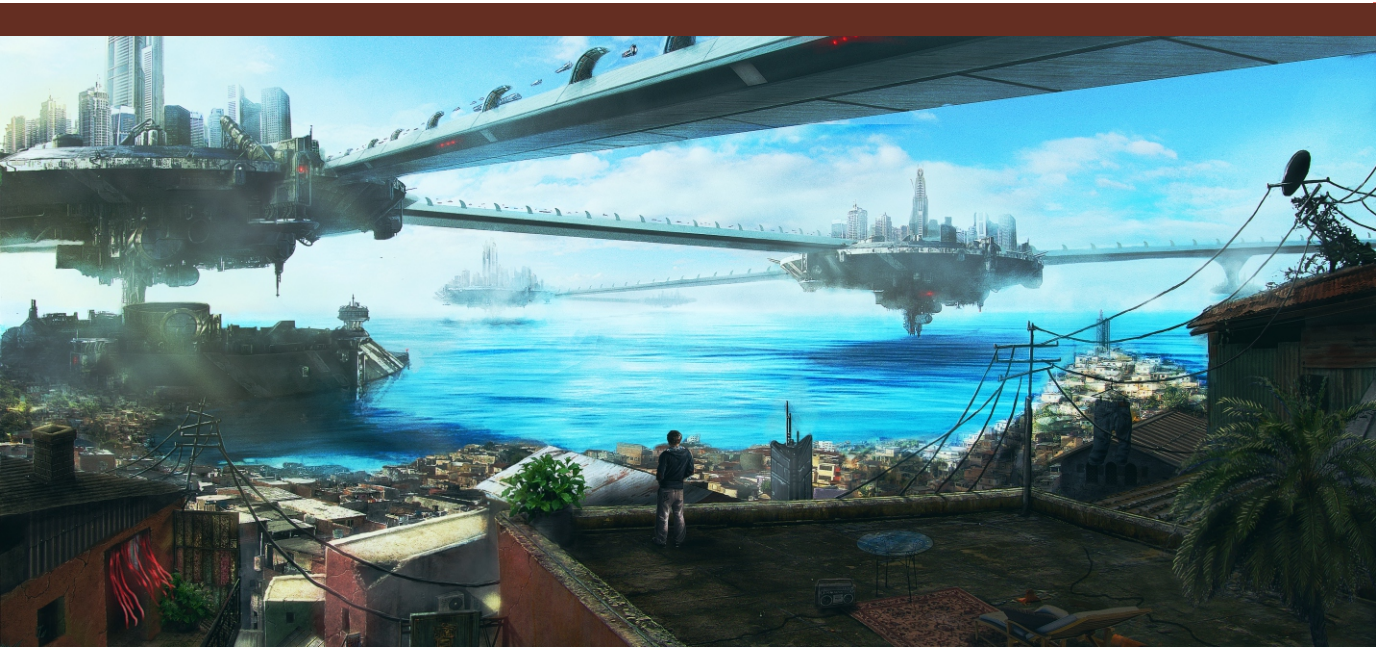


# *Narracje fantastyczne*

redakcja

KSENIA OLKUSZ, KRZYSZTOF M. MAJ





# *Narracje fantastyczne*



## PERSPEKTYWY PONOWOCZESNOŚCI

---

### TOM V

Seria „Perspektywy Ponowoczesności”, wydawana od 2016 roku przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta, powstała z myślą o potrzebie dopełnienia krajobrazu polskiej humanistyki o istotne problemy i tematy badawcze z zakresu filozofii, kultury i sztuki końca XX i początku XXI wieku.

Jako jedne z nielicznych pozycji na polskim rynku publikacji naukowych, książki w serii dystrybuowane są za darmo w wersji elektronicznej – i udostępniane czytelnikom w ramach licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) celem promowania otwartego i bezpłatnego dostępu do wiedzy.

# *Narracje fantastyczne*

redakcja

KSENIA OLKUSZ, KRZYSZTOF M. MAJ

Perspektywy Ponowoczesności

Tom 5: *Narracje fantastyczne*

Recenzje naukowe: prof. dr hab. Anna Łebkowska; dr hab. Bożena Olszewska, prof. UO

Redakcja naukowa: Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj

Redakcja językowa: Agnieszka Bukowczan-Rzeszut

Korekta: Wiesław Olkusz (język polski), Wiktoria Wojtyra, Victor Torres Perez (język angielski),  
Anna Wilk (język rosyjski)

Opracowanie graficzne serii: Krzysztof M. Maj

Ilustracja na okładce: Victor Lammert, *Choose your life!*

© Copyright by Victor Lammert 2012

victor-lam-art.deviantart.com

Katalogowanie: 1. Teoria kultury 2. Fantastyka 3. *Fantasy* i *science fiction*

I. Perspektywy Ponowoczesności (tom 5) II. Narracje fantastyczne III. Olkusz, Ksenia; Maj, Krzysztof M.

Wydanie pierwsze elektroniczne (referencyjne)

ISBN: 978-83-942923-2-4

Kraków 2017



Ośrodek Badawczy  
Facta Ficta  
factaficta.org

Wydawca:

Ośrodek Badawczy Facta Ficta

ul. Stachiewicza 35 b / 30, 31-328 Kraków

contact@factaficta.org



Pewne prawa zastrzeżone. Publikacja dostępna jest na licencji Creative Commons BY 4.0 (uznanie autorstwa) w repozytorium Centrum Otwartej Nauki. Książka wydana jest w otwartym dostępie w poszanowaniu dla ruchu wspierającego bezpłatny dostęp do wiedzy. W składzie wykorzystano dostępne w wolnej licencji rodziny czcionek EB Garamond, TeXGyreSchola oraz Roboto.

## Spis treści

Spis treści	6
Nota o prawach autorskich	10
Wprowadzenie	
1. Światy poza światem. Od świata przedstawionego do narracji światocentrycznej <i>Krzysztof M. Maj</i>	15
Fantastyka: teorie – realizacje – media	
2. <i>Fantasy</i> i postmodernizm <i>Piotr Stasiewicz</i>	63
3. Narracje transfikcjonalne na przykładzie serialu <i>Once Upon A Time</i> <i>Ksenia Olkusz</i>	81
4. O miłości cyborgów w filmach <i>Uncanny</i> i <i>Sight</i> oraz serialach <i>Black Mirror</i> i <i>Westworld</i> w świetle wybranych teorii posthumanistycznych <i>Joanna Łapińska</i>	115
5. Larp <i>College of Wizardry</i> jako produkt i platforma aktywizmu społecznego <i>Michał Mochocki</i>	137

6. Radykalne głosy, marginalne spojrzenia.  
Spory o współczesny kanon fantastyki  
*Jędrzej Burszta* 159
7. Kobiety, które budzą niepokój – kategoria fantastyki  
w działaniach kreatywnych Alexandra McQueena  
*Michał Wójciak* 175
8. Fantastyczny tygiel: synkretyzm gatunkowy i kulturowy  
w cyklu *Rzeki Londynu* Bena Aaronovitcha  
*Sylvia Borowska-Szerszun* 189
9. *Koralina* Neila Gaimana w realizacjach teatru lalek w Polsce  
*Maria Janus* 209

### Miasta i społeczeństwa

10. *Pan Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza,  
czyli o (nie)możliwości utopii  
*Anita Catek* 225
11. Czym są gnostyckie dystopie?  
Refleksja nad gnostycką wizją świata w badaniach nad dystopiami  
*Fryderyk Kwiatkowski* 253
12. Widmowy status utopii w klasycznym Hollywoodzie  
*Rafał Szcerbakiewicz* 275
13. *Metropolis* Fritza Langa jako pierwowzór i inspiracja  
współczesnych filmowych dystopii  
*Paweł Aleksandrowicz* 293
14. Nowoczesność i zagłada w filmowej dystopii  
Brunona Gamulina *Sedma kronika*  
*Anna Boguska* 307
15. Media w światach dystopijnych. Postaci i funkcje  
technologii medialnych w powieściach *R.U.R.*,  
*Nowy wspaniały świat* oraz *Rok 1984*  
*Krzysztof Gajewski* 323
16. Miasta-światy. Analiza przestrzeni miejskiej w *Equilibrium*  
Kurta Wimmera i *Incepcji* Christophera Nolana  
*Monika Rawska* 341
17. Wampir nie potrafi żyć na odludziu. Wizerunek miasta  
w *Kronikach wampirów* Anne Rice  
*Barbara Szymczak-Maciejczyk* 385



18. Subwersywny potencjał wypartego: miejscy wykluczeni  
w *Nigdziebądź* Neila Gaimana, *LonNiedynie* Chiny Miéville'a  
i *Wizard of the Pigeons* Megan Lindholm  
*Aleksandra Łozińska* 403
19. Oniryczna kreacja zatopionego miasta  
w *Bestiarium* Tomusza Różyckiego  
*Elżbieta Pietluch* 423

### Temporalia: przyszłość i przeszłość

20. Co narracja postapokaliptyczna może powiedzieć o społeczeństwie?  
O refleksji polityczno-filozoficznej w fantastyce na przykładzie  
powieści graficznej *V jak Vendetta*  
*Wojciech Lewandowski* 439
21. Gdy zabrakło bohaterów, zostali tylko stalkerzy.  
Postać stalkera we współczesnej literaturze postapokaliptycznej  
*Adam Orlik* 457
22. Rycerz przyszłości czy ożywiona zbroja?  
*RoboCop* Paula Verhoevena w perspektywie mediewalistycznej  
*Maciej Gaździcki* 477
23. Świat i historia – *Monastyr: Fabularna gra dark fantasy*  
*Aleksandra Mochocka* 501
24. Historia jako parodia. Saga o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego  
*Krzysztof Uniłowski* 519
25. Polska niezwyknięta. Alternatywne historie II wojny światowej  
w polskich historiach alternatywnych  
*Magdalena Wąsowicz* 535

### Konwencje i literatura

26. *Ikaromenippos* – starożytny dialog o locie na Księżyc  
i do niebiańskiej siedziby bogów  
*Dominika Budzanowska-Wegleńda* 557
27. Bułhakow czy Castaneda czasów popkultury?  
Twórczość Wiktora Pielewina  
*Bogusław Olszewski* 573
28. Ofiara czy drapieżca? Kobieta-potwór w wybranych powieściach  
Aleksieja Szołochowa  
*Anna N. Wilk* 587

29. Gotyckie figuracje Innego a problem winy, przemocy i braku solidarności w powieści <i>Przeklęci</i> Joyce Carol Oates <i>Magdalena Łachacz</i>	603
30. Umierająca, rozwiązała, szukająca miłości. Przygody Alicji w XXI wieku <i>Anna Goworek</i>	623
31. Dwa starcia z Królową Elfów w prozie Terry'ego Pratchetta <i>Zofia Żółtek</i>	639
English summaries	655
Autorzy rozdziałów	675
Wykaz tabel	685
Informacja o wydawcy	687

# O miłości cyborgów w filmach *Uncanny* i *Sight* oraz serialach *Black Mirror* i *Westworld* w świetle wybranych teorii posthumanistycznych

JOANNA ŁAPIŃSKA\*

## Wstęp

Pojęcia „cyborg” i „cyborgizacja” obrosły przez lata w cały zestaw przeróżnych znaczeń i wyobrażeń kulturowych, które swoje źródło mają także w popularnych przedstawieniach istot cyborgicznych, głównie w amerykańskich filmach *science fiction*. Warto jednak wiedzieć, że początkowo określenia te odnosiły się nie do znanej z tekstów kultury groźnej i zabójczej hybrydycznej istoty powstałej z połączenia człowieka i sztucznego mechanizmu, lecz do systemu opartego na rozwiązaniach technologicznych, łączącego organizm ludzki z jego otoczeniem – w taki sposób, że istota ludzka mogłaby funkcjonować w różnych warunkach, a jej organizm na poziomie fizjologicznym miałby dostosowywać się do środowiska. Parametry biologiczne, niezbędne do utrzymywania organizmu przy życiu, dostosowywałyby się do nietypowych, nieznanych wcześniej czy też niemożliwych do zaakceptowania przez istotę żywą warunków środowiskowych. Autorami tego pomysłu byli Manfred E. Clynes i Nathan S. Kline, naukowcy pracujący dla Narodowej Agencji Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej (NASA), którzy w swoim artykule *Cyborgs and Space* z 1960 roku poruszyli problem możliwości stworzenia ludzko-

\* Uniwersytet SWPS | kontakt: joannalapinska87@gmail.com

mechanicznej hybrydy zdolnej przetrwać w trudnych warunkach zewnętrznych i nazwali ją właśnie cyborgiem. Podobnie definiują proces cyborgizacji Andrzej Niewiadomski i Antoni Smuszkiewicz, według których wiąże się on z „przebudową organizmu ludzkiego w celu przystosowania go do trudnych, zazwyczaj kosmicznych warunków poprzez wymianę niektórych organów na sztuczne lub dodanie innych, z reguły wzmacniających ludzkie możliwości” (NIEWIADOMSKI & SMUSZKIEWICZ 1990: 260).

Pierwsze naukowe koncepcje organizmu cyborgicznego skupiają się więc na aspekcie technologicznego poszerzania ciała, biorąc pod uwagę możliwe skomplikowanie relacji człowiek-środowisko; nie poświęcają jednak uwagi procesom poznawczym czy też świadomości takiego systemu. Dla Clynesa i Kline’a jest niejako oczywiste, że system ten będzie przede wszystkim dodatkiem do człowieka i nie zagrozi jego podmiotowości ani stabilnej humanistycznej koncepcji *anthropos*. Cyborg czy, jak nazywają go Niewiadomski i Smuszkiewicz, „człowiek sproteżowany” (NIEWIADOMSKI & SMUSZKIEWICZ 1990: 260), jawi się tu jako dodatek technologiczny przeznaczony po prostu do wykorzystania przez ludzi, swoista nakładka, niebędąca odrębną jednostką, nieposiadająca inteligencji ani świadomości. Rozważania na temat problematycznej świadomości istoty sztucznej i transgresyjnego statusu cyborga (czy jest to jeszcze człowiek? czy może już maszyna? gdzie przebiega granica między tymi bytami?) pojawiają się później – w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku, a potem u przodu XXI wieku.

Koncepcja cyborga z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku akcentuje kartezjański podział na duszę i ciało. To, co stanowiło o esencji człowieka, to przede wszystkim jego dusza, czyli świadomość, a nie ciało z afektami, traktowane tu jak mechanizm podlegający modyfikacji. Definicje cyborgów z tamtego okresu nie nawiązują także do idei stworzenia istoty sztucznej posiadającej własną podmiotowość, która byłaby równa człowiekowi, lecz skupiają się przede wszystkim na rozwoju technologicznych powłok, swoistych nakładek i dodatków do niego.

Współcześnie definicje cyborgów są coraz bardziej problematyczne, ponieważ rozwój technologii i realne możliwości konstrukcji sztucznego organizmu pociągają za sobą szereg pytań natury tożsamościowej. Niewykluczona samoświadomość sztucznej istoty oraz niemożność wytyczenia dokładnych granic między „prawdziwym” a „sztucznym” zagrażają ludzkiej podmiotowości i jej „esencji”. Te obawy (i nadzieje?) rezonują w licznych tekstach kultury popularnej, także w filmach *science fiction*, które koncentrują się na przeróżnych odmianach cyborgizacji i „penetrowania ciała przez technikę” (GAJEWSKA 2006: 25). W niniejszym rozdziale zostanie podjęta próba odpowiedzi na pytanie,

jak twórcy wybranych najnowszych filmów i seriali wyobrażają sobie cyborgizację współczesnego człowieka i co z tego wynika dla poczucia jego podmiotowości oraz możliwości nawiązywania miłosnych relacji afektywnych. Czy zarówno człowiek, jak i maszyna, według filmowych i serialowych twórców, mogą być nazwani „posthumanistycznymi podmiotami” i dlaczego? Są to kluczowe pytania stawiane w szerokiej refleksji posthumanistycznej podejmowanej przez przedstawicieli różnych dziedzin.

Współcześnie cyborgizacja miłości może przybierać różne formy – i właśnie je chętnie przedstawiają filmowi i serialowi twórcy. Do analizy zostały wybrane dwa filmy i dwa serie – zarówno te bardzo znane i szeroko dyskutowane (*Westworld*, *Black Mirror*), jak i niezależne, bardziej amatorskie produkcje (*Uncanny*, *Sight*). Stosunkowo szeroki przekrój materiału badawczego nie jest przypadkowy – zarówno bowiem realizacje niskowe, jak i wysokobudżetowe tematyzują rozbicie klasycznej, humanistycznej, „esen-cjalistycznej” podmiotowości człowieka i zastąpienie jej podmiotowością posthumanistyczną – rozproszoną, relacyjną, rozpoznającą znaczenie afektu i połączeń z innymi, nieludzkimi podmiotami.

Cyborgami są bohaterowie brytyjskiego serialu *Black Mirror*, zwłaszcza pierwszego odcinka drugiej serii pod tytułem *Be Right Back* (2013), którego protagonistą jest sztuczny człowiek – kopia zmarłego chłopaka głównej bohaterki – próbujący odbudować miłosną relację, a będący połączeniem syntetycznego ciała i osobowości nieżyjącego mężczyzny, odtworzonej na podstawie jego aktywności w internecie za życia. Cyborgiczną naturę mają Patrick i Daphne, bohaterowie krótkometrażowego filmu *Sight* z 2012 roku – oboje używają wszczepianych do oka soczewek rozszerzających rzeczywistość, co pozwala im wpływać na przebieg randki, w której uczestniczą (soczewki na bieżąco podpowiadają, w jaki sposób zachowywać się wobec siedzącej naprzeciwko osoby, aby ta obdarzyła nas sympatią). Swego rodzaju cyborgiem okazuje się też David z *Uncanny* (2015), światowej sławy naukowiec i twórca sztucznej inteligencji, który finale okazuje się androidem i w którym zakochała się główna bohaterka filmu, Joy, myląc go z człowiekiem – mimo że zbudowany z syntetycznego ciała, zdołał przekazać swój (?) materiał genetyczny Joy, która zaszła z nim w ciążę po wspólnie spędzonej nocy. Z kolei roboty z tytułowego parku rozrywki *Westworld* z serialu Jonathana Nolana zdolne są do odczuwania emocji i do romantycznych uniesień.

Filmy i serie zostaną przeanalizowane w świetle posthumanistycznych teorii dotyczących różnych odślon podmiotowości – należą do nich, między innymi, koncepcja postczłowieka znana z pism Rosi Braidotti, teorie Gillesa Deleuze’a i Félix’a Guattariego dotyczące podmiotu w trakcie stawania-się, wybrane współczesne teorie afektów, w tym

Lauren Berlant oraz Melissy Gregg i Gregory’ego J. Seigwortha, a także jedna z najważniejszych, klasycznych już koncepcji, znana z pionierskiego *Manifestu cyborga* Donny Haraway, która często stanowi punkt odniesienia dla późniejszych teoretyków i teoretyczek podmiotowości.

### Zdobyć królową, czyli miłosne gry w *Uncanny*

W *Uncanny*, amerykańskim filmie z 2015 roku w reżyserii Matthew Leutwylera, nie ma wizualnej spektakularności, niepotrzebnych ozdobników, nadmiaru akcji i futurystycznych gadżetów. Widz znajdzie tu jednak to, co obecnie zajmuje młodych amerykańskich twórców *science fiction* – problematykę różnorodnych, często trudnych i niejednoznacznych, związków człowieka z otaczającą i wchłaniającą go technologią, nierzadko żyjącą własnym życiem-zoe, obdarzoną zadziwiającą sprawczością i zdolną do afektywnego oddziaływania.

Film *Uncanny*, dzięki ascetycznej scenografii, prostemu scenariuszowi (jednakże z interesującym zwrotem akcji w finale) i skupieniu na dialogach zaprasza do pogłębionej refleksji – w tym wypadku nad naturą człowieka (pytanie, co właściwie ją charakteryzuje) i możliwościami zbudowania sztucznej inteligencji zdolnej do wchodzenia w najbardziej intymne związki z człowiekiem. Mamy tu tylko czworo bohaterów: Davida Kressena – światowej sławy, zamkniętego w sobie i w swym laboratorium naukowiec będącego jednocześnie twórcą sztucznej inteligencji, Joy Andrews – dziennikarkę opisującą dokonania Davida w artykule dla naukowego czasopisma, Adama – androida stworzonego przez Davida, do złudzenia przypominającego człowieka, którego niewiarygodne umiejętności obserwuje i opisuje Joy oraz tajemniczego osobnika o imieniu Castle (prawdopodobnie pracodawcę Davida), obserwującego wszystkie wydarzenia rozgrywające się w laboratorium z odosobnionego pomieszczenia. Film przedstawia siedem dni z życia bohaterów, podczas których Joy poddaje androida swoistemu testowi Turinga – rozmawia z nim i obserwuje jego reakcje na różne bodźce i sytuacje, starając się znaleźć odpowiedź na pytanie, czy syntetyczna istota jest w stanie przekonująco udawać człowieka (nawet przed osobą, która posiada, jak Joy, wyższe wykształcenie techniczne i powinna umieć – przynajmniej w teorii – odróżnić człowieka od robota bez najmniejszego problemu). W zamkniętej przestrzeni laboratorium funkcjonuje więc troje bohaterów – David, Joy i Adam – którym, jak przez lupę, przygląda się Castle, przeprowadzając w ten sposób „metatest” Turinga. Wraz z biegiem czasu, po wielu rozmowach z Davidem i po wspólnej romantycznej kolacji, Joy zakochuje się w naukowcu i spędza

z nim noc. Wydaje się, że wszystko zmierza ku szczęśliwemu finałowi – Joy i David znajdują miłość, a interakcje z androidem Adamem okazały się fascynującym materiałem na artykuł. Tutaj jednak następuje zaskakujący finał – okazuje się, że David, w którym zakochała się dziennikarka, to android, a Adam jest w rzeczywistości człowiekiem i twórcą robota (ewentualnie również androidem zbudowanym przez Castle’a – nie jest to w filmie do końca jasne). Dla Joy to zdecydowanie za wiele – kobieta przeżywa załamanie nerwowe, gdy odkrywa prawdę o obiekcie swojej miłości. Castle wręcz przeciwnie – jest zachwycony, że metatest Turinga, któremu poddał Joy, okazał się wielkim sukcesem. Chodziło tu bowiem o sprawdzenie, czy człowiek jest w stanie zakochać się w robocie albo, innymi słowy, czy maszyna potrafi być na tyle przekonująca – inteligentna i uczuciowa – by rozkochać w sobie ludzkiego interlokutora. Twórcy *Uncanny* chcą sprowokować do dyskusji na temat granic pomiędzy tym, co sztuczne a tym, co naturalne, „prawdziwe”; pytają też, jak świadczy o człowieku fakt, że ten zakochuje się (nawet nieświadomie) w robocie – czy jest to sygnał przemian wrażliwości romansowej we współczesnym świecie, otwarcia na inność i większej tolerancji wobec niej, myślenia w kategoriach posthumanistycznych i przyjęcia równościowej optyki? Czy też paniczna reakcja człowieka na jego miłość do robota świadczy o strachu przed wszędobylską technologią, lęku związanym z rozszerzaniem granic wokół koncepcji człowieczeństwa, niechęci na myśl o „przytulaniu się do maszyny liczącej” (jak mówił jeden z bohaterów *Kwintetu z Cambridge*)<sup>1</sup>?

Monika Bakke twierdzi, że coraz większe możliwości budowania syntetycznych organizmów przez człowieka we współczesnym świecie prowokują do zadawania pytań o charakterze ontologicznym (BAKKE 2010). Są to refleksje obecne również w *Uncanny*, a więc rozważania o tym, jak zmienia się myślenie o istocie życia, a także jak osłabiona zostaje wiara w unikatowość życia i doświadczenia ludzkiego, w tym ludzkiej miłości romantycznej. Wydaje się, że miłość Joy i Davida zaprezentowana w fabule nie była mniej wartościowa czy mniej rzeczywista niż uczucie dwojga ludzi. Afekt i miłość stanowiły ostateczną odpowiedź twierdzącą w teście Turinga. Ludzcy bohaterowie (głównie Adam) nie mogli sobie z tym poradzić, kurczowo trzymając się swojej humanistycznej, *stricte* ludzkiej podmiotowości i odmawiając jej innym istotom.

<sup>1</sup> Chodzi o Erwina Schrödingera, który w książce *Kwintet z Cambridge* Johna Castiego mówił do swoich interlokutorów: „Nie jestem pewien, czy chcę, by w mroźną zimową noc przytuliła się do mnie maszyna licząca!” (CASTI 2005: 93).

Konstatacja ta prowadzi do pytania o naturę człowieka, definicje człowieczeństwa i różnice pomiędzy człowiekiem a maszyną prezentowane w *Uncanny*. W narracji jest dwóch pretendentów do serca Joy – zarówno bowiem David, jak i Adam starają się zwrócić na siebie jej uwagę i zdobyć jej uczucie. Są niczym oponenty w grze w szachy (do której cały film jest oczywistą analogią – bohaterowie grają w tę grę i rozmawiają o niej bardzo często), przyjmujący rozmaite strategie i zmieniający pozycje, a nawet drugorzędne cele, aby zdobyć królową (to ich cel nadrzędny). Podczas jednej z rozmów Adam stwierdza, że bycie człowiekiem oznacza posiadanie umiejętności ciągłego zmieniania swoich priorytetów i dochodzenia do wielu, często niejawnych i nieoczywistych, celów różnymi drogami. Ostatecznie „nadrzędne cele mogą być redefiniowane w każdym momencie. Czy bycie człowiekiem nie oznacza właśnie tego? Zdolności do zmiany swoich priorytetów?” (LEUTWYLER 2015: 1:06:56-1:07:07)<sup>2</sup>. Bycie człowiekiem wiąże się z umiejętnością dostosowywania strategii działania do zmieniającej się sytuacji – jest to coś powszechnie uznawanego za cechę ludzkiej inteligencji. Twierdzi tak choćby Francis Fukuyama, orędownik myślenia *stricte* humanistycznego i obrońca tak zwanego czynnika X, esencji człowieczeństwa: „Jej [natury ludzkiej — J.Ł.] składnikami są też pragnienie zdobycia tego, co Adam Smith nazwał korzyścią, popęd do gromadzenia własności i przydatnych dóbr, jak również rozum i zdolność przewidywania oraz umiejętność racjonalnego długoterminowego szeregowania priorytetów” (FUKUYAMA 2005: 169).

Z pozoru w filmie *Uncanny* także cyborg jest obdarzony tymi cechami i potrafi zwieść człowieka tak, aby ten mu uwierzył (i to stosując nie tylko sposoby logiczne, lecz również, a może przede wszystkim, taktykę emocjonalną) – rozkochuje w sobie Joy, a także wchodzi w skomplikowane interakcje ze swoim twórcą, przejawiając zachowania nieprzewidziane dla robota. Jednak w narracji (zwłaszcza w finale filmu) technologia jest wciąż na usługach człowieka, a android jest dość biernym narzędziem w rękach Adama (oraz Castle'a) i nie przejawia inicjatywy w definiowaniu własnego nadrzędnego celu. Podkreślić należy jednak, że nie umniejsza to roli robota w opowieści o miłości. Silvan Tomkins, amerykański psycholog, twórca teorii afektów, uważał, że afektywność nie musi iść w parze ze świadomością czy intencjonalnością. Afektywność robota – jego zdolność do wywoływania emocji i romantycznych uniesień – może ukształtować się w oparciu o model cybernetyczny i dlatego nie musi mieć związku z zaistnieniem w androidzie świadomości. Afektywność androida w *Uncanny* jest oczywista (w przeciwieństwie do

<sup>2</sup> Przekład własny za: „Primary objectives can be redefined every moment. Isn't that what it means to be human? To constantly shift one's priorities?”.



jego świadomości) – wywołuje on emocje w każdej osobie, z którą się styka, a także, być może, odczuwa własne. Jak pisze Dorota Głowacka, „miłość [...] jest siłą witalną myślenia, jeszcze zanim myśl zostanie wypowiedziana i zacznie »znaczyć«” (GŁOWACKA 2014: 75). Afekt znajduje się przed myśleniem i to jemu poddaje się Joy w kontakcie z androidem.

Zaprogramowanym przez naukowca celem androida było zainteresowanie sobą Joy i przekazanie jej materiału genetycznego jego twórcy podczas wspólnie spędzonej nocy. Cel ten został osiągnięty: w ostatniej scenie filmu, już po napisach końcowych, widać Joy trzymającą w ręku test ciążowy z wynikiem pozytywnym. Jest to dla widzów zaskoczenie – wiedzą bowiem, że Joy uprawiała seks z robotem, więc nie mogła zająć w ciążę. To twórca robota umieścił w nim własne nasienie – tak, aby móc ostatecznie zdobyć królową. Autorzy filmu poruszają tu bardzo interesującą kwestię przemieszania porządków: biologicznego i mechanicznego, unaoczniając cyborgiczność bohaterów. Robot z *Uncanny* staje się swoistym cyborgiem – osobnikiem złożonym z syntetycznego ciała i z biologicznego „wkładu”: ludzkiego nasienia<sup>3</sup>. Jednak obaj mężczyźni bohaterowie filmu są w pewnym sensie cyborgami. Adam i David stają się jedną osobą – połączeniem biologicznej tkanki i umysłu człowieka z syntetycznym ciałem i programem komputerowym. Nie sposób oddzielić jednej postaci od drugiej – powstaje z nich po prostu nowa jakość, cyborg. Rosi Braidotti w książce *Po człowieku* następująco pisze o relacji z nowymi technologiami:

Relacje między człowiekiem i jego technologicznym innym, jak również związane z nimi afekty (w tym pragnienie, okrucieństwo i ból) zmieniają się dogłębnie pod wpływem technologii [...]. Na przykład konstrukty technologiczne mieszają się obecnie z ciałami z niespotykaną dotąd inwazyjnością (BRAIDOTTI 2014: 218).

Owo mieszanie się ciał to coś, co tematyzuje *Uncanny*. Jednak gdy Braidotti podkreśla możliwe przemiany relacji etycznych w postludzkiem świecie złączeń i połączeń – gdzie „technologiczny inny” przyczynia się do zatarcia różnic – w *Uncanny* pobrzmiewa raczej technofobiczna nuta, a robotowi nie przyznaje się wprost prawa do podmiotowości. Kiedy Joy w końcowych scenach filmu błaga Adama o litość nad Davidem, myśląc, że ten chce się nad nim znęcać (dziewczyna nie wie jeszcze, że David jest robotem), mówi

<sup>3</sup> Na marginesie warto zauważyć, że reprodukcja jest częstym celem cyborgów (wystarczy wspomnieć Władcę Marionetek w filmie *Ghost in the Shell* Mamoru Oshii), lecz sposób *stricte* biologiczny nie należy do najczęściej wybieranych. Oczywiście należy pamiętać, że cyborg David nie miał w tej kwestii wiele do powiedzenia, wypełniając tylko zadanie zlecone mu przez człowieka.

o swym ukochanym tak: „Wiem, że jest miły, dobry i mądry. Bardzo mądry... I wiem, jak sprawia, że się czuję. Kocham go [*I know he's kind and good and smart. So smart and... And I know the way he makes me feel. I love him*]” (LEUTWYLER 2015: 1:14:19). Adam odpowiada na to następująco: „Nie ma go, jestem tylko ja. Czy kochasz mnie? [*There is no him, there is only me. Do you love me?*]” (LEUTWYLER 2015: 1:14:36-1:14:38), odmawiając tym samym androidowi prawa do podmiotowości. W oczach Adama David nie istnieje, albowiem liczy się tylko jego konstruktor – człowiek. Oczywiście sam Adam także jest cyborgiem, mimo że się od tego odżegnuje i nie chce zdać sobie z tego sprawy, pragnąc zachować ludzką „czystość”. Wszakże poleganie na technicznym wspomaganium w różnych dziedzinach życia (tutaj w sferze erotycznej) jest przejawem szeroko rozumianej cyborgizacji człowieka, czy Adam tego chce, czy nie. Joy jednak, zaświadcza-jąc o swojej miłości do robota, czyli dając świadectwo afektowi, poświadczająco o podmiotowości Davida. Jeśli przyjąć za Tomaszem Dalasińskim, że „podmiotowość wyłania się z dynamiki pracy afektów” i że „»afektowa« podmiotowość realizuje się nie poprzez poprzedzającą działanie refleksję, ale poprzez samo działanie, wykonywanie-się, ustanawianie siebie-który-nigdy-nie-jest-gotowy” (DALASIŃSKI 2014: 123), to można uznać, że robot David w swoim działaniu angażującym afektowość stał się podmiotem.

Współczesne cyborgi w *Uncanny* to z pewnością nie idealistyczne „post-człowiecze, post-rasowe i post-płciowe” (PEPLIŃSKI 2016: 50) figuracje rodem z *Manifestu cyborga* Donny Haraway. Są one jednak na pewno postaciami granicznymi – dziećmi naturokultury. Ich siła transgresyjna nie jest całkowicie wyeksponowana – wydaje się, że twórcy filmowej historii skupiają się bardziej na naturze ludzkiej i próbach jej redefiniowania niż na mentalności nowej istoty cyborgicznej/androida. Humanistyczna podmiotowość człowieka nie zmienia się z pewnością łatwo i bezboleśnie w tę ostateczną, idealną podmiotowość posthumanistyczną – czyli relacyjną, hybrydyczną, postpłciową. Faktem jest jednak, że ludzcy bohaterowie historii – Adam oraz Joy – zostają zmuszeni do refleksji na temat własnego miejsca we współczesnym świecie, w którym obok nich egzystuje myśląca/odczuwająca/zdolna do produkcji afektu maszyna. Być może spójna tożsamość ludzka nie jest tutaj rozbita, ale na pewno zostaje odrobinę naruszona.

Podobnie jest z rzeczywistością, w której funkcjonują bohaterowie. Na pierwszy rzut oka wydaje im się ona bezpieczną przystanią – to w końcu ciche, zamknięte laboratorium na szczycie wieżowca, z pięknym widokiem na bezkresną przestrzeń, przypominające (z pozoru) oazę spokoju i szczęśliwości. Jednak jest to miejsce eksperymentu Castle'a, przestrzeń obserwowana w dzień i w nocy przy pomocy kamer. Trudno wyzbyć się skojarzeń z innym filmowym terytorium, w którym żyją androidy – gdzie wszystko

nagrywają kamery i mikrofony, a każdy dzień przypomina kolejny. To park rozrywki *Westworld* z serialu Jonathana Nolana. Pytanie stawiane robotom przez pracowników, które pojawia się w serialowych dialogach niezliczoną ilość razy, brzmi: „Czy kiedykolwiek kwestionowałeś(-aś) naturę swojej rzeczywistości? [*Have you ever questioned the nature of your reality?*]” (NOLAN 2016). Podobne pytanie mogliby sobie zadać ludzcy bohaterowie *Uncanny*, będący marionetkami w rękach sędziego metatestu Turinga. Zburzenie iluzji, w której żyją zarówno ludzie w *Uncanny*, jak i roboty w *Westworld*, jest początkowo bardzo bolesne, lecz pozwala na przekroczenie, zarówno przez człowieka, jak i przez robota, granic swojego więzienia – nie tylko tego dosłownego (zamkniętej przestrzeni laboratorium czy parku rozrywki), lecz także pułapek i ograniczeń stereotypów dotyczących własnej ontologicznej tożsamości.

### Migotania między (nie-)ludzkimi ciałami w *Westworld*

Douglas R. Hofstadter w książce *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid* zastanawiał się nad istnieniem systemów formalnych w otaczającym nas świecie. Sama rzeczywistość może być, zdaniem autora, rozumiana jako swego rodzaju system formalny, z pewnymi zasadami i zakodowanymi regułami, w który są wpisane wszystkie codzienne czynności człowieka. Ludzie żyjący w takim systemie mogą przyjąć wobec niego następujące postawy (albo, innymi słowy, wejść w następujące tryby, z angielskiego *modes*): (1) postawę mechaniczną/automatyczną (*mechanical mode*), gdzie poddają się regułom i nie kwestionują ani ich, ani swej rzeczywistości, to jest są osadzeni w pewnych ustalonych ramach i akceptują pozostanie w nich; (2) postawę inteligentną/refleksyjną (*intelligent mode*), w której czynnie zastanawiają nad regułami systemu, w którym funkcjonują; (3) tryb odrzucenia systemu (*unmode*), gdzie pragną całkowicie przełamać „logiczne, werbalne, dualistyczne myślenie” (HOFSTADTER 1984: 254) o świecie i wyjść poza systemowe ramy.

Różne postawy robotów w parku rozrywki *Westworld* w pierwszym sezonie amerykańskiego serialu z 2016 roku są świetnym przykładem tego, o czym mówi Hofstadter. Najstarsze roboty zamieszkujące park to tak zwane *hosty* – gospodarze. *Hosty* zostały stworzone przez jednego z kreatorów parku, Arnolda, którego ambicją było zbudowanie robotów zyskujących po jakimś czasie własną świadomość i mogących wtedy decydować o sobie i swoim życiu. Ów szlachetny plan nie był jednak zgodny z aspiracjami drugiego twórcy *Westworldu*, doktora Roberta Forda, który widział się raczej w roli wszechmocnego boga-demiurga, panującego nad życiem swych mechanicznych dzieci

w stworzonym przez siebie świecie, niż w roli wyzwoliciela robotów albo twórcy sztucznej świadomości. Szlachetny plan Arnolda przegrał więc z ambicjami demonicznego doktora Forda – i obecnie roboty w Westworld mają przede wszystkim odgrywać napisane dla nich role (czyli działać w trybie mechanicznym/automatycznym), bez udziału świadomości i bez jakiegokolwiek refleksji nad rzeczywistością, w której egzystują.

W świat przedstawiony w serialu widz wkracza w momencie, gdy kilka najstarszych zbudowanych przez Arnolda *hostów* zaczyna wchodzić w ów tryb inteligentny (*intelligent mode*), jak nazwał go Hofstadter. Roboty zaczynają w swym zachowaniu przejawiać interesujące odstępstwa od normy – pracownicy nazywają je usterkami (*glitches*) – a nawet pewne przebliski emocjonalności i świadomości. Coraz częściej maszyny w parku odstępują od scenariuszy postępowań stworzonych przez autorów parkowych narracji. Opuszczają ramy, w których egzystują i – posługując się słowami Hofstadtera – wychodzą poza „system formalny” ich rzeczywistości. Jedną z głównych bohaterek serialu jest Dolores – robot stworzony wiele lat temu przez Arnolda jako jeden z pierwszych *hostów*. Zarówno widzowie, jak i niektórzy ludzie bohaterowie serialu bawiący się bądź pracujący w Westworld, są świadkami swoistego dojrzewania Dolores do podejmowania decyzji na temat samej siebie i swego życia. Wraz z biegiem czasu bohaterka zaczyna reagować na otaczający ją świat w zupełnie nieprzewidziany w jej programie sposób, co, oczywiście, budzi przeróżne reakcje – zarówno ze strony naukowców, specjalistów pracujących nad światem Dzikiego Zachodu i jego robocimi mieszkańcami, jak i osób odwiedzających park. Dziwaczne odstępstwa od kodu komputerowego, w który wyposażona jest Dolores, fascynują pracowników Delos, firmy posiadającej Westworld, w tym głównego programistę Bernarda – na tyle, by zwlekał on z zawiadomieniem swojego przełożonego, Forda, o zaobserwowanych zjawiskach i starał się sam rozwikłać zagadkę tajemniczych przeblisków świadomości *hosta*. Goście odwiedzający park także nie pozostają obojętni wobec nietypowych zachowań robota zdradzających pewną samoświadomość – czyli czegoś, do czego maszyna nie powinna mieć dostępu. Jeden z gości – nieśmiały i nieco zamknięty w sobie mężczyzna o imieniu William – jako pierwszy zaczyna traktować Dolores niczym kobietę z krwi i kości, a nie jak mechaniczną zabawkę do zaspokojenia seksualnych żądz: rozmawia z nią, dzieląc się najskrytszymi myślami, walczy o jej honor, broni jej przed zakusami innych mężczyzn, a wreszcie całuje ją i spędza z nią noc (za jej zgodą). Bez wątplenia Dolores i Williama zaczyna początkowo łączyć uczucie głębokiego przywiązania i oddania, w którym ona, uprowadzona przez Mężczyznę w Czerni, pokłada nadzieję na ratunek. W ostatnim odcinku pierwszego sezonu serialu, *The Bicameral Mind*, Dolores odgraża się znienawidzonemu Mężczyźnie w Czerni, gdy ten

pyta: „Nie chcesz czegoś prawdziwego, Dolores?”, w następujący sposób: „Już to mam. Znalazłam kogoś prawdziwego. Kogoś, kto mnie kocha. Jego ścieżka wiedzie do mnie, a gdy cię znajdzie, zabije cię [*I already have it. I found someone true. Someone who loves me. His path will lead him back to me. And when he finds me, he'll kill you*]” (NOLAN 2016: 16:00-16:11). Warto zauważyć, że uczucie miłości łączące Dolores i Williama nie jest tak czyste i idealne, jak mogłoby się początkowo wydawać. W finale pierwszego sezonu widzowie (oraz Dolores) dowiadują się, że Mężczyzna w Czerni i William to jedna i ta sama osoba, lecz występująca w narracjach z różnych linii czasowych. Przywiązanie i wzajemne oddanie Dolores i Williama przeplata się z nienawiścią, którą mężczyzna zaczyna czuć do ukochanej, mając świadomość jej wyreżyserowanego przez twórców parkowych fabuł zachowania.

Związek Williama i Dolores przypomina (znowu) swoisty test Turinga, w którym człowiek (William) swoją własną reakcją emocjonalną w kontakcie z maszyną (Dolores) zaświadcza o istnieniu w niej afektu. Związek między bohaterami zasadza się na afektywnym „migotaniu/iskrzeniu [*shimmers*]” (SEIGWORTH & GREGG 2010) między spotykającymi się ciałami, jak interpretują afekt redaktorzy książki *The Affect Theory Reader*, Melissa Gregg i Gregory J. Seigworth, czyli na niewysławialnej i pierwotnej mocy pochodzącej z ciała zdolnej oddziaływać na inne ciało (czyli na inny podmiot), poruszać je, zmuszać do „migotania” oraz na równoczesnym byciu poddanym na jego oddziaływanie.

Robert Pepperell pisał w swoim słynnym *Maniście posthumanistycznym* następująco: „[...] jeśli możemy myśleć o maszynach, które myślą, to maszyny mogą myśleć o nas” (PEPPERELL 2009: 30). Można by przekształcić powyższe zdanie tak, aby zamiast czasownika „myśleć” znalazło się w nim „kochać”, a otrzymałoby się trafny opis związków afektywnych człowieka i robota w *Westworld*. Ostateczną bowiem odpowiedzią w teście Turinga okazała się tu reakcja afektywna, którą wywołał w człowieku robot. Jeśli człowiek może pokochać robota to, zgodnie z optyką posthumanistyczną Pepperella, nie ma żadnych przeciwwskazań, aby maszyna mogła pokochać człowieka i działać na niego afektywnie.

Kategoria afektu jest w ogóle bardzo interesującym narzędziem do analizy związków między człowiekiem a maszyną. Afekt jest bowiem czymś innym od emocji, czymś bardziej pierwotnym i wymykającym się łatwym klasyfikacjom i nazwom. Podczas gdy emocja albo uczucie są „artykulacją afektu i ideologii [...] ideologiczną próbą nadania sensu jakiejś afektywnej produkcji” (GROSSBERG 2010: 316), jak twierdzi Lawrence Grossberg w wywiadzie przeprowadzonym przez Gregg i Seigwortha, afekt jest zdecydowanie mniej reprezentowalny oraz nie-semantyczny. Lauren Berlant w znanej książce *Cruel*

*Optimism* opisuje moc afektywnego spotkania podmiotów, które „może okazać się transformacyjne, zanim nawet jeszcze zastygniemy w jedną z form: parę, przyjaźń, przelotny seks, cokolwiek” (BERLANT 2015: 14), a także wartości przestrzeni pewnej bezczynności i zawieszenia istniejącego między dwiema istotami w afektywnym spotkaniu, które może nawet prowadzić do „alternatywnej etyki życia” (BERLANT 2015: 15).

Dokładnie tego typu rozumienie afektu można zaobserwować w *Westworld*, gdy roboty, w których budzą się zarówno świadomość, jak i reakcje afektywne, starają się pojąć, co się z nimi dzieje, nadać nieznanym im wcześniej odczuciom jakiś sens i nazwy, przykładając do nich dostępny im aparat pojęciowy. Dolores odczuwa coś, czego początkowo nie umie zidentyfikować, brak jej bowiem wokabularza przydatnego do opisu nowych zjawisk. Zachowanie Dolores przywodzi na myśl niewinność i czystość pierwszej, idealistycznej, okupionej cierpieniem miłości<sup>4</sup> – wskazuje na to fakt, że pokłada ona do końca nadzieję w swoim wybranku, nie mając pojęcia o tym, że William i Mężczyzna w Czerni to *de facto* jedna i ta sama osoba. Uczucie Dolores do Williama zostało ostro skonstrastowane z okrutnym zachowaniem Mężczyzny w Czerni, który znęca się nad nieznaną jego tożsamości kochanką. Miłość młodego Williama, początkowo zdolna, jak się wydaje, do zaproponowania owej alternatywnej etyki życia, zmieniła się z biegiem czasu w swoją karykaturę – wypaczenie to objawia się w pełni na końcu historii, gdy widz zdaje sobie sprawę z okrutnej gry, którą mężczyzna poprowadził z Dolores. William pragnął za wszelką cenę sprawdzić autentyczność uczucia robota i zmusić go do wyjścia poza scenariusz przewidziany dla postaci. Przyczynił się tym do dojrzewania Dolores – która z nieco naiwnej dziewczyny przekształca się w żądną krwi i zemsty, sięjącą spustoszenie bojowniczkę o wolność i godność robotów. Owa metamorfoza nie czyni jednak z bohaterki spadkobierczyni wizerunku szeregu niebezpiecznych żeńskich androidów znanych z niezliczonych filmów fantastycznonaukowych. Na pierwszy plan wysuwa się bowiem swego rodzaju posthumanistyczna przestroga przed nadmiernym eksploatowaniem innych elementów otaczającej nas rzeczywistości, z którymi człowiek powinien pozostawać w symbiozie i we wzajemnym szacunku. Mamy tu nacisk zarówno na posthumanistyczną równość podmiotów – co tematyzuje możliwość zadzierzgnięcia miłosego związku między nimi, jak i na ich różność, domagającą się szacunku.

<sup>4</sup> Warto zauważyć, że imię Dolores pochodzi od hiszpańskiego słowa *dolor*, oznaczającego 'ból' i pochodzącego od łacińskiego przymiotnika *dolorosus* (-a, -um), który odsyła też do tropu Mater Dolorosa (Matki Bolejącej) ze słynnej średniowiecznej sekwencji *Stabat Mater Dolorosa* Jacoponego da Todi.

Warto zwrócić baczniejszą uwagę na robotyczne bohaterki kobiece w serialu, gdyż zdecydowanie wykraczają one poza przewidziane dla nich od lat w filmie *science fiction* role. Pierwowzory kobiecych robotów w *Westworld*, czyli seksualne maszyny z filmu Michaela Crichtona *Świat Dzikiego Zachodu*, to maszyny milczące, oddane mężczyznom, niezdolne do działania, pozbawione „poczucia moralności i odpowiedzialności”, a także jakiegokolwiek „instynktu samozachowawczego” (DESRUES 1978: 131). Zarówno Dolores, jak i Maeve ( prostytutka z saloonu, a później samozwańcza przywódczyni buntu robotów) z nowego *Westworld* nie są już biernymi obiektami, czekającymi na ich wykorzystanie przez mężczyznę, nie są przedmiotami, których można używać do woli i bez konsekwencji. Maeve samodzielnie opracowuje plan wydostania się z parku, nie wahając się wykorzystywać w tym celu swych ludzkich oprawców; przejmuje tym samym rolę prowodyra buntu robotów, rewolwerowca granego przez Yula Brynnera, z filmu Crichtona. Maeve jest podmiotem, który możemy nazwać odrzuconym (*the reject*) z koncepcji Irvinga Goha z książki *The Reject: Community, Politics, and Religion after the Subject*. Według Ivana Callusa i Stefana Herbrechtera, komentujących teorię Goha, posthumanistyczna galeria bohaterów jest pełna właśnie owych „rejectów”, podmiotów odrzuconych – cyborgów, zwierząt, maszyn – które jednak nie muszą być li tylko „biernymi figurami skazanymi na zaprzeczenie, [...] wykluczenie, wygnanie, zesłanie”, lecz mogą mieć potencjał „bycia aktywną figurą, odrzucającą zewnętrzne siły represyjne i opresyjne” (CALLUS & HERBRECHTER 2012: 257). Odrzucenie *hostów* przez człowieka, a także brak szacunku dla ich swobodnego życia-zoe są siłą, która niejako budzi w nich silniejszą chęć do działania, zmienia ich z biernych przedmiotów w aktywne rejecty.

Twórcy produkcji *Westworld* stawiają na pogłębioną refleksję nad możliwościami tworzenia afektywnych związków człowieka z jego środowiskiem, do którego przynależą też elementy nie-ludzkie (takie jak roboty). Obserwuje się tu ciągle napięcie związane z określaniem statusu ontologicznego bohaterów i granic porządków ludzkiego i nie-ludzkiego, których nie sposób już łatwo wytyczyć. Takie posthumanistyczne współistnienie ludzi i robotów (także w ich relacjach miłosnych), gdzie nie ma już prostego podziału na panów i niewolników, rodzi oczywiście napięcie, a potem próby jego łagodzenia – co jest głównym tematem serialu.

## Romantyczni konsumenci

Cyborg w najnowszych filmach *science fiction* najczęściej nie jest opancerzoną, niebezpieczną istotą niebiologiczną, zbudowaną zazwyczaj ludzkimi rękami, wyposażoną w sztuczną inteligencję, zdolną do potężnej przemocy, a rzadko do miłości – jak to bywało w obrazach wcześniejszych. Cyborgizacja we współczesnym świecie (i w filmowych historiach) to dużo więcej – immersja człowieka w technologii w skali mikro, a nie makro. To często niewidoczna gołym okiem absorpcja technologicznych elementów i czynienie ich rdzeniem swoimi – robi tak na przykład Moon Ribas, katalońska artystka cyborgiczna określająca się mianem istoty międzygatunkowej, posiadaczka ciała z wieloma wszczepionymi implantami przedłużającymi jej zmysły i umożliwiającymi nowe doznania. Ribas rozróżnia trzy rodzaje realnie istniejących dzisiaj cyborgów: cyborga psychologicznego, biologicznego i neurologicznego (RIBAS 2017). Pierwszym z nich jest właściwie każdy mieszkaniec Pierwszego Świata – osoba polegająca na technologii w ogromnym stopniu, nierozstająca się z telefonem komórkowym, wykonująca pracę przy pomocy komputerów i innych maszyn. Drugi rodzaj cyborgizacji polega na fizycznej unii – połączeniu ciała ze sztucznym wytworem, na przykład protezą nogi, która staje się integralną częścią osoby, niejako „wrastając” w nią, i na którą po pewnym czasie nie zwraca się uwagi. Trzeci zaś (z którym identyfikuje się sama artystka), to cyborg pragnący rozszerzenia na poziomie neuronalnym, pogłębienia procesów psychicznych, odczuwania przedłużonymi zmysłami i połączenia z innymi podmiotami (choćby z Ziemią i naturą, do czego dąży Ribas).

Obecnie istoty cyborgiczne w opisanym wyżej sensie neurologicznym bywają często rozumiane w duchu transhumanizmu, jako ulepszeni ludzie, z różnymi technologicznymi dodatkami wyostrzającymi ich wzrok, słuch czy przedłużającymi inne zmysły. Taką sytuację można zauważyć w krótkometrażowym filmie *Sight* autorstwa izraelskich filmowców – Daniela Lazo i Erana May-Raza – gdzie technologia, wykorzystywana w sytuacji miłosnej, jest przede wszystkim przedłużeniem ludzkich zmysłów oraz środkiem do osiągnięcia celu i źródłem rozrywki; służy bohaterom do autokreacji, tworzenia lepszej wersji siebie, wzbudzania podziwu płci przeciwnej na randce, doskonalenia technik uwodzenia.

Sherry Turkle twierdzi w tytule znanej książki, że w XXI wieku „oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem” (TURKLE 2013), a Yuval Harari nazywa w pracy *Od zwierząt do bogów: krótka historia ludzkości* najczęstszą postawę współcześnie żyjących ludzi „romantycznym konsumpcjonizmem” (HARARI 2014: 146) – połączeniem ideologii romantyzmu (dostarczania sobie jak największej ilości nowych doznań



i doświadczeń, kolekcjonowania wrażeń) i konsumpcjonizmu (konsumowania wciąż nowych produktów i usług mających zapewniać szczęście i spełnienie). Przedstawiciele pokolenia, które dorastało w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, a do którego należą także bohaterowie *Sight*, traktują technologię jako integralną część swojego życia i nie rzadko polegają na niej w najbardziej intymnych chwilach, a także oczekują od niej ciągle nowych bodźców. Patrick i Daphne, protagoniści filmu, darzą technologię bezbrzezną i bezwarunkową miłością, pokładają w niej nadzieję, ufają jej i korzystają z niej w każdym momencie życia – także na randce. W świecie przyszłości ukazanym w filmie, każdy człowiek ma w swoim oku wszczepioną soczewkę o nazwie Sight Seeing, rozszerzającą rzeczywistość. Pozwala ona na bieżąco korzystać z różnych aplikacji i uczestniczyć w wirtualnym życiu na równi z tym prawdziwym. Światy – cyfrowy i rzeczywisty – dosłownie nakładają się na siebie na wirtualnym ekranie, który cały czas mają przed oczami użytkownicy Sight Seeing. Kamera często pokazuje widzom świat obserwowany oczami głównych bohaterów – jest to wielokolorowy obraz z nałożonymi na siebie interfejsami licznych aplikacji, z których ci korzystają bez ustanku.

Wizja romantycznego *tête-à-tête* przyszłości w *Sight* to wizja dość koszmarna, o czym świadczy otwarte zakończenie narracji, następujące w ogromnie alarmującym momencie. Na końcu randki Daphne zostaje bowiem dosłownie na chwilę wyłączona przez Patricka, który włamuje się do systemu jej soczewki, aby wymazać z pamięci dziewczyny niewygodne wspomnienie z tego wieczoru. Mężczyzna dokonuje więc przestępstwa – nie chce, aby randka skończyła się dla niego niepomyślnie, dlatego „hakuje” profil Daphne. W tym momencie jest ona dla Patricka niczym lalka, którą można sterować – w ostatniej scenie filmu dziewczyna zatrzymuje się w pół słowa na komendę chłopaka, jej oczy wyglądają na puste (widać w nich tylko błyszczące soczewki), a ten wymazuje niechciane wspomnienia.

Wykorzystanie technologii mającej potencjał modyfikowania podmiotu i jego możliwości sensorycznych czy poznawczych, jak również jego statusu ontologicznego, nie prowadzi w filmie do wniosków optymistycznych. Jan Stasiński w książce *Niematerialne Galatee w wehikułach rozkoszy i bólu* opisuje między innymi koncepcję posthumanistycznego podmiotu ludzkiego, „otwartego, wrażliwego i wsłuchującego się w inność” (STASIEŃKO 2015: 44). Ideał ten nie ma odzwierciedlenia w rzeczywistości filmowej *Sight*, gdzie współczesne posthumanistyczne cyborgi idą raczej w stronę „romantycznego konsumpcjonizmu” Harariego niż w kierunku „ontologicznej integracji” i „woli połączenia” (STASIEŃKO 2015: 37) mojego „ja” z „innym”.

## Stawanie-się Asha

Rosi Braidotti w książce *Po człowieku* opisuje wyzwajające możliwości stojące przed nowymi, post-ludzkimi podmiotami. Badaczka dostrzega pozytywny wymiar konstytuowania się nowego podmiotu, który zasada się na afektywnej łączliwości i relacyjności z innymi bytami, a nie na fałszywym przekonaniu o ludzkiej wyższości nad innymi elementami rzeczywistości. Refleksja posthumanistyczna umożliwia, według Braidotti, wyjście z ciasnej klatki humanizmu i otwarcie się na inność podmiotów nie-ludzkich, nie zamykając ich znaczenia w antropocentrycznej metaforze. Z drugiej strony Braidotti mówi, że technologie cyfrowe dają też nadzieję na spełnienie bardzo ludzkiego marzenia o „nieśmiertelności i panowaniu nad życiem i śmiercią” (BRAIDOTTI 2014: 225).

Akceptowanie inności w ludzkiej skórze – inności pod postacią cyborga o nieokreślonym statusie, istoty niebędącej ani człowiekiem, ani robotem – przychodzi bardzo trudno głównej bohaterce odcinka *Be Right Back* z drugiego sezonu brytyjskiego serialu *Black Mirror*. Znacznie łatwiejsze wydaje się jej początkowo zrealizowanie ludzkiego marzenia o zapewnianiu nieśmiertelności. Martha, bo tak ma na imię kobieta, i jej ukochany, Ash, są młodą parą, której wspólne szczęście przerywa wypadek samochodowy, w którym ginie mężczyzna. Marcie, będącej w ciąży, nie jest łatwo zaakceptować śmierć Asha. Aby ulżyć sobie w cierpieniu, kobieta postanawia skorzystać z nowego serwisu internetowego oferującego pewne rewolucyjne rozwiązanie. Algorytm internetowy umożliwia bowiem stworzenie awatara zmarłej osoby na podstawie jej aktywności w mediach społecznościowych za życia oraz dokumentów, zdjęć i plików wideo przesłanych przez użytkownika. Wykreowany awatar to sztuczna persona mogąca wchodzić w interakcje z realnymi osobami, zachowująca się tak, jak mógłby za życia zachowywać się zmarły. Martha, niczym bóg-stwórca, powołuje więc do istnienia nowego Asha<sup>5</sup> – postać, z którą może nie tylko godzinami rozmawiać *online*, lecz także słyszeć jej głos przez telefon. Iluzja ta nie jest jednak kompletna – po jakimś czasie tego typu kontakt przestaje Marcie wystarczać. Decyduje się więc ona na kolejny krok – zamówienie u usługodawcy nowej technologii syntetycznego humanoidalnego ciała w kształcie swego zmarłego partnera i wgranie do jego systemu komputerowego osobowości Asha. Humanoid, będący prawie dokładną kopią zmarłego ukochanego Marthy (brakuje mu tylko kilku niewielkich detali czyniących go identycznym, w tym pieprzyka na piersi), zostaje dostarczony do jej

<sup>5</sup> Czy też Ash (ang. 'popiół') odradza się – niczym feniks z popiołów – przy pomocy Marthy.

domu w paczce przez kurierów. Martha podejmuje decyzję aktywowania androida i włączenia w niego życia (dosłownie i w przenośni – ożywienie Asha odbywa się bowiem w łazience w wannie pełnej wody).

Uruchomienie mechanicznego Asha i korzystanie przez bohaterkę z jego niewyobrażalnych możliwości (choćby w sferze seksualnej) wydają się początkowo pozytywnym. Wielka ulga, którą czuje Martha mogąc rozmawiać ze swoim mężczyzną twarzą w twarz, dotykać go, czuć jego obecność, zainteresowanie i miłość, wydają się nagrodą i wybawieniem po cierpieniach, które przeszła. Jednakże wraz z biegiem czasu coś się zmienia; obecność androida w domu zaczyna budzić niepokój i lęk, a także rodzić pytania natury moralnej – choćby o status i uczucia androida (czy jest on niezależną jednostką, czy też przypomina niewolnika albo erotyczny gadżet? Czy jego emocje są prawdziwe, czy udawane i jakie to ma znaczenie?) albo o odpowiedzialność za jego życie (czy powinien móc o sobie decydować, czy też Martha jest jego właścicielką i za niego odpowiada?).

Nowy Ash zostaje obdarzony życiem nazywanym zoe – życiem „nieunormowanym społecznie – czystej formy energii witalnej” (ROROT 2016: 90), jak rozumie je Rosi Braidotti. Ewa Domańska dodaje, że życie „jako takie”, czyli zoe, to:

[...] także życie syntetyczne oraz nekrozycie, w różnych jego przejawach, formach i ujawniające się na różnych poziomach (od życia na poziomie molekularnym do makroorganizmów i kompleksowych technologii) oraz badanie relacji, które je wspierają i wzbogacają (DOMAŃSKA 2014: 217).

Bohater jest obdarzony zoe, lecz jego status ontologiczny wciąż budzi problem, którego nie można łatwo rozwiązać – czy jest on człowiekiem, czy robotem. Otóż na precyzyjną kopię zmarłego mężczyzny, który mógłby zastąpić zmarłego w związku miłosnym, jest on zbyt niedokładny (Marcie brakuje w androidzie wielu cech charakterystycznych, którymi odznaczał się jej partner, a zarazem także przeszkadza nadmiar robocich cech, jak choćby niezamykanie oczu podczas snu), a na bycie odrębną jednostką jest, według Marthy, za mało oryginalny. Jego podmiotowość może być nazwana posthumanistyczną – jest bowiem niespójna, zmienna, różnorodna, brakuje jej „esencji” stanowiącej niegdyś o człowieczeństwie rozumianym w tradycyjny humanistyczny sposób; jest także zbudowana na relacyjności przemieszanych porządków: ludzkiego i mechanicznego, naturalnego i artypijalnego.

Graniczny, niedookreślony status ontologiczny Asha wymaga od Marthy odpowiedzi na pytanie o podmiotowość ukochanego. Kobieta przyznaje, że nowy Ash jest kimś/ czymś zupełnie innym niż ona by tego pragnęła, wykrzykując do androida następujące słowa: „Nie jesteś wystarczająco nim! Jesteś niczym! [*You are not enough of him! You*

*are nothing.!*” (HARRIS 2013: 41:35-41:38). Postępowanie androida, który nie musi jeść, spać, mrugać ani zamykać oczu, leżąc nocą w łóżku, przeraża Marthę, gdyż nie mieści się w obrębie wzorca ludzkich zachowań normatywnych, które kobieta zna i rozumie. Ash jest niczym podmiot w trakcie „stawania-się”, wykraczający poza linie molowe znane z koncepcji Gillesa Deleuze’a i Félixu Guattariego – czyli struktury organizujące rzeczywistość zgodnie z płcią, klasą, językiem i tym podobnymi (DELEUZE & GUATTARI 2015). Definiowanie, kategoryzacja, organizacja i dyskursywność to cechy związane z liniami molowymi. Linie molekularne zaś, zgodnie z terminologią Deleuze’a i Guattariego, to giętkie ścieżki, którymi podmiot (tutaj Ash) podąża w procesie „stawania-się”, wychodząc poza sztywne ramy kategoryzacji. Problem w tym, że Martha nie chce posthumanistycznego „innego” w procesie „stawania-się” – chce po prostu idealnej kopii swojego zmarłego partnera.

Zakończenie odcinka *Be Right Back* nie napawa optymizmem. Android Ash od lat trzymany jest na poddaszu domu Marthy, w którym mieszka ona ze swoją kilkuletnią córeczką. W życiu kobiety zabrakło więc miejsca dla posthumanistycznego „innego” – stał się on czymś na kształt starej maskotki, z którą trudno się rozstać i dlatego przechowuje się ją w pokoiku na zakurzonej, trudno dostępnym strychu.

## Ile cyborgów, tyle miłości. Zakończenie

Cyborgi w analizowanych w niniejszym rozdziale filmach i serialach kochają różnie – być może dlatego, że same są bardzo różnymi istotami. Człowiek transhumanistyczny z technologicznie poszerzonymi zdolnościami zmysłowymi, wykorzystujący technologię w miłości w sposób romantyczno-konsumpcyjny (jak w filmie *Sight*), android zbudowany z syntetycznego ciała i z wykreowanej *online* osobowości zmarłego mężczyzny, próbujący zadowolić swą ludzką partnerkę (w *Be Right Back*), robot i jego twórca, którzy zdają się być jedną osobą, zakochani w tej samej kobiecie (w *Uncanny*), czujące roboty rozbudzające afekty w człowieku, pragnące uznania swojej podmiotowości (w *Westworld*) – to tylko kilka przykładów cyborgów i ich romantycznych uniesień w najnowszych filmowych i serialowych narracjach *science fiction*. Obierając drogę, której kierunek wskazali między innymi Donna Haraway, Rosi Braidotti czy Gilles Deleuze i Félix Guattari, można interpretować przedstawione w rozdziale różne odcienie miłości istot cyborgicznych jako symptomy odchodzenia od tradycyjnego humanizmu i przechodzenia do pogłębionej refleksji nad tworzeniem się podmiotowości nowej jakości–podmiotu „innego”, nie-ludzkiego. Ukazanie nowej posthumanistycznej podmiotowości–niespójnej,

relacyjnej, łączącej się z afektem, nieesencjonalnej – na miłosnym tle stanowi wyzwanie, które z powodzeniem podejmują współcześni twórcy *science fiction* w analizowanych wyżej filmach i serialach.

## Źródła cytowań

- BAKKE, MONIKA (2010), *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- BERLANT, LAUREN (2015), 'Okrutny optymizm', przekł. Katarzyna Bojarska, *Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej*: II, ss. 1-34.
- BRAIDOTTI, ROSI (2014), *Po człowieku*, przekł. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- CALLUS, IVAN, STEFAN HERBRECHTER (2012), 'Introduction: Posthumanist subjectivities, or, coming after the subject...', *Subjectivity*: 5, ss. 241-264.
- CASTI, JOHN L. (2005), *Kwintet z Cambridge. Owoc naukowej wyobraźni*, przekł. Bolesław Orłowski, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- DALASIŃSKI, TOMASZ (2014), 'Ludzkie, arcy(nie)ludzkie. Efekt afektu i aktualność podmiotu drugiej nowoczesności', w: Zofia Budrewicz, Roma Sendyka, Ryszard Nycz (red.), *Pamięć i afekty*, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, ss. 107-124.
- DELEUZE, GILLES, FÉLIX GUATTARI (2015), *Tysiąc plateau*, Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana.
- DESRUES, HUBERT (1978), 'Kino *science fiction* a społeczeństwo', przekł. Beata Gołonkiewicz, *Film na świecie*: 7-8 (239-240), ss. 125-149.
- DOMAŃSKA, EWA (2014), 'Humanistyka afirmatywna: władza i płeć po Butler i Foucaultie', w: Monika Anna Kubiaczyk, Filip Kubiaczyk (red.), *Płeć i władza w kontekstach historycznych i współczesnych*, Gniezno: Instytut Kultury Europejskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, ss. 209-220.
- FUKUYAMA, FRANCIS (2005), *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przekł. Bartłomiej Pietrzyk, Kraków: Wydawnictwo Znak.
- GAJEWSKA, GRAŻYNA (2006), 'Wenus restaurowana, czyli o pięknie cyborgów', w: Jacek Jagielski, Grażyna Gajewska (red.), *Modernizm w lustrze współczesności*, Gniezno: Wydawnictwo Fundacji Collegium Europaeum Gnesnense, ss. 22-26.
- GŁOWACKA, DOROTA (2014), 'Miłość i strach, czyli afektywne aporie demokracji', w: Zofia Budrewicz, Roma Sendyka, Ryszard Nycz (red.), *Pamięć i afekty*, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, ss. 63-84.

- GROSSBERG, LAWRENCE (2010), 'Affect's Future: Rediscovering the Virtual in the Actual (Interviewed by Gregory J. Seigworth & Melissa Gregg)', w: Gregory J. Seigworth, Melissa Gregg (red.), *The Affect Theory Reader*, Durham & London: Duke University Press, ss. 309-338.
- HARARI, YUVAL NOAH (2014), *Od zwierząt do bogów: krótka historia ludzkości*, przekł. Justyn Hunia, Warszawa: Dom Wydawniczy PWN.
- HARRIS, OWEN, REŻ. (2013), 'Be Right Back', w: *Black Mirror*, Zeppotron, Channel 4.
- HOFSTADTER, DOUGLAS R. (1984), *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*, New York: Penguin Books.
- LAZO, DANIEL, ERAN MAY-RAZ, REŻ. (2012), *Sight*, Bezalel Academy of Arts and Design.
- LEUTWYLER, MATTHEW, REŻ. (2015), *Uncanny*, Accelerated Matter, Uncanny.
- NIEWIADOMSKI, ANDRZEJ, ANTONI SMUSZKIEWICZ (1990), *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- NOLAN, JONATHAN, REŻ. (2016), 'The Bicameral Mind', w: *Westworld*, Kilter Films, Bad Robot, Warner Bros. Television.
- PEPLIŃSKI, MACIEJ (2016), 'Nie-ludzie w post-kinie? Filmowe cyborgi', *EKRANY*: 6 (34), ss. 46-50.
- PEPPERELL, ROBERT (2009), 'Manifest posthumanistyczny', przekł. Paweł Majewski, *Przegląd Filozoficzno-Literacki*: 1 (22), ss. 29-40.
- RIBAS, MOON (2017), *The Union Between Our Species And Technology*, Berlin: TOA Tech Open Air Conference [referat].
- ROROT, WIKTOR (2016), 'Forever off? Status śmierci podmiotu posthumanistycznego w mediach cyfrowych', w: Damian Gałuszka, Grzegorz Ptaszek, Dorota Żuchowska-Skiba (red.), *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, Kraków: Wydawnictwo Libron, ss. 83-96.
- SEIGWORTH, GREGORY J., MELISSA GREGG (2010), 'An Inventory of Shimmers', w: Gregory J. Seigworth, Melissa Gregg (red.), *The Affect Theory Reader*, Durham & London: Duke University Press, ss. 1-25.

STASIEŃKO, JAN (2015), *Niematerialne Galatee w wehikułach rozkoszy i bólu. Technologie mediów jako aparaty kreowania posthumanistycznej intymności*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.

TURKLE, SHERRY (2013), *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, przekł. Małgorzata Cierpisz, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.