

## Cyborgi – literacko-filmowe figury dyskursu interaktywnego

ABSTRACT. Gajewska Grażyna, *Cyborgi – literacko-filmowe figury dyskursu interaktywnego* [Cyborgs – Literary and Film Figures of Interactive Discourse]. „Przestrzenie Teorii” 32. Poznań 2019, Adam Mickiewicz University Press, pp. 179–196. ISSN 1644-6763. DOI 10.14746/pt.2019.32.9.

The author analyzes the figure of the cyborg in science fiction literature and film. The text begins by showing this kind of literary work in the theoretical field and presents it as an interactive discourse. The author describes the scientific roots of constructing a human-technical hybrid, emphasizing the ideological and political context of this research. In this approach, the cyborg appears as a participant in and also a hostage of the Cold War. Next, the author finds literary and film creations of cyborgs inspired by this political and military heritage. The article also presents alternative images of cyborgs co-creating a feminist and postcolonial discourse. They were also included in specific policies and strategies aimed at deconstructing concepts such as sex and gender, sexuality, race, nation, social class. The main thesis of the article is that as fictitious and real entities, cyborgs are prone to ideologization and burdened with the obligation to politicize. Therefore, when studying cyborgs in literature, film and comics, we must ask what ideologies and politicians they serve.

KEYWORDS: cyborg, science fiction, pop culture, feminism, postcolonialism, posthumanism

*Cyborg jest organizmem cybernetycznym,  
hybrydą maszyny i organizmu,  
wytworem rzeczywistości społecznej i fikcji.*

Donna J. Haraway, *Manifest cyborgów*

### Fantastyka naukowa jako dyskurs interaktywny

Adam Roberts, angielski literaturoznawca, autor książki *Science Fiction. The New Critical Idiom* wydanej w 2006 roku, proponuje, by spojrzeć na *science fiction* jak na kompleksowo złożony interaktywny dyskurs<sup>1</sup>. Powołując się na tautologiczne oświadczenie Damona Knighta, że „*science fiction* jest tym, co my za to uznajemy”, pyta, kim są owi ‘my’ i czym jest ‘to’. Na postawione pytania odpowiada: ‘my’ to „ludzie, którzy interesują się SF: fani, czytelnicy, krytycy, studenci”<sup>2</sup>. Możemy wybierać różne utwory, ale także dodawać „do puli” już istniejących nowe i przesuwając granice *science*

<sup>1</sup> A. Roberts, *Science Fiction. The New Critical Idiom*, London and New York 2006, s. 23.

<sup>2</sup> Tamże, s. 24.

*fiction*. Z tej perspektywy dla niektórych fanów, czytelników, krytyków, studentów komiksowy cykl *X-Men* to utwory *science fiction*, a dla innych nie. Jedną z ważniejszych cech tak rozumianej grupy („my”) zajmującej się *science fiction* jest akceptacja różnorodności utworów, zarówno w zakresie tematycznym, jak i w zakresie odmian strukturalnych oraz stylistycznych. ‘To’ nie jest traktowane jako monolit, lecz właśnie jako interaktywny, nieustannie zmieniający się dyskurs.

Podążając tym tropem, pisać będę zarówno o prozie, jak i filmie *science fiction*. Uzasadnienia do takiego ujęcia dostarczają literaturoznawcy, podkreślając, że żywotność i atrakcyjność *science fiction* bierze się stąd, że jest ona adaptowana, reinterpretowana w innych rodzajach twórczości artystycznej, między innymi w filmie. Jak czytamy w *Słowniku rodzajów i gatunków literackich*, można nawet mówić „o wzajemnych zapożyczeniach i fascynacjach, a sztuka kina ze względu na swoje techniczno-wizualizacyjne możliwości poprzez liczne adaptacje i trawestacje wyraźnie wspiera żywotność gatunku”<sup>3</sup>. Tak na przykład nominowany do Oscara w 2003 roku krótkometrażowy film animowany *Katedra* z 2002 roku Tomasza Bagińskiego, powstał na podstawie opowiadania Jacka Dukaja z 2000 roku pod tym samym tytułem<sup>4</sup>. Film *Solaris* z 1972 roku w reżyserii Andrieja Tarkowskiego<sup>5</sup> został nakręcony na podstawie powieści Stanisława Lema z 1961 roku<sup>6</sup>. Film był nominowany do Złotej Palmy na Festiwalu Filmowym w Cannes (1972) i zdobył nagrodę FIPRESCI oraz Grand Prize of the Jury na tym samym festiwalu. W 2002 roku powieść została zekranizowana przez Stevena Soderbergha<sup>7</sup>. W następnym roku film nominowano do nagrody Złotego Niedźwiedzia na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Berlinie. Chociaż nie otrzymał on głównej nagrody, to warto odnotować fakt zainteresowania wybitnym utworem fantastyczno-naukowym przez środowisko filmowe, dzięki czemu powieść Lema ponownie, lecz w nowej interpretacji, zaistniała w kulturze współczesnej.

Także dla twórców gier komputerowych inspirację stanowią literackie i filmowe utwory *science fiction*: w grze *Ubik*<sup>8</sup> wykorzystano motyw powieści o tym samym tytule wydanej w 1969 roku (1975) autorstwa Philipa Kindreda Dicka<sup>9</sup>, gra *Blade Runner*<sup>10</sup> została oparta na moty-

<sup>3</sup> *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazda i S. Tynecka-Makowska, Kraków 2006, s. 686.

<sup>4</sup> J. Dukaj, *Katedra*, [w:] tegoż, *W kraju niewiernych*, Warszawa 2000.

<sup>5</sup> *Solaris*, reż. A. Tarkowski, ZSRR 1972.

<sup>6</sup> S. Lem, *Solaris*, Warszawa 1961.

<sup>7</sup> *Solaris*, reż. S. Soderbergh, USA 2002.

<sup>8</sup> *Ubik*, Cryo Interactive 1998.

<sup>9</sup> P.K. Dick, *Ubik*, przeł. M. Ronikier, posł. S. Lem, Kraków 1975.

<sup>10</sup> *Blade Runner*, Westwood Studios 1997.

wach utworu *Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?* Dicka wydanego w 1968 roku (1995)<sup>11</sup> oraz filmu *Blade Runner* (*Łowcy androidów*) wyreżyserowanego przez Ridleya Scotta w 1982 roku<sup>12</sup>, natomiast gra *Piąty element*<sup>13</sup> na motywach filmu pod tym samym tytułem z 1997 roku w reżyserii Luca Bessona<sup>14</sup>. Komiksową serię *X-Men*<sup>15</sup> o mutantach obdarzonych nadnaturalnymi zdolnościami przedstawiono później w filmach fabularnych z lat: 2000, 2003, 2009, 2011, 2014, 2016<sup>16</sup> oraz w filmach animowanych<sup>17</sup>. Także komiksowa *Wonder Woman* wykreowana w latach czterdziestych XX wieku<sup>18</sup> stała się bohaterką filmów fabularnych oraz animowanych cieszących się popularnością do dziś. Fenomen popularności *science fiction* nie wiąże się więc tylko z rosnącą liczbą utworów literackich klasyfikowanych jako fantastyka, lecz także z wielorakimi inspiracjami (np. twórczością określonych pisarzy), zapożyczeniami (np. tematów, motywów, charakterystycznych bohaterów), co ujawnia się w różnych obszarach kultury popularnej.

Najwyraźniejszym punktem stycznym literatury (do niej pod pewnymi względami zaliczają się także opowieści graficzne) i filmu SF są więc ekranizacje i adaptacje, czy też filmowe kontynuacje powstałych wcześniej utworów literackich/komiksowych, jak np. serial *Watchmen* z 2019 roku<sup>19</sup> będący kontynuacją serii zeszytów *Strażnicy* z lat 1986–1987 autorstwa Alana Moore’a i Dave’a Gibbonsa. Na poziomie estetyki film – zwłaszcza od czasu intensywnego rozwoju technik cyfrowych, animacji fantastycznych postaci, rekwizytów, scenografii – pozwala sugestywnie zwizualizować światy wykreowane w prozie. Chociaż można wskazać jeszcze inne punkty styczne literatury i filmu SF (chociażby literatura jako integralny element filmowego świata przedstawionego pojawia się jako rekwizyt – np. książki

---

<sup>11</sup> P.K. Dick, *Blade Runner. Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 1995.

<sup>12</sup> *Blade Runner*, reż. R. Scott, Hongkong, USA, Wielka Brytania 1982. Jego kontynuacja to *Blade Runner 2049*, reż. D. Villeneuve, Kanada, USA, Węgry, Wielka Brytania 2017.

<sup>13</sup> *The Fifth Element*, Calisto 1998.

<sup>14</sup> *Piąty element*, reż. L. Besson, Francja 1997.

<sup>15</sup> Początek serii dał zeszyt: S. Lee, J. Kirby, *X-Men*, Marvel Comics 1961, vol. 1/1.

<sup>16</sup> *X-Men*, reż. B. Singer, USA 2000; *X-Men 2*, reż. B. Singer, Kanada, USA 2003; *X-Men Origins: Wolverine*, reż. G. Hood, USA 2009; *X-Men: First Class*, reż. M. Vaughn, USA, Wielka Brytania 2011; *X-Men: Days of Future Past*, reż. B. Singer, USA, Wielka Brytania 2014; *X-Men: Apocalypse*, reż. B. Singer, USA 2016.

<sup>17</sup> Między innymi: *X-Men: the Animated Series* z lat 1992–1997; seria *X-Men Evolution* z lat 2000–2003.

<sup>18</sup> Serię tę rozpoczął zeszyt: W.M. Marston, H.G. Peter, *Wonder Woman*, „All-Star Comics” 1941, vol. 1/8.

<sup>19</sup> *Watchmen*, reż. D. Lindelof, USA 2019.

w pokoju Neo w pierwszej części *Matrix*<sup>20</sup>, lub miejsce akcji – biblioteka w filmie *Pojutrze*<sup>21</sup>, czy też protagonista – wirtualny bibliotekarz w *Wehikule czasu*<sup>22</sup>), to przede wszystkim te dwa pierwsze czynniki wpływają na niesłabnącą popularność *science fiction*, którą coraz częściej ujmuje się – powtórzę za Robertsem – jako kompleksowo złożony interaktywny dyskurs. Pisząc o interaktywnym dyskursie, mam na myśli nie tylko artystyczne realizacje (gdzie literatura stanowi inspirację, czy wręcz podstawę scenariuszy filmowych, a innym razem jest trawestacją wcześniejszych realizacji), lecz także krytyczny namysł nad SF, czy jeszcze inaczej – ujęcie literacko-filmowych dzieł SF jako busoli wiodących problemów oraz wyzwań współczesności. Tak literacko-filmowy potencjał interaktywnego dyskursu *science fiction* postrzegają m.in. Donna J. Haraway<sup>23</sup>, Pramod K. Nayar<sup>24</sup>, Amitav Ghosh<sup>25</sup>. Podążając tym tropem, utwory literacko-filmowe przedstawię właśnie jako interaktywny dyskurs, włączając do niego także „zaangażowanie” sztuki w problematykę kultury współczesnej. Ze względu na ograniczone ramy artykułu skupię się na wąskim zagadnieniu funkcjonującym zarówno w prozie, jak i w filmie oraz współczesnym dyskursie akademickim – figurze cyborga i ambiwalencji cyborgizacji.

Uważam bowiem, że jednym z ciekawszych przykładów wspomnianych wyżej inspiracji, zapożyczeń, ale także trawestacji, przepływów jest konstruowanie rozmaitych figur cyborga, które od kilkadziesiątu lat przesyłają wyobraźnię pisarzy, filmowców, projektantów gier komputerowych i... krytyków kultury współczesnej. Cyborg – obok robotów, androidów, superkomputerów, obcych przybyszy – od dawna przedstawiany jest jako „jeden z najbardziej charakterystycznych atrybutów literatury fantastyczno-naukowej”<sup>26</sup>. Jednak postać ta jest interesująca nie tylko ze względu na wszechobecność w popkulturze, lecz także z powodu swego nie fikcyjnego (lecz naukowego) rodowodu oraz późniejszego użycia cyborga jako niezmiernie istotnej figury w dyskursach: transhumanistycznym, postkolonialnym, feministycznym, posthumanistycznym. Zanim cyborg i motyw cyborgizacji

---

<sup>20</sup> *Matrix*, reż. L. i L. Wachowski, Australia, USA 1999.

<sup>21</sup> *Pojutrze*, reż. R. Emmerich, USA 2004.

<sup>22</sup> *Wehikuł czasu*, reż. S. Wells, USA 2002.

<sup>23</sup> W przypadku tej badaczki ujawnia się to wyraźnie w dwóch publikacjach: D. Haraway, *Manifesto for Cyborg: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s*, „Socialist Review” 1985, nr 80; też: *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*, Durham and London 2016.

<sup>24</sup> P.K. Nayar, *Posthumanism*, Cambridge 2017.

<sup>25</sup> A. Ghosh, *The Great Derangement. Climate Change and the Unthinkable*, Chicago and London 2016.

<sup>26</sup> *Wielka Encyklopedia PWN*, red. J. Wojnowski, Warszawa 2002, t. 6, hasło: ‘cyborg’, s. 228.

rozwieżdził się, połamano albo rozplenił<sup>27</sup> w tych dyskursach, powołanie do życia ludzko-technicznej hybrydy, oparte na immersji, introjeksji, synergii miało wyraźnie określony, polityczny cel...

## Wygrać zimną wojnę

W 1960 roku w czasopiśmie „Astronautics” ukazał się artykuł Manfreda Clynesa i Nathana Kline’a *Drugs, Space and Cybernetics*. Naukowcy, pracujący w tym czasie dla Narodowej Agencji Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej (NASA), zasugerowali, że dopuszczenie wysoko zaawansowanej technologii do ludzkiego organizmu może zaowocować wieloma pozytywnymi przeobrażeniami. Chodziło o stworzenie ludzko-mechanicznych hybryd, które mogłyby pracować w skrajnie trudnych warunkach, a także dobrze znosiłyby ekstremalne warunki w przestrzeni kosmicznej, gdyż „dostosowywanie funkcji ludzkiego ciała do warunków pozaziemskich jest bardziej logiczne niż ziemskiego środowiska dla ludzkich potrzeb”<sup>28</sup>. Naukowcy stwierdzili, że na obecnym etapie nauki i technologii możliwe jest stworzenie samokontrolujących się systemów techniczno-organiczych. Zaproponowali, by nazwać je ‘cyborgami’<sup>29</sup>.

Od tego czasu słowem ‘cyborg’ zaczęto określać hybrydę burzącą tradycyjne podziały między umysłem a materią, umysłem a mechanizmem, zwierzęciem a człowiekiem, między naturalnym a stymulowanym rozwojem, wreszcie między życiem a śmiercią. Cyborg wystawił na próbę heterogenezę ludzkiego organizmu, uchylał się bowiem jednoznacznej identyfikacji. Chodziło o to, że logika tworzenia cyborgów opiera się na introjeksji i absorpcji, dzięki czemu znoszona jest granica między tym, co naturalne, a tym, co sztuczne, między wewnętrznym a zewnętrznym. Cybernetyczny organizm nie może więc być rozłożony na część organiczną i nieorganiczną. Nie można zedrzyć sztuczności bez naruszenia całości. Technologia nie jest usytuowana na zewnątrz człowieka, lecz egzystuje w nim, z nim i poprzez niego.

Projekt cyborgizacji od początku był traktowany jako kontestacja „starego ładu”, a także rozdziału natury i kultury, który przestał być oczywisty. W tym sensie nauka brała udział w nowej organizacji świata i życia – ba-

---

<sup>27</sup> O rozgwieżdżeniu, połamaniu, rozplenieniu jako metaforyzowaniu tekstu zob. R.K. Przybylski, *O (z)metaforyzowaniu pojęcia tekstu*, [w:] *Porwani przez przenośnię: o literaturoznawczych metaforach*, red. E. Balcerzan, A. Kwiatkowska, wstęp E. Balcerzan, Poznańskie Studia Polonistyczne, Poznań 2007, s. 13–17.

<sup>28</sup> M.E. Clynes, N.S. Kline, *Cyborgs and Space*, [w:] *The Cyborg Handbook*, ed. by C.H. Gray and others, New York & London 1995, s. 29.

<sup>29</sup> Tamże, s. 31.

dania Clynesa i Kline'a niwelując granice między organicznym i nieorganicznym, miały pokonać wszelkie ograniczenia natury i utorować drogę do pragmatycznej samosterowalności. Pragmatyzm ten miał mieć konsekwencje polityczne. Słowo 'cyborg' pojawiło się wtedy, gdy wyścig zbrojeń prowadzony między Wschodem a Zachodem wszedł w tzw. fazę kosmiczną. Wyzwania polityczne angażowały naukowe narzędzia do podboju kosmosu. Cyborgizacja wyznaczała pewien horyzont władzy – ten kto panuje nad ciałem, ten może ujarzmić, podporządkować trudno dostępne obszary na Ziemi i poza nią. Władza, która – w sensie, jaki nadał jej Michel Foucault<sup>30</sup> – nie uwidacznia się na poziomie sprawowania rządów jednostek, lecz rozplenia w różnego rodzaju dyskursach, uczyniła z biotechnologicznych ciał oręż globalnej polityki i ekonomii.

Wkrótce jednak euforia związana z podbojem kosmosu osłabła, co wiązać można z wkroczeniem zimnej wojny w kolejną fazę, z ważnym polem rywalizacji, jakim była wojna wietnamska. Wtedy zarówno motyw eksploracji przestrzeni kosmicznej, jak i walki na Ziemi o terytorium, wpływy, władzę szczególnie zaczął rozpalać wyobraźnię pisarzy i reżyserów. Chociaż motywy te są „stare jak świat”<sup>31</sup>, to za warte odnotowania uważam to, że właśnie w tym okresie zaangażowano do tego...

## Cyborgi militarne

Wyraźną inspirację koncepcją cyborgizacji z badań Clynesa i Kline'a dostrzec można w powieści *Człowiek Plus* z 1975 roku (1986) Frederika Pohla, w której bohater zostaje poddany cyborgizacji, by mógł żyć na Marsie, później kolonizuje tę planetę i emancypuje się od społeczności ludzkiej. Zarówno w wymiarze biologicznym (przekroczenie naturalnej kondycji gatunku ludzkiego), jak i przestrzennym (skolonizowanie obszarów poza Ziemią), „człowiek plus” stworzony został z awangardowych, emancypacyjnych, ale w gruncie rzeczy ekspansywnych wizji cyborga – narzędzia działań politycznych i militarnych. Zarówno w prozie, jak i filmach fantastycznonaukowych odnaleźć można rozmaite warianty ludzko-technicznej

---

<sup>30</sup> Foucault nie pyta „co to jest władza?”, lecz „czym są, w swoich mechanizmach, w swoich skutkach, w swoich relacjach, rozmaite narzędzia władzy, działające na różnych poziomach społeczeństwa, w różnych dziedzinach i wymiarach”. M. Foucault, *Trzeba bronić społeczeństwa. Wykłady w Collège de France, 1976*, przeł. M. Kowalska, Warszawa 1998, s. 25.

<sup>31</sup> Pisząc o motywach, odwołuję się do dwuznaczności tego słowa. Chodzi zarówno o motywy działań politycznych, militarnych, ekonomicznych, jak i o literackie oraz filmowe rozumienie motywu, w tym przypadku motywu wojny, obecnego nie tylko w *science fiction* ostatnich dziesięcioleci, lecz także innych gatunkach, rodzajach, odmianach twórczości.

imersji dla celów wojskowych, by wymienić chociażby: powieść *Wieczna wojna* Joego Williama Haldemana z 1974 roku (1995)<sup>32</sup> i powstałych na jej podstawie komiksów<sup>33</sup>, film *Terminator* (na podstawie pomysłu pisarza *science fiction* Harlana Jaya Ellisona) w reżyserii Jamesa Camerona z 1984 roku<sup>34</sup>, czy *RoboCop* wyreżyserowany przez Paula Verhoevena z 1987 roku<sup>35</sup>.

Technologia i ludzko-techniczna imersja jawią się w tych utworach jako skuteczne instrumenty prowadzenia wojny. Bohaterowie dysponują wyjątkową bronią: protezami ludzkich kończyn, które czynią ich silniejszymi, sprawniejszymi i skuteczniejszymi w walce. Urządzenia te niejednokrotnie są wbudowane w ciało bohaterów, stanowiąc nowy, udoskonalony wariant człowieka. Czasami protagoniści dysponują zewnętrznymi mechaniczno-elektronicznymi pancerzami, kombinezonami i wzmocnieniami, które chronią delikatne części ciała. Taki koncept „zasilanego pancerza” przedstawił już w 1959 roku Robert Anson Heinlein w opowiadaniu *Starship Troopers*. Z kolei we wspomnianej wyżej powieści *Wieczna wojna* Joe Haldeman wykorzystał pomysł osobistego, zasilanego szkieletu zewnętrznego (*self-powered exoskeletons*), którego używa się w działaniach wojennych<sup>36</sup>.

Technologia jako element sztuki walki nie jest tu jednak apologizowana. Powieść ma charakter pacyfistyczny i antimilitarystyczny, porusza problem manipulacji umysłów żołnierzy, a także kontroli urodzeń i klonowania. Technologię opisano jako mechanizm tyleż dyscyplinujący, co regulujący, za jej pośrednictwem możliwe staje się kontrolowanie narodzin, śmierci, produkcji, wydajności. *Wieczna wojna* jako wyraz społecznych lęków wobec

<sup>32</sup> J. Haldeman, *Wieczna wojna*, przeł. Z.A. Królicki, Poznań 1995.

<sup>33</sup> J. Haldeman, Marvano, *Soldat Mandella 2010/2020*, 1988 (wydanie polskie: „Komiks” 1990, nr 3); *Lieutenant Mandella 2020/2203*, 1989 (wydanie polskie: „Komiks” 1991, nr 10); *Major Mandella 2203/3177*, 1989 (wydanie polskie: „Komiks” 1991, nr 12).

<sup>34</sup> *The Terminator*, reż. J. Cameron, USA, Wielka Brytania 1984. W Polsce film ten ukazał się pod tytułem *Elektroniczny morderca*, jednak dziś powszechnie używa się oryginalnego tytułu. Kontynuację, a jednocześnie odwróconą argumentację motywacji wojny (wojna, przemoc jako ochrona) znajdziemy w filmie *Terminator 2: Judgment Day*, reż. J. Cameron, Francja, USA 1991.

<sup>35</sup> *RoboCop*, reż. P. Verhoeven, USA 1987.

<sup>36</sup> Czasami, dla określenia tego typu zewnętrznych „wzmocnień” ludzkiego ciała, używa się słowa ‘lobster’ lub ‘ommar’ (w języku polskim będzie to ‘homar’), jak w przypadku szkieletu-skorupy (*powered exoskeleton*) projektowanego dla celów wojskowych. Słowo ‘lobster’, czyli ‘homar’, pojawia się w serii opowiadań Bruce’a Sterlinga *The Shaper/Mechanist Universe* dla określenia bohaterów, którzy wzmacniają swoje organizmy nie przez asymilację mechanicznych części, lecz przez zewnętrzne opancerzanie. Słowa ‘ommar’ używa się w grze komputerowej *Deus Ex: Invisible War* wydanej w 2003 roku, co w tłumaczeniu z języka rosyjskiego – *ommar* – również znaczy ‘homar’. Tak więc zarówno lobster, jak i ommar odnoszą się do tych samych związków między ludzkim organizmem a technologią.

stechnologizowanej władzy odsłania przede wszystkim mechanizmy biopolityki, nowoczesnej formy regulacji i nadzoru ciała społecznego. Żołnierze-cyborgi odwzorowują społeczną i cielesną rzeczywistość<sup>37</sup>, są krytycznym punktem odniesienia do wojny, w której stosowano wysoko zaawansowaną technologię: wyścig zbrojeń między Wschodem a Zachodem, z ważnym polem rywalizacji, jakim był wówczas wyścig kosmiczny, a także wojna w Wietnamie. W tym ujęciu militarne cyborgi to tyleż zakładnicy, co sprawcy oraz uczestnicy stechnologizowanej wojny.

Utwory te postrzegam nie tylko jako autorskie wizje przyszłości wykreowane przez pisarzy, scenarzystów, reżyserów, lecz także jako współtworzenie fikcji społecznych. W *science fiction* ujawniane są często obawy o motywacje kryjące się za projektami naukowymi i nieprzewidywanymi rezultatami eksperymentów. Wówczas cyborg „ucieleśnia” te obawy, staje się niebezpiecznym przybyszem z przyszłości, który zagraża teraźniejszości. Na przykład w filmie *Terminator* tytułowy bohater przybywa z przyszłości, by zabić kobietę mającą urodzić przywódcę rewolucji. Protagonista z mechanicznym uporem trwa przy postanowieniu zabicia kobiety nawet wtedy, gdy jest już pozbawiony kończyn, a część jego obwodów jest przepalona. Jeden z bohaterów filmu wyraża to słowami: „Nie przekupisz go, ani nie przekonasz. Nie czuje żalu, wyrzutów sumienia ani strachu. I nie zrezygnuje nigdy, póki cię nie zabije”<sup>38</sup>. Jego ciało, on sam jawi się jako maszyna do zabijania. Postać ta przeraża, gdyż widzimy ją jako samosterujący automat, który nie poddaje swych czynów refleksji, nie wykazuje też empatii wobec nikogo. Optymistyczna idea cyborga jako samosterującego się organizmu radzącego sobie w trudnych warunkach, zaproponowana we wczesnych latach sześćdziesiątych XX wieku przez naukowców z NASA, stała się w tym filmie przerażającą, chociaż antropomorficzną maszyną. Clynnes uznał postać Terminatora za najbardziej przerażające wypaczenie idei cyborgizacji: „To trawestacja naukowego pojęcia, które stworzyliśmy. Nie jest to nawet karykatura. To jest gorsze”<sup>39</sup>. Naukowiec nie zauważał ambiwalencji związanych z projektami cyborgizacji, ale w kulturze popularnej były one artykułowane równolegle do militarnego rodowodu wizji żołnierza-cyborga. Alternatywne obrazy wypracowano m.in. w dyskursie feministycznym. Na pierwszym planie pojawiło się...

---

<sup>37</sup> Nie bez znaczenia jest fakt, że autor powieści został wcielony do armii i brał udział w wojnie w Wietnamie. Już słowo ‘wcielony’ ujawnia w tym przypadku przejście od ciała-człowieka do ciała społecznego.

<sup>38</sup> *The Terminator*, reż. J. Cameron, USA, Wielka Brytania 1984.

<sup>39</sup> M. Clynnes, C.H. Gray, *An Interview with Manfred Clynnes*, [w:] *The Cyborg Handbook...*, s. 47.



## Poszukiwanie płciowej (sex/gender) tożsamości

Anne Balsamo zauważa, że konceptualizacja żeńskiego cyborga stanowi wyzwanie, ponieważ kulturowo utwierdzony obraz kobiety przynależnej do sfery natury utrudnia wyobrażenie sobie kobiecości kompatybilnej z technologią<sup>40</sup>. W utworach *science fiction* spotykamy najczęściej męskie cyborgi (Terminator, RoboCop), natomiast kobiety występują raczej jako ofiary przemocy (np. Sarah Connor w pierwszych realizacjach *Terminatora*) lub nieświadome automaty konstruowane przez mężczyzn dla mężczyzn. Niegdyś w utworach sztuczną kobietę przeciwstawiano żywej kobiecie (np. w *Piaśkunie* Hoffmanna, *Kobiecie modelowanej* Vignana, w filmie *Metropolis* Langa), co wzmaga binaryzm natura – kultura, przy czym pozytywnymi bohaterkami okazują się kobiety „z krwi i kości” (np. Maria z *Metropolis*), natomiast te sztuczne, chociaż piękne, to wydają się szczególnie nieludzkie i okrutne, często też prowadzą swych kochanków do zguby. W tym sensie są to kolejne odsłony *femme fatale*.

Bohaterki te znajdują przeciwagę w feministycznych wizerunkach biotechnologicznej imersji – zaprogramowanej przez mężczyzn kobiecie-lalce przeciwstawiono wizerunek samosterującej się kobiety. Taki obraz żeńskiego cyborga (wtedy jeszcze tak nie określanego) pojawił się już w 1944 roku w opowiadaniu *No Woman Born*, autorstwa Catherine L. Moore<sup>41</sup>. Jego bohaterką jest Deirdre, której ciało zostało spalone podczas pożaru teatru, a później zastąpione metalową repliką. Punkt ciężkości tego opowiadania spoczywa na relacjach między umysłem, cielesnością a samoświadomością; na tym, jaką transformację przechodzi bohaterka w procesie adaptowania i osvajania swego sztucznego ciała. Kobiecość – męskość (w ujęciu biologicznym i kulturowym) rozpatrywane są tu nie jako dane z góry, czy też ukształtowane już w momencie narodzin, lecz jako relacyjność w obrębie ścierających się norm społecznych – więc także funkcjonujących w tych ramach stereotypów – opartych na patriarchyzmie, familiaryzacji i przymusie heteroseksualności. Kwestię seksualności żeńskich cyborgów i relacji między umysłem a cielesnością podniosła także Anne McCaffrey w opublikowanym w 1961 roku (1995) utworze *Statek, który śpiewał*<sup>42</sup>. Mózg kobiety „załadowany” jako system operacyjny statku kosmicznego zostaje zanurzony w mechanicznej konstrukcji i steruje maszyną, która jawi się jako quasi-ciało ludzko-mechanicznej hybrydy. Cyborg o nieantropomorficznych kształtach

<sup>40</sup> A. Balsamo, *Reading Cyborgs Writing Feminism*, [w:] *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*, red. J. Wolmark, Edinburgh 1999, s. 146–149.

<sup>41</sup> C.L. Moore, *No Woman Born*, [w:] *Reload: Rethinking Woman + Cyberculture*, red. M. Flanagan, A. Booth, Cambridge, MA 2002.

<sup>42</sup> A. McCaffrey, *Statek, który śpiewał*, przeł. A. Skalski, Poznań 1995.

ma ludzki umysł i emocjonalność, co wystawia na próbę definiowanie kobiecości na podstawie kategorii biologicznych.

W kulturze zachodniej na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku zagadnienie płciowości i seksualności człowieka ukazywano czasami poprzez zderzenie z innymi wariantami płciowości, angażując do tej dyskusji postaci Obcych lub genetycznie zmodyfikowanych ludzi z przyszłości. Tak na przykład Naomi Mitchison w utworze *Memoirs of a Spacewoman* z 1962 roku przedstawiła akty seksualne dwupłciowych Marsjan jako formę komunikacji o wiele doskonalszą od rozmowy ludzi, a Ursula K. Le Guin w *Lewej ręce ciemności*<sup>43</sup> opisała społeczność Getheńczyków, których płęć krystalizuje się tylko w okresach godowych, przy czym każdy może zostać zapłodniony. Sposób funkcjonowania bohaterów i ich praktyki seksualne wymykają się więc porządkowi opartemu na podziale płciowym. Postaci Obcych tak w utworze Mitchison, jak i Le Guin pozwalają kreślić opowieść o kulturowych wzorcach, jednocześnie wskazując na ich konstrukcyjny, a więc nie jedyny i niekonieczny charakter. Spotkania z Obcymi (i postrzeganie siebie jako Obcej) oraz podróże kosmiczne, w których relacje między płciami przeniesione zostały w inny wymiar czasowo-przestrzenny, stały się narzędziami krytyki porządku patriarchalnego i heteroseksualnego. Zderzenie z tym, co obce, jawi się więc zarówno jako problem poznawczy, jak i etyczny, ponieważ zasad funkcjonowania dwupłciowych Marsjan i Getheńczyków nie można „złowić” w siatkę pojęć opartych na dualizmie męskie – żeńskie, ani wtłoczyć w przyjęte w porządku patriarchalnym wartości. Koncepcja wielopłciowości, jak i przejściowej, tymczasowo krystalizującej się płciowości, pozwala feministkom o nastawieniu konstrukcjonistycznym uchylić się od esencjalizmu, czyli od biologicznego, uniwersalnego, płciowego ujmowania kategorii kobiety. W konstrukcjonizmie zaprzecza się istnieniu jakichkolwiek stałych, uniwersalnych oraz substancjalnych cech, które miałyby rozstrzygać o rodzajowej przynależności człowieka<sup>44</sup>. Bohaterowie wspomnianych wyżej utworów wymykając się esencjalistycznej „naturze kobiety” i „naturze męzczyzny”, uświadamiają nam, że płęć widzieć można jako konstrukcję konstytuującą się w określonym porządku społecznym. Jednocześnie jednak obcość bohaterów jako nie-Ziemiań, nieludzi, sprawia, że system wartości Obcych w oczach ludzi, uznających porządek patriarchalny i heteroseksualny za „naturalny” oraz jedyny do przyjęcia, wydaje się niezrozumiały, niepojęty.

Bohaterowie i tematy *science fiction*: obcy, podróże w czasie, alternatywne rzeczywistości, relatywizm – okazały się cennym materiałem dla analizowania genderowej polityki. W tym sensie feministyczna fantastyka demasko-

<sup>43</sup> U. Le Guin, *The Left Hand of Darkness*, 1969 (wydanie polskie: *Lewa ręka ciemności*, przeł. L. Jęczynek, Kraków 1988).

<sup>44</sup> Zob.: E. Hyży, *Kobieta, ciało, tożsamość*, Kraków 2003, s. 35–55.

wała także seksistowskie założenia samej *science fiction*<sup>45</sup>, wykorzystując do tego celu jej własne narzędzia. *Science fiction* umożliwiła takim pisarkom, jak: Alice Sheldon, piszącej pod pseudonimem James Tiptree Jr., Ursula Le Guin, Joanna Russ, Naomi Mitchison, Marge Piercy, Candas Jane Dorsey, Amy Thomson, Laura J. Mixon prezentowanie różnych metafor żeńskości i ujawnienie doświadczeń, które przez długi czas spychane były na margines twórczości literackiej<sup>46</sup>. Ich utwory określić można jako implikacje drugiej fali feminizmu, koncentrującej się przede wszystkim na manipulacjach kulturowymi strukturami i hierarchiami. Feministyczna *science fiction* od początku miała więc wymiar polityczny, wraz z rozprawami teoretycznymi tworzyła feministyczny dyskurs o rolach płciowych, kulturowych obrazach cielesności i seksualności. Trudno więc się dziwić, że także postać cyborga stała się w feminizmie tyleż wyzwaniem artystycznym, co politycznym.

Świadczy o tym na przykład *Manifest cyborgów* z 1985 roku<sup>47</sup>, w którym Donna J. Haraway podkreśla ścisły związek między naukami humanistycznymi, biologicznymi i ideologiami. Badając przedstawienia cyborgów, powinniśmy pytać, jakim ideologiom i politykom służą. Autorka cyborgom fallogocentrycznym, militarnym przeciwstawia opowieści feministycznych hybryd. Ich tożsamość cechuje dywersja wobec pochodzenia i czystości gatunkowej, określa ją bowiem płynność między tym, co zwierzęce – ludzkie – techniczne. Dla Haraway, w momencie publikacji tekstu, cyborg był nadzieją na nową organizację polityczną nastawioną na eksces, rozbrojenie zastanych struktur. Utopia ta miała jednak słabe punkty. Wysoko rozwinięta technologia nie jest przecież (i chyba nigdy nie była) wynalazkiem słabych, pokrzywdzonych, wykluczonych czy represjonowanych, lecz stanowi element systemu, który Haraway chciała przekroczyć: militarizm, kapitalizm, patriarchalizm. Te kwestie zostały szczególnie podkreślone w dyskursie (post)kolonialnym.

## Rasa, nacja i klasa społeczna

W wielu utworach *science fiction* obcość ulega radykalizacji, w ujęciu topograficznym i rodzajowym jest wręcz przejaskrawiona, gdyż Obcy to najczęściej przybysze z odległych przestworzy kosmosu, nie przypominają

<sup>45</sup> Adam Roberts zwraca uwagę, że fantastyka Złotego Wieku była serią utworów o męskich, silnych i odważnych mężczyznach oraz podobnych do nich bohaterach; były to przede wszystkim utwory pisane przez mężczyzn dla mężczyzn. A. Roberts, dz. cyt., s. 75.

<sup>46</sup> Krótkie opowiadania tych pisarek oraz ich analiza z perspektywy feministycznej prezentowane są we wspomnianej już pracy zbiorowej *Reload: Rethinking Woman + Cyberculture...*

<sup>47</sup> D. Haraway, *Manifesto...*, s. 65–108. Tekst w języku polskim ukazał się w „Magazynie Sztuki” 1998, nr 17, a później w „Przeglądzie Filozoficzno-Literackim” 2003, nr 1.

także żadnych istot żyjących na Ziemi. Tak na przykład w powieści *Wojna światów* z 1898 roku (1974) Herberta George'a Wellsa Obcy to Marsjanie i trudno w nich rozpoznać jakąkolwiek ziemską istotę. Chociaż mieli oni parę wielkich oczu, to poniżej „widniał otwór gębowy, wąska szrama bez warg, drgająca bez ustanku, sapiąca, ociekająca śliną”<sup>48</sup>. Twarz nie stanowi tu etycznego wezwania (jak w koncepcji Emmanuela Levinasa), lecz w swym nie ludzkim wyglądzie jawi się jako wstrętna, a przede wszystkim przerażająca, groźna, wroga, ujawniając archetypowe wyobrażenie Obcego jako nieczłowieka, tego, który stwarza zagrożenie. To, że powieść ta czytana 40 lat później (30 października 1938 roku) w radiu CBS przez Orsona Wellesa i aktorów z Mercury Theatre wywołała olbrzymią panikę wśród Amerykanów, którzy zaczęli zbroić się do walki z Marsjanami, świadczy o dużej sugestywności obrazu Obcych jako zwyrodniałych i bezwzględnych przybyszy, którzy zagrażają swojskości. Zaostrzający się wówczas konflikt polityczny w Europie i poczucie destabilizacji sprzyjały takim sugestiom, co ponownie wykorzystano w filmie nakręconym na podstawie powieści Wellsa w 2005 roku w reżyserii Stevena Spielberga<sup>49</sup>, w którym bohater zastanawia się, czy atakujący Amerykanów Obcy to terroryści, czy może Europejczycy. Sytuacja ta odsłania, że Obcość jako monstrualność, potworność konstruuje się w opozycji do tego, co dana grupa uznaje za swoje, swojskie, bezpieczne. Ważny wydaje się tu nie tyle rzeczywisty wygląd Obcych (trudno byłoby wskazać jakieś wyraziste różnice w wyglądzie współczesnych Amerykanów i Europejczyków), co raczej projekcja Obcego jako nieczłowieka.

W ośmioczęściowym cyklu filmowym *Obcy*<sup>50</sup>, tytułowego bohatera przedstawiono jako przerażającego potwora, którego nie można porównać do żadnego występującego na Ziemi gatunku, a jego czarna skóra podkreśla kontekst rasistowski. W pierwszej wersji filmu z 1979 roku przed montażem komputerowym Obcego na planie filmowym grał czarnoskóry aktor. Adam Roberts interpretując tę sytuację w kontekście topografii miasta, uważa, że statek kosmiczny symbolizuje industrialne miasto podzielone na sferę białych i czarnych. Podział na dwa poziomy: ciemne i niebezpieczne zaułki, w których czai się monstrum oraz główny poziom statku, na którym przebywają naukowcy, symbolizuje wielkomiejski podział urbanistyczno-społeczny – dzielnice (tutaj zaułki statku) zamieszkiwane przez czarnoskórą społeczność wzbudzają strach i stereotypowo kojarzą się z patologią<sup>51</sup>. W filmowym cyklu *Obcy* ujawniają się więc określone podziały społeczne

<sup>48</sup> H.G. Wells, *Wojna światów*, przeł. H. Józefowicz, Warszawa 1987, s. 19.

<sup>49</sup> *Wojna światów*, reż. S. Spielberg, USA 2005.

<sup>50</sup> Cykl otwiera *Alien*, reż. R. Scott, USA, Wielka Brytania 1979.

<sup>51</sup> A. Roberts, dz. cyt., s. 95.

wynikające ze stereotypowego podejścia do różnic rasowych, co szczególnie wyeksponowano, przedstawiając kosmitę jako czarne, bezwzględne, kierujące się instynktem zabijania quasi-zwierzę.

Przywołane utwory *science fiction* zdradzają taki sposób myślenia o obcości, w którym normę stanowi hierarchiczna struktura społeczna wynikająca z przekonania o „naturalnej” nierówności rasowej. Antropolog i autor opowiadań fantastycznonaukowych Chad Oliver wysunął tezę, że to, w jaki sposób postrzegamy i badamy obce kultury oraz ich mieszkańców, ujawnia się w prozie *science fiction*. Utwory te są busołą wyznaczającą horyzont utwierdzonych w danym miejscu i czasie norm oraz stereotypów, ale jednocześnie ich przekraczania. Z kolei, na wyraźne włączenie nauki i technologii w problematykę rasowo-etnicznych podziałów zwrócił uwagę Ron Eglash, według którego kwestia dualizmu naturalne – sztuczne towarzysząca dyskusjom o cyborgizacji, wykazuje pewne podobieństwo do problemów, które męczyły działaczy i teoretyków w długiej historii walk z rasizmem<sup>52</sup>. Sprawa dotyczyła przede wszystkim kontrolowania prokreacji, krzyżowania genów najsilniejszych niewolników, by uzyskać jeszcze wydajniejszych pracowników. „Udoskonalanie” człowieka pełniło w tym przypadku funkcje utylitarne, które były konsekwencją traktowania czarnej rasy jako nie ludzi, uzasadniającej biologiczne eksperymenty w zakresie tworzenia sprawnych, „żywych narzędzi” zdolnych do ciężkiej pracy.

Stąd już droga prowadzi do współczesnych idei cyborgizacji, zwłaszcza tych, które motywowane są podnoszeniem sprawności fizycznej i intelektualnej ludzi. Wobec tych projektów i praktyk niektóre środowiska wysuwają sprzeciw, inne zaś odnoszą się do nich pozytywnie, ponieważ zagadnienie cyborgizacji nieodzownie wiąże się z problematyką sprawowania władzy. Kwestii przekraczania kondycji biologicznej nie można oddzielić od zagadnień kulturowych, ekonomicznych, politycznych. Perspektywa cyborgizacji wzbudza kontrowersje między innymi dlatego, że w mniej lub bardziej utajony sposób dzieli ludzi na tych, którzy korzystają z dobrodziejstw technonauki i tych, którzy pozostają na marginesie współczesnej cywilizacji.

Problematyka ta znalazła wyraz w utworach *science fiction*, których fabuła osadzona w przyszłości lub w alternatywnej rzeczywistości, pozwala kreślić scenariusze porządku społecznego, opartego na nierównym dostępie do nauki i technologii. W opowiadaniu *Brown Girl in the Ring* z 1998 roku, którego autorką jest Nalo Hopkinson, ukazane zostało życie młodej, czarnej bohaterki i jej rodziny mieszkającej w podłej dzielnicy Toronto w XXI wieku, toczące się z dala od wygodnych i bezpiecznych przedmieść zamieszkiwanych przez elity, które mają dostęp do najnowszych zdobyczy

---

<sup>52</sup> R. Eglash, *African Influence in Cybernetics*, [w:] *The Cyborg Handbook...*, s. 17.

cywilizacji<sup>53</sup>. Problem wykluczenia różnych grup społecznych z technocywilizacji podjęła także Melissa Scott w utworze *Trouble and Her Friends* z 1994 roku. Pozycja społeczna bohaterki i bohaterów zależy od dostępu do technologii cyfrowej. Ten, kto ma odpowiednie umiejętności i sprzęt, by korzystać z zasobów sieci komputerowej, poradzi sobie w stechnologizowanym świecie. Istnieje jednak cała rzesza ludzi: kobiety, homoseksualiści, starcy, którzy nie mając dostępu do wysoko zaawansowanej technologii, zostali pozostawieni na śmietniku cywilizacji<sup>54</sup>.

Tych dystopijnych obrazów przyszłości w utworach *science fiction* nie można odizolować od niektórych idei transhumanistycznych. Niebezpieczeństwo segregacji kryje się bowiem w pewnych manifestach apologetów cyborgizacji. „Udoskonalania” ludzi nie uzasadnia się tu (jak wcześniej) tworzeniem wydajnych niewolników, lecz uprzywilejowanych grup, które miałyby uwolnić się od przeciętności. Kiedy zaangażowany w transhumanistyczne procesy cyborgizacji Robert Pepperell w pracy *The Posthuman Condition* podkreślał, że musimy zdać sobie sprawę z tego, że wiedza i dostęp do technologii jest ściśle limitowany<sup>55</sup>, to ujawniał ten właśnie rodzaj segregacji, w który włączono naukę i technologię. W tym obliczu segregacji role odwrócono, bowiem cyborgizacja nie ma dotyczyć niewolników, lecz panów, czyli tych, którzy korzystają z wszelkich dobrodziejstw współczesnej technonauki, a jednocześnie ma ona służyć utrzymywaniu pozostałych na bezpieczny dystans. Nauka i technologia jako narzędzia kolonializmu, etnocentryzmu i rasizmu wyznaczają nowy rodzaj dominacji, dzielący ludzi na tych, którzy mają dostęp do najnowszych technologii i tych, którzy nie mają takich możliwości.

Z perspektywy krytycznych studiów o rasie<sup>56</sup> przełamującym to wyobrażenie cyborgizacji z ukrytą segregacją i rasizmem jest wizja roztoczona w trylogii *Xenogenesis* afroamerykańskiej pisarki Octavii Butler<sup>57</sup>. Jej bohaterka, Lilith, oraz zmodyfikowane genetycznie dzieci mają trzy płcie, mogą asymilować geny obcych, pozaziemskich przybyszy, nazywanych Oankali, co pozwala im wyjść poza binaryzm płci męskie – żeńskie oraz poza jednorodność gatunkową. W drugiej części trylogii Lilith zwraca się do swego hybrydycznego syna słowami: „Ludzie boją się różnic”<sup>58</sup>, wydobywają je

<sup>53</sup> N. Hopkinson, *Brown Girl in the Ring*, New York 1998.

<sup>54</sup> M. Scott, *Trouble and Her Friends* [excerpt], [w:] *Reload: Rethinking Woman + Cyberculture...*, s. 64–84.

<sup>55</sup> R. Pepperell, *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*, Bristol 2003.

<sup>56</sup> Na temat *science fiction* w krytycznych studiach o rasie, zob.: P.K. Nayar, dz. cyt., s. 25–34.

<sup>57</sup> W skład trylogii wchodzi utwory: *Dawn*, 1987; *Adulthood Rites*, 1988; *Imago*, 1989.

<sup>58</sup> O. Butler, *Adulthood Rites*, New York 1997, s. 80.

wtedy, gdy chcą podkreślić różnice majątkowe, przynależność do określonej klasy społecznej, tymczasem: „Oankali pragną różnic [...] szukają różnic i kolekcjonują je. Potrzebują tego, by uchronić się od stagnacji i nadmiernej specjalizacji”<sup>59</sup>. Lilith proponuje synowi, by w sytuacji, w której odczuwa konflikt w obrębie własnej tożsamości, próbował iść drogą Oankali – obejmować różnice.

Utopia *Xenogenesis* fundowana jest na wyjściu poza jednorodność i otwarcie na możliwości asymilowania tego, co różne, niejednorodne i niejednoznaczne, w celu zwiększenia własnego potencjału, mobilnego funkcjonowania w świecie. Można to ująć jako otwarcie na marginalność, które bell hooks (właśc. Gloria Jeans Watkins), afroamerykańska pisarka i liderka Czarnego feminizmu, traktuje jako miejsce radykalnego przemieszczania perspektyw widzenia i balansowania między nimi: „Żyjąc na krawędzi, stworzyliśmy specyficzny sposób postrzegania rzeczywistości. Spoglądaliśmy zarówno z zewnątrz ku wnętrzu, jak i z wnętrza na zewnątrz”<sup>60</sup>. W *Xenogenesis* Butler proponuje właśnie takie spojrzenie, które wymyka się centryczności i jednorodności. Literatura *science fiction* przez długi czas pisana przez mężczyzn i afirmująca zachodni model cywilizacji (ekspansja terytorialna, podbój kosmosu, postęp technologiczny), w ujęciu postkolonialnym stała się opowieścią nie o podboju, lecz asymilacji, nie o redukowaniu różnic, lecz ich mnożeniu oraz akceptacji. Wyższy stopień zaawansowania technologicznego Obcych – co istotne z perspektywy krytycznych studiów o rasie – nie prowadzi do zaostrzania nierówności, lecz otwiera możliwości wyjścia poza podziały płciowe i rasowe oraz poza uzasadniane na ich podstawie hierarchizowanie.

## Podsumowanie

Haraway w artykule *Cyborgs and Symbionts: Living Together in the New World Order* opublikowanym w 1995 roku, przedstawiła cyborga jako figurę współczesnej globalizacji i uniwersalizacji<sup>61</sup>. Ta wizja była mniej optymistyczna i wywrotowa niż ta z opublikowanego dziesięć lat wcześniej *Manifestu cyborgów*. W tekście argumentowała, że chociaż wynalazki te są niebezpieczne, to jednak ich powszechne użycie jest nieuniknione. Nawet jeśli dostęp do narzędzi je produkujących mają nieliczni, nie można twierdzić,

<sup>59</sup> Tamże, s. 80.

<sup>60</sup> bell hooks, *Margines jako miejsce radykalnego otwarcia*, przeł. E. Domańska, „Literatura na Świecie” 2008, nr 1/2, s. 113.

<sup>61</sup> D. Haraway, *Cyborgs and Symbionts: Living Together in the New World Order*, [w:] *The Cyborg Handbook...*, s. XIX.

że ich skutki nie dotyczą wszystkich ludzi. Według Haraway „cyborg jest figurą umożliwiającą badanie tych wynalazków, komu one służą, jak mogą być przekształcane”<sup>62</sup>. Fikcja i rzeczywistość dookreślają się i wzajemnie redefiniują, dlatego ważnym wyzwaniem okazuje się badanie zmiennych wyobrażeń o ludzko-technicznych hybrydach w literaturze, filmie, komiksach, grach *science fiction*. To nieodzowny warunek badania współczesnych procesów cywilizacyjnych. Ponieważ układ sił, przymierza i interesy ulegają zmianom, to także statusu cyborgów nie można traktować jako statycznego, raz na zawsze określonego. Będąc wytworami, a jednocześnie zakładnikami steoretyzowanego, technonaukowego i zglobalizowanego świata, nieustannie przeobrażają się.

W artykule chciałam pokazać te przeobrażenia, wydobyć zaangażowanie cyborga w różne dyskursy, zaczynając od przedstawienia go jako narzędzia zimnej wojny oraz działań militarnych, poprzez feministyczną refleksję na temat płci biologicznej/kulturowej, po postkolonialną i klasową wizję nierównego dostępu do technologii. Cyborga – za Haraway – potraktowałam jako postać fikcyjną, a zarazem realną. Fikcyjność tej figury ujawnia się w literaturze, filmie, komiksie, grach komputerowych, ale fantazje (czy fantazmaty) tych przedstawień to swoista busola nastrojów społecznych, konkurujących ze sobą narracji światopoglądowo-politycznych, które wraz z aparaturą, procedurami naukowymi, wiedzą, realnie tworzą rzeczywistość. Odwołuję się tutaj do Karen Barad, według której zarówno przedmioty, jak i reprezentacje to procesy. W tym ujęciu podmiot poznający nie sytuuje się na zewnątrz procesów zachodzących w świecie, lecz jest jego częścią. Proces poznania to nie tyle odbicie (czy autonomiczna refleksja badającego), co raczej powolny proces przekształcania świata. Słowa, pojęcia są jego dyskursywno-materialnym fragmentem – ujmują świat i performatywnie zmieniają. Praktyki dyskursywne i zjawiska, do których się odnoszą, wzajemnie warunkują się, a żadne z nich nie jest ważniejsze, ani nadrzędne<sup>63</sup>. Podążając tym tropem, na literackie i filmowe cyborgi spojrzeć można jak na praktyki dyskursywne, które wraz z badaniami, eksperymentami oraz odkryciami genetyki, biotechnologii, protetyki, robotyki przeobrażają świat. Także Haraway podkreśla, że: „fakt naukowy i spekulacja fabularna potrzebują się nawzajem”, a balansowanie między nimi to praktyka badawcza i proces<sup>64</sup>.

---

<sup>62</sup> Tamże.

<sup>63</sup> K. Barad, *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, „Signs. Journal of Women in Culture and Society” 2003, vol. 28, no. 3, s. 801–831.

<sup>64</sup> Haraway swoją strategię badawczo-dyskursywną określa jako SF: *science fiction*, *speculative fabulation*, *string figures*, *speculative feminism*, *science fact*. Zob. D. Haraway, *Staying...*, s. 2–3.



Na tym tle w ostatnich latach cyborg coraz wyraźniej rysuje się jako figura posthumanizmu (ale nie w rozumieniu wspomnianego wyżej Pepperebella, kojarzonego dziś raczej jako przedstawiciela twardego transhumanizmu<sup>65</sup>), ekologii, biologiczno-kulturowej różnorodności. W tym ujęciu za wartość uznaje się hybrydyczność, a nie dualistyczne ujęcia, np. dychotomie natura – kultura zastępuje się myśleniem konsolidacyjnym, współorganizującym, co w zapisie ma odzwierciedlenie jako jeden wyraz – ‘naturakultura’, a takie figury, jak: hybryda, monstrum, cyborg jawią się jako interesujące i adekwatne do podejmowanych wyzwań. Tak postrzega tę postać Pramod K. Nayar w monografii *Posthumanism* z 2014 roku, w której przedstawia rozmaite opalizacje cyborgizacji oraz współczesne zaangażowanie tych figur (jako bytów fikcyjnych i realnych) w krytycznie zorientowany posthumanizm: studia o ludzkich i nie ludzkich zwierzętach, studia o płciowości oraz seksualności, studia o niepełnosprawności, studia o monstrialności. Ciało cyborgów są tu zjawiskami materialno-dyskursywnymi, zaangażowanymi w ontologiczne oraz epistemologiczne przemiany. W tym sensie ludzko-techniczne hybrydy, jak i zapowiadane przez nie zmiany jawią się jako monstrialne. Nasz dyskomfort wobec nich jest w pewnej mierze uzasadniony. Jak zauważył Jacques Derrida przyszłość zawsze wydaje się monstrialna, przeraża nas i zaskakuje<sup>66</sup>. Nie chodzi o bliską przyszłość, którą w pewnej mierze możemy zaplanować i przewidzieć, lecz o tę odleglejszą, wymykającą się naszym planom oraz przewidywaniom. Przyszłość w tym drugim znaczeniu nie została jeszcze przez nas rozpoznana, skonceptualizowana ani oswojona, dlatego jawi się jako monstrialna. W tej perspektywie dynamiczny rozwój współczesnych technologii sprawia wrażenie monstrialnego, wzbudza grozę, gdyż zaciera granice między biologią i technologią, naturą i kulturą, samorozwojem i samosterowalnością. Cyborgi kultury współczesnej, prezentując niesamowitą skalę immersji i introjekcji biologii z technologią, ustanawiają normatywny precedens, są figurami „szoku przyszłości”<sup>67</sup>. W tym sensie filmy i proza fantastycznonaukowa mają nas nie tyle przerażać, co raczej przygotowywać na spotkanie, lecz niekoniecznie z obcymi cywilizacjami – raczej z nami samymi w przyszłości.

---

<sup>65</sup> *Posthuman Glossary*, red. R. Braidotti, M. Hlavajova, London 2018, hasło: Transhumanism/Posthumanism, s. 438–439.

<sup>66</sup> J. Derrida, *Prepare Yourself to Experience the Future and Welcome the Monster*, <<http://www.hydra.umn.edu/derrida/monster.html>>.

<sup>67</sup> Odwołuję się do tytułu książki Alvina Tofflera z 1970 roku, w której autor zwrócił uwagę na przyspieszenie i mnożnikowy mechanizm zmian. Często zaskakują one i powodują dezorientację poszczególnych osób, wspólnot, ciał politycznych oraz gospodarki. Pierwsze wydanie polskie: A. Toffler, *Szok przyszłości*, przeł. E. Ryszka, W. Osiatyński, Warszawa 1974.

## BIBLIOGRAFIA

- Barad K., *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, "Signs. Journal of Women in Culture and Society" 2003, vol. 28, no. 3.
- Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*, red. J. Wolmark, Edinburgh 1999.
- Derrida J., *Prepare Yourself to Experience the Future and Welcome the Monster*, <<http://www.hydra.umn.edu/derrida/monster.html>>.
- Foucault M., *Trzeba bronić społeczeństwa. Wykłady w Collège de France, 1976*, przeł. M. Kowalska, Warszawa 1998.
- Haraway D., *Manifesto for Cyborg: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s*, „Socialist Review” 1985, nr 80.
- Haraway D., *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*, Durham and London 2016.
- hooks bell, *Margines jako miejsce radykalnego otwarcia*, przeł. E. Domańska, „Literatura na Świecie” 2008, nr 1/2.
- Hyży E., *Kobieta, ciało, tożsamość*, Kraków 2003.
- Nayar P.K., *Posthumanism*, Cambridge 2017.
- Pepperell R., *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*, Bristol 2003.
- Posthuman Glossary*, red. R. Braidotti, M. Hlavajova, London 2018.
- Roberts A., *Science Fiction. The New Critical Idiom*, London and New York 2006.
- The Cyborg Handbook*, ed. by C.H. Gray and others, New York & London 1995.
- Toffler A., *Szok przyszłości*, przeł. E. Ryszka, W. Osiatyński, Warszawa 1974.