

# POPKULTURA

teksty-praktyki-interpretacje



POD REDAKCJĄ  
SZYMONA PRZEKLASY

Fundacja dd!kk

# **POPKULTURA**

**TEKSTY-PRAKTYKI-INTERPRETACJE**



# **POPKULTURA**

## **TEKSTY-PRAKTYKI-INTERPRETACJE**

**POD REDAKCJĄ NAUKOWĄ**  
SZYMONA PRZEKLASY

FUNDACJA „DZIEŃ DOBRY! KOLEKTYW KULTURY”  
Siemianowice Śląskie 2020

**RECENZJA NAUKOWA**

dr Tomasz Błaszczyk

dr Joanna Roś

**REDAKCJA NAUKOWA**

mgr Szymon Przeklasa

© Copyright by Fundacja „dzień dobry! kolektyw kultury” 2020

ISBN: 978-83-959241-1-8 (e-book, PDF)

WYDANIE PIERWSZE

KOREKTA – Filip Nawrot

OKŁADKA – Kamil M. Wieczorek

SKŁAD – Zbigniew Szotek

WYDAWCA

Fundacja „dzień dobry! kolektyw kultury”

ul. Wolnego 6/8

41-608 Świętochłowice

[fundacjaddkk@gmail.com](mailto:fundacjaddkk@gmail.com)

# SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	9
------------	---

## I. LITERATURA I POEZJA

### **mgr Anna Zalewska**

Legenda nie umiera. Społeczna recepcja postaci Wiktora Coja w kontekście współczesnego mitu bohaterskiego .....	11
---	----

### **mgr Mateusz Mościszko**

Spotkanie popkultury z undergroundem. <i>Szmira</i> Charlesa Bukowskiego jako przykład undergroundowego kryminału .....	25
---	----

### **lic. Joanna Tomasik**

Poezja – muzyka – rock. Relacje kultury wysokiej z popularną w twórczości Marcina Świetlickiego.....	41
--	----

## II. KINO I TEATR

### **dr Joanna Łapińska**

Ci wspaniali mężczyźni w swych magicznych okularach (i ich wirtualne dziewczyny). Posthumanizm w wersji pop w „Creative Control” (2015).....	59
--	----

### **lic. Gabriela Janik**

Parentyfikacja w filmie współczesnym – obrazy bohatera dziecięcego.....	73
---	----

**mgr Magdalena Sadocha**

Nowy język teatru. Uwagi na przykładzie popkulturowej strategii twórczej Jana Klaty.....87

**III. MIĘDZY UŻYWKAMI A TRANSCENDENCJĄ**

**mgr Monika Sikorska**

Uczucie metafizyczne i doświadczenie Tajemnicy Istnienia. Porównanie doświadczenia psychodelicznego w trip-raportach S. I. Witkiewicza i A. Huxleya.....103

**mgr Emilia Tokarz**

Alkoholizm – choroba zawodowa księży?.....115

**IV. POPKULTURA WOBEC SPOŁECZEŃSTWA**

**mgr Agnieszka Stecko-Żukowska**

Solastalgia gangstera. Popkultura wobec kryzysu klimatycznego.....133

**mgr Joanna Kaniewska**

Fanowska walka o kontrolę znaczeń i środków produkcji na przykładzie zjawiska skanlacji.....149

**lic. Aleksandra Prokpek**

Gry w perspektywie performatywnej: zwrot ku sprawczości a dramat interaktywny na podstawie „Detroit: Become Human”.....165

## V. W KRĘGU SŁOWIAN

### **Maria Ziemann**

Rosyjski „Bad Guy”, czyli o stereotypizacji Słowian w produkcjach hollywoodzkich.....179

### **mgr Małgorzata Pabich**

Prawdziwy Janez musi wspiąć się na Triglav. Sport jako element definicji słoweńskości.....189

### **mgr Rafał Foltyn**

Słowiańscy bogowie na kartach polskiego komiksu historycznego.....207





## WSTĘP

Choć kultura popularna jest zjawiskiem ogólnodostępnym, powszechnie praktykowanym i zaspokajającym potrzeby różnych kręgów odbiorców, już od wielu lat jego heterogeniczność staje się niezwykle trudna do uchwycenia oraz usystematyzowania przez badaczy wszystkich znanych nam dyscyplin nauk humanistycznych i społecznych. Bo czym jest właściwie popkultura i jak ją mierzyć? Wszak już od starożytności dostrzegano pierwsze elementy masowości w szeroko rozumianej sztuce, a wraz z rozwojem cywilizacji i postępującą urbanizacją, popkultura stawała się truizmem dnia codziennego: pewnego rodzaju produktem artystycznym, czy wręcz towarem zawoalowanym w niezwykłość.

Kulturą popularną nazwiemy więc wszystko to, co jest przez społeczeństwo dobrze przyswajalne i odbierane jako bodziec wybijający naszą percepcję, emocje oraz uczucia do sfery pewnej transcendencji i namacalnej niezwykłości.

Podobnie jest w przypadku zebranych tu tekstów, w których autorzy skupiając się na wspólnej osnowie kultury popularnej, analizują swoiste *axis mundi*, poświęcając badania rozlicznym, częstokroć odbiegającym od siebie gałęziom nauk (nie tylko humanistycznych!). Popkultura zatem to film, teatr i muzyka. To literatura, Internet i wszelkie wytwory sieci społecznościowych. To wreszcie kwestie antropologiczne i etnologiczne oraz niezliczona ilość dziedzin, których spektrum nie jest możliwe do opisanie w zaledwie kilku akapitach. Dlatego też z dumą i ogromną radością przekazujemy Państwu niniejszą monografię – efekt prac wielu, zarówno początkujących jak i doświadczonych już badaczy, którzy nieco to popkulturowe uniwersum starają się nam przybliżyć.

Szymon Przeklasa

**CI WSPANIALI MĘŻCZYŹNI  
W SWYCH MAGICZNYCH OKULARACH  
(I ICH WIRTUALNE DZIEWCZYNY).  
POSTHUMANIZM W WERSJI POP  
W *CREATIVE CONTROL* (2015)**

**dr Joanna Łapińska**  
badaczka niezależna

**WSTĘP**

Posthumanizm niejedno ma imię. Termin ten, zdobywający obecnie coraz większą popularność w świecie naukowym i zaskarbiający sobie sympatię badaczy z różnych dziedzin, od nauk ścisłych począwszy, a na humanistycznych skończywszy, nie jest z pewnością jednoznaczny. Można wręcz zaryzykować stwierdzenie, że ilu badaczy, tyle posthumanizmów. Pojęcie to nie jest też już żadną nowością – komentatorzy wątków posthumanistycznych z całego świata zwracają uwagę, że prekursorstwo posthumanizmu można przypisać takim znamienitym nazwiskom jak Fryderyk Nietzsche, Zygmunt Freud czy Karol Marks<sup>1</sup>. Wątki z zakresu posthumanizmu są więc obecne w komentarzach dotyczących kultury od co najmniej ponad stu lat. Współcześnie jednak, na początku XXI wieku, przeżywają one swój renesans, co znajduje odbicie choćby w wysypie publikacji, zarówno popularnonaukowych, jak i naukowych, poruszających się w obrębie tej tematyki, ale również w zainteresowaniu artystów i twórców (w tym licznych autorów filmowych) postczłowiekiem i jego relacjami z otaczającym go światem.

---

<sup>1</sup> M. Filiciak: *Nie tylko ludzie. Kulturoznawstwo wobec posthumanizmu* [w:] *Od słony nowoczesności. Próby z kulturoznawstwa krytycznego 2*. Red. A. Zeidler-Janiszewska i M. Skrzeczkowski, Gdańsk 2016, s. 132.

Nie ma wciąż zgody co do dokładnego znaczenia terminu „posthumanizm”. Są tacy – lecz aktualnie w mniejszości – którzy utożsamiają go z transhumanizmem<sup>2</sup>, prądem dążącym do poprawy ludzkiej kondycji w przyszłości, przewyżczenia ludzkich ograniczeń i wyeliminowania słabości, a w rezultacie do stworzenia swego rodzaju nadczłowieka o znacznie poszerzonych zdolnościach intelektualnych i nie tylko<sup>3</sup>. Jednakże obecnie w nauce i kulturze coraz wyraźniej rozróżnia się transhumanizm od posthumanizmu. Uczynimy to także w niniejszym artykule, idąc tropem wyznaczonym, między innymi, przez Mirosława Filiciaka, który zidentyfikował użyteczność kategorii posthumanizmu w kontekście studiów kulturowych, skupiając się na tzw. posthumanizmie kulturowym lub filozoficznym<sup>4</sup>. W rozumieniu badacza posthumanizm tego typu oferuje interesującą perspektywę akcentującą „porzucenie optymizmu humanizmu i kwestionującą ideę postępu”<sup>5</sup>, co także wymownie podkreślają inni, zainteresowani możliwościami zastosowania optyki posthumanizmu w badaniach zjawisk kulturowych. Zgodnie z nią należałoby odejść od „jedynie słusznej” perspektywy humanistyczno-antropocentrycznej w podejściu do rzeczywistości nas otaczającej i starać się zastosować inne optyki nie-ludzkie do jej oglądu, być może nie tak optymistyczne w ocenie choćby kwestii tzw. „postępu” i „rozwoju” w historii świata albo idei człowieka jako „korony wszelkiego stworzenia”.

Wśród mnogości odmian posthumanizmu zwrócimy uwagę w niniejszym artykule zwłaszcza na dwie: wspomniany już posthumanizm filozoficzny oraz tzw. posthumanizm popularny, jak nazywa go Matthew E. Gladden w swojej typologii posthuma-

---

<sup>2</sup> Czyni tak np. Paweł Majewski w książce *Między zwierzęciem a maszyną. Utopia technologiczna Stanisława Lema*. Wrocław 2007.

<sup>3</sup> Na temat nurtu transhumanizmu zob. np. artykuł Karol Szymański: „Transhumanizm”. „Kultura i wartości”, nr 13, 2015.

<sup>4</sup> M. Filiciak: *Nie tylko ludzie...*, s. 133.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

nizmów<sup>6</sup>. Oba posthumanizmy interesująco się dopełniają, stając niejako dwie strony tej samej monety, a dzieła sztuki mające ambicje komentowania naszej teraźniejszości i dostarczania wizji przyszłości (np. filmy fabularne) najczęściej łączą w sobie cechy obu wspomnianych typów. Zobaczymy to, miejmy nadzieję, na przykładzie analizowanego poniżej *Creative Control*, amerykańskiego filmu *science fiction* z 2015 roku w reżyserii Benjamina Dickinsona<sup>7</sup>. W filmowym przykładzie oba posthumanizmy – ten w wersji pop i ten filozoficzny – nakładają się na siebie i oświetlają wzajemnie, wskazując na komentarz twórców filmu dotyczący naszej niedalekiej skądinąd przyszłości, zwłaszcza na mariaż człowieka i nie-ludzkiego, technologicznego Innego – tutaj pod postacią mężczyzny i jego wirtualnej kochanki, stworzonej przy pomocy „magicznych” okularów głównego bohatera.

Zanim przejdziemy do głównego celu naszego artykułu – pogłębionej analizy wizji przyszłości, przedstawionej w obrazie *Creative Control*, wskażemy na podobieństwa i różnice między obiema wybranymi przez nas odmianami posthumanizmu, korzystając przede wszystkim z typologii zaproponowanej przez Gladdena.

## DWA POSTHUMANIZMY

Matthew E. Gladden słusznie zauważa, że spajającym wątkiem myślenia posthumanistycznego w ogóle jest „podważanie, destabilizowanie lub przekształcanie naszego rozumienia tego, co znaczy być «człowiekiem»”<sup>8</sup>. Każda z odmian posthumanizmu opiera się w jakiś sposób właśnie na przekonaniu, że to, co nazywamy „człowiekiem” jest wytworem danego okresu historycznego i zależy od splotu różnych sytuacji. Należałoby więc

---

<sup>6</sup> M. E. Gladden: *Sapient Circuits and Digitalized Flesh: The Organization as Locus of Technological Posthumanization*. Indianapolis 2018, s. 31-91.

<sup>7</sup> Dickinson B. (reżyser): *Creative Control* [film]. USA 2015.

<sup>8</sup> Ibidem, s. 32.

uznać płynność i umowność tej kategorii, co od razu otwiera drzwi na możliwość włączania innych, nie-ludzkich perspektyw w ogląd rzeczywistości.

Posthumanizmem filozoficznym Gladden nazywa taką odmianę posthumanizmu, która łączy w sobie teoretyczne podejście posthumanizmu krytycznego z praktycznym obrazowaniem wyobrażonych idei, np. w dziełach sztuki, przede wszystkim w utworach artystycznych wpisujących się w dyskurs *science fiction*. Jego celem miałyby być „konstruowanie scenariuszy przyszłych postludzkości”<sup>9</sup>, a także pogłębianie w ten sposób obecnej wiedzy człowieka na temat choćby tego, w jaki sposób może się kształtować jego niezmienna jakoby „natura” pod wpływem różnych okoliczności. Według Gladdena, posthumaniści z zacięciem filozoficznym (albo filozofowie z zacięciem posthumanistycznym) dokonują tego przy pomocy swoistych eksperymentów myślowych przeprowadzanych w fabułach utworów fantastycznaukowych. Ich celem jest przy tym stawianie pytań o ontologiczne, fenomenologiczne i epistemologiczne implikacje wynikające z takich eksperymentów przeprowadzanych w ramach scenariuszy dotyczących przyszłej technologizacji świata i społeczeństwa. Do najbardziej eksploatowanych wątków należy, według Gladdena, badanie wzajemnych relacji człowieka i technologii, w tym eksplorowanie granic między bytami ludzkimi i nie-ludzkimi, np. między człowiekiem a maszyną, prowadzące do namysłu nad cyborgizacją istot, przede wszystkim nad ich nieo określonym statusem ontologicznym. Posthumanizm filozoficzny znajduje podatny teren do namysłu nad tymi ideami właśnie w dziełach artystycznych spod znaku *science fiction*, do których należy także interesujący nas obraz filmowy. Warto dodać, że dyskurs *science fiction* jest obecnie przez wielu badaczy (na gruncie polskim np. przez Pawła Frelika) uznawany za jeden z najważniejszych dyskursów zdolnych komentować zmiany zachodzące w otaczającym nas

---

<sup>9</sup> Ibidem, s. 58.

świecie, w którym rozmaite styki na linii człowiek-technologia są na porządku dziennym. *Science fiction* jest tu uznawane za narzędzie kognitywne i uprzywilejowany dyskurs, umożliwiający spojrzenie na świat jak na sieć połączeń, w której byty, zdarzenia i miejsca wpływają na siebie w nieustającym tańcu oddziaływań<sup>10</sup>.

Z posthumanizmem bardziej „na serio” – tj. filozoficznym – łączy się bezpośrednio także to, co Stefan Herbrechter i Ivan Callus nazywają „posthumanistycznymi momentami” (ang. *post-human moments*), które można tropić w tekstach kultury. Badacze zachęcają do takiego czytania tekstów, które miałyby polegać na wyszukiwaniu momentów naruszających spójność ludzkiego doświadczenia, a także „zagrożających integralności danej z góry «esencji człowieczeństwa»”<sup>11</sup>. Na gruncie polskim badacze science fiction namawiają do czegoś podobnego – Paweł Frelik uważa, że dyskurs SF to obecnie najważniejszy dyskurs krytyczny, który ma tak wielką zdolność do stymulowania krytycznego myślenia o świecie, a jednocześnie jego częstym celem jest odhumanizowanie i posthumanizowanie punktów widzenia w tekście<sup>12</sup>.

Idee posthumanizmu filozoficznego nie egzystują, oczywiście, w próżni i często rezonują w dziełach należących do kultury popularnej, które zazwyczaj nie pretendują do znalezienia się na półce opatrzonej opisem „utwory niezwykle ambitne”. *Creative Control* to przykład obrazu filmowego przejawiającego pewne ambicje należące do posthumanizmu filozoficznego, dotyczące przeprowadzenia eksperymentu myślowego w przedstawionej opowieści, mającego ukazać rozmaite konsekwencje mariażu człowieka z technologią. Jednakże równocześnie film ten można zaklasyfikować jako przedstawiciela posthumanizmu popularnego/komercyjnego, o którym Gladden mówi, iż jego celem jest

---

<sup>10</sup> P. Frelik: *Kultury wizualne science fiction*. Kraków 2017, passim.

<sup>11</sup> S. Herbrechter, I. Callus: „What is a posthumanist reading?”. „Angelaki”, nr 13(1), 2008, s. 8.

<sup>12</sup> P. Frelik: *Kultury wizualne...*, passim.

tworzenie dzieł, które będą albo generowały duże zyski dla producentów, albo będą tworzyć popyt u widzów na pewne technologiczne produkty, albo też będą w stanie wpływać na opinię publiczną, przygotowując ją do czekającej ją przyszłości zanurzonej w technologii<sup>13</sup>. Popularne fantastycznonaukowe filmy hollywoodzkie, czyli główni przedstawiciele posthumanizmu komercyjnego, najczęściej prezentują uproszczoną, nie zawsze spójną czy specjalnie pogłębioną wizję posthumanistycznego świata, skupiając się na aspektach wizualnych, widowiskowych, rozrywkowych. Anneke Smelik twierdzi, że aspekt posthumanistyczny w kinie to głównie spekulatywność obrazu bazującego na rozmaitych strategiach i toposach wizualnych aniżeli spójny koncept filozoficzny<sup>14</sup>. *Creative Control*, mimo że nie jest filmem wyprodukowanym w hollywoodzkiej wytwórni, opiera się także silnie na aspekcie wizualnym i czerpie przy tym z bogatych zasobów imaginacyjnych dotyczących postludzkości, nie stroniąc od elementów *stricte* rozrywkowych, głównie satyrycznych – o czym jeszcze za chwilę.

Posthumanizm popularny często sphyca idee zaczerpnięte z posthumanizmu filozoficznego – tak, aby zaprezentować je w formie przyswajalnej dla widza masowego. Jednakże najczęściej nie da się zbyt łatwo wyznaczyć granicy, gdzie kończy się jeden z posthumanizmów, a zaczyna drugi. Oba z pewnością łączą się w próbie wyobrażenia przyszłości w danym utworze *science fiction* – przeprowadzenia swoistego eksperymentu myślowego mającego na celu naświetlenie możliwych dróg rozwoju postczłowieka i jego relacji z technologią. Widowiskowość działająca na zmysły odbiorcy, łączona najczęściej z modnym posthumanizmem popularnym, wiąże się tutaj z prezentacją pewnych teoretycznych

---

<sup>13</sup> M. E. Gladden: *Sapient Circuits and Digitalized Flesh...*, s. 81.

<sup>14</sup> A. Smelik: *Film*. [w:] *The Cambridge Companion to Literature and the Posthuman*. Red. B. Clarke i M. Rossini. Cambridge 2017, s. 109.



idei posthumanizmu w sposób, jak chcieliby niektórzy, bardziej wyrafinowany, intelektualny, bardziej „na serio”<sup>15</sup>.

Spójrzmy, jak relacje te kształtują się w filmie *Creative Control*. Jaką wizję przyszłości ukazują nam twórcy tego obrazu? Jaki eksperyment myślowy nam zaproponowali? Co twórcy pragną nam powiedzieć na temat relacji człowieka i technologii, przedstawionej w filmie pod postaciami głównego męskiego bohatera, Davida, oraz stworzonej przez niego wirtualnej kochanki, Sophie?

### **LĘKI *HOMO SAPIENS***

Akcja filmu *Creative Control* rozgrywa się w niedalekiej przyszłości w Nowym Jorku, gdzie główny bohater historii – młody, znudzony życiem mężczyzna o imieniu David, pracujący w agencji kreatywnej – otrzymuje do przetestowania technologiczny gadżet – okulary o nazwie Augmenta, rozszerzające rzeczywistość.

Zaawansowany program okularów pozwala na analizę w czasie rzeczywistym interakcji, w które wchodzi mężczyzna, w tym mimiki twarzy osób z nim rozmawiających, mowy ciała, głosów i dźwięków produkowanych przez otoczenie, a także na zapisywanie ich w pamięci urządzenia. Pewnego wieczoru David – we własnym mieszkaniu, w samotności, pod osłoną nocy, z kieliszkiem alkoholu w dłoni – odkrywa niezwykle, prawie magiczne możliwości okularów<sup>16</sup>. David stwarza sobie kobietą wirtualną towarzyszkę na podstawie materiałów audiowizualnych nagrywanych wcześniej podczas interakcji ze swoją koleżanką Sophie, w której mężczyzna się podkochuje, zapisanych w pamięci okularów. Digitalna postać ma zarysy ciała i twarzy koleżanki, jednak

---

<sup>15</sup> M. E. Gladden: *Sapient Circuits and Digitalized Flesh...*, s. 81.

<sup>16</sup> Jeden z bohaterów filmu mówi o okularach jednoznacznie, że „magic is what Augmenta is”.

nie jest jej dokładną kopią, lecz odrębnym, cyfrowym bytem nieludzkim.

Mężczyzna spędza kolejne wieczory, badając możliwości swojej wirtualnej kochanki. Prowadzi z nią „rozmowy” polegające głównie na wydawaniu jej rozkazów natury seksualnej (np. „Chodź tutaj”, „Stój”, „Usiądź na mnie”, „Pieprz mnie”), a także uprawia z nią seks w wynajętych pokojach hotelowych. Interakcje słowne wirtualnej osoby sprowadzają się, niestety, do potwierdzania przez nią wartości czy wręcz boskiego statusu jej męskiego kreatora (mówi o nim choćby „Jesteś *cool*”, „Jesteś wszystkim”), niemego potakiwania albo namiętnego wzdychania.

Wydaje się, że wirtualna Sophie nie wykracza poza schemat relacji opisanej przez Julie Wosk w jej znanej książce *My Fair Ladies. Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves* – tj. związku męskiego stwórcy i sztucznej kobiety, będącej obiektem wytworzonym przez niego przy pomocy dostępnych technologii, oglądanym i używanym przez niego do woli, zbudowanym w celu zaspokojenia jakichś jego potrzeb. Tego typu związki miłosne mężczyzny i perfekcyjnej kobiety artycjalnej występują w niezliczonych tekstach kultury, również współczesnych, będąc przykładem aplikacji idei posthumanizmu popularnego, wskazującego na nadrzędność człowieka (=mężczyzny) i podrzędność maszyny (=kobiety). Nie da się ukryć, że David w zaprezentowanym układzie jest typowym przedstawicielem grupy niezliczonych męskich kreatorów sztucznych kobiet, budowanych w duchu kulturowego paradygmatu tzw. sztucznej kobiety idealnej, jak opisuje go Wosk<sup>17</sup>. Digitalna Sophie jest tu niczym lalka, przedmiot, którym można się bawić, składać z różnych elementów, rozkładać na części. Twórca idealnej kobiety często nadmiernie dba o jej wygląd zewnętrzny, rzadko będąc zainteresowany jej intelektualnymi możliwościami. David poświęca więc, zgodnie ze schematem,

---

<sup>17</sup> J. Wosk: *My Fair Ladies. Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves*. New Brunswick, New Jersey, and London 2015, s. 137 i n.

największą uwagę aspektowi wizualnemu swojej wirtualnej kochanki, zaniedbując inne sfery. Im mniej jego sztuczna kobieta umie powiedzieć, tym lepiej. Jedyne, czego od niej oczekuje, to potakiwania albo artykułowania zachwyty w formie krótkich westchnień – co Sophie robi bez dyskusji.

Jednak po bliższym przyjrzeniu się analizowanej historii zobaczymy pewne interesujące „posthumanistyczne momenty” opowieści wprowadzane tu niejako nie wprost. Dochodzi w nich do zamazywania granic między „rzeczywistością” (porządkiem ludzkim) a „fantazją” (porządkiem nie-ludzkim), co prowadzi do zakłócenia integralności ludzkiego doświadczenia. To, co David uznaje za porządek „rzeczywistości”, „prawdziwego świata” zaczyna nagle przeplatać się z porządkiem nie-ludzkim w tych chwilach, gdy mężczyzna nie jest w stanie rozpoznać, czy spotyka się na swych rendez-vous z cyfrowym awatarem czy też z prawdziwą Sophie z krwi i kości, w której jest zakochany. Bardzo interesujący z posthumanistycznego punktu widzenia jest fakt, że David podczas sekretnych schadzek z Sophie w pokoju hotelowym jest początkowo święcie przekonany, że towarzyszy mu ta „prawdziwa” Sophie, tj. dziewczyna jego przyjaciela, jakoby także w nim zakochana. My, widzowie, widzimy jednak w scenach hotelowych barwną postać kobiecą – i już wiemy, że to nie ludzka kobieta spędza noc z głównym bohaterem, lecz ta sztuczna. Artyficyjna Sophie jest bowiem jedyną postacią w filmie nakręconym w całości w czerni i bieli przedstawioną w kolorze. Barwy przynależne tylko sztucznej Sophie są niczym punctum z teorii fotografii Rolanda Barthes’a, czyli kłującym miejscem, przyciągającym naszą uwagę. Widz w tej sytuacji jest natychmiastowo złowiony czy nakłuty przez punctum nie-ludzkiej Sophie, która wyróżnia się na tle czarno-białego ludzkiego doświadczenia ukazanego w *Creative Control* jako coś domagającego się zdecydowanie naszej wzmożonej uwagi.

Główny bohater, myśląc w intymnej sytuacji „fantazję” z „rzeczywistością”, nieświadomie potwierdza ten posthumanistyczny moment swojego doświadczenia. Twórcy obrazu zdają się wskazywać na problematykę podejmowaną chętnie w eksperymentach myślowych w tekstach fantastycznonaukowych – tj. konsekwencji naszego, coraz ściślejszego mariażu z technologią. Ta ostatnia bywa w posthumanizmie filozoficznym rozumiana jako wymykająca się „kreatywnej kontroli”, którą człowiek/mężczyzna pragnie nad nią rozciągnąć, chcąc zachować *status quo* sytuacji, w której technologia jest tylko atrakcyjnym dodatkiem do ludzkości, mającym służyć jej interesom. David z *Creative Control* – biały mężczyzna, reprezentant gatunku *homo sapiens*, gwarant, wydawałoby się, porządku tradycyjnie ludzkiego – daje się sam niejako złapać w pułapkę własnego zafiksowania na arcyłudzkich pojęciach, które przysłaniają mu, czy wręcz uniemożliwiają otwarcie się na ponadludzki wymiar jego relacji ze sztuczną istotą, z wirtualną kochanką, z nie-ludzkim technologicznym Innym. David nie dopuszcza do siebie myśli, że mógłby żywić jakies uczucia w stosunku do wirtualnej osoby – dlatego kurczowo trzyma się wiary, że pozostaje w romansowym związku z „prawdziwą” Sophie.

Co ciekawe w filmie poznajemy, oprócz Davida, innych męskich bohaterów, którzy odczuwają różnego rodzaju lęki, obawy, niepokoje – i które starają się leczyć lub zagłuszyć w różny sposób. Jedną ze stosowanych przez nich metod jest oderwanie się od szarej rzeczywistości przy pomocy magiczno-technologicznych gadżetów, inną – aplikowanie wszelkiego rodzaju używek (np. leków, papierosów) czy nadużywanie seksu. Agencja kreatywna, w której pracuje główny bohater, kręci w pewnym momencie reklamę telewizyjną produktu mającego łagodzić ataki paniki nawet u pilota samolotu, który odzyskuje kontrolę nad maszyną dzięki specjalnym antystresowym papierosom. Znamienne jest to, że aktor grający pilota w klipie w pewnej chwili sam nie wytrzymuje

dziwacznej atmosfery w studio i wpadłszy w nieco groteskowy szal, schodzi z planu. Satyra na społeczeństwo przyszłości, które nie może funkcjonować bez wspomagania farmakologicznego, jest ewidentna w momencie, w którym głos z reklamy wymienia potencjalne skutki uboczne stosowania uspokajających papierosów. Lista ciągnie się w nieskończoność, przesłaniając domniemany, uspokajający efekt leku. Inni bohaterowie – jak fotograf Wim, najlepszy przyjaciel Davida – zagłuszają ból egzystencji przy pomocy przygodnego seksu z młodymi modelkami. Sam David także nie potrafi przetrwać dnia bez wspomagania się lekami, które codziennie rano łyka niczym cukierki. To, obok zatracenia się w miłośnym szale z wirtualną kochanką, jego dość banalny sposób na walkę z codzienną szarzyzną.

#### **WSZYSTKO POD KONTROLĄ? ZAKOŃCZENIE**

Jak możemy się domyślać, historia miłosnej relacji między Davidem a jego digitalną kochanką nie kończy się szczęśliwie. Bohater odkrywa swoją pomyłkę w ocenie rzeczywistości niczym Nathanael z opowiadania *Piaskun* Ernsta Theodora Amadeusa Hoffmanna demaskujący fakt, iż jego ukochana Olympia jest automatem. David jest rzeczywiście zdruzgotany faktem, że w intymnych spotkaniach nie brała udziału prawdziwa Sophie, lecz jej cyfrowy awatar. Mężczyzna nie jest w stanie zaakceptować szalonego, irracjonalnego, jakby się wydawało, pożądanego wobec sztucznej, nie-ludzkiej istoty, bojąc się utraty *status quo* swojej ludzkiej, znanej mu, racjonalnej podmiotowości.

Gdy David w pewnym momencie mówi, że odzyskanie tytułowej kreatywnej kontroli w agencji reklamowej, w której pracuje, to jego zawodowy cel, trudno nie słyszeć w jego słowach obawy dotyczącej utraty innej kontroli – ludzkiej (=męskiej) dominacji w otaczającej go rzeczywistości w sytuacji rozmywania się binarnych opozycji pod wpływem przenikania się światów ludz-

kiego i technologicznego, „rzeczywistego” i „fantastycznego” – tak, że nie można ich od siebie łatwo odróżnić.

W niniejszym artykule miałam nadzieję wykazać, że *Creative Control* to przykład filmu łączącego w zręczny sposób wątki znane z utworów spod znaku posthumanizmu popularnego z elementami głębszego, filozoficznego namysłu nad otaczającą nas rzeczywistością i ludzkim doświadczeniem oraz potencjalnymi drogami ich rozwoju w przyszłości. Dzięki przedstawieniu bohatera uwikłanego w nieoczywisty związek z wytworem technologicznym pod postacią wirtualnej kobiety, twórcy filmu pragnęli włączyć się w trwającą debatę na temat postczłowieka i jego miejsca w przyszłej rzeczywistości jako jednego, wcale nie najważniejszego, elementu świata, który wchodzi w równorzędne związki z innymi bytami.

O mężczyznach z filmu Dickinsona można powiedzieć wiele, lecz na pewno nie to, że mają wszystko pod kontrolą. Oczywiście, minie sporo czasu, zanim świadomość ta przestanie powodować w nich trudne do ukojenia lęki i obawy. I nie da się zaprzeczyć, że arcyłudzkie, butne podejście do świata z supozycją, że należy niezbędnie sprawować nad nim kontrolę celem zapewnienia mu „postępu i rozwoju” należy odłożyć do lamusa.

## **BIBLIOGRAFIA**

1. Dickinson B. (reżyser): *Creative Control* [film]. USA 2015.
2. Filiciak M.: *Nie tylko ludzie. Kulturoznawstwo wobec posthumanizmu*. [w:] *Odslony nowoczesności. Próby z kulturoznawstwa krytycznego 2*. Red. A. Zeidler-Janiszewska i M. Skrzeczkowski. Gdańsk 2016.
3. Frelik P.: *Kultury wizualne science fiction*. Kraków 2017.
4. Gladden M. E.: *Sapient Circuits and Digitalized Flesh: The Organization as Locus of Technological Posthumanization*. Indianapolis 2018.

5. Herbrechter S., Callus I.: „What is a posthumanist reading?“, „Angelaki”, nr 13(1), 2008.
6. Majewski P.: *Między zwierzęciem a maszyną. Utopia technologiczna Stanisława Lema*. Wrocław 2007.
7. Smelik A.: *Film*. [w:] *The Cambridge Companion to Literature and the Posthuman*. Red. B. Clarke i M. Rossini. Cambridge 2017.
8. Szymański K.: „Transhumanizm”. „Kultura i wartości”, nr 13, 2015.
9. Wosk J.: *My Fair Ladies. Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves*. New Brunswick, New Jersey, and London 2015.

**JOANNA ŁAPIŃSKA** – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie kulturoznawstwo, filmoznawczyni. Ukończyła filologię polską na UAM w Poznaniu. Stopień doktora uzyskała na SWPS Uniwersytecie Humanistycznospołecznym w Warszawie na podstawie rozprawy o związkach miłosnych ludzi i maszyn w kinie *science fiction*.