

Bogdan Trocha*

**TRANSHUMANIZM I POSTHUMANIZM W LITERATURZE
FANTASTYCZNEJ W PERSPEKTYWIE KLISZY
KULTUROWEJ I FUTUROLOGICZNEJ SPEKULACJI**

Wstępne rozróżnienia i definicje

Od pewnego czasu pojęcia takie, jak posthumanizm i transumanizm zaczynają coraz częściej pojawiać się w rozmaitych naukowych periodykach, artykułach zamieszczanych na forach internetowych i to niekiedy związane z literaturą fantastyczną. Obecnie wręcz mamy do czynienia z kilkoma nurtami, w jakich te pojęcia i treści im przypisane funkcjonują we współczesnej kulturze. Z tego też powodu należy wstępnie ustalić, jaki zakres znaczeniowy tym pojęciom zostanie przypisany na użytek niniejszego artykułu.

Posthumanizm zakłada taki stan rzeczy, w którym za pomocą innowacji naukowych, technicznych czy biologicznych nastąpi takie udoskonalenie ludzkiego ciała, które nie wykluczy jednak zatrzymania człowieka w jego biologicznych i symbolicznych ramach. Akceptuje się przy tym ingerencję technicystyczną tylko w takim zakresie, w jakim idea człowieka możliwa jest do utrzymania.

Transhumanizm natomiast w swoich zamiarach poprawiania i doskonalenia ludzkiej kondycji rezygnuje z istotowo pojętego człowieka na rzecz postgatunkowych form, jakie mogą pojawić się następstwem postępu technologicznego.

Charakterystyczne dla obu stanowisk jest pojawienie się w efekcie oddziaływania technologicznego na ludzkie ciało postczłowieka traktowanego jako potomka poprawionych technologicznie ludzi. Wśród zasadniczych cech takiego podmiotu należy wskazać następujące: odporność na choroby, powstrzymanie procesu starzenia, które skutkować ma brakiem takiego mechanizmu w poprawionych organizmach; wielokrotną inteligencję w stosunku do możliwości, jakie posiadają żyjące współcześnie jednostki genialne. Przy czym taki stan rzeczy nie ma być niczym przypadkowym, a powszechnym i standardowym, a ludzkie ciało ma posiadać nie tylko wrażliwsze receptory zmysłowe, ale pojawić się mają także dodatkowe zmysły.

***Bogdan Trocha** – doktor habilitowany nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa, profesor nadzwyczajny, Uniwersytet Zielonogórski; zainteresowania naukowe: antropologiczne perspektywy literatury i mythopoeia, e-mail: bwtrocha@gmail.com.

Taki postczłowiek ma posiadać ponadto możliwość kontrolowania własnych potrzeb i emocji poprzez precyzyjne określenie celowości dążeń i zamierzeń. Oczywiście taki model występował już wcześniej w literaturze fantastycznej, jednak w tym przypadku mamy do czynienia z specyficznym projektem futurologicznym, który, określając cele związane z poprawianiem kondycji człowieka, nie zamyka się w świecie fikcji literackiej, a stara się korelować własne projekty z aktualnym stanem nauki i techniki lub projektowanym na bliższą lub dalszą przyszłość.

Wśród technologii, jakie mają być wykorzystane w tych procesach należałoby wskazać szczepionki wspomagające odporność, doping zwiększający wydolność organizmu, wykorzystywanie rozmaitego typu implantów, mających zastępować zużyte organy lub też w miejsce naturalnych części ciała wprowadzać nowe, przekraczające fizjologiczne ograniczenia usuwanych, w ostatnim wykorzystywanym na obecnym etapie technologicznym wskazywane są zabiegi chirurgii plastycznej. Pozostałe aspekty technologicznej poprawy ludzkiej kondycji znajdują się w chwili obecnej w sferze projektów lub badań. Należą do nich przede wszystkim pomysły na mózgowie implanty, mające doprowadzić do jak najbardziej komplementarnego wykorzystania możliwości mózgu, a nawet jego zmodyfikowania w celu poprawienia jego wykorzystania. W tym samym celu mają być użyte nowe formy leków nootropowych wspomagających pamięć, koncentrację oraz funkcje poznawcze. Ponadto, mają się pojawić także zabiegi z wykorzystaniem nanomedycyny i inżynierii genetycznej oraz medycyny regeneracyjnej. Kolejnym pomysłem jest zastosowanie exocortexu – hipotetycznego zewnętrznego względem ludzkiego mózgu cyfrowego systemu przetwarzania danych. Prowadzi to do konieczności powiązania ludzkiego mózgu z komputerem, najprawdopodobniej przez interfejs. W efekcie podmiot, który będzie korzystał z tej technologii będzie otrzymywał wspomaganie dla własnego mózgu w postaci modułów pamięci, procesorów, urządzeń IO oraz systemów informatycznych. W najbardziej zaawansowanych technologiach zakłada się możliwość wykorzystywania mózgu innego człowieka jako exocortexu. Pojawienie się technologicznej możliwości transferu ludzkiego umysłu prowadzi w konsekwencji do kategorii cyborga lub postczłowieka.

W innym znaczeniu transhumanizm występuje w projektach wąskiej grupy filozofów, którzy starają się kierować badania na perspektywę kondycji postludzkiej. Szeroko rozumiany transhumanizm w tym rozumieniu posiada wiele cech wspólnych z humanizmem. Teoretycy tego problemu wymieniają w tym miejscu takie kategorie, jak: szacunek dla racjonalności człowieka oraz nauki jaką on uprawia, kładzie się przy tym silny nacisk na postęp, w tym także doniosłość roli człowieczeństwa z akcentem na jego

manifestacje w ludzkim życiu. Transhumanizm zakłada dążenie do eliminacji procesów starzenia się, rozszerzania ludzkich możliwości poznawczych, a także poprawiania kondycji człowieka w aspekcie fizycznym i fizjologicznym, co w efekcie może prowadzić do cyborgizacji. Ponadto, transhumanizm zakłada eliminację biedy, niedożywienia, a także chorób oraz niepełnosprawności.

Jak daje się łatwo zauważyć, można w tych projektach wskazać na kilka zasadniczych płaszczyzn znaczeniowych: pierwszą jest aspekt klasowy, charakterystyczny dla środowisk lewicowych, druga płaszczyzna futurologiczno-utopijna, trzecia skupiona wokół technologicznych wymogów niezbędnych do realizacji zamierzonych projektów oraz ich konkretnych konsekwencji (Ferrando 2013). Przy całej rozległości dyskursu, jaki w tej materii jest w tej chwili prowadzony, na użytek tego artykułu redukujemy perspektywę badawczą do tej, jaka pozwala nam odnieść się do interesujących nas zjawisk w literaturze fantastyczne.

Perspektywa diachroniczna

Pojawia się jednak pytanie, czy perspektywa technologicznego poprawiania człowieka jest naprawdę taka nowa, czy może też ma swoją głęboką kulturową historię? Aby przyjrzeć się dokładniej temu problemowi, warto byłoby skorzystać z ukazania tego zjawiska w perspektywie diachronicznej. Zasadniczym punktem odniesienia będą w tym przypadku teksty oraz zjawiska kulturowe.

Gdy przyjrzymy się podmiotowości człowieka rozpatrywanej w perspektywie kulturowej, to daje się zauważyć, że wpisuje się w nią zarówno ciało, świadomość, ale i wola. Oznacza to, że z punktu widzenia ludzkiej kondycji można mówić o tym, co w człowieku jawi się jako stałe oraz tym, co jest zmienne. Przy czym to, co zmienne staje się właśnie przedmiotem ewentualnych prób mających na celu ingerowanie zarówno w sam proces zmienności, jak i jego rozmaite skutki. Te zmienne aspekty ludzkiej podmiotowości, właśnie ze względu na swoją zmienność zdają się być niezwykle atrakcyjnymi momentami ludzkiego istnienia dla rozmaitych prób wpływania na, po pierwsze, odniesienie tego, co zmienne do jakiego modelowego wzorca lub po drugie, uczynienie z tego, co zmienne jakiejś optymalnej stałej. Istotne jednak jest w tym przypadku to, że zmienne aspekty określające naszą kondycję są niezwykle podatne na myślenie projektujące.

Źródłowość człowieka opisywana jest zarówno przez teksty mitologiczne, teologiczne, jak i filozoficzne. Ich istotowa różnorodność nie zmienia faktu, że starają się one ująć nie tylko moment powstania człowieka, o

ile zakładana opcja poznawcza na to pozwala, ale przede wszystkim starają się wpisać ludzkie istnienie w pewien poznawczy model, biorąc pod uwagę zarówno mechanizmy, jakie nim rządzą oraz przede wszystkim konsekwencje. Niezwykle istotne jest to, że w znakomitej ilości tych koncepcji człowiek opisywany jest jako istota nie tylko złożona, ale przede wszystkim niedoskonała. Przy czym właśnie zestawienie owej niedoskonałości ludzkiej kondycji z możliwościami projektującymi i spekulacyjnymi ludzkiego umysłu oraz wizjami struktur Kosmosu prowadziło bardzo często do specyficznego ujmowania człowieka w perspektywie *homo viatoris*. Człowieka zmierzającego zarówno ku swojemu biologicznemu przeznaczeniu, ale także i człowieka pozostającego w permanentnej drodze ku doskonaleniu. Przy czym owo doskonalenie może mieć wiele rozmaitych aspektów: począwszy od doskonalenia duchowego, fizjologicznego, aż po techniczne poprawianie człowieka. Każda z wymienionych powyżej perspektyw, w jakiej pojawiają się narracje mówiące o podmiotowości człowieka będzie przynosiła ze sobą specyficzny model doskonalenia człowieka zarówno jako konkretnej osoby, gatunku, a nawet reguł organizujących istnienie wspólnoty.

Najbardziej wiąże się z pojęciami ujętymi w tytule kulturowe zjawisko poprawiania człowieka. Ma ono bardzo długą historię i u swoich źródeł zupełnie nie jest związane z pomysłami, jakie doprowadziły do pojawienia się transhumanizmu i posthumanizmu. Poprawianie człowieka widzimy w wielu kulturach archaicznych i tradycyjnych, a jest ono związane zarówno z mitami oraz rytuałami obecnymi w tych kulturach oraz z faktem, że członkowie tych kultur odnoszą się do otaczającej ich rzeczywistości za pośrednictwem mitów oraz rytuałów. Przyjmując mityczny model człowieka dokonują rytualnych poprawek w jego strukturze biologicznej zakładając, że tylko w ten sposób człowiek stanie się w pełni sobą. Mamy tu zatem do czynienia z różnymi formami obrzezań, poprawiania uzębienia czy wręcz okaleczeń rytualnych.

Inną formą związaną z poprawianiem człowieka jest figura hybrydy, często pojawiająca się w mitycznych narracjach. Łączy ona w jednym podmiocie fizjologiczne aspekty rozmaitych bytów tak dobrane, aby ich kompozycja służyła jak największej optymalizacji przypisanej konkretnej postaci funkcji: mogą to być skrzydła, może to być nadnaturalne wzmocnienie skóry, czyniące ją nieprzenikalną dla żadnej broni, może to być boski wzrok czy źmije porastające głowę jak włosy. Hybryda w wersji najbardziej popularnej dotyczy postaci nadnaturalnych, takich jak pegaz czy centaur, może jednak pojawiać się także w postaciach herosów. Bardziej złożonym przypadkiem jest figura bestii, to jest istoty nieposiadającej naturalnego odpowiednika jakiejś swojej cechy, jak ma to miejsce w przypadku wyobrażeń likantropij-

nych czy chociażby Gigantów z greckich mitologii. Różnicy pomiędzy hybrydą a bestią należałoby także upatrywać w charakterze jej działań. Jeżeli są one stricte destrukcyjne i nadają jej znamiona demoniczne, to z reguły można mówić o bestii. Ostatnim typem poprawianego podmiotu będzie heros, który nie musi już posiadać fizjologicznych implantów skutkujących nadnaturalnymi możliwościami. Ma je on z faktu boskiego pierwiastka, jaki się w nim znajduje. Widać to zarówno w herosach typu Herakles czy Tejrezjasz, jak i u Achillesa oraz Tezeusza (Kerényi 2002).

Innym aspektem poprawiania człowieka jest nie tyle ingerencja w jego podmiotowość, ile uposażenie go w rozmaite funkcjonalne artefakty. Może to być zarówno latający dywan, magiczny miecz czy też kije-samobije lub siedmiomilowe buty. Wśród takich artefaktów najczęściej znajdujemy ich w przekazach folklorystycznych są to zaklęte instrumenty, naczynia, narzędzia czy części garderoby, które w efekcie ich użytkowania z reguły mają konsekwencje wykraczające dalece poza podmiotowe pragnienia i potrzeby konkretnego bohatera, wykazując wiele cech przedmiotów mających swój udział w mitycznych wydarzeniach Początku o kosmicznych skutkach (Krzyżanowski 1947).

Oprócz artefaktów należałoby także wskazać chociażby na występujące w kulturze Chin postaci Nieśmiertelnych, obecne zarówno w folklorze, jak i taoistycznej tradycji. Znajomość biografii tych osób wskazuje, że nieśmiertelność w wyobrazeniach kulturowych Chin jawi się nie tylko jako pewna życzeniowa fikcja, ale także jako specyficzny model dany do zrealizowania. Wskazują na to nie tylko teksty legend związanych z Nieśmiertelnymi, ale także specyfika chińskiej alchemii, nastawionej na osiągnięcie nieśmiertelności (Wasiliew 1974). Do innych aspektów związanych z poprawieniem człowieka zaliczyć można zarówno lewitację, jak chodzenie po wodzie czy też możliwości kontaktowania się z istotami nadnaturalnymi oraz panowanie nad śmiercią, które skutkuje przywracaniem do życia zmarłych ludzi. Można tu także wskazać na fenomen duszy zewnętrznej, który pozwala człowiekowi kultury tradycyjnej wierzyć w to, że może on transcendować własne ciało i wędrować poza jego granicami. A zatem być niejako wyzwolonym z ograniczeń czasowo-przestrzennych, w jakie uwikłane jest ludzkie ciało.

Nowożytny początki obrazu nowego człowieka

Jak daje się łatwo zauważyć, wyobrażenia związane z figurami posiadającymi cechy poprawionego człowieka znajdują się generalnie w dwóch typach zbiorów tekstów. Pierwszy to zbiór mityczno-literacki, a drugi to zbiór folklorystyczny. Schodzą się one w jedno w twórczości fantasy na zasadzie

zbiorów rozmytych, co dokładnie opisane zostało przez Briana Attebery'ego (Attebery 1980). Jest to jednak zjawisko, które pojawi się dopiero w XX wieku. Do tego katalogu należałoby dopisać to, co przynosi ze sobą literacka, ale także i filozoficzna twórczość Oświecenia. Ważnym jej aspektem pozostaje oświeceniowy racjonalizm, szukający dla człowieka miejsca poza doktryną chrześcijańską oraz związanymi z nią poglądami i obrazami. W efekcie pojawia się ponownie koncepcja redukcjonistyczna, w ramach której Julian Offray de La Mettrie opisuje człowieka jako maszynę (La Mettrie 1953). Niestety, odrzucenie religijnej perspektywy postrzegania ludzkiej natury nie przynosi ani optymistycznych wniosków, co widać chociażby w twórczości Voltaire od momentu pojawienia się *Poematu o zniszczeniu Lizbony* (Voltaire 2001), ani też pewnych konstatacji, co widać w literackich i filozoficznych poszukiwaniach Donatiena Alphonsa Françoise'a de Sade'a. A jednak otwarte pytania, jakie przynosi oświeceniowa refleksja wprowadzając na nowo w obieg europejskiej kultury idee humanizmu, w ramach których człowiek staje się nie tylko najistotniejszym celem własnej praktyki, ale, co najważniejsze, praktyki, którą ma oceniać tylko z perspektywy własnego rozumu, zawieszając niejako ważność sądów budowanych na bazie przekazów i nakazów religijnych. Pojawienie się oświeceniowych koncepcji zarówno w odniesieniu do roli religii w życiu człowieka, jak i roli społeczeństwa oraz nauki dla życia konkretnego człowieka stwarza horyzont znaczeń, w którym doskonale będzie rozwijać się zarówno idea posthumanizmu, jak i transhumanizmu, i to zarówno w refleksji filozoficznej, jak i projektach literackich.

Literackich początków takich wyobrażeń można poszukiwać już w XIX-wiecznej prozie fantastycznej. Aspekty technologiczne znajdujemy w powieściach Julesa Verne'a, w których pojawiają się nowe – fantastyczne na tamte czasy – technologie, jak chociażby rakiety w *Podróży na Księżyc* (Verne 2015) czy też okręty podwodne z *20 000 mil podmorskiej żeglugi* (Verne 2011). Te nowe technologie wskazywały nie tylko nowe perspektywy eksploracyjne, jakie otwierały się przed człowiekiem. W połączeniu z pierwiastkiem rewolucyjnym (występowanie przeciwko kolonializmowi) przynosiły także projekty utopijne, które miały w sobie pierwiastki socjalistyczne, mające skutkować powszechnym dobrostanem dla wszystkich ludzi zamieszkujących Ziemię. O wiele bardziej eksplorowane są jednak w tamtym okresie obrazy związane z przekraczaniem ograniczeń ludzkiego organizmu. Począwszy od sięgania po obrazy obecne w przekazach mitycznych czy folklorystycznych, jak ma to miejsce w *Draculi* Brada Stokera (Stoker 2011) czy *Frankensteinie* Mary Shelly (Shelly 2009). W pierwszym przypadku mamy do czynienia z jednej strony z potwornością nieumarłego, który wnosi jed-

nak ze sobą perspektywę nieśmiertelności ludzkiego ciała. Ma to oczywiście swoją cenę, jaką w efekcie jest dehumanizacja podmiotowości człowieka poddanego zabiegowi wampiryzacji, co nie zmienia faktu, że ciało takiego człowieka nie umiera, nie jest już jednak ludzkim ciałem. W efekcie mamy nie tylko powrót do dość znanego motywu mitologicznego, jak i folklorystycznego, ale przede wszystkim wprowadzenie do literatury nowożytniej motywu przemiany ludzkiego ciała oraz konsekwencji tego zabiegu. Jest to o tyle istotne, że powieść Stokera, a raczej motywy, jakie się w niej znalazły, będą ewoluować w kulturze i literaturze popularnej kolejnych lat. Nieco inaczej kwestie posthumanizmu ujęte zostały w powieści Shelly. Znowu znajdujemy tu pragnienie przełamania ograniczeń, jakie przynosi biologiczna śmierć, ale także próbę wyrwania kreacji człowieka z wpisanej w nią przypadkowości. Cała fabuła skonstruowana jest wokół motywu stworzenia przez naukowca lepszego człowieka niż czyni to natura. Człowiek, posługując się nauką i technologią wraca do obrazu Prometeusza, jaki wpisany jest w podtytuł tej powieści i podejmuje próbę wyrwania się spod biologicznej determinacji. Oczywiście poetyka zastosowana przez Shelly wnosi nieco inną dominantę interpretacyjną, co w niczym nie zmienia faktu, że takie znaczenia w tej powieści już się pojawiają. Dopelnieniem tego typu obrazów, w których człowiek zostaje wyrwany spod wpływu fizycznej i biologicznej determinacji własnej egzystencji znajdujemy także w przytaczanych przez Williama Butlera Yeatsa motywach istniejących w celtyckim folklorze, co widać w opowiadaniu *Hanrahan Rudy* (Yeats 1978), w których pojawia się znany motyw istnienia poza czasem.

Te pierwsze literackie próby wyraźnie wskazują nie tylko na fakt dużego zainteresowania problematyką poprawienia kondycji ludzkiej zarówno w perspektywie społecznej, jak i biologicznej, ale także na eksploracyjny charakter literackich poszukiwań, jakie im towarzyszyły. W efekcie pojawiły się nie tylko narracje zawierające obrazy przemienionego („poprawionego”) człowieka, ale także konsekwencje tych zabiegów. Czerpanie pomysłów z mitycznego i folklorystycznego zbioru tekstów wносиło ze sobą konieczność uporania się dychotomiczną naturą sacrum tam obecnego, co skutkowało z reguły literackim skupieniem nad kategorią *tremendum*.

W nieco inną stronę pójdą literackie, a raczej komiksowe poszukiwania, jakie przyniosą lata 20. XX wieku. Chodzi oczywiście o takie postaci jak Batman, Superman czy Spider-Man, by wymienić tylko te najbardziej rozpoznawalne. Postać Batmana stworzona przez Boba Kane’a, który jest obrońcą Gotham City wiąże w sobie dwa elementy: niezwykle sprawnego fizycznie młodego mężczyzny i wysokich technologii, dzięki którym stosowane przez niego artefakty czynią go niezwyciężonym obrońcą pokoju we wła-

snym mieście. Dochodzi tu jeszcze motyw przyjaznego kapitalizmu, dzięki któremu niezwykle bogaty bohater może finansować nie tylko badania nad tymi fantastycznymi artefaktami, ale je także produkować. W przypadku Supermana mamy do czynienia także z obrońcą, z tym, że ponieważ bohater pochodzi z kosmosu, to i jego czyny mają także bardzo często wymiar kosmiczny. Sam Superman, pomimo iż wygląda jak człowiek, posiada supermoce, dzięki którym może nie tylko latać, przebywać w kosmicznej próżni, ale także wykonywać czynności, jakie dla ludzi pozostają niewykonalne. Najważniejsze w tym przypadku jest wkomponowanie tych wszystkich nadnaturalnych możliwości w organizm, który wygląda jak ludzki. Ostatni typ idealizowanego w komiksach lat 20. superbohatera to nastolatek, które na szkolnej wycieczce zostaje ukąszony przez pająka, w efekcie czego jego organizm przechodzi liczne mutacje, których w jego zewnętrznym wyglądzie co prawda nie widać, ale które okazują się niezwykle istotne w psychicznej przemianie nastolatka, który staje się kolejnym obrońcą zagrożonego miasta. We wszystkich tych przypadkach mamy do czynienia z bardzo podobnym scenariuszem: zagrożone ludzkie społeczeństwo przez mniej lub bardziej demoniczne siły zła, nie mogące poradzić sobie z tym zagrożeniem oficjalne siły porządkowe i pojawiający się obrońca, którego możliwości walki z siłami destrukcyjnymi są w każdym zakresie i aspekcie przekraczającego ograniczenia czynników oficjalnych. W tym przypadku transhumanizm zostaje sprowadzony z jednej strony do życzeniowych wizualizacji młodego odbiorcy popkultury, a z drugiej natomiast przejmuje funkcję nadopiekuna przywracającego utraconą społeczną harmonię.

Fantastyczny paradygmat poprawiania ludzkiej kondycji

Zasadniczo można byłoby zbudować niezwykle precyzyjny model figur, jakie twórcy fantastyki stworzyli w ramach wykorzystywanej poetyki. Jednak na użytek tego artykułu wymienimy tylko kilka najbardziej reprezentacyjnych, które są niezbędne dla przeprowadzenia dalszych analiz. Wymieniane będą one nie w kolejności związanej w ich literackim pojawianiu się. Pierwszą ważną figurą jest cyborgizacja, mająca swoje źródła w mechanicznym doskonaleniu człowieka. Mamy w tym przypadku do czynienia z zabiegami szczałkowymi, w efekcie których następuje zastąpienie uszkodzonej części ciała nową techniczną czy też biotechniczną (*Star Wars*), następny etap to zastępowanie poszczególnych części ludzkiego ciała nowymi o lepszych parametrach, w efekcie czego nie przywraca się utraconej harmonii fizjologicznej ale zmierza się do stworzenia lepszego i bardziej wydolnego ciała w cyklu *Diuna* (Herbert 1985). Inne zabiegi będą polegały na cyfrowym wspomaga-

niu pracy ludzkiego mózgu poprzez zastosowanie interfejsów i zewnętrznych źródeł danych, jak i procesorów z *Neuromacera* (Gibson 1992). Jeszcze inny zabieg polega na połączeniu ludzkiego mózgu z antropomorficzną maszyną, w efekcie czego powstaje idealny cyborg-policjant (*Robo-cop*), ostatni model to wykorzystywanie ludzkich ciał częściowo pozbawionych tożsamości do zbudowania w oparciu o nie zbiorowego żołnierza w *Zabójczej sprawiedliwości* (Lackie 2015). W efekcie otrzymujemy z jednej strony figury wskazujące na możliwości, jakie daje technologia w walce z ludzkimi nieszczęściami, z drugiej natomiast, jak ta sama technologia prowadzi do sytuacji, w efekcie której człowiek nie tylko gubi własną tożsamość, stając się biotechnologicznym obcym do takiego stopnia, że nie potrafi samodzielnie zweryfikować własnego człowieczeństwa, co widać chociażby w *Łowcy androidów* (Dick 2011). Z motywem cyborgizacji wiąże się problem robotyzacji. Jego źródła należy poszukiwać w literackim pomysle Karla Čapka, jaki zawarł on w dramacie *R. U. R.* (Čapek 1920), tam też po raz pierwszy pojawia się nazwa robot. Problem z robotami ma dwa aspekty. Pierwszy z nich wskazuje na zabiegi mające wiele cech wspólnych z cyborgizacją, drugi na relacje, jakie mogą zachodzić pomiędzy robotami a ludźmi. To drugie zjawisko jest efektem autonomizacji maszyn oraz ich potencjalnie większych możliwości zarówno obliczeniowych, jak i technicznych. W efekcie otrzymujemy propozycje Isaaca Asimova, który ustala trzy podstawowe prawa robotyki, mające chronić człowieka przed agresją robotów, z drugiej jednak strony przynosi już obrazy, w których robota nie można odróżnić od człowieka i jego profesjonalne działania zostają wystawione na konieczny proces zestawienia z działaniami i możliwościami człowieka, niestety, z korzyścią dla robotów (Asimov 2013). Prowadzi to do pojawienia się w dalszych literackich wariacjach na ten temat do paradygmatu buntu robotów z powieści *Diuna. Krucjata przeciw maszynom* (Anderson 2008) oraz takich zjawisk, jak kompletna zależność ludzkiej egzystencji od robotów, co doprowadza do całkowitego zagubienia wiedzy na temat ich obsługi oraz kompletnej karnalizacji życia z opowiadania *Pompa numer pięć* (Bacigaloupi 2013) oraz sytuacji, w których człowiek wchodzi w bardzo specyficzne relacje z antropomorficznymi robotami, w efekcie czego staje przed problematycznym pytaniem o naturę robota, z którym się kochał i którego nie jest w stanie odróżnić od człowieka z powieści Philipa K. Dicka *Blade Runner* (Dick 2011) lub też zaczyna je zwalczać w opowiadaniu *Nakręcana dziewczyna* (Bacigaloupi 2013).

Podążanie ścieżką wysokich technologii musiało doprowadzić także do podjęcia przez twórców literatury fantastycznej motywu sztucznej inteligencji. Początkowo pojawia się ona jako element pomocniczy obecny w robo-

tach, co widać chociażby w *Pozytonowym detektywie*, aby w końcu dojść do istniejących w pełni samodzielnie podmiotów sztucznej inteligencji, dla której człowiek może stać się ewentualnie partnerem, a najczęściej staje się niewolnikiem (*Matrix*).

Kolejne obrazy przynoszące figury poprawionego człowieka znajdujemy chociażby we *Wróblu* (Russel 1999), gdzie główny bohater zostaje wielokrotnie podawany rozmaitym procesom fizjologicznej przemiany, co powodowane jest koniecznością jego upodobnienia do mieszkańców światów, z którymi ma wchodzić w kontakty jako kosmiczny emisariusz Ziemi. To powolne odczłowieczenia bohatera, związane z nieodwracalnymi skutkami kolejnych zabiegów chirurgicznych, jakim jest on poddawany wiąże się nie tylko z coraz głębszym wyobcowaniem go z ludzkiej wspólnoty, ale przede wszystkim z coraz bardziej bolesną oceną człowieka, jakiej on dokonuje. W tym przypadku doskonalenie ludzkiego ciała przynosi zupełnie inne niż zakładane efekty. Składa się na to nie tylko stworzenie nowego ciała, ale przede wszystkim przyjmowanie obyczajów, aksjologii i ideologii mieszkańców nowych światów. Z innym przykładem mimowolnego „poprawienia” ludzkiego ciała spotykamy się w powieściach wykorzystujących motyw zombie. Jest on obecnie bardzo popularny, pamiętać jednak należy, że jego początków należałoby poszukiwać w pierwszej połowie XX wieku (Białe Zombie). Najczęściej mamy do czynienia z motywem wirusowego zarażenia ogromnej części ludzkiej populacji, w efekcie czego całkowicie oni ulegają przemianie, stając się bestiami pożerającymi ludzkie ciała. W powieści *Jestem legendą* mamy do czynienia z takim operowaniem tym motywem, który prowadzi w efekcie do uczynienia z normalnego, zdrowego mężczyzny jedyne go, a tym samym obcego w świecie przemienionych. W tym przypadku skala zmian wskazuje na interpretacyjną dominantę, w której o normalności wzorca nie decyduje jego kanoniczność, a raczej powszechność.

Kolejne modele udoskonalonego człowieka dotyczą popularnej w fantastyce figury stochastyka, to jest człowieka widzącego przyszłość, z tym, że w przypadku powieści *Stochastyk* Roberta Silverberga (Silverberg 1993), główny bohater raczej odkrywa ograniczenia, jakie płyną z faktu posiadania tej umiejętności w zestawieniu jej z zagadkami czasu. Ostatnie zabiegi mają już raczej charakter transhumanistyczny, poczynawszy od pomysłów, w których świadomość konającego człowieka zostaje zamknięta w cyfrowej postaci w systemie komputerowym, aby móc dalej działać i zmieniać świat według własnych życzeń, jak ma to miejsce w powieści *Demon* (Suarez 2009). W cyklu *Diuna* Franka Herberta znajdujemy motywy, w których człowiek wkracza w praktyczną nieśmiertelność, zdobywa wszechwiedzę, aby w końcu podleg procesowi deifikacji.

Generalnie można stwierdzić, że motywy związane z posthumanizmem oraz transhumanizmem występują w fantastyce w kilku zasadniczych modelach. Pierwszy skupiony jest na opisach możliwych technologicznych udoskonaleń człowieka i potencjalnych konsekwencji tego typu zabiegów. Drugi stara się spekulować w oparciu o budowanie fantastycznych ras i społeczeństw, w których nowe jakości (typu posthumanistycznego) są czymś naturalnym i w efekcie badać, jak takie nowe stany rzeczy mogą potencjalnie wpływać na funkcjonowanie społeczności istot, dla których jest to naturalne (*Star Trek*). W efekcie mamy do czynienia z testowaniem pojedynczych, wyizolowanych jakości charakterystycznych dla post- lub transhumanizmu lub też z opisami całościowymi w perspektywie kompletnie poprawionego człowieka, co widać w *Diunie* czy wręcz fabuł, w których widzimy już poprawione społeczeństwa, to znaczy istniejące z cechami, które z punktu widzenia czytelnika są idealne w odniesieniu do realnej kondycji ludzkiej.

Formy i funkcje

Generalnie możemy wskazać na dwa zasadnicze mechanizmy budowania figur posiadających cechy podmiotów posthumanistycznych czy też transhumanistycznych. Pierwszy polegałby na specyficznej absorpcji form istniejących już w tradycyjnych wyobrażeniach czy to w kulturze archaicznej, ludowej, czy też literaturze pięknej minionych epok. Drugi natomiast wiązałby się już z projektowaniem form nowych.

W pierwszym przypadku należałoby oczywiście zacząć od figury herosa, jej uposażenia oraz przypisanych jej funkcji. Specyficzna nadnaturalność herosa – częściowa lub całkowita sytuuje go w polu postaci posiadających nadnaturalne uposażenie lub przynajmniej operowanie cechami ludzkimi w stopniu nadnaturalnym, co widać zarówno wśród postaci herosów istniejących w kulturach tradycyjnych, jak i w tych narracjach mitycznych, które znamy w literackiej postaci. Heros nie tylko posiada nadnaturalne możliwości fizyczne, bardzo często ma także nadnaturalne artefakty oraz pomocników, ale przede wszystkim staje wobec tych aspektów kosmosu czy chaosu, wobec których ludzie pozostają bezbronni. W efekcie należałoby przyjąć, że protoposthumanizm herosa jest jak najbardziej humanistyczny w swojej społecznej celowości. Tylko poprawiony człowiek czy raczej półbóg może bowiem rozwiązywać zadania, których rozwikłanie jest warunkiem *sine qua non* istnienia wspólnoty ludzkiej i w tej funkcjonalnej perspektywie należałoby czytać fenomen herosa. Drugi sposób absorpcji motywów tradycyjnych polega na specyficznej robotyzacji sacrum, a może raczej postaci przynależących do sfery sacrum. Widzimy to w powieściach Rogera Zelazne-

go, jak chociażby *Dilwish przeklęty* (Zelazny 1991), gdzie pojawia się mechaniczny koń, w którym zamknięta jest istota demoniczna. Inny pomysł tego samego autora znajdujemy w *Stworach światła i ciemności* (Zelazny 1987), gdzie główny bohater – Przebudzeniec – podlega procesowi chirurgicznej i technologicznej poprawy własnego ciała. Mamy tam także wielu innych bohaterów, posiadających zarówno cechy herosów, bóstw, jak i cyborgów. W efekcie otrzymujemy takie obrazy rzeczywistości, w których sacrum i istniejące w tej sferze nadnaturalne podmioty zostają poddane specyficznej dekonstrukcji, a wyodrębnione elementy pierwsze: moc, dusze, duchy, imiona, części boskiego ciała czy artefakty stają się przedmiotem nowych technicznych lub magicznych kreacji. Kolejny model opiera się na konstrukcjach hybrydalnych. Mogą one posiadać postaci nieludzkie: gryfy czy jednorożce lub częściowo ludzkie, jak chociażby wilkołaki. Istotne jest w tym przypadku to, że w naturze samej hybrydy tkwi połączenie cech ludzkich, najczęściej związanych ze świadomością z cechami bestii, mającymi usprawnić celność. W efekcie powstają nie tyle figury poprawionego człowieka, co raczej obce mu bestie. Do specyficznej grupy hybryd należałoby zaliczyć istoty podlegające metamorfozom, jak chociażby wampiry, które, nabierając cech nadnaturalnych tracą jednocześnie cechy ludzkie, nie tylko fizjologiczne, ale przede wszystkim świadomościowe. Najciekawszą jednak grupą istot nadnaturalnych są postaci pozaziemskie, wśród których spotykamy, co prawda, proste kalki i klisze, ale mamy też takie istoty jak pojawiający się w *Diunie* czerw – to jest kolosalny robak pustyni, czy też całkowicie zdesakralizowaną postać mieszkańca kosmosu, który odwiedza Ziemię w powieści Arthura C. Clarka *Koniec dzieciństwa* (Clarke 2001). Do tego dodać należy oczywiście artefakty, które czynią herosa niezwykłym. W tym przypadku powinniśmy mówić o przynajmniej trzech modelowych sposobach operowania tym motywem. Pierwszy skupiony jest na renarracji wiążącej herosa z przypisanym mu artefaktem; drugi, w którym historie samego artefaktu stają się dominantą fabułowtórczą, co jest najczęściej wykorzystywane przez twórców thrillerów religijnych; trzeci natomiast, niezwykle popularny w fantazy skierowanej do młodszych czytelników wprowadza możliwość korzystania z artefaktu przez zwykłego, młodego bohatera, który tym samym sam wciela się w postać herosa i dokonuje heroiczych czynów.

Kolejny typ wprowadzania form posthumanistycznych do literatury fantastycznej opierałby się na kreowaniu całkowicie nowych figur. Możemy wskazać tu hybrydy fizjologiczne, jak chociażby tę, którą widzimy we *Frankensteinie*, będącą efektem specyficznego złożenia i ożywienia nowego typu człowieka. Innym przykładem są hybrydy, będące efektem odtworzenia człowieka z martwego ciała, a raczej martwej tkanki, gdzie w efekcie otrzymuje

się doskonałą kopię ciała zmarłego, niestety, z czystą psychiką, co widać w przypadku Duncana Idaho z *Diuny*. Kolejny model to oczywiście cyborg, będący zespoleniem maszyny i człowieka w rozmaitym stopniu. Bardzo częstym motywem jest budowanie postaci ludzkiej, która przestaje podlegać śmierci, może to następować w efekcie daleko posuniętej cyborgizacji lub też wywołanej biologicznie mutacji, co ma miejsce chociażby w *Spider-Manie* czy *Wiedźminie* (Sapkowski 1994). Z motywem tym bardzo często powiązany jest motyw wszechmocy i wszechwiedzy, jaki na przykład posiadają niektórzy bohaterowie *Diuny*. Może to być nabycie specyficznych cech, jak niewidzialność, nadludzka siła i niezniszczalność fizyczna lub umiejętność zredukowania własnego istnienia do poziomu fantomowego. Innym typem hybrydy jest łączenie człowieka z obcym, co znajdujemy chociażby we *Wróblu*. Mamy też sporo motywów związanych z transhumanizmem, w których człowiek zaczyna istnieć poza własnym ciałem, stając się tylko psychicznym aspektem maszyny, jak miało to miejsce w *Demonie*. Począwszy od pojawienia się *Star Trek*, a później *Star Wars* coraz częściej mamy do czynienia z motywem istnienia form wyizolowanych i rozpatrywanych w polu zbiorów zamkniętych, wspólnych i czasem rozmytych. Pamiętać jednak trzeba także o figurach związanych z poetykami sięgającymi po tematykę apokaliptyczną czy też dystopijną. U pisarzy tworzących w tym kręgu bardzo często znajdujemy figury człowieka zdegradowanego, jak ma to miejsce w *Wehikule czasu* Herberta G. Wellesa (Weles 2013) czy też powieściach Briana Aldissa typu *Non-Stop* (Aldiss 2007) czy *Cieplarnia* (Aldiss, 2007).

Wśród tych kilku zasadniczych form, jakimi posługują się pisarze tworzący powieści fantastyczne należałoby teraz wskazać funkcje, w jakich opisane powyżej formy występują w interesującym nas typie twórczości literackiej.

Pierwsza z nich to funkcja światotwórcza, w ramach której prezentuje się te aspekty technologiczne lub biologiczne, jakie są niezbędne dla zaistnienia konkretnych projektów obrazujących nie tylko „poprawionego człowieka” lub istoty mające cechy interesujące z punktu widzenia modeli posthumanistycznych lub transhumanistycznych, ale przede wszystkim łączy się projektowane technologicznie lub biologicznie modele ze środowiskiem w konkretnych relacjach. W efekcie otrzymujemy nie tylko obraz środowiska, w jakim możliwe jest zaistnienie konkretnego modelu poprawionego człowieka, ale przede wszystkim mamy do czynienia ze specyficznym zamkniętym laboratorium, w ramach którego można śledzić relacje zachodzące zarówno pomiędzy środowiskiem a człowiekiem, jak i człowiekiem a środowiskiem we wszelkich możliwych konfiguracjach i we wszystkich dających się przewidzieć konsekwencjach.

Druga jest funkcja projektująca, którą oczywiście znajdziemy w praktycznie każdym typie twórczości fantastycznej, w tym jednak przypadku chodzi o taki model projektowania, który kreuje modele i pozwala przyglądać się nowym jakością, w jakie zostają one uposażone w perspektywie konkretnych, wyizolowanych możliwości testowanych w działaniu. Tym samym otrzymujemy zarówno atrakcyjny literacko model świata, w jakim pojawia się jakaś anomalia oraz niezwykle ciekawy projekt pozwalający na testowanie reakcji, jakie owa anomalia będzie wywoływać zarówno w podmiocie, jakim się ją przypisało, jak i innym postaciom w konkretnym świecie przedstawionym.

Trzeci typ funkcji to funkcja spekulacyjna, w ramach której podejmuje się tworzenie światów, motywów lub konkretnych podmiotowych modeli, w których pojawiają się negatywne skutki poprawiania człowieka. Funkcja spekulacyjna związana jest najczęściej nie tylko z diagnozowaniem konkretnego stanu rzeczy zaistniałego w konkretnym modelu, ale także jego wpływu na świat przedstawiony i przede wszystkim wszelkich możliwych interakcji, jakie mogą się w danej sytuacji pojawić. W efekcie czego spekulacje mogą wskazywać na źródła problemu: technologiczne, biologiczne, ludzkie lub będące efektem losowego przypadku, na potencjalne skutki dla modelu, istot ludzkich i całego uniwersum, w jakim do tych zdarzeń dochodzi, a w końcu na mechanizmy rozwiązania problemu od zabiegów naprawczych, poprzez izolację, aż po eliminację. Do tego należy także dodać ważną perspektywę podmiotową, w ramach której pojawi się możliwość śledzenia nie tylko samej przemiany, w efekcie której dochodzi do poprawienia człowieka, ale przede wszystkim jej konsekwencji dla konkretnego człowieka, w tym nie tylko tych oczekiwanych, ale i tych, które stają się przekleństwem. W efekcie czego otrzymujemy bardzo ciekawą perspektywę spekulującą na temat technik przystosowywania się człowieka do nieoczekiwanych aspektów poprawki i sposobów radzenia lub też nieradzenia sobie z nimi.

Czwartym typem funkcji jest funkcja problematyzująca, która jest szczególnym przypadkiem funkcji spekulacyjnej. Pojawia się ona z reguły w tych powieściach, w których podejmowane są zagadnienie niedające się racjonalizować. Innymi słowy, wówczas, gdy aspekty posthumanizmu lub transhumanizmu wiąże się z obecnością tajemnicy otwartej. Mamy wtedy do czynienia zasadniczo z dwoma typami zabiegów. Pierwsze skupiają się wokół rozmaicie rozumianej dominandy religijnej. Wówczas występują najczęściej dwie funkcje: pierwsza z nich stara się zredukować tajemnicę otwartą do poziomu zwykłej tajemnicy, jak ma to miejsce w *Mrocznych materiach* (Pullmann 2003), druga natomiast wpisuje tajemnicę otwartą w perspektywę kreowanego świata i zachodzących w nim nadnaturalnych

zjawisk, co widać w trylogii *Qumran Eliette Abecassis* (Abecassis 2006). W drugim przypadku dominanta religijna nie pełni funkcji prymarnej, na czoło wysuwają się inne perspektywy, począwszy od antropologicznej, jak ma miejsce w drugim tomie cyklu *Diuna – Mesjaszu Diuny*.

Ostatnim typem prezentowanej tu funkcji jest funkcja społeczna, która ujmuje kategorie poprawiania człowieka w perspektywach modeli utopijnych lub dystopijnych. W obu tych przypadkach zagadnienia posthumanizmu i transhumanizmu ujmowane są w dwóch zasadniczych aspektach. Pierwszym z nich są skutki społeczne konkretnego modelu w opisie czysto technologicznym, w drugim natomiast skutki te wpisuje się już w relacje międzyludzkie.

Reasumując, można wstępnie dokonać następujących ustaleń. Posthumanizm w literaturze fantastycznej może przyjmować postać efektu przypadkowego, jak ma to miejsce w obrazach metamorfoz, jakie wywołują wirusy w ludzkim organizmie, skutkujące pojawieniem się zombie. Byłby to posthumanizm typu metamorficznego. Drugim typem jest posthumanizm projektowany i przeprowadzany w efekcie konkretnych zabiegów technologicznych, opartych na cyborgizacji z *Łowcy androidów* lub też zabiegach genetycznych z *Diuny* lub innych widocznych w *Człowieku do przeróbki*. Trzeci typ wiąże się z wykorzystywaniem wyobrażeń tradycyjnych. W przypadku transhumanizmu można generalnie mówić o dwóch modelach. Pierwszy, związany z technologiami cyfrowymi, w efekcie wykorzystania których umysł i świadomość konkretnego człowieka zaczyna istnieć poza ludzkim ciałem w świecie wirtualnym, cyfrowym lub realnym w zależności od tego, czy mamy do czynienia z czasowym transhumanizmem w powieści *Każń* (Diaczenko 2006) czy też stałym w *Demonie*. W drugim przypadku transhumanizm wiąże się z pewnymi modelowymi wyobrażeniami religijnymi, będącymi kulturowymi cytacjami lub też autorskimi trawestacjami, w efekcie pojawiają się modele deifikacji, demonizacji czy też bestializacji człowieka z wszelkimi możliwymi konsekwencjami tego typu przemian.

Wszystkie te zabiegi ujmują jednak najczęściej technologiczne poprawianie człowieka w perspektywie antropologicznej. W punkcie wyjścia lub dojścia zawsze pojawiają się więc pytania o naturę człowieka, wpisane w nią ograniczenia oraz przypisane jej walory. W efekcie czego interesujące nas zabiegi tworzą dość precyzyjny paradygmat, w którym znajdują się następujące punkty: wyodrębnienie braków i innych ułomności wpisanych w kondycję ludzką, określenie technik umożliwiających ich poprawienie lub wyeliminowanie, wyodrębnienie potrzeb, jakie wpisane są w konkretne ludzkie istnienie, określenie technik pozwalających na ich realizację, opis konsekwencji podmiotowych i społecznych przeprowadzonych zmian. W efekcie zabiegi

związane z transhumanizmem i posthumanizmem w prozie fantastycznej można zamknąć na chwilę obecną w trzech typach procesów: sublimującym, redukującym oraz globalizującym.

Literatura

- ABECASSIS E. (2006), Qumran, tłum. W. Melech, Warszawa.
- ALDISS B. (2007), Ciepłarnia, tłum. M. Marszał, Stawiguda.
- ALDISS, B. (2007), Non-stop, tłum. M. Raginiak, Stawiguda.
- ASIMOV I. (2013), Pozytonowy detektyw, tłum. J. Stawiński, Poznań.
- ATTEBERY B. (1980), *The Fantasy Tradition in American Literature: from Irving to Le Guin*, Bloomington: Indiana University Press.
- BACIGALUPI P. (2013), *Nakręcana dziewczyna. Pompa numer sześć*, tłum. W. M. Próchniewicz, Warszawa.
- BIAŁE ZOMBIE (1932), reż. V.H. Halperin, USA.
- BESTER A. (2006), *Człowiek do przeróbki*, tłum. A. Sawicki, Stawiguda.
- CLARKE A.C. (2001), *Koniec dzieciństwa*, tłum. Z. Królicki, Warszawa.
- ČAPEK K. (1920), *R.U.R.*, Praha.
- DIACZENKO M. I S. (2006), *Każń*, tłum. P. Ogorzałek, Stawiguda.
- DICK PH. C. (2011), *Blade Runner. Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?* tłum. S. Kędzierski, Poznań.
- FERRANDO R. (2013), *Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Meta-humanism, and New Materialisms Differences and Relations*, [w:] „Existenz, an International Journal in Philosophy, Religion, Politics and Arts”, vol. 8, no 2, Fall.
- GIBSON W. (1992), *Neuromancer*, tłum. P. Cholewa, Warszawa.
- HERBERT B., K.J. ANDERSON (2008), *Diuna: krucjata przeciw maszynom*, tłum. A. Jankowski, Poznań.
- HERBERT F. (1985-1993), *Diuna, 1-6*, tłum. M. Marszał, Poznań.
- KERÉNYI K. (2002), *Mitologia starożytnych Greków*, tłum. A. Reszke, Warszawa.

- KRZYŻANOWSKI J. (1946), Polska bajka ludowa w układzie systemowym, t. 1-2, Warszawa.
- LECKIE A. (2015), Zabójcza sprawiedliwość, tłum. D. Górski, Warszawa.
- MATHESON R. (1992), Jestem legendą, tłum. W. Kustra, Katowice.
- MATRIX (1999), reż. L. i L. Wachowski, USA.
- DE LA METTRIE J.O. (1953), Człowiek-maszyna, tłum. S. Rudniański, Warszawa.
- O'NEIL D. (2008), Mroczny rycerz, tłum. wielu, Wrocław.
- PULLMAN PH. (2003), Mroczne materie, t. 1-3, tłum. E. Wojtczak, Warszawa.
- RUSSEL M.D. (1999), Wróbel, tłum. A. Polkowski, Warszawa.
- ROBOCOP (1987), reż. P. Verhoeven, USA.
- SHELLY M. (2009), Frankenstein, tłum. P. Łopatka, Warszawa.
- SILVERBERG R. (1993), Stochastyk, tłum. M. Świerkocki, Gdańsk.
- SPIDER-MAN (2002), reż. S. Raimi, USA.
- STAR TREK (1979), reż. R. Wise, USA.
- STAR WARS (1977), reż. G. Lucas, USA.
- STOKER B. (2011), Dracula, tłum. M. Moltzan- Małkowska, Kraków.
- SUAREZ D. (2009), Demon, tłum. P. Bieliński, D. Ćwiklak, Warszawa.
- WASILIEW L. (1974), Kulty religie i tradycje Chin, tłum. A. Bogdański, Warszawa.
- WELLES H.G. (2013), Wehikuł czasu, tłum. F. Wermiński, Warszawa.
- VERNE J. (2015), Podróż na Księżyc, tłum. W. Chorocicki, Warszawa.
- VERNE J. (2011), 20 000 mil podmorskiej żeglugi, tłum. W. Chorocicki, Warszawa.
- VOLTAIRE (2001), Poemat o zniszczeniu Lizbony, [za:] B. Baczek, Hiob mój bliźni, Warszawa.
- YEATS B. (1978), Hanrahan Rudy i inne opowiadania, tłum. J. Piątkowska, Kraków.
- ZELAZNY R. (1991), Dilvish przeklęty, tłum. M. Pacyna, Poznań.
- ZELAZNY R. (1987), Stwory światła i ciemności, tłum. A. Kraško, Warszawa.

Bogdan Trocha

**TRANSHUMANISM AND POSTHUMANISM IN THE
SCIENCE-FICTION LITERATURE IN THE PERSPECTIVE OF THE
CULTURAL CLICHÉ AND FUTUROLOGICAL SPECULATION**

Keywords: posthumanism, transhumanism, speculative fiction, myth

In the article the author discusses the mechanisms of the improvement of the human body that were present in the culture in the past ages. The starting points of the discussion are the ancient myths, where the figures of the heroes and hybrids appeared. They were ascribed with the important cultural functions. This situation indicates that the drive toward the improvement of human condition in its somatic dimension has existed in the culture since its beginnings. In the article, as the first ones, the mechanisms improving the body in the archaic cultures were presented, and only later the author makes the way for the analogical phenomena present in the contemporary cultures. While elaborating the modern literature, the author juxtaposes the texts that belong to speculative sci-fi and to the mythopoietic fantasy with the theoretical and futurological works that concern the problems of posthumanism and transhumanism. In this kind of perspective the theoretico-speculative aspects of posthumanism were described, then their literary realizations were presented, and finally the cultural consequences followed.