

A.I. – sztuczna niewinność

MAGDALENA RADKOWSKA

Nie płacz! To skończy się dobrze! Roześmiej się trochę!

To bajka. Wszystko jest bajką... Znow żal cię chwyta?

„O moja lalka! O moja lalka rozbita!”

Bronisława Ostrowska, *Lalka rozbita*

Bóg stworzył Adama po to, by ten go kochał.

Z filmu A.I. *Sztuczna inteligencja*

Lalki i lalkarze

Był sobie raz...

– Król! – powiedzą od razu moi mali czytelnicy.

*Nie, dzieci, pomyliłyście się. Był sobie raz kawałek drzewa*¹.

Mali czytelnicy odpowiadają szybko „król”, bo odwzorowują znane im bajki opowiadane przez dorosłych. W tych bajkach najważniejszy jest władca. W kulturze, zwłaszcza w literaturze i sztuce, zdarzają się jednak takie momenty – i to nie tylko w czasach rewolucji – kiedy kawałki drewna krzyczą pełnym głosem, wołają o rację bytu. Czasem ten krzyk zamienia się w bunt, innym razem w płacz, by – najczęściej – zakończyć się konstatacją: *Śmieszny byłem jako pajac! Ale teraz jestem bardzo zadowolony, że stałem się porządnym chłopcem!*² I, dodajmy, sam mogę zostać królem.

Bycie królem jest paralelne do bycia stwórcą. Ci, którzy rządzą, niejako kontynuują dzieło stworzenia, to bogowie pilnujący porządku lub boscy wysłannicy chroniący świat przed rozpadem³. A być stwórcą – to kuszące. I może dlatego od początku, jeśli początek to właśnie to, o czym opowiadają pradawne mity, człowiek buduje sobie poddanych – golemi, androidy, homunkulusy, pajace, potwory, roboty. Tym samym stajemy się kreatorami i Panami, wchodzimy w kompetencje naszego Stwórcy i symbolicznie zamazujemy swoje pierwotne poddaństwo.

Ustanawianie relacji pan – sługa i reorganizacja naszego stosunku do stwórcy to nie jedyny powód wtórnej demiurgii. Popycha nas ku temu również potrzeba werbalizacji niezgody na czasowość, zmienność, śmiertelność, czyli po prostu ludzką kondycję. Właśnie jedną z głównych cech wyróżniających sztucznego człowieka jest jego specyficzne istnienie w czasie. A raczej poza nim. U podstaw pomysłu zbudowania sztucznego człowieka leży właśnie niezgoda na czas, na przemijanie. Bo sztuczny człowiek przede wszystkim ma być nieśmiertelny. Ma istnieć inaczej, poza, lepiej. Choć od początku tworzenia takich bytów jest two-

rem raczej niedoskonałym, to ziemscy demiurgowie próbują wydawać na świat kolejne dzieci. Niecierpliwie oczekując na kolejny krok ewolucji, sami zabieramy się za tajemnicę życia i zamieniamy naszą wyobraźnię w pracownię doktora Frankensteina. Dzięki temu możemy także dowiedzieć się czegoś więcej o sobie. W metalowych, glinianych lub całkiem cielesnych formach sztucznych ludzi przegląda się człowieczeństwo.

Nie dziwi więc załudniające współczesne kino cyborgi i androidy. W filmach, traktujących o sztucznych ludziach możemy znaleźć zarówno bardzo stare schematy mitologiczne, jak i komentarze do kondycji współczesnego człowieka. Nie można jednak zapominać, że żyjemy w czasach, kiedy osiągnięcia i możliwości nauki oraz gwałtowny rozwój technologii zacierają granice między działaniami rzeczywistymi a fantazjami – wizje nauki są dziwnie fantastyczne i nieraz mniej realne od *science fiction*, a komentatorzy kultury, mówiąc o współczesnych ludziach, bardzo często posługują się metaforą cyborga.

Roboty i androidy powstają już nie tylko w wyobraźni, ale coraz częściej w wyspecjalizowanych instytucjach technicznych Japonii czy Stanów Zjednoczonych. *Próbujemy tworzyć roboty, które są towarzyskie i mają charakter* – mówi Anne Foerst, pracownik naukowy Laboratorium Sztucznej Inteligencji Massachusetts Institute of Technology w wywiadzie dla „The New York Times” – *pracujemy nad czterema takimi projektami. Jestem doradcą teologicznym przy dwóch z nich: humanoidach Kismet i Cog. Cog został zaprojektowany tak, aby przypominał ludzkie dziecko. Ma tułów, dwie rączki, główkę, uszy i oczy*⁴.

Ale już 100 lat temu ludzie wierzyli, że wystarczy jeden mały krok, by życie wymknęło się z probówki⁵, prawie 400 lat temu Kartezjusz porównał człowieka do maszyny, a 100 lat później francuski materialista Julien Offray de la Mettrie dokonał już takiego utożsamienia. *Człowiek – pisał – jest tylko zwierzęciem lub mechanizmem złożonym z nakręcających się wzajemnie sprężyn, tak iż nie podobna orzec, w którym punkcie koła ludzkiego natura rozpoczęła swoją działalność (...) Dusza jest zatem tylko pierwiastkiem poruszającym, czyli wrażliwą częścią materialną mózgu, którą bez obawy popełnienia błędu można uważać za główną sprężynę całego mechanizmu*⁶. I jeszcze jeden fragment tekstu francuskiego filozofa: *Jeśli do oznaczenia ruchów planet potrzeba więcej przyrządów, kółek i sprężyn niż do wskazywania i wybijania godzin, jeśli Vancanson umiał włożyć więcej sztuki w swego fletnistę niż w kaczkę, to stworzenie mówiącego automatu wymagałoby jeszcze większej umiejętności; należy jednak sądzić, że budowanie takiej maszyny nie jest niepodobieństwem, zwłaszcza gdyby się do tego zabrał jakiś nowy Prometeusz*⁷.

Opowieść

Temat etycznych i kulturowych możliwości sztucznego istnienia podjął także Steven Spielberg w filmie *A.I. Sztuczna inteligencja*. Zacznę od krótkiego streszczenia. Świat przyszłości, po wielkich katastrofach ekologicznych i geologicznych, z ograniczonymi zasobami naturalnymi i nieograniczonymi możliwościami technicznymi. Coraz mniej ludzi ma dzieci, coraz więcej ludzi ma roboty. W fabryce androidów postanowiono zbudować pierwszy raz sztucznego człowieka, który będzie kochał i marzył. Według kreatora, profesora Hobby'ego, najdoskonalsza

miłość i jak się wydaje jedyna możliwa to miłość dziecka do matki – bezinteresowne uwielbienie, pragnienie, naiwne uczucie. Według tego wzoru zostaje zbudowany jedenastoletni David. Na społecznych rodziców wybrano parę, której biologiczny syn czeka w zamrożeniu na czas, gdy wynalezione zostanie lekarstwo na jego chorobę. Matka szybko akceptuje sztucznego synka i programuje w nim miłość. To ciekawa scena – Monika klęka przed chłopcem, kładzie swoją rękę na jego szyi i wypowiada zaklęcie składające się ze słów: Cyrrus, Sokrates, cząstka (particle), decybel, huragan, delfin, tulipan, Monika, David, Monika. Zatrzymajmy się chwilę przy tej scenie.

Ożywianie glinianej lalki, nowego człowieka zbudowanego z ludzkich zwłok czy tchnięcie życia w martwą jeszcze postać to niezmiernie ważny motyw każdego mitu kreacyjnego. W interesującym nas filmie zostaje przywołana tradycja żydowska. To słowa, jak Golemowe *emet*, mają moc ożywienia bezdusznej jeszcze maszyny. Interpretując film, nie możemy oczywiście pominąć tak znaczącej dawki symbolizmu. Powinniśmy więc zapytać: co oznaczają słowa wypowiediane przez Monikę? Sama bohaterka odpowiada nam na to pytanie: *One nie znaczą. Ale słuchaj uważnie*. Chyba przybrana mama Davida ma rację. Wsluchawszy się w słowa, trudno w końcu nie zatrzymać się na ścieżce interpretacji i stwierdzić, że nigdzie nas nie doprowadziła. Można bowiem snuć długie rozważania na temat znaczenia słów ożywiających współczesnego golema, można zastanawiać się na przykład, jakie znaczenie ma przywołanie legendarnego założyciela państwa Persów (w opowieści o którym Propp widzi realizację schematu edypalnego⁸), którego imię oznacza jednocześnie pukiel włosów (pojawiający się zresztą w filmie jako bardzo istotny wątek). Można snuć rozważania na temat Tulli – ukochanej córki Cycerona, znenawidzonej przez macochę, lub na temat Ultima Thule, krańca świata opisanego przez Wergiliusza. Jednak próby dotarcia do głębszych sensów hermeneutycznych całej opowieści przez podążanie za znakami ustawianymi gęsto przez twórców filmu nie prowadzą widza-antropologa do raju interpretacyjnego. Jest to raczej chaotyczny las, z którego nie ma sensownego wyjścia. Spielberg bowiem bardzo sprytnie żongluje symbolami, mitami i tradycjami, które w większości są pustymi cytatami, znakami donikąd, grą z widzami i recenzentami.

Wróćmy więc do historii Davida. Odkąd Monika „wdrukowuje” (*inprint*) w chłopca duszę, jego życie zamienia się w wędrówkę po miłość matki. Na drodze do realizacji celu staje Martin, prawdziwy syn Moniki i Henry’ego, który nagle zostaje wyleczony – w każdej bajce magicznej bohaterowi przeszkadza przecież rówieśnik, brat, alter ego itp. Szybko się okazuje, że nie jest możliwe współistnienie obok siebie chłopców: mecha i orga⁹. David zostaje więc porzucony przez matkę w lesie. Odtąd musi radzić sobie sam. Jego towarzyszem jest jedynie gadający i nad wyraz inteligentny miś-zabawka. (Sam Teddy powie o sobie: *Nie jestem zabawką*). Jest to wyjątkowo smutna i poruszająca scena (choć oczywiście można zarzucić Spielbergowi tani sentymentalizm). Poznajemy, że uczucia chłopca są prawdziwe, jego strach i cierpienie bardzo ludzkie, a lzy widza każą opowiedzieć się jednoznacznie po stronie małej maszyny. Oglądając *Lowcę androidów* – klasyczny film o androidach, ich walce o przyznanie prawa do samostanowienia i wolnego życia – mogliśmy zastanawiać się jeszcze, czy humanoidy mogą żyć z nami na tych samych warunkach. Krzyk Davida: *Mum-*

my, no! nie daje nam już wyboru. Musimy zaakceptować prawdziwość uczuć chłopca i przyjąć go do naszego wyobrażenia o niewinnym dzieciństwie.

Z pieniędzmi w dłoni i mocnym nakazem uważania na siebie nasz bohater wyrusza do ciemnego lasu, gdzie postanawia: stanę się prawdziwym chłopcem, wówczas mama mnie pokocha. Tam spotyka swojego drugiego przewodnika – Gigolo Joe, a następnie wraz ze zużyтыми, niepełnymi androidami-sługami zostaje pochwycony przez okrutne psy gończe i doprowadzony na roboci jarmark, gdzie przeżywa bliską śmierć. Tam żądni robociej nie-krwi ludzie wysadzają w powietrze androidy. Dzięki pocziwemu misiowi i litości widzów igrzysk, którzy także wierzą w prawdziwość uczuć chłopca, android zostaje uratowany i wyrusza w podróż wraz ze swoim nowym przyjacielem – zbudowanym, by dawać kobietom rozkosz, kochankiem. Najpierw zwiedzają Rouge City, dzielnicę rozpusty i wiedzy – tam David nie dowiaduje się, czym jest seksualność, za to za kilka dolarów zdobywa wiedzę na temat Błękitnej Wróżki, która, co wiemy z bajki o Pinokiu, może pomóc robotowi stać się prawdziwym chłopcem. Dzięki wskazówkom doktora „Know” mały bohater wraz ze swoim przyjacielem wyruszają w stronę Manhattanu, gdzie docierają do firmy Cybertronics¹⁰ – miejsca stworzenia Davida. Następuje więc poznanie własnego kreatora i co znacznie bardziej traumatyczne prawdy o swojej seryjności. Zobaczenie tłumu identycznych chłopców, gotowych do wyruszenia w świat do spragnionych miłości matek, wywołuje w chłopcu ogromny ból (egzystencjalny – trzeba to powiedzieć). David w samobójczym geście rzuca się do wielkiej wody, z której wynurza się jedyna pozostałość po Nowym Jorku – Manhattan. Na dnie chłopiec zauważa upragnioną Błękitną Wróżkę. Po chwili już w nowoczesnym helikopterze wyrusza w głąb oceanu, by przez najbliższe 2000 lat błagać bajkowy posążek o litość. Wróżka nie zmienia jednak statusu chłopca, który po wiekach zostaje znaleziony przez tajemniczych archeologów przyszłości. Ci na podstawie struktury pamięci chłopca odbudowują rodzinny dom Davida, a dzięki zachowanemu przez rozumnego misia puklowi włosów (*cirrus*) odtworzony zostaje również obiekt robociego pożądania – matka. Może jednak być ona z chłopcem tylko jeden dzień. To wystarczy, by na koniec filmu nasz bohater mógł spokojnie zasnąć (pierwszy raz w życiu) u boku swojej mamusi.

Recenzja

Odejdźmy na chwilę od samej historii, by powiedzieć coś o stronie realizacyjnej filmu. Sam pomysł nakręcenia *A.I. Sztucznej inteligencji* zrodził się w głowie Stanleya Kubricka. Zabrał się on do pracy nad tym projektem po przeczytaniu wydanego w 1969 roku króciutkiego opowiadania *Super Toys Last All Summer Long* Briana Aldissa. Z tego tekstu pozostało w filmie niewiele – imiona bohaterów, miś i pomysł, że z rodziną może zamieszkać sztuczny chłopiec. Kubrick długo myślał nad sfilmowaniem opowiadania, aż doszedł do wniosku, że powinien zająć się tym ktoś wyspecjalizowany w kręceniu wzruszających filmów i opowiadaniu nawet najtrudniejszych historii w sposób ciekawy i wartki. Stąd zrodził się pomysł współpracy ze Stevenem Spielbergiem. I tak aż do 1999 roku, w którym autor *Mechanicznej pomarańczy* zmarł, trwały rozmowy między dwoma równie wybitnymi jak różnymi twórcami kina na temat sfilmowania historii Davida. Autor *E.T.* początkowo nie chciał brać się sam za pomysł

swojego mistrza i przyjaciela, jednak testament tego ostatniego był jednoznaczny: Steven, nakręć ten film. Tak też się stało.

Mimo że ostatecznie reżyserem i scenarzystą filmu jest Steven Spielberg, to nietrudno dostrzec w *Sztucznej inteligencji* wpływy Kubricka. Specyficzna powolność i chłód świata przedstawionego oraz wycieczki w głąb metafizyki to niewątpliwie elementy znane nam już z *Odysei kosmicznej*. Wielu recenzentów (zwłaszcza polskich) podkreślało, że Spielberg nie wywiązał się dobrze z tego ukłonu w stronę mistrza. Zarzucano więc filmowi płytki mistycyzm, nieporadne naśladowanie stylistyki Kubricka, spłaszczenie najważniejszych pytań jego twórczości, czyli przede wszystkim pytań o granice człowieczeństwa, oraz sentymentalizm i wtórność. Recenzenci amerykańscy byli znacznie przychylniejsi – może mniej ich drażni granie na uczuciach i patos. Generalnie więc film ocenili jako bardzo dobry, niemniej wpływy z niego były poniżej oczekiwań twórców.

Dla mnie jest to film może nie wybitny, ale ciekawy. Uważam, że w przedstawionych w sposób synkretyczny i z pozoru chaotyczny przygodach Davida możemy odnaleźć całkiem spójną opowieść o losach współczesnego dziecka. Odniesienia do innych dzieł wprowadzają szerszy kontekst, niekoniecznie bałagan. Tak bardzo krytykowane zakończenie filmu – dodane jakby z innej bajki, a jak chcieli niektórzy, przydługie, rozwleczone i rozwiewające wszelkie złudzenia tajemnicy – jest celowym zabiegiem sprawiającym, że film okazuje się całkiem nowym głosem w sprawie sztucznych – a może także ludzkich – bytów. Bardzo dziwi, że recenzenci zarzucali filmowi, że pozorny happy end nie daje ukojenia, nie przynosi katharsis. Bo też nie to było jego zadaniem – trudno, by wadą filmu mógł być pesymizm. Na pewno z punktu widzenia osoby zajmującej się tematyką ludzkiej demiurgii film jest warty interpretacji.

Ziemia jałowa

Film składa się z trzech wyraźnych części. Nierówność stylistyczna i kompozycyjna filmu wynika przede wszystkim z tego dziwnego związku: Kubrick i Spielberg¹¹.

Pierwsza część to opowieść o przyszłości, o konstruowaniu androidów, budowaniu więzi między Davidem a Moniką i w końcu o porzuceniu w lesie. W większości są tu sceny spokojne, refleksyjne. Nie jest to oczywiście nowość w kinie. W wielu filmach świat przyszłości to świat zimny, pozbawiony jakiegokolwiek brudu, bez krwi, potu i nieczystości. Warto tu wspomnieć chociażby *Gattaceę* Andrew Niccolą, która opowiada o czasach, kiedy wszyscy są poddawani nieustającej kontroli genetycznej. Wielka, jasna i przerażająco czysta korporacja zatrudnia tylko ludzi o nieskazitelnej ciele i nieskazitelnym materiale genetycznym. Wszystko jest przejrzyste, czyste, czas płynie wolno, ludzie poruszają się bez zbędnych gestów, a głównego bohatera zdradza pozostawiony nieopatrznie na klawiaturze komputera włos.

Ta część *Sztucznej inteligencji* przywołuje na myśl także oczywiście obrazy Stanleya Kubricka. Spielberg nie godzi się jednak na jednoznaczny opis przyszłości. Później pojawią się także obrazy stęchłego, zmęczonego i głośniego świata znanego chociażby z chińskiej dzielnicy *Łowcy androidów* Ridleya Scotta.

Na początku filmu mówi się o milionach głodujących, lodowcach i wyczerpaniu się ziemskich zasobów. To świat nie tylko nieskazitelnie czysty, sterylny,

ale także jałowy – dzieci przestały się rodzić (na potomstwo trzeba mieć zgodę), zasoby naturalne się kończą, ziemia odmówiła posłuszeństwa. Bo głosy na temat przyszłości najczęściej są pesymistyczne. Świat zmierza ku końcowi, upadkowi, czego zwiastunem najczęściej jest wysoko rozwinięta technika (można już budować doskonałe humanoidy), zanik uczuć metafizycznych, zatrzymanie rozwoju przyrody, odhumanizowanie człowieka itp. Do tego mitu apokaliptyczno-inferalnego odwołują się także twórcy *Sztucznej inteligencji*.

Świat pogrążył się pod wodą i w hibernacji czeka na lepszy czas. Zamrożenie to jeden z ważniejszych motywów filmów. Pierwszy sygnał, że mamy do czynienia z jakimś rodzajem zatrzymania biegu kosmosu, to informacja narratora: *Efekt cieplarniany sprawił, że roztopiły się lodowce, a wody mórz i oceanów zatopiły setki miast na całym świecie: Amsterdam, Wenecja, Nowy Jork zniknęły na zawsze. Przesiedlono miliony ludzi. Klimat zupełnie oszałał. (...) Dlatego roboty, które po wyprodukowaniu nie zużywały żadnych zasobów i nie bywały głodne, były tak ważne dla społeczeństwa dobrobytu. Widz znajdzie się także w firmie Kriogenics, gdzie czeka na swoją kolej Martin. Ta hibernacja zapowiada podwodne oczekiwanie Davida na ruch Błękitnej Wróżki, która sama jako plastikowa figurka, zaklęta w posąg księżniczka, jest uosobieniem bezruchu. Bo film *A.I. Sztuczna inteligencja* to przede wszystkim historia o bezczasie i bezpłodności. Pokazuje to także scena w basenie, na dnie którego leży w zapomnieniu sztuczny chłopiec.*

Taki świat znamy z wielu filmów o robotach, androidach i cyborgach. Tu nie ma miejsca na fizjologię, porody w bólu i zwierzęta. Ruchy ludzi są specyficznie wolne, słowa zawsze wyważone. Dehumanizacja człowieka idzie w parze z humanizacją robotów.

Jarmark – rytuał krwi i elektryczności

W drugiej części pojawiają się już: groza, kolory, śmieci i dynamizm. Spotykamy bohaterów najpierw w mrocznym, bajkowym lesie uciekających przed okrutnymi łapaczami maszyn, a później na robocim jarmarku, gdzie odbywają się igrzyska – „rytuał krwi i elektryczności”. Tu ludzie rozliczają się ze swoją nieľudźkością. Zabijają, świętują, potwierdzają ustalony porządek świata. W karnawałowym zgiełku giną maszyny, najczęściej zdezelowane, pozbawione fragmentów twarzy, bez rąk lub kręgosłupów. Teraz świetnie widać, co miał na myśli Schulz, pisząc o golemach zamkniętych w gwałtem narzuconej formie, widać bezłitosność niższych demiurgów płodzących niewinne dzieci-śmieci.

W wyjąłowym świecie, nie dającym gwarancji trwania, emocje muszą być wyładowywane na Innym. Tu najdoskonalszym obcym okazuje się android – podobny do nas, a jednocześnie zamieszkujący inne kategorie ontologiczne. Nie przyzwalamy mu na wstęp do naszego porządku etycznego, ponieważ nie wierzymy, że może istnieć tak samo naprawdę, jak my. Widzowie igrzysk oczyszczają się ze strachu i trwogi, potwierdzając swoje, jakże wątpliwe, człowieczeństwo. Nadzieja na odzyskanie zachwianej tożsamości każe ludziom zwracać się przeciwko Innemu.

Obcy to kategoria myślenia człowieka o otaczającym świecie znana od zarańia kultury, pomaga określić się wobec wspólnoty. Ktoś spoza jest niebezpieczny, budzi trwogę, choć nieraz jest źródłem zachwyty. W książce *Portrety „Obcego”* Zbigniew Benedyktowicz¹² zauważa, że dzisiaj w patrzeniu na Innego nastąpiło

przesunięcie akcentu z *tremendum* na *fascinaturn*. Raczej zachwyca nas egzotyczna urodą niż budzi lęk. Nie dziwią dredy na głowie już nie tylko młodych osób i czarny kolor skóry sąsiada. Coraz częściej chwalimy się obcymi korzeniami i oryginalnymi zainteresowaniami. Ale przecież kategoria obcego – zachwycającego i strasznego – nadal jest potrzebna, by móc spokojnie trwać przy swojej tożsamości. Obcy stwarzany jest, by człowiek miał punkt odniesienia dla tego, co oswojone. W multikulturalnym, globalnym i pełnym słów o tolerancji świecie (że często jest to świat jedynie projektowany, to już całkiem inna sprawa) obcego poszukujemy gdzie indziej. Znajdujemy go więc na innych planetach, pod najdoskonalszymi mikroskopami lub w świecie wyobraźni. Ta ostatnia powołuje do życia między innymi androidy. Właśnie w tego typu obcych realizuje się potrzeba *tremendum*. Boimy się tego, co nieznanne, niezbadane i nie wiadomo, od jakiego Boga pochodzi. Opozycja swój – obcy realizowana jest przez opozycję ludzki – technologiczny.

Dodatkowo obcość Davida zostaje wzmocniona faktem, że jest on dzieckiem. Dzieci bowiem w wielu kulturach były uważane za coś niepełnego, dziwnego. Nie tylko nie miały prawa głosu i samostanowienia, ale także – jak każdy obcy – były czymś niebezpiecznym. Imię – znak tożsamości – można było na przykład dostać dopiero po inicjacji, a więc już będąc dojrzałym członkiem społeczeństwa. W zasadzie – jak pisze Ariès – dzieciństwo to dosyć nowa idea. Wcześniej można było być albo dorosłym, albo jeszcze-nie-człowiekiem¹³. W interpretowanym przeze mnie filmie ważną rolę gra też inny mit dotyczący dzieciństwa – mit niewinności i bezbronności. Spielberg pokazuje, jak bardzo widz jest przywiązany do myśli o rajskim dzieciństwie. Na tym przyzwyczajeniu reżyser wygrywa nasze emocje. Ale jest ono wystawione na próbę, mit o czystym dziecku zostaje podany w wątpliwość.

Jeszcze jedna scena, która pokazuje obcość Davida – urodziny Martina. Jego koledzy są niezwykle ciekawi nowego brata jubilata. Pierwsze, co robią, po dowiedzeniu się, że ów jest androidem, to zajrzenie w majtki sztucznemu chłopcu. Choć jest to pewnie zwykła chłopięca ciekawość (dziś bowiem dzieci mniej interesują się tym, jak to robią motylki, a bardziej – jak to robią maszyny), to trudno nie pomyśleć, że koledzy Martina sprawdzają, czy członek Davida jest obrzezany (samo imię chłopca też wskazuje na konotacje żydowskie). Nagle okazuje się, że historia z robocim jarmarkiem, niszczeniem za pomocą najbardziej wymyślnych maszyn tortur ma wiele wspólnego z najtragiczniejszą częścią historii XX wieku, którą zajął się już Spielberg w *Liście Schindlera*. Oczywiście nie chodzi tu o porównanie maszyn do Żydów czy bólu androidów (który mogą wyłączyć) do cierpienia miliona ofiar, ale o pokazanie ksenofobicznych mechanizmów zachodzących nawet w bardzo rozwiniętych społecznościach przyszłości. To na tych urodzinach David po raz pierwszy wylądowuje porzucony pod wodą, nie będzie to jeszcze Atlantyk, lecz mały ogrodowy basen.

*Robot jest zawsze widziany jako zdecydowanie Inny. Jest to artefakt, który pobudza nas zarówno do identyfikacji, jak i alienacji. Jest stworzony na nasze podobieństwo, a więc jest wynikiem naszych pragnień dotyczących nas samych – co odzwierciedlone jest w naszym pragnieniu jego zaistnienia – i jako taki sam jest przedmiotem pożądania. Jest także bezdyskusyjnie Inny w najbardziej fundamentalny sposób, będąc, taki jaki jest, nieorganiczny – zimny, chłoniczny, martwy*¹⁴.



A.I. Sztuczna inteligencja, reż. Steven Spielberg (2001)



Może warto zapytać, czy tylko obcości boją się ludzie wieku maszyn. Podstawą owego strachu jest też twarz. A raczej obawa, że pod twarzą androida może kryć się przerażające Nic. To przecież maska zastaniająca pewien brak. Wystarczy spojrzeć na nieruchome oblicze Davida – grający tę postać Osment ani razu nie mruga oczami, w zasadzie jest pozbawiony mimiki, a jego twarz staje się ruchoma, dopiero gdy wskutek zjedzenia szpinaku automat się psuje¹⁵; ale i wówczas nie jest to ruch organiczny, przypominający bezwolne grymasy człowieka, to raczej spłynięcie twarzy potwierdzające jej przydatność. Bo twarz automatów najczęściej jest twarzą pustą, nie odsyła do duszy. *Oblicze twoje, mój panie, to księga, w której wyczytać można dziwne rzeczy* – czytamy w *Makbezie*. Co można wyczytać z twarzy androida, twarzy pozbawionej zmarszczek, pamięci i śladów przodków? Trudno uznać ją za twarz Lévinasowskiego Innego, więc może też dlatego tak wątpliwe jest dla bohaterów *Sztucznej inteligencji* czy *Łowcy androidów* zachowanie moralności w stosunku do sztucznych ludzi. Kwestia etyki najczęściej sprowadza się do poglądu: *Nie muszę być uprzejma dla robotów. To tak, jakbyś była uprzejma dla telewizora*¹⁶.

W klasycznym *Łowcy androidów* także dostrzeżemy lęk (być może irracjonalny) przed życiem z maszynami na równych prawach. Literatura i filmy werbalizują naszą obawę przed nierozróżnialnością. Znajdziemy to i w myśli Kartezjusza, który zobaczywszy w człowieku maszynę, szybko zaczął poszukiwać różnic¹⁷. Strach przed androidami to także wynik lęku przed demaskacją, a jak pokazują twórcy science fiction – niebezzasadny. Sondujący nasze człowieczeństwo sztuczni ludzie nieraz dowodzą, że w tym świecie dotychczasowe pojęcie człowieczeństwa można zakwestionować, a granicy ludzki-nieludzki nie należy traktować nazbyt poważnie. Jest ona zresztą kwestionowana w wielu scenach filmu Spielberga – chociażby wtedy, kiedy gest malowania ust przez piękną androidkę zapowiada ten sam gest, który ujrzymy w wykonaniu Moniki. Swoją drogą to niesamowite, że makijaż – maska ukrywająca fizjologię, zatrzymująca czas – jest wykonywany przez doskonałą i aczasową sztuczną piękność. Ale w tym najważniejszy jest chyba właśnie gest. David, jak wiele innych filmowych androidów, udaje, że je, podnosząc pusty widelec do ust, kładzie się do łóżka, gdy zmrok zapada, choć spać nie potrafi itp. Z pozoru racjonalne czy podyktowane fizjologią zachowania okazują się kulturowymi kliszami. To, co wydaje się naturalne i odwieczne, jest społeczne. W świecie przyszłości wiele granic ulega zatarciu. Ale najbardziej interesuje nas tu oczywiście granica ludzki-nieludzki. Bardzo dobrze jej rozmycie obrazuje postać Martina – z dumą mówiący o sobie „orga” jest klasycznym cyborgiem (porusza się dzięki skomplikowanemu, metalicznemu urządzeniu). Nasze kryteria człowieczeństwa powinny się zmienić. Nie da się ich obronić, kiedy ludzie okazują się mniej humanitarni od maszyn.

Narodziny

Jak już powiedziałam, problem androidów może być związany z problematycznością ich twarzy. Nie jest ona nawet maską skrywająca prawdziwe oblicze i nie ma szans, że niespodzianie pojawi się na niej niekontrolowany znak istnienia duszy. Twarz to indywidualność i biografia. Tego najczęściej pozbawione są twory ludzkich kreatorów. *Bo my jesteście automaty i nie mamy mamy ani taty* –

śpiewano w *Kongresie futurologicznym* Lema. Podobnie było ze budowanym przez Frankenstein'a potworem, który bardzo cierpiał z powodu braku rodziców, rodziny i przede wszystkim niemożności przekazania siebie dalszym pokoleniom (potwór zmusza swego stwórcę, by ten zbudował mu narzeczoną), czyli zawiązania historii. Główny bohater *Golema* Meyrinka cierpi z kolei na amnezję, wie, że miał przeszłość, że gdzieś tam byli jego rodzice, ale nie jest w stanie nic o nich powiedzieć. Historia w czasie zagłady i pojawienia się mitycznej postaci Golema została mu odebrana. Replikanci, roboty, androidy, homunkulusy powstają z niczego, są wyjęte z kontekstu, umieszczone poza normalnym życiem. David nie obchodzi urodzin (urodziny mają tylko orga, mecha nie wie, nawet, kiedy mają „uruchominy”), nie ma zdjęć z dzieciństwa, ma mamusię, Henry'ego i kreatora. Oczywiście wskazuje to nie tylko na brak „normalnej” rodziny, ale także na niezwykłość chłopca. Jak każdy heros kulturowy, David pochodzi z Skądinąd i powstał Inaczej.

Mecha chłopiec jest mieszkańcem świata kopii pozbawionych oryginału, królestwa, w którym panuje simulacrum. Ale wcale nie jest to dla niego oczywiste. Spotkanie swoich sobowtórów wywołuje w nim prawdziwą (nie sztuczną) złość. David wybucha, wścieka się, bo od początku chciał być jedyny w swoim rodzaju, co powtarzał, choć jak przywoływany w filmie Pinokio marzy o tym, by być „jak inni chłopcy”, jak Martin, który nie musiał zostać wysłany do lasu – tylko dlatego, że właśnie był *real*. Oglądając film, zadajemy sobie pytanie: dlaczego zlikwidowany ma zostać David? Dlaczego ma on mniejsze prawo do życia, przecież jest sympatyczniejszy i lepszy od Martina? Ukazuje nam się nagle bardzo istotny, bo etyczny wymiar całego problemu sztucznego życia. (Podobnie jak poważna i etyczna jest decyzja o jakimkolwiek powołaniu do życia). Jakim prawem bowiem przywłaszczamy sobie możliwość stanowienia o śmierci bytu, któremu kazaliśmy istnieć? Pomoc w zaistnieniu w świecie nie uprawomocnia do decydowania o dalszym losie stworu. Jak dzieci nie są tylko własnością rodziców, ale całej kultury i wszechświata, tak androidy nie są własnością kreatorów. Kiedy więc wzniecają bunt (jak w *Łowcy androidów* czy w *R.U.R* Čapka) lub swoim nieszczęściem (tak jest w przypadku bohatera *A.I.*) wskazują na jakiś brak i niedoskonałość, to werbalizują naszą niezgodę na ograniczoność. Mówią, że w szóstym dniu stworzenia i w dniu wypędzenia z raju Bóg musiał popełnić jakiś błąd.

Always loving, never ill, never changing – te słowa, wypowiedziane przed aktem stworzenia, wyznaczają całą egzystencję Dawida. Zaprogramowanie chłopca na wieczną miłość i brak zmienności to sposób, w jaki kreator chce pozbawić się elementu ryzyka wpisanego praktycznie w każdy akt stworzenia¹⁸. Bo Bóg-Stwórca, dając wolność człowiekowi, niewątpliwie ryzykuje. A człowiek Go zawodzi, nadużywa wolności i oddaje się własnemu dziełu stworzenia. Tym samym najczęściej podejmuje podobne ryzyko. Dziecko doktora Frankenstein'a, zbudowane nie po to, by służyć ludziom, lecz by udowodnić ludzką wszechmoc, okazuje się przerażającym potworem. Golem nocą potajemnie wyrывa się magii i swemu panu, by budzić strach praskiej społeczności. Sztuczny człowiek to bowiem potencjalny buntownik, podobnie jak sam człowiek w stosunku do swojego stwórcy.

Wolna wola jest więc ograniczana. Sztuczny twór często dostaje od swego pana program do spełnienia. Nie mogąc wyjść poza niego, albo pozbawiony jest świadomości, a przez to i bólu, albo zostaje skazany na cierpienie. Dzieło kreatora nigdy jednak nie jest do końca przewidywalne. Nie jesteśmy w stanie ocenić,

jak bardzo będzie kochał David, do czego jest dla tej miłości zdolny, jego twórcy nie przewidzieli, że będzie odczuwał także zazdrość, strach i ból. Chłopiec, zgodnie ze swoim programem, idzie w poszukiwaniu matki. Zabierając androidowi możliwość wyboru, skazuje się go na nieszczęście. Podążając za wszelką cenę do upragnionego celu, David nie ma możliwości wyjścia poza program, zdystansowania się do obiektu pożądania, zrozumienia, że istotą każdego marzenia jest jego potencjalna nieosiągalność.

Inicjacja

Niewątpliwie historia opowiedziana przez Spielberga, podobnie jak *Pinokio* Collodiego, to zapis procesu inicjacji. Drewniany, niegrzeczny, prosty i naiwny pajac przechodzi długą i ciężką drogę, na końcu której znajduje upragniony cel – staje się prawdziwym chłopcem. Zanim dojrzeje do miana członka społeczeństwa, z dziecka stanie się dorosłym, musi przejść najpotworniejsze katusze: zostaje osadzony w więzieniu, sprzedany do cyrku, zamieniony w osła, połknięty przez wieloryba itp. Kiedy przyjrzymy się obrzędom inicjacyjnym opisanym przez etnologów, dostrzeżemy w *Pinokiu* stałe elementy towarzyszące cykлом przejścia. Tutaj, jak w dawnych kulturach, wszystko kończy się dobrze. Dojrzałość zostaje osiągnięta, kawałek nieznaczącego drewna rodzi się na nowo.

Historia Davida nawiązuje do bajki dydaktycznej Collodiego, podobnie jak nawiązuje do historii Eliadego czy Bettelheima. Schemat inicjacyjny zostaje zachowany: mały android jest oddzielony od matki, porzucony w lesie, przeżywa symboliczną śmierć, styka się z seksualnością itp. Niestety magiczna formuła wypowiedziana przez demonicznego profesora Hobby'ego, nakazująca chłopcu zawsze kochać i nigdy się nie zmieniać, nie pozwala inicjowanemu odrodzić się, wyjść ze stanu pośredniego. *Never changing* nie pozwala zniszczyć starej osobowości, co jest podstawą każdego obrzędu przejścia. David zostaje wrzucony w świat ludzkiej inicjacji, by na zawsze pozostać pomiędzy, żyć jak żyją byty niepełne, demony i upiory (*Kto nie był ni razu człowiekiem, temu człowiek nie nie pomoże*). Tym sposobem filmowa historia wpisuje się w starą tradycję Ahaswera czy wampirów niemogących spokojnie umrzeć. Wydaje się to jednak zbyt sroga kara dla małego chłopca, szczególnie że nie było zbrodni ani grzechu pierwotnego (skoro androidy nie mają pamięci, wspomnienia raju ani biblijnej metafizyki, to może też nie mogą zostać obarczone winą Adama i Ewy). *Nie mówię o męce dorosłych, ci zjedli jabłko, pal ich sześć i niech ich wszyscy diabli biorą, ale dzieci, dzieci!*¹⁹ – pisał Dostojewski.

Przepraszam, że nie powiedziałam ci prawdy o świecie – mówi Monika ze łzami w oczach, kiedy zmuszona przez męża i społeczeństwo pozostawia w lesie (ciemny las, chaos, powrót do łona itp.) swoje adoptowane sztuczne dziecko. Adept nie może wiedzieć, co go czeka w trakcie obrzędów przejścia. Dopiero po całym cyklu inicjacyjnym zostaje wtajemniczony w życie. Ale nie David – temu nie będzie dane zostać przyjętym do społeczeństwa dorosłych.

Dziwnych przewodników spotyka na swej drodze David. W seksualność próbuje wprowadzić go Gigolo Joe, android-kochanek, choć chłopiec w Rouge City i tak szuka tylko wiedzy o Błękitnej Wróżce. Drugim mistrzem jest dla chłopca miś – gadająca, inteligentna zabawka. Zapewne nie bez znaczenia jest fakt, że na końcu

z chłopcem pozostaje tylko Teddy. Davidowi nie udało się dojrzeć i porzucić zabawek. Nie mogąc wraz z Gigolo Joe wkroczyć na drogę seksualności (magiczna formuła: *Always loving, never ill, never changing*), pozostaje w świecie dziecięcych przytulane. I na wieki zasypia z mamą przy boku i misiem w nogach.

Chłopiec staje także twarzą w twarz (pamiętajmy, że pojęcie twarzy w przypadku Davida jest umowne) ze swoim kreatorem. Nie jest to jednak dla niego ani objawienie sacrum, ani osiągnięcie tajemnicy, ponieważ David jest już całkiem pogrążony w dążeniu do celu, jakim jest matka. Tuż po rozmowie ze swoim stwórcą odkrywa rzeszę identycznych jak on chłopców czekających w pudełkach na przedmioty swego pożądanego. Jak pisałam wcześniej, jest to dla Davida przeżycie niezwykle silne i destrukcyjne (z kolei widz w tym momencie zdaje sobie sprawę, że tragedia i ból Davida wskutek działań nieodpowiedzialnych kreatorów może zostać pomnożony przez setki innych smutnych wkrótce androidów). Ale scena ta wpisuje się również w schemat inicjacyjny, który jest kluczem do zrozumienia całej historii. Jednym z głównych elementów inicjacji jest bowiem zanegowanie indywidualności adepta. Może się to wyrażać obcięciem włosów, rozebraniem, pomalowaniem inicjowanego. Chodzi o to, by pogrążyć go w stanie jeszcze sprzed jakichkolwiek podziałów, w chaosie, niezróżnicowaniu. Odebranie starej dziecięcej osobowości i totalne uprzedmiotowienie pozwala nadać adeptowi nową rolę społeczną, do czego dąży się w każdym rytuale przejścia. W przypadku naszej historii nie ma jednak mowy o jakimś symbolicznym zanegowaniu tożsamości. Tu wszystko dzieje się aż nadto niesymbolicznie. Nie dziwi reakcja Davida, który wskakuje do wody, by popęlić samobójstwo. Jest to akt totalnie ludzki, poświadczający prawdziwość chłopca i prawdziwość jego tragizmu.

Ale umrzeć nie może. Nie znajduje więc ukojenia, nirwany czy Boga, tylko poszukiwany fetysz – Błękitną Wróżkę, która może doprowadzić chłopca, w jego mniemaniu, do matki. Błaga więc o pomoc posądek, aż się zahibernuje jego głos na setki lat. Zabawkowa wróżka pod wpływem czasu rozpada się, ale pożądanego chłopca nie zmieni nawet 2000 lat przebywania w macicznej kapsule²⁰. Symboliczny powrót do łona matki to element wielu procesów inicjacyjnych, ale ten powrót nadal nie zmienia androida. Powoduje, mówiąc językiem psychoanalizy, jeszcze większą fiksację na obiekcie.

Bajki to oszustwo takie jak ty

Sztuczna inteligencja nie tylko odwzorowuje schemat inicjacyjny. Jest także współczesną wersją mitu o Edypie. David, podobnie jak syn Jokasty i Lajosa, wyrusza w podróż, by dojrzeć, ale ostatecznie zamiast uniezależnić się od matki, kończy w jej ramionach. Choć pierwszym wspomnieniem androida jest falliczny ptak – logo firmy Cybertronics, w której swoje „uruchominy” miał David – chłopiec nie przestaje ani na chwilę pożądać matki. Dąży jedynie do spełnienia z nią. I poniekąd to osiąga. Ostatnia sekwencja filmu przedstawia zaśnięcie (choć androidy podobno nie śpią, umieją jedynie cichutko leżeć) w ramionach stworzonej na jeden dzień matki. Ów sen to spełnienie równie sztuczne jak cała egzystencja Davida. Matka jest czymś w rodzaju hologramu, jest projekcją, rezultatem włosa i pamięci. Ale przecież podobnie jest z Davidem. Jego realność jest różna od naszej. Więc może jednak to „sztuczne” spełnienie jest „prawdziwe” i dla niego

wystarczające? W tym kontekście koniec filmu byłby jakoś optymistyczny. Trudno jednak nie oprzeć się wrażeniu, że happy end to tylko maska, a całość jest dramatyczną opowieścią o niemożności osiągnięcia dojrzałości i zmiany.

Jak pisałam, granica ludzki-nieludzki jest tu traktowana płynnie. Podobnie granica realny-nierealny. Łapacze sztuczności pojawiają się niczym z księżycą. Najpierw widzimy wielką żółtą kulę, bohaterowie krzyczą: *Księżyc! Księżyc!* i dopiero później dowiemy się, że to nie księżyc, to poszukiwacze robotów. Później wraz z Davidem i Gigolo Joe zobaczymy księżyc – ale czy możemy spokojnie powiedzieć, że jest prawdziwy? Czy nie powinniśmy teraz przypuszczać, że za nim też może się kryć coś całkiem innego? Od tego momentu nie możemy być pewni ani naszych twarzy, ani księżycą, ani Błękitnej Wróżki.

Bajki to oszustwo takie jak ty – mówi Monika Davidowi. Skoro jednak oszustwem jest mały android, oszustwem także jest wzruszenie widza, płacz Moniki, czas i historia. Bo przecież jedynym człowiekiem odnalezionym przez archeologów przyszłości, na podstawie którego będą tworzyć swoje opowieści o przeszłości, jest android. David jest niezmienny, pozaczasowy, a może ponadczasowy. Zatem: może jedyny realny? Myślę, że to kolejny ciekawy wątek filmu, który zupełnie pominęli recenzenci. Nagle film *A.I. Sztuczna inteligencja* okazuje się także filmem o zafałszowaniach historii, o niemożliwości dotarcia do prawdy i przypadkowości wielkich i małych narracji. A nade wszystko o względności granic i twardych pojęć.

W opowiadaniu Aldissa *Supertoys Last All Summer Long* pojęcie realności zostaje zupełnie zdestruowane i wyśmiane: „*Teddy (...) How do you tell what are real things from what aren't real things?*” *The bear shuffled its alternatives. „Real things are good”. „I wonder if time is good. I don't think Mummy likes time very much. The other day, lots of days ago, she said that time went by her. Is time real, Teddy?” Clocks tell the time. Clocks are real. Mummy has clocks so she must like them. She has a clock on her wrist next to her dial”. (...) „You and I are real, Teddy, aren't we?”* ²¹.

Przekleństwo fantazji

W *A.I. Sztuczna inteligencja* przedstawiony został tragizm wpisanych w ludzkie rytuały i w ludzką egzystencję form niezmiennych. Cały film przesiąknięty jest niespotykanym w amerykańskim kinie smutkiem. Tragizm jest tym większy, że David nie ma na kogo przenieść emocji. Nie zna złości (choć widok własnej kopii do takiego stanu go doprowadza), nie wykrzyczy swemu kreatorowi w twarz żalu jak bohaterowie *Frankensteina*, *Golema* czy *Łowcy androidów*. Spełnienie z matką pozostawia Davida na zawsze uwięzionego w dzieciństwie, w formie, która z definicji jest możliwa tylko jako stan przejściowy.

Tutaj warto jeszcze raz przywołać traktat o manekinach Schulza: *Materia nie zna żartów. Jest ona zawsze pełna tragicznej powagi. Kto ośmiela się myśleć, że można igrzać z materią, że kształtować ją można dla żartu, że żart nie wraża w nią, nie wżera się natychmiast jak los, jak przeznaczenie? Czy przeczuwacie ból, cierpienie głuche, niewyzwolone, zakute w materię cierpienie tej pałuby, która nie wie, czemu nią jest, czemu musi trwać w gwałtem narzuconej formie, będącej parodią? Czy pojmujecie potęgę wyrazu, formy, pozoru, tyrańską samowolę, z jaką rzuca się ona na bezbronną kłodę i opanowuje, jak własna, tyrańska,*

*panosząca się dusza? Nadajcie jakiejs głowy z kłaków i płótna wyraz gniewu i pozostawcie ją z tym gniewem raz na zawsze, zamkniętą ze ślepą złością, dla której nie ma odpływu*²².

David zostaje siłą wepchnięty w zamknięty krąg. Możemy za Slavojem Žižkiem nazwać taki stan radykalnym *ontologicznym zamknięciem*²³. Mamy wówczas do czynienia z czymś więcej niż pożądanie. To przecież byłoby całkowicie ludzkie i naturalne (oczywiste). Pożądanie matki jest bowiem wpisane w program człowieczeństwa, jeżeli nie od zawsze, to przynajmniej od tamtej chwili, kiedy powiedział nam o tym Zygmunta Freud. Problem zaczyna się w momencie, kiedy wykraczamy poza pożądanie, poza fantazję i wchodzimy w *dziwny obszar* popędu: *dziwne zamkniętego kołowego pulsowania, znajdującego zaspokojenie w powtarzaniu bez końca tego samego nieudanego gestu*²⁴. Na taką egzystencję skazanych jest większość cyborgów i androidów. W szaleńczym geście mordują bez sensu lub kochają bez opamiętania. Werbalizują tym samym nasz traumatyczny lęk przed zamknięciem się w programie, zacięciem płyty, chocholim tańcem.

Może warto wspomnieć o jeszcze jednej postaci z literatury science fiction – tytułowej bohaterce opowiadania Stanisława Lema. *Maska* to historia bezimennego tworu stworzonego przez króla w bardzo konkretnym celu: zdławić bunt, doprowadzić do zagłady głównego wroga króla – mędrca Arrhodesa. Tak więc powstaje niezrównanie piękna kobieta, która pod powłoką doskonałego ciała jest metalicznym owadem z zaprogramowanym imperatywem – zniszczyć buntownika. W zasadzie więc każde jej działanie ma do tego doprowadzić. Sama bohaterka nie do końca jest pewna własnej tożsamości i nie jest w stanie stwierdzić, czy mogłaby ten nakaz złamać. Może na pewno o tym pomyśleć, ale czy to równe jest z potencjalnym odejściem od rozkazu króla, tego się nie dowiemy. *Maska* podobnie jak *A.I. Sztuczna inteligencja* jest opowieścią drogi. Paskudny metaliczny owad w transowym biegu goni Arrhodesa. Dzieje się to wszystko na przestrzeni lat i jak się zdaje milionów kilometrów. Podobnie jak David niczym mantrę powtarza: złapać, złapać, złapać.

Koniec procesu psychoanalitycznego, pisze Žižek, kończy się uznaniem nieistnienia Wielkiego Innego, zobaczenia, że jest on naszą projekcją. Davidowi nie tylko nie dane jest dostrzec, że przedmiot jego popędu nie ma niezależnego istnienia i zależy tylko od samego chłopca, ale Wielki Inny urzeczywistnia się. Chłopiec nie może odrzucić swojego fantazmatycznego, wyobrażonego stosunku do matki i wpisać się w symboliczne relacje społeczne. Matka zostaje podana mu na tacy, nieświadomo istnieje jeden dzień tylko dla syna. Ale powołana zostaje do życia w sposób uprzedmiotowujący. Przez powiedzenie naukowcom przyszłości: tak, chcę na jeden dzień matkę, David gwałci ją symbolicznie i pozbawia człowieczeństwa. Brutalnie ponownie wepchnięta w ciało i świat nie ma żadnej szansy na samoświadomość i samostanowienie. Tym samym mały chłopiec odwodzi się swojej matce nie tylko za wypędzenie do lasu, ale za cały tragiczny, niezmienny los, który zgutowała mu ludzkość. A tragizm całej historii w pozornym happy endzie osiąga apogeum.

Film Stevena Spielberga wydaje mi się interesujący ze względu na nowe pokazanie w filmie dramatu istoty stworzonej w laboratorium. Wcześniej zapowiadał ten motyw już *Łowca androidów*, choć androidy Ridleya Scotta nie wzbudzały jeszcze takiej sympatii u widza, ich ból dawał się racjonalizować.

Monstrum doktora Frankensteina czy Golem to oczywiście także postacie tragiczne, ale zawsze w akcie buntu odwracające się od swych panów, uwidaczniające tym samym niedoskonałość ludzkiej kreacji, przestrzegające przed wchodzeniem w kompetencje Boga, stające się – co nas usprawiedliwia i uspokaja – potworami godnymi śmierci z rąk ludzkich lub boskich. *A.I. Sztuczna inteligencja* zapowiada nowy nurt w kinie, konieczny w czasach, gdy na porządku dziennym jest dyskurs o klonach i cyborgach. Nie niesie za sobą żadnego pocieszenia i usprawiedliwienia. Pokazuje nędzę egzystencji pałubicznej, która może dotyczyć w równym stopniu człowieka narodzonego w łonie matki. Więc: *Plączcie, moje panie, nad losem własnym, widząc nędzę materii, która nie wie, kim jest i po co jest, dokąd prowadzi ten gest, który jej raz na zawsze nadano*²⁵.

MAGDALENA RADKOWSKA

¹ C. Collodi, *Pinokio. Przygody drewnianego pacjaka*, tłum. Z. Jachimecka, Warszawa 1982, s. 5.

² Tamże, s. 175.

³ Por. np. S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, Warszawa 1988.

⁴ Czy androidy mogą śnić? Rozmowa z dr Anne Foerst w: „The New York Times”, 7.11.2000, cyt. za: http://www.cyberforum.pl/it_androidy.html.

⁵ Por. J. Turney, *Ślady Frankensteina*, tłum. M. Wiśniewska, Warszawa 2001.

⁶ J. Offray de la Mettrie, *Człowiek-maszyna*, tłum. S. Rudniański, Warszawa 1955, s. 73-74.

⁷ Tamże, s. 80.

⁸ W. Propp, *Nie tylko bajka*, tłum. D. Ulicka, Warszawa 2000.

⁹ Określenie używane w filmie, mecha – ludzie z fabryki, orga – z łona matki.

¹⁰ Ta nazwa pojawia się już w *Opowieściach o pilocie Pirxie* Stanisława Lema.

¹¹ To oczywiście dla recenzentów i historyków kina fakt bardzo istotny. W tej pracy jednak nie będę dociekała, co należy do jednego, a co do drugiego twórcy amerykańskiego. Odczytywanie aluzji do *Mechanicznej pomarańczy*, 2001: *Odysei kosmicznej*, *E.T.* i *Listy Schindlera* pozostawiam prasowym detektywom.

¹² Z. Benedyktowicz, *Portrety „Obcego”*. Od stereotypu do symbolu, Kraków 2000.

¹³ Por. P. Ariès, *Historia dzieciństwa: dziecko i rodzina w dawnych czasach*, tłum. M. Ochab, Gdańsk 1995.

¹⁴ S. Biggs, *Rozumny znak*, „Magazyn Sztuki”, nr 6-7, 1995, s. 306.

¹⁵ Brak fizjologii, a więc także brak przewodu pokarmowego, to jedna z podstawowych

cech większości androidów. W świecie kwestionowanej realności i cyberprzestrzeni ciała organiczne, fizjologiczne jest tylko przeszkodą. Ma ono być znakiem, reprezentacją, a nie psującym się, skomplikowanym mechanizmem białkowym. Por. M. Morse, *Co jedzą cyborgi? Logika oralna w społeczeństwie informacyjnym*, „Magazyn Sztuki”, nr 17 (1/98).

¹⁶ I. Asimov, R. Silverberg, *Pozytronowy człowiek*, tłum. P. Hermanowski, Poznań 1998, s. 28.

¹⁷ Por. A. Lipszyc, *Roy, Alojzy i inne chłopaki*, „Kwartalnik Filmowy”, nr 31-32, 2000.

¹⁸ O ryzyku w kontekście dzieła stworzenia por. A. Neher, *Faust et le Maharal de Prague. Le mythe et le réel*; M. Radkowska, *Zabawa nieistnieniem*, w: „(Op. cit.)” nr 6/2002.

¹⁹ F. Dostojewski, *Bracia Karamazow*, tłum. A. Wat, Warszawa 1959, s. 288.

²⁰ W *Pinokiu* motyw ten jest realizowany przez połknięcie chłopca przez wieloryba. A jak pisał np. Propp, wątek znalezienia się w brzuchu potwora, najczęściej właśnie potwora wodnego, to niezmiernie częsty na całym świecie element bajki magicznej (możemy przypomnieć sobie Jonasza).

²¹ B. Aldiss, *Supertoys Last All Summer Long* za: <http://pinguru.org/stlast.html>.

²² B. Schulz, *Sklepy cynamonowe*, Warszawa 1998, s. 29.

²³ S. Žižek, *Przekleństwo fantazji*, tłum. A. Chmielewski, Wrocław 2001.

²⁴ Tamże, s. 48.

²⁵ B. Schulz, dz. cyt., s. 29.