama*, [w:] *Liz Lochhead's Voices*, red. R. Crawford, A. Varty, Edinburgh University Press, Edinburgh 1993, s. 124-147.

się wciąż w tych samych dekoracjach, które jedynie sugerują zmieniające się miejsca zamieszkania Shelleyów. Co więcej, w sceny między znanymi nam już z poprzedniego aktu, „realnymi” postaciami zaczynają ingerować wyłaniające się z mroku fikcyjne postacie z powieści *Frankenstein*. Związek między biograficznymi faktami a literacką fikcją podkreśla zalecane przez autorkę podwójne obsadzenie ról. Aktorzy mają bowiem odgrywać kilka postaci, zachowując następujący porządek: Shelley to zarazem Frankenstein, Byron – Monstrum, Claire – Elizabeth, zaś Elise, pokojówka Mary – Justine i Kobięce Monstrum. Konsekwentne rozdanie ról mogłoby zaświadczać o tym, że w ramach teatru pamięci swojej bohaterki Lochhead stara się znaleźć proste i klarowne paralele między życiorysem Mary a powieścią, traktując *Frankensteina* jako przetworzenie lub kompensację rzeczywistych wydarzeń. Kiedy jednak przyjrzeć się bliżej zasadom łączenia poszczególnych sekwencji, to widać wyraźnie, że Lochhead przyświeca zgoła inny cel.

Dość przywołać kilka wybranych przykładów paralel, jakie wyraźnie rysują się między dwoma planami *Blood and Ice*. Bezpośrednio po obrazie, kiedy po raz pierwszy widzimy Frankensteina wraz z przywiązany do łóżka, właśnie powołanym do życia Monstrum, odegrana zostaje scena, w której dowiadujemy się o samobójczej śmierci pierwszej żony Shelleya, rywalki Mary w walce o względy Shelleya. Wyraźnie więc fragment powieści staje się konsolacyjną fantazją, realizującą marzenie o przywołaniu do życia tych, którzy odeszli na zawsze, być może zgodnie z jakimś nie do końca uświadamianym sobie, naszym życzeniem. Jednak już następna sekwencja podpowiada inną wykładnię relacji między planami sztuki. Kiedy umierają dzieci Mary, na scenie odegrana zostaje sekwencja skazania Justine za zabicie małego Williama Frankensteina. Co istotne, oskarżyciel wymienia jako ofiary także oboje dzieci Mary i jej matkę, co pozwala bez większych wątpliwości zidentyfikować ten obraz jako powracające wyrzuty sumienia autorki *Frankensteina*, która swój czas i zainteresowanie poświęciła powieści, a nie własnym dzieciom. Kiedy zaś w rozmowie z Shelleyem Mary odmawia urodzenia mu kolejnego potomka, niby refren powracają słowa Monstrum proszącego Frankensteina o to, by stworzył mu towarzyszkę życia. Tym razem Mary utożsamia się ze swoim bohaterem jako ta, która dysponuje mocą powołania na świat nowego życia. Wyraźnie Lochhead tak komponuje kolejne sekwencje drugiego aktu, aby przeszkodzić odbiorcy w jednoznacznym przyporządkowaniu faktów biograficznych do fabuły powieści. Tworzy raczej spletaną sieć odniesień i identyfikacji, w której kolejne sekwencje wzajemnie do siebie odsyłają, odbijają się w sobie i sobie przeczą. Istotnie, Lochhead oddaje Mary głos, pozwalając jej samodzielnie prowadzić narrację o własnym życiu. Jednocześnie jednak tak konstruuje jej postać, by proces wspomnienia ani jej, ani nas nie doprowadził do ułożenia nowej i spójnej historii życia, historii leczącej traumy i pozwalającej pogodzić się z przeszłością. Wewnętrzna podróż do źródeł tożsamości Mary kończy się w *Blood and Ice* zupełnie innym rozpoznaniem.

„Wolna kobieta w społeczeństwie zniewolonych będzie... monstrum” (s. 31)
 – mówi Mary do Shelleya, wyraźnie tematyzując problem społecznej roli kobiet

uwięzionych przez konwencję społeczną, która odbiera im prawo sprzeciwu wobec narzuconej odgórnie i sankcjonowanej biologią roli matki. Lochhead zwraca swojej bohaterce tę upragnioną wolność, konstruuując na scenie teatr pamięci, a więc pokazując całą akcję jako jej budujący się stopniowo portret. Mary staje się krok po kroku odpowiednikiem Monstrum z powieści *Frankenstein*, jednak nie ze względu na popełniane czyny, lecz na typ konstrukcji tożsamości; monstrum, które niewątpliwie żyje autonomicznym życiem, ale poskładane zostało z heterogenicznych i pozszywanych na okrętkę fragmentów różnych narracji; monstrum, które zyskało samoświadomość, ale za cenę gorzkiej wiedzy o fundamentalnej fragmentaryczności własnego „ja”. Można powiedzieć, że Lochhead posługując się literackim pierwowzorem współczesnych cyborgów, konstruuje na scenie taki typ podmiotu, o jakim pisały badaczki gender w połowie lat osiemdziesiątych, próbując zweryfikować nazbyt esencjonalne ujęcia kobiecej tożsamości, typowe dla feministek drugiej fali. „Symboliczna postać cyborga może sugerować wyjście z labiryntu dualizmów, za pomocą których opisujemy nasze ciała i wyjaśniamy działanie maszyn. Cyborg wciela marzenie nie tyle o wspólnym języku, ile o bardzo niewiernej heteroglossii. To feministyczne wyobrażenie o mówieniu wieloma językami, które przerazi układy superzbawców nowych praw”¹⁵ – pisze Donna Haraway w zakończeniu słynnego *A Cyborg Manifesto* (Manifest Cyborgów), który na dobre przypieczętował wprowadzenie teorii cyborgów do współczesnej humanistyki. Monstrualność postaci Mary w dramacie Lochhead polega przecież właśnie na tym, że nie daje się ona wpisać w żadną istniejącą narrację o tożsamości. Istnieje raczej jako rodzaj polifonicznego dyskursu, który rozsadza struktury tradycyjnego myślenia o istocie ludzkiej. Zarazem zmusza widzów do podjęcia wysiłku współtworzenia sensu życia postaci z pełną świadomością, że składana przez nich z prezentowanych na scenie ułamków opowieść to tylko jedna z nieskończenie wielu możliwych opowieści.

Przywołuję w tym momencie manifest Haraway nie tylko dlatego, że zawiera on dość symptomatyczny dla konstruktivistycznego myślenia o tożsamości płciowej w latach osiemdziesiątych projekt nowego języka pozwalającego inaczej niż w tradycyjnych, ontologicznych kategoriach opisać ludzką tożsamość. Manifest Haraway interesuje mnie szczególnie w kontekście przemian formy dramatu subiektywnego. Traktując cyborga jako model nieesencjonalnej tożsamości, kwestionuje on jeszcze jedną binarną opozycję, leżącą u podstaw tradycyjnych modeli podmiotowości; opozycję między tym, co zewnętrzne, i tym, co wewnętrzne, którą – jak już wspominałem – odzwierciedlała struktura modernistycznego dramatu subiektywnego. Warunkujący podstawowe przemiany współczesnych tekstów dla teatru kryzys dramatu końca XIX wieku wiązał się nieodłącznie z pojawieniem się

¹⁵ D. Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, [w:] eadem, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991, s. 49-181, tu s. 181.

na początku ubiegłego stulecia nowych koncepcji ludzkiej podmiotowości. Psychoanalityczna teoria Zygmunta Freuda czy fenomenologiczna psychologia Williama Jamesa – by przywołać tylko paradygmaty najbardziej znane w kontekście euro-amerykańskim – w miejsce kartezjańskiej, spójnej i samoświadomej jednostki wprowadziły wizję „ja” wyobcowanego, które nie panuje nad światem wewnętrznych impulsów, popędów i momentalnych doznań; „ja”, którego wewnętrznych napięć i konfliktów nie mogła już żadną miarą odzwierciedlić tradycyjna forma dramatyczna, znająca jedynie obiektywnie ukazywaną sferę międzyludzkiej interakcji. O konieczności wprowadzenia na scenę alternatywnego wobec dominującej poetyki dramatycznej sposobu ukazywania strumienia ludzkiej świadomości i relacji między świadomym a nieświadomym rejonem psychiki świadczą takie choćby wczesne próby, jak naturalistyczna sztuka *L'Écheance* (1889) Jean Julliena, symbolistyczna *Madame La Morte* (1891) Rachilde, dramaty Stéphane'a Mallarmégo czy wreszcie dojrzała forma dramaturgii intymnej w postinfieralnych sztukach Strindberga¹⁶. Stawką tych eksperymentów stało się pokazanie wewnętrznych zmagania z samym sobą i światem scenicznego „ja” w ramach akcji o wyraźnie subiektywnym charakterze. Konwencja teatru intymnego wspierała się zatem na tak rozumianym zasadniczym dualizmie świata i człowieka, zaś w centrum świata przedstawionego umieszczała indywiduum, które wkraczało na drogę trudnego, lecz możliwego i niepodważalnego w swoich wynikach samopoznania. Tymczasem najnowsze przemiany w myśleniu o człowieku, zainspirowane pojawieniem się cyborgów, każą zrewidować ten pogląd o wewnętrznej prawdzie ludzkiej istoty, co nieuchronnie prowadzi do stworzenia nowych konwencji budowania postaci dramatycznej. Na czym jednak polega istota przemian formy dramatycznej pod wpływem dyskursu humanistyki, który podjął problematykę człekokształtnych automatów, androidów i cyborgów?

Jak przekonuje Haraway, fuzja organicznych składników z obcymi wobec nich elementami elektronicznymi czy mechanicznymi powoduje w ostatecznym rachunku decentralizację tożsamości fundowanej na poczuciu cielesnej integralności i nieprzekraczalnej granicy między ciałem a otaczającym je światem, między „ja” a „nie-ja”. Jej pisany z perspektywy socjalistycznego feminizmu tekst jest o tyle symptomatyczny dla współczesnych prób dekonstrukcji humanistycznej koncepcji esencjonalnej tożsamości, że wykorzystuje figurę cyborga nieco inaczej niż piszący o niej socjologowie czy antropologowie. Używa jej bowiem jako metafory tożsamości, która tworzy się z materii żywego ciała naznaczonego kulturowymi wzorcami, narzucanymi w procesie akulturacji i układającymi się w rodzaj kolażu, który nigdy nie uzyska organicznej spójności. Tym samym Haraway tworzy figurę paradygmatyczną dla współczesnej tożsamości, która w zamierzeniu zostaje przedstawiona jako taka, która przekracza binarne podziały i dychotomie leżą-

¹⁶ J. Danan, *Le théâtre de la pensée*, Médiannes: Rouen 1995.

ce u podstaw naszego obrazu rzeczywistości. „Kultura high-techu kwestionuje te dualizmy w intrygujący sposób. Nie jest jasne, kto tworzy, a kto został stworzony w związku między człowiekiem i maszyną. Nie jest jasne, co stanowi umysł, a co ciało w maszynach, które kodują [...]. Odkrywamy, że jesteśmy cyborgami, hybrydami, mozaikami, chimerami”¹⁷ – konkluduje swoje rozważania, tak rozszerzając kategorię cyborgiczności, by zmienić ją w dominujący model tożsamości; nie tylko marginalizowanej tożsamości kobiecej, ale każdej tożsamości istniejącej w ramach post-kapitalistycznych społeczeństw technologicznych.

Do takiej koncepcji podmiotowości zdaje się również nawiązywać Lochhead, kiedy znacząco w taki sposób weryfikuje paradygmat dramatu subiektywnego, by stworzyć sceniczną formę zdolną oddać nowy obraz tożsamości. Nieznajomy z *Do Damaszku* Strindberga, dramatu często uznawanego za wzorcowy dla całej dramaturgii subiektywnej XX wieku, rozpoznawał siebie, odbywając wewnętrzną podróż przez kolejne stacje świadomości i roztaczając przed nami coraz bogatszy obraz własnego „ja”. Lochhead, w odróżnieniu od braci Čapek, nie czyni bohaterką swojego tekstu sztucznie stworzonego organizmu, by potem kazać nam rozpoznać w nim ludzkie rysy. Postępuje zgoła odwrotnie. Wykorzystując znaną formę dramatu subiektywnego, każe nam uruchomić mechanizm projekcji i identyfikacji i uwierzyć, że mamy do czynienia z niepowtarzalnym i obdarzonym wolną wolą indywiduum. Jednak w miarę rozwoju akcji, stosując autorefleksyjny zabieg utożsamienia aktu spisywania wspomnień z aktem odegrania traumy, każe nam rozpoznać w swojej bohaterce złożonego z kulturowych klisz cyborga. Mary u Lochhead dociera przecież tylko do przekonania, że samopoznanie zawsze wiąże się z arbitralnym gestem identyfikacji z jakąś wcześniej i przez kogoś innego skonstruowaną i w tym sensie opresyjną narracją. Zaś ona sama okazuje się w ostatecznym rozrachunku pustym podmiotem, bardziej lub mniej świadomie pozorującym jedynie swoją autentyczność i prymarność, a w istocie poskładanym z klisz, narzuconych wspomnień i wytworów własnej wyobraźni.

Wybrane przeze mnie do analizy dramaty braci Čapek i Lochhead pozwalają pokazać, na ile metaforyka wywodząca się ze współczesnych rozważań na temat cyborgów pomaga uchwycić sens przemian technik i sposobów konstruowania postaci w dramacie najnowszym. Kwestionujące kategorie tradycyjnej filozofii i psychologii, wywodzące się z dziedziny fantastyki naukowej, lecz po części należące już do naszej codzienności cyborgi, androidy i roboty jako bohaterowie dramatyczni zmuszają do modyfikacji samych podstaw paradygmatu dramatyczno-teatralnego. Pojawienie się ich na scenie ma wyraźnie – przynajmniej w przywołanych przeze mnie przykładach – charakter rozwiązania autorefleksyjnego. Zwraca bowiem uwagę na to, jak jako widzowie współtworzymy sceniczną postać w procesie odbioru, ale zarazem i na to, do jakiego wzorca podmiotowości odwołujemy

¹⁷ D. Haraway, *A Cyborg Manifesto...*

się w chwili, kiedy próbujemy zrozumieć sens oglądanych wydarzeń. Tym samym pozwalają pokazać to, że w istocie proces odbioru i interpretacji postaci scenicznej to przede wszystkim proces tworzenia jej na własny obraz i podobieństwo, czyli zgodnie z obowiązującymi modelami tożsamości. Zatem czytelna autorefleksyjność współczesnego teatru i pisanych dla niego tekstów – której przykłady stanowią przywołane przeze mnie dramaty – nie oznacza wcale zamykania się na głucho w wyodrębnionej z codziennego życia dziedzinie estetyki i specyficznych tylko dla niej procesów. Wręcz przeciwnie. Za każdym razem, kiedy dramat tematyzuje właściwe sobie rozwiązania – co w przypadku wprowadzenia na scenę postaci-cyborgów okazuje się wręcz koniecznością – odsłania także przed widzami fakt, że stanowi rodzaj kognitywnego eksperymentu, jest z zamierzenia jednym z możliwych modeli świata i człowieka, gdzie biblijne „na obraz i podobieństwo” nie odsyła już jedynie do ontologicznych początków i uzurpacyjnych gestów względem boskiego „fiat”, ale podejmuje kwestię codziennych procesów percepcji i komunikacji.

