

Adam Mazurkiewicz\*

RECEPCJA MYŚLI POSTHUMANISTYCZNEJ WE  
WSPÓŁCZESNYM OBIEGU POPULARNYM

Kryzys dyskursu antropocentrycznego, wspólnie z ekspansywnym rozwojem technologii cyfrowych sprawił, że człowiek przestał być – paradoksalnie – stawiany w centrum namysłu ponowoczesnej humanistyki. Jego miejsce zajęły formy świadomości nie-ludzkiej, spośród których ważką rolę odgrywają istoty hybrydyczne i będące efektem zabiegów cyborgizacji; jednym z jej przejawów jest fryborgizacja, tj. postrzeganie człowieka korzystającego z możliwości postępu w naukach medycznych jako fryborga, czyli „funkcjonalnego cyborga” (Stock 2015)<sup>1</sup>.

Najnowsza sztuka – zwłaszcza jej nurt sytuujący się w ramach paradygmatu cyberkulturowym – usiłuje poddać obserwowane społecznie tendencje namysłowi artystycznemu w sposób syntopijny, tj. łącząc refleksję estetyczną z etyczną i technologią. Zawarte w tekstach kultury (zarówno awangardowych, jak i funkcjonujących w obiegu popularnym) obrazy „poza-ludzkiej” przyszłości, zwłaszcza odczytywane z perspektywy manifestów posthumanistycznych (autorstwa m.in. N. Katherine Hayles, Daniela Ustasza i Roberta Pepperella) ukazują świat przyszłości coraz bardziej odległy od dotychczasowych futurystycznych wizji. W tym bowiem dominowała wizja współczesności przeniesionej w – mniej lub bardziej odległą – przyszłość, podczas gdy zwolennicy filozoficznych nurtów cyberkulturowego paradygmatu akcentują konieczność przemiany człowieka jako gatunku, aż do – jak w transhumanizmie – zerwania ciągłości filogenezy<sup>2</sup>. Zarazem, problematyzując założenia myśli posthumanistycznej, zmuszają do podjęcia kwestii granic, poza którymi sztuka przejmuje funkcje pozaartystyczne, właściwe nauce i filozofii. Tendencja ta jest zauważalna szczególnie wyraźnie w wypadku nurtu

---

\*Adam Mazurkiewicz – doktor habilitowany nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa, Uniwersytet Łódzki; zainteresowania naukowe: zagadnienia związane z literaturą i kulturą popularną, e-mail: [adammazurkiewicz@o2.pl](mailto:adammazurkiewicz@o2.pl)

<sup>1</sup>Przykładem „fryborgizacji” są endoprotezy, implanty, okulary, aparaty słuchowe.

<sup>2</sup>Interesujące, że współcześnie, nawet jeśli twórcy sięgają do założeń „fantastyki bliskiego zasięgu” – jak Jacek Dukaj w *Czarnych oceanach* (2001) – kreślą wizję przyszłości „postludzkiej”, w której człowiek musi redefiniować własne człowieczeństwo w odniesieniu do otaczającej go technologii. Lektura *science fiction* powstałej w ostatnim ćwierćwieczu (zwłaszcza nurtu fantastyki cyberpunkowej) uświadamia, jak dalece odległe są to wizje przyszłości od właściwych dla opowieści napisanych w „Złotej Erze”, z właściwym jej optymizmem, dotyczącym roli nauki w życiu codziennym jednostki.

bio-art (inaczej vivoart, sztuka genetyczna), w którym tworzywem są rozmaite formy materii ożywionej (Sulowska 2010, s. 31; Poissant 2012). Budzi on zresztą nierzadko kontrowersje natury etycznej (Żylińska 2013)<sup>3</sup>. Ich źródłem jest przede wszystkim sięganie przez artystów do osiągnięć nauk biologicznych rozważanych z perspektywy filozoficznej, nierzadko refleksjonowanych przez pryzmat skandalu; można by poszukiwania twórców sztuki pozostającej w związku z paradygmatem cyberkulturowym streścić konstatacją Adriany Celińskiej: „Z początkiem XXI wieku nasza cywilizacja, na dobre czy złe, pogrąża się w epoce biologii, biologii, która zajmuje się wyjaśnianiem terminów, takich jak »cnota«, »altruizm«, »cechy prospołeczne« – należących do dziedziny etyki” (Celińska 2007, s. 298).

Właściwe współczesnej nauce przekraczanie granic poszczególnych dyscyplin, które akcentuje Celińska, w praktyce artystycznej prowadzi – jak we wspomnianym powyżej nurcie bio-art – do przejmowania przez sztukę powinności zarezerwowanych dotychczas na mocy kulturowej tradycji dla namysłu filozoficznego; w ramach paradygmatu cyberkulturowego dominującym zagadnieniem pozostaje oczywiście refleksja and wpływem techniki na życie jednostki. W syntopijnej rzeczywistości, w której sztuka, nauka i technologia stanowią całość, toteż nie bez racji Agnieszka Lejewska wskazuje na cyfrowe technologie jako podstawowe wyznaczniki współczesnego paradygmatu kultury i sztuki cyfrowej (Lejewska 2014, s. 189).

W sztuce awangardowej naszkicowane tu tendencje prowadzą najczęściej do zadawania pytań o *conditio humana* w epoce bio-technologii i technik cyfrowych, umożliwiających redefinicję (a niekiedy i – jak w wypadku awatarów cyberprzestrzennych – multiplikację) własnego „Ja”. Tym samym jednak zagrożone zostaje poczucie realności tego, jak dana jednostka postrzega siebie (Szpunar 2005, s. 379). Niebezpieczeństwo zatraty własnej jaźni w wielu potencjalnie – dzięki nowym technologiom – możliwych nierzadko stanowi centrum zainteresowań bio-artu. Znaczącym pod tym względem przykładem pozostają instalacje Stelarca (właśc. Steliosa Arcadiouisa), zmierzające do przekraczania przez artystę kolejnych granic własnej jednostkowej podmiotowości – od cyklu projektów pełnej kontroli ciała pt. *Amplified Body* (1970-1994), poprzez cyborgizację (*Third Hand* 1976-1981; *Parasite: Event of Invaled and Involuntary Body* 2007), wirtualizację doświadczenia cielesnego (*Virtual Arm Project* 1992-1993; *Fractal Flesh* 1995) po eksperymenty bio-medyczne (*Extra Ear* 2007), których efektem stało się wszczepienie w przedramię implantu ucha<sup>4</sup>. Rozpatrywane jako arty-

<sup>3</sup>Temat bioetycznych aspektów współczesnej sztuki polskiej omówili Izabela Dzioba (Dzioba 2004) i Kamil Kopania (Kopania 2003, 2004).

<sup>4</sup>Więcej na temat projektów na stronie autorskiej Stelarca:

styczna całość, projekty Stelarc'a można traktować jako próbę zmierzenia się z foucaultowską biowładzą, której kwintesencją pozostają możliwości oferowane przez genetykę (Filipowicz 2010, Nijakowski 2009)<sup>5</sup>. Także inne projekty i instalacje artystyczne – m.in. Orlan (właśc. Mireille Suzanne Francette Porte) oraz Marina Abramović, reprezentujących nurt body-art, bądź tworzącego sztukę transgeniczną Eduarda Kaca – problematyzują status normy społecznej i zagadnienia biopolityki (Bakke 2011a, s. 31; 2011b, s. 115.; Lovelace 1995, Rose 1993). Rozważane z zaproponowanej tu perspektywy działania artystyczne stanowią krytyczny namysł nad upolitycznieniem współczesnej sztuki i uwikłaniem jej w różnorodne dyskursy społeczne; przypomnijmy bowiem, iż – w myśl wykładni Foucaulta – bio-władza to niezbędny komponent rozwoju kapitalizmu, który mógł przetrwać jedynie dzięki dostosowaniu zjawisk związanych z regulacją populacji do procesów ekonomicznych (Foucault 2010, s. 123). W takim ujęciu sztuka (zwłaszcza jej nurt masowy) stanowi – zgodnie z założeniami „szkoły frankfurckiej” – krytyczną wykładnię mechanizmów rynkowych, które ją modelują (Adorno, Horkheimer).

Nie inaczej jednakże akcenty uwagi rozkładają się również w obiegu popularnym, coraz częściej przejmującej funkcję dekonstruowania imaginarium communis dzięki problematyzowaniu podejmowanych kwestii. Co więcej: proponowane przez zwolenników cultural criticism upolitycznienie praktyk lekturowych przyczynia się do postrzegania popkultury jako instrumentarium namysłu nad współczesnością<sup>6</sup>. Owszem, namysł ten cechuje uproszczenie (pozostające w związku ze swoistymi właściwościami obiegu popularnego), niemniej to właśnie dzięki tej prawidłowości możliwe staje się dostrzeżenie wykorzystywanych przez niego figur wyobraźni zbiorowej. Z tego też względu namysł nad posthumanizmem – jako kwestią współcześnie kulturowo znaczącej – pojawia się nie tylko w nurcie awangardowym sztuki współczesnej, ale i „zachowawczym” obiegu popkulturowym. O randze refleksji nad przyszłymi losami człowieka jako gatunku świadczy różnorodność sposobów aktualizacji tej problematyki w różnych mediach popkultury. Można też wyodrębnić następujące główne zagadnienia, wokół których ogniskuje się popkulturowa recepcja myśli posthumanistycznej. Są to:

---

<http://stelarc.org/?catID=20247> [data dostępu: 28.09.2015].

<sup>5</sup>Zarazem problematyczne pozostaje, do jakiego stopnia biowładza istotnie – co sugeruje Marcin Tomasiewicz – tworzy „nowego człowieka” (Tomasiewicz 2010, s. 289).

<sup>6</sup>Reprezentatywny pod tym względem pozostaje nurt literatury kryminalnej, zwłaszcza inspirowany „skandynawską szkołą kryminału”, w którym zbrodnia zostaje odsunięta na dalszy plan, ustępując refleksji nad społecznymi uwarunkowaniami zbrodni (Samsel-Chojnacka 2011).

- cyborgizacja, traktowana jako nieuchronna konsekwencja rozwoju technologicznego;
- konieczność redefinicji utrwalonej kulturowo opozycji naturalne-sztuczne;
- przemiany współczesnej wrażliwości technologicznej pod wpływem cyfryzacji rzeczywistości społecznej.

Poniżej omówimy je kolejno. Oczywiście, zaproponowany tu podział z pewnością można uznać za sztuczny. Ma on jednak na celu przede wszystkim umożliwienie zachowania klarowności wywodu. Nie należy też zapominać, iż wyszczególnione tu aspekty namysłu twórców kultury popularnej nad implikacjami różnorodnej natury (społecznymi, kulturowymi, psychologicznymi etc.) wynikającymi z postulatów zwolenników posthumanizmu dopiero ujmowane całościowo mogą odzwierciedlić uwikłanie tej myśli w obraz współczesności zawarty w tekstach popkultury.

### **Cyborgizacja traktowana jako nieuchronna konsekwencja rozwoju technologicznego**

Donna Haraway, pisząc u progu lat 80. XX wieku *Manifest cyborga* (1985; wydanie pol. 2003), odwoływała się do świadomości społecznej ukształtowanej w czasie, gdy na Zachodzie można było dostrzec już konsekwencje rozwoju społeczeństwa informacyjnego, opisywanego przez badaczy od początku lat 60. (Karvalics 2007)<sup>7</sup>. Nieobojętny przy tym pozostaje wybór figury reprezentującej w jej szkicu akcent posthumanistyczny egzystencji, bowiem związany jest z modelem technokratycznym, współtworzonym przez ówczesne myślenie futurologiczne; w 1980 roku Alvin Toffler publikuje tom esejów *Trzecia fala* (wydanie pol. pełne 1997), zaś w 1984 William Gibson powieść *Neuromancer* (wydanie pol. 1992), inicjującą – zgodnie z opinią krytyków – nurt fantastyki cyberpunkowej. Być może z tego względu komentatorzy myśli Haraway skoncentrowali się na technicystycznym wymiarze figury cyborga<sup>8</sup>. Tymczasem w samym tekście *Manifestu*... autorka używa tego pojęcia

<sup>7</sup>Przeгляд definicji społeczeństwa informacyjnego można odnaleźć w szkicu Jerzego Stanisława Nowaka (Nowak 2008). Najpełniejszą propozycję ewolucji społeczeństwa informacyjnego i etapów jego rozwoju zaproponował Marcin F. Gawrycki w szkicu *Społeczne aspekty rewolucji informacyjnej* (Gawrycki 2010, s. 569).

<sup>8</sup>Niewątpliwie znaczący wpływ na takie odczytania miał nie tylko klimat społeczny, zdominowany przez fascynację ekspansywnie rozwijającymi się od lat 50. XX wieku technologiami cyfrowymi (ich symbolem stała się Dolina Krzemowa, postrzegana jako „technopolis”), ale i etymologia tego pojęcia. Przypomnijmy, iż jego autorami są Man-

wymiennie z innym, o semantycznym nacechowaniu raczej biologicznym niż mechanicznym, tj. hybrydą: „a cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism” (Haraway 2001, s. 291). Taka wymiennosc obu terminów (cyborga i hybrydy) umożliwia Rosi Braidotti dostrzeżenie ciągłości ideowej posthumanizmu fundowanego na koncepcji ingerencji technologii oraz biotechnologii, redefiniującej witalistyczne podejście do życia jako powszechnego fenomenu, który nie zostaje ograniczony do wyłącznej własności jednego gatunku (człowieka). Rozpatrywana z tej perspektywy istota ingerencji pozostaje bez zmian, niezależnie od tego, jakimi środkami zostaje osiągnięta – jest nią zapośredniczenie biotechnologiczne ciała, będącego projektem doświadczalnym z własną podmiotowością (Braidotti 2006, s. 197-208; 2014, s. 138-139)<sup>9</sup>. Tym samym, paradoksalnie, fundowany na technologii humanizm okazuje się – zgodnie z tytułową formułą szkicu Tima Lenoira – requiem dla cyborga (Lenoir 2007).

Jest to zarazem trop niezwykle istotny w badaniach tekstów funkcjonujących w obiegu popkulturowych – tym bardziej, że część badaczy skłania się ku rozdzieleniu obu pojęć; przykładem służy szkic Henryka Duszyńskiego, dotyczący istot o proveniencji mityczno-baśniowej w grach RPG. Badacz podkreśla: „Interesującą grupę istot nadnaturalnych stanowią hybrydy. Są to stworzenia, na których wygląd złożyły się części kilku różnych istot [...]. Istnieją też twory będące połączeniem zwierząt z maszynami [...], nie zaliczam ich jednakże do hybryd” (Duszyński 2012, s. 64). W ten sposób Duszyński ustanawia rozróżnienie pomiędzy wizją fundowaną na technologii (w tym biotechnologii rozumianej jako tworzenie „żywych maszyn” za pomocą nauk medycznych) a hybrydą, traktowaną przezeń jako wytwór ludzkiej imaginacji, wspartej tworamami Natury (Duszyński 2012, s. 65)<sup>10</sup>.

Propozycja Duszyńskiego pozostaje niejako w opozycji wobec filozoficznej tradycji postrzegania posthumanizmu jako kontynuacji refleksji humanistycznej w – zmienionym technologii i postantropologicznym dyskursie – kontekście interpretacyjnym. Hybryda/hybrydyczność/hybrydyzacja dla posthumanistów oznacza bowiem nie tyle figurę antropologiczno-kulturową „inności” jako punktu odniesienia dla definiowania „bycia człowiekiem”, co wartości bytów „poza-ludzkich”. Z perspektywy antropologicznej interesu-

---

fred Clynes i Nathan Kline w roku. W artykule *Cyborgs and Space* (1960) rozważali oni możliwość stworzenia samodzielnego układu biologiczno-mechanicznego, zdolnego do przeżycia w ekstremalnych warunkach innych planet i kosmicznej próżni.

<sup>9</sup>Eksperymenty te są możliwe dzięki uniknięciu pułapki binarności opozycji „ludzkie-nieludzkie” (Elber 2012).

<sup>10</sup>Badacz idzie tym samym tropem, wyznaczonym pracą Edyty Rudolf (na którą zresztą się powołuje), interpretującej postać hybrydy jako abstrakcyjną figurę ludzkiego eksperymentu myślowego o charakterze socjologiczno-symbolicznym (Rudolf 2001, s. 15).

jąca wydaje się szczególnie sytuacja protagonistów utworów Jacka Dukaja. Wspólne dla nich jest wyalienowanie ze świata, w którym funkcjonują; co istotne, owo wyobcowanie ma charakter nie tyle psychologiczny, co ontologiczny. Pomijając bowiem różnice w sztafażu rekwizytów, wynikające z wykorzystywania różnych nurtów powieści fantastycznej – historii alternatywnej (*Inne pieśni* 2003, *Lód* 2007), science fiction i cyberpunku (*Czarne oceany* 2001, *Perfekcyjna niedoskonałość* 2004, *Starość aksolotla* 2015) – funkcjonują oni w świecie (z perspektywy odbiorcy) postludzkiem, zarazem przekraczając jego granice epistemologiczne tak, iż sami stają się bytami do pewnego stopnia transhumanistycznymi<sup>11</sup>.

Tym, co pozwala im jednak zachować świadomość przeszłości i ciągłość gatunkową – nawet wówczas gdy, niczym protagonista *Perfekcyjnej niedoskonałości*, funkcjonują jako byty sieciowe – pozostaje tradycja kulturowa, do której się odwołują. Szczególnie wyraziście widać to w *Starości aksolotla*, będącej opowieścią, której bohaterowie funkcjonują w rzeczywistości „utkanej” z popkulturowych fragmentów świata, który przeminął (Kofta 2015). Takie zapośredniczenie w przeszłości (jakkolwiek raczej biologicznej niż kulturowej) jako warunek konieczny dla zachowania ciągłości „pamięci gatunkowej” człowieka zdaje się ideą wpisaną szczególnie mocno w powieściową trylogię Wawrzyńca Podrzuckiego *Yggdrasill* (składają się nań: *Uśpione archiwum* 2003; *Kosmiczne ziarna* 2004; *Mosty wszechzieleni* 2010); w utworach tych autor, korzystając ze schematu „powieści-drogi”, ukazuje wielość form postludzkich, w jakie może ewoluować homo futurum<sup>12</sup>. Zaawansowana technologia, którą dysponują bohaterowie cyklu, pozwala przekraczać

<sup>11</sup>Odczytanie przywołanych tu powieści Dukaja, które można wpisać w nurt historii alternatywnej, w perspektywie ich posthumanistycznej ideologii zaproponował Michał Cetnarowski w wystąpieniu pt. *Posthumanizm na konwencie miłośników fantastyki „Kapitularz 2015”* (Łódź 26.09.2015). Patrząc z tej perspektywy, należałoby zastanowić się, do jakiego stopnia można mówić o transhumanistycznym aspekcie kreacji bohatera *Zanim noc* (1997), który osiągnął nadludzkie możliwości, znajdując sposób na przejście do „czwartego wymiaru”; funkcjonując w nim, tworzy on fantomy quasi-egzystujące w trójwymiarowej rzeczywistości. Niewątpliwie w najciekawszy koncepcyjnie sposób posthumanistyczna wizja świata przedstawionego, w którym funkcjonuje transhumanistyczny protagonista, pojawia się w prozie Dukaja w *Extensie* (2002). Rustykalny charakter przestrzeni akcji pozostaje jedynie pozornie sielski, jest to bowiem enklawa dla niedostosowanych „postbiologicznie” jednostek, poza którą rzeczywistość istnieje w sposób tak odległy ich możliwościom percepcyjnym, że są oni w stanie dostrzec jedynie skutki działań sił, których natury nie potrafią określić.

<sup>12</sup>Autor omówienia pierwszego z utworów jako punktu odniesienia dla konstrukcji powieści traktuje schemat literatury quest fantasy (Urbanowicz 2003, s. 115). Można by jednak w tym wypadku dostrzec również wpływy „powieści o dorastaniu”, jakim w utworze Podrzuckiego jest dojrzwianie głównego bohatera do prawdy o świecie, w którym funkcjonuje.

im ograniczenia biologii, nie unieważniając zarazem pamięci o filogenezie człowieka jako gatunku<sup>13</sup>.

### **Konieczność redefinicji utrwalonej kulturowo opozycji naturalne-sztuczne**

Znamienna dla posthumanizmu „pamięć gatunkowa” sprawia, że konieczne staje się znalezienie nowego punktu odniesienia dla redefinicji przez jednostkę swojego człowieczeństwa. Nie może pozostać nią natura, ta bowiem nie pozostaje w opozycji do tego, co sztuczne. Niegdysiejszy, utrwalony tradycją myślenia właściwego cywilizacji Zachodu, binarny charakter przeciwstawienia natura - kultura, zostaje zresztą coraz częściej (jak w szkicu Joanny Lattimer i Mary Miele) zastępowany terminem „naturakultura” (Lattimer, Miele 2013). Wskazuje on na odrzucenie opozycji na rzecz koniunktury (Chmurzyński 1990, s. 77-96)<sup>14</sup>.

Artystycznym przejawem rezygnacji z owej dychotomii może być zapoczątkowany w 2012 roku przez Elvina Flamingo (właśc. Jarosława Czarnackiego) projekt *Symbiotyczność tworzenia* (jest on planowany do roku 2034). Na temat własnego projektu artysta wypowiada się następująco: „Idea projektu *Symbiotyczność tworzenia* było stworzenie dzieła, które nie byłoby jedynie artefaktem i popisem twórcy-demiurga, ale przede wszystkim dzieła żyjącego własnym życiem, dzieła uczestniczącego, interaktywnego i symbiotycznego z jego autorem, gdzie ten świadomie odejdzie od swojej demiurgicznej pozycji i stanie się jego bezkompromisową częścią. [...] W tym, co wspólnie tworzymy bezsprzecznie, nie ma kompromisów i każde z nas, dany

<sup>13</sup>Być może jako wskazówkę interpretacyjną dla pojmowania człowieka w myśli posthumanistycznej jako bytu funkcjonującego przede wszystkim społecznie można potraktować koncepcje Erazma Majewskiego, zainteresowanego związkami pomiędzy biologią i cywilizacją (Majewski 1911, s. 20-22).

<sup>14</sup>Szczególnym przykładem zaniku owej opozycji, zaczerpniętym z historii kultury, pozostaje sztuka ogrodów, traktowana jako wyraz podporządkowania zjawiska naturalnego (roślinności) projektowi człowieka (Gołąb 2012). Osobnym problemem jest postrzeganie przez pryzmat bio-artu zjawisk utrwalonych kulturowo, takich jak np. hodowla psów rasowych. Czy istotnie można zabiegi zmierzające do zachowania czystości rasy na podstawie eksterieru (wyglądu zewnętrznego) traktowanego jako wzorzec rasy ma wymiar estetyczny? Z pewnością rację ma Magdalena Dąbrowska, zauważająca: „Piękno, efekt wizualny są podstawowym kryterium selekcji oraz oczekiwanym efektem hodowli. Wiele cech eksterierowych charakterystycznych dla rasy jest modyfikowanych i doprowadzonych do skrajności” (Dąbrowska 2012). Pewną odpowiedź na postawioną tu kwestię stanowi estetyka ewolucyjna (Chudoba 2014, s. 69-88). Można też w przywołanych tu przypadkach dostrzegać przejawy procesu pantechnologizmu, który Sidey Myoo (właśc. Michał Ostrowicki) określa jako nadawanie rzeczywistości innej niż biologiczna (tj. technologicznej) natury (Myoo 2014, s. 81).

superorganizm i ja, osobno nic nie znaczymy i wręcz nie istniejemy bez siebie nawzajem jako dzieło. Odnależliśmy współcodzienność, którą wspólnie tworzymy” (Flamingo 2015)<sup>15</sup>.

Przywołany tu projekt koegzystencji twórcy i tworzywa, zapośredniczonej w technologii przywodzi na myśl ideę „supermaszyny” Lewisa Mumforda, w której nadzór człowieka został zredukowany w znaczący sposób na rzecz jego funkcjonowania jako komponentu urządzenia (Mumford 2012, s. 330-331). Takie upodmiotowiające mechanizm postrzeganie relacji „człowiek-maszyna” w istotny sposób wpłynęło na postrzeganie jednostki; przestała ona być, w myśl koncepcji Thomasa Carlyle’a, „zwierzęciem używającym narzędzi” – *Man is a Tool-using Animal* (Carlyle 1864, s. 24). W zamian stała się integralną częścią mechanizmu. W szczególny sposób takie „umaszynowanie” („ucyfrowienie”) człowieka wykorzystują twórcy fantastyki cyberpunkowej, kreując wizję cyborga sieciowego<sup>16</sup>. Znaczące pod tym względem pozostaje zakończenie *Perfekcyjnej niedoskonałości* Dukaja, w którym protagonista może spojrzeć na rzeczywistość z nowej perspektywy, dzięki możliwościom oferowanym przez technologię: „To jest zbyt silne, zbyt piękne, zbyt kuszące — kolejny etap na drodze do doskonałości, następny stopień schodów od zwierzęcia do Boga. Nie da się uciec, nie da się zapomnieć, przestać myśleć, przestać marzyć, skoro raz wstąpiło się na tę ścieżkę, a każdy krok na niej tak oczywisty” (Dukaj 2004, s. 450). Zarazem jednak człowieczeństwo definiowane jest w utworze Dukaja w opozycji do tego, co doskonałe technologicznie, skoro bohater jest „tak wspaniale ułomny, tak beczelnie ludzki” (Dukaj 2004, s. 451).

„Człowiek wirtualny”, zredukowany do jaźni funkcjonującej na cyfrowej matrycy technicznego urządzenia zdaje się kwintesencją procesu odrzucania tego, co Elaine Graham określa mianem „ontologicznej higieny”, pozwalającej – już od czasów XVIII-wiecznej rewolucji przemysłowej – przeprowadzać linie demarkacyjne pomiędzy człowiekiem, naturą i maszyną<sup>17</sup>. Jednakże cy-

<sup>15</sup>Bez wątplenia ideologicznym uzasadnieniem tego wyznania pozostają słowa Lewisa Mumforda, na temat relacji „człowiek-maszyna”: „Za sprawą wpływu nauk matematycznych i fizycznych na technologię minione sto lat przyniosło [...] zasadnicze przekształcenie całego środowiska człowieka. [...] Zmiany te przekształcają z kolei osobowość człowieka” (Mumford 2012, s. 3).

<sup>16</sup>Osobną kwestią pozostaje, do jakiego stopnia cyborg cyfrowy to odpowiedź na obecne w nurcie legend miejskich (urban legends), inspirowane cyberkulturą wyobraźnią, wątki związane z opowieściami o niewytłumaczalnych racjonalnie zachowaniach komputerów. Być może mamy jedynie w tym wypadku do czynienia z nową formą procesów irracjonalizacji techniki zauważanych przez Lewisa Mumforda, zwłaszcza w okresie przełomów kulturowo-technologicznych (Mumford 2012, s. 25).

<sup>17</sup>„Western culture may be confronting a technologically mediated »crisis« of human uniqueness, but a more satisfactory way of framing the situation might be in terms of the



borg sieciowy (oraz sam proces cyborgizacji) to nie jedyna figura, pozostająca reprezentacją rozterek posthumanistów w związku z granicami wpływu nowych mediów i technologii cyfrowych na człowieka; o tym, że nie w każdej sytuacji technologia stanowi remedium na problemy jednostki, świadczy opowiadanie Antoniny Liedtke *CyberJolly Dream* (1998). W sposób szczególny pomieszanie lęku i fascynacji możliwościami oferowanymi przez technologię zdolną stworzyć postczłowieka można odnaleźć w filmach Davida Cronenberga; szczególnie znaczące pod tym względem są dwa filmy: *Wideodrom* (*Videodrome*, Kanada 1983) oraz *Mucha* (*The Fly*, Kanada 1986); do pewnego stopnia w nurt ten wpisują się również *Zbrodnie przyszłości* (*Crimes for the Future*, Kanada 1970). Tym, co je łączy, jest ambiwalentny obraz technologii, poddającej człowieka „egzaminowi z człowieczeństwa”, którego ten nie zdaje. Postludzy bohaterowie ukazani są w nich w poetyckie właściwej nurtowi body-horror. Z kolei *Crash: Niebezpieczne pożądanie* (*Crash*, Kanada 1996) to – w myśl sugestii Janusza Wróblewskiego – obraz humanizacji maszyny kosztem dehumanizacji ciała (Wróblewski 1997, s. 40). Szerzej na temat kwestii podejmowanych przez Cronenberga, ale i jego naśladowców, w perspektywie posthumanistycznej wypowiadają się Norah Campbell i Mike Saren (2010, s. 152-176). Należy jednak zastanowić się, do jakiego stopnia w filmach Cronenberga ukazana została technofobia, na ile zaś dekonstruuje on funkcjonujące w imaginariu communis lęki, stanowiące punkt odniesienia dla wytworów popkultury; znacząca pod tym względem pozostaje decyzja o nakręceniu remake'u *Muchy* (USA 1958, reż. Kurt Neumann). Tym zresztą różni się namysł posthumanistów od popkulturowej jego recepcji: o ile bowiem w filozofii podkreślany jest dobroczynny (jakkolwiek nieunikniony) wpływ technologii na człowieka, w tekstach kultury popularnej wpływ ten zostaje podporządkowany kreśleniu wizji katastroficznych (sensacyjność i dramatyzm fabuły to przecież wyznaczniki tego obiegu). Nawet jeśli bowiem, jak w utworze Marka S. Huberatha *Wróćcieś Sneogg, wiedziaam* (1987) cyborgizacja staje się szansą na aktywizację społeczną jednostek ułomnych fizycznie, zostaje to ukazane jako konsekwencje utylitarnej bio-polityki, wspomaganiej nowymi technologiami<sup>18</sup>.

---

blurring of boundaries, a dissolution of the »ontological hygiene« by which for the past three hundred years Western culture has drawn the fault-lines that separate humans, nature and machines” (Graham 2002, s. 11). Rozważana – z zaproponowanej tu perspektywy ciągłości pomiędzy industrializacją a wirtualizacją doświadczenia społecznego – ewolucja zaniku dychotomicznego podziału na to, co naturalne i należące do sfery kultury, pozwala na zrozumienie źródeł współczesnej fascynacji technologią, mimo świadomości, iż ingeruje ona w życie jednostki w coraz szerszym zakresie; przykładem służą dylematy związane z doskonaleniem ludzkiego ciała za pomocą zabiegów medycznych (Nowak 2014).

<sup>18</sup>Nie jest to zresztą współcześnie obraz właściwy jedynie katastroficznym wizjom scien-

## Przemiany współczesnej wrażliwości technologicznej pod wpływem cyfryzacji rzeczywistości społecznej

Rozważana – z zaproponowanej przez Graham perspektywy ciągłości pomiędzy industrializacją a wirtualizacją doświadczenia społecznego – stopniowy zanik dychotomicznego podziału na to, co naturalne i należące do sfery kultury, pozwala na zrozumienie źródeł wykształcenia tego, co Dominika Materska określa mianem wrażliwości cyberpunkowej (Materska 2004)<sup>19</sup>. Konstytutywne dla tego pojęcia pozostaje przeświadczenie o demiurgicznym charakterze działalności człowieka, nakierowanej na własny rozwój.

Jednakże rozważany z tej perspektywy posthumanistyczny wymiar autokreacji nie ogranicza się do ingerencji technologii w ciało człowieka, które obrazowane są w nurcie fantastyki cyberpunkowej; ich wyrazem pozostaje też – w myśl supozycji Wojciecha Burszty – przeświadczenie, że możliwe staje się, dzięki technice, kontrolowanie przez człowieka nie tylko siebie (tak w wymiarze jednostkowym, jak i gatunkowym, o czym świadczą koncepcje eugeniczne), lecz również swojego otoczenia i życia (Ogonowska 2013, s. 11)<sup>20</sup>. Co więcej, funkcjonując w stechnicyzowanym środowisku „natury-kultury” jednostka staje się podatna sfunkcjonalizowaną „cyborgizację mentalną”, której wyrazem staje się uzależnienie od dostępu do nowych technologii – niekiedy można określić je mianem technofilii (Furmanek 2014).

Jego szczególnym wyrazem pozostaje w obiegu popularnym nurt net-splotation, którego istotą pozostaje ukazanie uwikłania jednostki w nowe media. Zjawisko to pojawia się przede wszystkim w kinie gatunków (jak-

---

ce fiction. Naszkicowane w utworze Huberatha tendencje można odnaleźć w rzeczywistości pozatekstowej; Artur Filipowicz i Przemysław Trejnis, charakteryzując zagrożenia ponowoczesności akcentują ich źródła w instrumentalnym traktowaniu rzeczywistości społecznej: „kultura humanistyczna zaczęła ulegać zwyrodnieniu. Utylitaryzm, efektywność, wydajność, produktywność, pragmatyzm stały się sztafażem nowoczesności. Egoistyczny z natury człowiek spogląda na nowe technologie i wynalazki z nadzieją na realizację elementarnych, przyziemnych, materialistycznych marzeń. Pośpiech, chimeryczność, nieprzemysłana ucieczka, brak refleksji — oto bolączki XXI w.” (Filipowicz, Trejnis 2014, s. 162).

<sup>19</sup>Można odnieść niejakiemu wrażeniu, że autorka wprowadza chaos terminologiczny, bowiem jej propozycja dotyczy nie tyle cyberpunku (rozumianego jako subkultura), ani tym bardziej światopoglądu protagonistów fantastyki cyberpunkowej, lecz zjawiska szerszego, tj. cyberkultury traktowanej jako paradygmat kulturowy.

<sup>20</sup>Istotnie, oglądając poradnikowo-rozrywkowe programy telewizyjne — np. *Perfekcyjną panią domu* (Polska 2012-1014) oraz *Kuchenne rewolucje* (Polska 2010-) — trudno oprzeć się wrażeniu, że sukces ukazywanych w nich przedsięwzięć to suma zaangażowania uczestników i techniki. Z kolei reklamy usług paramedycznych, z kręgu chirurgii kosmetycznej i specyfików farmakologicznych dają odbiorcom nadzieję na kontrolę procesów biologicznych — aż do przedłużenia życia (Ferdynus 2013, Konstańczak 2009).

kolwiek incydentalnie pojawia się w różnych mediach kultury, m.in. literaturze). Z tego względu twórcy kina „eksploatacji sieci” (tak bowiem można tłumaczyć ten termin) sięgają po stylistykę różną od fantastyki cyberpunkowej; przykładem służą teksty kultury osadzone w rzeczywistości imitującej pozatekstową<sup>21</sup>. Pozostaje przy tym, zgodnie z rozpoznaniem Erina Jansena, raczej odpowiedzią na zainteresowanie odbiorców nowymi mediami niż nurtem krytyki społecznej (Jansen 2002)<sup>22</sup>.

Podobnie, jak fantastyce cyberpunkowej, w nurcie netsploitation nowe technologie pojawiają się jako element rzeczywistości społecznej. przykładem może być utwór *Powiedz mi, gdzie jesteś* zespołu K.A.S.A. (2010). W piosence można usłyszeć następujące słowa: „Ja szukam Ciebie po całej sieci/Nie wiem już co nagle stało się/To że tak zniknąłeś/I nigdzie już ciebie nie ma/Proszę wyślij choć SMS/Napisz coś na mój MESSENGER/Kilka słów na FACEBOOK albo mail”<sup>23</sup>.

Kulturowym punktem odniesienia dla przywołanego tu utworu pozostaje topos poszukiwania zaginionego obiektu uczuć. Zarazem jednostkowa realizacja modyfikuje ów topos tak, aby dostosować go do wrażliwości

---

<sup>21</sup>Przykładów filmowych obrazów netsploitation dostarcza głównie kino hollywoodzkie. Należą tu: komedie romantyczne – np. *Masz wiadomość* (*You've Got Mail* USA 1998, reż. Nora Ephron) – filmy sensacyjne: *System* (*The Net*, USA 1995, reż. Irwin Winkler) i *Firewall* (*Firewall*, Australia-USA 2006, reż. Richard Loncraine) oraz stylizowana na film noir *Dziewczyna z tatuażem* (*The Girl with the Dragon Tattoo*, Norwegia, USA-Szwecja 2011, reż. David Fincher). O popularności tego zjawiska świadczyć może powstanie sub-cyklu serialu *CSI: Kryminalne zagadki Las Vegas* (*C.S.I.: Crime Scene Investigation*, USA 2000-2015, reż. Richard Loncraine) – *CSI: Cyber* (*Crime Scene Investigation: Cyber*, USA 2015-, reż. Mary Aiken i in.).

<sup>22</sup>Przykładem wykorzystania obrazu jednostki uwikłanej w nowe technologie służy awanturczo-fantastyczne opowiadanie Andrzeja Pilipiuka *Naszyjnik* (2015). Jego bohater, mimo iż zajmuje się poszukiwaniami archeologicznymi na zlecenie, chętnie wykorzystuje w swojej pracy nowe media. Umożliwiają mu one szybsze i bardziej efektywne poszukiwania (Pilipiuk 2015). Z kolei protagonistka *Dziennika klikomanki* (2002) Florii Netnickiej (właśc. Piotra Bogusława Jędrzejczaka) wykorzystuje sieć internetową do propagowania wiedzy o operze. Osobną kwestią pozostaje, do jakiego stopnia na obrane rozwiązanie obu przywołanych tu utworów wpływa założony adresat młodzieżowy, należący do pokolenia, określanego przez Piotra Czerskiego mianem „dzieci sieci” (Czerski 2012).

<sup>23</sup>K.A.S.A., *Powiedz mi, gdzie jesteś*, [na płycie:] *To nie wszystko*, 2010, utwór 8. Zagubienie w fantomatycznych przestrzeniach sieci internetowej, dla której punktem odniesienia wydaje się gotycki labirynt, werbalizowane jest w utworze Budki Suflera *Cybermania*: „Nie wiem już w jaki dołek, w jaki las wciąga mnie/Z Internetem ciągly trans/Już tylko z okien jest mój mały dom/Aż do wyroku koniec, kropka, dno [...] Nawet gdy więcej nie mogę, idę spać/Moje dwie ręce nie zaprzestają grać/Na korytarzach wszystkich moich snów/Wciąż mi zagraża wirtualny duch” ([na płycie:] *Bal wszystkich świętych*, 2000, utwór 7).

współczesnego odbiorcy; ten bowiem łatwiej identyfikuje się z otoczką technologiczną, która stanowi dlań punkt odniesienia dla własnych doświadczeń egzystencjalnych; nieprzypadkowo jeden z bohaterów *Dziadów* (2015) Pawła Goźlińskiego, pozostający w stanie śmierci klinicznej, deklaruje: „Coraz swobodniej poruszam się po infostradach, rozsyłam po zakamarkach sieci trojany i robaki, wciągam kolejne komputery do swojego prywatnego botnetu, zmieniam je w posłuszne zombie, dzięki którym ściągam loginy, informację i kasę z kont, nie przerywając snu ich właścicieli [...] W ten sposób sklejam z sieciowych fusów kronikę mojej niespodziewanej śmierci” (Goźliński 2015, s. 32).

Znaczące pod tym względem zdaje się również postępowanie protagonistki *Wirtualnego zauroczenia* (2006) Manuli Kalickiej: „Emma, ongiś fanatyczka wiadomości i faktów, przestała oglądać TV. Jeśli wiedziała, co się dzieje, to tylko dzięki Onetowi [...] Net to zoo – stwierdziła nasza bohaterka, otwierając laptop. A fakt ten miał miejsce, zanim zjadła śniadanie czy wstała. Była to po prostu pierwsza czynność, którą wykonała. Otworzyła pocztę i znalazła w niej parę listów” (Kalicka 2006, s. 99-108).

Przywołany tu passus, mimo pewnego dystansu narratora, nie ma charakteru groteskowego; jego potencjał humorystyczny wynika raczej z obserwacji obyczajowej. Zapewne z tego powodu Kalicka sięga po strukturę fabularną romansu, osadzając w jej ramach protagonistkę poszukującą miłosnego spełnienia w sieci internetowej<sup>24</sup>. Cyberprzestrzeń przejmuje w tym

---

<sup>24</sup>Z naszkicowanej tu perspektywy interesująca jest koncepcja graficzna okładki, wykorzystująca skonwencjonalizowane elementy (różę i mysz komputerową) w taki sposób, aby ukazać ich hybrydyczny charakter. Dzięki temu rozwiązaniu autor okładki połączył – za pomocą artystycznego skrótów myślowego – dwa kody interpretacyjne: romansowy i technologiczny. Nie bez znaczenia zdaje się również, zwłaszcza w kontekście tradycji zabawy towarzyskiej, jakim jest „mowa kwiatów”, wybór kwiatu. Stefania Ulanowska w szkicu poświęconym różę jako motywowi artystycznemu pisze na jej temat: „W mowie tej każda roślina była przedstawicielką jakiegoś uczucia, jakiegoś stanu duszy i przenosiła odpowiedź, której usta nie mogły lub nie chciały wyrazić, a była to mowa tak tajemnicza, że nawet wobec licznej grupy osób tylko dla dwojga była zrozumiałą. Nadawały się do niej przede wszystkim kwiaty pachnące, a wśród nich najgłośniejszą i najwybitniejszą rolę odgrywała ta, którą słusznie okrzyknął świat cały królową, jako najpiękniejszą wśród pięknych – róża, symbol młodości, piękności i miłości” (Ulanowska 1886, s. 14-15). Interesujące, że zabawa ta współcześnie ma swoją wersję elektroniczną; istnieje program *Mowa Kwiatów 1.0*, o którym czytamy: „Mowa Kwiatów to praktyczny program służący do poznawania kwiatów i ich symboliki. [...] Posiada obszerną bazę kwiatów wraz z wytłumaczonym przekazem, jaki sobą reprezentują” (<http://www.sciagnij.pl/programy/pobierz/Mowa+Kwiatow/171> [data dostępu: 13.10.2015]). W istocie jest to zatem cyfrowa wersja dawnej zabawy (Wężowicz-Ziółkowski 2006). Pewną komplikację interpretacyjną wprowadza kolor róży, bowiem żółć symbolizuje negatywne uczucia: zazdrość, niekiedy też nieszczerłość

wypadku – podobnie jak w *Grzechach Joanny* (2011) Joanny Marat – funkcję, którą w konwencjonalnej literaturze romansowej pełniło przypadkowe spotkanie bohaterów (Bachórz 2005, s.89-122)<sup>25</sup>.

\*\*\*

„Jesteśmy dzisiaj w coraz większym zakresie hybrydą człowieczeństwa oraz technologii i taki charakter mają wszelkie tworzone przez nas wspólnoty oraz cała nasza kultura” (Ogonowska 2013, s. 5)<sup>26</sup> – konstatował w rozmowie z Agnieszką Ogonowską Wojciech Burszta. Istotnie, trudno nie zgodzić się z przywołaną tu opinią, która przybiera w tekstach kultury popularnej niekiedy osobliwe, lecz zawsze zakorzenione w imaginarium communis, formy. Wątki posthumanistyczne w wytworach popkulturowych pojawiają się nie tylko w ramach fantastyki cyberpunkowej, jakkolwiek w niej są zaznaczone w najbardziej wyrazisty sposób. Coraz częściej twórcy tekstów kultury zakorzenionych w czytelniczej rzeczywistości pozatekstowej – jak w wypadku nurtu netsploitation – sięgają po wątki refleksji posthumanistycznej, by czynić ją narzędziem krytyki społecznej. Staje się to możliwe dzięki postrzeganiu literatury (ale i innego medium kultury, np. komiksu, filmu) jako instytucji społecznej, która – przywołajmy koncepcję Jacquesa Derridy i Dereka Attridge’a – „każdemu powiedzenie wszystkiego w dowolny sposób” (Derrida, Attridge 1998, s. 182).

Trudno jednakże oprzeć się wrażeniu, że zarówno w wypadku cyberpunku, jak i „eksploatacji sieci” mamy do czynienia nie tyle ze zrefleksjonowaniem tez autorów posthumanistycznych manifestów, co wykorzystaniem przywoływanych przez nich figur wyobraźni do tworzenia opowieści ekspluatujących społeczne nadzieje i lęki, związane z ekspansywnym rozwojem technologicznym. Tym, co łączy oba rejestry kultury pozostaje pytanie, które w przywołanej uprzednio rozmowie zadała Ogonowska: „Ile będzie człowieka w tym postczłowieku?” (Ogonowska 2013).

---

(zob.: Żółte róże – jakie jest ich znaczenie?, <http://www.twojakwaciarnia.eu/znaczenie-kolorow-roz-przekonaj-sie-co-mowia-kwiaty/> [data dostępu: 13.10.2015]; hasło: Żółta róża, <http://www.asflor.pl/mowa.htm> [data dostępu: 13.10.2015]). Jest on jednakże w pełni uzasadniony w kontekście przeżyć bohaterki, poszukującej miłości w fantomatycznych przestrzeniach internetu.

<sup>25</sup>Na temat obecności w romansie nowych technologii wypowiedzi się Anna Martuszevska (Martuszevska 2014, s. 84-85, 130).

<sup>26</sup>Teza Burszty zbieżna jest zresztą z uwagami na temat społeczeństwa informacyjnego, jakie można odnaleźć w artykule Aleksandra Z. Wassilewa, poświęconym wpływowi technologii mobilnych na kształt struktur społecznych; czytamy w nim: „Społeczeństwo informacyjne jest złożonym tworem hybrydowym ludzi i urządzeń. Technologie komunikacji mobilnych, umożliwiając rozmaite przepływy, materialne i niematerialne, biorą aktywny udział we współtworzeniu społeczeństwa i kultury” (Wassilew 2011, s. 475).

**Literatura**

- ADORNO T., HORKHEIMER M. (2010), *Dialektyka Oświecenia*.
- BACHÓRZ J. (2005), *Romans w powieści, czyli o wątkach miłosnych w powieściopisarstwie polskim okresu międzypowstaniowego 1831-1863*, [w:] J. Bachórz, *Romantyzm a romanse. Studia i szkice o prozie polskiej pierwszej połowy XIX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk, s. 89-122.
- BAKKE M. (2011), *Biologiczne media i niepokojąca rola dokumentacji*, „Sztuka i Dokumentacja”, nr 5 [jesień].
- BAKKE M. (2011), *Posthumanistyczne rekonfiguracje ciała*, „Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Teatralnej im. Ludwika Solskiego w Krakowie”, nr 2.
- BRAIDOTTI R. (2006), *Post-Human, All Too Human. Towards a New Process Ontology*, „Theory Culture Society”, t. 23.
- BRAIDOTTI R. (2014), *Po człowieku*, przekł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa.
- CAMPBELL N., SAREN M. (2010), *The primitive, technology and horror: a posthuman biology*, „ephemera”, t. 2; <http://www.ephemerajournal.org/sites/default/files/10-2campbellsaren.pdf> [data dostępu: 6.10.2015].
- CARLYLE T. (1864), *Sartor Resartus*, [w:] T. Carlyle, *The Collected Works of Thomas Carlyle in sixteen Volumess*, Chapman and Hall, London, t. VI: *Sartor Resartus. Lectures on Heroes*.
- CELIŃSKA A. (2007), *Homo sapiens – gatunek krytycznie zagrożony. Motywy zwierzęce w „Cząstkach elementarnych” Michela Houellebecqa*, [w:] *Bestie, żywy inwentarz i bracia mniejsi. Motywy zwierzęce w mitologiach, sztuce i życiu codziennym*, red. P. Kowalski, K. Łeńska-Bąk, M. Sztandara, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole.
- CHMURZYŃSKI J. A. (1990), *Natura-kultura: opozycja czy koniunkcja?*, „Kosmos”, t. 39, nr 1.
- CHUDOBA E. (2014), *Ewolucjonizmy w estetyce i ich konsekwencje*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ. Nauki Humanistyczne”, nr 1.
- CLYNES M., KLINE N. (1960), *Cyborgs and Space*, „Astronautics”, nr 11, s. 26-76.
- CZERSKI P. (2012), *My, dzieci sieci*, [w:] *My, dzieci sieci: wokół manifestu*, oprac. M. Skotnicka, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa, s. 60- 62, <https://prawokultury.pl/media/entry/attach/my-dzieci-sieci-wokol-manifestu.pdf> [data dostępu: 14.10.2015]).

- DERRIDA J., ATTRIDGE D. (1998), Ta dziwna instytucja zwana literaturą [rozmowa], przekł. M. P. Markowski, „Literatura na Świecie”, nr 11-12.
- DUKAJ J. (2004), *Perfekcyjna niedoskonałość*, Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- DUSZYŃSKI H. (2004), Gryfy, harpie, syreny i inne stwory — o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych, „Homo Ludens”, nr 1.
- DĄBROWSKA M. (2012), Psy rasowe jako bio-dzieło sztuki?, „Artmix. Sztuka feminizm kultura wizualna” 2012, nr 28, <http://www.obieg.pl/artmix/24243> [wpis z dn. 8.03.2012; data dostępu: 3.10.2015].
- DZIOBA I. (2004), Mniejszy świat. Sztuka, nauka i obrazowanie mikrokosmosu, „Archeus. Studia z Bioetyki i Antropologii Filozoficznej”, nr 5, s. 77-94.
- ELBER H. (2012), Vision of Humanity between the Posthuman and the Non-Human, [w:] *Unveiling the Posthuman*, „Interdisciplinary Press”, red. A. M. Alves, s. 3-10.
- FERDYNUS M. (2013), Przedłużanie ludzkiego życia. O możliwości biologicznej nieśmiertelności, „Studia Paradyskie”, t. 23, s. 59- 71.
- FILIPOWICZ A. (2010), Biopolityka: »biologia polityki« czy »polityka życia biologicznego«, „Studia Bobolanum”, t. 2, s. 111-121.
- FILIPOWICZ A., TREJNIS P. (2010), Biopolityka: genealogia pojęcia, „Studia Bobolanum”, nr 3.
- FLAMINGO E. (2015), Symbiotyczność tworzenia. Jarosław Czarnecki, aka Elvin Flamingo (PL) instalacja, 2012-2034, „WRO2015”, <http://wro2015.wrocenter.pl/site/pl/works/the-symbiosis-of-creation/> [data dostępu: 5.10.2015].
- FURMANEK W. (2014), Uzależnienie od komputera i Internetu (technologii komputerowych), „Dydaktyka Informatyki”, nr 9, s. 49-71.
- FOUCAULT M. (2000), *Historia seksualności*, t. 1: Wola wiedzy, przekł. B. Banaś, K. Matuszewski, Czytelnik, Warszawa.
- GAWRYCKI M. (2010) *Společne aspekty rewolucji informacyjnej*, [w:] *Rozwój w dobie globalizacji*, red. A. Bąkiewicz, U. Żuławska, Państwowe Wydawnictwa Ekonomiczne, Warszawa.
- GOŁĄB M. (2012), *Przestrzenie ogrodu – przestrzenie kultury*, [w:] *tenże, Ukryte ogrody, nieobecne przestrzenie. Literackie i kulturowe metafory współczesności*, Universitas, Kraków, s. 21-30.
- GOŹLIŃSKI P. (2015), *Dziady*, Wydawnictwo Czarne sp. z o. o., Wołowiec.

- GRAHAM E. L. (2002), *Representations of the Post/human. Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*. Manchester University Press, Manchester.
- HARAWAY D. (2001), *a Cyborg Manifesto. Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century*, [w:] *The Cybercultures Reader*, red. D. Bell, B. M. Kennedy, Routledge, London-New York.
- JANSEN E. (2002), *Netlingo. The Internet Dictionary*, Netlingo, Ojai [California], s. 272, hasło: Netsploitation.
- KALICKA M. (2006), *Wirtualne zauroczenie*, Prószyński i S-ka, Warszawa.
- KARVALICS L. Z. (2007), *Information society – what is it exactly? (The meaning, history and conceptual framework of an expression)*, „Network for Teaching Information Society”, Budapest 2007, s. 5-6, [http://www.ittk.hu/netis/doc/ISCB\\_eng/02\\_ZKL\\_final.pdf](http://www.ittk.hu/netis/doc/ISCB_eng/02_ZKL_final.pdf) [data dostępu: 1.10.2015].
- KOFTA P. (2015), *Jacek Dukaj wydał „Starość aksolotla” [recenzja]*, „Gazeta Prawna.pl”, <http://kultura.gazetaprawna.pl/artykuly/858869,jacek-dukaj-starosc-aksolotla-recenzja.html> [wpis z dn. 13.03.2015; data dostępu: 2.10.2015].
- KONSTAŃCZAK S. (2009), *O wartości ludzkiego życia w epoce post-human*, „Disputatio”, t. VII, s. 34-47.
- KOPANIA K. (2003), *Między cielesnością a świadomością. Błędna droga sztuki współczesnej*, „Archeus. Studia z Bioetyki i Antropologii Filozoficznej”, nr 4, s. 75-91.
- KOPANIA K. (2004), *Collegium Anatomicum Konrada Kuzyszyna*, „Archeus. Studia z Bioetyki i Antropologii Filozoficznej”, nr 5, s. 59- 75.
- LATTIMER J., MIELE M. (2013), *Naturescultures: Science, Afect and the Non-human*, „Theory, Culture and Society”, nr 7-8.
- LEJEWSKA A. (2014), *Bity, wirusy sieci. Trzy przypadki polskiej sztuki najnowszej: Lisek/Brzeziński/Janicki*, [w:] *Sztuka i technologia w Polsce. Od cyberkomunizmu do kultury makerów*, red. A. Jelevska, Poznań.
- LENOIR T. (2007), *Technohumanism: Requiem for the Cyborg*, [w:] *Genesis Redux. Essays in the History and Philophy of Artificial Life*, red. J. Riskin, University of Chicago Press, Chicago, s. 196-221.
- LOVELACE C. (1995), *Orlan: Offensive Acts*, „Performing Arts Journal”, t. 17, nr 1, s. 13-25.
- MAJEWSKI E. (1911), *Nauka o cywilizacji*, t. 2: *Teoria człowieka i cywilizacji*, Nakładem Księgarni E. Wende i S-ka, Warszawa.



- MARTUSZEWSKA A. (2014), Architektonika literackiego romansu, *Słowo/Obraz/Terytoria*, Gdańsk.
- MATERSKA D. (2004), Software, hardware, neuroware, [w:] D. Materska, *Stacja kontroli chaosu*, Warszawa, s. 77-90.
- MUMFORD L. (2012), *Mit maszyny*, przekł. M. Szczubiałka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, t. 1.
- MYOO S. (2014), Paradygmat technologii, [w:] *Filozofia technologii*, red. S. Myoo, J. Hańderek, e-naukowiec, Lublin 2014, [http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2014/11/Technologia\\_filozofii-red.-Sidey\\_Myoo-Joanna\\_Hańderek.pdf](http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2014/11/Technologia_filozofii-red.-Sidey_Myoo-Joanna_Hańderek.pdf) [data dostępu: 17.10.2015].
- NIJAKOWSKI L. (2009), Biowładza w późnej nowoczesności, [w:] *Wiedza – władza*, red. J. Szymczyk, M. Zemło, A. Jabłoński, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin, s. 107-125.
- NOWAK E. (2014), Doskonałość. Z genealogii human enhancement, „Humaniora. Czasopismo Internetowe”, nr 1, s. 77-102, [http://humaniora.amu.edu.pl/sites/default/files/humaniora/Humaniora%20nr%205/Hum\\_1\\_2014\\_Nowak.pdf](http://humaniora.amu.edu.pl/sites/default/files/humaniora/Humaniora%20nr%205/Hum_1_2014_Nowak.pdf) [data dostępu: 6.10.2015].
- NOWAK J. S. (2008) Społeczeństwo informacyjne – geneza i definicje [w:] *Społeczeństwo informacyjne. Krok naprzód, dwa kroki wstecz*, red. P. Sienkiewicz, J. S. Nowak, Polskie Towarzystwo Informatyczne – Oddział Górnośląski, Katowice, s. 25-49.
- OGONOWSKA A. (2013), O czym opowiada dziś opowieść antropologiczna. Rozmowa z prof. Wojciechem Józefem Bursztą, „Konspekt”, nr 3, s. 11.
- PILIPIUK A. (2015), Naszyjnik, [w:] *tenże, Reputacja*, Fabryka Słów, Lublin, s. 167-242).
- POISSANT L. (2012), *Arts et sciences: les biotechnologies et e bioart*, [w:] *Bio-art: transformations du vivant*, red. E. Daubner, L. Poissant, Presses de l'Université du Québec, Québec, s. 15-36.
- ROSE B. (1993), Orlan: Is It Art?, „Art in America”, nr 2, s. 83-125.
- RUDOLF E. (2001), Świat istot fantastycznych we współczesnej literaturze popularnej, Wydawnictwo PWSZ Wałbrzych, Wałbrzych.
- SAMSEL-CHOJNACKA M. (2011), Szwedzka powieść kryminalna jako literatura społecznie zaangażowana, „Studia Humanistyczne AGH”, t. 1, s. 103-118.
- STOCK G. (2015), *Redesinging Humans. Choosing our Genes, Changing our Future*, Mariner Books, New York 2003, s. 23-26.

- WOŹNIAK O. (2015), Hakerzy podkrećą ci mózg, „Nauka dla Każdego” (dodatek do: „Gazeta Wyborcza”), z dn. 2 czerwca, s. 4-6.
- SULKOWSKA M. (2010), The artistic life, the art life, [w:] Art Inspiring Transmutations of Life, red. P.Trutty-Coochills, Springer.
- SZPUNAR M. (2005), Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości, [w:] Konstruowanie jaźni i społeczeństwa. Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego, red. E. Hałas, K. T. Konecki, Scholar, Warszawa 2005.
- TOMASIEWICZ M. (2010), Biowładza – jej charakter i fundament filozoficzny, „Pedagogika Katolicka”, nr 7.
- ULANOWSKA S. (1886), Róża w poezji i obyczajach naszym i obcym, „Tygodnik Ilustrowany”, t. 8, nr 183.
- URBANOWICZ J. A. (2003), Postludzkość w świętym gaju, [rec.: W. Podrzucki, Uśpione archiwum], „Esensja. Internetowy Magazyn Kultury Popularnej”, nr 6 [sierpień], s. 115, [http://esensja.stopklatka.pl/magazyn/2003/06/iso/13\\_12.html](http://esensja.stopklatka.pl/magazyn/2003/06/iso/13_12.html) [data dostępu: 3.10.2015].
- WASSILEW A. S. (2011), Technologie »podłączenia« w społeczeństwie mobilnym, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Studia Informatica”, nr 28.
- WĘŻOWICZ-ZIÓŁKOWSKA D. (2006), [hasło]: Mowa kwiatów, [w:] Słownik literatury popularnej, red. T. Żabski, Wrocław [wydanie II zmienione], s. 394-398.
- WRÓBLEWSKI J. (1997), Technologiczna pornografia, „Kino”, nr 2.
- ŻYLIŃSKA J. (2013), Wstęp, [do]: taż, Bioetyka w epoce nowych mediów, przekł. P. Poniatowska, IBL, Warszawa, s. 9-17.

Adam Mazurkiewicz

COMPREHENSION OF THE POST-HUMANISTIC NOTION IN  
CONTEMPORARY POPULAR CIRCULATION

**Keywords:** post-humanistic, popular culture, cyborg, anthropocentric discourse, cyberpunk

Crisis of the anthropocentric discourse, together with expansive development of digital data, caused a situation, where human was - paradoxically - no longer placed in the center of post-modern humanities consideration. Its place was taken by forms of non-human consciousness, among whose hybrid-beings and the ones who are an effect of cyborgism play an important role.

Modern art - especially its current, which situates itself in a framework of cyberculture paradigm - attempts to submit the noticed social tendencies to the artistic consideration in a cyber-cultural way, which is combining aesthetic and ethic reflection and technology. Images of non-human future contained in cultural writings, especially read from the post-humanistic manifests perspective, picture the world of future more and more distant from foregoing visions.

A specific role in this process was ascribed to the pop-cultural circulation, in which consideration over technological conditioning of modern existence expresses one's anxieties towards dominance of technology. For this reason in the pop-cultural texts exposed places are taken by following questions:

- cyborgism treated as an inevitable consequence of the technological development;
- a need to redefine culturally preserved opposition between natural and artificial;
- changes in modern technological sensitivity under the influence of digitization of social reality

However, in the meantime it is difficult to resist the impression, that in cyberpunk we deal not with afterthought thesis of post-humanistic authors of manifests, but with using evoked by them figures of imagination to create stories, which exploit social hopes and anxieties connected with expansive development of technology.

Translated by Julia Fiszbak