

Uniwersytet Łódzki
Wydział Filologiczny

Kierunek: Kulturoznawstwo

Nr albumu 95928/s

Michał Brzeziński

Ciało – podmiot – tożsamość
Przyczynek do antropologii cyberkultury

Praca magisterska napisana w
Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej
pod kierunkiem prof. dr hab. Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Łódź 2003

WSTĘP	3
POJĘCIA.....	7
CIAŁO W KULTURZE	7
PODMIOTOWOŚĆ W FILOZOFII	10
PODMIOTOWOŚĆ W PSYCHOLOGII	18
POJĘCIE „TOŻSAMOŚĆ”	25
TOŻSAMOŚĆ, PAMIĘĆ, PERCEPCJA I MEDIA.....	28
PODMIOTOWOŚĆ, TOŻSAMOŚĆ, CIELESNOŚĆ A MEDIA.....	38
PODMIOTOWOŚĆ I TECHNOLOGIA	38
TOŻSAMOŚĆ I MEDIA	46
CIELESNOŚĆ I TECHNOLOGIA.....	58
POTWÓR	64
CYBORG	69
TECHNO-TRANSFORMACJE W KINIE.....	74
IDEM I IPSE.....	74
EKRAN FANTAZJI.....	79
TOŻSAMOŚĆ CIAŁA	84
ATOM JAKO BIT.....	89
ZRODZONY-STWORZONY	94
CIELESNA POWŁOKA	99
SIEĆ.....	104
PODSUMOWANIE.....	109
BIBLIOGRAFIA.....	114

Wstęp

Powszechnie uważa się, że miejsce, które zajmuje człowiek w świecie uległo transformacji pod wpływem tego, co nazywa się industrializacją i informatyzacją. Zmieniła się tożsamość ludzka, a sama obecność została rozszczepiona na wiele doświadczeń medialnych¹. W obliczu globalizacji i globalnego zasięgu przemian społecznych stymulowanych przez technologię, współtworzących nowy pejzaż kulturowy, usprawiedliwiona wydaje mi się metodologiczna ahistoryczność w podejściu do opisywanych tu na podstawie kinematografii "procesów wykorzeniających"², gdyż pod wpływem przyspieszenia obiegu informacji granice między kulturami zaczną się zacierać i formuje się kultura globalna³. Chciałbym, analizować współczesną kinematografię używając uspołnionej na użytek tej pracy terminologii. Korzystał więc będę w równym stopniu z socjologii, teorii komunikowania, psychoanalizy, badań nad sztuczną inteligencją i gender, opisując uprzednio różnice w rozumieniu pojęć ciała, tożsamości i podmiotu.

Współczesne media wymuszają wprowadzenie nowych kategorii takich jak tele-obecność⁴. Określają one działalność człowieka w nieistniejących dotychczas środowiskach. Fotografia – mechaniczna reprodukcja obrazu przedmiotu⁵ – zmieniła nasze postrzeganie obrazu ciała. Oddalił się on od obrazu na płótnie lub posągu, nie jest czyjąś subiektywną kreacją. W przypadku mediów elektronicznych natomiast mówi się wręcz o zupełnie odmiennej ontologii obrazu cyfrowego⁶, który jest graficzną reprezentacją

¹ Agnieszka Myszała, *Cyberprzestrzeń [wprowadzenie]* [w:]

http://magazynsztuki.home.pl/post_modern/2.htm

² Anthony Giddens, *Nowoczesność i tożsamość*, Warszawa 2002

³ Ryszard W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka Multimedialności*, Kraków 2001

⁴ Piotr Zawojski *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, [w:]

<http://www.film-i-media.soho.pl/zawoj/PZMonit.html>

⁵ W. Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* [w:] idem. *Twórca jako wytwórca*, Poznań 1975 s. 66-105

⁶ Piotr Zawojski, *Cyfrowe obrazy fotograficzne - pomiędzy bytem wirtualnym a rzeczywistością*

danych. Modelowanie 3D sprzyja raczej ukazywaniu wektorowego ideału ciała niż reprodukowaniu konkretnego egzemplarza, z jego skomplikowaną fakturą. Brak istnienia takiego „odcieleśnionego ciała” w przestrzeni realnej, aktywne istnienie rozproszone na wielu płaszczyznach, istnienie potencjalne w formie danych, jest stanem nowym dla ludzkości, a jego waga objawia się zwłaszcza, kiedy pomyślimy, że symulakr może zostać obdarzony sztuczną inteligencją i konkurować z nami w cyberprzestrzeni. Może on stanowić awatar przejmujący za nas część aktywności, niczym postać gry komputerowej, która sama otwiera spinakę zamki, rozwiązuje zadania wymagające pewnej wiedzy o świecie, w którym się porusza. Sami nie musimy się tego uczyć. Do nas należy jedynie znalezienie w świecie wirtualnym odpowiedniego przedmiotu, który udostępni awatarowi takie funkcje, jak np. łamanie szyfrów. Bez względu na to czy będzie to książka, czy skomplikowany, elektroniczny dekodery, uczy się jedynie awatar. Podobnie rzecz ma się z podręcznymi zegarkami, telefonami czy kalkulatorami, które uwalniają nas od konieczności zapamiętywania lub uczenia się czegoś. Proste funkcje wykonują za nas nie tylko w cyberprzestrzeni.

Człowiek w określaniu swojej natury, podmiotowości, a więc podczas samopoznania, posługiwał się różnego rodzaju metaforami. Różnica między dotychczasowymi metaforami a cyborgiem⁷ polega na tym, że cyborg nie jest już tylko – w przeciwieństwie do innych figur sztucznego człowieka – konstrukcją myślową, gdyż wspieranie się ludzi nowymi technologiami w najdrobniejszych, życiowych czynnościach⁸ staje się codziennością. Przemiany obserwujemy także w tożsamości ludzkiej, gdy rozważamy tożsamość współczesnego człowieka zmuszanego stale do podnoszenia kwalifikacji, organizowania czasu w oparciu o komputer i telefon komórkowy, nierozwijającego się w sposób linearny. Człowiek, który wymienia części swego

[w:] *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*. Red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak. Białystok 1998, s. 101-112.

⁷ Donna Haraway, *Manifest Cyborga* [w:] *Magazyn Sztuki* 1/98

⁸ Andrzej Kubieniec, *Duchowość androidów*, [w:]

<http://kiosk.onet.pl/art.html?DB=162&ITEM=1121653&KAT=243>

ciała, przetacza krew, wprowadza do ciała technologię i zawiera jej swoje życie, przechodzi w pewnym sensie kolejny szczebel w ewolucji. Stale przetwarzywane formy życiorysu, podobnie jak stale dopracowywane ciała, pełnią raczej funkcję baz danych, niż całościowych, zamkniętych, gotowych opowieści. Jednocześnie samo ciało, podobnie jak tożsamość staje się opowieścią o ciele. Jest konwencjonalne i poddane represji form kulturowych, które generowane zaczynają być przez komputerowe symulacje⁹. Współczesna tożsamość ludzka jest zbiorem ruchomych elementów, który aktualizuje się w działaniu każdorazowo, w zależności od potrzeb, a więc kontekstu. Ciało wykazuje o wiele mniejszy stopień płynności i dostosowania się do otoczenia i mody, lecz współczesna chirurgia plastyczna, inżynieria genetyczna i zwyczajny piercing idą mu z pomocą. Jest ono podobnie jak tożsamość stale poddawane reinterpretacji, re-kontekstualizacji. Można więc stwierdzić, iż człowiek współczesny przestał być dla siebie i innych tradycyjną, twardą, linearną narracją, reprezentującą stabilny byt wewnętrzny – podmiot, a stał się bazą danych, potrafiącą generować rozmaite tożsamości i ciała. Posiadane cechy pod wpływem kontekstu, w którym się pojawia, przeistaczają go w stale nową formę narracyjną, od której zależy tożsamość tymczasowa i kontekstowa. Zbyt długie posiadanie stałej tożsamości staje się męczące zarówno dla podmiotu, jak i otoczenia. Podobnie zmienny charakter ma ciało ludzkie, które dzięki medycynie staje się ciałem cyborga¹⁰, wybierającego płeć, kształt nosa, lub zamieniającego uszkodzoną część ciała na nową [organiczną, lub mechaniczną]. Nie chodzi więc o stereotypowy obraz cyborga, jako połyskującego chromem efektu skrzyżowania maszyny i człowieka, ale o kondycję człowieka żyjącego we współczesnym świecie. O sam fakt posiadania możliwości przeprowadzenia transfuzji krwi czy przeszczepu tkanki lub całego narządu, czyli o podejście do własnego ciała jako do mechanizmu, którego części mogą być wymieniane.

Człowiek zmienia się jednak wraz z tym, jak zmienia się jego otoczenie,

⁹ patrz: Lara Croft

¹⁰ Donna Haraway, Manifest Cyborga [w:] Magazyn Sztuki 1/98

a wraz z nim zmienia się postrzeganie natury. Wraz z ustępowaniem miejsca przez narracje bazom danych kultura przesłaniana jest przez „powłokę kultury”¹¹. Musi ująć, określić nową tożsamość człowieka, adekwatną do jego podmiotowości. Jeśli człowiek nie posiada substancji człowieczeństwa, która zmuszałaby go do utrzymywania jej tożsamości, to kultura musi ów stan odnotować, opisać i określić jego położenie względem wciąż ruchomego, amorficznego świata przestrzennej nieskończoności, gdyż jak twierdzi Maurice Merleau-Ponty to horyzont ustanawia tożsamość przedmiotu¹². Jeśli jednak podmiot jest tylko próżnią, która zostaje po dekonstrukcji tożsamości, okalającej podmiot percepcjami, chce tego Slavoy Žižek¹³, może każde mówienie o miejscu człowieka w świecie winno być nastawione na przywrócenie mu tej pierwotnej wolności?

¹¹ D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, przeł. W. Sikorski i P. Nowakowski, Warszawa 1996

¹² M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, Warszawa 2001, s. 86

¹³ Zob. Marina Grzinic, *Widmowa Europa*,
http://www.magazynsztuki.home.pl/archiwum/nr_23/arch_nr23_5.html

Pojęcia

Ciało w kulturze

Wydaje się, że historia ciała w kulturze, jego obecność, rozpina się bardzo często pomiędzy jego ideałem, a realnym kształtem, co w przejmujący sposób wyraził Zbigniew Herbert w wierszu *Apollo i Marsjasz*¹⁴. Ciało postrzegane i zapamiętywane jako ideał [niekoniecznie ideał piękna] zawsze stanowiło kontrast dla ciała realnego. Od masek pośmiertnych, czy malowideł prehistorycznych mieliśmy do czynienia z utrwalaniem przez człowieka nie tyle samego ciała, co ideału ciała. Ciała godnego życia wiecznego, ciała jako obrazu, na wzór, którego zostanie zapamiętany i powołany do życia wiecznego zmartwychwstały człowiek¹⁵.

Ciało ludzkie przechodzi całą gamę transformacji, od bytu jednokomórkowego, poprzez złożoną formę zdolną do przetrwania i reprodukcji kodu genetycznego, aż do naturalnej śmierci i rozkładu elementów wchodzących następnie w naturalny obieg przyrody. Podczas całego swojego życia wielokroć zmienia ono swój budulec, pochłaniając i wydalając określone substancje. Każdy ideał ciała wyjmuje jeden z momentów *continuum*, przypisując mu cechy wizerunku wiecznego, jego doniosłość i świetlistość. Idealne wizerunki przenikają wszelkie sfery życia ludzkiego. Są one zapisane w umysłach ludzkich od niepamiętnych czasów, lecz dzięki współczesnym mediom wizualnym ich moc uległa zwielokrotnieniu¹⁶.

Fotografia stała się narzędziem w polemice z ideałami nie tylko ciała, ale całej rzeczywistości, lecz z drugiej strony wymusiła inną ideologiczną penetrację życia ludzkiego. Poprzez wystawienie na światło dzienne tych momentów bytowych, które człowiek starał się ukryć, jednocześnie rozciągała na nie ideologiczną matrycę. Kazała nam więc zaakceptować brud i rozkład

¹⁴ Z. Herbert, *Apollo i Marsjasz* [w:] *Studium przedmiotu*, Wrocław 1995, s. 19.

¹⁵ E. A. Wallis Budge, *Ozryrs, Symbolika przejścia na drugą stronę*. Poznań 1994

¹⁶ A. Jajłyńska, *Przyjemność, ciało i fraktale* [w:] http://www.ha.art.pl/media/cialo_jajlynska.html

jako naturalny element świata, wdzierający się mocą istnienia na równi z tym, co uznawano dotychczas za jedynie istotne. Kontrast między tzw. „życiem” a ideałem przeniósł się z problemu poświęcenia jednostki ludzkiej dla ogólnej szczęśliwości, z płaszczyzny zmagania z noszeniem na sobie ideału, z płaszczyzny egzekwowania wierności ideałowi, na pole walki ideologicznej podejmowanej do dziś np. przez feminizm. Feminizm używa ikon kobiecości, przejawiając je, zderzając ze sobą, dekonstruuje, aby obnażyć ich kulturowy charakter wyobrażeń narzucanych przez system patriarchalny i tym samym umożliwić ich odrzucenie. Wyzwaniem rzuconym kobiecie w kulturze patriarchalnej jest sprostanie ideałowi. Jego odrzucenie jest równie bolesne.

Koniec czasów heroicznych czynów i wielkich wypraw wymusza powstawanie innych mitów. Innych wizerunków ciała. Innych form dla archetypów, których działanie określa wygląd, zewnętrzność ciała. Warto też zauważyć, że ciało poddane mitologizującej ideologii nie posiada wnętrza. Jest jedynie tym, jak nam się jawi, gdyż ucieleśnia projekt, design. Ciało takie jest jedynie fantazmatyczną układanką manifestacji kolorystycznych, istniejącą jedynie w czasie mitycznym, bez odniesienia do czasu rzeczywistego. Zmagania ciała, które podlega naturalnemu cyklowi, z wiecznym mitem zaklętym w ikonie, skazane więc są na porażkę, niczym pieśń Marsjasza. Apollo, jak każdy bóg, znajduje się poza bytem, jest idealnym potencjałem dźwiękowym, który nie posiada mechanizmu aktualizacji bytowej – ciała. Tym samym, nie przechodząc przez barierę istnienia nie naraża się na krytykę „galaktyk wątroby” odcisniętych w przekazie. Ciało, jak widzimy, staje się medium do wyrażenia ideału, by w oczywisty sposób z nim przegrać. Człowiek jest zanegowanym przez ciało ideałem, który jak każdy ideał znajduje się poza bytem.

Fotografia, pozostając długo pod wpływem wystudiowanej specyfiki kompozycji malarskiej, by sprostać wymaganiom samego fotografa i osoby fotografowanej, zmuszona była wspierać się pozami malarskimi. Ciała przypominały posągi, lecz nimi nie były. Rozwój fotografii, skrócenie czasu

reakcji błony fotograficznej na światło umożliwiło penetrację rzeczywistości przypadkowej i odsłanianie „prawdy” o ludziach, robienie zdjęć z ukrycia. Stosunkowo niedawno nastąpiła eksplozja obrazów codziennych, która była poprzedzona modernistyczną, wystylizowaną poezją codzienności, poezją miasta i rozkładu. Jednak upowszechniony i uznany za "profesjonalny" pozostał nurt fotografii inscenizowanej o korzeniach malarskich. Od tej pory codzienna optyka pozbawiona ram zmagać musiała się z kontekstem kadru, z fotogenicznością. Obraz ciała stał się polem twórczej ekspresji, co miało swój wpływ na dynamikę rozwoju mody. Przede wszystkim w kręgach artystycznych odbiło się to w kreowaniu obrazów ciała okaleczonego, które ukazywało zraniony ideał, przez który wraz z krwią i fekaliami przedostaje się głęboko ludzka humanistyczna treść¹⁷. To umożliwiło reinterpretację kultury i dostrzeżenie w scenach pasywnych nowych treści, reinterpretację symboli religijnych w duchu walki o wyzwolenie ciała spod presji fantazmatów psychicznych. To zrodziło także chęć odwrotu od wizerunków ciała i przejścia do ciała jako bytu równoprawnego z jego wizerunkiem. Sztuka ciała eksploatując ikonografię starała się ją ucieleśnić. Powstawały obrazy malowane krwią, lecz nie jako nośniki treści magicznych, ale estetycznych i intelektualnych, często obrazoburczych względem ikonicznej tradycji. Naturalny wizerunek ciała – skóra – stawał się przedmiotem refleksyjnego rozbicia odsłaniając to, co było pod nim ukryte¹⁸.

Ten powrót ciała do refleksji nad sztuką i kulturą poprzedzony musiał być oddzieleniem obrazów od rzeczy, znaków i symboli tworzących sieć kulturową, od realnej pozycji podmiotu w świecie, zwątpieniem w to, że ideał może wyjaśnić i konstytuować skutecznie ciało w kontekście kultury. Odejściem od magicznego związku znaku – ikon, pisma, z siłami natury. Nośnikiem zwątpienia staje się więc konflikt między ciałem a jego mentalnym obrazem, światem a "świato-oglądem".

¹⁷ Alicja Kępińska, *Ciało post-ludzkie*, „Kultura współczesna” 1-2 2000

¹⁸ Ibidem.

Podmiotowość w filozofii

Kategoria „podmiotowości” etymologicznie wiąże się z czymś, co stanowi podporę, fundament całości bytu ludzkiego. Wiąże się jednak także z kontekstem opozycji podmiotowo-przedmiotowej, w której podmiot oddziaływał na przedmiot poprzez działanie fizyczne, obserwację czy poznanie. Podmiot obserwował, przedmiot był obserwowany. Podmiot w introspekcji mógł przybierać postać przedmiotową, co w dalszej części pracy nazywane będzie refleksją podmiotu nad tożsamością. Podmiot jako część opozycji podmiotowo-przedmiotowej zanikał będzie natomiast we fraktalizujących go doświadczeniach medialnych¹⁹.

„W znaczeniu **ontycznym** podmiot jest tym, co będąc samoistnie, stoi u podstaw czegoś innego, jest fundamentem”²⁰. W znaczeniu **epistemologicznym** zwraca się uwagę na podmiot poznający, czyli tego, kto poznaje. To co poznawane pozostaje przedmiotem. Tego typu przeciwstawienie podmiotu i przedmiotu jest zrozumiałe jedynie w kontekście poznawczym²¹. Z innym przeciwstawieniem będziemy mieli do czynienia w przypadku koncepcji Romana Ingardena²², dla którego **podmiot będzie odartym z właściwości [własności] przedmiotem**. Przedmiot będzie skrywał w sobie podmiot określony własnościami lub przeżyciami. Toteż, jak wspomnieliśmy, podczas retrospekcji poddawane będzie refleksji jedynie to, co o przedmiocie można powiedzieć, a więc jego właściwości.

¹⁹ J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.

²⁰ Marek Majczana, *Podmiotowość a tożsamość*. [w:] *Tożsamość człowieka*, pod red. A. Galdowej, Kraków 2000, s. 36

²¹ *Ibidem*

²² *Podmiot* [w:] *Słownik pojęć filozoficznych Romana Ingardena*, red. A. J. Nowak, L. Sosnowski, Kraków 2001

Stąd chyba wynika trudność w obserwacji i opisywaniu podmiotu. Stąd także i jeszcze inne rozumienie podmiotu, które powstaje w optyce „antropologicznej i etycznej orientacji tomistycznej”²³ dookreślane jako **podmiot osobowy**, lub **podmiot moralny**²⁴. Tyczy to bytu samoistnego, będącego źródłem czynu, a „zakotwiczone jest w antycznej strukturze bytowej jednostki ludzkiej posiadającej konkretne właściwości egzystencjalne”²⁵. Jego wyrazem będzie przekonanie, że podmiot wyraża się poprzez działanie.

Widzimy, że owe optyki dotyczą innej materii. W przypadku znaczenia ontycznego i epistemologicznego mamy do czynienia wręcz ze skrajnie różnym traktowaniem podmiotu. W znaczeniu ontycznym podmiot może mieć związek z cielesnością, jeśli uznamy, że cielesność stoi u podstaw budowania całości umysłowej składającej się z doświadczeń, pamięci, tożsamości. Podmiot będzie w pewnym sensie uprzedmiotowiony, ukonkretniony i związany z bytem fizycznym, co jest istotne, gdy pamiętamy, że chcemy wiązać refleksję nad podmiotem z refleksją nad mediami.

W przypadku znaczenia epistemologicznego rozróżnimy pewne struktury, mające podłoże w logice, opierające się na podziale, relacji między podmiotem a przedmiotem. Rola podmiotu poznającego, a więc epistemologicznego, zaczyna być jednak wątpliwa, ze względu na to, że ów stanowi jedynie konstrukt poznawczy, najczęściej antropocentryczny, poprzez który poznaje się rzecz²⁶. Relacja ta opisywała będzie jednak dobrze komunikację medialną i stanowi podstawę do opisywania struktur komunikacyjnych. W grach komputerowych FPP posiadamy implikowany punkt widzenia, a więc właśnie usytuowany podmiot poznawczy, z którym musimy się utożsamić, gdyż wiemy o świecie gry tyle, ile pozwoli nam

²³ Marek Majczyna, *Podmiotowość, a tożsamość*. [w:] *Tożsamość człowieka*, pod red. A. Gałdowej, Kraków 2000, s. 36

²⁴ *Ibidem*

²⁵ *Ibidem*

²⁶ S. Czerniak, *Spory wokół „Śmierci podmiotu”*, [w:] *Wiedza, a podmiotowość*, pod red. A. Motyckiej Warszawa, 1998

dowiedzieć się o nim ów podmiot poznający, a więc część tegoż świata. W tym sensie utożsamienie się jest relacją podobieństwa, a nie jedności podmiotów. Występuje natomiast niewątpliwa zbieżność podmiotu poznającego z implikowanym podmiotem poznającym, choć być może w przypadku takiego konstruktu jak podmiot poznający, powinniśmy raczej mówić o tożsamości. Przecież zarówno antropologiczna koncepcja podmiotu poznającego, jak to, co nazwiemy tu tożsamością, są to twory przechowywane w pamięci, posiadające swą cielesną reprezentację. Mówiąc o obiekcie pożądania lub obserwacji czy o projekcji-identyfikacji także będziemy używali tego sposobu myślenia – myślenia reifikującego to, ku czemu odnosi się podmiot. Poza tym takie reifikujące spojrzenie przy introspekcji wyłania nam kategorię podmiotu niepodległego w stosunku do bytowego przedmiotu cielesno-tożsamościowego. Tego typu dualizm w myśleniu o podmiocie jako o czymś substancjalnie różnym od przedmiotu – tożsamości, możemy uzupełnić słowami Romana Ingardena wykazującego jedność substancjalną podmiotu i jego przeżyć czy też cech. Lub dokładniej: niemożliwość oddzielenia bytu podmiotu od bytu jego cech. Przeżycia Ingarden wiąże z niemożliwością istnienia tylko w jednym „momencie bytowym”, zaś cechy z niemożliwością istnienia bez posiadania cech konstytutywnych. W tym też sensie wiążąc niejako podmiot i jego cechy możemy dojść do wspomnianego ujęcia antropologicznego i etycznego.

Z pomocą przychodzi nam rozumienie podmiotowości wywodzące się z logiki i filozoficznych rozważań nad „strumieniem świadomości”, który początkowo traktował „ja” wyłącznie jako składnik owego strumienia. Znamiennym stanowiskiem wyprowadzającym myślenie o podmiocie jedynie w kategoriach językowych było stanowisko Romana Ingardena, który w odpowiedzi na te teorie sformułował pojęcie podmiotu odnoszące się nie do elementarnego, językowego, znaczącego elementu strumienia świadomości²⁷ – czyli „ja”, a do znaczonego. Stąd w jego pismach termin „podmiot” występuje

²⁷ Strumień świadomości Ingarden określa jako „płynięcie samo”

w dwóch podstawowych znaczeniach: jako „podmiot własności (cech)” oraz „podmiot przeżyć”²⁸.

Rozumiemy więc, że podmiot nie jest już tylko częścią języka, a odciskając się w języku zostaje odwzorowany w formie „ja”. Jednak warto zwrócić uwagę na rozróżnienie podmiotu „przeżyć” i podmiotu „własności”. Podmiot stanowi w pewnym sensie gwarant wolności i wartość samą w sobie, gdyż nie jest on wynikiem działania własności lub przeżyć, a jedynie jest przez nie warunkowany. Istniejący podmiot nie może istnieć jednocześnie nie posiadając cech. Każde istnienie „samoistne i samodzielne” zostaje wplątane w relację „podmiot własności – własność”.

Podmiot posiada pewną stałą bazę, do której muszą się odnosić cechy. Oczywiście nie ogranicza to kategorii bytu jedynie do bytu materialnego, jednak: „O podmiocie cech można mówić zwłaszcza w odniesieniu do samoistnego przedmiotu indywidualnego. W przeciwieństwie do cech, stanów rzeczy i stosunków przedmiot taki odznacza się ‘formalnym zamknięciem w sobie’, dzięki któremu stanowi on *concretum* i *individuuum*”²⁹.

Podmiot tworzy więc wspólnie z własnościami całość zwaną przedmiotem. Stanowi on „identyczny punkt odniesienia” dla wszystkich własności. Samo sformułowanie użyte przez Ingardena: „identyczny” nasuwa już trudności, które będziemy mieli z oddzieleniem podmiotu od tożsamości. „Identyczny”, czyli tożsamy, oznacza w tym przypadku ten sam. Odnosi się więc do tego samego podmiotu, zaś w mojej pracy tożsamość oznaczać będzie „taki sam”, a więc odnosiła się będzie jedynie do cech, co już teraz warto zaznaczyć.

²⁸ Podmiot [w:] *Słownik pojęć filozoficznych Romana Ingardena*, red. A. J. Nowak, L. Sosnowski, Kraków 2001

²⁹ R. Ingarden, *Spór o istnienie świata*, t. II/1 s. 357 wyd. 3 zmienione, przygotowała i partię tekstu z jęz. niemieckiego tłumaczyła D. Gierulanka, Warszawa PWN 1987

Własności określające podmiot są zdaniem Ingardena czymś odrębnym od samego podmiotu i działają nań pośrednio. Sam podmiot nie jest wolny od pewnych cech, gdyż wszystko, co istnieje, posiada cechy stwarzające owo coś. Własności określające podmiot działają na podmiot poprzez owe cechy konstytutywne. Rozróżnienie na cechy i podmiot określony przez swoją własną strukturę wewnętrzną stanowi podstawę dla rozróżnienia między podmiotem sankcjonowanym przez ciało, a określającymi go pośrednio własnościami, które tu nazwiemy „tożsamością”

W przypadku, kiedy mamy na myśli „ja”, a więc „podmiot przeżyć”, będziemy musieli rozważyć istnienie podmiotu w tzw. „strumieniu przeżyć”. Podmiot przeżyć jest transcendensem, który nie roztopia się w owym strumieniu. Zachowuje odrębność od bytowego wplątania w ów strumień, co stanowi podstawę dla jego zdolności refleksyjnych. Nie jest więc on „zjawiskiem powierzchniowym”, nie wyczerpuje się, jak przeżycie, w momentach zjawiskowych, lecz ma „pewną głębię bytową, bez której w ogóle by go nie było”³⁰.

By oddzielenie bytu i „czystego ja”, podmiotu i tego, co nazwalibyśmy tożsamością, nie było czysto abstrakcyjne, Ingarden rozpoczyna polemikę z Edmundem Husserlem i twierdzi, że nie można oddzielić „czystego ja” od wszelkich określeń. Czysty podmiot jest w sposób konieczny związany ze strumieniem świadomości, przy czym stanowiąc element centralny rozpoczyna „budowę duszy”³¹. Zatem podmiot nie odznacza się bytową samodzielnością w stosunku do całości „duszy”, która jest rozumiana nie tylko jako tożsamość, ale i w kontekście strumienia świadomości, a więc dynamicznej, wykraczającej niejednokrotnie poza autorefleksyjność aktywności umysłowej. Sądzę, że odchodząc na moment od Ingardena, nie sposób pominąć przy tym powiązań z pamięcią lub cielesnością, co moim zdaniem wskazuje

³⁰ Op.cit. t. II/2 s. 176.

³¹ Op. cit. s. 190.

na sprzężenie zwrotne między wszystkimi tymi elementami budującymi jedność zwaną człowiekiem. Jedność, która rozbita została poprzez kartezjańskie utożsamienie podmiotu z podmiotem poznającym, a więc z *res cogitans*³². Z naszej perspektywy najbardziej problematyczne w takim ujęciu jest włączenie całej sfery afektów, impulsów i instynktów, które ponad wszelką wątpliwość mają posadowienie w ciele, do *res cogitans* i wydzielenie zeń owego pojęcia podmiotu³³. Poza nawias *res cogitans* wyłączone zostało natomiast ciało, pojmowane jako *res extensa*. Dodatkowo komplikuje sytuację fakt, iż wartość samego poznania obniżają wspomniane niżej cielesne aktywności, a podmiot powinien kierować się jedynie logiką. Tak restrykcyjne pojęcie podmiotu musi dziś budzić wiele wątpliwości, a zważywszy na cielesną naturę doświadczeń wydaje się nie do utrzymania. Na podstawie percepcji cielesnych zbudowany jest język oraz wszelkiego rodzaju aktywność umysłowa, także matematyka i ilościowy imperatyw pojmowania zjawisk, nie zaś na uświadamianiu sobie „idei wrodzonych”. Jeśli człowiek dysponuje ideami wrodzonymi, to raczej w formie archetypowej, która obniża wartość poznania, a nie wnosi doń niczego obiektywnego. Tak u późniejszych kontynuatorów idei epistemologicznego podmiotu poznania, jak Husserl, czy u psychologów, jak Freud czy Jung, to, co wrodzone posiada wartość subiektywną, która ujawnia się w momencie świadomie podjętego trudu zbudowania tożsamości, przez wyzwolony od nich podmiot. Każdego typu filozofia zmierza raczej do uwolnienia podmiotu, niż do budowania na podstawie jego wewnętrznych pierwotnych przekonań, wiedzy innej, niż wiedza o nim samym. O jego uwikłaniach, spod których niekiedy, o ile są szkodliwe, należy go wyzwolić. Pozwolić mu w sposób wolny ukształtować własną tożsamość.

Gest oddzielenia podmiotu od jego tożsamości posiada swe potwierdzenie w refleksji nad tożsamością, którą odnajduję u Anthoniego

³² Małgorzata Czarnocka, *Nowożytne pojęcie podmiotu, a jego współczesne erozja*, [w:] *Wiedza a podmiotowość*, pod red. Aliny Motyckiej, Warszawa 1998, s.32-33.

³³ R. Descartes, *Medytacje o pierwszej filozofii*, tłum. M. i K. Ajdukiewiczowie, Warszawa 1958

Giddensa³⁴. Tożsamość łączy on z konstruktem narracyjnym jednostki [podmiotu]. Przytacza też zdanie Janette Raiwater³⁵:

„Tożsamość jest projektem refleksyjnym, za który jednostka jest odpowiedzialna [...]. Jesteśmy nie tym, czym jesteśmy, ale tym, co z siebie zrobimy. Nie byłoby prawdziwe stwierdzenie, że „ja” jest pozbawione jakiegokolwiek treści, bo istnieją psychologiczne procesy kształtowania własnej osobowości i potrzeby psychologiczne, które dostarczają kryteriów reorganizacji osobowości. Jednakże poza tym to, kim stanie się jednostka, wynika z jej starań zmierzających do jej rekonstrukcji.”

Odnajdujemy tu więc z tym, co mówił Ingarden o podmiocie, czyli iż żaden byt nie istnieje w oderwaniu od swych cech konstytutywnych. Cechy konstytutywne uznamy więc za tożsamościowe cechy podmiotu, część wspólną zakresów pojęć. To natomiast, co podmiot uczyni z nimi, jak wybuduje swój własny obraz siebie nazwiemy tożsamością.

Zastrzegam jednak, że podział ten zachowany jest jedynie w tej pracy i odnośnie go do tekstów źródłowych musi zostać poprzedzone szczegółowym rozeznaniem materii, której dotyczą pojęcia. Jest to ważne, także ze względu na to, że, jak wykazaliśmy, pojęcie „podmiot” funkcjonuje w sposób równoprawny w kontekście filozofii poznania i tam, jako „podmiot obserwacji”, przybiera postać opozycyjną względem „przedmiotu obserwacji”.

Na zakończenie tej części rozważań chciałbym dodać jeszcze jeden aspekt poszukiwania definicji podmiotu. Tym razem posłużę się pytaniem o istotę człowieczeństwa, jako że ten akurat aspekt będzie nas najbardziej interesował. Oczywiście nie sposób streścić olbrzymiej tradycji poznawania siebie, dlatego posłużę się punktem widzenia Cassirera, widzącego już w Sokratesie prekursora pojmowania człowieka jako podmiotu moralnego,

³⁴ A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość*, przełożyła A. Szulżycka, Warszawa 2002

³⁵ Janette Rainwater, *Selph-Therapy. A Guide to becoming Your Own Therapist*, Londyn 1989.

[za:] A. Giddens, op. cit.

który potrafi udzielić odpowiedzi sobie i innym³⁶. W tym sensie człowiek jest tym, kim siebie stworzy. Człowiek stwarzając siebie za pomocą idei, pojęć, języka, strumienia świadomości stwarza tożsamość, która jak u Platona stanowi właściwą, a nawet pierwotną istotę człowieka, a uwolnienie, od-warunkowanie tej nowej stworzonej istoty od wszystkiego, co „zewnątrzne i przypadkowe”, a także cielesne, staje się zarówno dla myśli zachodniej, jak wschodniej³⁷, imperatywem kategoriycznym. Z tego płynie wniosek dla naszych rozważań taki, że ludzka tożsamość jest dla człowieka czymś ważniejszym niż podmiotowość. W obszarze, w którym istnieje nasza tożsamość, a więc na podłożu podmiotowości odbywa się całe aktywne, bogate życie człowieka, wraz z budowanym obrazem świata i systemem wartości. To na podstawie funkcjonowania podmiotowości możemy budować pojęcie prawdy lub fałszu. A to być może w pewien sposób tłumaczy problematyczne zlepienie podmiotu z tożsamością w języku. Ważniejszym dla człowieka jest to, z czym się utożsamia, niż to, co stanowi jego podstawę. *Per aspera ad astra*.

³⁶ Ernst Cassirer, *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, Warszawa 1998, s. 42.

³⁷ Mircea Eliade, *Joga. Nieśmiertelność i wolność*, Warszawa 1997

Podmiotowość w psychologii

W psychologii rozważa się przypadek podmiotu jako jednostki doznającej lub działającej. Uważa się, że podmiot może być przedmiotem własnej introspekcji³⁸. Jednocześnie na gruncie psychologicznym rozważa się raczej poszczególne modalności bycia podmiotem. Szczególnie znamienne rolę gra nie tyle rozważanie „bycia podmiotem”, co rozważanie „poczucia bycia podmiotem”. Podobnie jak w przypadku rozważań na temat tego pojęcia w filozofii, tak i psychologia nie jest wolna od różnego rozumienia pojęcia podmiotu. Każde ujęcie zakreśla inną problematykę, lub inne aspekty stają się dla nich priorytetami. Wyszczególniono³⁹ następujące:

- **Definicja klasyczna** podtrzymuje przede wszystkim statyczną obecność i rolę filozoficznie pojmowanej substancji podmiotu. Traktuje podmiot jako byt ze wszelkimi tego konsekwencjami, który stanowi, podobnie jak w przypadku ontycznego rozumienia podmiotu na gruncie filozofii, fundament do budowy osobowości. W tym rozumieniu podmiot, bez względu na to, jakie towarzyszą nam stany świadomości, co robimy i czego doświadczamy, zachowuje swoją podmiotowość. Można powiedzieć, że podmiotowość jest związana z ciałem i jego procesami życiowymi, z samym faktem bycia człowiekiem. Podmiotowość rozumiana jest w sposób, który ostro oddziela zmysły, a więc ciało i medium. To jeden z nielicznych przypadków, kiedy postrzega się podmiotowość poprzez „bycie podmiotem”, a nie „poczucie bycia podmiotem”. Bycie podmiotem postrzega się dodatkowo poprzez bycie niezależne i właśnie stałe. Bez względu na sytuację zewnętrzną, podmiotowość przywiązana jest do cielesności. Bez względu na procesy

³⁸ *Podmiot*, Antoni Podsiad, [w:] Antoni Podsiad, *Słownik terminów i pojęć filozoficznych*, Warszawa 2000

³⁹ Marek Majczana, op. cit.

myślowe, bycie podmiotem jest czymś konstytuującym każdego człowieka w świecie.

- **Dynamiczne rozumienie podmiotu** kładzie nacisk na relacje człowieka i otoczenia. W pewnym sensie odwraca kolejność, mówiąc o człowieku, że ów zachowuje swą tożsamość [jako to, co przed momentem nazwaliśmy podmiotowością, gdyż lepiej to określa substancję człowieczeństwa], zaś tym, co jest zmienne, staje się podmiotowość. Podmiotem więc jest się o tyle, o ile się działa i wpływa na otoczenie. Bycie podmiotem można zachować np. poprzez akt przyzwolenia. Jednak podmiotem nie jest się wtedy, kiedy bezwiednie podlega się impulsom. Dynamiczne rozumienie podmiotu zakłada przede wszystkim świadomość procesów komunikacyjnych w kontakcie z medium. Moment, kiedy jesteśmy sterowani, odbiera nam już podmiotowość. Trudno utrzymać więc ten podział w momencie, gdy uświadomimy sobie, że człowiek koncentrując się kontroluje zazwyczaj jeden lub kilka kanałów komunikacyjnych, co szczególną rolę pełni w przypadku mediów audiowizualnych. Medium przekazuje bardzo szerokie pasmo komunikatu, który jest percypowany, lecz kontrolowany świadomie jest jedynie ułamek. Człowiek zawsze jednocześnie jest podmiotem, bo odbiera część doświadczeń w sposób świadomy i posiada zdolność sterowania strumieniem komunikacji, lecz jednocześnie nim nie jest, bo inna część tych doświadczeń działa na niego bez jego wiedzy i powoduje np. zdenerwowanie, przyjemność, czy znużenie, które pojawia się nie wiadomo skąd, jak np. podczas oglądania źle zmontowanego, a szalenie wciągającego fabułą filmu. Bodziec może być na tyle nieinwazyjny, że nie narzuci się świadomości widza i nie spowoduje zdystansowania wobec uświadomionego impulsu i wiążących się z jego percepcją, jego własnych przeżyć⁴⁰. Dynamiczne

⁴⁰ W psychologii w aktywny sposób zaznacza się spór między tymi, którzy uważają za zasadne mówienie o percepcji w oderwaniu od świadomości i tymi, którzy percepcję w sposób konieczny wiążą ze świadomością.

rozumienie bycia podmiotem jest bardzo nieostre, lecz istotne ze względu na to, że nadbudowany na nim zostaje szereg innych sposobów rozumienia podmiotu.

- **Subiektywistyczne rozumienie podmiotu** akcentuje znaczenie osobistego przeświadczenia w procesie nabywania „poczucia bycia podmiotem”. Poczucie bycia podmiotem jest tożsame z poczuciem bycia podmiotem w sensie dynamicznym, a więc z posiadaniem przeświadczenia o tym, że wpływa się na otoczenie. Przykładem może tu być sytuacja, w której mówi się komuś „posłuchaj siebie, wybierz...”. Tego typu stwierdzenie jest maskowaniem perswazji za pomocą sugerowania poczucia dokonywania wyboru płynącego z wnętrza podmiotu. Posiadamy poczucie bycia podmiotem, który wyraża się w świecie, a tymczasem powtarzamy to, co nam zasugerowano. W przypadku relacji z mediami nie tyczy się to tylko komunikatów, „informacji” i reklam, ale np. budowania interfejsu w taki sposób, by użytkownikowi wydawało się, że to on łatwo wpada na pewne rozwiązania. Tymczasem „intuicyjny” interfejs wykorzystuje nasze przyzwyczajenia percepcyjne do sterowania wyborami. Przykładem jeszcze dalej idącej sugestii bycia podmiotem, przy jednoczesnym pozbawieniu właściwego podmiotu możliwości wyboru, może być gra komputerowa typu FPP budująca za pomocą interaktywności i hipertekstowej struktury, poczucie bycia podmiotem. W komunikacji obcujemy z przedmiotem, który zmieniamy, lecz za każdym razem kiedy dokonujemy zmiany, poruszamy się w obszarze przewidzianym przez twórców gry. Mamy poczucie układania opowieści jak podczas aktywnego zaangażowania twórczego np. podczas pisania książki. Jednak żadna zmiana układu elementów uaktywnionego przekazu nie jest zmianą kodu. Sam kod pozostaje przecież niedostępny. Sądząc, że **podmiot** zaangażowany w grę dokonuje wolnych wyborów możemy nie dostrzec, że jest on jednocześnie **przedmiotem** manipulacji

wpisanej w kod przekazu. Bohaterowie większości gier FPP posiadają tylko karabiny, a nie pędzle czy pióro i kartkę. Nawet wyjątkowo odporny na sugestie podmiot rozpoznaje, że piłą nie może ścinać drzewa, a za to nadaje się ona idealnie do patroszenia kosmitów.

- **Obiektywistyczne rozumienie podmiotu** zwraca uwagę na znaczenie zarówno wyznaczników wewnętrznej organizacji jednostki ludzkiej, jak i jej pozycji w świecie zewnętrznym. W tym przypadku podmiotem jesteśmy o tyle, o ile nasze poczucie bycia podmiotem jest tożsame z byciem podmiotem w sensie dynamicznym, a więc o ile nasze poczucie wpływania na świat pokrywa się z rzeczywistym nań wpływem. Obiektywistyczne rozumienie bycia podmiotem zmusza nas, by zająć się **byciem podmiotem** [w sensie dynamicznym], w stosunku do **poczucia bycia podmiotem**. Trudność polega z jednej strony na ukazanej wcześniej nieostrości bycia podmiotem w sensie dynamicznym, a z drugiej na niemożności jednoznacznego wykazania stopnia poczucia bycia podmiotem. Wiadomo, że poczucie jest bodźcem stopniowalnym, lecz nie sposób przyłożyć doń miary, która nie będzie subiektywna. Dlatego też, ktoś, kto ma określić swoje poczucie bycia podmiotem, nie wyrazi tego w sposób obiektywny, biorąc pod uwagę, że każde poczucie inaczej jest stopniowane w trakcie jego działania, a inaczej po jego ustaniu. Jeśli mamy je zestawić z rzeczywistym byciem podmiotem, musielibyśmy wykonać syzyfową pracę mierniczą i matematyczną, której wyniki każdorazowo mogłyby się różnić, bo nie wiadomo jak zmierzyć obiektywnie, na ile ktoś jest podmiotem. Można to wykazać tylko w odniesieniu do konkretnej rzeczy. O ile relacja wplątania w świat w przypadku wspomnianej gry komputerowej może dać się zmierzyć w jakiejś skali i dać odpowiedź na stopień bycia podmiotem w trakcie gry [nie biorąc pod uwagę *game patchingu*, który umożliwia zmianę jej zasad], to zmierzenie w jakiejś skali poczucia bycia podmiotem jest raczej utrudnione. Ze względu na to oczywiście, że nie wiadomo na ile

ktoś, kto np. przerzuca kanał w telewizorze wierzy, że panuje nad światem. Z jednej strony zmniejsza w danej chwili oglądalność jakiejś stacji telewizyjnej i wpływa na nią, a przez to na świat, ale z drugiej ma poczucie, że nie wpływa na nic, przy jednoczesnym poczuciu bycia podmiotem, które wyłania się zapewne z faktu, że właśnie wpływa na to, co będzie oglądał, że obserwuje i dowiaduje się czegoś. W przypadku np. kontaktu z mediami tego typu, świadomość bycia pod wpływem reifikujących nas bodźców daje możliwość jedynie pozornej kontroli, rozbudowującej poczucie bycia podmiotem. Samoobserwacja, która może być przy tym pomocna, natomiast wymaga ustalenia tożsamości, a więc ciągłości momentów bytowych rozumianego na sposób klasyczny podmiotu. To może mieć miejsce jedynie w odniesieniu do pamięci.

- **Relacyjne postrzeganie podmiotu** przez psychologię podkreśla znaczenie bycia w świecie, bycia wobec kogoś. Tak więc człowiek zachowując się w określony sposób wobec kogoś może być podmiotem w tym sensie, że działa na otoczenie, posiada przy tym słuszne mniemanie o własnym działaniu na ów świat, więc obiektywnie jest podmiotem, lecz jego działanie motywowane jest relacją między nim a inną osobą. Wtedy rzeczywistym podmiotem jest druga osoba. Każdy więc przekaz medialny reifikujący odbiorcę jest nadawany przez kogoś, kto w niejasny sposób współdzieli podmiotowość z odbiorcą. Potężną część odpowiedzialności za bodźce ponosi samo medium, któremu trudno przyznać status podmiotu równego nadawcy i odbiorcy. Przykładowo słowa, których się używa, są częścią kultury i posiadają wiele znaczeń niedostrzegalnych ani dla nadawcy, ani odbiorcy.

- **Holistyczne rozumienie podmiotu** czerpie z teorii systemu.

Naturę podmiotu określa się często jako konkretną, indywidualną, samoistną, sprawczą, odrębną, zintegrowaną w czasie i oryginalną⁴¹. Marek Majczyna wskazuje także na pewne „oczywistości” płynące z powyższych twierdzeń. Są nimi: jedyność, jedność i cielesność, centralność, ujawnianie się „jako źródło” w swoim sprawstwie.

Podmiot rozumiany w aspekcie dynamicznym może posłużyć do opisu aktów komunikacji lub podczas opisu introspekcji, w której nie tyle on sam, co wytworzona przez niego na podstawie pamięci tożsamość zostaje poddana analizie. Pamiętać należy jednak, że podmiot, oraz jego uwikłanie w ciało, a co za tym idzie instynkty i wszelkie funkcje umysłu włącznie z samą pamięcią nieustannie kształtują w sobie tożsamość, jako obraz „ja”. Kiedy postrzegamy więc podmiot jako coś dynamicznego, akt introspekcji nie będzie uprzedmiotowieniem podmiotu i poddaniem refleksji jakiegoś wewnętrznego „meta-podmiotu”, bo ów „meta-podmiot” byłby sterowany poprzez pamięć, ciało, czy instynkty, więc *nota bene* byłby przedmiotem oddziaływania ciała.

Stąd wypadnie nam podmiot tak rozumiany nazywać „podmiotem poznania”⁴² i odnosić jedynie do teorii poznania lub epistemologii. Ten typ refleksji o podmiocie, prócz „podmiotu poznania”, wyróżnia „podmiot działania” i „twórcę”, więc nie odnosi się on ani do działania, ani tworzenia. Podmiot poznania poznaje przedmiot poznania. Oddziaływanie ciała na podmiot poznania podczas introspekcji, nie będzie miało funkcji poznawczej, co z ciała nie uczyni „meta-podmiotu” poznania i podmiot pozostanie jedynym podmiotem poznającym. Poznającym jednak znów nie siebie, a to, co zostanie przezeń odszukane w pamięci. Wpływ ciała i innych bodźców zewnętrznych nie będzie w tej optyce czynił zeń przedmiotu

⁴¹ Marek Majczyna, op. cit. s. 36.

⁴² Józef Dębowski, *Podmiot poznania*, [w:] *Mała encyklopedia filozofii*, pod red. S. Jedynaka, Bydgoszcz, 2002

poznania, ale przedmiot działania, a działanie to ma istotny wpływ na sam proces poznawczy.

Wokół roli podmiotu w procesie poznania toczy się wiele sporów. Większość nich siłą rzeczy tyczyła tego, co tu nazwiemy tożsamością, czyli wszystkiego, co warunkuje działanie, a więc istnienie podmiotu w czasie. Od sporu empirystów z racjonalistami zauważamy ciągłość postrzegania podmiotu poznającego w zestawieniu ze zmysłami lub „rozumem”. Wydaje się, że w konsekwencji rozważania podmiotu jako podmiotu poznającego uwaga nasza odwraca się od samej kategorii podmiotu i zaczynamy koncentrować się na elementach takich jak pamięć i jej wpływ na percepcję czy zmysły, jako niedoskonałe narzędzie poznania. Nie ma w tym zapewne nic dziwnego, jeśli przyjąć, iż podmiotowość jest jedynie pewną całością, na którą składa się dyspozycja ciała do postrzegania myślenia i zapamiętywania, przy użyciu własnych oraz dostarczanych mu narzędzi.

Właśnie wpływ narzędzi, mediów przedłużających nasz układ nerwowy na sam podmiot będzie przedmiotem tej pracy.

Reasumując: poza **poczuciem bycia podmiotem**, rozważanym na gruncie psychologii rozróżnić możemy następujące sposoby jego rozumienia⁴³: **podmiot klasyczny** [w tradycyjnej metafizyce - nośnik właściwości - substancja], **podmiot poznający** [związany z teorią poznania], **podmiot doznający** lub **działający** [obiekt badań psychologii, który może posiadać np. poczucie bycia podmiotem].

⁴³ *Podmiot*, Władysław Krajewski, [w:] *Słownik pojęć filozoficznych*, pod red. Władysława Krajewskiego

Pojęcie „tożsamość”

Pojęcie „tożsamość” wywodzi się z filozofii i oznacza relację między rzeczą a nią samą, lub między dwiema identycznymi. Stąd też odnosi się do tego, co poprzednio nazwaliśmy podmiotowością, lub do tego, co ową podmiotowość konstytuuje. W przypadku pierwszym, a więc „bycia tym samym”, będziemy mówili o tożsamości numerycznej - *ipse*, a w przypadku „bycia takim samym” - o tożsamości jakościowej - *idem*. Tożsamość numeryczną wiąże się z angielskim terminem „*same*”, lecz istnieje także rozumienie tożsamości poprzez słowo „*self*”, które stosuje się częściej do osób niż rzeczy. Autorem rozróżnienia jest Paul Ricoeur⁴⁴. O ile „*same*” wydaje się bliskie ingardenowskiemu „podmiotowi własności”, o tyle „*self*” zbliża się do „podmiotu przeżyć”. W przypadku podmiotu przeżyć i w przypadku tożsamości typu „*self*” będziemy mówili raczej o naturze, o istocie, nie zaś o tym, co sprawia, że jest ona zaliczana do tego, a nie innego rodzaju. Kategoria „podmiot przeżyć” zakłada oczywiście świadomość, która pozwala na rozbudzanie właśnie przeżyć, natomiast Ricoeurowska tożsamość „*self*” mówi o wszystkich rzeczach, które pojmowane są jednostkowo.

Pojęcie tożsamości nie jest jednorodnie definiowane. W literaturze wyróżnić można kilka typów koncepcji tożsamości: **Tożsamość ujmowana podmiotowo**, jako poczucie własnej tożsamości, lub **tożsamość ujmowana przedmiotowo**, jako element systemu wiedzy o sobie [następuje wyraźne oddzielenie na „ja” i „wiedza o ja”, a tożsamość jest w nim przypisana do porządku „wiedzy o ja”]. Tożsamość bywa także określana jako zbiór **właściwości „czystego ja”** [samowiedzy], czyli jak u Ingardena w przypadku własności lub przeżyć jakiegoś podmiotu. Niekiedy jest także pewną właściwością lub **przejawem „ja”**, a wiąże się to z przekonaniem, że pojęcie „ja” czy struktura „ja” jest podstawą poczucia własnej spójności, ciągłości

⁴⁴ P. Ricoeur, *Filozofia osoby*. Kraków 1992

i odrębności od innych ludzi. Niekiedy akcentuje się też aspekt **przeżywania indywidualnej tożsamości** związany z przeżywaniem siebie jako niepowtarzalnej, wyjątkowej jednostki. W innym przypadku akcentuje się **tożsamość jako przynależność** jednostki do grupy, czyli cechy wspólne, identyfikujące podmiot. W fenomenologiczno-egzystencjalnym nurcie psychologii humanistycznej ukuto pojęcie „ja osobowe” człowieka.

Sokolnik⁴⁵ natomiast uważa, że o tożsamości człowieka można mówić jedynie w kontekście poczucia tożsamości. Przyjrząwszy się wymienionym przez niego aspektom możemy dostrzec bezpośrednią paralelę do tego, co wcześniej mówiliśmy przy okazji poczucia podmiotowości. Tutaj jednak refleksja zostanie pogłębiona o poczucie posiadania konkretnych cech i poczucie istnienia w *continuum* czasowym. Pozwala nam to stwierdzić, że podstawowym i intuicyjnym znaczeniem kategorii tożsamość, które nie pokrywa się ze znaczeniem kategorii podmiotu, jest właśnie to, co wynika z zestawienia podmiotowości z pamięcią, w której podmiotowość konstruuje przechowywaną przez pamięć tożsamość. **Poczucie odrębności** jest bezpośrednią konsekwencją doświadczania przez podmiot samego siebie w relacji do świata, choćby poprzez cielesną odrębności. Jest ono charakterystyczne zarówno dla podmiotu, jak i dla konstruowanej tożsamości. **Poczucie ciągłości własnego „ja”** jest wynikiem tego, że podmiot nie istnieje tylko w jednym ingardenowskim „momencie bytowym”, lecz poczucie ciągłości własnego „ja” może pojawić się dopiero w obrębie poczucia tożsamości, gdyż dopiero tożsamość w proponowanej optyce konstytuowana jest przez zawartość pamięci, jak podmiotowość przez ciało. **Poczucie wewnętrznej spójności** jest efektem konstruowania tożsamości jednostkowej, która ma w pamięci przechowywać spostrzeżenia człowieka na temat zachowań, budując spójny obraz podmiotu, poprzez który będzie urzeczywistniane jego działanie. **Poczucie posiadania wewnętrznej treści**

⁴⁵ M. Sokolnik, *Psychoanaliza i Ja. Kliniczna problematyka poczucia tożsamości*, (wyd. 2).
Warszawa, 1993

zapewne wiąże się z samą pamięcią, i właściwością podmiotu jako źródła działania. Podmiot jest źródłem aktywności poznawczej, w związku z czym wyraża on to, co istnieje w pamięci.

Pierwszym wnioskiem może być dualizm między obrazem siebie, jaki posiadamy w naszym umyśle – tożsamością, a naszą podmiotowością, która ma posadowienie w cielesnym uwarunkowaniu umysłu. Tożsamość z jednej strony jest czymś kulturowym i istniejącym w nas jako projekt naszej osoby, który stale doskonalimy, rozbudowujemy na różne sposoby. Czynimy to poprzez introspekcję, a więc zaangażowanie podmiotu w konstruowanie tożsamości, albo zewnętrznie, poprzez oddziaływanie na ciało w celu dostosowania go do norm kulturowych, którymi mamy zamiar nacechować własną tożsamość. W ten sposób tożsamość, podmiotowość i cielesność tworzą pewnego typu cyrkulację danych. Oczywiście, nie sposób tutaj nie wspomnieć choćby o roli pamięci lub społeczeństwa. Kultura jako pamięć społeczna wywiera podobną presję na społeczeństwo, podobnie jak pamięć na podmiot. Kultura formuje role społeczne i struktury społeczne, a pamięć przechowuje we wnętrzu człowieka ślad podmiotu modyfikujący jego dalsze poczynania zwany tożsamością. Nie jesteśmy w stanie dokonać zmian w tożsamości, nie dokonując zmian w pamięci. Oczywiście, kiedy myślimy o społeczeństwie, jest podobnie. Istnieje w obrębie kultury jako pamięci społecznej coś, co możemy nazwać tożsamością społeczną, płciową, etniczną, czy narodową. Każda z tych form rzutuje na konkretne zachowania konkretnych ludzi, nawet jeśli jej źródłem byłyby, choć tak nie twierdzę, tylko stereotypy.

Tożsamość, pamięć, percepcja i media

Wpływ pamięci na kształtowanie się tożsamości jest w świetle wyżej przedstawionych rozważań kluczowy. O ile podmiotowość w jej cielesnej i aktywnej postaci uznaliśmy za to, co jest odpowiedzialne za wyłanianie się strumienia świadomości, o tyle tożsamość jest właśnie wytworem tej aktywności. Wszelka działalność podmiotu, jeśli ma kształtować tożsamość, musi posiadać odniesienie do pamięci. Wszelka percepcja odnosi się tyle do bodźców doświadczanych, co do pamięci, bez względu na to, czy mamy na myśli tożsamość społeczeństw, czy tożsamość jednostek, czy mówimy o tożsamości kształtowanej przez zewnętrzne postrzeżenia innych odnoszące się do podmiotu, czy o wewnętrznych spostrzeżeniach podmiotu odnoszących się do siebie samego. Chciałbym teraz przyjrzeć się bliżej procesowi kształtowania się tożsamości. Być może powinienem opisać sposoby rozumienia pamięci w psychologii, jednak skoncentruję się na pamięci biograficznej, jako zjawisku związanemu z tożsamością.

Pamięć może być rozumiana jako system działający na podłożu neurologicznym, zdolny do zachowywania wspomnień o bodźcach, których działanie wcześniej ustało. W tym sensie nie posiadamy wystarczających dowodów na to, że pamięć biograficzna dysponuje odrębną siecią połączeń neuronowych, niż np. pamięć epizodyczna⁴⁶. Przy jej wyodrębnieniu kierujemy się nie ścisłym biologicznym punktem odniesienia, ale rodzajem przechowywanych w niej informacji, takich jak wspomnienia z dzieciństwa. Często uważa się, że przechowuje ona wiedzę i schematy stanowiące pamięciowe podstawy tożsamości. Wówczas jej rozumienie dodatkowo rozszerzane jest poza zakres doświadczeń indywidualnych na doświadczenia społeczne i emocjonalne działające w momencie zdarzenia, jak i w czasie jego przypominania. Również pamięć biograficzna bywa identyfikowana z samymi

⁴⁶ Agnieszka Niedźwieńska, *Pamięć autobiograficzna*, [w:] *Tożsamość człowieka*, pod red. A. Galdowej, Kraków 2000

mechanizmami przypominania sobie zdarzeń z życia. W zależności od tego, czy bierze się pod uwagę „ja” doświadczające, czy też „ja” doświadczane, zakres pamięci biograficznej zmienia się. „Ja” doświadczające implikuje wspomnienia wszystkich zdarzeń, zaś „ja” doświadczane tylko zdarzeń, w których aktywnie wyodrębnia się „ja” doświadczane. Nie obejmuje więc pamięci o rzeczach, lecz jedynie pamięć o zdarzeniach odnoszących się do „ja” doświadczanego w sposób bezpośredni. Za specyficzną cechę pamięci autobiograficznej uważa się jej wysokie ustrukturowanie, a jednocześnie brak określonego typu wiedzy, który łatwo można wyodrębnić jako wspomnienie. Wydaje się raczej, że wspomnienia są komplikacjami, układami wiedzy. Wyodrębniono trzy poziomy wiedzy:

- okresy życia – długie, kilkudziesięcioletnie okresy w życiu,
- zdarzenia ogólne – jak się niekiedy sądzi podstawowy poziom pamięci biograficznej – dni, tygodnie, lub miesiące. Wspomnienia mają postać streszczeń powtarzających się zdarzeń, oraz zdarzeń rozciągniętych w czasie, a także istotnych zdarzeń, które odbywały się po raz pierwszy,
- wiedza o określonych zdarzeniach – poziom najbardziej szczegółowy.

Badania nad pamięcią biograficzną przeprowadzone za pomocą dzienników⁴⁷ wykazały, że drobne zmiany w faktach biograficznych zapisanych w przeszłości, a zmodyfikowanych przed odczytaniem osobie zapisującej je, mogą być przyjęte przez osobę jako autentyczne. W ten sposób przyjmuje ona tożsamość zbudowaną na zmodyfikowanych faktach. Z jednej strony dowodzi to plastyczności samej pamięci, tego, że zapisane w niej treści podlegają stałym transformacjom i modulowane są przez aktualnie doświadczane bodźce, z drugiej tego, że sama tożsamość żywiąc się pamięcią nie jest czymś stałym, na czym nabudowywane są kolejne piętra doświadczeń, ale jest tworem o określonej głębi, w którym każde piętro może zostać

⁴⁷ ibidem, s. 118 - 119

w dowolnym momencie zmienione, pod warunkiem, że człowiek sam nie spostrzeże tej zmiany, np. pod wpływem silnego doznania dezintegracji tożsamości.

Szczególnie dużo wyrazistych wspomnień wiąże się z okresem dojrzewania i wczesnej dorosłości, ponieważ są one istotnym elementem opowieści na temat własnej osoby⁴⁸. Po ukształtowaniu się tych opowieści zmniejsza się motywacja do budowania tożsamości poprzez stale ponawiane pytanie „kim jestem”. Motywację taką odnowić może jednak wystarczająco silny bodziec ze strony otoczenia. Najczęściej owocuje to kolejną opowieścią ujmującą bodziec ów w nową opowieść, lub znów jak w przypadku zmiany dokonującej się przez działanie modalności pamięci, kiedy tożsamości zaczyna się dezintegrować, osoba zmuszona zostaje do wypracowania kolejnej. Czerpie wtedy najczęściej z repertuaru obiegowo dostępnych, zakonserwowanych w kulturze wzorców osobowych. Mechanizm ten przypomina utratę pracy, kiedy osoba utożsamiająca się ze swoją rolą, a więc której tożsamość była ściśle określona przez zawód, zmuszona jest do przyjęcia oraz budowania nowej tożsamości.

W procesie budowania przez podmiot tożsamości nie sposób pominąć procesów percepcji. Percepcja jest to „proces odbioru i analizy informacji zmysłowej oraz jej interpretacji w świetle posiadanej wiedzy”⁴⁹. Pamięć i jej mechanizmy wraz z narracyjnym sposobem budowania tożsamości są przecież wtórne względem tego, jak doświadczamy. Jednocześnie to, jak doświadczamy, uzależnione jest od tożsamości. Ciało podtrzymując pamięć [jako mechanizm, a nie zbiór danych], odciska się przez należące połowicznie do ciała procesy percepcyjne w pamięci i stanowi centrum „ja”, nie tylko jako pojęcia językowego, ale całościowo pamięciowo-zmysłowego. Nasze „ja” natomiast nie jest tylko częścią procesu językowego, ale odnosząc się do pamięci stanowi reprezentację ciała w językowych procesach obudowywania

⁴⁸ ibidem.

⁴⁹ *Percepcja* [w:] *Encyklopedia Psychologii*, pod red. Włodzimierza Szewczuka, Warszawa 1998

„ja” językowymi dookreśleniami. Tego typu myślenie ma ogromne znaczenie dla reform kulturowych, których przyczyną jest pojawienie się nowych mediów i technologii. Pamięć obrazów coraz częściej zdaje się dominować nad dobrze znanymi procesami budowania tożsamości poprzez słowo – opowieść. Być może to rozwarstwienie sprawiło, że zagadnienie narracji jako sposobu budowania tożsamości pojawiło się jako pojęcie wprowadzone przez Ricoeura oraz stało się przedmiotem dyskusji. Dla wielu osób żyjących w otoczeniu obrazów medialnych tożsamość zaczyna być tożsamością widzialną. Nie tylko cielesną, ale i konfekcyjną. Ubranie czy gadżet zaczyna dookreślać człowieka nie tylko w kontekście funkcjonalnym lub materialnym, ale osobowościowym. Oczywiście wpływ obrazów na modę nie jest tu przedmiotem analizy, ale w kontekście budowania i ustalania faktu budowania tożsamości warto odnotować tak gwałtowne przełożenie tego, co wewnętrzne na to, co zewnętrzne. Tożsamość czasów, w których żyjemy jest tożsamością kupioną, gdyż mamy możliwość złożenia „oryginalnej” tożsamości z elementów zastanych w katalogach.

Merleau-Ponty ujmuje więź pomiędzy ciałem a tożsamością w sposób inny od wspomnianego. Twierdzi on, że przedmiot jest taki [a więc jego tożsamość jest taka], jakim go obserwować możemy z każdej strony, czy też jak się jawi wszystkiemu dookoła. Chodzi tu więc o rodzaj tożsamości totalnej, rozstrzygającej rozmaite doświadczenia subiektywne, nie zaś o tożsamość jaka jest dana każdemu człowiekowi. Horyzont jest zaś tym, co zapewnia tożsamość każdemu obiektowi⁵⁰. Zauważmy, że u Merleau-Ponty’ego występuje odwrócenie opisywanej sytuacji. Tożsamość nie jest czymś wewnętrznym, wpisanym w centrum aktywności podmiotu, ale czymś okalającym podmiot. Przypomina się tutaj dylemat „prawdy wewnętrznej” – bytu samego w sobie i „prawdy zewnętrznej” – bytu jako takiego, które jedynie w niektórych punktach są sobie podobne. Wydawałoby się więc, że przedmiot jest przestrzenią między jedną a drugą „prawdą”. Jednak dla Merleau-Ponty’ego

⁵⁰ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, Warszawa 2001, s. 86

dylemat ów zostaje rozstrzygnięty poprzez fakt, iż „prawda” wewnętrzna stanowi percepcję „prawdy” zewnętrznej. Innymi słowy tożsamość jako to, co dane jest człowiekowi stanowi percepcję tożsamości samej w sobie. Oczywiście prawda wewnętrzna należy do podmiotu obserwującego, nie do podmiotu obserwowanego. To horyzont definiuje przedmiot. Tak więc prawda o przedmiocie [tożsamość], którą budujemy w swoim umyśle, stanowi percepcję i integrację zdobytej wiedzy w procesie poznawania z dotychczasowymi doświadczeniami, dotychczasową tożsamością.

Ludzkie spojrzenie odbiera tylko jedną stronę przedmiotu i nawet, jeśli umysł jest w stanie zrekonstruować pole widzenia wszystkich horyzontów, przedmiot nie jest nigdy dany doświadczeniu. Tylko jego partykularne percepcje, stanowiące otwartą strukturę, przez którą „wycieka substancjalność” przedmiotu [jego podmiotowość] jest dana człowiekowi. Przyjmowanie, iż doświadczamy podmiotu stanowi więc pewien dogmat. Merleau-Ponty mówi, iż aby doświadczyć takiej podmiotowości potrzebne jest „jedno widzenie o tysiącu spojrzeń”⁵¹. Natomiast zmienność rzeczy dodatkowo rozbija naszą percepcję: „Wierzmy jednak, że istnieje prawda o przeszłości, opieramy własną pamięć na bezmiernej Pamięci świata [...]”⁵². Kluczowe stwierdzenie pojawia się w momencie, kiedy Merleau-Ponty zauważa, iż podczas postrzegania nasze ciało staje się jednym z elementów rekonstruowanego świata, który posiada tę właściwość, że włada widzialną perspektywą doświadczania. Człowiek owładnięty przez byt i zapominający o perspektywie swojego doświadczania, patrząc postrzega oczy jako cząstki świata, na który patrzy. W ten sposób wszystkie doświadczenia w świecie dają dostęp do samego sedna przedmiotu, nie zaś jedynie doświadczenia podmiotu. Jednak nasze ciało, istniejąc w świecie i czasie wymusza na nas własną perspektywę. Samo opowiada nam o przedmiotach. Nie pozwala na doświadczanie stałej idei przedmiotu istniejącej poza czasem, ale wymusza obcowanie z fenomenem. Obiektywna idea rzeczy jest więc, używając terminologii Merleau-Ponty’ego,

⁵¹ ibidem.

⁵² ibidem, s. 88

ustanowionym przez uniwersum zindywiduowanym przez uniwersalną siłę przedmiotem. Ciało nosi więc w sobie idee przedmiotów, które z tego ogólnego doświadczenia świata wyłoni, tak, jak nosi idee całego wszechświata. Zrywając z nim zrywamy z tym, co subiektywne i traktując je identycznie jak całe otoczenie obcujemy z prawdą. Natomiast ono staje się zarówno tym, co obserwuje, jak i tym, co jest obserwowane.

Ciało nie doświadczając zmysłowych bodźców zaczyna je samo wytwarzać⁵³. Operuje przy tym symetrią i rozsypanymi we fraktalnych plamach barwami, które niekiedy układają się w rozmaite tunele. Obserwując więc ciało pozbawione percepcji obserwować możemy to, co Merleau-Ponty nazywał ideami ciała. Z drugiej strony opisuje on przypadki, kiedy ciało pozbawione kończyny nadal odczuwa jej ból. Odcięte połączenia nerwowe nadal funkcjonują w umyśle, pomimo, iż nie są w stanie przesyłać do niego już żadnych informacji. Dla umysłu są nadal częścią systemu, co sugerować może, iż umysł sam wytwarza ideę, czy też mapę ciała do tego stopnia, że idea ta nadal potrafi zawiadywać substytutami zmysłowych impulsów. Z tego wynika, że jesteśmy w stanie doświadczenia podzielić na te związane z ciałem i te związane z ideą, mapą ciała, które nosimy w naszej pamięci i które stanowi centrum naszej tożsamości. Podobnie, jak istnieje idea ciała, istnieje też idea przedmiotów wiążących się z nim i w tym sensie nasze ciało faktyczne nosi w sobie wiedzę o sobie i świecie. Jednak nie jest to wiedza weryfikowalna, ani taka, z której możemy czerpać pewność. Przedmiot w naszym umyśle jest raczej rodzajem dynamicznego modelu funkcjonującego mimo doświadczeń na pograniczu świadomości. Na ile jednak możemy stwierdzić, że dialog nasz jest dialogiem z obrazem zawartym w naszym umyśle, a na ile z żywym człowiekiem? Na ile doświadczamy świata zewnętrznego, a na ile doświadczamy rzeczy nieistniejących, lub nie doświadczamy istniejących?

⁵³ Kamil Antosiewicz, *Deprywacja sensoryczna*, [w:] <http://neurobot.art.pl/03/teksty/deprywacja/deprywacja.html>

Intencja odcięcia zmysłów towarzysząca pierwszym ludziom wchodzącym do komory deprivacji sensorycznej jest być może więc w stanie zablokować tę wewnętrzną pamięć o ciele i świecie. Z jednej strony możemy sprawić, że umysł siłą woli uwolni się spod dyktatu zmysłów, a z drugiej postawić się w sytuacji totalnej, jakiej nie jesteśmy sobie w stanie wyobrazić ani zrekonstruować z doznań wcześniejszych. Ciekawa jest rola, jaką w doświadczeniach tego typu odgrywa sugestia. Podczas zanurzenia występuje etap poszukiwania doznań zmysłowych, który przeradza się w panikę. Jeśli uda się określić chęć wydostania się z kabiny, a przy tym doświadczenie przełamie wszelkie możliwości zasugerowania sobie doświadczenia wspomnianego przez innych, możemy doświadczyć wizji płynących wprost z umysłu, z pominięciem zmysłów. Czy jednak psychodeliczny duch lat sześćdziesiątych, szok kulturowy spowodowany LSD i wzorem Mandelbrodta, który miał określić chaos, nie był bezpośrednią przyczyną takich, a nie innych doświadczeń ludzi tamtej epoki? Czy ludzie dziś doświadczający podobnych obrazów nie sugerują się opisami wizji stanów z pogranicza śmierci i innych ikon kulturowych?

Można więc teraz postawić pytanie: Jak ma się nasze „ja”, jako centralne doświadczenie podmiotu, do tożsamości i naszej wewnętrznej wizji ciała? Nie tyle pamięci w ciele, co pamięci o ciele. Wydaje się, że „ja” jest poczuciem w strumieniu przeżyć, jak wyraził to Ingarden, ale z drugiej strony również zasadna mogła być teza, iż to tożsamość, a nie podmiot odcisnąwszy się w języku [rozumianym szeroko, jako nie tylko werbalny kod strumienia przeżyć] owo „ja” tworzy. Natomiast w przypadku, kiedy myślimy o ciele, jego wyczynach lub jego pięknie, raczej odwołujemy się do naszego modelu ciała egzystującego w pamięci. Stąd wydaje się, że kategoria podmiot, którą wskazał Ingarden, rzeczywiście łączy w sobie pozostałe w tym sensie, że podmiot jest czymś możliwym do zobiektywizowania. Chociażby w sferze swojej fizyczności czy zdolności działania. Możemy zbadać jakość jego pamięci i procesy kojarzenia. Możemy mówić o tym, że podmiot ma dobry lub zły humor.

Bardzo ważnym elementem wpływającym na kształtowanie się tożsamości jest społeczność. Wiadomo, że nie tylko od działań indywidualnych podmiotu, nie tylko od jego prywatnego postrzegania siebie, swoich decyzji i swojego ciała zależy ukształtowanie się tożsamości. Podmiot jest tym, co dla siebie samego istnieje bezspornie, a wszystko, co przychodzi poprzez zmysły, a więc i własny obraz, to już określenia tegoż podmiotu. Ruchy i wybory podmiotu posiadają nie tylko wartość wewnętrzną, ale przede wszystkim zewnętrzną aksjologiczną wartość w obrębie grupy ludzi. Wartość nadaną najczęściej arbitralnie przez samą społeczność, a dla każdego wytworzonego w obrębie jej kultury stanowi ona gwarant stałości umów społecznych, zawieranych często wokół rozmaitych wartości. Toteż wartości społeczne narzucane są podmiotowi i przechodzą do pamięci jako nakaz. Zaakceptowane przez podmiot zostają najczęściej po powtórzeniu stojących za nimi czynności i doprowadzeniu do zaakceptowania ich wyniku. Zyskują wtedy wartość pozytywną w społeczeństwie, a ta pozytywna wartość zostaje zaakceptowana przez podmiot i osadzona w tym, co określa jego „ja” w sferze pamięci, a więc zmienia czyste „ja”, stanowiące odbicie podmiotu, w tożsamość.

Tożsamość jest więc systemem określeń „ja” [odbicia podmiotu] funkcjonujących w systemie wartości społecznych, a jeden i drugi system korzysta z identycznych pojęć. Występuje zatem przenikanie wartości pozytywnych dla społeczeństwa z wartościami pozytywnymi dla „ja”, czyli budowanie dialogu jednostki z kulturą. Budowanie tożsamości przez podmiot podczas narracji jest nie tylko prostym przenikaniem wartości, ale także ich układaniem stworzonym celowo w taki sposób, by ukształtowana wcześniej tożsamość wytłumaczyć mogła siebie w rekonstruowanym w pamięci wewnętrznym świecie odbijającym zewnętrzne wartości kulturowe w sposób gwarantujący jej pozytywną wartość aksjologiczną. Integruje więc to, co się w niej zmieścić samo przez się nie chce, używając do tego języka, jako systemu znaków, odnoszonych do systemu wartości. W ten sposób budowane przez

podmiot idee mają bardzo często charakter instrumentalny, podtrzymujący pozytywną samoocenę, a egzystując poza jednostką w zbyt intensywny sposób potrafią prowadzić do wielu wypaczeń. Na tej podstawie powstawała większość integrujących ludzi we wspólnoty idei, które wynosiły ich ponad innych. Inni zwani byli barbarzyńcami, obcymi czy gojami. „Być wewnątrz” oznaczało przejście tożsamości, współdzielenie cech i odpowiedzialności za decyzje, co do których nie ma się żadnego wpływu, a i korzyści często czerpie się marne. Jednak funkcjonowanie wewnątrz społeczeństwa potęguje własną wartość i uczy systemu znaków broniących tożsamości przed atakiem „obcych”.

Jeśli zestawimy wszystkie tropy myślenia o tożsamości dojdziemy do wniosku, iż wpisane we wnętrzu umysłu obrazy ciała, archetypiczne lub zmienne kulturowo, stanowią często podstawę dla budowania społecznie zaakceptowanego modelu tożsamości, który posiadając nazwę, z którą się utożsamia, taką jak imię, nazwa narodu, z którego pochodzi i z którego dziedzictwa kulturowego czerpie, otrzymamy model względnie komplementarny, który możemy śmiało opisać w kontekście medialnym. Tam często rozmaite procesy komunikacyjne, odbywające się najczęściej na polu komunikacji sieciowej zaczynają dokonywać ciekawych rozwarstwień w obrębie tożsamości przyjmowanych czasowo, na potrzeby gry, tożsamości funkcjonujących synchronicznie, awatarów i innych rozszczepiających samą tożsamość możliwości wcielania się lub rozwijania w sposób niespójny zainteresowań, który pozbawia człowieka możliwości opowiedzenia o sobie, czy choćby napisania spójnego C.V. Rozbija tożsamość jako efekt jednej narracji. W wielu przypadkach przed pojawieniem się mediów mieliśmy do czynienia z podobnym sposobem prowadzenia kilku tożsamości równocześnie, jednak nigdy do tej pory nie było to tak silnie obecne w codziennym życiu. Strach przed możliwością rozszczepienia tożsamości, przed możliwością posiadania kilku tożsamości, może obrazować średniowieczny (na ziemiach polskich trwający aż do późnego baroku) strach przed aktorami. Nie chodziło tylko

o to, że człowiek o wielu tożsamościach nie posiadał w opinii ówczesnych jej wcale, czy że potrafiąc dystansować się do niej był ogniwem „społecznie niepewnym”, ale także o to, że często ludzie nie potrafili zrozumieć faktu, że aktor przyjmując tożsamość przyjmuje ją razem z rolą, a więc wszystkim, co dana maska ma podczas trwania przedstawienia wyrazić.

Podmiotowość, tożsamość, cielesność a media

Podmiotowość i technologia

Nie sposób przecenić wkładu, jaki w naukę i kulturę wprowadziły rozmaite maszyny liczące, teleskopy, kamery, narzędzia oferujące możliwość zapisu, analizy i przetwarzania danych. To dzięki nim możliwe stało się rozpracowanie ludzkiego genomu, to one obliczają nośność budynków, to one umożliwiają komunikację w niespotykanym dotychczas zakresie. Mamy do czynienia z budową nowej globalnej tożsamości. Dokonuje się to właśnie za pośrednictwem mediów i nowych technologii. Zjawisko to nazywane jest trzecią falą⁵⁴, a jego konsekwencją jest wiekiem post-informacji⁵⁵.

Najistotniejszym jednak dla kultury pytaniem stało się pytanie o to, czy człowiek [podmiot] jest jedynie wynikiem własnych cielesno-zmysłowych ograniczeń [cech] i o to, czy jako definiowana przez nie istota psychiczna pozostaje nadal sobą w czasie kontaktu z mediami? Czy może media [od pisma do wirtualnej rzeczywistości] poprzez stopniowe negowanie barier, permanentną transgresję odrywają psychikę od cielesności, podmiot od jego cech? Substancjalizm⁵⁶ w tym przypadku nie może już zanegować wpływu mediów na człowieka, gdyż zaczynają one wchodzić w jeden układ z ciałem i tożsamością ludzką, a poprzez to modulować je. Zadawać można jedynie pytania o to, czy jest to ta sama istota⁵⁷.

⁵⁴ A i H. Toffler, *Trzecia fala*, Warszawa 2001

⁵⁵ Nicholas Negroponte, *Cyfrowe życie*, Warszawa, 1997

⁵⁶ W filozofii tendencja, aby ujmować i poznawać dany byt poprzez jego niezmienną istotę, nie zaś przez funkcje i relacje z innymi bytami – przeciwieństwo funkcjonalizmu; źródło: <http://wiem.onet.pl/wiem/00a2c0.html>.

⁵⁷ Jak czyni to np. Grzegorz Skonieczko, *Metamorfozy człowieczeństwa. Obrazy kryzysu tożsamości w filmach science fiction lat 90* [w:] *Na rubieżach ponowoczesności. Szkice o filmie współczesnym*, red. Konrad Klejsa, Grzegorz Skonieczko, Kraków 2000

Jeśli przyjmiemy, że ciało jest realną, fizyczną formą bytową, zaś podmiotowość czymś szerszym, nazwijmy to „żywą istotą”, zdolną do wytwarzania tożsamości, to technologia mediów, poprzez ingerencję w ciało, czy choćby bezpośredni kontakt z nim, ma wpływ na podmiotowość, a dopiero poprzez nią oddziałuje na tożsamość, gdyż w przypadku tożsamości kluczowym jest to, co wynika ze świadomości i nieświadomych aktywności podmiotu w trakcie komunikacji. Tożsamość jest wynikiem działalności podmiotu, jego szczególnej dyspozycji do doświadczania i zapamiętywania własnego „ja”, podobnie jak komunikacja medialna jest wytworem działalności technologii, która zapamiętuje, koduje i przesyła informacje.

Komunikacja jest, więc nakierowana na tożsamość. Podmiot posiadający egzystencjalne posadowienie w ciele wpływa na komunikat jedynie poprzez tożsamość, którą w sobie wytwarza. Podmiot umożliwia zaistnienie komunikatu, wyrażając go w takiej formie, jaką dysponuje.

Działanie mediów ma zazwyczaj zmierzać do eliminowania aktywności fizycznej, usuwania jej z pola widzenia, zastępowania jej awatarem, oraz rozbudzenia aktywności umysłowej w kontakcie z interfejsem, a więc do wyłaniania w przestrzeni medium myślącej części podmiotu kosztem jej cielesnego uprzestrzennienia. Część działająca podmiotu – ciało – potrzebna jest jedynie do komunikacji z medium. Podmiot przestaje więc wiązać swą działalność jedynie z ciałem, które staje się częścią *hardware'u* obserwowaną z pozycji interfejsu. Ciało zostaje zastąpione przez awatar.

Wspomnieć należy tutaj o działaniach Stelarcza⁵⁸, który ukazywał ciało działające pod wpływem nowego rodzaju podmiotowości – sieci, a więc ciało, które przestało być własnością podmiotu, a zaczyna należeć do tego, co Nicholas Negroponte nazywał *Webness*⁵⁹. Działania australijskiego performerera są polemiką z naszym myśleniem o związku niepodzielnego

⁵⁸ Piotr Zawojski, *Destrukcja versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek*

Stelarcza, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1-2,

<http://www.film-i-media.soho.pl/zawoj/PZStelarc.htm>

⁵⁹ Derrick de Kerckhove, *Network Art and Virtual Communities*

http://www.va.com.au/parallel/x2/journal/derrick_dk/ddk.html

ludzkiego podmiotu i ciała oraz z myśleniem o samym ciele, poprzez ukazanie jego zależności i relacji z ogólnoswiatową siecią komputerową.

Cielesność jednoczy się z działaniem *hardware'u*, co tłumaczy ewolucję monitorów do formy, która kiedyś może wyeliminować ludzkie oko⁶⁰. Tożsamość budowana w trakcie komunikacji medialnej doprowadza do połączenia elementów układu komunikacyjnego w jeden układ biotechnologiczny, by mogła się w dalszym ciągu rozwijać oraz rozszerzać swą egzystencję na tereny, które dotychczas pozostawały poza jej zasięgiem. Człowiek odchodząc od monitora musi porzucać tożsamość sieciową, przestaje być uwolniony od ciała i przechodzi w przygwożdżoną do niego tożsamość należącą do społeczeństwa poza-sieciowego, w którym np. znów zaczyna się liczyć płeć ciała, a nie tożsamości.

Nie możemy przyjąć, że podmiot pozostanie czymś odrębnym od ekranu, nie powinniśmy postrzegać podmiotu jako tworu czysto psychicznego, mimo iż tradycja kartezjańska tego wymagałaby. Dotychczas jednolity, posiadający psychikę i ciało podmiot teraz opiera swe działanie na mediach, które wypierają ciało i jego psychiczne predyspozycje [np. pamięć], zastępując danymi przechowywanymi we własnych bazach danych, nagle przenosi swe istnienie na mechaniczne zamienniki ciała, rozsadza implantami i przeszczepami cielesną granicę ciała. Staje zatem przed konkretnym pytaniem o swoje granice, które nie są już granicami ciała, ale granicami technologii. Derrick de Kerckhove uważa, że stajemy się w sposób naturalny cyborgami, widząc w tym zdobywanie nowych zdolności, które mogą nas dostosować do doświadczania współczesnego świata⁶¹.

Czy jednak nie powinniśmy poszukać nowych określeń na nową, tworzącą się na naszych oczach podmiotowość?

⁶⁰ L. Manovich, *Ku archeologii ekranu komputerowego*, [w:] *Widzieć, Myśleć, Być*, pod. red. A. Gwoździa, Kraków 2001

⁶¹ D. de Kerckhove, *Powłoka kultury, Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Warszawa 1996

Technologia nie odbiera nam niczego, nie więzi podmiotu i nie pozbawia go kontaktu ze światem fizycznym, nie odbiera pamięci, udostępnia natomiast wciąż nowe sposoby pozyskiwania wiedzy. Ogranicza jednak nasz kontakt z ciałem, lub, jak w przypadku Stelarca, oddaje je w posiadanie sieci. Co więcej, telewizja, kamery internetowe, czatroomy umożliwiają tele-obecność w każdym miejscu na świecie z pominięciem ciała, a także tworzą własne, wirtualne, nie-cielesne miejsca.

Technologia sprawia, że ciało i to, co do tej pory wydawało się naturalne, czyli jego związek z podmiotem, zaczyna być kwestionowane. Mało tego, ciało, mimo iż jest niezbędne, okazuje się mniej doskonale od medium. Mimo iż posiadamy dwoje oczu możemy obserwować nimi tylko jedną przestrzeń. Ich obrazy nakładają się, umożliwiając odczytywanie trzeciego wymiaru. Tymczasem dla podmiotu ważniejsze od trzeciego wymiaru zaczyna być śledzenie dwóch monitorów jednocześnie, co zmienia nasze myślenie o ciele jako pierwotnym uprzestrzennieniu podmiotu. Staje się ono raczej dla podmiotu ograniczeniem. To technologia staje się nośnikiem danych o tożsamości, terminarze w telefonach komórkowych synchronizowane z danymi w komputerze przypominają nam cykl zajęć w ciągu dnia, smsy, e-maile, odwiedzane strony internetowe, na których dane są aktualizowane na bieżąco, synchronizowane z bazami danych z komputerów w różnych częściach świata.

Technologia do tej pory nie pozostawała jednak całkowicie obojętna na ciało. Medyczne systemy informatyczne mogą ustalać dietę, czujniki mogą mówić o konieczności zaspokojenia potrzeb, niczym poziomu paliwa w samochodzie. Implanty i detektory w szpitalach mogą informować o przekraczonym poziomie płynów w organizmie, maszyny mogą wykonywać dializę. Przyczynia się to do powolnego społecznego przejścia do myślenia o cyborgu jako o naturalnym ogniwie ewolucji⁶², gdyż obserwacja zmysłowa własnego ciała i jego potrzeb nie jest już czymś naturalnym. Człowiek nie ma na to czasu, ciało podlega uzależnieniom i nałogom, a co za tym idzie,

⁶² R. Armstrong, *Artyści cyborgi*, [w:] *Magazyn sztuki* 1998/18

w kontakcie człowieka i ciała potrzebny jest arbiter. Człowiek stale rozlewa się poza ciało, stale zdobywa nowe płaszczyzny, na których jego podmiotowość, pamięć, tożsamość mogą rozwieszać swą obecność. Podmiot próbuje kontrolować więcej niż pozwala mu jego ciało. Jednocześnie jego aktywność także jest eliminowana. Po co mamy obserwować przedmiot, skoro możemy ustawić kamerę, która sama powiadomi nas, kiedy „dostrzeże” coś ciekawego? Po co mamy manualnie przeglądać zdjęcia, skoro możemy za pomocą programu rozpoznającego osoby stale monitorować zawartość Internetu w ich poszukiwaniu?

W ten sposób technologia nie tylko podtrzymuje, ale i wyręcza podmiot, a niejednokrotnie zastępuje go. Działania technologii są oczywiście jednocześnie działaniami zjednoczonego z nim podmiotu. W tym sensie dostrzegamy we współczesnej kulturze ingerencję w podmiot jako motor działań, eliminowanie samego podmiotu przez jego cybernetyczny odpowiednik⁶³. Oczywiście stanowi to podstawę obwiniania technologii o powodowanie bezrobocia, unicestwienie człowieka, udowadnianie mu jego nieprzydatności. Z jednej strony cieszymy się z tego, że w wojnach nie będą musieli ginąć ludzie, z drugiej obawiamy się właśnie technologicznego totalitaryzmu, czego wyrazem mogą być filmy *Terminator*⁶⁴ lub *Matrix*⁶⁵. Nie chcemy być bezrobotni, ale wolimy, gdy pewne czynności wykonują za nas maszyny. To my tworzymy technologię i jej używamy. Technologia staje się nośnikiem naszej nowej podmiotowości, zastępując niekiedy starą całkowicie. Aktywność cielesna natomiast zaczyna stanowić relaks, nie konieczność. Koniecznością podmiotu jest programowanie i odciskanie swej obecności w cyberprzestrzeni eliminującej ciało.

Stawia się także pytania o to, czy po posadowieniu podmiotu na fundamencie technologii i po wyeliminowaniu ciała człowiek wyewoluuje w nowej technologicznej skórze świata, skórze kultury, czy też umrze razem

⁶³ Bil Joy, *Czy jesteśmy potrzebni przyszłości?*, [w:] Magazyn Sztuki, http://www.magazynsztuki.home.pl/n_technologia/Joy.htm

⁶⁴ James Cameron, *Terminator*, 1984 <http://imdb.com/title/tt0088247/>

⁶⁵ Andy Wachowski, Larry Wachowski, *The Matrix*, 1999 <http://www.imdb.com/title/tt0133093/>

z ciałem. Oczywiście „cyber-tożsamość-ja” to „ja” zduplikowane, które powstaje z wyrzuconych poza „ja” zdań. Nie będzie mną, ale moim ożywionym modelem, symulacją. W tym miejscu pojawia się przestrzeń dla pojęcia cyber-podmiot, którego użyć można na określenie podmiotu działającego poza świadomymi aktami człowieka, podobnie jak używa się terminu cyber-tożsamość, na określenie zmiennej, konstruowanej tymczasowo i kontekstowo tożsamości sieciowej⁶⁶. Nie mówimy tu o technologii, która poszerza zdolności ciała i umysłu, ale o tej, która eliminuje akty woli. Pojęcie cyber-podmiotowość używane może być na określenie tej części podmiotu, która wykonała część pracy, by podmiotowość mogła ją zaakceptować i wykonać następną jej część. Przykładem może być edytor tekstu wyszukujący błędy. Ich poprawienie lub odrzucenie zależy od podmiotu, jednak wyszukiwanie od cyber-podmiotu konfigurowanego indywidualnie, lecz kupionego wraz z oprogramowaniem. Przykładem prymitywnego agenta natomiast jest popularny spinacz dodawany do pakietów Microsoft Office. Jaron Lanier komentuje:

“Agenty” czynią z ludzi istoty niższego rzędu. Są one dziełem leniwych programistów. “Agent” jest takim sposobem użycia programu, który pozbawia nas autonomii. Z pozoru ta idea wydaje się bardzo racjonalna. Co w rzeczywistości dzieje się, gdy uznajemy komputery za urządzenia “inteligentne”? Sami siebie traktujemy jak głupców. Chciałbym raczej myśleć, że komputery są urządzeniami, nad którymi sprawujemy kontrolę i będziemy je czynić coraz łatwiejszymi w użyciu. To o wiele bardziej pociągająca koncepcja. Zawsze można stwierdzić, czy używany program jest lepszy czy gorszy. Lecz jeśli stwierdzimy, że komputery są inteligentne, to jedyne co możemy zrobić, to dać im pełną swobodę, w ten sposób pozbawiając się konieczności realnej oceny tego, czym one są w istocie. A są tylko narzędziami. Sądzę, że ta idea jest kompletnym nieporozumieniem i w rezultacie prowadzi do zatury naszej ludzkiej inteligencji i autonomii. [“Agenty” alienacji; Wywiad na żywo...]⁶⁷

⁶⁶ P. Wallace, *Psychologia internetu*, Poznań 2001

⁶⁷ Piotr Zawojski, *Jaron Lanier. Szkic do (wirtualnego) portretu* [w:] “OPCJE” 2000, nr 4.
<http://www.film-i-media.soho.pl/zawoj/PZLanier.htm>

Cyber-podmiotowość⁶⁸, która ma służyć człowiekowi, jest związana z projektem sztucznej inteligencji, systemów eksperckich i inteligentnych agentów i programów opartych o sieci neuronowe, żeglują przez sieć i uczy się udzielania odpowiedzi na zadane pytania, a więc stanowi już w pełni odrębną, indywidualną i niepowtarzalną jednostkę. Nie potrzebuje ona do istnienia podmiotowości człowieka, a jedynie mocy obliczeniowej, dostępu do sieci i przestrzeni dyskowej do archiwizowania przetworzonych danych. Cyber-podmiotowość uczy się nie tylko od ludzi, ale i innych cyber-podmiotowości. Stanowi niezależną jednostkę i możemy zastanawiać się, co różni ją od podmiotowości ludzkiej. Pierwszą odpowiedzią na ową wątpliwość oczywiście jest ciało.

W kontekście medialnym doniosłym tropem myślenia o podmiocie jest psychoanaliza⁶⁹. Jeśli tożsamość jest tożsamością zawsze płciową, jeżeli cielesność jest cielesnością zawsze płciową, to można zadać pytanie, czy podmiotowość jest również płciowa? Jeśli uznamy, że przedmiot nie występuje bez cech konstytutywnych, to podmiot oznacza podmiot płciowy. Jeśli jednak idąc tropem Slavoya Žižka wyeliminujemy przestrzeń fantazmatów, jest inaczej.

W psychoanalizie podmiot nie posiada płci, gdyż psychoanaliza zajmuje się tym, co w części poświęconej rozumieniu podmiotu w psychologii nazwaliśmy za Markiem Majczyną „poczuciem podmiotu”. Poczynając od Freuda, który rozszczepił podmiot na Ego, Super-Ego i Id, przez Lacana, aż do jego spadkobierców, przenoszących refleksję psychoanalityczną na nowe media, Žižka i Marie-Luise Angerer, rysuje się linia rozwoju czy też różnicowania rozmaitych „poczuć” podmiotu. Obok natomiast rysuje się linia psychoanalitycznego rozumienia filmu czy też kina i telewizji, przekształcająca się w skupione na problemach sytuacji kobiet – feminizmy i problemach płci

⁶⁸ MIT Media Lab - *Autonomous Agents Group*

<http://agents.www.media.mit.edu/groups/agents/publications/aaai-ymp/aaai.html>

⁶⁹ Marie-Luise Angerer, *Życie, jako ekran? Albo: jak uchwycić wirtualność ciała?* [w:] *Kwartalnik Filmowy* 35-36, 2001

kulturowej – gender studies.

Psychoanaliza ujawnia mechanizm ingerencji współczesnych mediów w samo centrum człowieczeństwa i jego sposoby komunikacji. To, co ludzkie zaczyna stawać się tym, co nas napędza, a więc libido i fantazmatami owładniętego własną psychiką podmiotu. Reszta jest uwarunkowaniem podmiotowości – tożsamością stworzoną przez libido, media i ciało, istotą psychiczną i jej obrazem zawierającym historię. Człowiek-podmiot jest tworem metafizyki, która „rozprysła się na miliardy podobizn”⁷⁰.

⁷⁰ J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?...*
Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.

Tożsamość i media

We współczesnym otoczeniu tożsamość, podobnie jak podmiotowość, zaczyna się bardzo dynamicznie zmieniać. Można odnieść wrażenie, że rozprzestrzenia się ona na rozmaite płaszczyzny doświadczeń, zarówno tych zapośredniczonych, jak bezpośrednich, na co wpływ ma chociażby stale spadająca cena podróży. Jak zauważa Anthony Giddens, mimo iż żyjemy w środowiskach lokalnych, „światy doświadczane przez większość z nas są naprawdę globalne”⁷¹. Oznacza to, że doświadczając rozproszonych bodźców z całego świata, z jednej strony budujemy w sobie kosmopolityczną tożsamość, a z drugiej jesteśmy skazani na stałe represje regionalności. Nasza pamięć prywatna zaczyna w dużym stopniu przypominać pamięć mediów. Jednak nie wszystkie bodźce, mimo iż doświadczane w podobnej intensywności, doświadczane są przez podmiot w równym stopniu. Wojna zawsze będzie czymś strasznym, lecz zmrozi krew w żyłach dopiero porwanie dziennikarzy o naszej narodowości. Można powiedzieć, że tożsamość „kosmopolityczna” jako ogólniejsza i pojemniejsza jest zawsze słabsza od tożsamości „regionalnej” węższej i bliższej w kategoriach kulturowych i przestrzennych ciała i jego kontekstowi. Ostatecznie przecież najmocniej doświadczamy tego, co jest najbliżej nas, czyli najbliżej własnego ciała i tego, z czym ono się styka. Stąd być może niezrozumienie ludzi żyjących w rozmaitych enklawach dla potrzeb, które kształtują poglądy ludzi żyjących poza nimi. Rysują się więc tendencje separatystyczne między tożsamością grup etnicznych, kulturowych, ekonomicznych, rasowych, religijnych⁷².

Pisząc o mediach nie sposób pominąć często podkreślanej bariery między tym, z czego nasz sposób myślenia wyrasta, a tym, w czym zostaliśmy osadzeni dzięki rozwojowi nowych technologii. Nasze myślenie wyrasta z tzw.

⁷¹ A. Giddens, op. cit. s.257

⁷² Mark Warschauer, *Language, identity, and the Internet*,
<http://www.arts.uwa.edu.au/motspluriels/MP1901mw.html#fnB0>

galaktyki Guttenberga, która ukształtowała nie tylko nasz sposób wyrażania treści, ale same wyrażane treści. Jej dorobek wydaje się nam "naturalny". Sposób pisania i czytania współtworzył przez setki lat sposób mówienia i myślenia oraz same zachowania ludzi⁷³. Pismo zmieniło sposób wypowiedzania i już pojawienie się radia musiało dla wielu osób przyzwyczajonych do bezgłośnego odtwarzania słów głosem imaginalnym spowodować pierwszy szok kulturowy. Po raz pierwszy w tak drastyczny sposób ekspresja głosu wzięła górę nad rozsądkiem i sensem słów, czego szczególnie mocno doświadczyli Niemcy słuchając płomiennych przemówień wodza. Po raz pierwszy słowa, które w ciszy oddziaływały głęboko lecz subtelnie i o ile były zapisane poddawały się analizie, zaczynały przedzierać się gwałtem na powierzchnię, aż do uszu odbiorców. Każdy szept dzięki falom radiowym zmieniał się w kazanie na górze. Słowa pozwalały na relaks w domowym fotelu, a jednocześnie stawały się częścią strumienia świadomości, zmieniały bezwzględnie ludzką artykulację, ujednolicały mowę narodu, stawały się szablonem modyfikującym sposób myślenia. Tak więc radio eksplorowało bardzo głębokie obszary psychiki ludzkiej, sięgając po wewnętrzny ludzki głos, by go zmieniać, co nie pozostało bez wpływu na całą kulturę. Modulując dykcję i sposób emocjonalnego nacechowania słów można było tworzyć nowe wzorce mowy, a więc i myślenia, oparte na subiektywnych emocjach, zaszczepiać emocje poprzez ustawiczne powtarzanie słów z różnym nacechowaniem emocjonalnym w różnych kontekstach. Zastosowanie to miało z jednej strony charakter dydaktyczny, a z drugiej propagandowy.

Kolejnym krokiem uniformizacji była oczywiście telewizja, która rozwijała nie tyle sposób artykułowania słów w myślach, co wizję rzeczy i ludzi, tworzyła własne ikony dodając je do ikon filmowych. Wyobrażenia ludzkich ciał zaczynały funkcjonować w świecie kultury w sposób inaczej skonwencjonalizowany, choć istniały one, od kiedy ludzie podziwiali obrazy

⁷³ D. de Kerckhove, *Powłoka kultury, Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Warszawa 1996

i posągi. Znaczenie rzeczy zaczęło być wyznaczone ich wyglądem. Wynalazek telewizji, podobnie jak wcześniejsza fotografia [choć o wiele silniej], przyczynił się do upowszechnienia i dynamicznego kreowania kanonu piękna, który zmieniał się wraz z kreowaną w medialnym pejzażu modą. Moda natomiast jest wizualizacją dynamicznej tożsamości, odzwierciedlającą dynamikę kultury. Telewizor oderwał nasz wzrok, który do tej pory zajęty był wyluskiwaniem liter lub był wyłączony, by umożliwić rekonstruowanie słyszanego świata słów w wyobraźni przywołującej zapisane w pamięci figury, i skupił na obrazowej, ideologicznej transmisji rzeczywistości, a zarazem tożsamości. Połączenie obrazu i dźwięku utrwaliło pewne wyobrażenia o świecie, a pewne odsunęło na margines, gdyż, dla przykładu, zastosowanie muzyki w formule teledysku nadaje nowy charakter obrazom. Element emocjonalnego dodatku do treści obrazowej, jakim jest muzyka, wyparł słabsze emocjonalnie wartości kulturowe i zastąpił silniejszymi. Zmiany w wystroju studia telewizyjnego, przejście od bezpośredniej transmisji do montażu nie-linearnego [*non-linear editing*] wymuszane były koniecznością dynamizowania estetyki oraz poszukiwania nowych form i połączeń dźwięku i obrazu dla kreowania stylistyk czerpiących z dorobku kina, lecz dostosowanych do nowego dyspozytywu. Czas telewizyjny uległ zagęszczeniu i wyparł refleksyjność kina [szczególnie kina niemego] dzięki zastosowaniu bezpośrednio oddającej emocje muzyki. Oczywiście, typy postaw utrwalała wcześniej fotografia i film, a jeszcze dawniej malarstwo i teatr. Nowe media musiały więc wygnać w pierwszym rzędzie majestatyczność werbalnych ikon kulturowych, które stały się zbyt przerysowane dla oka kamery, zbyt ukulturowione jak na nowy język przemawiający do ciała, a nie umysłu. Gest teatralny, by być czytelnym, musiał być konwencjonalny i wyrażony bardzo mocno. Gest odwoływał się do ikonografii malarskiej, do symboliki. Nowe formy kulturowe poprzez emocje oddziaływały na zachowania mimetyczne tworząc nową tożsamość. Fotografia, jako zabalsamowany czas pozbawiony *continuum*, funkcjonowała jeszcze na styku ikonografii, malarstwa i czerpała obficie z alegorii i estetyki słowa pisanego, które w ciszy wydłubywało z psychiki obrazy wyidealizowane

i fantasmagoryczne. Kino niemal natychmiast spisało na straty teatralność zamasztych gestów i przerysowanych postaw i podjęło z nią walkę. Odsłoniło za to urok małych chwil, powszednich i powszechnych, zwróciło uwagę na małego człowieka, stworzyło specyficzną ikonę antybohatera [np. Charlie Chaplin]. Stało się to zanim jeszcze dołączył do obrazu dźwięk. Po syntezie dźwięku i koloru powstał nowy paradygmat kinowego kiczu. Gwiazdy tak malownicze w kinie niemych nagle odkryły swą piętę achillesową. Okazało się, że znów medium wpływa na ukształtowanie tożsamości. Zaczęto szukać nowych wzorców przeżywania kameralnego. Wchodząc w przestrzeń dyskursu telewizyjnego film miał już więc za sobą odzieranie ludzi z prywatności, ukazywanie realistycznych obrazów cierpienia. Telewizja uczyniła krok kolejny. Postanowiła z tego wszystkiego uczynić swój atut i wykorzystać techniki wiarygodności. Wytworzyła specyficzną dla siebie formułę *reality show*.

Reality show wprowadził nową jakość do telewizji. Umożliwił pojawienie się na ekranie ludzi wybranych spośród „przeciętnych”, w miejscu, które nacechowane było aurą elitarności i nieprzystępności. Poza tym pseudo-egalitarne *reality show* stanowi pomost w drodze telewizji do opartych na Internecie sposobów transmisji danych, umożliwiających ingerencję w przekaz. W *reality show* mamy już możliwość pre-interaktywnego sterowania tym, co dzieje się na ekranie. Możemy wpływać na wybór ikon i tożsamości, które nam odpowiadają. Widzowie wypracowują model obywatela, podkreślają cechy charakteru, których pożądamy, które wydają im się sympatyczne, tworząc jednocześnie panteon współczesnych herosów, przenosząc słownictwo i sposób bycia społeczeństwa do mitologizowanej przestrzeni odbiornika telewizyjnego.

Przełączając kanały rezygnujemy z przejmowania jakichkolwiek narracji budując jednocześnie własną, składającą się z doświadczeń szczątkowych i powierzchownych. Odchodzimy od linearności pisma i kartkujemy świat niczym człowiek przechadzający się między rzędami książek. Przeglądamy tytuły, okładki, czasem czytamy kilka słów, póki nie zechcemy sięgnąć dalej. Wtedy oceniamy i przeskakujemy do kolejnej pozycji znajdując przyjemność

w samej przechadzce i poczuciu niemożliwości ogarnięcia całości. Percepcja współczesna przypomina nieco przeżycia opisane w *Pamiętniku z Powstania Warszawskiego* przez Mirona Białoszewskiego. Widzimy jedynie nagie fakty i nie mamy czasu na dokładniejsze wejrzenie w ich głębię, na ich interpretację i zrozumienie.

Tego typu nawyk percepcyjny przenosimy natomiast na Internet, w którym informacja jest względnie mało dynamiczna [nie biorąc pod uwagę *stream media*] i surfujemy po danych w podobnie powierzchowny sposób. Nie mając przed sobą bariery trudu w zdobywaniu wiedzy przestajemy czuć jej pożądanie. Niemożliwość ogarnięcia komunikatów przekazywanych przez sieć nie polega już na ulotności treści, ale na jej ogromie i bardzo zróżnicowanej wartości poznawczej. Koncentrujemy się na tym, co jest w danym momencie potrzebne. Nie interesuje nas nic dłużej, możemy więc podziwiać jedynie ogólne wrażenie, które zastępuje nieistniejące zresztą już w naszym wyobrażeniu zrozumienie przekazu jako czegoś jednoznacznego. Internet jest silnie skontekstualizowany, gdyż za pośrednictwem rozmaitych hybrydycznych stron WWW jego zawartość układa się w nowe bloki tekstu. Niczym kolaż odrywają one przekaz od znaczenia i komponują we własne układy linearne. Staje się bazą danych kontekstualizowanych za pomocą kolejnych sieci *hyperlink'ów*. Internet stanowi też współczesną dynamiczną inkunabułę lub ożywioną księgę, jaką sobie wyobrażał Peter Greenaway w filmie *Prospero's Books*⁷⁴. Wymaga od odbiorcy czy osoby wchodzącej w interakcję zupełnie innego stanu umysłu. Przede wszystkim Internet jest medium personalnym. Ma moc przemawiania do każdego z osobna⁷⁵. W dużej części zawiera słowo pisane, a więc nie wyczerpuje się w komunikatach powierzchniowych, prezentujących, a nie interpretujących. Jaki model tożsamości i styl odbioru wytworzy to medium?

W chwili obecnej, u progu wielkiego wkroczenia ludzkości

⁷⁴ Księgi Prospera [Prospero's Books], reż. Peter Greenaway, na podstawie dramatu *Burza* Williama Shakespeara, 1991 <http://imdb.com/title/tt0102722/>

⁷⁵ <http://www.astro.com>

do wirtualnych światów jako nośników treści świata realnego, tożsamość zaczyna odrywać się od ciała i przenosić na symulakra. Zaczynamy żyć w świecie, w którym wytworzona w ciągu naszego życia tożsamość zaczyna się zrównywać w swoim statusie ontologicznym ze statusem Batmana.

„Produkcja zabawek to potężny dział przemysłu kultury popularnej. Wyrosło nowe pokolenie ukształtowane w tej kulturze. Specjaliści od polecania wzorów konsumpcji dobrze wiedzą, że dzieci i młodzież, "next generation market", nazywane SKIPPIES (School Kids with Income and Purchase Power; dzieci dysponujące dochodami i siłą nabywczą), stają się coraz istotniejszym segmentem społeczeństwa konsumpcyjnego. Stawką jest nie sama sprzedaż towarów, ale przywiązanie do marki na całe życie, stąd owe mody na marki, stąd akcje promocyjno-reklamowe w szkołach (specjaliści od Kindermarketingu są w cenie). Antropolog Roch Sulima nazywa to światem spełnień, w którym marzenia wieku dorastania przerabia się na łatwe do zrealizowania zachcianki. Zabawki przyzwyczajają do konsumpcji z wykorzystaniem symboli. To jest element tożsamości małego konsumenta”⁷⁶.

Oczywiście zabawki są elementem całej struktury nowej ikonicznej kultury, na którą składa się przede wszystkim pejzaż mediów audiowizualnych. One wszystkie tworzą jeden układ wpływający i kreujący gotowe tożsamości, które niczym strój Batmana wystarczy przywdziać.

„Wielką zapobiegliwość wykazała firma produkująca kostiumy Batmana, która uznała za konieczne opatrzyć instrukcję obsługi przestroga: uwaga, strój nie umożliwia latania. Tak też i w świecie powłoki wypromieniowywanej przez media powstają niezliczone symulacje światów fantasmagorycznych, które osaczają odbiorcę siatką symbolicznych uwarunkowań, posiadających niejednokrotnie zakotwiczenie w symbolice religijnej, gnostycznej, lub magicznej, tworząc zeń idealnego konsumenta. Miliony ludzi po prostu nie mają świadomości, iż są poddawani tresurze

⁷⁶ Kazimierz Krzysztofek, *Zmiksowana kultura*, Magazyn Sztuki, nr 28, http://www.magazynsztuki.home.pl/archiwum/nr_28/mix_kultura/mix_kultura_.htm

symbolicznej (symbolic violence)⁷⁷.

Tożsamość zaczyna oznaczać coś przybranego, kupionego⁷⁸, a granica między nią, a tożsamością sieciową stale się upływnia. Tożsamość sieciową mogą przybierać inni użytkownicy i zmieniać niczym system Linux⁷⁹, staje się więc ona zbiorem danych wpływających na podmiot, ale nie koniecznie stanowiących jego własny projekt. Jest tożsamością tymczasową, a wybór jej jest wyborem kryjącej się za nią przyjemności. Psychologiczny sens podobieństw między doświadczeniami zapośredniczonymi i tzw. bezpośrednimi możemy natomiast rozwinąć w kontekście medialnym używając fragmentu tekstu Piotra Zawojskiego⁸⁰:

„[...] Wirtualna Osobowość (Virtual Personality) staje się konkurencją albo uzupełnieniem Realnej Osobowości (Reality Personality). Jak mówi Stahl Stenslie⁸¹ – wprowadzając te rozróżnienia – pomiędzy owymi schizoidalnymi twórcami toczy się swego rodzaju gra przypominająca lacanowskie zwierciadło. Realna Osobowość obserwuje Wirtualną Osobowość (być może przypomina to nieco mechanizm projekcji-identyfikacji); owo spięcie dwóch osobowości Stenslie określa mianem „post-biologicznego cyberorganizmu”. Można jedynie dodać, że kojarzy się ono również z derridiańską spektralnością, morinowskim „widmem” i jego semantycznymi konotacjami, czyli pojęciem sobowtóra, repliki, zdwojenia. A zatem „obecnie psychofizyczne relacje pomiędzy realną i wirtualną osobowością są bardziej natury mentalnej aniżeli fizycznej” [Stenslie b. d. a], bowiem „oddzielenie fizycznego korpusu od psychologicznie ukonstytuowanej osobowości jest charakterystyczne dla cyberprzestrzeni” [Stenslie b. d. b].”

Podmiotowość obecna w ciele, posiadająca kontakt z medium poprzez

⁷⁷ ibidem

⁷⁸ Amadeusz Krauze, Dwa Światy Wielkiego Brata – konsekwencje wychowawcze
<http://www.szkolna.pl/akapit/Siw2.pdf>

⁷⁹ Lev Manovich, *Kim jest autor? Modele autorstwa w nowych mediach*. [w:]
<http://www.cyberforum.edu.pl/teksty.php3?ITEM=94>

⁸⁰ Piotr Zawojski *Monitory między nami*. op. cit.

⁸¹ Stenslie S. [b. d. b], *Wiring the Flesh. Towards the limits and possibilities of the virtual body*,
<http://sirene.nta.no/stahl/txt/wireflesh.html>

interfejs podejmuje działania wytwarzające wielość bytów i jest to nie tyle nowym zjawiskiem, co zjawiskiem o niespotykanej dotychczas skali. Dotąd świat pozwalał na budowanie różnych tożsamości w rozmaitych kręgach, które mogły nigdy nie zostać połączone przez żaden element. Inaczej człowiek zachowywał się w domu, a inaczej w miejscach publicznych, zaś jeszcze inaczej w zamkniętych grupach. Wszędzie jednak był „sobą” – jedynym aktualizującym siebie podmiotem. Wszędzie pojawiał się w tej samej cielesności, która współtworzyła jego tożsamość, podobnie jak tworzy ją wewnątrz pamięci podmiotu. Jednocześnie jedyną pełną aktualizacją tożsamości było jego „ja”, jego własna pamięć osadzona w ciele. Sieć ustanawia alternatywną tożsamość poza zasięgiem i możliwością ingerencji „ja”. Media eliminują ciało i dopuszczają wcielanie się w awatary, a sama cyberprzestrzeń staje się wielopłaszczyznową platformą bogatego życia psychicznego całych społeczeństw, pochłaniając, coraz to nowe obszary aktywności ludzkiej. Każda z tych aktywności jest rejestrowana, zapamiętywana i gotowa do przetworzenia.

Chcąc wejść głębiej w zagadnienie życia na ekranie i jego psychoanalityczne konotacje użyjmy jeszcze jednego cytatu z tekstu Zawojskiego:

„Czy siedząc samotnie przed monitorem komputera oczekujemy na spotkania z innymi, czy chcemy połączyć się ze sobą, ze swoim ciałem, czy też jak mówi Jean Baudrillard „nie chodzi o to, by mieć ciało, ale by być podłączonym (connected) do swojego ciała [...], do swojego mózgu” [Baudrillard 1994, 249, 250]. Wtedy zaś „monitor komputera i mentalny monitor mojego własnego mózgu stoją wobec siebie w relacji möbiusowskiej: są złączone z sobą jak we wstędze Möbiusa”⁸².

Monitor staje się dla nas oknem na wirtualną społeczność. Gdy

⁸²Piotr Zawojski *Monitory między nami*. op. cit.

nawiażujemy z nią kontakt pozbywając się strachu przed konsekwencjami cielesnej obecności oraz lęku własnej tożsamości wykreowanej w społeczności zanurzamy się w medium, które traktuje nas na równi z każdym innym podmiotem. Nie musimy się dłużej uniformizować. Nasz strój i społeczny *habitus* nie są istotne o tyle, o ile nasza podmiotowość jest zdolna wytworzyć w naszym umyśle tożsamość, która będzie w danym momencie zaakceptowana przez nas samych. Ciało, jego fizjonomia, strój, fryzura i wszystko, co stanowiło nośnik tożsamości, którą chcieliśmy kreować w oczach innych, cała więc maska używana do potwierdzenia w oczach innych naszej tożsamości staje się zbędna. Cali stajemy się tekstem i nie liczy się nic poza nim, czy użyjemy *webcamu*, czy awatara – symulacji 3D, czy też medium *stricte* tekstowego. W ten sposób kreacja własnej osobowości w sieci staje się czymś czysto intencjonalnym, pozbawionym presji genów. Możemy rozpoznawać ludzi po rodzaju automatycznego podpisu dodawanego do e-maili⁸³. Żadna z masek, jakie zakładamy, nie pozostawia nas obojętnymi. Wpływ jej rozstrzygany jest zazwyczaj w aspekcie kataraktycznym lub mimetycznym. Wydaje się, że zależność między ich występowaniem wypływa z nastawienia indywidualnego odbiorcy, choć zaspokojenie i oczyszczenie może powodować wtórnie chęć mimetyzmu przekraczającego bariery medium, jak w przypadku przywdziewania stroju Batmana.

Obraz człowieka, a więc zapewne i jego cielesności, kreowany przez podmiot – zdaniem Lacana⁸⁴ – nie kocha nas ani nie jest przez nas kochany. Podmiot [w sensie psychologicznym, a więc „poczucie bycia podmiotem”] kocha to, co go przekracza, a więc zawsze będzie dążył do konfrontacji własnych postaw z ego-ideałem. Właściwym zaś miejscem podmiotu jest jego poczucie braku. Może to tłumaczyć wolę transgresji własnej tożsamości poprzez podmiot, który zawsze czuje odrębność względem wytworzonego obrazu. Innymi słowy podmiot znajduje się poza dyspozycjami psychicznymi,

⁸³ P. Wallace, *Psychologia internetu*, Poznań 2001

⁸⁴ Marie-Luise Angerer, *Życie, jako ekran? Albo: jak uchwycić wirtualność ciała?* [w:] Kwartalnik Filmowy 35-36, 2001

lecz one są efektem jego działalności, tożsamością, co powoduje takie, a nie inne poczucie podmiotu wewnątrz wytworzonej w sobie samym wizji świata. Wytwarzana tożsamość zawsze umiejscowiona jest w punkcie określonym przez wizję świata, gdyż tożsamość okala poczucie podmiotu; tożsamość powstaje w związku z powstawaniem wizji świata i jest z nim nierozzerwalnie związana. Sam podmiot często zmienia pozycję poczucia podmiotowości wewnątrz siebie i przyjmuje różne pozycje względem wewnętrznej wizji świata, co zmusza tożsamość do rozwoju, do wychodzenia poza doświadczenie własnego „ja” i przekraczania granic poznania. Bez poznania świata nie jest możliwe konstruowanie tożsamości inaczej niż poprzez mit.

Jeśli za model psychiki indywidualnej i jej przedłużenie uznamy osobisty komputer z jego monitorem, to zawsze człowiek dążył będzie do otwarcia go na to, co znajduje się poza nim. Komputer odbijał będzie w sobie umysł człowieka, lecz sieć będzie nośnikiem interakcji społecznej człowieka i percepcji komputera, jako modelu i ekstensji umysłu, a zarazem samego człowieka i jego umysłu. Chęć usieciowienia jest naturalnym dążeniem podmiotu wynikającym z konstrukcji jego psychiki, która własne poczucie podmiotowości umiejscawia zawsze poza obrazem świata, a więc tożsamością. Podmiot dąży do konfrontowania własnej wizji świata i własnej tożsamości, z tym, co go przekracza, a więc z brakiem, z pustymi miejscami na tworzonej przez niego mapie. Choć strata pewności co do własnych przekonań powoduje często frustrację, jest konieczna dla funkcjonowania poczucia podmiotowości w swojej własnej psychice, gdyż świat jest zarówno tworem zmiennym, jak ostatecznie niepoznawalnym. Ów stan umysłu zdaje się współcześnie silniej doświadczany w kontakcie z mediami. Media koncentrując się na tym, co zmienne, operują jedynie naskórką wiedzy o przedmiocie. Opisywana sytuacja podmiotu utwierdza stan umysłu współczesnego nomady kulturowego. Posługując się teraz paralelą między cyberprzestrzenią a kulturą możemy przytoczyć zdanie Ryszarda W. Kluszczyńskiego⁸⁵:

⁸⁵ Ryszard W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka Multimediów*,

„Druga postać nomadyzmu kulturowego związana jest z teorią wielości światów. Przyjmuje się tutaj, że jednostka, ze względu na wielość ról społecznych, które stale odgrywa, jak również z uwagi na [...] fakt pozostawania w różnych wspólnotach realnych i wirtualnych, ujmując w swym doświadczeniu rzeczywistość w formach tak dalece zróżnicowanych, iż nie jest skłonna (czy wręcz nie potrafi) sprowadzić jej do ram jednego układu. Decyduje się wówczas w zamian na zaakceptowanie tezy o wielości światów, przy czym fakt ten nie musi zostać w pełni przez tę jednostkę uświadomiony (zachowuje się wówczas tak, jakby taką hipotezę przyjęła). Najciekawsze jest w tej koncepcji nie to, że, jak utrzymuje ona, żyjemy – każde z nas – w różnych światach, lecz, że znajdujemy się zwykle na ich pograniczach czy wręcz pomiędzy nimi, mając za przedmiot doświadczenia przede wszystkim wielość i różnorodność”

Kluszczyński wskazuje także inną postać nomadyzmu, która poniekąd uzupełnia opisany model wywodzony od Lacana. Wzór nomady jako *bricoleura*, czyli majsterkowicza konstruującego z mozaiki świata własny obraz kultury, a tym samym własną tożsamość. W tym przypadku również pozycja podmiotu będzie zawsze zewnętrzna względem budowanego świata i jeśli ów świat odnosił się będzie jakoś do podmiotu, to raczej ujmie poczucie bycia podmiotem, jedną z wytworzonych tożsamości lub inną konstrukcję wewnętrzną, z którą podmiot się utożsamia. Z zestawienia tego wyłaniają się dwa sposoby radzenia sobie z zaistniałą sytuacją, ale niedoskonałość ich nie jawi się jako wada. Niedoskonałość jest mechanizmem napędzającym proces rozwoju i poznawania świata.

Jeśli uznaliśmy, że monitor i komputer podłączone do sieci przestają być tylko osobistym odzwierciedleniem umysłu, a stają się częścią tego, co Kerckhove nazywa *webness*⁸⁶, to w istocie dochodzi do eksplozji rozmaitych punktów widzenia, rozmaitych myśli i idei. Nasz umysł przestaje być tylko naszą konstrukcją, bo do własnego świata wpuściliśmy poniekąd wszystkich innych użytkowników. Oczywiście, mamy moc nawigowania w tej

Kraków 2001, s. 43.

⁸⁶ Derrick de Kerckhove, *Network Art and Virtual Communities*
http://www.va.com.au/parallel/x2/journal/derrick_dk/ddk.html

rzeczywistości, jednak nawigacja ta przebiegać może w celu utwierdzenia się w przekonaniach lub transgresji obrazu świata. Komputer staje się przedmiotem w skarbcu wspólnej świadomości gotowej na jej odkrywanie przez jednostkę. „Ekran staje się lustrem, zaś przestrzeń elektroniczna jest ujęta jako materializacja nieświadomego. Pod tym względem więc w cyberprzestrzeni wita nas idealne ego”⁸⁷. Rzeczywistość sieciowa w bezpośredniej postaci, nieuramowiona niczym poza naszą własną wolą, kompetencją i umiejętnościami, dostaje się do nas i rozsadza dotychczasową zamkniętą strukturę umysłu, zawartą w nim tożsamość oraz wizję świata.

⁸⁷ Marie-Luise Angerer, *Życie, jako ekran? Albo: jak uchwycić wirtualność ciała?* [w:] Kwartalnik Filmowy 35-36, 2001

Cielesność i technologia

Wraz z początkiem postrzegania ciała jako mechanizmu⁸⁸ lub jako części zwierzęcej bytu ludzkiego, rozpoczyna się poszukiwanie wyjątkowości bytu ludzkiego raczej w emocjach i wszystkim tym, co powstaje na styku ciała i wytworów aktywności umysłu. Sztuczny człowiek staje się mitem i marzeniem ludzkości, która być może podświadomie w nim widzi kolejną formę własnej ewolucji. Dzieło człowieka ma odzwierciedlać jego samego i być od niego doskonalsze. Ciało ustępuje pola w walce ludzkości o swą wyjątkowość, a ostatnim bastionem pozostaje wciąż mózg. Natomiast pojawienie się maszyny liczącej wprowadza słuszne wątpliwości co do wyjątkowości samego podmiotu. Wprowadza pytanie o istotę życia. Czy jest ono boskim tchnieniem i ogniem, czy tylko efektem działania ciała? Cybernetyka umożliwia konstruowanie bardziej precyzyjnych obrazów przedmiotów w pamięci, z dokładnością do najmniejszej postrzeganej przez matrycę cząsteczki. Ewolucja skanerów jest dużo szybsza niż ewolucja oczu. Obraz cyfrowy umożliwia analizowanie w oparciu o najmniejsze różnice, a nie tylko o elementy całościowe, złożone kształty, którymi operuje ludzki umysł. W miarę uczenia maszyny ludzkiego sposobu myślenia, logiki rozmytej, porównywania złożonych struktur i kształtów, zaczynamy pytać o pozycję człowieka w nowym świecie. Świecie, którego geneza jest materialna, cielesna, kształtowanym przez umysł stwarzający on byt doskonalszy od samego siebie. Stwarza jedynie z materii, bez pierwiastka metafizycznego, bez duchowości, nie mającej już czego tłumaczyć w skrajnie odczarowanym świecie mechanizmów, w którym wolność człowieka jest możliwa jedynie poprzez odwołanie się do chaosu, przypadku. Jedynej rzeczy, której komputer nie potrafi wygenerować. Jak w filmie *Truman Show*, kiedy bohater jeżdżąc po rondzie wymyka się niby przypadkiem z realizowanego właśnie przy jego mimowolnym udziale programu. Daje się ponieść przypadkowi i dopiero

⁸⁸ Jarosław Lubiak, *Interfejs – człowiek versus maszyna*, [w:] Kwartalnik Filmowy 35-36, 2001

wtedy staje się wolny; jedynie, kiedy jego słowa przeczą czynom. Cały współczesny świat staje się w naszym odczuciu mechanizmem, który nas obserwuje. Sztuczne ciało nie jest tylko problemem samej ludzkiej cielesności, ale kulturowym problemem powłoki kultury. Kultury, której mechanizmy postrzegania stale nas śledzą: rejestrują billingi, wyciągi z kont bankowych, przechowują e-maile, zapamiętują położenie geograficzne dzięki lokalizacji telefonów komórkowych. Stajemy się jedynie pokarmem dla kultury dostarczającym jej niezbędny życiowy materiał. Specjaliści od *product placement* w *show* z udziałem Trumana mówią ludziom, co mają nosić, czym obierać owoce, jakimi samochodami jeździć. Cały zaś świat staje się idealnym projektem.

Temat świata jako idealnego projektu, płaszczyzny pozbawionej znaczeń został podjęty przez grupę teatralną Komuna Otwock w przedstawieniu *Design: Gropius/Dlaczego nie będzie rewolucji*. *Design* jest tam projektem, który podobnie jak w *Truman Show* stale obserwuje społeczeństwo i przyswaja wszelkie mody i trendy, które najczęściej rodzą się z buntu przeciw fałszywym jego zasadom, przeciw profesjonalizacji i uniformizacji ludzi, przeciw pozbawianiu ich umiejętności myślenia syntetyzującego. Uderzenia w twarz, kiedy stają się powielane, rysują się jedynie jako pozbawione emocjonalności gesty. Powtarzane, reproduktowane gesty są jedną z najczęściej pojawiających się ikon kulturowych. Powtórzenie odbiera status czegoś jedyne i przekształca rzecz w symulakrum⁸⁹. Świat symulakrycznych powtórzeń wchłania i używa ludzi, ich gesty wolności, do promowania samego siebie. Krzyk odebrał sens przerażenia, kiedy zyskał wartość estetyczną, kiedy stał się ikoną powtarzaną w niezliczonych wersjach piosenek, aż do znudzenia. Zużytym chwytem, który kiedyś miał służyć pobudzeniu i przebudzeniu. Karmiący ów sztuczny, liczący się jedynie z gospodarką, ze sprzedażą i finansami twór ludzki, którym zależało na wolności, zdecydowali się na zaprzestanie działalności artystycznej. Dostrzegali bowiem, że amorficzna współczesna kultura konsumpcji wchłania

⁸⁹ J. Baudrillard, *Porządek symulakrów*, [w:] *Widzieć, myśleć, być*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001

ich twórczość, że zaczynają się stawać częścią świata blagi, kłamstwa dającego poczucie wolności i życia w prawdzie, że działalność ich zamiast rozrywać materię fikcji, potęguje jej złudną jedyność i niepodważalność. Przyczynia się więc do rozrostu jej ideologii, zamiast do jej zniszczenia. Wolność wyboru podsycana marketingiem, reklamami, kreowaniem sposobów myślenia przez kino, literaturę, muzykę, wolność fałszywa i zakłamana zaczyna wystarczać. Modelowe, gotowe tożsamości. Przypomnijmy sobie scenę z filmu *Fight Club*, kiedy bohater rozgląda się po pokoju i widzi nad każdym przedmiotem w swoim pokoju cenę, a sam pokój zmienia się w katalog. Bunt przeciw płaszczyźnie zmienia się w bunt przeciw ubraniu, przeciw ciału i skórze właśnie. Bunt przeradza się w agresję, która dopiero jest w stanie uspokoić destrukcyjne instynkty bohatera. Sztuczny twór ciała, tym razem już nie ciała w sensie jednostkowym, ale ciała w sensie globalnym, ciała kultury, w której żyjemy. Bunt, który został odsłonięty i poznany, a co za tym idzie, wykorzystany do opakowywania towarów, nie jest buntem. Mówi się, że symbolem naszych czasów, symbolem globalizacji, jest ziemia widziana z kosmosu oraz odsłonięte ludzkie ciało poddane seksualnemu spojrzeniu. Ziemia odsłonięta, piękna, ale pozbawiona mitologicznej fantazji. Bez podtrzymujących ją herosów, krokodyli, słoni... Ziemia jako nagi *layout*. Wizja zagłady jest więc naturalną konsekwencją odkrycia jej struktury. Człowiek, musi żyć w odniesieniu do tego, co nie zostało jeszcze poznane. W odniesieniu do Wielkiego Nieobecnego, ukrytego Boga. Zawsze ludzkie poczucie tożsamości transcenduje znane, jak w symbolu rodzącego się życia jako jaja, jak w symbolu wyłaniającego się Abraxasa. Transgresja jest więc koniecznym wynikiem tego mechanizmu. Wskazuje na to każda religia posiadająca jakąś wizję raju lub wyzwolenia, zbawienia czy życia po śmierci, po uwolnieniu się od uwarunkowań cielesnych i zmysłowych. Dokonuje się to zarówno na planie jednostkowo cielesnym – destrukcja ciała, jak i na planie ogólnym, co widzimy zarówno w *Matrix* [świat wirtualny], jak i *Truman Show* [maszyny widzenia]. Cyberprzestrzeń spełnia w odniesieniu do ludzi jednak funkcję zbawczą. Zapewnia im pole do eksploracji, której potrzebują. Odwraca ich uwagę

od buntu przeciw maszynerii świata, a skłania ich wzrok w stronę monitorów. Jeśli więc przypomnimy sobie, czym staje się dla Lacana cyberprzestrzeń, możemy być skłonni do odejścia od apokaliptycznych wizji. Co jednak, gdy spojrzymy na cyberprzestrzeń wchłaniającą wolę transgresji, jako na element planu, *designu* świata? Oczywiście można też widzieć odwrotną stronę medalu i znaleźć się w neo-średniowiecznym⁹⁰ paradygmacie. Można ciało postrzegać jako to, co nas niewoli, a cyberprzestrzeń jako niebiosy⁹¹, które otwierają się przed nami niczym Królestwo Boże wymagające wyrzeczenia się wszystkiego, co materialne i cielesne⁹².

Internet jest dziś jednym z ważniejszych elementów kultury wprowadzających i ucieleśniających rozłam między ciałem, płcią i tożsamością, o czym pisałem podczas omawiania zagadnienia tożsamości i tożsamości sieciowej. Kiedy tożsamość owładnięta i rozszczepiona na cyber-tożsamości rozmywa granicę podmiotu, który działa w oparciu o interfejs i tworząc z nim jedno, czy też zazwyczaj nieświadomie dopuszczając go do zakresu własnego „ja”, póki ów interfejs działa, ciało staje się czymś równie zawodnym i traktowanym instrumentalnie, jak urządzenia peryferyjne łączące je z komputerem. Gdy spojrzymy na sport, w którym także ciało stawało się uprzedmiotowione i kształtowane w celu uwolnienia intencji zwycięstwa należących do podmiotu, ciało należy do jednego układu z „grą”. W przypadku rzeczywistości wirtualnej ciało zostaje zrównane poprzez przynależność do tego samego układu z interfejsem, a więc wprowadzone w pogranicze *hardware’u* i *software’u*. Zrównane, gdyż podmiotowość już nie koncentruje się na nim, ale na cyber-tożsamości i awatarze jako zamiennikach tożsamości i cielesności. Wolność od tożsamości, wizji świata i związanych z nimi problemów oraz zastąpienie ciała mechanicznym wtórnikiem sprawia, iż nie identyfikujemy się z tym, co nas upokarza, ale z tym, co daje nam perspektywę

⁹⁰ J. Fisher, *Postmodernistyczny raj*, [w:] *Widzieć, myśleć, być*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001

⁹¹ Ks. Andrzej Draguła, *Ecclesia electronica, Internet, a mistyczne Ciało Chrystusa*, *Więź* t. 8-9 2002

⁹² Ewa Borowik-Dąbrowska, *Teologia Hipertekstu. Szkic cyberteologiczny*, [w:]

http://www.angelus.pl/teologia_hipertekstu.htm

rozwoju, przełamywania barier fikcyjnych. Zaczynamy przenosić doświadczenia medialne w ciało i tożsamość. Szczycimy się tym, że pokonaliśmy kogoś, że przeszliśmy trudny etap. Przyjmujemy założenia gry dokonując w niej odkryć. Jednocześnie wolimy nie myśleć o autorach gry, gdyż wprowadza to jakąś neo-teologiczną perspektywę, w której stajemy się czyjąś kreacją. Mimo iż gry powstają w wielkich zespołach ludzkich, mityczna postać kreatora jest obecna w myślach graczy.

Gra spełnia funkcję raju, czyli zabawy bez bólu, pozbawionej ciała i jego uwarunkowań, a także ostatecznego wymiaru śmierci. Śmierć staje się jedynie powrotem do początku. Nie jesteśmy poddani niczemu poza samym wirtualnym rajem. Znika podmiotowość, znika ciało, pamięć zostaje zanegowana⁹³, a więc zanika i tożsamość, a płynne cyber-tożsamości i amorficzne awatary⁹⁴, rozmywające pamięć o ciele umożliwiają podjęcie gry na zupełnie nowych zasadach. Raj postmodernistyczny jest bazą danych⁹⁵, gdyż nasza psychika stale integruje się z cyberprzestrzenią. Pytanie zaś, na ile ludzie mogą się zmienić wciąż pozostając ludźmi⁹⁶, jest równoznaczne ze stawianym w tej pracy pytaniem o granice podmiotowości. Jeśli przyjąć koncepcję człowieka jako mechanizmu⁹⁷ czy „analogowego komputera”⁹⁸, podmiotowość będzie wytworem cielesności i wyznaczona będzie obszarem jej psychofizycznych dyspozycji, zaś tożsamość konstruowaną przez sam podmiot historyczną wizją samego siebie zawartą w pamięci. Sfera kultury staje się wtedy analogonem cyfrowości, zaś natura analogowości⁹⁹. Ciało stanie się nośnikiem systemów analogowych, podmiot posiadający zdolność wytwarzania systemów binarnych tworzył będzie tożsamość czerpiąc z obydwu systemów.

⁹³ S. Žižek, *Przekleństwo fantazji*, Wrocław 2001.

⁹⁴ Patrz: http://cukt.art.pl/NoBody/frame_perf.htm

⁹⁵ J. Fisher, *Postmodernistyczny raj*, [w:] *Widzieć, myśleć, być*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001

⁹⁶ M. Heim, *The Metaphysics of virtual Reality*, Oxford University Press, New York 1993

⁹⁷ J. Offray de La Matrie, *Człowiek-maszyna*, tłum. S. Rudniański, PWN, Warszawa 1984

⁹⁸ A. Wildren, *System and Structure: Essays in Communication and Structure*, Tavistock Publications, London 1971

⁹⁹ Jarosław Lubiak, *Interfejs – człowiek versus maszyna*, [w:] *Kwartalnik Filmowy* 35-36, 2001

Model ten wprawdzie jest kontrowersyjny, ale chyba najlepiej oddaje sytuację człowieka w świecie mediów. Mimo iż osobiście daleki jestem od uznania go za godną współczesnej humanistyki wizję człowieka, ze względu na etyczne konsekwencje i negację bogactwa kultury, to nie odnajduję lepszego do opisanie sytuacji komunikacji medialnej. Każda nauka tworzy własny model człowieka do własnego celu. Należy ów fantazmat weryfikować z doświadczeniem, ale od niego trzeba zaczynać, bo wszystko, co powiedzieć można, będzie miało odniesienie do niego. Stanowi on fundament tożsamości człowieka, a więc element centralny konstruowanej wizji świata. Ciało jest tym, co postrzegane przez ekran – siatkówkę oka¹⁰⁰, lacanowskie lustro, stwarza obraz ciała¹⁰¹, do którego całość doświadczeń cielesnych będzie się odnosiła.

¹⁰⁰ L. Manovich, *Ku archeologii ekranu komputerowego*, [w:] *Widzieć, myśleć, być*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001

¹⁰¹ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, Warszawa 2001

Potwór

W sztuce zauważyć się daje zwrot estetyczny w postrzeganiu ciała. Można wyróżnić w nim przynajmniej dwa nurty. Pierwszy, związany z feminizmem, próbuje uwolnić ciało od psychicznych fantazmatów płci, a więc walczy ze stereotypowymi jego wizerunkami, ukazuje brzydotę lub też złamanie ideału piękna jako coś naturalnego, a sam ideał jako wydziedziczenie prawdy poza zakres zainteresowania umysłu. Zwraca się uwagę na to, że człowiek w niewoli własnego umysłu, który szuka tworu przynależącego jedynie do jego porządku, szuka potwierdzenia i zakotwiczenia w świecie. Chwali więc te formy, które ideał zawierają, a deprecjonuje te, które są odstępstwem od niego. Skrajnie odmienna optyka leży u źródeł odwrócenia kanonów piękna, które prezentują niektórzy artyści sztuki ciała, jak choćby Franco B.¹⁰².

W drugim sposobie postrzegania piękna zwraca się uwagę na odwrócenie porządku wewnętrzne-zewnętrzne. Tutaj prawda turpistyczna, o genezie sięgającej *Padliny* Baudelaira czy *Lekcji anatomii* lub obrazów pasyjnych, próbuje stanowić odwrócenie powierzchni. Przebicie płaszczyzny, skóry kultury i ukazanie wnętrza ciała jako prawdy. Jest to dylemat współczesnej kultury, który dostrzegł i opisał w scenie pojedynku Marsjasza z Apollem Zbigniew Herbert. Ideał konfrontowany jest z „galaktykami wątroby”. Ideał boski i jego rewers. W tym sensie koncepcja pierwsza i druga odnajdują wspólny punkt w poszukiwaniu prawdy. Jednak w pierwszym przypadku chodzi o ujawnianie zgubnych konsekwencji istnienia ideału, a w drugim bierze się pod uwagę nie konsekwencje, a przyczyny. Poszukuje się prawdy jako źródła percepcji, nie jako formy życia ludzi w czasie i przestrzeni, która zostaje zaprzepaszczone w momencie, gdy istniejemy jedynie w świecie ideałów projektowanych na świat. W drugim przypadku chodzi o odzyskanie

¹⁰² <http://myweb.lsbu.ac.uk/~stafflag/frankob.html>

więzi podstawowej psychiki i ciała. Uzyskanie jego piękna poprzez upodobnienie go do tego, co wewnętrzne, poprzez ukazanie wnętrzości lub wręcz estetyczną fascynację całością jego egzystencji, powstającej i kończącej się w magmatycznej mazi – *badziewiu*¹⁰³. Nie chodzi jednak tylko o średniowieczne *vanitas*. Nikt nie zmierza do moralizowania i wynoszenia istoty duchowej, którą kształtuje życie. *Badziewie* jest odzwierciedleniem tego, co nosimy w swoich umysłach. Najpierw pojawia się ono w nas samych. Nasza tożsamość pierwotnie stanowi jedynie magmę przeżyć niczym niepowiązanych ze sobą, doznań zespolonych w substancję podobną do błota, z którego lepimy za pomocą ideałów idole własnego wnętrza, po czym oddajemy im cześć, gdyż stanowią formę i wizję naszego świata. Psychiczne *badziewie*, zanim pojawiła się narracja i forma, stanowiło jedynie błoto, z którego podmiot jak Bóg Ojciec lepił człowieka. Zanim jednak ulepił go, lepił cały świat. Zwierzęta, rośliny, kamienie, gwiazdy. Postrzeganie „ja” jest wtórnym odbiciem postrzegania świata. Postrzeganie „ja”, a więc podmiotowości, które tworzy psychiczny jej obraz zwany tożsamością, jest lepieniem człowieka na obraz i podobieństwo Boga – podmiotu.

Tak jednak, jak kształtuje się tożsamość z użytych do tego przeżyć – psychicznego błota, tak i powstaje jej przeciwieństwo. Nie chodzi przy tym o Ewę, która powstaje z materii użytej do stworzenia „ja”. Mowa tu o potworze¹⁰⁴. Potwór to wcielone *badziewie*, przeciwieństwo ładu, wszystko, co odrzucone, podświadomość lub przeciwnik człowieka – wąż, o którego stworzeniu nie wiemy nic, poza tym, że powstał w fazie animistycznych percepcji czynionych przez podmiot. Bezkształtna tożsamość potwora to coś, co każdy z nas stara się ukryć¹⁰⁵. Potwór to coś, co jest wypierane z wewnętrznej narracji i pozostaje w ukryciu, trafia do nieświadomości. Potwór nie posiada własnej podmiotowości. To podmiotowość posiada to, co sobie uświadamia i pod czym się podpisuje. Potwór pozostając w nieświadomości odporny jest na uświadomienie. Można jedynie uświadomić sobie jakąś część potwora

¹⁰³ Mark Hutchinson, *Monstrologia*, [w:] *Magazyn Sztuki* 1998/18

¹⁰⁴ *ibidem*

¹⁰⁵ *ibidem*

i włączyć ją w ciąg narracyjny. Tam, w świecie potwora, *badziewia*, mamy możliwość oczyszczenia własnej psychiki z zalegających ją mini-tożsamości, tożsamości percypowanych podczas zdarzeń, które wypieramy ze świadomości, w które wierzyć nie chcemy, które nie przebijają się do świadomości.

Jak można pokonać potwora? Odpowiedzi szuka się w starych księgach. Najpierw trzeba otworzyć wrota do świata, w którym on przebywa, wyruszyć na wyprawę i pokonać, a więc pokonać za pomocą opowieści. Za pomocą włączenia we wspólny żywioł, w sieć językową, poddać podmiotowi, jak podczas egzorcyzmu. Podmiotowi należy przywrócić jego konstytutywne cechy i związek z pozytywną aksjologicznie tożsamością. Inwokacja jest więc niezbędna do tego, by nie postrzegać świata jako tworu potwora, przestrzeni ożywionej przez chaos *badziewia*. Inwokacja pomaga w ułożeniu więzi fabularnej i powiązaniu zdarzeń, a więc nanizaniu paciorków z kłów potwora na nić narracji i przywróceniu ich podmiotowi, zawieszeniu na szyi. Taki psychiczny związek ciała i wybitych kłów potwora, animistycznych sił natury, która znajduje się poza tożsamością człowieka w świecie, ma oczywiście podłoże psychiczne. Jest właśnie antropologicznym uwarunkowaniem podmiotu, jedną z jego cech konstytutywnych, niezależnych od kultury.

Potwór i zmagania z nim są więc częścią natury podmiotu. „Gdyby plugastwo tkwiło, gdzie powinno, podmiotowi nic by nie zagrażało. Ale psychologia działa inaczej. Obrzydliwość przykuwa naszą uwagę, zbliża się nieunikniona. Pociąga nas i każe odkrywać to, co nieświadome”¹⁰⁶. Ciało potwora jest uzewnętrznieniem naszej własnej wewnętrznej, a zarazem i jego, bezkształtnej natury.

Przywołując teraz koncepcję współczesnego człowieka, którego metaforą staje się baza danych z wynikającymi z niej narracjami, możemy wrócić do rozważań nad potwornością i jej wcielaniem się, nad modyfikowaniem ciała w celu wyszukania potwora. Potwory to zniszczona tożsamość, wcielona w awatar bytu psychicznej cyberprzestrzeni. Człowiek nieposiadający

¹⁰⁶ ibidem s. 60.

tożsamości posiada tylko *badziewie*, które jest w stanie wcielić się w każdą postać, lecz sama nie posiada żadnego kształtu. Potworność i amorficzność jest kondycją współczesnego człowieka, który ideały zużywa do budowania tożsamości tymczasowych, do wcielania się w określone role. To tożsamość zmienna, z której można się wycofać, gdyż nie towarzyszy jej przybraniu żaden gest inicjacyjny i żaden gest ekskomuniki nie jest konsekwencją jej porzucenia. Obrazem najmniejszej komórki społecznej może stać się *Rodzina Adamsów*¹⁰⁷; podstawową ikoną kultury Terminator¹⁰⁸ w swym drugim, bezkształtnym wcieleniu: czyste, szkliste, komputerowo uzyskane *badziewie* mogące się wcielać w dowolne kształty, niczym człowiek kultury bazy danych¹⁰⁹, współczesny nomada.

Zauważmy, że film i serial *Rodzina Adamsów* składa się z potwornych postaci (urastających do rangi ikon kulturowych) realizujących swe potworne misje, a jednocześnie starających się zdobyć naszą sympatię. Podmiot ma nie utożsamiać się z żadnym z potworów lub utożsamiać się jedynie powierzchownie, po to, by *badziewie* (pod postacią rodziny) mogło zostać oswojone, by najszersza z możliwych płaszczyzn potworności została okiełznana przez sympatię. Włączona do repertuaru gotowych tożsamości, w które można wcielać się przejmując całościowy wizerunek, niczym w pop-idola, którego zamierzamy naśladować identyfikując się z uważaną za sympatyczną postacią. Chodzi również o to, by podczas kolejnych przygód, w których każdy z członków potwornej rodziny ma do odegrania jakąś rolę, uczyć analizowania, przetwarzania danych zapisanych w bazie danych naszej tożsamości i przyzwyczajając do wchodzenia w te aspekty, które są potrzebne. Nie istnieje w potworze nic zbędnego, czego nie można powiedzieć o tożsamości, która zawsze wybiera jedynie to, co jej odpowiada.

¹⁰⁷ Stanley Z. Cherry i Arthur Hiller, "Addams Family, The", 1964 [TV-Series 1964-1966], <http://www.imdb.com/title/tt0057729/>

¹⁰⁸ James Cameron, Terminator, 1984 <http://imdb.com/title/tt0088247/>

¹⁰⁹ *Baza danych*, Lew Manowicz w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Wittig i Inną Razumową, tłum. Ewa Mikina, http://magazynsztuki.home.pl/n_technologia/Manowicz.htm

Potworność potwora polega jednak na tym, że boimy się go. Potwór dopiero poprzez lęk zabiera podmiotowi siłę niezbędną mu, by ożyć lub zostać wskrzeszonym. Wtedy powstaje z rozsypanych w bazie danych umysłu pierwiastków, niczym pod wpływem zaklęcia ze starej księgi, układającego eter *badziewia* w starego potwora. Podmiot występując przeciw samemu sobie występuje przeciw ideałowi i własnej tożsamości. Nigdy nie chce zniszczyć ciała, bo woli je upodobnić do siebie. Nie chodzi o pozbycie się go, ale o jego transformację i upodobnienie do potwora, by stara tożsamość nie miała już szansy powrotu. W ten też sposób ciało staje się przestrzenią, w której odciska się tożsamość [nawet, jeśli jest nią *badziewie*] za pomocą działania podmiotu. Podmiot wcielający się w potwora i utożsamiający z nim przejmuje moc, jaką posiadał potwór, gdyż okiełznuje wtedy strach przed potworem. Jednocześnie człowiek utożsamiający się wybiera jedną z wielu narracji. Istotą potwora jest jednak bezkształtność. Dlatego też pojawiły się tatuaże czasowo barwiące skórę, by ciało pozostało gotowe na przyjęcie innych możliwych tożsamości.

Cyborg

Dylemat tożsamości cyborga¹¹⁰ jest dylematem nowego ciała, które stoi przed koniecznością odnalezienia własnej tożsamości¹¹¹. Ciało hiperrealne, elektroniczne i przedłużone jest ciałem, którego rozwój sterowany jest przez podmiot w sposób świadomy, nigdy nieukończonym, ciągle ulepszanym przez *hardware* i *software*. Modernizacja ciała jest rezygnacją z części wychodzących z użycia i decyzją o zastąpieniu ich elementami bardziej odpowiadającymi wymogom czasu. Siła ewolucji, siła wzrostu i genów została więc przejęta przez świadomość, która stała się odpowiedzialna za dopasowanie swojego specyficznego ciała do swojej specyficznej sytuacji w świecie. Ciało jest wiecznie niegotowe, wiecznie mogłoby być lepsze. Ciało, jak zauważa Loska¹¹², zawsze stanowiło element pośredni między człowiekiem a społeczeństwem i stanowiąc bastion podmiotu jednocześnie ugięło się pod presją społeczną. Było uwarunkowane kulturowo i zmuszało do pracy nad sobą. Ciało cyborga nazywane jest „zapisem różnych tekstów o ciele. Każde ciało jest tekstem – ciało cyborga jest rodzajem hipertekstu [...]”¹¹³. W tym ujęciu ciało staje się swoim powierzchniowym komunikatem. Postać Orlan¹¹⁴ jest jedną z pierwszych aktualizacji świadomego swej natury cyborga. Działanie francuskiej artystki przerodziło się z autoironicznej palimpsestowej kreacji cyborga w autokreację, wcielenie autoportretu. Ciało istnieje jako „pole napięć między tekstami, ciałami, technologiami i teorią [...] filmowe ciała cyborgów zawierają więc w sobie wszelkie fantazje, lęki i nadzieje związane

¹¹⁰ Agnieszka Ćwikiel: *Metafora cyborga - ciało przyszłości*

<http://www.film-i-media.soho.pl/cwikiel/ACCyborg.html>

¹¹¹ Krzysztof Loska, *Elektroniczne ciało w poszukiwaniu tożsamości*, [w:] *Gender, Film, media*, pod red. Elżbiety H. Oleksy i Elżbiety Ostrowskiej, Kraków 2000

¹¹² *ibidem*.

¹¹³ Agnieszka Ćwikiel, *Kobieta-cyborg: problemy z genderową tożsamością* [w:] *Gender, Film, media*, pod red. Elżbiety H. Oleksy i Elżbiety Ostrowskiej, Kraków 2000

¹¹⁴ Stefan Morawski, *Orlan -Wymowny przypadek smomistyfikacji*, [w:] *Magazyn Sztuki*, 1996/10

z projektowaniem przyszłości”¹¹⁵. Cyborg staje się podobnym ekranem ujawniającym treści psychiczne jak potwór, choć pochodzenie potwora wiąże się ze strachem przed przeszłością, siłami natury, magią i cielesnością ludzką, a cyborg stanowi projekt pozytywny, przyszłościowy, realizowany na naszych oczach¹¹⁶, jako nadzieja na lepsze życie w świecie bez chorób i przypadłości naszych ciał. Strach przed cyborgiem jest raczej strachem przed zmianami, przed traconą starą znaną formą. O ile Potwór jest demonem przeszłości, postrzegany jako coś zewnętrznego i nieswojonego to cyborg staje się potworem przyszłości, w pełni zintegrowanym z ciałem, którego bać można się, kiedy pomyślimy o nim, jako o wrogu, o innej osobie, jednak który rozpala naszą wyobraźnię, kiedy uświadamiamy sobie jego możliwości. Różnica między cyborgiem a robotem, czy androidem przy zanikającej potrzebie istnienia w nowej technologicznej skórze kategorii podmiotu na rzecz cyberpodmiotu, staje się mało widoczna, wiązana jedynie z metafizyką ciała i narodzin z łona. Cyborg i robot stają się więc identycznym ekranem żądz ludzkich, gdyż dyspozycje mentalne robota zaczynają wypierać element ludzki z fazy przejściowej ewolucji jaką może okazać się cyborg. Oczywiście w kulturze można obserwować wolę transgresji ciała, wolę stworzenia sztucznego człowieka, lub przekształcenia człowieka w istotę doskonalszą¹¹⁷. Cyborgizacja łączy się jednak z konkretnym przypadkiem łączenia ciała ludzkiego, ludzkiej tożsamości i podmiotowości i technologii cyfrowych w nową hybrydyczną formę, która transcenduje to co ludzkie. Wola poszerzenia dyspozycji ciała jest obserwowana w kulturze od momentu posłużenia się pierwszym narzędziem, więc cyborg, jako projekt przyszłościowy, oczywiście nie nazywany w ten sposób, zaistniał w momencie ukazanym przez S. Cubrica w *Odysei kosmicznej*, kiedy podrzucony kij, który posłużył jako pierwsze narzędzie mordu przemienia się w statek kosmiczny. Cyborgizacja we współczesnym i mniej szerokim rozumieniu jest łączeniem

¹¹⁵ Agnieszka Ćwikiel, *Kobieta-cyborg*, op. cit.

¹¹⁶ Andrzej Kubieniec, *Duchowość androidów*, [w:]

<http://kiosk.onet.pl/art.html?DB=162&ITEM=1121653&KAT=243>

¹¹⁷ Wojciech Michera, *Kamera jako retorta* [w:] Kwartalnik filmowy, nr. 31-32 (91-92) 2000

dyspozycji psychofizycznych człowieka z przedłużającymi je systemami cybernetycznymi. Nie ulega wątpliwości jednak, że technologia cyfrowa jest nową udoskonaloną formą pomocy dla ciała i jako pierwowzór ekstensji cielesnej może być rozpatrywana w swej archaicznej formie. Technologie cyfrowe przejmują bowiem role wcześniej znanych narzędzi, choć oferują także nowe możliwości. Rozpoznawać relacje między podmiotowością, tożsamością, ciałem, a technologią możemy rozpoznawać dzięki obserwacji technologii nie mających związku z technologiami cyfrowymi, lub nie ingerującymi w ciało ludzkie, o ile rzeczywiście mogą one doprowadzić do poszerzenia ciała ludzkiego. Należałoby przy tym mówić o cyborgizacji i cyborgu w rozumieniu szerokim [antropologiczno-kulturowym] i wąskim [technicznym].

Specyficzną postać cyborga [w rozumieniu szerokim] możemy zatem zobaczyć w filmie Kennetha Angera *Scorpio rising*. Ukazany tam motocyklista jest motocyklistą o tyle, o ile posiada motor. Motor zostaje zespolony z jego tożsamością, oraz ciałem. Rozłożony na części, czyszczony i składany motor jest metaforą ciała i psychiki, które w podobny sposób muszą zostać z-dekonstruowane, od-czaqrowane i z-re-konstruowane w nowej epoce, którą Anger postrzegał poprzez pryzmat myśli okultystycznej Aleistera Crowleya, jako początek Ery Wodnika [symbolizującego technologię i naukę], oraz wschodzący znak Skorpiona, symbol seksualności i emocji. Początek nowej epoki zawsze poprzedzony jest rozpadem starej, śmiercią ezystujących w niej form. Rozłożone na części ciało utraci swoją metafizykę i ostatecznie zostanie z niego wygnany zabobon, a jednocześnie przed złożeniem trzeba będzie wpuścić w jego strukturę nowy, świeży metafizyczny „smar”. Anger, poprzez analogię seksualności ukazywanego mężczyzny [Anger był homoseksualistą] do czystości i oczywistości maszyny wskazuje na zjednoczenie nie tylko poprzez metaforę. Zjednoczenie odbywa się w momencie jazdy, kiedy zjednoczeni ze swoimi maszynami cyborgiczni harley'owcy tworzą nowy mit, odbijający, a jednocześnie parodiujący mit życia Chrystusa. Jest to odkrywanie związku człowieka z technologią, podobnego do związku człowieka i przyrody. Przywdziewanie stroju i składanie maszyny, jest konstruowaniem

nowego człowieka, nowej tożsamości – motocyklisty cyborga. Motor przestaje być więc tylko maszyną, posiada własną metafizykę podobnie jak konie Dżingiskhana, na których cześć śpiewa się pieśni. Jest on jednak częścią całościowego podmiotu jakim jest motocyklista. Można się więc pokusić o stwierdzenie, że człowiek nie staje się tylko cyborgiem ze względu na ingerencję technologii w ciało, ale ze względu na postrzeganie własnego ciała jak mechanizmu, działającego raz lepiej, a raz gorzej i opieranie się na technologicznych jego substytutach. Ze względu na przebywanie z maszynami i ich ingerencję w przestrzeń ludzką zarówno podmiotowość, jak i tożsamość integrują się i poddają wpływowi technologii. Ciało staje się wtedy wehikulem, który służy przemieszczaniu jaźni. Zdekonstruowany podmiot posiada jedynie własną seksualność i emocjonalność, jedynie smar i paliwo, które zużywa, by działać. Wschodzący znak Skorpiona oznacza więc zwycięstwo mrocznej instynktowności, która jest jedyną pozostałością duszy w człowieku, co przypomina zdanie wypowiedziane przez jednego z bohaterów filmu Matrix "zaprzeczając własnym instynktom zaprzeczamy istocie człowieczeństwa". Modyfikując swoje ciało, podmiot stosujący przeszczepy, implanty może wiecznie pozwalać sobie na zabawę w Wielkiego Zegarmistrza składającego swój własny organizm ludzki jak zegarek. Modyfikacje ciała są jednocześnie modyfikacją psychiki, ingerują w sferę instynktów, potrzeb i motywacji. Cyborg w tym sensie staje się kolejnym ogniwiem ewolucji, która odbywa się w mentalności ludzkiej.

Seksualność cyborga zdaje się nie posiadać związku z ciałem, jest eksploatowaniem obrazów, fantazmatów cielesnych zapisanych w psychice ludzkiej, jednak nie posiadających konieczności istnienia w świecie ciała. W świecie fizycznym rządzone innym prawami, w którym ciało jest czymś kupionym, pozbawionym swojej metafizyki, czymś otwartym na stałe przedłużanie zmysłów. Zmysły, połączenia nerwowe transmitujące informacje wchodzi w jeden układ z mediami, siecią. Seksualność cyborga, jako dyspozycja już czysto psychiczna jest poddana podobnemu przedłużeniu¹¹⁸, jak

¹¹⁸ Artur Kudlatz, *Życie seksualne cyborga*, <http://cukt.art.pl/cyborg/sexcyborg.html>

zmysły. Pigułki na potencję, przedłużenia penisa, to wszystko stanowi część współczesnej rzeczywistości, w której oddziaływanie na ciało miesza się ze stale rozbudowywaną bazą obrazów seksualnych, urastających do rangi ikon kulturowych. Jednocześnie każda taka ingerencja, niczym silikonowe piersi, odcina podmiot od doznań cielesnych, a przekształcone doznania stają się jedynie psychicznymi aktualizacjami owych seksualnych ikon egzystujących w umyśle. Kult seksualności współczesnej, poddanej różnym wpływom nauki, medycyny, technologii, seksualności potęgującej doznania poprzez rozmaite mediacje, narkotyki, staje się efemerycznym blaskiem zanikającego instynktu, gdyż przedłużanie istnienia gatunku, przekazywanie DNA, które stoi u podstaw seksualności, nie łączy się w świecie cyborga z nią, ani z ciałem. Sens seksualności odrywa się od ciała. Seksualność pozbawiona tej funkcji bazuje jedynie na pozostałości instynktów, na nacechowaniu emocjonalnym, owych ikon erotycznych przechowywanych przez pamięć. Jednocześnie wraz z zanikiem funkcji erotyki, jako elementu przedłużenia gatunku, oraz z zanikiem ikon kulturowych erotyzmu eksploatowanych nagminnie przez reklamę, pozbawionych funkcji libido zaczyna znikać, a sama przestrzeń doznań ekstatycznych może przekształcić się jedynie w przestrzeń przyjemności, oraz eksplodować zagarniając te dziedziny życia, które dotychczas nie należały do niej. Człowiek, wykonując określone czynności, może za pomocą programu drażniącego zmysły powodować pojawianie się seksualnej ekstazy za pomocą przetwarzania informacji na bio-elektryczne impulsy. Oczywiście nie chodzi tu tylko o kompensację psychiczną, ale realne i fizyczne działanie maszyn na ciało, stałe przekraczanie barier ekstazy, która pojawia się podczas reakcji skóry na muzykę¹¹⁹.

¹¹⁹ ibidem.

Techno-transformacje w kinie

Idem i Ipse

David Cronenberg, *Dead Ringers* [Nierozłączni]

Za temat filmu¹²⁰ można uznać pomieszanie tożsamości głównych bohaterów granych przez jednego aktora. Bliźnięta uznają się za jedną osobę i żyją od najmłodszych lat tak, jakby były dwoma częściami psychiki jednej osoby. Temat tożsamości i utożsamienia bliźniąt zostaje przedstawiony w filmie na poziomie ciała. Prowadzenie dyskursu za pomocą abstrakcyjnych pojęć zostało zastąpione przez symbole ucieleśnione, uwidocznione, zaś dyskurs, jeśli miał zaistnieć, musiał dać się przedstawić jako fabuła. Niejednoznaczność i wynikająca z natury symbolu rozległość znaczeniowa otwiera film na bardzo wiele możliwych interpretacji. Tożsamość psychiki została przedstawiona pod postacią tożsamości ciała, co jest charakterystyczne dla negującej kartezjański dualizm twórczości Cronenberga. Oczywiście mamy na myśli tożsamość rozumianą jako „takie samo”. W filmie jednak stale bohaterowie zdążają do przekroczenia granicy i chcą stać się [wierząc, że już tak jest] „tym samym”. Przeniesienie tego wątku [zjednoczenie ciał] będzie można obserwować w kolejnym opisywanym filmie tegoż reżysera *Mucha*.

Dead Ringers rozpoczyna wypowiedź jednego z braci, który twierdzi, iż seks wziął się stąd, że ludzie nie żyją w wodzie i gromadzą wodę w sobie. Pozornie naiwne stwierdzenie, poparte konstatacją, iż ryby żyjące w wodzie mogą zapładniać ikrę poza ciałem partnerki, kryje w sobie jednak odniesienia symboliczne i stanowi podstawę do interpretacji filmu. Jest to częstym zabiegiem w kinie Cronenberga, gdyż tzw. „hak” w jego filmach jest zazwyczaj intelektualnym kluczem do interpretacji filmu. Woda rozumiana jest tu jako

¹²⁰ David Cronenberg, *Dead Ringers*, 1988

<http://www.imdb.com/title/tt0094964/>

symbol emocji i nieświadomości, czyli wszystkiego tego, co wychodzi poza obszar „ja”, a jednocześnie nie należy jedynie do świata zewnętrznego, mechanicznego i obiektywnego, co jest raczej zbiorową emocją, zbiorową nieświadomością. Woda w tym rozumieniu jest jednocześnie źródłem życia i jego nośnikiem. Przenikając między organizmami umożliwia ich komunikację poza sferą intelektu. Bracia zajmując się badaniami ginekologicznymi zanurzają poniekąd całe swoje życie prywatne i zawodowe w łonie, a więc pierwotnym środowisku wodnym, z którego bierze początek życie. Zajmują się problemami niepłodności u kobiet.

Taki kontakt z wnętrzem ludzkiego ciała znosi granicę skóry jako powłoki cielesnej reprezentacji podmiotu. Pół żartem pojawia się w filmie zdanie mówiące, iż powinny istnieć wybory „miss wnętrza ciała” oraz normy urody dla śledziony i innych narządów wewnętrznych. Jest to oczywiście z jednej strony drwina z kultury operującej takimi kanonami piękna „skórzanej powłoki”, a z drugiej odniesienie do bariery fenomenologicznej w poznaniu drugiego człowieka. Poznajemy i komunikujemy się tylko poprzez zewnętrżność i powierzchnię, która stanowi swoisty ekran, przez który przemawia właśnie cielesne wnętrze.

Rozmowa w restauracji, która zaczyna dla przypadkowych świadków być „upokarzająca”, gdy zaczyna dotyczyć tematu wnętrza ciała filmowej gwiazdy, jest momentem ujawnienia opozycji kulturowego podejścia do zagadnienia cielesności, postrzeganej jedynie poprzez skórę. Ta ostatnia rozumiana jest jako „ekran ciała”, widoczny i hołubiony na ekranie w kinie. Mutacja organów wewnętrznych nieposiadająca odzwierciedlenia w zewnętrznej formie ciała staje się sekretem osoby i prawdą o niej. Ciało staje się tutaj, jak w wielu filmach Cronenberga, znakiem, pod którym możemy zobaczyć głębię psychologiczną, możemy zatem mówić o mutacji wewnętrznej, jako odnoszącej się w równym stopniu do psychiki, co do ciała. Mutacja skrywana jest poprzez kulturowo oswojony wizerunek, stereotyp.

Akceptowana społecznie jest jedynie powłoka i ekran wyrażający ideę ciała, a nie samo ciało z jego głębią wewnętrzną. Akceptowana jest persona, a nie całościowa *psyche*. Upokarzający jest więc zarówno wewnętrzny świat psychiki, która nie manifestuje się oficjalnie, w której do głosu dochodzą wewnętrzne pragnienia, jak i to, co skrywa wewnątrz ciała, gdyż obie te sfery należą do nieujawnianej przez kulturę części nieoswojonego i niebezpiecznego dla społeczeństwa i jednostki świata mechanizmu życia. Odsłaniają prawdę, której się boimy – potwora.

Monitory i operacje publiczne, w których uczestniczą wtajemniczeni w te mroczne sekrety mechanicy ludzkich ciał, egzemplifikują rolę, jaką odgrywają media w przekształceniach kultury odkrywającej nagle anatomie i mechanizmy ukryte przed okiem. Sprawiają, że człowiek staje się fantazmatem własnej tożsamości wykreowanym przez mechanizm ciała. Dzieje się to wbrew kulturze, której celem od wieków było dawanie ludziom poczucia wolności i podmiotowości, z których wynika odpowiedzialność i ład społeczny. Taka cyborgizacja ludzkiego podmiotu daje rolę nadrzędną wiedzy, która nie należy już do jednostki, a która ma moc jej ocalenia lub zniszczenia. Media wyciągają na powierzchnię monitorów to, co było ukryte i same stają się skórą dla „galaktyk wątroby”, przez co stwarzają możliwość estetyzowania wnętrza ciała ludzkiego. Psychika, dla której podstawowym medium stał się język, mowa i pismo, została w dużym stopniu poddana stereotypizacji. W kontekście odkrycia wnętrza ciała, w momencie, kiedy umysł ludzki otwiera się na nie tego samego, „innego” człowieka, na ukrytą twarz ludzkości, która budziła odrazę i wiązała się z upokorzeniem i średniowiecznym *vanitas*, mamy możliwość przyjrzenia się tym rejonom psychiki, które nie były odkryte przez literaturę, a których opis nie oddawałby ich właściwego znaczenia, gdyż byłyby postrzegany w kontekście kulturowego nacechowania słów takich jak „trzewia”. Najwłaściwszy jest więc obraz pozbawiony interpretacji i przemawiający do ciała; przemawiający drastycznie, gdyż odkrywany jedynie w drastycznych momentach przerwania bariery skóry, jednoznacznie kojarzących się z wypadkiem, grozą, zagrożeniem życia.

Ciało jako magazyn części zamiennych, które można traktować w kategoriach estetycznych, samo w sobie staje się kolażem, abstrakcyjnym odwzorowaniem treści psychicznych i kulturowych. Wnętrze ciała, niczym test Rorschacha, wyciąga z naszej nieświadomości rozmaite fobie, po czym odczarowuje, pozbawia ciało jego mitologii, gdyż udowadnia, że ciałem możemy się bawić. Zmieniać funkcje jego części chcąc ratować życie, przywracać płodność lub przekształcić jego wizerunek.

Romans, który łączy lekarza i pacjentkę, jest relacją nie tylko dwóch powłok, dwóch manifestujących siebie nawzajem ekranów, ale związkiem dogłębnym, przemawiającym do trzewi. Lekarz i pacjentka poprzez wypisywanie recept stają się sobie bliscy, nie tylko ze względu na reakcje fizjologiczne, samoistnie sterowane instynktem i mechaniką ciała wyzwalane enzymy. Stanowią związek w pełni świadomie oddziałujących na siebie podmiotów, przy czym mężczyzna wypisujący recepty zachowuje swą nadrzędność w stosunku do kobiety. *Nota bene* to on stanie się uzależniony od narkotyków, a ona przetrwa. Pomoże jej w tym świat powierzchni, która stale narzuca jej konieczność trzeźwej kalkulacji. Natomiast zatopiony w świecie wnętrza lekarz owładnięty jest dodatkowo przez swą skomplikowaną relację z bratem. W tym przypadku kobieta jest elementem zewnętrznym, który próbuje ingerować w ten związek, nakłaniając swego lekarza do prób zerwania łączącej ich pępowiny.

Identyczność ciał i różnica umysłów bohaterów to znak jednej tożsamości. Jeden z braci stale kieruje swą uwagę ku wnętrzu, bada i odkrywa, jest tym, który pracuje, nie pragnie nagrody i siedząc w domu odbiera nagrodę poprzez zmysły swego brata. Drugi wychodzi na zewnątrz, i ten zewnętrzny świat sprawia, że czuje się silniejszy.

Ważnym momentem filmu jest operacja kobiety, upodobniona do rytuału poprzez niespotykane czerwone kitle, umiejscowienie bohaterki

w centrum sali, w miejscu przypominającym ołtarz ofiarny. Narzędzia służące operacji wykonane zostały przez artystę. Wnętrze i jego sakralność zostają przetworzone w formę, która kojarzyć się może z warsztatem dusz – świątynią. Miały służyć rytuałowi, lecz ze względu na niezrozumienie sakralnej funkcji wychodzą w przestrzeń galerii, tracą swą funkcję magiczną i odsłonięte dla oczu, zostają sprzedane na rynku sztuki.

Narzędzia te, zaprojektowane do ginekologicznych badań kobiety-mutanta zostają użyte do rozłączenia braci syjamskich „zrośniętych psychiką”. Rozłączenie to jednak nie odbywa się nigdy. Ich związek przechodzi jedynie przez różne formy, w których kobieta-mutant z trzema szyjkami macicy odgrywa rolę interfejsu, elementu pośredniczącego w wymianie między bliźniętami – „wody”, wstrzykiwanych narkotyków czy spermy. Koniec filmu przedstawia rycinę dwóch złączonych pępowiną, odwróconych nogami do góry bliźniąt w łonie. Dobry i zły, wewnątrz i to, co na zewnątrz w jednym łonie świata, a między nimi pępowina łączącej ich miłości – kobieta, która początkowo próbuje ich rozłączyć, lecz stopniowo staje się częścią ich gry, rodzajem pępowiny właśnie, która przecięta może zostać jedynie specjalnie zaprojektowanymi do tego, rytualnymi narzędziami.

Ekran fantazji

Darren Aaronofski, *Requiem dla snu*

Darren Aaronofski w swoim drugim filmie – *Requiem dla snu*¹²¹ – zmierzył się z kolejnym po mistycyzmie i komputerach mitem „pokolenia X” – narkotykami i telewizją. Film wystylizowany jest na formy typowe dla telewizji, używa charakterystycznych elementów jej stylu. Posługuje się montażem zaczerpniętym z reklamy, skracającym tekst do najważniejszych, węzłowych sekwencji. Filmem, który mógł stanowić inspirację do częstego sięgania po cytaty telewizyjne, są *Urodzeni mordercy*¹²², czyli jeden z „kultowych” filmów pokolenia X. O ile pierwszy film Aaronofskiego poruszał cyberpunkową tematykę osadzając ją w neo-ekspresjonistycznej stylistyce, o tyle *Requiem dla snu* mierzy się z telewizją posługując się jej poetyką,

Telewizja u Aaronofsky’ego zostaje przyrównana do narkotyków. I narkotyki, i telewizja przemawiają do ciała: te pierwsze zmieniając samo- „poczucie podmiotu”, ta druga – tożsamość i światopogląd, w którym podmiot jest osadzony. Aaronofsky wskazuje też na nadrzędną rolę świadomości w życiu człowieka, przez co telewizja staje się o wiele poważniejszym środkiem dezintegracji osobowości bohaterów od narkotyku. Harry, bohater filmu, będąc świadomym zagrożenia pozostaje wolny od narkotycznego uzależnienia dłużej niż jego matka, która traci świadomość poprzez nadmierne zaufanie, którym obdarzyła media [telefon, telewizja]. „Terror nadziei”, którym operuje telewizja, więzi wolę kobiety i nie pozwala wydostać się poza stworzone przez siebie mity: mit ciała wystawionego na spojrzenie kamery i mit sławy przynoszącej szczęście. Mit ciała wystawianego na spojrzenie kamery wskazuje jej jako jedyne rozwiązanie „cudowne pigułki odchudzające” na bazie

¹²¹ Darren Aronofsky, *Requiem for a Dream*, 2000 scen. Hubert Selby Jr.

<http://www.imdb.com/title/tt0180093/>

¹²² Oliver Stone, *Natural Born Killers*, scen. Quentin Tarantino, 1994

<http://www.imdb.com/title/tt0110632/>

amfetaminy. Bohaterka zaczyna sukcesywnie zwiększać dawki narkotyku i wpada w uzależnienie, gdyż w jej świadomości nie istnieje bariera analogiczna do tej, która chroni jej syna, wynikająca ze świadomości tego, co wprowadza się do swojego ciała. Nie wie, że jej ciało posiada rozregulowany mechanizm percepcji i zaczyna panować nad psychiką, że zmysły zaczynają kłamać, a wewnętrzne procesy zaburzające wytwarzanie enzymów stają się częścią jej własnego „ja”. Traci tym samym umiejętność rozróżniania stanów umysłu. Poczucie tożsamości kobiety, bazujące na narkotycznej emocji, wiąże się od tej pory ze stanem narkotycznego pobudzenia. Chce śmiać się, sprzątać i oglądać telewizję. Kobieta zaczyna więc szukać swojego „ja” w chemii. Nadbudowana na tej emocji tożsamość jest owładnięta przez fantomy telewizyjne. Światem realnym według bohaterki jest świat telewizyjnego show.

Za początek choroby można uznać już kwestię wypowiedaną na początku filmu. Bohaterka siedząc w szafie z jednej strony wątpi w to, co wydarzyło się przed chwilą, a z drugiej spowiada się czy też wieszczy kamerze, nieobecnej przecież w świecie diegetycznym, że na końcu będzie ładnie... Posiada więc poczucie własnego statusu równego telewizyjnemu symulakrum, lub przynajmniej wyczuwa istnienie obserwującego ją oka. Całe jej życie zmienia się w „sen”, dla którego film stanowi żałobną mszę, rytuał pozbawiony poczucia *sacrum*. W śnie tym zaczyna walczyć z własnym ciałem, które domaga się pożywienia. Snem zaś młodych ludzi są pieniądze. Zarówno matka dostrzega tragiczny finał „snu” syna, jak i syn dostrzega smutny finał „snu” matki. Jednak żadne z nich nie chce przyjąć prawdy o sobie. Żyją dla uszczęśliwiających ich i nadających sens każdej chwili fantazmatów, które zajęły miejsce religii i jej zrytualizowanych form. Codzienne narkotyczne i medialne rytuały porządkujące cykle życia bohaterów przedstawiane są w sekwencjach skrótów ikonicznych. Życie młodych i życie matki jest w identycznym stopniu poddane wizji szczęścia i żądzy zatrzymania go przy sobie na zawsze. Kolejne części filmu noszą nazwy pór roku, co mówi, iż film przedstawia rok z życia swych bohaterów oraz przekornie przypomina

cykliczność porządkującej czas w kulturze tradycyjnej. Dzisiaj jednak życie jest ciągiem zmian, a ruchomość ta powoduje, że nie możemy już nie być nomadami, gdyż nawet, jeśli siedzimy niczym Budda w jednym miejscu, świat wiruje nam przed oczami. Zmieniające się otoczenie, wciąż nowe elementy wchodzące w jego skład i wymagające oswojenia, uwarunkowanie ciała narkotykami a tożsamości sytuacją społeczną i medialną – to wszystko kieruje nas, jako widzów, ku myśleniu o wyzwoleniu się spod koszmaru rozgrywającego się na ekranie dramatu. Jednak nieuchronność fatum filmowej fabuły bezlitośnie prowadzi bohaterów do tragicznego finału za pomocą fantazmatycznej „marchewki” wytworzonej przez medialne ideały życia tzw. „pokolenia X”. Pokolenie to dysponuje bronią, której nie posiadają ludzie starsi, niepotrafiący oswoić wszystkich nowych elementów swego życia. Życia, na które składają się hipermarkety, muzyka odtwarzana z płyt kompaktowych, telewizja, narkotykowe podziemie, pomyłki telefoniczne lub oszuści i desperackie poszukiwanie głębi w świecie stanowiącym jedynie *design*. Życie „pokolenia X” jest poszukiwaniem głębi w płaskiej muzyce, w płaskim obrazie, w dwuwymiarowych wyobrażeniach, w wizji przyszłości pozbawionej realności, odartej z wymiaru przyczyn i skutków. Brak jednak dostrzegania ciemnych obrzeży świetlistego snu o szczęściu... Wizja taka posiada jedynie wieczną terażniejszość, stanowiącą upostaciowienie i realizację marzeń.

Media dla Aaronofsky'ego nie są przedłużeniem zmysłów, ale uzależniającymi nas od siebie innymi stanami świadomości, które próbujemy przenosić, niekiedy za pomocą narkotyków, w swą codzienność. Próbujemy dostać się do nich za wszelką cenę, gdyż tylko to, co w obrazie, zaczyna istnieć w świecie telewidzów. Tylko to, co posiada swe miejsce na ekranie, jest dobre i godne. Kobieta, zanim zaistnieje w mediach, postrzega siebie jak drzewo, które zawałiło się w lesie bez świadków, a więc drzewo nieistniejące. Spojrzenie podmiotu tworzącego przedmiot obserwowany, nakładające na niego własną deskryptywną siatkę i wplatające go w ciąg przyczyn i skutków, zaczyna przypominać paranoję zwątpienia w samą podstawę bytu, który stanowi

podłoże przedmiotu percepcji lub wiarę w formy jawiące się jako konstytutywne cechy przedmiotów. W takim świecie istnieje tylko cierpienie, ciało i rozświetlona lampą katodową wizja raju, który póki co obserwować możemy jedynie przez ekran telewizora.

Sen, którego zniszczenie przedstawia film, wrasta z przerażającą siłą w umysł matki. Kobieta żyjąca w innej formacji kulturowej nie wrosła w dramatyzm współczesności i nie nauczyła się przenikać między światami złądy, zapominając i nie przywiązując się do nich. Chce jedynie rozkoszy zmysłowych w postaci czekoladek, zatrzymania rozwoju ciała [chce wyglądać wiecznie jak dwudziestolatka, jak na swoim weselu].

Fikcja celu symbolizowana jest przez scenę, w której Harry biegnie do Marion – swojej dziewczyny – przez moło. Kiedy dobiega na miejsce ona znika, a on w przerażeniu cofa się w nadziei, że pojawi się jeszcze raz. Cofając się nie cofa jednak czasu. Wpada do wody, symbolizującej śmierć i utraconą przez świat płaszczyznę głębię. Tragiczne zakończenie filmu jest jednocześnie realizacją pragnień każdej z osób. Matka chciała znaleźć się w telewizji, lecz telewizja była jedynie w jej umyśle. Po serii elektrowstrząsów straciła kontakt ze światem i przeniosła się w wiecznie odgrywany show spełniający jej najskrytsze życzenia. Harry zostaje uwięziony po amputacji ręki, w którą wcześniej wstrzykiwał sobie narkotyki. One były jego motywacją do działania i one stanowiły jego „grzech”. Zgodnie więc ze słowami Chrystusa grzesząca ręka musiała zostać odcięta. Podobnie jak grzeszący umysł matki. Przyjaciel Harry’ego zostaje uwięziony i pracuje fizycznie. Jego głównym grzechem było przywiązanie do własnego ciała, do zmysłowych przyjemności i kobiet. Dziewczyna Harry’ego, której motywacją była miłość fizyczna i pieniądze, kończy na scenie podczas widowiskowej kopulacji z inną dziewczyną za pomocą sztucznego, podwójnego penisa. Amerykański Sen, który obecnie stanowi punkt odniesienia w tworzeniu wizji osobistego szczęścia także dla wielu Europejczyków, zostaje pogrzebany.

Film ukazuje zatem złożoność relacji między tożsamością a mediami. Media tworzą niekończące się narracje, które każdy z widzów odnosi do swojego życia, władają ludzkimi umysłami. Stanowią powłokę *software*'u dla *hardware*'owej inwazji narkotyków w ciała i umysły ludzkie.

Tożsamość ciała

Andrew Niccol, *Gattaca*

Relacje pomiędzy ciałem i tożsamością, poza omawianymi w pierwszym rozdziale aspektami filozoficznymi i psychologicznymi, można rozwinąć w sposób, jaki odnajdujemy w filmie *Gattaca*¹²³. Rozwija on mianowicie tezę mówiącą o tożsamości jako kreacji wynikającej z pamięci, konfrontując ją z tezą o tożsamości jako o wyniku informacji genetycznej. Ciało traktowane jest tu jako ostateczne posadowienie podmiotu, źródło i wyznacznik jego tożsamości. Podkreślony został też konflikt między tożsamością *idem* i *ipse*. Podmiot przybierając cielesną formę innej osoby, zmieniając wszystko, co może być postrzegane poprzez reifikującą i analizującą go technologię, prześlizguje się przez systemy identyfikujące jako „ktoś inny”.

Pamięć staje się odpowiednikiem „pamięci” genetycznej, która, jak wiadomo, przechowuje wzór budowy organizmu ludzkiego. Oddzielenie psychiki od ciała, podmiotu od konstytuujących go cech jest abstrakcją, jeśli przyjąć fenomenologiczne rozumienie zagadnienia za Ingardenem. Pamięć, podobnie jak „pamięć ciała” zakodowana w DNA, podlega pewnym mutacjom. DNA staje się równie dynamiczną tożsamością dla ciała, jak tożsamość psychiczna dla podmiotu. Uwarunkowanie ciała kodem genetycznym jest uwarunkowaniem podmiotu jego cielesnością i w tym sensie główny konflikt w obrębie fabuły rozpina się na walce między tożsamością psychiczną, która przekracza uwarunkowania genetyczne dzięki postawie podmiotu, a więc transformuje silniej, za pomocą pamięci, własną cielesność, niż kod genetyczny.

Świat ludzi w *Gattace* został pod wpływem inżynierii genetycznej podzielony na dwa rodzaje ludzi, dwie kasty. Jedną stanowią wyselekcjonowani przed narodzinami, przebadani genetycznie ludzie o doskonałej informacji zawartej w ich DNA, zaś drugą „dzieci szczęścia”, czyli wszyscy niedoskonali, poczęci i narodzeni naturalnymi sposobami. Świat

¹²³ *Gattaca*, reż. Andrew Niccol, scen. Andrew Niccol, 1997 <http://us.imdb.com/title/tt0119177/>

Gattaki traktuje więc człowieka jako nośnik swego własnego dowodu tożsamości, ustalającego jego „przydatność dla społeczeństwa”. DNA jest zakodowaną informacją o tożsamości, która, po rozkodowaniu jej przez wszędobylskie urządzenia kontrolujące, w procentach podaje przybliżoną datę i przyczynę śmierci [oczywiście nie uwzględniając wypadku]. Można z niej wyczytać predyspozycje i słabe strony podmiotu.

Gattaca stawia przed nami problem tożsamości w zupełnie nowy sposób. Klasycznie zagadnienie tożsamości podejmowane było w dwóch zasadniczych kontekstach: prawdy zewnętrznej, a więc tożsamości społecznej i prawdy wewnętrznej. Życie powodując konflikt między nimi stawiało przed ludźmi pytania o to, czy wewnętrzna pamięć i wewnętrzna wizja samego siebie stanowi prawdę o człowieku, czy też prawdą jest to, co objawia się poza nim, co jawi się w oczach innych. Z jednej strony romantyzm i kult transcendującej woli ludzkiej, a z drugiej naukowość i determinacja przez ciało, libido, kulturę, społeczeństwo. *Gattaca* dodaje tutaj inny, arbitralny jak by się zdawało, sposób ustalania tożsamości, który staje dodatkowo w opozycji do koncepcji fenomenologicznych. Fenomenologia opierała się na koncepcji postrzegania bytu jako takiego i niemożności doświadczenia bytu samego w sobie. Przez to tożsamość konstruowana była poprzez filtr uwarunkowań podmiotu postrzegającego na równo z tym, co pochodziło od przedmiotu postrzeganego. Tożsamość genetyczna wydaje się idealnym rozwiązaniem konfliktu myśli ludzkiej, próbującej w uproszczony sposób odpowiedzieć na pytanie o prawdę o człowieku. Urządzenie dekodujące informacje DNA jest w stanie odczytać pierwotną treść ciała bez mechanizmu postrzegania tego, jakim ono się jawi. Nie potrzebuje badania podmiotu w sposób fenomenologiczny, nie otacza go siatką percepcji, ale koncentruje się na wpisanym w niego kodzie. Dociera do źródła „pamięci ciała” przechowującej jego tożsamość – rozpoczynając od bytu próbuje określić jego świadomość. Jednocześnie powoduje rozróżnienie między tożsamością fizyczną i tożsamością psychiczną jako dwoma płaszczyznami całościowej struktury podmiotu. Oczywiście, nie możemy przewidzieć tego, czy i jaka korespondencja między nimi zachodzi, gdyż ciało stanowi bytowy

nośnik podmiotu i fenomenologiczny tożsamości¹²⁴. Wpływa i warunkuje możliwości i cechy pamięci ludzkiej stojąc u jej podstaw. Pamięć, jak się dziś wydaje, nie może być jednak zredukowana do swego genetycznego mechanizmu.

Genetyka, niczym astrologia, narzuca więc człowiekowi tożsamość i rozwiązuje dylemat między wewnętrznym i zewnętrznym podając gotowe rozwiązania, w które wystarczy uwierzyć. Gen staje się przyczyną i kierunkiem rozwoju tkanki, zaś tkanka – jak byt u Marksa – wytwarza świadomość. Jeśli przyjmiemy taką determinację za pewnik, staje się ona wiarą, a film zwraca uwagę na przepływ informacji między tożsamością, pamięcią a ciałem w obrębie podmiotowości ludzkiej. Jednocześnie natura wiary w wolność ludzką nie jest oparta o żadną religię ani system metafizyczny. Polega jedynie na irracjonalnej woli transgresji ograniczeń ciała i świata, na poczuciu wolności w realizowaniu samego siebie w świecie. Posiadając dane na temat genów, a więc ciała ludzkiego, w świecie diegetycznym ustala się przydatność człowieka dla społeczeństwa. Oczywiście, siła zakotwiczenia takiego światopoglądu tkwi nie tylko w samej realnej determinacji genetycznej otwierającej i zamykającej przed ciałem i umysłem ludzkim kolejne możliwości i zdolności, ale decyduje o niej głównie wiara. Wiara ludzi w to, że przekroczyć bariery kodu genetycznego człowiek nie jest w stanie, podobnie jak niegdyś nie był w stanie zmieniać wyroków gwiazd. Bez możliwości odczytania kodu nie wiemy, z czym mamy się zmierzyć, więc jest to wiara nie tylko w geny i ich determinującą moc, ale i w interpretujące ich kod media. *Gattaca* buduje wizję świata na przekonaniu, iż ludzie poznawszy kolejne ograniczenia ludzkiego ciała i umysłu zechcą wykorzystywać je do sprawniejszego zarządzania tym światem. Ograniczenia stają się więc fundamentem do budowy systemu dyskryminacji.

Tożsamość genetyczna jest nadana człowiekowi raz na całe życie. Staje się ona jego przeznaczeniem, zwłaszcza, gdy może zostać odczytana i

¹²⁴ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, Warszawa 2001

wprowadzona w społeczny obieg informacji. Jest to tożsamość, na którą nie ma wpływu ani otoczenie (opinia ludzi), ani sam człowiek. Przypominać to może poniekąd mechanizm determinujący ukazany w filmie Stevena Spielberga *Raport Mniejszości*. Rozpoznana przyszłość staje się przyczyną wykonywania wyroków. Powszechnie wierzy się więc, że człowiek jest zdeterminowany przez własną tożsamość. Przeciw tej wierze występują omawiane filmy. W pewnym sensie podstawą istoty człowieczeństwa jest możliwość pokonywania własnych ograniczeń i dokonywania wyborów, które może nie są wolnymi wyborami, bo czyni się je pod wpływem rozmaitych indoktrynacji oraz świadomych i nieświadomych konieczności psychicznych, czy fizjologicznych, ale zapewne są wyborami nieobliczalnymi. Nieobliczalnymi jak jeżdżący w koło ronda Truman (bohater filmu *Truman Show*¹²⁵).

Warto jeszcze przyjrzeć się relacji pomiędzy *Gattacą* a *Robocopem*; wydaje się ona ciekawa przede wszystkim z tego powodu, że podważana w *Gattace* hipotetyczna tożsamość genetyczna jest wymiernym i namacalnym argumentem przeciw przywiązaniu ludzkości do ciała. Implant, mechaniczna część wszczepiona do organizmu, nawet lepszym działaniu od wytworzonej przez sam organizm części ciała, zawsze pozostanie obcy w kryteriach tożsamości DNA. W tym sensie klonowanie, uzyskiwanie ze wzoru DNA części ciała, jest bliższe tożsamości człowieka. Jednak człowiek jest przede wszystkim wynikiem działania rozmaitych określających go cząstek tożsamości, a każdy jego wybór jest wyborem między nimi. Przeszczep tkanki innego organizmu może zostać odrzucony, co wykazuje, że jedynym brakiem w koncepcji tożsamości ludzkiej jako tożsamości genetycznej nie jest brak pamięci, w której znajduje się tożsamość ciała. Całości tożsamości ludzkiej określić to jednoznacznie nie może, gdyż mało prawdopodobnym jest, by z DNA kiedykolwiek odczytano czyjeś wspomnienia. Podczas porównania *Robocopa* i *Gattaki* ujawnia się relacja dwóch rodzajów pamięci: pamięci ciała zapisanej w DNA i pamięci umysłu [także zakotwiczonej w ciele – mózgu]. *Gattaca* stawia

¹²⁵ Peter Weir, *Truman Show*, scen. Andrew Niccol, 1998

<http://www.imdb.com/title/tt0120382/>

przed nami problem różnic między tożsamością umysłu a tożsamością ciała ukazując „triumf woli” nad ciałem. *Robocop* natomiast ukazuje konflikt między tożsamością umysłu [wynikającą nie z woli, a z pamięci] a tożsamością mechanicznego ciała, które służyć ma społeczeństwu, należy do niego i jako aseksualne pozbawione jest prywatności.

Atom jako bit

David Cronenberg, *Mucha*

*Mucha*¹²⁶ rozpoczyna się ujęciem tłumu podczas rautu. Z zestawienia tego ujęcia z tytułem filmu możemy odczytać dyskretne, sugestywne porównanie ludzkości do roju much. W kolejnym ujęciu zbliżenie twarzy wyłania bohatera podczas rozmowy z dziennikarką. Temat filmu – refleksja na temat kondycji ludzkiej, ciała i mediów, pojawia się w pierwszych minutach, kiedy dokonuje się pierwsza obserwowana przez nas teleportacja pończochy Victorii za pomocą urządzenia wyglądającego jak stalowy kokon sterowany komputerem. Cronenberg zaczynając od tego futurystycznego akcentu wprowadza następnie temat prasy, telefonu i kamery wideo. Kamera wideo jest wykorzystana w roli pamięci i świadka dokumentującego całe zdarzenie. Nie ma ona wpływu na przebieg akcji. Jedynie uczestniczy, obserwuje. Początkowo kamerą posługuje się Victoria, jednak po pierwszej nocy, inicjującej związek pary bohaterów, to Seth Brundle w poczuciu osamotnienia, po spożyciu alkoholu zaczyna jej używać, dokumentując swą pierwszą teleportację, przez co samemu wchodzi w rolę świadka. Świadka transformacji własnego ciała.

Jednoczesna obserwacja za pomocą kamery wideo i działanie na własnym ciele, przefiltrowanie ciała poprzez sito technologii, sytuuje działający podmiot – bohatera – w roli czegoś więcej niż cyborga. Cyborg w pewnym sensie jest konsekwencją połączenia ciała i technologii, które dokonuje się już w przypadku interakcji poznawczej z kamerą, która stanowi dodatkowe oko oraz dodatkowy magazyn pamięci pozwalającej na budowanie tożsamości nie tylko w oparciu o doświadczenia zmysłów należących do ciała, ale o „percepcje” technologii. Kamera wideo wchodząc do wnętrza domu rejestruje zdarzenia i umożliwia wielokrotne oglądanie tego, co zarejestrowała.

¹²⁶ David Cronenberg, *The Fly*, scen. David Cronenberg, George Langelaan, 1986

<http://www.imdb.com/title/tt0091064/>

Analizę, która niczym w *Powiększeniu Antonioniego*¹²⁷ ujawnia to, czego ludzka percepcja nie mogła wychwycić. Jednak zasadnicza zmiana dokonuje się poprzez rozszczępienie ciała na atomy, które po zastąpieniu ich cząstkami informatycznymi zostają zrekonstruowane w nowym miejscu, na wzór ciała poprzedniego; zrekonstruowane jednak z innych atomów, gdyż poprzednie rozpadły się w błysku wewnątrz pierwszej kapsuły. Czy więc cyborg traci swą ludzką część, ze względu na to, że ciało zostaje zrekonstruowane w technologii? Ciało staje się układanką, odzwierciedla współczesne postrzeganie go jako związku ruchomych i wymienialnych elementów i przesuwając granicę w obszar czystej dynamicznej struktury, bez jej związku z pierwiastkami, z których się składa. Cząstki elementarne ułożone w atomowy portret stanowią duplikat człowieka, niczym plik w komputerze przeniesiony z jednego dysku na inny. Myślimy o nim jako o tym samym, jednak w rzeczywistości jest on kopią. Oryginał został zniszczony, istnieje jedynie jego replika. Ciało znika i zmienia się jedynie w jego tożsamość. W sposób jego rozumienia. O ile późnoindustrialne traktowanie ciała cyborga jako magazynu części zamiennych jest w konsekwencji oparte na organicznych częściach, rozbudowanych przedmiotach, jak serce, żyły, kości, w które ingeruje technologia cyfrowa, o tyle tutaj, w postindustrialnym ujęciu, ciało, a w zasadzie jego tożsamość, zaczyna przechodzić ze stanu rozumienia metaforą mechanizmu do rozumienia informatycznego. Stanowi komunikat, który podobnie jak w przypadku pieniądza, nie jest związany z nośnikiem, materią, a z treścią. W tym przypadku strukturą.

Świat przedstawiony zamyka się w typowych dla filmów Cronenberga, "gotyckich", mrocznych i przepelnionych technologią przestrzeniach laboratorium, garażach, salach operacyjnych, kontrastujących z oświetlonymi pomieszczeniami publicznymi, w których tłum ludzi sprawia wrażenie niebezpiecznego roju. Dziennikarze, jako ludzie mediów, przedstawieni są jako

¹²⁷ Michelangelo Antonioni, *Blowup*, scen. Julio Cortázar, Michelangelo Antonioni, 1966
<http://www.imdb.com/title/tt0060176/>

pasożytujący na innych. Veronica jest więc pierwszym świadkiem przybywającym ze świata, który wdziera się stopniowo do kokonu romantycznego rajy eksperymentów naukowych, niczym mucha do wnętrza ciała bohatera. Jej motywacja jest motywacją świata zewnętrznego. Stanowi ona rozumianą na sposób Žižkowskiego partnerkę Adama – Ewę, która rozbija stan idealnej pełni i samotności i przyjmuje funkcję łącznika ze światem zewnętrznym. Bohater kusi Victorię większą porcją informacji do przelania na papier, niczym muchę większą ilością pożywienia. Dzieje się to podczas rozmowy w restauracji, a jak zwykle w filmach Cronenberga, metafora ta przybiera fizyczny kształt. W tym przypadku jest to kształt trzymanej w ręku frytki. Łączniczka ze „światem much”, skuszona tym „pożywieniem”, staje się jego kochanką. Jest reprezentantką ludzi ze świetlistej powierzchni spoza łona-rajy odosobnienia, przedstawicielką zewnętrznego świata mediów wdzierających się do wnętrza niczym kamera podczas skomplikowanej operacji. W pewnym sensie media, penetrując ciało ludzkie, niczym wbijający się w ciało układ scalony, po pierwszej spędzonej wspólnie przez bohaterów nocy, kształtują połączenie ciała i technologii w jeden układ komunikacyjny. Człowiek wychodzący z tego sprzężenia zostaje odmieniony, przefiltrowany przez świat informacji i oczyszczony, choć jednocześnie złączony z elementem obcym. Z dziennikarką-muchą, która nie tylko jest obserwatorką, ale aktywnie przyczynia się do rozwoju akcji. Połączenie naukowca z muchą w jeden organizm jest pierwszą transformacją. Kolejna nie dokonuje się: miałaby na celu połączenie, za pomocą tej samej metody, kobiety-muchy w sensie metaforyczno-psychicznym, naukowca-muchy w sensie fizycznym oraz dziecka-mutanta w jedną osobę, w jedno ciało i jeden umysł.

Kondycja fizyczna człowieka po teleportacji i połączeniu z muchą zaczyna się poprawiać. Cronenberg nie rozstrzyga jednak, czy dobre samopoczucie, które towarzyszy bohaterowi po teleportacji i połączeniu jego ciała z ciałem muchy, jest wynikiem tego, że technologia działa jak „ekspres do kawy”, który filtruje tylko to, co najważniejsze w człowieku, czy też płynie ona z dodanych do organizmu zrekonstruowanego człowieka cech zwierzęcych.

Pierwsze eksperymenty ze zwierzętami zabijały je, a eksperyment z kawałkiem mięsa zakończył się tym, że miało ono sztuczny smak. Rozszczepienie na matrycy informatycznej i rekonstrukcja obrazu nie oddawała cech, powiedzielibyśmy, podmiotowych, które Cronenberg, podobnie jak i inni twórcy poruszający ten temat, łączy z emocjami¹²⁸. Już sam moment wyjścia z „kokonu” sfilmowany jest w bardzo monumentalny sposób, jakby wyidealizowany, oczyszczony ze wszelkiej niedoskonałości i przypadkowości. Idealny kanon pięknego ciała ludzkiego sugeruje, iż jest ono w stanie zmienić się niekoniecznie przez genetyczną modyfikację, ale także poprzez rekonstrukcję „portretu atomowego”. Domieszanie jednak drugiego organizmu prowadzi do rozpadu ciała, gdyż dwie konstrukcje biologiczne zaczynają walczyć ze sobą w jednym ciele. Przebiega więc w pewnym sensie przyspieszony proces ewolucji, która zachowuje to, co najsilniejsze. Zachowuje organizm muchy, przekształcając ludzkie ciało w ciało owada.

Wątek ekspresu do kawy pojawia się w filmie dwa razy. Za pierwszym razem bohater próbuje uwieść Victorie za pomocą opowieści o wspaniałej kawie cappucino, jaką robi używając ekspresu. Drugi raz natomiast kiedy przyznaje że teleportacja powoduje ulepszenie poprzez odrzucenie niedoskonałości na poziomie atomowym. Tego rodzaju mieszanka człowieka i owada jest, jak się okazuje, przyczyną zmian w tożsamości ludzkiej. Tożsamość człowieka udoskonalonego nie jest już w stanie tolerować małych niedoskonałości, a wrażenie zmieniania się prowadzi do ujmowania historii własnego życia w sposób celowościowy. Historia nastawiona na cel eliminuje teraźniejszość poddając ją wizji przyszłości, i tak też bohater początkowo nie dostrzega niepokojących zmian, koncentrując się na poprawie kondycji fizycznej i zwiększonych potrzebach seksualnych, jednak kiedy dochodzi do zrozumienia tego procesu, tożsamość jego próbuje ująć swe położenie w nowym kontekście. Dopiero poprzez świadomość odczuwa potrzebę

¹²⁸ Emocje stanowiły wyznacznik człowieczeństwa także w *Łowcy Androidów* [Ridley Scott, *Blade Runner*, scen. Philip K. Dick, 1982 <http://www.imdb.com/title/tt0083658/>], czy *A.I.* [Steven Spielberg, *Artificial Intelligence: AI*, scen. Ian Watson, Brian Aldiss 2001 <http://www.imdb.com/title/tt0212720/>]

współdczuwania, współdzielenia bytu gatunkowego. Mówi, iż chce stać się pierwszym politykiem wśród much. Tożsamość wypływa zatem ze świadomości, a nie z doświadczanego fenomenologicznie bytu cielesnego.

Zrodzony-stworzony

Łowca androidów

Zdecydowałem się na kolejną analizę *Łowcy Androidów*¹²⁹ ze względu na głęboki szacunek dla jego roli w filmowym pejzażu i wielość podjętych w nim wątków, które odnajdujemy do dziś w filmach takich jak *A.I.*¹³⁰ Spielberga. Oczywiście, przedstawianie historii robotów w filmie należałoby rozpocząć od *Metropolis*¹³¹ Fritza Langa, jednak to *Łowca Androidów* stanowi pewną podstawę, bez której trudno pisać o kolejnych dziełach podejmujących tematykę tożsamości i cielesności androidów jako o zjawiskach nowych. Geneza emocji, jako elementu istniejącego w świecie cyborgów, jest tutaj oparta o inne założenia niż w filmie Spielberga, czy *13 Piętrze*¹³², lecz ich nowatorstwo ocenić można jedynie w zestawieniu z filmem Scotta właśnie. *Maria z Metropolis* jest jeszcze pozbawiona emocji.

Replikanci mogą być uznani za cyborgi nie ze względu na to, co powiedzieliśmy dotychczas o połączeniu człowieka z maszyną, gdyż konstruowani są oni od podstaw w laboratoriach. Jednak ciała ich buduje się z organów biologicznych, opartych zapewne w dużym stopniu na organizmach ludzkich. Z fenomenologicznego punktu widzenia są więc cyborgami, choć ich geneza nie jest ludzka. Film stawia pytanie o to, co oznacza być człowiekiem? Jeśli ciała cyborgów, replikantów Nexus 6, są ciałami organicznymi, to pozostaje nam definicja człowieka jako organizmu powstającego w łonie matki z połączenia jej genów z genami ojca. Podobnie jak geneza człowieka klonowanego, geneza takiego cyborga jest więc niewystarczająca dla uznania

¹²⁹ Ridley Scott, *Blade Runner*, scen. Philip K. Dick, 1982

<http://www.imdb.com/title/tt0083658/>

¹³⁰ Steven Spielberg, *Artificial Intelligence: AI*, scen. Ian Watson, Brian Aldiss 2001

<http://www.imdb.com/title/tt0212720/>

¹³¹ Fritz Lang, *Metropolis*, 1927

<http://www.imdb.com/title/tt0017136/>

¹³² Josef Rusnak, *The Thirteenth Floor*, Daniel F. Galouye, 1999

<http://www.imdb.com/title/tt0139809/>

go za twór ludzki. Jeśli chcemy definicję genezy człowieka zamknąć jedynie w poczęciu i kształtowaniu się płodu w łonie, staje się ono pewnego rodzaju kulturowym fetyszem, który trudno racjonalnie wytłumaczyć. Nie możemy jednak odbierać prawa do człowieczeństwa sklonowanej istocie ludzkiej i nawet, jeśli po narodzinach technologia zacznie ingerować w jej ciało zamieniając części organiczne na inne – organiczne lub nieorganiczne – zmieniając ją w cyborga, będzie w takim samym stopniu obowiązywała nas etyka w stosunku do niej, jak w stosunku do człowieka zrodzonego z łona matki zapłodnionej przez ojca.

Nexus 6 nie wykazują emocji, gdyż są w dużej części maszynami, ich umysł został zaprojektowany. Po kilku latach mogą one się w nich wszakże pojawić, nie jako symulacja, ale poniekąd samoistnie wygenerowane pod wpływem ich ciał, pamięci i przeżyć. Specjalnie z myślą o tym zaprogramowano długość życia replikantów na 4 lata. Oznacza to, że emocje pojawiają się pod wpływem przeszłości w tworach półbiologicznych, półcybernetycznych. Tworach, których umysł został zaprojektowany. Przeszłość, obrazy zapisane w umyśle, łącząc się z obrazami doświadczanymi w chwili obecnej zaczynają wytwarzać treści trudne do ujęcia w opozycji binarnej, do analizowania. Ciało organiczne sprzężone z zaprojektowanym umysłem może stać się ich nośnikiem. Przez to film zdaje się stawiać tezę, iż emocje są funkcją cielesną, a nie umysłową. Są specyficznym dla ciała sposobem reagowania podmiotu na świat uzupełniającym analizę cybernetyczną „pamięcią ciała”.

Cyborgi takie musiałyby posiadać wtedy wolę wolności, więc jeśli ludzkość miała zapanować nad nimi, trzeba było skonstruować coś, co zapanuje nad nimi, nad ich poczuciem wolności i wolą. Trzeba było wszczepić im tożsamość, która będzie trzymała ich w ryzach. Tyrell, konstruktor umysłów robotów (czy też cyborgów) *Nexus 6*, mówi: *Jeśli damy im przeszłość stworzymy poduszkę dla ich emocji. Będziemy lepiej ich kontrolować.*

Chodzi o to, by pojawiające się emocje mogły łączyć się z emocjami ludzkimi, wszczepionymi, by wysubtelnić ich reakcje na samoświadomość i to, co miały przeżywać w odległych galaktykach. Pamięć ludzka miała stwarzać oparcie dla nowo powstających uczuć. Miała wiązać je z przeszłością.

Ciała cyborgów poruszających się w świecie ludzi są niemal nie do odróżnienia od ciał ludzkich. Cyborgi są mordercami, kochankami, wchodzą w rozmaite role społeczne. Niezgodna z ciałem pamięć i tożsamość do niego przypisana nie stanowią więc podstawy dla wewnętrznego konfliktu, ale zostają uzupełnione o przeżycia „własne”, wspomnienia cyborga. Podobny wątek pojawia się w filmie *Johnny Mnemonic*¹³³, kiedy to tytułowy bohater rezygnuje z posiadania pamięci, by szmugłować w swym umyśle informacje, a jednocześnie być bardziej wydajnym, nieobarczonym płynącymi z pamięci emocjami. Inżynieria genetyczna udoskonaliła półprodukty, z których konstruowany jest Nexus 6, i nie jest istotne już poszerzanie tych akurat dyspozycji. Życie cyborga płonie bardzo jasnym płomieniem i jest obliczone na wykorzystanie mocy każdej z tych części ciała w ciągu przewidzianego okresu ich używania.

Sztuczne zwierzęta i „zabawki” zapewniające pokój projektanta ich ciał są sposobem na wypełnienie wewnętrznej pustki, którą odczuwa człowiek chory. Sebastian, wyalienowany inżynier-genetyk, tworzy dla siebie towarzyszy, zabawki wypełniające jego świat, lecz nie traktuje ich przedmiotowo. Łączy z nimi emocje, skoro są one w stanie znieść w nim poczucie osamotnienia, lecz musi być to dla niego pewnego rodzaju upokorzeniem. Zstępuje przecież z piedestału stwórcy wchodząc w ich świat, by zmieszać się z nimi i cieszyć się ich obecnością. Pozwala sobie na dualizm wewnętrzny uznając to, co kocha, za zabawkę, którą sam stworzył. Jest on, jako osoba w świecie diegetycznym niewątpliwie najbardziej wrażliwa,

¹³³ Robert Longo, *Johnny Mnemonic*, scen. William Gibson, 1995
<http://www.imdb.com/title/tt0113481/>

egzemplifikacją trudnej do zrozumienia sytuacji człowieka w świecieapełnionym jego tworamii. Przykładem na samotność gatunkową ludzkości, pomimo możliwości prowadzenia rozmów i poczucia obecności, która wynika z tego, że maszyny mogą stać się nośnikami ludzkiej tożsamości. Mogą być z ludźmi mylone, ale nigdy nimi nie będą. Co nie oznacza, że nie musi ich otaczać podobna etyczna osłona, jak człowieka.

Cytaty z Blake'a, Biblii, konstatacje *okropnie jest żyć w strachu*, wspomnienia [w pamięci Rachel] dotyczące seksualności [zabawa w lekarza], instynkt przedłużenia gatunku [pająki], symbolika ikoniczna [tancerka z wężem, którą Decard zabija na ulicy], poczucie niesprawiedliwości i wyrządzonej krzywdy, to wszystko składa się na fakt, że cyborgi zaczynają mimo braku metafizyczności poczucia z łona matki, mimo pochodzenia ze zdekonstruowanego przez naukę „prochu”, są bardziej ludzkie niż ludzie. Lepiej poruszają się w kulturze, bardziej niż ludzie identyfikują się z nią i w niej szukają odpowiedzi na zagadkę swego własnego istnienia.

Rachel upodabnia się do postaci na zdjęciach stojących na fortepianie w domu Decarda, gra na fortepianie, chociaż nie wiedziała, że potrafi, a potrafi, bo ktoś, kogo pamięć nosi w sobie kiedyś pobierał lekcje gry, kocha się z Decardem jak kobieta. Jednocześnie inny robot [cyborg] wygrywa w szachy ze stwórcą swojego umysłu. Film przesycony jest płynącymi od strony cyborgów treściami humanistycznymi, których ludzie zdają się nie dostrzegać. Z jednym wyjątkiem – twórcą ich umysłów, który niczym Bóg w niebie lub świątyni, zamieszkuje samotnie we wspaniałym pałacu. Gra symboli odbywa się między nim, a jego tworamii. Każdy jego ruch, podobnie jak ruch cyborgów, ma posadowienie w symbolice religijnej, archetypicznej, ma odniesienie do głębokich kulturowo nacechowanych pokładów świadomości.

Pytanie: *Mleczko i ciasteczka rozjaśniły ci umysł?* dopuszcza twór do stwórcy. Owo rozjaśnienie umysłu może przypominać światło Ducha

Świętego, który po spożyciu przez człowieka Ciała i Krwi Boga zstępuje w umysł człowieka. Stwórca zdziwiony dopuszcza człowieka, który jego zdaniem doznał olśnienia i stał się godny rozmowy z nim. Tymczasem okazuje się, że nie było to żadne olśnienia, a odbicie myśli stwórcy w umyśle cyborga. Podczas podstępnego wtargnięcia w niebiosa stwórca mówi o tym, że nie da się ingerować w stworzony już świat, w stworzone ciało i życie nie niszcząc go. Wędrownka osiągnęła swój cel, lecz Cyborg – Gilgamesz nie otrzyma ziola życia, a więc nie stworzy okazji do tego, by mógłby je wykraść jakiś wąż. Cyborg jest doskonały, więc nie można dać mu tej szansy wiecznego, życia, jaka w micie o Gilgameszu otrzymała ludzkość. Stwórca nazywa swoje stworzenie *synem marnotrawnym*. Robot zabija Tyrella ze słowami *bądź spokojny Bóg biomechaniki nie odmówi Ci wstępu do nieba*.

Cyborg wyje jak wilk, przez co odwołuje się do animistycznych wyobrażeń towarzyszących ludzkości. Układa i recytuje swoją wyliczankę *Sześć, siedem, między piekłem a niebem*. Mówi o niesportowym postępowaniu, posiada więc zasady, potrafi ocenić zakotwiczenie w kulturze jako formę gry. Trzyma skrzyżowane ręce na piersiach, w dłoni białego gołębia, ratuje życie człowieka i umiera wypuszczając ptaka symbolizującego jego duszę. Rozpuszcza w czasie obrazy zapisane w jego umyśle *niczym łzy w deszczu*. Cyborgi kochają, posiadają poetycką wyobraźnię, odwołują się do symboliki i ikonografii, wykazują zaufanie, żyją pełnią swej fenomenologicznej, ahistorycznej podmiotowości, jednocześnie znając i będąc zakotwiczonymi w historii. Dramat ich polega na tym, że zakotwiczenie to daje im zawsze pozycję przedmiotową, nie zaś podmiotową.

Cielesna powłoka

David Cronenberg, *eXistenZ*

*eXistenZ*¹³⁴ jest kolejnym filmem Davida Cronenberga, który porusza problematykę ciała i ingerencji technologicznej w jego pierwotną, organiczną strukturę. Porusza problem fobii przed zmianami w jego funkcjonowaniu. Ciało stanowi bowiem dla Cronenberga najstarszy fantazmat esencji ludzkiego bytu, poza tzw. duszą. Ciało zaś w swojej całościowej idei jest nośnikiem esencji bycia człowiekiem. W jego filmach obserwujemy powolne przeistaczanie się ludzi w cyborgi, które przypomina inicjację jednostki w nowe społeczeństwo. Wątki społeczne pojawiają się od *Videodrome'u*¹³⁵, w którym medium stanowi zagrożenie dla społeczeństwa, następnie przewijają się poprzez *Muchę*, kiedy bohater mówi o tym, że stanie się pierwszym politykiem wśród owadów, aż do *eXistenZ*, w którym świat opanowany został przez technologię korzystającą z bio-portów umiejscowionych u podstawy kręgosłupa. Nieuchronnie przypomina się i nabiera „cielesności” to, co Marshall McLuhan mówił o mediach jako o przedłużeniu zmysłów.

Rytualność widoczna jest także w nawiązaniach do tekstów kultury. Dwanaście osób będzie miało okazję wypróbować nową wersję tytułowej gry. Próba ta odbywa się w starym kościele. Dwanaście osób siedząc w miejscu ołtarza i łącząc się poprzez bio-porty z połączonymi wzajemnie konsolami, przypomina apostołów czy znaki zodiaku. Zstępująca do świata gry Allegra Geller przypomina Chrystusa, który jako istota spoza tego świata, jako jego stwórca [jedność trójcy świętej] zstępuje do niego dla spełnienia swej misji. Podobnie jak Chrystus zostaje ona zraniona w prawy bok. Człowiek, który to uczynił, demaskując tę parodię rytuału religijnego nazwał ją demonem. Jako naznaczona śmiercią Allegra rozpoczyna swoją podróż poprzez realne i wirtualne światy.

¹³⁴ David Cronenberg, *eXistenZ*, 1999 <http://www.imdb.com/title/tt0120907/>

¹³⁵ David Cronenberg, *Videodrome*, 1983 <http://www.imdb.com/title/tt0086541/>

Najważniejszą jednak warstwą filmu wydaje się refleksja nad cielesnością. W filmie technologiczność metalu została zastąpiona biotechnologią. Mamy więc pistolety strzelające zębami, nie do wykrycia przez detektory, mamy konsole, które stanowią biologiczną formę życia, podobnie jak w *Musze* ostateczne wprowadzenie postaci-lustra w przygodę protagonisty zostaje przypieczętowane wyjęciem z rany na ciele ciała obcego oraz ogniskującą te wątki scenę wszczepienia bio-portu. Ta wtórna inicjacja odkrywa przed człowiekiem zupełnie inne wymiary życia społecznego. Spotkany na stacji benzynowej Gus pada przed projektantką na kolana mówiąc, że odmieniła jego życie. Kult ów wynika z tego, że daje ona ludziom inne płaszczyzny bytowania. Pracownik stacji benzynowej traktuje swoje życie i pracę jako bardzo podstawowy poziom egzystencji. Jego życie umysłowe przeniosło się do opierającego się o biotechnologię świata wirtualnego. Podobnie jak osoba o bardzo silnej wierze, zaczyna on funkcjonować w wymiarze ideologii oraz wymiarze realnym, przy czym realność stanowi rudymენტarną wartość, która wymaga sublimacji poprzez grę, iluzję, ideologię.

Jaron Lanier twierdzi, że kiedy komputery będą posiadały na tyle rozwinięte funkcje logiczne, by zadawać sobie pytania o własną istotę, cel swojego istnienia, cel istnienia świata, wszystkie filozofie staną się jedynie ich oprogramem, w którym zaczną wykrywać błędy¹³⁶. Tak więc sprowadzenie ideologii do roli software'u uzmysławia w wywodzie Laniera, iż żyjemy wiecznie w wersjach udoskonalanych, testowych własnego konstruowanego oprogramowania, we własnych ideologiach, które zapisujemy i które odczytujemy w książkach. Komputery, będąc w stanie rozstrzygać podobne kwestie w oparciu o logikę, sztuczną inteligencję, olbrzymie bazy danych, zaczną tworzyć nam własny software. Chcąc więc pozostać istotami wolnymi, musimy umieć egzystować pomiędzy różnymi grami konstruowanymi nam

¹³⁶ Frank Schirmacher, *Trzecia kultura. Obudź się Europo w rzeczywistości Tech.* [w:] http://www.magazynsztuki.home.pl/n_technologia/3kult.htm

przez maszyny a rzeczywistością, która zrównuje się w swym statusie z grami. Jednak to rzeczywistość stanowi punkt odniesienia, po wyeliminowaniu ciała człowiek umrze. Istniejąc w wielu wymiarach gier w grach, bohaterowie tracą orientację co do tego, który pułap jest ostatecznym, w który wymiar sprowadzi nas wyciągnięcie wtyczki z bio-portu. Czy będzie to wyciągnięcie realne, czy też wirtualne, występujące na którymś z poziomów? Ta hierarchia posiada u swych podstaw zawsze ciało. Stąd w samej grze cielesność jest stale eksponowana: cielesność przetworzona, brudna, odstraszająca, cielesność, od której pragnie się uciekać w wirtualne raje software'u ideologii, religii. Ciała, które trzeba skrzywdzić, wstrzelając w nie bio-port, by można było ich używać do wnikania w alternatywne płaszczyzny egzystencji, które istnieją mimo naszej świadomości lub nieświadomości. Płaszczyzny, do których możemy mieć lub nie mieć dostępu. Podobnie jest z grami społecznymi, z polityką na wielkich szczeblach. Prowadzona jest rozgrywka na wielu przenikających się poziomach, a od naszej świadomości lub nieświadomości zależy jedynie to, czy będziemy znali przyczynę takiego, a nie innego obrotu rzeczy i czy będziemy w stanie ingerować w ciąg przyczyn i skutków przenikających poziomy doświadczenia. Gra skrywa rozwiązania i tajemnice przenoszone z poziomu rudymenarnego. Na poziomie rudymenarnym gra posiada olbrzymią wartość. Łącznikami między tymi poziomami są artefakty, a więc przedmioty „cielesne” stanowiące podstawę bytową, która znika w momencie wejścia w ich ramy. Ciało skrywa treści psychiczne, zaś treści psychiczne otwierają nowe płaszczyzny egzystencji niczym filozofia, na podstawie której toczone są spory graczy-egzegetów. Fascynacja ciałem przywodzi na myśl fascynację księgą, którą odkrywamy w *Pillow Book* Petera Greenewaya.

Obdarzenie Boga przymiotami mechanika przywodzi na myśl gnostyckie i wolnomularskie postrzeganie świata jako konstrukt, struktury, budowli, w której uwięziony jest duchowy pierwiastek ludzki. Zniszczenie konsoli jako alternatywnego świata gry jest równoznaczne z dosłownym uwięzieniem Allegry poza grą. Nie istnieje inna wersja *eXistenZ*, więc dane zawarte w konsoli, które Allegra nanosiła na bieżąco, zostały uwięzione. Życie

Allegrę rozdzieliło się na część związaną ze stworzeniem boskim, z ciałem podległym Wielkiemu Mechanikowi, oraz z jej własną tożsamością, uwięzioną poza zepsutą konsolą, która pochłonęła 38 milionów dolarów i pięć lat życia Allegrę. Świat poddany jest więc działaniu wielkiego konstruktora, który sterując ciałami i hardwarem ma moc tworzenia i niszczenia. Konsole do gry są zwierzętami, a więc bytami cielesno-umysłowymi pasożytującymi na układzie nerwowym i metabolizmie organizmu użytkownika, a jednocześnie nowinkami technicznymi przechowującymi dane. Cały świat składa się ze zmutowanych żab i dwugłowych jaszczurek.

Ta egzotyka jest tym wyraźniejsza, że nie opakowano jej w pseudo-futurystyczny *design* strojów i miast. Film opowiada o przestrzeniach wiejskich i małomiasteczkowych, odkrywa dla tego typu tematyki prowincję jako przestrzeń życiową ludzi, których nie musi już trzymać w fizycznej bliskości praca. Ludzie wolą pozostawać w samotniach i izolować się od siebie, od tłumu. Nie rozwija się moda. Świat przedstawiony wraca do klasycznych dżinsów i koszul w kratę. Cały impet mentalności ludzi został wessany przez biotechnologię sublimującą ich instynkty lub rozładowującą je. Zastąpienie blaszanych maszyn zwierzętami zakończyło czas przedmiotowego traktowania. Ludzie żyją z technologią w symbiozie, gdyż technologia stała się zmienioną naturą. Życie zostało przeniesione z form zewnętrznych względem człowieka, z natury, która rywalizuje z nim, do form współegzystujących z jego ciałem – pasożytniczej symbiozy. Człowiek przestał więc odczuwać potrzebę dopasowywania swego wizerunku do wizerunku *design'u* rozwijającej się technologii. To samo życie, ten nieokiełznany cud natury został wprzęgnięty z jarzmo ludzkich potrzeb, natura się wśliznęła w potrzeby zaspokajane dotychczas przez technologię w sposób daleki od doskonałości. Port w ciele ludzkim podobny jest jamie ustnej. Staje się naturalnym elementem łączącym człowieka z mechaniką zwierząt-konsol. Telefony są innymi stworzeniami świecącymi niczym meduzy.

Symbioza natury z człowiekiem odbywa się więc na nowych zasadach stworzonych przez człowieka. Zwierzę-konsola stwarza w umyśle człowieka wirtualny świat gry, powoduje pewien rodzaj schizofrenii. Gracz jest niekiedy przejmowany przez swoją postać i wypowiada kwestie, odczuwa żądze zaprogramowane w postaci, by posunąć akcję do przodu. Bohater niekiedy obserwuje swoje ciało i ledwie odnajduje w psychice skrawek wolności, by wpływać na jego zachowania. Słowem, gra ingeruje nie tylko w ciało ludzkie, nie tylko w postrzeganą rzeczywistość, ale i w same zachowania modyfikując instynkty.

Szkatułkowa struktura kolejnych gier w grze z jednej strony uświadamia umowność doświadczanych światów, a z drugiej powoduje zwątpienie w realność jakiegokolwiek. Przenosząc te doświadczenia poza sam film dostrzegać możemy podobny mechanizm wirtualizacji rzeczywistości w ekranach, które stanowią połączenie w kontaktach z innymi ludźmi oraz ze światami fikcyjnymi. Tożsamość budowana w grze opiera się o interfejs i zostaje częściowo wyeliminowana po wyłączeniu gry. Bariera między grą a rzeczywistością jest przełamywana poprzez istnienie tożsamego interfejsu.

Sieć

Matrix

Morfeusz, Trinity, wybraniec Neo, pseudonimy bohaterów filmu *Matrix*¹³⁷, to oczywiście nawiązania do szeroko rozumianej mitologii. Nie chcę w tym miejscu koncentrować się jednak na odniesieniach do religii, filozofii, czy rozmaitych systemów porządkujących tożsamość człowieka. Systemy te, poprzez odnoszenie „ja” do istoty transcendującej byt i konstytuującej go, tworzą sieć określeń kulturowych. Oczywiście, w prostym odczuciu można rozumieć *Matrix* jako metaforę kultury. Jeśli przyjrzymy się uważniej okaże się, iż film zawiera poszczególne pułapy i zdaje się wskazywać jedynie na to, że doświadczenia cyberprzestrzeni mogą być równie złudne jak doświadczenia świata rzeczywistego. W *Matrix* pojawia się wiele myśli, które można przyłożyć do jednego i drugiego, co powoduje wrażenie konstrukcji metaforycznej. *Matrix* jest działającym w świecie fizycznym systemem zbudowanym w oparciu o logikę, o cyfry, a więc myśl. Transcenduje świat symulowany i konstytuuje go, niczym Wola Boża konstytuująca świat realny. Przeznaczenie, fatum bądź co bądź stworzyło świat i rządzi nim. Jednak *Matrix* w opozycji do nich jest żywołem umysłowym, przewidywalnym, matematycznym systemem. Świat symulowany poddany jest „prawdzie” świata stojącego u jego podstaw.

Twierdzeniami odnoszącymi się równie dobrze do świata symulowanego, jak i realnego są np. słowa: *Znać drogę to jedno, ale podążać nią to co innego*. Niewątpliwie możemy odnieść to do praktykowania religii, jak i do dochodzenia prawdy wewnątrz symulacji. „Biały królik”, „królicza nora” budują nam inny nieco wymiar odniesień niż te egzystencjalne, o szalenie starych korzeniach. Należą one [Alicja w Krainie Czarów] do kręgu literackiego i nie pragną odkrywać przestrzeni takich jak niebo czy piekło, ale tworzą nowe miejsca, co do umowności których nikt nie ma wątpliwości. W ich przypadku

¹³⁷ Andy Wachowski, Larry Wachowski, *The Matrix*, 1999 <http://www.imdb.com/title/tt0133093/>

czytelnik nie ulega wrażeniu odkrywania realnego świata, który istnieje poza tym, co znamy, jak to musiało być w przypadku rozmaitych map piekieł i nieb. Alicja nie odkrywa przed nami prawdy, jak sonda kosmiczna, ale staje się awatarem zmierzającym w niewiadomym kierunku, poruszającym się w fikcji. Wydaje się więc że zarówno dla tego, kto interpretuje wymowę filmu, jak i dla bohaterów zanurzonych w Matrix, kluczowe staje się poznanie różnicy między przeznaczeniem a symulacją, między fikcją opowieści o Alicji a metafizycznym odniesieniem do „wyższej, duchowej istoty”. Ważna jest tu różnica między siatką kulturowych odniesień niewołących umysł a ich treścią, opowiadającą o realnych uwarunkowaniach umysłu ludzkiego. Ruch w głąb króliczej nory, jak określa to załoga Nabuchodonozora, jest więc ruchem ku wyzwoleniu z niej. Pamiętajmy, że Alicja zasypia przed wejściem do nory, Neo śpi, kiedy Morfeusz nawiązuje z nim pierwszy kontakt. Morfeusz staje się nie tyle bogiem snu, co tym, który przychodzi podczas niego i wyzwala spod snu w łonie Matrix. Przypomina Abraxasa, istotę wyzwoloną spod praw snu w jaju świata.

Czym jest prawda? Jak prawda ma się do wolności? Pytanie o wolność i prawdę zdaje się kluczem do rozumienia całego filmu. Wyciągnięcie wtyczki z umysłu podczas zanurzenia w symulacji powoduje śmierć, gdyż umysł zanurzony jest innym świecie i innym ciele, w swoim awatarze. Odcięcie od awatara bez zainicjowania połączenia telefonicznego, które umożliwia transport umysłu do ciała, powoduje śmierć. Jakkolwiek absurdalnie by to nie brzmiało, nie wiemy, gdzie podziewa się „umysł” ludzki w momencie wejścia w symulację. Musi on zostać zlokalizowany w Matrix, czemu służą gonitwy za aparatami stacjonarnymi. Musi pojawić się w Matrix jako kod, ale z drugiej strony połączony jest z ciałem poprzez mózg, bo ciało reaguje na bodźce pochodzące z symulacji. Czemu więc ciało nie może wrócić do życia, kiedy zostanie wyciągnięta wtyczka z mózgu? Czemu umysł nie odnajduje się nagle w ciele? Przecież niepodległość człowieka względem kodu symulacji, która jest możliwa, choć niełatwa, wymaga zakotwiczenia człowieka w ciele. Ciało konstryuuje podmiot w symulacji niezależnie od samej symulacji, choć pozwala

mu na implementację części kodów, odpowiedzialnych za wiedzę. Daje możliwość kształtowania kodu poprzez umysł, z czego korzysta Neo. Jeśli więc umysł zakotwiczony w ciele odciska swą obecność w Matrix i odkształca kod, przez co nie podlega agentom, to nie powinno być problemu z wyciągnięciem wtyczki i powrotem do ciała. Może jedynie przy pomocy jakiegoś rodzaju środków uspokajających, by obudzony nie zerwał się z miejsca, gdy symulacja porzuci go w pół kroku. Śmierć w jednym ze światów jest śmiercią w każdym¹³⁸.

Czy prawda jest tym, co niszczy „więzienie umysłu”? Co uzmysławia nam brak jego władzy nad podmiotem, osadzając na powrót w ciałach? Umysł może być modulowany, można wprowadzać do pamięci człowieka dane takie, jak sztuki walki, czy instrukcja obsługi helikoptera, a te zapamiętywane są także przez ciało. Jeśli więc zestawić tę możliwość z zagadnieniem tożsamości, jako efektem narracji, który przechowywany jest w swej dynamicznej postaci w pamięci ludzkiej można wywnioskować, że świat symulacji może zmienić nagle tożsamość człowieka. W postaci ludzi wcielają się agenci, agenci potrafią zmieniać kształt awatara przynależnego w matrix innym ludziom. Cyber-tożsamość zostaje więc złączona z tożsamością, podmiot z cyber-podmiotem, a awatar pozostaje poprzez to w bardzo ścisłym związku z ciałem. Jednak zdecydowanie nie jest nim. Film rysuje więc wyraźną granicę między podmiotem, a ciałem. Ładowanie wiedzy do umysłu przez bio-porty jest równie realne jak doświadczenia cielesne. Jednak to ciało stanowi bastion podmiotowości i tożsamości dla Neo, który nie poddaje się kodowi systemu i moduluje, wykrzywia go. Po cóż więc nam ciała skoro możemy żyć w idealnym świecie? Symulacji – w Matrix, która jeśli uświadomimy sobie jej naturę może być miękka jak upadek Neo z wieżowca.

¹³⁸ D. Rode, *Z Archiwum X dwieście lat później albo alchemia cyberpunku*, „Kwartalnik Filmowy”, nr 31-31 (91-92) 2000

Film stawia przed nami jednak to pytanie w nieco inny sposób, udzielając własnej odpowiedzi. Matrix miał być światem idealnym, a ludzie nie potrafili go przyjąć i „tracono całe plony”. Czemu ludzkość nie jest w stanie funkcjonować w idealnej rzeczywistości bez bólu i cierpienia? Cierpienie staje się więc kluczem dla akceptacji pełni egzystencji ludzkiej, i jako motor transgresji zostaje skanalizowane wewnątrz układu, wewnątrz systemu. Jeśli cierpienie zostanie wyeliminowane, wola ludzi, wola transgresji i bunt zostaje zwrócony przeciw samemu systemowi. Mimo, iż system daje idealne warunki do życia, cała jego forma świata zostaje odrzucona. Plan życia pozbawionego woli, jeśli przyjąć, że wola jest wynikiem szeroko rozumianego bólu, nie powiódł się. W tym przypadku okazuje się jednak, że wola jest rozumiana raczej jako cecha ludzka, która domaga się bólu i kiedy go nie dostaje zmusza człowieka do jego poszukiwania, co prowadzi w konsekwencji do samozniszczenia. Taka wizja może mieć swoje podłoże w antropologicznych uwarunkowaniach. Człowiek został stworzony przez pewne warunki zewnętrzne i każda ich nagła zmiana może powodować katastrofę.

Sprawne poruszanie się w symulacji wymaga jednak wyzbycia się wszystkiego, do czego zostaliśmy przyzwyczajeni przez warunki egzystowania naszych ciał w „realu”. Strach wątpliwość i wszystko co ma związek z funkcjonowaniem ciała w świecie, z prawami fizyki którym jest ono podległe w Matrix traci swą zasadność. Umysł sprawia, że ciało czuje bodźce, śmierć w matrixie doprowadza do śmierci w „realu”. Umysł może jednak odrzucić bodźce i nie przekazywać ich ciału. Oczywiście wymaga to umiejętności trwania przy ciele i odciskania jego obecności w symulacji niezależnie od jej wpływu na zmysły, gdyż wszystko co dzieje się w umyśle, a nie ma związku z ciałem jest jedynie symulacją. Prawda jest w ciele i to poprzez pocałunek złożony na ustach ciała Trinity przywraca życie wybrańcowi – Neo.

Wizualizacje czegoś w rodzaju szpiegujących podmiotów w obrębie Matrix „koni trojańskich”, nazywanych tam „pluskwami” zadziwiają swoją

pomysłowością, gdyż prezentują specyficzny dla estetyki Gigera, czy też Cronnenberga element pół-mechaniczny, a pół-organiczny. Podłączenia cyberpodmiotów – agentów – do systemu baz danych Matrix wizualizowane jest wewnątrz symulacji pod postacią urządzeń hardware’owych, jak telefony. Zastanawia więc ich funkcjonalność. Oczywiście z jednej strony nie wzbudzają one podejrzeń, lecz czy aby są one aż tak wygodne? Agent Smith próbujący włamać się do umysłu Morfeusza odłącza się od aktualizacji danych na bieżąco, przez co nie dociera do niego wiadomość o włamaniu.

Ogólnie możemy wyróżnić w filmie trzy rodzaje bytów podmiotowych. Ludzie zintegrowani ze swymi ciałami biologicznymi – wolni; cyberpodmiotowości – Agenci [por. Inteligentny Agent¹³⁹]; cyber-tożsamości – ludzie zanurzeni w Matrix związani z awatarami i odcięci od ciał; oraz Awatary – czyli ludzie wchodzący w sposób świadomy w symulację.

¹³⁹ M. Składanek, *Inteligentny agent – teoria i perspektywy*, „Kwartalnik filmowy”, 35-36 (95-95) 2001

Podsumowanie

Przedstawiony wybór filmów analizowany był w kontekście relacji ciała, tożsamości i podmiotowości. Z tematyki poruszanej w nich wyłania się zbiór współczesnych wyobrażeń na temat przyszłości oraz współczesnej kondycji kulturowych modeli ciała i podmiotu ludzkiego, które tworzą współczesną tożsamość człowieka. Ingerowanie w ciało oraz ustawiczne poszukiwanie podmiotu – odpowiedzi na pytanie: „czym jest człowiek?” – ukazuje kryzys antropocentrycznego systemu wartości, a jednocześnie niemożność ustanowienia kulturowego systemu na bazie jakiegokolwiek wartości nieodnoszącej się do człowieka, niekonstytuującej go jako centrum.

W analizie filmu *Nierozłączni* starałem się ukazać problem tożsamości *Idem* i *Ipse*, oraz jego antropologiczne konotacje, metafizykę podobieństwa, które przekłada się na tożsamość, oraz wielce skomplikowaną problematykę współlistnienia dwóch identycznych osób, o identycznych tożsamościach, stanowiących jedną istotę, lecz odrębnych fizycznie. Problem tożsamości ukazywany był w kontekście ciała i jego zewnętrznej manifestacji. Poszukiwanie prawdy i indywidualnej tożsamości, niczym poszukiwanie podmiotu sprowadza się w filmie do wnętrza ciała. Metafizyka związku „podobieństwa” z „istotą rzeczy”, związku „takiego samego” z „tym samym” została zrównana z metafizyką Iona, jako początku człowieczeństwa.

Kryzys tożsamości współczesnej ukazywałem następnie w analizie filmu *Requiem dla snu*. Poprzez rolę mediów i narkotyków ukazywałem rolę mitu szczęścia w budowaniu się tożsamości ludzkiej. Rolę nadziei na zrealizowanie się snu konstruowanego przez osoby stojące za kotarą ekranu telewizyjnego. Kotarą prezentującą wizję świata wyreżyserowaną, której dekonstrukcja odbywa się w życiu bohaterów, lecz której oni nie potrafią dostrzec aż do tragicznego finału. Narkotyki stanowią alternatywną „bramę” dla zindywidualizowanego snu, który jest wolny od indoktrynacji jednak w rzeczywistości wymaga jeszcze większego poświęcenia, gdyż stworzona przez telewizję tożsamość nie uwalnia się za ich pomocą od swoich

uwarunkowań.

Gattaca rozważana była, jako film o poszukiwaniu tożsamości w ciele; podstaw świadomości w bycie. Poznanie kodu ciała, wzoru jego budowy miało stać się złamaniem kodu wyroczni determinującej życie ludzkie. Optymistyczna wymowa filmu wynikała z tego, że uwarunkowanie rozwoju ciała przez geny zostało przeciwstawione sile tożsamości, która w głębi pamięci była w stanie wytworzyć narrację przełamującą ograniczenia ciała. Jednocześnie chciałem zwrócić uwagę na rolę ciała w kształtowaniu się tożsamości i pojmowaniu natury podmiotu.

Mucha porusza temat teleportacji, komunikacji i mediów, ale w analizie chciałem zwrócić uwagę na aspekt poszukiwania ciała doskonałego, oczyszczonego. Ważne stało się także postrzeganie ciała jako podstawy bytowej dla budowania się tożsamości. Jeśli rodzina postrzegana jest przez bohatera jako jednostka posiadająca własną tożsamość musi posiadać też jedno ciało. Stąd wynika dążenie do unifikacji ciał w jeden organizm, wielu tożsamości w jedną.

Omawiając film *Łowca Andridów* rozważałem problem sztucznego człowieka i przypadek graniczny między klasycznym androidem a cyborgiem. Chciałem zwrócić uwagę na specyficzną rolę metafizyki narodzin z łona matki, jako wyznaczniku bycia człowiekiem. Konstruowane w laboratoriach ciała nie posiadają prawa do bycia podmiotami dla tego że są „stworzone”, a nie „zrodzone”. Wzorowane na ludzkich organizmach i przewyższają je pod wieloma względami. Są traktowane przedmiotowo. Rola fantazmatu natury ludzkiej została zanegowana, gdyż moim zdaniem klasyczny android wyparł element ludzki z hybrydy cyborga. Cyborg pozostaje nie mniej ludzki od człowieka, mimo iż technologia nie jest już tylko dodatkiem do człowieka. Zmieniając go drastycznie, jednak wciąż opartego na jego podmiotowości. Człowiek definiowany jako istota „zrodzona” przestaje być elementem koniecznym hybrydy zwanej cyborgiem.

Omówienie *eXistenZ* miało na celu ujawnienie współczesnego podejścia do ciała jako do fetyszu. Zanegowanie fantazmatu samej natury. Ciesność

mediów pomaga nam w ich oswojeniu, gdyż są one w swej mięsistej, organicznej postaci dla tożsamości łatwiejsze do połączenia z naszymi ciałami. Tożsamość nasza znacznie łatwiej godzi się na taką cyborgizację, gdyż łatwiej nam o emocjonalny stosunek w stosunku do organicznych konsol. Wydają się czymś naturalnym, a ich cybernetyczna natura ujawnia się jedynie w pętlach czasowych. Symulacja i formy kulturowe stają się więc częściami jednego porządku cielesnego. Omawiane nawiązania do Chrześcijaństwa ukazują jednocześnie konieczność umiejscowienia wszystkich tych sfer w ramach jednego porządku, gdyż one podobnie jak religia nie dają się sprowadzić do porządku natury, ani kultury. Tożsamość ludzka rozszczebia się na tysiące równie rzeczywistych tożsamości oferowanych przez gry.

Matrix jest tu przykładem dramatycznego rozbicia jedności jaką jest podmiot na umysł i ciało. Tożsamość w ukazanej w filmie sytuacji zaczyna dzielić się na tożsamość realną związaną z ciałem i fikcyjną cyber-tożsamość, która wydawać się może bardziej realna. Widz wszystko, co ma związek ze światem symulacji zna ze swej codzienności, rzeczywistości która go otacza, natomiast to, co stanowi tzw. *real*, a więc rzeczywistość stojącą u jej podstaw uznaje za fikcję ekranową. Jednak przede wszystkim *Matrix* ukazuje, a jednocześnie rozbija nasze wyobrażenia na temat idealnego systemu stanowiącego wirtualną przestrzeń życiową, kontrolującego niemal wszystko i potrafiącego całkowicie wyprzeć ciało i porządek fizyczny poza obszar życia ludzkiego.

Z analiz tych wynika, że zarówno ciało, jak to, co uważamy za tożsamość rozpływa się w doświadczeniach medialnych i jedyną realną i stałą wartością takiego świata zaczyna jawić się system. System bazujący na połączonych w sieć podmiotach, funkcjonujący poza kategoriami dobra i zła. System, który sam staje się jedynym podmiotem. Narracje zostają zastąpione generującymi je bazami danych, a człowiek porusza się jedynie w sferze zewnętrznych reprezentacji mechanizmu. Projektując mechanizm nie jest w stanie przewidzieć konsekwencji jego istnienia i posługuje się do tego celu

symulacjami. Odciąża umysł przechodząc do projektowania samoistnie działających układów. Doświadczając jedynie powierzchni¹⁴⁰ projektuje i poddaje się działaniu nowego organizmu odzwierciedlającego jego odwieczne marzenie o istocie wyższej, sprawującej władzę i kontrolującej ład społeczny. Jednocześnie boi się bezdusznej precyzji, z jaką odpowiadać będzie musiał za swoje czyny, pragnie zachować wolność, odrębność psychiczną i w swoim wnętrzu stanowić samemu o sobie, a jednak rzutuje je na rozmaite systemy porządkujące. Poddaje ciało i umysł presji kulturowej. Pragnie wyłączyć swój dom z tego obiegu informacji, a jednocześnie wprowadza do niego coraz więcej urządzeń informatycznych. Próbuje wytworzyć opiekuńczą sferę technologii przyjaznej mu. Rozwiązującej jego problemy. Jego prywatność jest dyskutowana publicznie, a wizerunki ciała udostępniane w Internecie.

Każdej wielkiej rewolucji w kulturze towarzyszył strach wynikający z nieuchronności końca pewnych formacji i początku nowych, z zepchnięcia jednych dziedzin do roli wspomagającej inne, nowe. Kultura jako pierwotny zbiór jednostek tworzących społeczność reaguje siłą każdej z nich pragnąc bronić się przed nadchodzącym, lecz wszelkie formy obrony są jedynie wentylem bezpieczeństwa, który potrafi na chwilę wstrzymać implozję wchłaniającą w nowy obszar jednostki starego systemu. Są potrzebne jako ostrzeżenie przed pochopnym stosowaniem każdego wynalazku na skalę masową. Każda taka wizja projektuje w wyobraźni społecznej mity, między którymi odbywa się walka i które stają się często natchnieniem dla projektantów nowej formacji kulturowej. Jak wskazuje Ryszard W. Kluszczyński na przykładzie kina awangardowego i sztuki nowych mediów, nie sam wynalazek generuje twórczość artystyczną, ale jest on elementem niezbędnym dla zaistnienia konkretnych form artystycznych egzystujących wcześniej w sferze idei, koncepcji trudnych do zrealizowania bez niej, ale nie niemożliwych. Tak też kino staje się często przygotowaniem dla tego, co pojawić się ma w przyszłości w naszych domach.

¹⁴⁰ A. Gwóźdź, *Od pigmentu do interfejsu. Kilka tropów w stronę estetyki designu*, http://www.institute-of-culture.pl/institut/kwartalnik/kw1-2_Gwodzi.html.

Kino współczesne otwiera nasze stereotypizowane wyobrażenia za pomocą trybu przypuszczającego i konwencji opowiadania, zagłębiania się w fikcji przyjmowanej tak, jakby miała być ona możliwą do zrealizowania hipotezą. Za pomocą konkretnych obrazów nawiązuje polemikę z wyobrażeniami zapełniającymi nasze umysły. Ustanawia globalne kanony estetyczne dzięki swojej skali oddziaływania. Ewolucja wizerunków ciała, jego mediatyzacja i przekształcenie w awatar, cała skala możliwych do wyobrażenia form, jakie zacznie ciało przybierać w realnym świecie, który zaczyna się mieszać ze światem medialnym, wielość sposobów postrzegania, jakie umożliwi integracja ekranu i siatkówki oka, stawiają pod znakiem zapytania ogromne przestrzenie kultury, która będzie co raz odleglejsza, wraz z tym jak zwiększać się będzie odległość jej naturalnego pejzażu od tego, co widzimy. Oglądać mogliśmy już billboardy reklamowe wymagające do pełnego ich postrzegania specjalnych okularów, jakie niegdyś rozdawano w kinach z obrazem 3D. Wydaje się całkowicie naturalne, iż w przyszłości zaczną pojawiać się elementy w rzeczywistości odbierane jedynie dzięki odpowiedniemu dostrojeniu naszych ciał za pomocą technologii. Różnice między tym, co jest subiektywnie doświadczane, a obiektywną podstawą bytową, między różnymi doświadczeniami różnych osób przebywających w tym samym czasie i tym samym miejscu mogą różnić się diametralnie niczym doświadczenia ludzi w kawiarence internetowej. Tyle, że przestrzeń tak subiektywna rozciągnięta na większą część rzeczywistości stanie się wymieszaniem rozmaitych projekcji rzutowanych niczym „skin”, czyli powłoka przekształcająca wygląd tego samego programu, co będzie miało trudne do przewidzenia psychologiczne, socjologiczne i ogólnokulturowe skutki.

Bibliografia

- Angerer, Marie-Luise. *Życie, jako ekran? Albo: jak uchwycić wirtualność ciała?*. „Kwartalnik Filmowy”, nr 35-36. 2001
- Antosiewicz, Kamil, *Deprywacja sensoryczna*.
<http://neurobot.art.pl/03/teksty/deprywacja/deprywacja.html>
- Armstrong, Rachel. *Artyści cyborgi*. „Magazyn sztuki”, nr 18. 1998
- Baudrillard, Jean. *Świat wideo i podmiot fraktalny*. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. A. Gwóźdź (red.). Kraków 1994
- Baza danych, Lew Manowicz w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Wittig i Inną Rozumową*.
http://magazynsztuki.home.pl/n_technologia/Manowicz.htm
- Benjamin, Walter. *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*. W: idem, *Twórca jako wytwórca*. Poznań 1975
- Borowik-Dąbrowska, Ewa. *Teologia Hipertekstu. Szkic cyberteologiczny*.
http://www.angelus.pl/teologia_hipertekstu.htm
- Budce, Wallis. *Ozrysy, Symbolika przejścia na drugą stronę*. Poznań 1994
- Cassirer, Ernest. *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*. Warszawa 1998
- Ćwikiel, Agnieszka. *Metafora cyborga - ciało przyszłości*.
<http://www.film-i-media.soho.pl/cwikiel/ACCyborg.html>
- Descartes, Rene, *Medytacje o pierwszej filozofii*. Warszawa 1958
- Draguła, Andrzej. *Ecclesia electronica, Internet, a mistyczne Ciało Chrystusa*. „Więź” t. 8-9. 2002

- Eliade, Mircea. *Joga. Nieśmiertelność i wolność*. Warszawa 1997
- Encyklopedia Psychologii*. Włodzimierza Szewczuka(red.). Warszawa 1998
- Gender, Film, media*. Elżbieta H. Oleksy i Elżbieta Ostrowska (red.). Kraków 2000
- Giddens, Anthony. *Nowoczesność i tożsamość*. Warszawa 2002
- Grzinić, Marina. *Widmowa Europa*.
http://www.magazynsztuki.home.pl/archiwum/nr_23/arch_nr23_5.html
- Herbert, Zbigniew, *Apollo i Marsjasz*. W: idem, *Studium przedmiotu*. Wrocław 1995
- Hutchinson, Mark. *Monstrologia*. „Magazyn Sztuki”, nr 18. 1998
- Ingarden, Roman, *Spór o istnienie świata*, t. II/1 wyd. 3 zmienione. Warszawa 1987
- Intermedialność w kulturze końca XX wieku*. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak(red.). Białystok 1998
- Jalylńska, Agata. *Przyjemność, ciało i fraktale*.
http://www.ha.art.pl/media/cialo_jalynska.html
- Joy, Bil. *Czy jesteśmy potrzebni przyszłości?*.
http://www.magazynsztuki.home.pl/n_technologia/Joy.htm
- Kępińska, Alicja. *Ciało post-ludzkie*. „Kultura współczesna”, nr 1-2. 2000
- Krauze, Amadeusz, *Dwa Światy Wielkiego Brata – konsekwencje wychowawcze*.
<http://www.szkolna.pl/akapit/Siw2.pdf>
- Kerckhove, Derrick de. *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*. Warszawa 1996

Kluszczyński, Ryszard. *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka Multimedialności*.
Kraków 2001

Kudlatz, Artur. *Życie seksualne cyborga*. <http://cukt.art.pl/cyborg/sexcyborg.html>

Krzysztofek, Kazimierz. *Zmiksowana kultura*.
http://www.magazynsztuki.home.pl/archiwum/nr_28/mix_kultura/mix_kultura.htm

Kubieniec, Andrzej. *Duchowość androidów*.
<http://kiosk.onet.pl/art.html?DB=162&ITEM=1121653&KAT=243>

Lubiak, Jarosław. *Interfejs – człowiek versus maszyna*. „Kwartalnik Filmowy”, nr 35-36.
2001

Manovich, Lev. *Kim jest autor? Modele autorstwa w nowych mediach*.
<http://www.cyberforum.edu.pl/teksty.php3?ITEM=94>

Mała encyklopedia filozofii. Sławomir Jedynak (red.). Bydgoszcz 2002

Materie, Julian Offray de La. *Człowiek-maszyna*. Warszawa 1984

Machera, Wojciech. *Kamera jako retorta*. „Kwartalnik filmowy”, nr 31-32. 2000

Morawski, Stefan, *Orlan -Wymowny przypadek smomistyfikacji*, „Magazyn Sztuki”, nr 10.
1996

Na rubieżach ponowoczesności. Szkice o filmie współczesnym. Konrad Kleksa, Grzegorz Skonieczko (red.). Kraków 2000

Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenologia percepcji*. Warszawa 2001

Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych, A. Gwóźdź (red.).

Kraków 1994

Toffler, Alvin i Heidi. *Trzecia fala*. Warszawa 2001

Tożsamość człowieka. Anna Gałdowa (red.). Kraków 2000

Wallace, Patricia. *Psychologia internetu*. Poznań 2001

Widzieć, Myśleć, Być, A. Gwoździa (red.). Kraków 2001

Wiedza, a podmiotowość. Alina Motycka (red.). Warszawa 1998

Zawojski, Piotr, *Destrukcyjność versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek Stelarcza*, „Kultura Współczesna”, nr 1-2. 2000

Zamojski, Piotr. *Jaron Lanier. Szkic do (wirtualnego) portretu*. „Opcje”, nr 4. 2000

Žižek, Slavoy. *Przekleństwo fantazji*. Wrocław 2001