

Czy rzeczywiście cyborgi marzą o elektronicznej tożsamości?

AGNIESZKA ĆWIKIEL

Na okładce książki Judith Wajcman *Feminism Confronts Technology*¹ kroczy ku nam w strumieniu światła jedna z najbardziej fascynujących, mechanicznych kobiet kina: robot Maria z *Metroplis* Fritza Langa. Co reprezentuje Maria? Czy żeński robot, wynurzający się z ciemności ku światłu, jest upostaciowaniem tytułowej technologii, czy może raczej feminizmu przeciwstawionego technologii? Na obwolucie czytamy: w *popularnych stereotypach kobieta jest opisywana jako niekompetentna w dziedzinie technologii. Kobieta jest nieobecna we wszelkich dziedzinach techniki. Czy problem polega na istnieniu męskiego monopolu, czy może technologia sama w sobie jest patriarchalna? Czy technologia pozwoli wyzwolić kobiety z tyranii biologii (...) czy raczej nowe technologie pogłębią podziały płciowe w społeczeństwie? Czy zatem Maria kroczy ku nam by wziąć odwet na technologii stworzonej przez mężczyzn, czy raczej, jako artefakt wyprodukowany przecież przez mężczyznę, zostanie skonfrontowana z myślą feministyczną? Technologia – pisze Judy Wajcman – jest czymś więcej niż zbiorem materialnych przedmiotów i artefaktów. W technologii zawiera się kultura wraz z jej zespołem społecznych współzależności stworzonych z rodzajów wiedzy, wierzeń, pragnień i praktyk*².

Dwuznaczność postaci żeńskiego robota wyznacza przeto cały obszar możliwości myślenia o artefaktach człowieka, automatach, androidach, robotach, sztucznym życiu. Maria, w szalonym projekcie Rotwanga jest przecież i robotem, i androidem, ucieleśnią zarówno mechaniczny, jak i animistyczny aspekt sztucznego życia. Ale „tchnienie życia” zawdzięcza tylko swemu konstruktorowi – mężczyźnie, jest więc w odróżnieniu od Galatei Pigmaliona dziełem bluźnierczym, szatańskim płodem, nierządnicą, kobietą. W postaci Marii zostaje zawarte to, co Andreas Huyssen nazywa *męskim fantazmatem o kreacji bez matki*³, ale także Maria – sztuczna kobieta – uosabia lęk przed kobiecą seksualnością i przed technologią. To sfery, które wymykają się męskiej kontroli. W filmie Langa technologia i kobieca seksualność zostaną opanowane przez przywrócenie patriarchalnego porządku – oczyszczający ogień pochłonie uwodzicielskiego wampa-androida, dziewiczość Marii prawdziwej będzie gwarantem zażegnania rewolty.

*W starożytnej czy nowoczesnej historii Europy prawdopodobnie nigdy nie było momentu, w którym ktoś nie usiłowałby realizować pomysłu stworzenia człowieka w inny niż zwykły, reprodukcyjny sposób*⁴ – pisze J. David Bolter.

Można rzec, że te usiłowania znajdują wyraz w postaciach Golema, monstrum Frankensteina i Robota, wielkich mitów obecnych we współczesnej kulturze. W tych mitach ewokowane są nieprzekraczalne granice między człowiekiem a Innym, granice, które są osadzone na Platońskim odróżnieniu oryginału od kopii, modelu od jego obrazu. Jednocześnie powiemy, że owe technologicznie skonstruowane duplikaty człowieka zakładają strukturalną odpowiedniość i funkcjonalną asymetrię – tworząc sztucznego człowieka projektujemy w istocie siebie jako technologicznego Innego. Przez te kreacje potwierdzamy wartość człowieka jako jedynego odpowiedniego modelu dla sztucznego życia. Ale naprawdę potwierdzamy jedynie granicę między ludzkim a boskim w micie Golema i granicę (nieprzekraczalną) między człowiekiem a jego wyobcowanym Innym w micie Frankensteina. Postać Robota utwierdza granicę między ludzkim a maszynowym, która najpełniej ujawnia się w walce o tożsamość człowieka zawłaszczoną przez maszynę. *Proces mitologizacji wokół pojęcia Robota rozpoczął się na długo przed jego realnym pojawieniem się (...) 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, chtoniczny, martwy*⁵. Jasno określone granice pozwalały na utwierdzenie człowieczej tożsamości, którą poświadczwały najpełniej opozycje: ludzkiego i boskiego w Golemie, człowieka i jego wyobcowanego Innego we Frankensteinie, człowieka i maszyny w micie Robota. Te wszystkie człowiecze artefakty prowadziły w końcu walkę ze swym konstruktorem, potwierdzając przez to swą nie-ludzkość, ale jednocześnie potwierdzały tożsamość człowieka. *By sprzeczne wartości (dobro/zło, prawdziwe/fałszywe, istota/pozór, wewnątrz/zewnątrz itd.) mogły się sobie przeciwstawić, każdy z tych terminów musi być po prostu zewnętrzny wobec drugiego, to znaczy jedno z przeciwieństw (wewnątrz/zewnątrz) musi być już przyjęte jako matryca wszelkiego możliwego przeciwieństwa – pisze Derrida*⁶. Cóż jednak począć, gdy przeciwieństwa tracą rację istnienia? Bukatman powiada, że nowe technologie zawsze powodowały powstanie kryzysu w kulturze, a science fiction pomagała znaleźć odpowiednie metafory, aby wyrazić nadzieję i strach w wieku Maszyny, Atomu i Przestrzeni. Dziś, w erze elektronicznej, żyjemy w poczuciu zatarcia rozróżnień między człowiekiem a maszyną⁷. Zatem opozycja między człowiekiem i jego technologicznym artefaktem, manifestująca otwarcie niemożliwość pogodzenia dwóch porządków, ludzkiego i maszynowego, bez groźby utraty tożsamości należy do myślenia w duchu modernizmu. „Człowiek Turinga”⁸ nie dostrzega już tych zagrożeń – logiczną konsekwencją przekształcenia natury w technologicznie uformowane środowisko jest przekształcenie człowieka. Pod koniec XX wieku pojawia się przeto hybryda maszyny i człowieka, cybernetyczny organizm – cyborg. To najważniejsza postać w postmodernistycznym pejzażu, ikona wieku cyfrowego, produkt biotechnologii i symbol technokultury. Donna Haraway⁹ powiada, że rozważania wokół postaci cyborga nie mogą się już dłużej koncentrować na egzystencji Maszyny i Człowieka, zrównanej w istocie do egzystencji Przedmiotów i Podmiotu. Czasy się zmieniły: w postaci cyborga zawarta zostaje i przekroczone różnica, a wszelkie tradycyjne opozycje tracą rację bytu. A prze-



Robocop, reż. P. Verhoeven, 1987.



Terminator, reż. J. Cameron, 1984.

cież na owych opozycjach było ufundowane dotychczasowe myślenie: natura – kultura, ja – Inny, ludzki – sztuczny, dusza – ciało, męski – żeński itd. Przeto w metaforze cyborga zostaje zawarta obietnica i szansa dla człowieka w znaczeniu przyszłego bezkolizyjnego modelowania ciała ludzkiego nie poddanego tyranii natury.

Z drugiej strony, jak powiadają feministki, postać cyborga to metafora kondycji kobiecej. Mimo swego nieprawego pochodzenia (cyborg to przecież efekt militarnych, męskich działań) zostaje zawłaszczony przez myśl feministyczną. Postać cyborga funkcjonuje tutaj w podwójnym znaczeniu: kobieta-cyborg jako produkt praktyk kulturowych, poddana całkowicie władzy mężczyzny, odzwierciedla po prostu kulturowy, długotrwały proces czytania kobiecego ciała jako hybrydycznej konstrukcji. Z drugiej strony kobieta-cyborg, uciekając z patriarchalnego świata, staje się polichromatyczną dziewczyną, która nie chce stać się Kobieta¹⁰. Skradziona cielesność zostaje przeto odzyskana, wydartą z porządku natury, która przecież już nie jest naturą, bo została przekształcona w nowe technologiczne środowisko.

Jennifer Gonzales pisze, że (...) *wyobrażenia cyborgów przejmują rolę zawodnego ciała ludzkiego. Innymi słowy, kiedy istniejący ontologiczny model istoty ludzkiej nie pasuje do nowego paradygmatu, potrzebny jest hybrydowy model istnienia, który obejmowałby nowe, złożone i sprzeczne doświadczenie. Ciało cyborga staje się więc historycznym zapisem zmian w postrzeganiu człowieka*¹¹. Te zmiany koncentrują się także na poszukiwaniach rozproszonej tożsamości, która swą spójność może odzyskać jedynie w micie cyborga. Żyjemy bowiem w szczególnym momencie: przechodzenia organicznego, przemysłowego społeczeństwa w polimorficzny system informacji, gdzie reprezentacja zostaje zastąpiona symulacją, organizm komponentami bionicznymi, opozycja między naturą a kulturą obszarem różnicy. Zmiany kulturowe są bezpośrednio inspirowane przez nowe technologie. Modernistyczny projekt stworzenia sztucznego człowieka zostaje w postmodernizmie zastąpiony projektem przekształcenia siebie samego.

Donna Haraway podkreśla, że cyborg należy zarówno do świata społecznej rzeczywistości, jak i do świata fikcji. Wyrafinowane teksty z obszaru technokultury, w których postać cyborga staje się rewelacyjną koncepcją i metaforą opisującą kondycję ponowoczesną¹², nie współbrzmia w żaden sposób ze znaczeniem, jakie niosą postaci cyborgów pojawiające się we współczesnym kinie science fiction. Filmowe cyborgi odmawiają bowiem przynależności do postmodernistycznego pejzażu, jawiąc się jako postaci inspirowane wciąż tą samą myślą modernistyczną. Skoro bowiem, parafrazując Baudrillarda, powiemy, że cyborg, jako tworzący zintegrowany obwód człowieka z nowymi technologiami, nowymi maszynami i obrazami, nie może być wyalienowany, to dlaczego filmowe cyborgi pozostają w stałym poczuciu tragiczności, uparcie poszukując swej tożsamości? Czyż nie jest tak, że ciało, ogłoszone jako zbędne, przestarzałe, uciążliwe i zbyteczne bierze odwet, stając się na powrót gwarantem *ego*? Czyżby uparcie głoszone przez technokulturę rozstawanie się podmiotu z fizycznym ciałem miało prowadzić do utraty tożsamości? Teoretyk technokultury odpowie, że od czasu, kiedy człowiek zaczął zmieniać naturę, zaczął również zmieniać siebie. Zwieńczeniem długotrwałego procesu przemian jest wytworzenie środowiska technokultury, w której żyje nowy człowiek, samoregulujący system –

hybryda maszyny i organizmu. W metaforze cyborga zostaje zakwestionowane rozróżnianie między sobą a Innym, ale także uchylone odwieczne pytanie o pochodzenie. Cyborg nie pragnie dopełnienia, nie jest bowiem częścią żadnej całości, tożsamość cyborga jest płynna i częściowa, wynikająca z hybrydyczności jego istoty.

Niestety, filmowe cyborgi zadają często staroświeckie pytania: Kim jestem? Skąd przychodzę? Dokąd podążam? – szukając miejsca, gdzie być może została uformowana ich tożsamość. Zadają te same pytania, jakie zadawały ludzkie artefakty, kiedy jeszcze granice były jasno wyznaczone. A przecież, jak pisze Claudia Springer¹³, trzeba jasno odróżnić cyborgi od robotów czy androidów. Roboty są całkowicie mechaniczne, zaś androidy mogą być robotami o ludzkich kształtach, bądź genetycznie skonstruowanymi organizmami humanoidalnymi. Słynni replikanci w filmie Ridleya Scotta są przeto androidami, nie cyborgami, nic dziwnego przeto, że wedle starego scenariusza filozofują, buntują się i walczą ze swym stwórcą. Najbardziej znane filmowe cyborgi to Robocop z filmu Verhoevena i Terminatory z dwóch filmów Camerona. W filmie Verhoevena cyborgizowany policjant Murphy popada w rodzaj ostrej schizofrenii, gdyż elektroniczne komponenty nie tylko naruszyły jedność jego biologicznego ciała, ale także zdekonstruowały jego tożsamość. Interesujące, że policjant nie potrafi zdefiniować siebie jako Robocopa, ale szuka uparcie Murphy'ego, rozumianego tutaj jako gwaranta cyborgowej przecież, rozproszonej tożsamości. Na zadawane sobie pytanie: „Kim jestem?” jest tylko jedna odpowiedź i pada ona na zakończenie. *Jestem Murphy* – mówi Robocop, wyrzekając się hybrydyczności, utwierdzając różnicę między człowiekiem a maszyną przez odzyskanie spójnej tożsamości. Tradycyjna wartość „ludzkiego”, przeciwstawiona cybernetycznemu zaprogramowaniu, pozostaje nienaruszona.

Terminator, początkowo nieodróżnialny od człowieka, ujawnia definitywnie swą okropną „inność” w scenie jego unicestwienia. Kroczący mechaniczny szkielet przypomina koszmary z niegdysiejszych filmów grozy. Przez taki sposób wizualizacji zostaje również podkreślona opozycja między niekontrolowaną, odhumanizowaną technologią a ludzkim, bohaterskim ruchem oporu. Filmowa opowieść prowadzi do zdemaskowania cyborga, zdemaskowania jako tworu różnego od człowieka, ale jednocześnie, jak pisze Forest Pyle, tworu tak bardzo ludzkiego: ten technologicznie Inny jest w istocie ucieleśnieniem ludzkiego strachu, koszmarów rodem z dzieciennego pokoju¹⁴. Terminator T 101 powraca w drugim filmie Camerona *Terminator 2. Judgement Day*¹⁵ (w obu rolach ucieleśniony Arnold Schwarzenegger), lecz tym razem służy człowiekowi: ma chronić przyszłego zbawcę ludzkości, Johna Connora, przed wysłanym z przyszłości Terminatorem T 1000. W konstrukcjach postaci obu Terminatorów odkrywamy znów modernistyczny zamysł filmu: zarówno „dobry”, jak i „zły” Terminator to twory radykalnie inne od człowieka, muszą przeto zostać zniszczone. „Zacny” T 101 decyduje się na cyborgowe samobójstwo, by ocalić ludzkość, choć nie wynika to wcale z jego humanizacji, ale z zaprogramowanego nakazu, by chronić Johna za wszelką cenę. Granica między człowiekiem a cyborgiem zostanie jasno określona w ostatniej scenie filmu: to, co widzowie skłonni byli brać za emocje, było tylko naśladowaniem człowieka. Terminator rozumie, dlaczego płacze John, ale nie umie identyfikować się z ludzkimi emocjami. Cyborgi nie potrafią płakać. Jak Robocop (który wygląda jak

maszyna) ostatecznie identyfikuje się z człowiekiem, tak Terminator (który wygląda jak człowiek) opowiada się ostatecznie po stronie maszyny. Maszyny kontrolowanej przez człowieka.

W postaciach Robocopa i Terminatora feminizm dostrzega anachroniczną metaforę industrialnego wieku. Ci wspaniali cybernetyczni mężczyźni obrazują nostalgię za czasami, które nie wrócą – czasami, kiedy męska supremacja była uznawana za naturalną, mającą swe odbicie w fallicznej mocy technologii¹⁶.

W postaci Terminatora T1000, produkcie wyrafinowanej technologii przyszłości, zostaje zawarta logika czystego simulacrum, kopii bez oryginału. Muskularne ciało męskiego, „modernistycznego” cyborga ostatecznie znika, ustępując miejsca mechanicznej mimikrze. Nie potrafimy rozpoznać, w jaki sposób skonstruowano T1000, gdyż funkcjonuje on jedynie w postaci perfekcyjnych kopii człowieka. Budulec cyborga – płynny metal, zawiera potencjalnie nieskończone możliwości reprodukcji ludzkich „oryginałów”. Materialny i technologiczny kryzys męskiego ciała, obecny w kulturze patriarchalnej, ujawnia się w kinie nie tylko przez tęsknotę za perfekcyjnymi ciałami cyborgów, ale także w lęku przed technologicznym sobowtorem człowieka pozbawionym tożsamości i cielesnych granic, który jest wcieleniem zła doskonałego stworzonego przez ostatecznie autonomiczną technologię.

Andrzej Kołodyński, recenzując film *Obcy – przebudzenie*, pisze, że na miano człowieka zasługują tylko dwie postaci kobiece: Klon Nr 8 (Ripley) i robot (Call), uznając to za *wyjatkowo ponury dowcip*¹⁷. Rozumiemy teraz znaczenie postaci sygnującej książkę Judith Wajcman: żeński robot nadchodzi, pałając żądzą odwetu.

AGNIESZKA ĆWIKIEL

- ¹ J. Wajcman, *Feminism Confronts Technology*, Oxford, 1991.
- ² Tamże, s. 149.
- ³ A. Huysen, *The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Langs Metropolis*, „New German Critique” 1981/82, nr 24-25, s. 226.
- ⁴ D. Bolter, *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, przeł. T. Goban-Klas, Warszawa 1990, s. 295.
- ⁵ S. Biggs, *Rozumny znak*, „Magazyn Sztuki” 1995, nr 6-7, s. 306.
- ⁶ J. Derrida, *Farmakon*, przeł. K. Matuszewski, w: *Pismo filozofii*, Kraków 1992, s. 47.
- ⁷ S. Bukatman, *Terminal Identity: The Visual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham 1993.
- ⁸ Patrz: D. Bolter, dz. cyt.
- ⁹ D. Haraway, *Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s*, w: *Feminism/Postmodernism*, wyd. L.J. Nicholson, New York – London 1990.
- ¹⁰ Zob. C. Penley, A. Ross, *Cyborgs at Large: Interview with Donna Haraway*, w: *Technoculture*, Minneapolis 1991.
- ¹¹ J. Gonzales, *Wizje cyborgów. Uwagi nad stanem badań*, tłum. P. Frelik, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 17, s. 218.
- ¹² Obszernie piszę o tym w tekście *Metafora cyborga: ciało przyszłości*, „Kultura Współczesna” (w druku).
- ¹³ C. Springer, *Electronic Eros. Bodies and Desire in the Postindustrial Age*, London 1996.
- ¹⁴ Zob. F. Pyle, *Making Cyborgs, Making Humans: of Terminators and Blade Runners*, w: *Film Theory Goes to the Movies*, wyd. J. Collins, London – New York 1993.
- ¹⁵ Polski dystrybutor, stosując terminologię piłkarską, przetłumaczył zachowawczo *Judgment Day (Dzień Sądu Ostatecznego)* jako *Decydującą rozgrywkę*. Podobny los spotkał sequel *Obcego: Alien Resurrection* (reż. Jean-Pierre Jeunet 1997) przetłumaczono jako wiośniane *Obcy – Przebudzenie...*
- ¹⁶ C. Springer, dz. cyt., s. 111.
- ¹⁷ A. Kołodyński, *Matka potworów*, „Kino” 1998, nr 11, s. 39.