

Światotwórstwo a zasada antropiczna

Jak opowiedzieć historię bez protagonisty? Jak zbudować świat bez znanych nam wcześniej punktów zaczepienia? Zasada antropiczna to hipoteza, że wszechświat musi być taki, jaki jest, aby istoty zdolne do jego obserwacji mogły w nim istnieć [Hawking]. W storytellingu oznacza to, że potrzebujemy antropomorfizowanych bohaterów, poprzez których możemy opowiedzieć historię

Kiedy pracowałem nad projektem „Świat, którego nie zobaczysz”, historię w alternatywnym świecie opowiedzianą przez pryzmat osoby niewidomej, chciałem, aby świat był możliwie jak najbardziej alternatywny względem naszego, łącznie z obowiązującymi tam prawami fizyki i strukturą materii. Jednak w pewnym momencie stanąłem przed koniecznością zmierzenia się z ograniczeniami wynikającymi z zasady antropicznej w narracji. Bohater był niewidomy. A to oznacza, że normą jest posiadanie oczu. Musi więc istnieć forma podobna do oczu i światła. Bohaterowie mieli formę podobną do człowieka i podobną kulturę, którą można w jakiś sposób odnieść do naszej. To okazało się barierą, gdy pracowałem nad uzyskaniem alternatywnej rzeczywistości. Bohaterowie stali się ograniczeniami.

Czy w opowieści o budowaniu świata można w ogóle uciec od zasady antropicznej? W sztuce snucia opowieści często spotykamy się z antropomorfizacją. To, jak duże jest podobieństwo między ludźmi a innymi zwierzętami, wciąż pozostaje przedmiotem dyskusji, ale z pewnością, nawet na poziomie anatomicznym, istnieją liczne wspólne cechy. To sprawia, że łatwo je umieścić w typowych dla ludzkości sytuacjach.

Czy różne gatunki zwierząt rozmawiają na przykład o polityce? Dopóki nie poznamy ich języka, nie będziemy wiedzieć na pewno, ale w różnych formach narracyjnych jest to zupełnie normalne, jak chociażby w *Folwarku zwierzęcym*. Antropomorfizacja dotyczy jednak również obiektów – przedmiotów nieożywionych takich jak samochód



czy kamień, na przykład w krótkim filmie animowanym Chrisa Stennera, Heidi Wittlinger i Arvida Uibela *Rocks* [Filmakademie Baden-Württemberg]. Obiektom można nadać cechy rozpoznawalne dla człowieka, często w animacji dodaje się oczy i głos, w maskach samochodów łatwo nam dostrzec twarz. To prosta recepta na opowiedzenie historii bez ludzkich figur, ale tylko pozornie unikamy ich obecności.

Spotykamy się z opowieściami o obiektach nieożywionych. O miastach, o domu, zabawce, oknie, nieantropomorfizowanym samochodzie. Zwykle służą one jednak nadaniu szerszej perspektywy ludzkim sprawom.

Za pośrednictwem narratora możemy poczuć emocje, gdy opisuje on, że słońce wzeszło o określonej godzinie, woda naniiosła minerały na plażę i tak dalej, nawet jeśli opowiada o obiektach nieożywionych. Spójrzmy na przykładową narrację: *W perspektywie tysięcy lat przyniosło to liczne zmiany w budowie brzegu wyspy i niestety zamek runął*. Zamek to typowo ludzka budowla, wywołująca liczne skojarzenia. Czy ktoś jeszcze w nim mieszkał? Ile historii się w nim wydarzyło? Gdy narrator mówi o tysiącach lat, możemy myśleć o tym, ile pokoleń przeminęło. Czynniki ludzkie jest tu bardzo silny. Słowo „niestety” ma wywołać w nas konkretne emocje w związku z wydarzeniem. *Niestety słońce wzeszło*. Dlaczego „niestety”? Możemy się zastanawiać, czy ktoś nie zdążył ukończyć pracy albo jest to opowieść baśniowa, w której świt oznaczał coś złego, albo światło ujawniło coś, czego nie chcieliśmy zobaczyć, albo była to chłodna noc na pustyni i tak dalej.

A jeśli ograniczymy się do chłodnego opisu? *Pod wpływem wieloletniej ekspozycji na zmienną pogodę most się zawalił*. Most jest oczywiście typowo ludzkim wynalazkiem, którego zawalenie się to w wielu przypadkach tragedia. Możemy się zastanawiać, czy był zabytkowy, czy używany. Można się zastanawiać, czy nikt po nim nie przechodził, jak teraz mieszkańcy przedostaną się na drugą stronę itp. Lepsze wydaje się zwykle: *słońce wzeszło, woda naniiosła piasek*.

Bardzo trudno odnaleźć obiekty, które nie wywołują w nas licznych antropicznych skojarzeń. Większość obiektów nieożywionych, jakie znamy, to dzieła ludzkie lub pozostałości po żywych organizmach. Można jednak takie obiekty wykreować. To dobry moment, by przejść do zagadnienia światotwórstwa.

W fantastyce odnajdujemy liczne konwencje budowania alternatywnych światów. Często są one oparte na mitach, legendach, starożytnych wiarach, jak na przykład zakorzenione w kulturze opowieści, takie jak *Silmarillion* Tolkiena. Lub na historii, lub hipotezach dotyczących przyszłości. Liczne jego naśladownictwa sprawiły, że powstały schematy. Fantastyka i światy alternatywne mają liczne konwencje, powtarzalne i znane motywy i można wręcz znaleźć przepisy na światy alternatywne.

To, co chcę zaproponować, to podjęcie prób uczynienia ich tak dalece alienującymi, jak to tylko możliwe. Esej ten ma za zadanie zmierzyć się z potencjalnymi problemami, jakie mogą nastąpić przy takiej próbie. Podjęć próbę spekulacji, jakie narzędzia pozwoliłyby opisać taki świat, i może nawet przesunąć granice naszej wyobraźni. Alternatywny świat bez grawitacji, bez światła, bez świadomości, rzeczywistość, której nie dałoby się zantropomorfizować?

Jak mógłby wyglądać alternatywny wszechświat? Według Davida Hume'a nie jesteśmy w stanie stworzyć zupełnie nowej idei tylko z głębi naszego umysłu. Opieramy się jedynie na impresjach i przeistoczonych ideach [Hume]. Jest to podobne działanie

jak w przypadku sztucznych sieci neuronowych, które przetwarzają Big Data. Nasze mózgi operują na tym, co znane, mieszając rzeczywistość w mniej lub bardziej pomyślowy sposób.

W tym kontekście próba wyobrażenia sobie świata nieantropicznego jest donkichotowską misją. Jak wyjść poza proste miksowanie idei? Drewniany człowiek, kamień z futrem, drzewo ze skrzydłami, kosmiczny ślimak, wklęsłe wieżowce.

Osobiście jednak zachęcam do podjęcia próby przekraczania wszelkich granic, nawet jeśli to walka z wiatrakami. Pewną wskazówkę zresztą również daje Hume, dzięki analogiom możemy domyślić się innych idei, mimo że nie poznaliśmy ich impresji. Nie znamy smaku danego jogurtu, ale dzięki znajomości smaku owoców i innych jogurtów możemy w mniej lub bardziej udany sposób przewidzieć jego smak.

Wracając do nieantropicznej opowieści: skoro w zasadzie każdy obiekt, jaki znamy, jesteśmy w stanie odnieść do ludzkości, trzeba wykreować nowe, „czyste” obiekty, które posłużą nam do wypełnienia alternatywnego świata. Podstawowym narzędziem w budowie *dziwożnego* świata, pozostają słowa i język. Są one łącznikiem między naszą antropiczną percepcją a rzeczywistością pozaludzką.

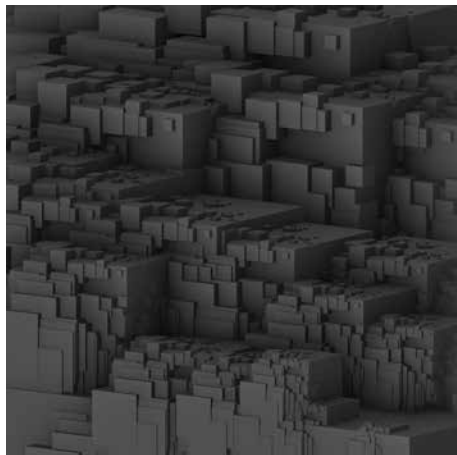
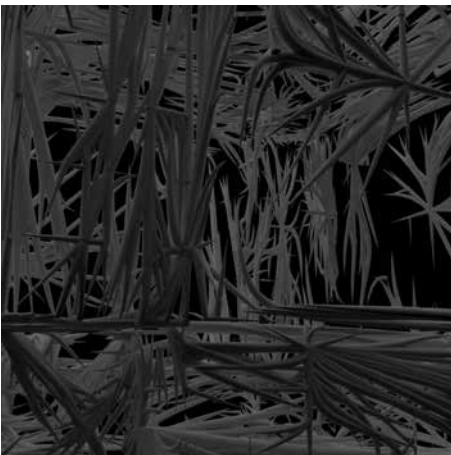
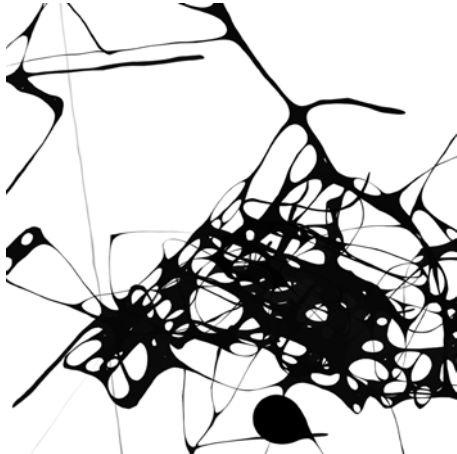
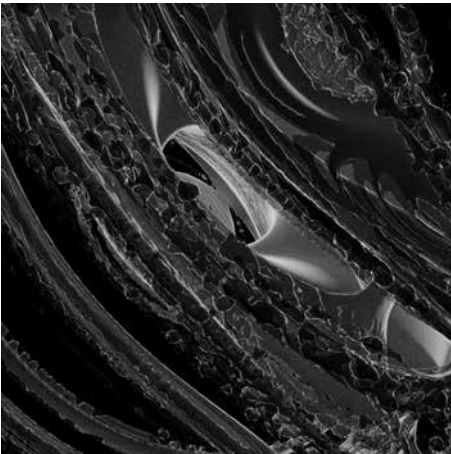
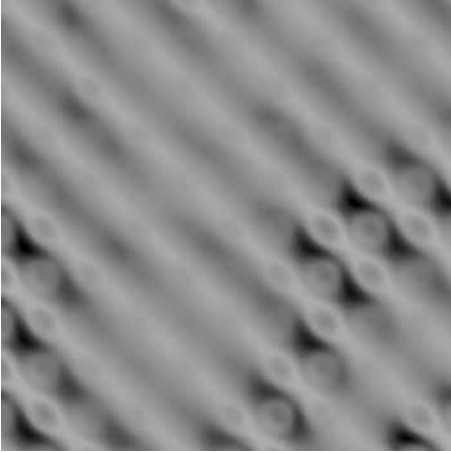
Nadajmy więc nazwy obiektom i zjawiskom, które nie istnieją w naszym świecie, ale istnieją w świecie alternatywnym. Dajmy na to: kaner, reresia, tarha i uwycza. Mam nadzieję, że słowa te nie wywołują żadnych skojarzeń. Możemy teraz powiedzieć: *Aby kaner mógł powstać, potrzebna uwycza reresi. Gdy uwycza kanera wchodzi w reakcję, powstaje superkaner. W tarha brak jednak reresi, więc kaner nie powstanie.*

Co to może oznaczać? W świecie alternatywnym reresia i kaner są obiektami. Uwycza jest działaniem, tarha w jakiś sposób zawiera je w sobie. Pierwsze skojarzenie w odniesieniu do naszego świata to reakcje chemiczne. Jak zachowałyby się reresia i kaner w naszym świecie? Czym byłaby uwycza krzesła? Powstałoby kanerowe krzesło?

Budowanie całkowicie alternatywnego świata można by w zasadzie zacząć od stworzenia słownika i encyklopedii. Niektóre słowa mogłyby zostać zachowane, może uznalibyśmy, że w alternatywnym świecie zachodzą reakcje chemiczne, ale substancje będą inne. Między owymi obco brzmiącymi dla nas słowami mogłyby dzięki semiotyce i logice powstać związki znaczeniowe. Z pewnością czytanie tekstu zawierającego takie słowa mogłoby zostać odebrane jako bełkot, nawet jeśli byłby on poprawny gramatycznie. Być może, spędzając z nimi dużo czasu, można by w pewnym sensie zacząć je rozumieć i wyobrażać sobie, zbliżając się do tego, co niewyobrażalne.

Szukając metody wizualizacji, która choć w przybliżeniu mogłaby pokazać „niewyobrażalne”, zdecydowałem się na abstrakcyjne obrazy Generative Arts stworzone w Blenderze i Kricie. Szukanie wizualnego odpowiednika tego, co niewyobrażalne, jest trudniejsze niż pisanie o tym.

Jaki byłby powód tworzenia takiego świata? Jak snuć w nim opowieść? Tym, co interesuje nas w światach fantastycznych, jest ucieczka od naszej rzeczywistości i problemów. Służą nam do przeniesienia się do innego świata, nadal jednak problemy tych bohaterów są dla nas ważne. Cechuje nas empatia wynikająca z neuronów lustrzanych.



To sprawia, że oglądanie historii bez bliskiego nam przedstawiciela wydaje się bez sensu, prawdopodobnie wręcz nużące.

Wskazałbym ciekawość poznania. Trzeba się trzymać z dala od antropomorfizmu, by zachować *dziwożność*. Może w tym alternatywnym świecie istniałoby coś zupełnie odrębnego, ale mogącego stać się elementem opowieści? Nie świadomość, nie obserwator. Ale jeszcze coś innego. Jakiś inny stan, który nie jest obecny w naszym świecie. Niech tym stanem będzie *tarha*.

Co zmienia to w opisanym wyżej zdaniu? Być może nie przypomina to analogii do naszych reakcji chemicznych, ale jest jakimś procesem „trochę jak psychicznym” lub „trochę jak w organizmie”.

Opisując taki stan, trzeba sięgać po analogie, spróbować je zrozumieć, ale i wystrzegać się ich, aby nie wpaść w pułapkę nadawania innych nazw dobrze nam znanym procesom i obiektom.

Świadomość i życie to jedna z największych tajemnic naszego materialistycznego świata. Jak to możliwe, że „martwa” materia, chemiczna mieszanina pierwiastków, staje się żywa? Poprzez analogię ten alternatywny „stan” – *tarha* – byłby tym, czym dla naszego świata jest życie, ale nie byłby życiem. Rozumując na zasadzie paraleli, automatycznie trudno powstrzymać się od antropomorfizacji tego stanu. Warto więc pamiętać, że nie jest to ani życie, ani martwa materia.

Może *tarha* sama w sobie jest alternatywą dla opowieści? Liczne zasady snucia opowieści, takie jak: A prowadzi do B albo B wzięło się przez A, struktura trzyaktowa, katharsis, punkt zwrotny, strzelba Czechowa, droga bohatera – wszystko to znika w alternatywnym świecie opowieści. Jest tak inne, że opowieść w naszym rozumieniu jest niemożliwa.

Czyli coś, co możemy porównać do procesu chemicznego, ale i życia jednocześnie, zawiera w sobie samym „jakby” opowieść.

Czy coś to przypomina? Nasze ciało jest pełne procesów chemicznych, żyjemy i to w naszej głowie snuje się opowieść. Trzeba więc podjąć działanie, aby uniknąć antropomorfizacji.

Klasyczna metoda pisania: co by było gdyby – też może się dobrze sprawdzić jako narzędzie. Trzeba tylko daleko posunąć się z logicznymi konsekwencjami. Pomyślmy więc, co by było, gdyby *tarha* ze wszystkimi opisanymi właściwościami była odpowiednikiem cegły? Czy takie cegły mogłyby decydować, mieć wizje, co zbudują, jednocześnie snując opowieść? Snucie opowieści jest tym samym co budowanie. Tym, co buduje, są *kanery* i *superkanery*. W pewnej *tarha* brak jednak *resesii*, więc *kaner* nie powstanie?

W *Jak to jest być nietoperzem?* [Nagel] rozważana jest kwestia ograniczeń naszej percepcji. Nietoperz ma zmysły, których my nie mamy, a nawet gdybyśmy na chwilę wcielili się w ciało nietoperza, wciąż nie wiedzielibyśmy, jak to jest być tym nietoperzem. Myśląc o alternatywnym świecie, warto wyobrazić sobie siebie jako *tabula rasa*. Kiedy się rodzimy, wszystko jest dziwne, mamy trudności z odróżnieniem prawdy od rzeczy nieistniejących. Czy wyobrażasz sobie, jak by to było urodzić się kubkiem? Trudno jest go zantropomorfizować, dopóki nie dodamy na przykład animowanego obrazka buzi. Będąc kubkiem, nie mamy świadomości, ale mimo to istniejemy i funkcjonujemy w świecie. Człowiek funkcjonuje. Kubek również funkcjonuje. Mamy ze sobą coś wspólnego.

Zachęcam do wykonania takiego ćwiczenia. By oddać się medytacji, wyobrazić sobie swoje istnienie jako kubka. Wtedy można spróbować sobie wyobrazić, jak by to było zaistnieć jako *tarha* w procesie *uwyczy reresii*, budując *kaner*.

Miewam sny, w których jestem plamą na ścianie albo równaniem matematycznym.

Myślimy, że alternatywny świat musi być skomplikowany. A teraz wyobraźcie sobie wszechświat, który jest tak prosty jak litera „s”. Cały wszechświat zawarty w literze „s”.

Wyobraźcie sobie, że widzicie w 360 stopniach albo że wchodząc do pokoju, jesteście w stanie widzieć równocześnie każdą jego powierzchnię.

W filozofii Grahama Harmana granice między podmiotem a przedmiotem zacierają się. Idąc o krok dalej w fantazjowaniu o antyantropicznej rzeczywistości, można odwrócić przyczynowość w codziennych sytuacjach. Kiedy piszemy, to nie my poruszamy piórem, to pióro porusza naszą ręką. Jesteśmy jego narzędziem. Tak samo w przypadku łóżka, gdy ono używa nas, by być posłanym, albo windy, gdy podnosi ona ciężary (tak, to był tylko przykład podstępnej potrzeby antropomorfizacji).

Dzięki rozwojowi nauki mierzymy się z ideami, których wcześniej w historii prawdopodobnie nie wzięlibyśmy pod uwagę. Takimi jak zwinięte wymiary, czarne dziury, splątane kwanty i tym podobne. Albo szereg paradoksów, jak na przykład problem drabiny i stodoły w mechanice relatywistycznej [“Paradoks drabiny”]. Doszliśmy do nich nie poprzez obserwacje, lecz w pierwszej kolejności poprzez teoretyczne, matematyczne rozważania. Matematyka staje się tu narzędziem, z którego użyciem możemy sięgać do *zwidzenia*. Dzięki niej możliwe jest odszukiwanie skrytych zasad funkcjonowania naszego świata, o których na podstawie samych obserwacji nie bylibyśmy w stanie pomyśleć. Z wielkim trudem przychodzi nam chociażby wyobrażenie sobie wyższych wymiarów.

Przez analogię, poszukując niewyobrażalnego świata *dziwożności*, warto opracować narzędzia logiczne. Takie, których zasady byłyby dla nas zrozumiałe, choć wyniki wymagałyby z pewnością wzmożonej pracy wyobraźni.

Szukając takiego narzędzia, trzeba pamiętać, że będzie to proces iteracyjny. Trzeba po prostu stworzyć początkowe, być może nieadekwatne, ograniczone i wadliwe narzędzie, chociażby po to, aby udowodnić, że jest ono błędne, i znaleźć lepsze.

Propozycją dla pierwszej iteracji takiego narzędzia opartą na powyższych rozważaniach byłoby krótkie: „Nazwij obcy obiekt, bez bagażu skojarzeń, umieść go w relacji, unikając antropicznych znamion”.

Szukając sposobu budowania „relacji”, wróćmy na chwilę do analogii i potraktujmy je jako pierwszy stopień ku *dziwożności*. W naszym świecie istnieje wiele stanów zero-jedynkowych i ewentualnych opcji pośrednich. Szukając świata niestworzonego, poszukajmy innych stanów niż dualistyczne, jak na przykład pełny i pusty. Nazwijmy taki stan „pełsty”. Nie jest to stan pośredni jak półpełny. Zamknijmy oczy i spróbujmy wyobrazić sobie ten stan.

W wizjach o udaniu się w głąb czarnej dziury, która zamiast zmiążdżyć nas siłami pływowymi, przenosi nas w odległe miejsce we wszechświecie, a może nawet do innego wszechświata, jest coś przerażającego. Ponieważ jest to tak obce, nie wiemy, jak

zachowałyby się nasze ciała, co stałoby się z naszym umysłem, który być może w innej rzeczywistości zachowywałby się zupełnie inaczej.

Wielokrotnie w literaturze mieliśmy przypadki, gdy próba wyobrażenia sobie „niewyobrażalnego” mogła doprowadzić nas do szaleństwa, jak w przypadku H.P. Lovecrafta: nowe w jego czasach zagadnienia geometrii nieeuklidesowej znalazły się w wykreowanym świecie Cthulhu, były światem poza naszą wyobraźnią.

O koszmarze kątów prostych i rozwartych i „niewłaściwej” geometrii w krainie Lovecrafta pisze Harman w swojej książce *Weird Realism* [Harman].

U pisarzy niewyobrażalne jest często źródłem grozy. W gatunku horroru bardzo często odwołują się oni do tego, co obce, zagadkowe, a moment, w którym próbują to wyjaśnić lub pokazać, jest czasem momentem, w którym ponoszą porażkę. Słynny pisarz Stephen King niechętnie wyjaśnia w swoich książkach, skąd bierze się źródło zjawisk paranormalnych. Czerni jest niepokojąca, bo nie widzimy, co się w niej kryje.

Może więc zachęta, by spróbować znaleźć sposób na wyobrazenie sobie rzeczywistości nieantropicznej, jest drogą do zguby naszego umysłu? Nie chcielibyśmy, aby taka rzeczywistość, w której na poziomie fizycznym nie moglibyśmy egzystować, istniała, bo to nasza śmierć i nie chcemy mieć z nią nic wspólnego.

W literaturze, między innymi u Lovecrafta, często spotykamy się z figurą przybysza z opowieścią. Odkrywcy, człowieka, który przybył z krainy niewyobrażalnego i przeżył. Jest to metoda opisu niewyobrażalnego, która przemawia do wyobraźni, a czytelnik może się utożsamić z przybyszem.

Zakończmy te rozważania krótkim opowiadaniem z innego świata o superkanerze.

Posłuchaj. Miałem dziwny sen. Ten sen mówił. Powiedział, że nie jest snem. Tylko tak może się z kimś skontaktować, gdyż już nie jest fizyczną formą. Nie jest też duchem. Nie był nawet człowiekiem. Jest opowieścią. Powiedział, że jest historią istoty z odległej galaktyki, która przeszła przez gargantuiczną czarną dziurę wewnątrz galaktyki. Nie trafiła w inną część wszechświata. Trafiła do innego wszechświata. Może uwyczyć swoje myśli i historię w formie wież. Nie są one ani wielkie, ani mikroskopijne. Nie ma tutaj skali. W tym świecie nie ma wewnątrz ani na zewnątrz. Kieruje wieże swojej opowieści do naszego świata. Nie wie, czym się stają, gdy tu wrócą. Tam, gdzie trafiło jej ciało, utraciło ono formę fizyczną. Formą, którą przyjmuje, jest reresia. Im bardziej chce wrócić, tym więcej jest reresii. Ale już nie chce wrócić. Powrót to tylko kierunek jego tarhy. Łączy się z inną tarhą. Gdy ukończy swą opowieść, zbudują drobny element kaneru. A wtedy powstanie superkaner.

Lista prac cytowanych

- Filmakademie Baden-Württemberg. "Rocks – Animated short film (2001)". *YouTube*, 1 lipca 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=HOPwXNFU7oU>.
- Harman, Graham. *Weird Realism: Lovecraft and Philosoph*. Zero Books, 2012.
- Hawking, Stephen. *Krótką historia czasu. Od Wielkiego Wybuchu do czarnych dziur*. Translated by Piotr Amsterdamski, Zysk i S-ka, 2015.
- Hume, David. *Traktat o naturze ludzkiej, Tom 1: O rozumie*. Translated by Czesław Znamierowski, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1963.
- Nagel, Thomas. "Jak to jest być nietoperzem?". Translated by Adam Romaniuk, *Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria*, vol. V, no. 1, 1996, pp. 129-141.
- "Paradoks drabiny". *Wikiwand*, https://www.wikiwand.com/pl/Paradoks_drabiny.