

MAGDALENA MROWIEC

„MASZYNA MEMOWA” W NOWEJ ODSŁONIE, CZYLI KSIĘGA WSZYSTKICH GODZIN HALA DUNCANA

Idee nie zrodziły się same, przyjacielu. Zostały wyhodowane.
Hal Duncan, *Welin*

Hal Duncan (ur. 1971), z wykształcenia i zawodu programista komputerowy, jest szkockim autorem z pogranicza *fantasy* i *science fiction*, zaliczanym do nurtu tzw. *new weird*, którego debiutancka powieść *Welin*¹ (pierwsza część dylogii *Księga wszystkich godzin*) została przyjęta owacyjnie zarówno przez krytykę, jak i przez określone grono czytelników. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż – mimo że akcja zarówno *Welinu*, jak i *Atramentu* rozgrywa się faktycznie w alternatywnej rzeczywistości – technika pisarska Duncan na więcej ma wspólnego z Jamesem Joyce’em (do inspiracji jego dziełami szkocki autor zresztą sam się przyznaje²) niż z typowymi przedstawicielami gatunkowej *science fiction*. Na czym jednak polega konstrukcja tej interesującej powieści, która sprawia, że można ją określić jako osobiwą „maszynę memową”?

W toku skomplikowanej fabuły, przeplatanej trawestacją oryginalnego sumeryjskiego eposu o wyprawie Inany do Kur, krainy zmarłych, czytelnik zaczyna domyślać się zasad kierujących rzeczywistością *Welinu* oraz losami bohaterów. Jest rok 2017, gdy nastoletnia Phreedom odkrywa, że świat został zaprogramowany według pradawnego kodu, który przekształcił (i pozwala nadal przekształcać) zarówno samą rzeczywistość, jak i niektórych ludzi. Istoty te, zwane *enkin* (nazwa zaczerpnięta od „zgromadzenia starszych, którzy w neolicie rządili miastami i wioskami”³), dzięki darowi Mowy są w stanie wpływać na rzeczywistość, czyli tytułowy *Welin*. Natomiast krew władających Mową, uosabiająca kreacyjną moc języka, stała się *Atramentem*.

Pod wodzą Metatrona w czasach jeszcze neolitycznych grupa *enkin* utworzyła Przymierze, mające na celu utrzymanie *status quo* (czyli ich dyskretnej władzy nad *Welinem*). Nie przeszkadza to jednak należącym do Przymierza bezlitośnie tropić tych znających Mowę, którzy do grupy pod wodzą Metatrona wstąpić nie zamierzają, czyli rebeliantów, głównych bohaterów powieści.

Najbardziej jednak w fabule Duncanowskiej dylogii interesujące jest to, co napędza zarówno akcję, samą rzeczywistość *Welinu* oraz bohaterów próbujących mimo wszystko

¹ H. Duncan, *Welin. Księga wszystkich godzin. 1*. Przeł. A. Reszka, Warszawa 2006 oraz H. Duncan, *Atrament. Księga wszystkich godzin. 2*. Przeł. Anna Reszka, Warszawa 2007.

² Porównaj wywiad z Duncanem, w którym mówi on wprost „Bardzo pomogło mi także czytanie Jamesa Joyce’a. Staralem się jak najwięcej skorzystać z jego doświadczeń, naśladować jego płynność”. Źródło: <<http://katedra.nast.pl/artukul/1802/Wywiad-z-Halem-Duncanem>>, 8.12.2012.

³ H. Duncan, *Welin*, dz. cyt., s. 176.

wziąć swe losy we własne ręce. A motorem tym są... **memy**, stare jak świat, stare jak „szympanś snujący opowieści”⁴. W pierwszej części *Księgi wszystkich godzin* ich podstawową matrycą jest świat mitów starożytnego Sumeru, a także opowieści o Prometeuszu i Io, w części drugiej – przede wszystkim *Bachantki* Eurypidesa oraz *Bukoliki* Wergiliusza (lecz by oddać sprawiedliwość Duncanowi, trzeba przyznać, że – być może wzorem m.in. Joyce’a – przywołuje on prawdziwy ocean memetycznych wzorców i nawiązań, od kultury wysokiej poprzez popularną, legendę miejską, a nawet witryny internetowe⁵). Jednak jego celem jest nie tyle przepisanie mitu na nowo, jak miało to miejsce w *Ulissiesie* Joyce’a, który napisał swoją monumentalną opowieść, by ukazać zdegradowaną podróż nowoczesnego, antyheroicznego Odyseusza jako „jeden dzień z życia” Leopolda i Molly Bloom⁶. U Duncana mamy do czynienia ze stworzeniem z mitu swego **algorytmu**, który generuje zarówno bohaterów książki, jak i samą opowieść.

Czytelnik *Welinu* – także dzięki równolegle prowadzonemu wątkowi zejścia Inany do podziemi, przy konstruowaniu którego Duncan opiera się prawie całkowicie na świetnych przekładach oryginalnego sumeryjskiego eposu – po pewnym czasie orientuje się, że Phreedom i jej brat Thomas nieświadomie powielają mityczno-memetyczny wzorzec Inany zmierzającej do Kur, aby rozszerzyć swą władzę, umierającej tam, a następnie oddającej swego brata Dummuziego/Tammuza, by pozostał w państwie podziemnym zamiast niej. Jednak co ciekawe, gdy Inana-Anna-Phreedom już uświadomi sobie tę symboliczną infekcję, która steruje losami jej i jej umierającego w każdej fałdzie⁷ *Welinu* brata, będzie próbowała ze wszystkich sił przejąć kontrolę nad realizowanym przez siebie scenariuszem, by „wygrać z mężczyznami w ich własną grę”⁸ (podobnie jak robiła to w męskim świecie neolitu ekspansywna bogini wojen i miłości, jaką była sumeryjska Inana).

⁴ Koncepcje *Pan narrans* Stewarta i Cohena oraz Edwarda O. Wilsona zestawia D. Wężowicz-Ziółkowska, *Moc narrativum. Idee biologii we współczesnym dyskursie humanistycznym*, Katowice 2008, s. 225–226.

⁵ Jedno z odwołań do przestrzeni internetu jest szczególnie interesujące pod kątem memetycznym. Wiąże się ono z zarysowanym socyzjście i jednocześnie subtelnie istotnym wątkiem homoerotycznym *Księgi wszystkich godzin* (sam Hal Duncan otwarcie przyznaje się do swojej orientacji seksualnej). W pewnym momencie Puk, który jest jednocześnie Thomasem z innych warstw *Welinu*, ginie, bestialsko zamordowany przez dwóch homofobów o aryjskim wyglądem. W powieści pada taki komentarz: „Ale bigoci zawsze uważali tych, których nienawidzą, za moralnie zepsutych, jakby myłac własną estetykę odrazy i strach z krytyką etyczną, racjonalizowali swoje reakcje emocjonalne i z pasją narzucali innym moralne przekonania, mianując siebie, subtelnie albo brutalnie, arbitrami rozumu. Na stronie internetowej pod adresem www.godhatesfags.com jakiś nazistowski dupek Phelps zamieścił animację, na której Puk z gazetowej fotografii uśmiecha się wśród piekielnych ogni trawiących jego duszę potępioną na wieki, płomieni dużo gorętszych, możemy być pewni, niż papierosy, którymi dwaj mordercy przypalali jego nagie ciało, podczas gdy on błagał o życie” (s. 170–171). Można by przypuszczać, że witryna GodHatesFags (co można tłumaczyć jako: „Bóg nienawidzi pedałów”) i jej założyciel są tylko elementami fikcyjnego świata *Welinu* – okazuje się, że taka strona WWW istnieje i skutecznie rozsiewa swe memy nienawiści. Książka Duncana staje się w ten sposób wnikliwym metamemetycznym komentarzem, w bezpardonowy sposób ostrzegającym przed niebezpiecznymi „wirusami umysłu”, piętnującym zagrożenie przy pomocy literackich „kontrmemów”.

⁶ Por. J. Joyce, *Ulisses*. Przeł. M. Słomczyński, Kraków 2002. Nie darmo Joyce powiedział na kartach tej historii o micie i bohaterze zdegradowanym, choć jeszcze tęskniącym za mitem, za transcendencją, że jego czasy „to wiek utrudzonego kurewstwa, po omacku szukającego swego boga” (s. 264).

⁷ *Welin* – poddająca się programowaniu za pomocą Mowy i Atramentu struktura świata – dzieli się bowiem na fałdy, które można nazwać alternatywnymi rzeczywistościami, ale słuszniej byłoby je postrzegać jako stale zmieniający się kontekst, który zmusza memy i ich powieściowych hodowców do wciąż nowych przeobrażeń. Strukturalnie takie rozwiązanie fabularne może budzić skojarzenia także z *role playing games* (zarówno w tradycyjnej formie gier fabularnych, jak i należących do świata cyberkultury komputerowych RPG), w którym bohaterowie – przybrawszy pewne określone, archetypiczne role – mierzą się ze swoją misją we wciąż nowych warunkach. Tyle że konstrukcja *Welinu* jest bardziej przewrotna – bohaterowie, realizując swe zadania w każdej z fałd, popychają *Welin* w określoną stronę, przepisując go na nowo i aktualizując „stare jak świat” mity na własnych zasadach. Dzięki temu jest możliwa rekonfiguracja danej fałdy – a więc środowisko zmienia się pod wpływem testujących swoją *fitness* organizmów (bohaterów). Zachodzi tu więc analogon procesu ewolucyjnego na płaszczyźnie ściśle memetycznej.

⁸ Por. H. Duncan, *Welin*, dz. cyt., s. 165, 234 i inne.

Całą skomplikowaną akcję *Welinu* i *Atramentu*, w którą nie sposób zagłębiać się w tym miejscu, można by podsumować jako toczoną na różnych frontach memetyczną wojnę: o „rząd dusz”, o zachowanie stanu istniejącego, o własną niezależność, o namnażanie własnych, memetycznych replik etc. Duncan świadomie stosuje memetyczną metaforykę i nadaje związanym z nią określeniom przemyślane znaczenia. Oto jak jedna z głównych postaci – Spring Heeled Jack⁹ – mówi o jednym ze swoich wrogów, a raczej o tym, co nim steruje.

Nie on mnie jednak niepokoi, tylko **wirus** w jego głowie, nikczemne małe marzenie, **mem**, **sterujące** nim i próbujące **zasiać** swoje **chore repliki** w pustych mózgowicach dziwek przepelnionych nienawiścią i skurwieli zbyt tępych, żeby zrozumieć, co się z nimi dzieje. Język żyje, przyjacielu, jest informacją, która ma **cel** i **świadomość**.

Nazwij ich bogami, nazwij demonami, współczesnymi archontami, ale wiedź, że te pieprzone umysłowe wirusy, namnażające się w przemówieniach i pielęgnowane w gazetach, **żywią się** naszymi lękami i pragnieniami. Idee nie zrodziły się same, przyjacielu. Zostały **wyhodowane**. Za każdym dobrym demagogiem stoi zła idea. Ja to wiem, bo sam jestem mitem.¹⁰

Jak widać, pod sugestywnym piórem Duncana memy nabierają zupełnie animalnego czy też wirusowego charakteru – żywią się naszymi emocjami, paszorytują na naszych umysłach niczym przywry w zwojach nerwowych mrówek¹¹, powstają w wyniku celowej hodowli, jak niektóre kultury bakterii siane przez człowieka. Także metafora ukuta przez Dawkinsa o „samolubstwie” replikatorów idzie tu bardzo głęboko – memy sterują bohaterami i „usiłują zasiać swoje chore repliki” w umysłach tych, którzy są na nie mało odporni, bezrefleksyjnie przyjmując wszystko, co płynie z mediów i przemówień (nie liczący się z konwenansami Jack używa tu sformułowań typu „skurwiele zbyt tępi, by zrozumieć, co się z nimi dzieje”). W tym konkretnym wypadku chodzi też o memy wrogie, dlatego są one wartościowane aż tak negatywnie, ale rdzeń przypisywanych im cech pozostaje podobny do tego, jakimi określają je przytoczeni uprzednio badacze związani z tymi zagadnieniami.

Warto też zwrócić uwagę na przebijającą z tej wypowiedzi Jacka metaforykę wojenną. W *Księdze wszystkich godzin* ważną rolę pełni konflikt między siłami rebelii (siedmiu głównych bohaterów, wyrotowców-tricksterów podważających „święte” reguły) i porządku (Przymierze), zarysowany bez nadmiernych uproszczeń (dość powiedzieć, że to siły porządku doprowadzają w końcu do totalnego chaosu, memowej apokalipsy, o której zaraz). W tej wojnie bardzo ważną rolę pełnią memy – nic w tym jednak dziwnego, przecież rozmaite ideologie-mempleksy zawsze pomagały mobilizować swoich popleczników do walki po określonej stronie, przykłady można by mnożyć. U Duncana interesujące jest jednak to, że w jego alternatywnym (acz mającym wiele wspólnego z tym nam znajomym) świecie owa „broń memowa” przyjmuje całkiem fizyczny charakter. Ba,

⁹ Jego pierwowzór to postać bardzo ważna dla angielskiego folkloru miejskiego, rozslawiona w licznych urban legends epoki wiktoriańskiej. Obdarzonemu zdolnością do nadludzkich skoków Spring Heeled Jackowi przypisywano także nieregularnie powtarzające się w różnych okresach napady na kobiety. Do dziś nie wiadomo, czy Spring Heeled Jack istniał rzeczywiście, jest na ten temat wiele teorii – z całą pewnością jego mem żywotnie krążył nad Londynem aż do początku XX wieku, kiedy zanotowano ostatnie relacje ze spotkania z tym indywiduum. Na tym jego siła oddziaływania się nie skończyła – temat poruszył wielu autorów (por. choćby wydana niedawno powieść *The strange affair of Spring Heeled Jack* brytyjskiego autora Marka Hoddera, przetłumaczona na język polski jako *Dziwna sprawa Skaczącego Jacka*, Warszawa 2012, czy książkę dla dzieci i młodzieży autorstwa Philipa Pullmana *Jacek Na Sprężynach: historia męstwa i występku*. Przeł. A. Sak, Kraków 2004), którzy tłumnie wykorzystywali tę tajemniczą postać na kartach swoich utworów. Z tych wszystkich powodów Jack, bohater *Welinu* – wcielający w siebie mempleks Spring Heeled Jacka – mówi o sobie, że sam jest mitem.

¹⁰ H. Duncan, dz. cyt., s. 292–293, [podkreślenie moje – M.M.].

¹¹ Jako przykład wyrafinowanego pasożytnictwa przywry, przywodzące swych gospodarzy do samobójstwa, przywołuje Richard Dawkins, *Fenotyp rozszerzony*. *Dalekosiężny gen*. Przeł. J. Gliwicz, Warszawa 2003.

możemy nawet obserwować użycie takiej broni w akcji: oto moment, gdy znany nam już Jack musi bardzo szybko „obudzić” Pechorina, który znalazł się w innej fałdzie Welinu bez świadomości wspólnej misji, którą wykonuje wraz z Jackiem. Nasz bojowy bohater używa w tym celu... bomby memowej, aktywowanej hasłem „Narcyz się obudził”.

Wypowiadam hasło i wcześniej zaprogramowana **memowa bomba** eksploduje w głowie Pechorina. Powódz obrazów z martwej duszy zalewa jego umysł zasiedlony przez bogów, demony, anioły i obcych, jak rzeka z hukiem przerywająca tamę. Wiesz, dziecino, jeśli istnieje strumień świadomości, czasami musi wystąpić z brzegów pamięci. Informacja to potęga, skarbie, język jest płynny, a ja mam w głowie pieprzony wąż strażacki. Myle metafory? Ujmę to inaczej: *Narcyz się obudził*.¹²

Na kartach *Welinu* i *Atramentu* wielokroć dochodzi do aktów memetycznej przemocy — sami możemy zadać sobie pytanie, czy jest to tylko fikcja osadzona w konwencji fantastyki naukowej, czy też znakomita intuicja autora, który w bardzo wyrazistej formie pokazuje to, z czym stykamy się już dziś. Nawiasem mówiąc, mamy tu do czynienia z jeszcze jedną grą: swoistym metakomentarzem ze strony Autora. Przecież ów strumień świadomości, którym Jack zalewa Joeya Pechorina, to nie tylko fikcyjna broń memetyczna, ale także strategia autorska: strumień świadomości (znów nawiązanie do Joyce’a, ale jest to przecież tak naprawdę „strumień memów”) to przecież po mistrzowsku, w bardzo nowoczesny (ponowoczesny?) sposób stosowana przez Duncana strategia narracyjna, jeden z jego chwytów artystycznych.

Duncan w przytoczonych fragmentach powieści rozważa także jeszcze jeden aspekt – podleganie memów procesowi ewolucji oraz... swoistą nieśmiertelność tych wzorców informacji. Pod koniec analizowanej poprzednio wypowiedzi Jack stwierdził, że swą wiedzę o naturze memów czerpie z faktu, iż sam jest mitem – dzieje się tak, ponieważ połączył się z mempleksem Spring Heeled Jacka. Oto jak w *Atramentcie* jedna z drugoplanowych postaci mówi o nim – lub raczej o rozsiewanych przezeń „wirusach umysłu”:

[...] mówię ci, człowieku, widziałem to we śnie, naprawdę. On jest jak **coś ze środka naszych głów**, stary, jak mem, no wiesz, idea, wirus, który **przenosi się z jednego gospodarza do drugiego**. Dlatego nie jest przez cały czas martwy. **Nie można zabić idei**...¹³

Mem to coś, co pochodzi „ze środka naszych głów” (dlatego, choć tyle w *Welinie* mitów i odwołań do sumeryjskiego panteonu, nie ma tu właściwie żadnych bogów, żadnej transcendencji — oprócz tej „międzyludzkiej”, która rozgrywa się pomiędzy naszymi głowami) i rozmnaża się, przechodząc z jednego żywiciela na drugiego. Nie można też „zabić idei”; pomimo zmieniającego się kontekstu ona ciągle zachowuje swój rdzeń, wzorec, który przenosi na wciąż nowych nosicieli. Tworząc tak mocny splot mitu i memu, autor *Księgi wszystkich godzin* uświadamia nam, że samolubne replikatory wykorzystują siłę nośną ciągle w nowych odsłonach odnawiających się narracji, czerpią z wiecznej aktualności „czasu poza czasem” właściwego mitowi. Trudno właściwie mówić o tych dwóch terminach oddzielnie – w *Welinie* to mity-memy żerują na egzystencjach i umysłach bohaterów,

¹² H. Duncan, dz. cyt., s. 355. Przywołana w ten sposób postać mitologicznego Narcyza może nawiązywać do eseju McLuhana, który interpretuje współczesnego człowieka zanurzonego w mediach właśnie jako zakochanego w swym odbiciu greckiego myśliwego (por. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Przeł. Natalia Szczucka, Warszawa 2004). U Duncana także nieświadomie błędzący w strumieniu memów Pechorin musi „obudzić się”, czyli odzyskać świadomość, aby przestać być – jak rzecz ujmuje McLuhan – „serwomechanizmem swojego (...) wizerunku” (s. 81).

¹³ H. Duncan, *Atrament*, dz. cyt., s. 126, [podkreślenie moje – M.M.].

aby przykroić ich do swoich fabuł. Bohaterowie, uświadomiwszy to sobie, próbują się z tej matni wyplątać. Cóż z tego, skoro taka transgresja jest najczęściej przez mit przewidziana i jest jego nieodłączną częścią? Dlatego w części drugiej (*Atrament*) siedmioro głównych „tricksterów” zaprzęga mit do swoich celów – świat zaczyna toczyć się wedle scenariusza strawestowanych przez nich *Bachantek*: upadają władcy (w powieści: „diukowie”), matki pożerają dzieci, czyli dzieje się to wszystko, co w „zaraźliwej” ostatniej tragedii Eurypidesa¹⁴. Opowiada ona przecież o jednej z największych zagadek z pogranicza psychologii społecznej i memetyki – epidemii zbiorowego szaleństwa.

Bitmity – literacki obraz ewoluujących memów

Duncan w swoim dwuksięgu proponuje nam jeszcze jedno spojrzenie na memy oraz ich związek z mitami. Powiedzieliśmy, że „wirusy umysłu” przybierają w powieściach szkockiego informatyka kształt nieomal namacalny — tak rzeczywiście dzieje się dzięki wprowadzonemu przezeń do fikcyjnego świata *Księgi wszystkich godzin* pewnego arcyciekawego wynalazku: **bitmitów**. Są one jakby fizykalnym wcieleniem memów (dlatego – jako jeden z nielicznych namacalnych portretów literackich „wirusów umysłu” — są dla nas tak interesujące), są żywymi, uczącymi się mechanizmami, potrafiącymi przekształcać rzeczywistość.

Bitmity powstały na styku tej opozycji, która kształtuje i ożywia twórczość szkockiego pisarza: chodzi o napięcie między pradawnym i ultranowoczesnym. Metatron bowiem stworzył bitmity, używając w tym celu nanotechnologii oraz Atramentu rzeczywistości, czyli krwi enkin. Dzięki temu bitmity są zdolne posługiwać się Mową (pamiętajmy przy tym, że greckie *mythos* etymologicznie znaczy po prostu „słowo”). Duncan pokazuje jednak, że przeciwstawienie tych dwóch członów jest pozorne, ponieważ każda z tych sfer dysponuje własną mocą, przekładaną na język form, typowy dla danego kontekstu (krew i nanotechnologia). Tak mówi o tym Phreedom, dostosowując się szybko do technologicznego zaawansowania właściwego drugiej stronie sporu między enkin:

[...] trzeba iść z duchem czasu. Mowa jest dostatecznie potężna, gdy się ją szepcze do ucha, ale w erze bitmitów, nanourządzeń do inwigilacji, przywiewanych przez wiatr, unoszących się w pyłe, który wdychamy, jest jeszcze silniejsza jako szept w głowie¹⁵.

Metatron zaprojektował i stworzył bitmity (są to urządzenia, które dzięki krwi enkin mają dusze — znajdują się więc na pograniczu mechanizmu i życia) jako urządzenia do inwigilacji i jednocześnie jako delikatny instrument naginający rzeczywistość do woli założyciela Przymierza (są one w stanie wpływać zarówno na umysłu, jak i na rzeczywistość fizykalną dzięki Mowie — potrafią więc subtelnie przeprogramowywać świat w imię służby Przymierzu). Tak mówią same o sobie w drugiej z ksiąg:

Bitmitami jesteśmy, skarabeuszowymi semami języka rojącymi się niczym szarańcza, martwymi duszami rozpuszczonymi w płynną jedność w ciągu wieków snu, przyobleczeni w nanotechnologiczne skorupy, w chitynowe pancerze czarne jak ropa, jak atrament.¹⁶

Już w tym fragmencie widać, jak pierwszorzędnym stylistą jest Duncan — bitmity mówią o sobie podniosłym, bogatym stylem, który zapewne ma naśladować Mowę; bez-

¹⁴ Por. Eurypides, *Bachantki*, [w:] tegoż, *Tragedie*. Przel. i opracował J. Łanowski, Warszawa 1980.

¹⁵ H. Duncan, *Welin*, dz. cyt., s. 68.

¹⁶ Tenże, *Atrament*, dz. cyt., s. 15.

pośrednio porównują się też do grupy najliczniejszych stworzeń świata zwierzęcego: owadów. I podobnie jak nie do opanowania jawi się przelot szarańczy przez urodzajne ziemie, tak niepokromiony okazał się żywot bitmitów uwolnionych spod władzy swego twórcy.

Metatron, zaprzęgając bitmity do misji utrzymania istniejącego *status quo*, nie zdał sobie sprawy, że w czasie wykonywania swoich zadań będą one musiały przystosowywać się do różnych sytuacji i ludzi, z którymi przyjdzie im się zetrzeć, że zaczną także uczyć się od tych, których miały za zadanie przeprogramować – czyli że zaczną **ewoluować**. Jako samoświadome odmówiły posłuszeństwa swemu twórcy w imię pobierania nauk od jego ofiar („Uczymy się od niego. On nas uczy”¹⁷, mówią o Finnianie-Prometeuszu, którego buntowniczą postawę nanourządzenia przejmują wobec swojego twórcy). Lecz wkrótce, zgodnie z zasadami emergencji, bitmity odwracają się zarówno od Przymierza, jak i od enkin-rebeliantów, by samodzielnie stwarzać i niszczyć, by przemienić — całkowicie przeprogramować – świat w duchu memowej apokalipsy (czy podobny scenariusz może grozić i nam?). „Świat stanął w ogniu i bitmitach”¹⁸.

Summa summarum, jak przekonuje się jeden z najbystrzejszych bohaterów, wcielający w siebie archetyp mądrego lisa Reynard Fox, to bitmity są Atramentem, którym zapisana była Księga wszystkich godzin (czyli wszystkiego, co się stało i dzieć się będzie). Kiedy nanomaszyny zaprowadziły swoje własne rządy, odkrył, że księga stała się zbiorem pustych kart. Jednak są one czymś znacznie więcej niż statycznym, podległym czyjejś mocy twórczej Atramentem. Bitmity są przecież żywo-mechanicznym, owadziim żywiołem, szumem stale przebudowywanych i ewoluujących znaczeń, zamiecią memów, która przeprogramuje świat zgodnie z zasadami emergencji, czyli w sposób nieprzewidywalny.

Nikt nie wie, czego chcą rozszalałe bitmity, jaki jest ich cel. Najbliższa zrozumienia tego fenomenu zdaje się być w pewnym momencie Phreedom: „Zrozumiała, że to naprawdę całkiem proste — bitmity nie mają własnego planu działania, żadnych ukrytych, niecznych celów; jedynie elementarną potrzebę reagowania na każdy głos, służenia, dawania ludziom tego, co potrzebują: władzy, wolności, sprawiedliwości, zemsty, prostego życia, chwalebnej śmierci”¹⁹.

Dlaczego? Ponieważ bitmity-memy pragną się jedynie namnażać, a to oznacza: dostosowywać do ciągle zmiennego środowiska, jakim są nasze umysły. Lecz – na szczęście dla „skarabeuszowych semów języka” – ten *environment* zasadza się na kilku zaledwie dźwigniach: żądzy władzy, pożądaniu etc. Dlatego też memy mają tak wielkie pole do popisu...

Memetyczne nadpisywanie tożsamości, czyli bitmity w akcji

Na koniec prezentacji swoistego literackiego portretu memów, jakim są Duncanowskie bitmity, przyjrzyjmy się jeszcze konkretnemu sposobowi działania tych nanotechnologicznych cacek. Najlepsza możliwość podglądnięcia ich pracy następuje, gdy nadpisują (należy rozumieć ten termin w sensie informatycznym: a więc *de facto* przeprogramowują) osobowość niektórych bohaterów, konstytuując ich tym samym na nowo. Tak dzieje się choćby w wypadku wspomnianych tu już postaci: Phreedom (która przybiera tu swoje ulubione imię Anna) i Jacka. Przyjrzyjmy się najpierw pierwszej z tych transformacji:

Tatuaż porusza się, czarne smugi połyskujące karmazynem i fioletem biegną pod skórą, kiedy bitmity skryby Przymierza **dekonstruuja i rekonstruuja historię jej życia**, czy też jednej z jego **wersji**. Są w niej dzieje Inany i Phreedom, ale nieco zmienione jak każda **wielokrotnie powtarzana opowieść**.

¹⁷ Tenże, *Welin*, dz. cyt., s. 418.

¹⁸ Tenże, *Atrament*, dz. cyt., s. 154.

¹⁹ Tamże, s. 199.

Anna oddała swoje ciało dawno zmarłej enkin, ale odzyskała własną duszę. We wzorach płynnie przechodzących jeden z drugiego rysuje się pośrodku znak Phreedom, wyraźny, trochę zmodyfikowany, upiękuszony, ale nadal jej. Bitmity przebudowują jej ciało, jej poranioną, skażoną duszę, zgodnie z programem napisanym przez Metatrona.²⁰

Bitmity swoją mrówczą pracą rozkładają na części (odpowiedniki mitemów Lévi-Strausa?) opowieść, która stanowi los Inany, po czym składają ją ponownie, dostosowując do nowej sytuacji, odnowionej osoby, jaką jest Anna — wizualnym wykładnikiem tych zmian jest stanowiący o jej tożsamości bitmitowy tatuaż. Co jednak najciekawsze, ta rekonstrukcja jest także przekształconym wątkiem mitu — jest to przecież moment, kiedy Inana wraca do świata żywych po symbolicznej śmierci w krainie zmarłych (po tym, jak wisiała tam naga, powieszona na haku do mięsa). Tak więc przemiana Inany-Phreedom w Annę (możliwa dzięki Enki-Ea-Metatronowi, podobnie jak w sumeryjskim eposie), transgresja w przestrzeń niedeterminowaną przez mit jest możliwa tylko dlatego, że sam mit to „przewidział”, że w jego „memach” jest na taką transfigurację miejsce. W innym wypadku to przejście zapewne nie mogłoby się udać. A tak Anna dalej niesie ze sobą przypisany sobie mempleks Inany, który wyewoluował w kontakcie z nowym nosicielem — lecz teraz czyni to świadomie i dzięki temu ma bitmitowe memy przynajmniej częściowo pod kontrolą.

Być może jeszcze ciekawsze od tatuowania nową tożsamością dawnej Inany jest obserwowanie prawdziwych bitmitów w akcji, gdy wpisują one swoją wybraną sygnaturę w zafascynowanego całym rytuałem Jacka. Te wydarzenia poprzedza krótka rozmowa na temat samej ontologii bitmitów, w której Jack nazywa je wprost „żyjącymi informacjami” — trudno o lepszą „poetycką” definicję memu. Kiedy bohater otwiera wąż, gdzie kryją się bitmity, narrator mówi także, że „otwiera rzeczywistość”. Memy byłyby więc tym, co istnieje „mocniej”, „bardziej rzeczywistość”, ponieważ kreują samo istnienie. „One są prawdziwe, tylko że nie istnieją” — oto żywotny paradoks memetyki ujęty w zgrabną, literacką formę.

– One są prawdziwe, tylko że nie istnieją – mówi [Jack – przyp. M.M.]. – To wytwory id, pieprzonej masowej nieświadomości. Żyjące informacje. (...)

– To ty, Jack. One są tutaj – [Joey – przyp. M.M.] stuka w bok jego głowy [Joey, nastoletni przyjaciel Jacka, sądzi, że ten jest po prostu szalony i próbuje mu to uświadomić przyp. M.M.] – w twojej cholernej mózgowicy.

– Wiem. Ale w twojej również.

Pochyla się nad cylindrem, napiera na łom i **otwiera rzeczywistość**.

Jest rok 1979 i w miarę jak **umacnia się w nim archetyp**, Jack czuje, że w jego żyłach płynie łaska, chwała anioła albo demona. Stoi nad dziurą w ziemi, patrzy w otchłań, w rzekę płynnego kurzu, czarną krew martwych bogów, w przeszłość i przyszłość, koniec ich obu.

Joey krzyczy, odciąga go od krawędzi, ale Jack słyszy tylko **cudowną pieśń bitmitów**, gdy roztaczamy wokół niego swój czar, **snujemy opowieści** o starożytnych mocach i przyszłej apokalipsie, o niezliczonych śmierciach, niezliczonych narodzinach, śpiewamy o mordercach i bohaterach, o zimnym ogniu płonącym w jego głowie, o mieście na końcu wszystkiego i o księdze, w której są spisane wszystkie rzeczy, śpiewamy o przymierzach i buntownikach, o krukach i królach, śpiewamy o miłości i smutku, o ciele i słowach, śpiewamy, bo tym właśnie jesteśmy, bitmity z krwi i atramentu, nocy i snów, twórcy pożądania i strachu, **ukrywamy się w twoich myślach**, przesuwamy delikatnie **pod skórą**. Nazywamy cię Jack.²¹

Warto zwrócić uwagę, że działania bitmitów mają swój aspekt somatyczny — dosłownie „wchodzą w krew” naszemu bohaterowi, pulsują w jego żyłach, cieleśnie go współtworzą; są odczuwalne niczym owady lub inne żyjące obce ciała, którym udało się wnikać do wnętrza organizmu („pulsujemy pod skórą”). Jack otwiera wąż prowadzą-

²⁰ Tenże, *Welin*, dz. cyt., s. 193, [podkreślenie moje — M.M.].

²¹ Tamże, s. 344, [podkreślenia moje — M.M.].

cy do „piekła” – otchłani bitmitów – i niczym nietzscheańska bezdeń, ta również zaczyna spoglądać w niego, a raczej także na swój sposób „otwiera” bohatera i nadpisuje jego tożsamość („archetyp umacnia się”). To otwarcie ma wszelkie cechy transgresji, *rite de passage*, przebiegającego wedle schematu: separacja (zawieszenie) – marginalizacja („szaleństwo” Jacka) – agregacja = włączenie do społeczności jako osoby o odmiennym statusie²².

W tym konkretnym wypadku owym rytuałem dokonywanym przez bitmity jest chrzest (finalny zwrot: „Nazywamy cię Jack”), stylizowany wręcz na akt powtórnego stworzenia. Rytualna oprawa jest wzmocniana dzięki monotonnej, składającej się z ciągłych enumeracji²³ pieśni czy też inkantacji bitmitów („Jack słyszy tylko cudowną pieśń bitmitów, gdy roztaczamy wokół niego swój czar”), podczas której tkają one nową osobowość Jacka, umacniają w nim cechy wpisywanego archetypu. Dla porządku należy dodać, że jest to archetyp trikstera-wiecznego rewolucjonisty, jurnego i niebrzydzącego się przemocą Spring Heeled-Jacka oraz Jumping Jack Flasha, starej jak ludzkość zabawki-pajaca. Ważnym elementem rytualnym jest też mocno podkreślana rola krwi („krwi bogów”), która posiada istotne właściwości mediacyjne, tak ważne przy przekraczaniu granicy między różnymi sferami w trakcie rytuału.

Podczas tej pieśni bitmity przedstawiają także same siebie – określają się jako sam żywiół opowieści („snujemy opowieści o...” i tu następuje długa enumeracja, która ma naśladować dążenie do ujęcia całości²⁴, wszystkich historii, jakie kiedykolwiek opowiadano) oraz jako ukryci w myślach i ciele „twórcy pożądania i strachu”. Każdy „memetycznie zorientowany” autor lub badacz reklam czy języka polityki zgodziłby się z taką definicją memu – to wirusy umysłu często kreują potrzeby, których do tej pory sobie nie uświadamialiśmy, budzą nasze najsilniejsze uczucia wobec przedmiotów, które wcześniej minęlibyśmy obojętnie. Tak wielka jest kreacyjna siła memów – i tych fikcyjnych, zobrazowanych i uwypuklonych w dziele Duncana, i tych, których wpływ możemy obserwować w naszej rzeczywistości. Tę moc memy czerpią nie tylko z odwoływania się do naszych pragnień i emocji, ale i z ogromnego rezerwuaru mitów i opowieści, których treść oraz formę ciągle aktualizują w toku przystosowań do zmieniającego się kontekstu, w toku ewolucji kulturowej.

Ostatnie zdanie *Welinu* – noty odautorskiej – brzmi tak: „Dziękuję również (...) [swoim przyjaciółom i wydawcom – przyp. M.M] za **wypuszczenie bitmitów moich pomysłów** na niczego niepodejrzewających czytelników”²⁵. Autor jest więc świadom krążenia memów w ideosferze i jest zadowolony, mogąc dołożyć oznaczoną swoją sygnaturą część do wielkiej „puli memowej”. Z punktu widzenia nas, infekowanych literacko czytelników, można tylko dodać: oby jak najwięcej podobnych memów. Bo wiem jako swoiste metamemy mówią swojej puli wirusów umysłu wyrafinowane „sprawdzam”. Dzięki temu aktualizowane przez Duncana memy mają szansę przetestować swój wpływ na współczesnego odbiorcę, jedne przechodząc próbę pomyślnie (jak dekonstruowane i przepisywane na nowo przez bliskich nam bohaterów *Welinu* sumeryjskie i greckie mity), inne demaskując swoją zaraźliwą i trującą naturę (memy dyskryminacji i tworzenia kozłów ofiarnych w imię utrzymania integralności wizerunku

²² Strukturę rytuałów przejścia opisaną przez Arnolda van Gennepa przedstawia przejrzyście Wojciech J. Burszta, *Antropologia kultury. Tematy, teorie, interpretacje*, Poznań 1998, s. 105.

²³ O addytywnej budowie eposu i starożytnych pieśni przekazywanej drogą ustną, drogą mnemonicznego przekazu por. W. J. Ong, *Oralność i piśmiennosc. Słowo poddane technologii*. Przeł. J. Japola, Lublin 1992.

²⁴ Na ten aspekt enumeracji zwraca uwagę Marek Bieńczyk, *Melancholia. O tych, co nigdy nie odnajdą straty*, Warszawa 1998, s. 39.

²⁵ H. Duncan, *Welin*, dz. cyt., s. 447, [podkreślenia moje – M.M.].

własnej grupy jako „tej lepszej”, wybranej przez Boga etc.). A my jako odbiorcy dzięki tej metamemowej szczepionce mamy szansę uodpornić się na subtelny czar memów, jak i świadomie ulec urokowi tych z nich, które w istotny sposób wzbogacają naszą własną pulę memową.

„MASZYNA MEMOWA” W NOWEJ ODŚLONIE, CZYLI KSIĘGA WSZYSTKICH
GODZIN HALA DUNCANA – Streszczenie

Artykuł zabiera nas w podróż do fascynującego świata dylogii szkockiego pisarza, w którym memetyka jest nie tylko przedmiotem wnikliwego opisu o znacznych literackich walorach, ale staje się także swoistą techniką artystyczną, sposobem konstruowania i funkcjonowania powieści. Dwuksiążę przedstawia jeden z pierwszych literackich obrazów memów jako takich. W obrazie tzw. bitmitów, nanourządzeń przenoszących znaczenia, obrazuje te cechy memów, które zostały uznane za dystynktywne w literaturze przedmiotu (m.in. wirusowy charakter, przystosowanie do zmieniającego się środowiska, specyficzną budowę, zakładającą włączanie w swój obręb cech archetypowych w ciągle nowym kontekście, a nawet sprawdzany ciągle „potencjał bojowy” wirusów umysłu wraz z elementem celowego ich „hodowania”).

NEW „MEME MACHINE” OR HAL DUNCAN`S *THE BOOK OF ALL HOURS* – Summary

The article leads us to interesting world of this book, in which memetics is not only the subject of description of great literary value, but also becomes a specific artistic technique, and the way in which the novel works and exists. *The Book of All Hours* gives us one of the first literary pictures of memes. The bitmites, nanodevices used to spread ideas and meanings, become a portrait of distinctive memes' values (such as their viral character, an idea of breeding them for purpose, specific morphology connected with their continuously tested fitness to the environment and “fighting strength”).