

Izabela Kieszek
(Warszawa)

Wirtualizacja rzeczywistości i nowe technologie jako temat filmowy *Matrix* Wachowskich i *Kongres* Folmana

Świat zwirtualizowany

Pojęcia wirtualności, wirtualnego świata i wirtualnej rzeczywistości są dziś aktualne i analizowane na gruncie wielu nauk, przy czym możemy rozpatrywać różne wirtualności, które łączy wspólna cecha – fakt istnienia w przestrzeni umysłowej człowieka i niejasny, zmienny stosunek do świata niewirtualnego.

Na poziomie technologicznym wymaga także dookreślenia różnica między wirtualną rzeczywistością a cyberprzestrzenią. W definicjach zjawiska zwanego rzeczywistością wirtualną najczęściej podkreśla się jej niematerialność, interaktywność oraz potencjał zanurzenia. Przy obcowaniu z rzeczywistością wirtualną mamy do czynienia z wrażeniem „przejścia” do innego środowiska; przejście takie ułatwia specjalny sprzęt generujący trójwymiarowy obraz oraz polisensoryczne doznania¹. Wirtualna rzeczywistość w swej technicznej naturze ma zatem charakter symulacyjny – pierwotnie była interpretacją komputerową sygnałów

¹ Andrzej Adamski: *Internet i komputery – historia, funkcjonowanie, oddziaływanie*. W: *Media w analogowym i cyfrowym świecie. Wpływ cyfrowej rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*. Warszawa 2012, s. 46.

pomiarowych, wykorzystywano ją m.in. w symulatorach lotu. Zadaniem dzisiejszych sprzętów do VR jest często dodawanie realizmu grom komputerowym, chociaż nie tylko – powstają projekty takie jak Holo Lens, umożliwiające architektom i grafikom kreatywną pracę w wirtualnym studio.

Internet natomiast wchodzi w zakres cyberprzestrzeni, pojęcia – według Andrzeja Adamskiego – znacznie szerszego. Do zjawisk cyberprzestrzeni należy zaliczyć przestrzeń mediów cyfrowych, miejsca przeznaczone do kontaktów społecznych, Internet oraz – funkcjonującą jako część Internetu – rzeczywistość wirtualną². Cyberprzestrzeń określa niejako całość dostępnego nam (zwykłym użytkownikom) cyfrowego świata. Internet w przeciwieństwie do fenomenu zwanego wirtualną rzeczywistością nie jest symulacją, jest medium nakierowanym na komunikację, które w wyniku swojego rozwoju należy uznać obecnie za kolejny świat, w którym żyje człowiek. Wirtualny świat sieci posiada jednak właściwość immersji, choć nie jest ona wynikiem użycia konkretnych sprzętów do wywołania zmysłowego wrażenia, lecz rezultatem decyzji doprowadzającej do zanurzenia umysłowego.

Rozbudowane środowisko Internetu, z którym codziennie przez wiele godzin obcuje współczesny człowiek, pozostaje również światem wirtualnym, rozumianym jako „inny”, „alternatywny”, „sztucznie wykreowany”. Jego wirtualność jest jednak specyficzna; akcentowana jako różnica w obszarze materii, jest trudna do uchwycenia na poziomie ontologii. Cyberprzestrzeń ma i nie ma miejsca jednocześnie. Jest zarówno środkiem przekazu, jak i środowiskiem, określa jednocześnie przestrzeń komputerów i umysły użytkowników. Z punktu widzenia nauk społecznych natomiast cyberprzestrzeń opiera się na realnej geografii politycznej świata, odzwierciedla wpływy konkretnych podmiotów³.

W potocznym rozumieniu świat oparty na materii traktuje się jako prawdziwy w stosunku do „mniej prawdziwego” świata opartego na bitach. Tymczasem – jak dowodzi Michał Ostrowicki – materia nie powinna być w tym wypadku traktowana jak wyznacznik rzeczywistości,

² *Ibidem*.

³ Andrzej Adamski, *op. cit.*, s. 43.

ponieważ mechanika kwantowa wystarczająco przekonuje nas o nieokreśloności cząstek elementarnych, a co za tym idzie świata fizycznych obiektów. Opisanie świata sprawia trudność zarówno z punktu widzenia filozofii, jak i fizyki. O realności świata materialnego przekonuje nas codzienne doświadczenie, jednak w optyce zarówno filozofii, jak i fizyki jego opisanie jest niemożliwe⁴.

Kolejnym punktem spornym jest faktyczna natura naszego bycia w świecie – tutaj należałoby zauważyć, że właściwa egzystencja ludzka odbywa się właśnie w sferze wirtualnej. Nasza świadomość zbliża się do sfery wirtualnej, ustalając ją jako model świata, bardziej odpowiadający jednostce niż nie pochodzący od niej, nierozpoznany i ulotny świat realny⁵. Elektronikę natomiast można potraktować – jak sugeruje w innej swojej książce Ostrowicki – jako czwarty żywioł, bliższy człowiekowi niż niebezpieczne, pierwotne żywioły natury. Na fundamencie tego nowego żywiołu człowiek może wytworzyć swoją własną, humanistyczną rzeczywistość, dopasowaną do właściwej ludzkiej natury – dziś właśnie technologiczną rzeczywistość wirtualną, nazywaną przez Ostrowickiego „wirtualnym realis”⁶. Badacz twierdzi, że sfera wirtualna od zawsze była dla podmiotu bardziej *prawdziwa*, ponieważ pochodziła od niego samego. Elektroniczne podłoże dzisiejszej rzeczywistości wirtualnej tylko uzasadnia konieczność traktowania jej jako realnej. Człowiek od początku opowiedział się po stronie techniki. Dziś natomiast opowiada się po stronie światów wirtualnych, wytworzonych technicznie.

Innym powodem, dla którego niektórym wciąż jest trudno nadać wirtualnemu światu realny wymiar, jest konieczność „wyboru przejścia” do wirtualności. Świat fizyczny jest nam dany – nawet jeśli faktycznie nasze życie rozstrzyga się w subiektywnej perspektywie podmiotu, a nie w nieistniejącej, obiektywnej rzeczywistości – nie wymaga podjęcia decyzji o zanurzeniu. Doświadczenie cyberprzestrzeni natomiast jest dla nas wyborem, a bytowanie w wirtualnych światach opiera się na immersji. W przeciwieństwie do immersji wywołanej narzędziami symulacyjnymi,

⁴ Michał Ostrowicki: *Realność*. W: *Ontoelektronika*. Kraków 2013, s. 26.

⁵ Michał Ostrowicki: *Wirtualna natura świadomości*. W: *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*. Kraków 2006, s. 110.

⁶ *Ibidem*, s. 115.

zanurzenie w cyberprzestrzeni nie ma charakteru zmysłowego – jest wyborem dokonany przez umysł, który akceptuje logikę funkcjonowania cyberprzestrzeni i zaczyna się w niej poruszać. Nie ma tu elementu symulacji, jest tylko decyzja, a konieczność podjęcia tej decyzji (lub: konieczność posiadania kompetencji do jej podjęcia) przekonują niektórych o nieprawdziwości wirtualnego świata.

Specyfika środowiska Web 2.0 sugeruje jednak, że człowiek nieustannie wybiera wirtualność (jako naturalny sposób swojego indywidualnego istnienia) i technologię (jako przynależny mu sposób opanowywania-kreowania świata). Dopóki Internet nie zaczął być wykorzystywany do celów komercyjnych – czyli do lat 90. – jego wizualna atrakcyjność była znikoma. Internet przypominał sieciową wersję DOSa, a używanie go wymagało znajomości tekstowych poleceń⁷. Internet znany nam dzisiaj jest rezultatem przemian technologicznych ostatnich 15 lat, w czasie których wyłoniła się nowa wersja sieci⁸, charakteryzująca się wychyleniem w kierunku użytkowników, uproszczeniem działania i – będącą środkiem do uzyskania tych celów – szczególnym wyglądem. Domeną nowej ery Internetu jest minimalistyczna estetyka, efekt przezroczystości i przenikania⁹. Technologiczny wizerunek sieci zdaje się być tak skonstruowany, aby nie zwracał na siebie uwagi, doprowadzając do tego, że użytkownik „nie zarejestruje momentu przejścia”. Równie duże znaczenie ma tutaj funkcjonalność narzędzi Web 2.0 – obecnie Internet operuje stronami, portalami i aplikacjami o wysokim stopniu wszechstronności¹⁰. Wobec zatarcia momentu przejścia i faktu maksymalnego ułatwienia poruszania się w cyberprzestrzeni, doświadczenie immersji

⁷ Marek Pudelko: *Różne sieci jedną całością*. W: *Prawdziwa historia Internetu*. Piekary Śląskie 2013, s. 89.

⁸ Według sceptyków Web 2.0 jest raczej chwytem marketingowym niż rzeczywistym przełomem – rozwiązania traktowane jako swoiste dla Web 2.0 były już stosowane wcześniej. Mechanizmy Wiki powstały w 1996, nie jest także niczym nowym gromadzenie się na forach i grupach dyskusyjnych. Nowość Web 2.0 tkwi w uproszczeniu korzystania z sieci, wzmocnieniu interaktywności między użytkownikami i aplikacjach, które łączą techniki znane z Web 1.0.

⁹ Patrycja Rudnicka: *Psychologiczne właściwości środowisk Web 2.0*. W zbiorze: *Kody McLuhana*. Red. Anna Maj, Michał Derda-Nowakowski. Katowice 2009, s. 171.

¹⁰ *Ibidem*, s. 172.

zdaje się coraz mniej uchwytne. Zanurzenie jest faktem, ale takim, o którym chcemy zapomnieć, aby doświadczenie wirtualnego świata jako realnego było pełniejsze.

Opozycja realny – wirtualny traci więc sens także ze względu na codzienne, niekoniecznie pogłębione refleksją doświadczenie człowieka. Obecny model pracy, podtrzymywania kontaktów międzyludzkich i spędzania wolnego czasu są zdecydowanie ukierunkowane na świat wirtualny. Coraz częściej instytucje działające w sieci nie posiadają swoich desygnatów w świecie fizycznym, lub też z powodu zaistnienia w cyberprzestrzeni zanikają w „przestrzeni dotykanej”¹¹. Wątpliwe staje się więc zarówno traktowanie świata sieci jako nieprawdziwego, jak i uznawanie go za symulacyjny. Obecnie sieć już nie tylko nie odzwierciedla rzeczywistości pozasieciowej, ale i często staje się dla niej wzorem, doprowadza do zmian w fizycznym krajobrazie świata. Oprócz tego – jak podkreśla Michał Ostrowicki - wobec wielu godzin, które przeciętny człowiek spędza codziennie przed komputerem, odmawianie tej aktywności miana „prawdziwego życia” lub określanie go jako „mniej prawdziwego” jest nie tylko błędne, ale i szkodliwe – może prowadzić do zagubienia w człowieku poczucia rzeczywistości¹². Decyzje, które podejmuje podmiot przebywający w rzeczywistości wirtualnej i emocje, których doświadcza są prawdziwe – mają realny wpływ na jednostkę¹³.

Ostrowicki twierdzi zatem, że „nasza rzeczywistość to nie symulakrum, a właśnie – obok fizycznej lub jeszcze innych – rzeczywistość elektroniczna”¹⁴. Wirtualny świat sieci jest zatem jak najbardziej realny – jest po prostu kolejnym ze światów, w którym żyjemy. Podtrzymywanie określeń takich jak „wirtualny” i „realny” ma zatem sens jedynie kiedy dodamy, że wirtualność (jako zjawisko technologiczne) od dawna ma wymiar realny, a wirtualność (jako właściwy sposób życia człowieka) była realna od zawsze.

W ciągu ostatnich 15 lat nastąpiła znacząca zmiana w naszym obcowaniu z siecią, a Web 2.0 stanowi w tym procesie prawdopodobnie

¹¹ Michał Ostrowicki: *Realność...*, s. 36-37.

¹² *Ibidem*, s. 34.

¹³ *Ibidem*, s. 39.

¹⁴ *Ibidem*, s. 34.

zarówno przyczynę, jak i skutek. Z pewnością wizualna atrakcyjność i prostota sprawiają, że współcześni ludzie chętniej i częściej korzystają z Internetu. Robią to jednak także dlatego, że jako członkowie społeczeństwa informacyjnego są zachęceni do życia w nieustannym podłączeniu, a Internet okazał się dużym wsparciem dla ukonstytuowania modelu indywidualizmu sieciowego, który w cyberprzestrzeni znajduje najpełniejsze zastosowanie. Zgodnie z tezą Manuela Castellsa, „to nie Internet tworzy wzorzec indywidualizmu sieciowego, lecz rozwój Internetu dostarcza odpowiedniej platformy materialnej upowszechniania się takiego wzorca jako dominującej formy kontaktów międzyludzkich”. Indywidualizm sieciowy, który może pełnie realizować się dzięki upowszechnieniu Internetu to – jak dowodzi dalej badacz – wzorzec pochodzący od społeczeństwa, a nie poszczególne jednostkowe postawy¹⁵.

Wobec zaistnienia zjawiska technologicznych wirtualnych światów, predyspozycji człowieka do życia w wirtualności oraz społecznych wyborów, opozycja realne – wirtualne może mieć już tylko umowne znaczenie, wyrażające odmiennność na poziomie materii, nie powinna być jednak podstawą do formułowania sądów wartościujących. Wygenerowany elektronicznie świat sieci nie jest już dłużej wirtualny jako – zgodnie ze źródłosłowem – „mogący zaistnieć”, „potencjalny”. Nie może być także traktowany jako „nieprawdziwy”, „opozycyjny do realnego”. Pierwsze znaczenie zanikło z chwilą pojawienia się rzeczywistości elektronicznej; drugie natomiast – rozmyło się w procesie rozwoju komputerów i poszerzania zakresu ich użycia¹⁶.

Trudno traktować świat sieci jako abstrakcyjny twór o niejasnym statusie także ze względu na jego wewnętrzne uregulowanie. Wirtualna przestrzeń sieci stanowi ustrukturyzowaną rzeczywistość, będącą – z tego punktu widzenia – nie osobnym światem, a przedłużeniem rzeczywistości wokół sieci (nie – poza siecią). Globalna sieć w założeniu miała być tworem zdecentralizowanym i nastawionym na swobodny rozwój dzięki

¹⁵ Manuel Castells: *Internet jako materialna platforma indywidualizmu sieciowego*. W: *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Tłum. Tomasz Hornowski. Poznań 2003, s. 151.

¹⁶ Michał Ostrowicki: *Cyberprzestrzeń – filozofia i cyberkultura*. W: *Ontoelektro-nika*. Kraków 2013, s. 34.

współdziałaniu użytkowników – początkowo wąskiego, potem coraz szerszego grona. W końcu podjęto jednak decyzje zmierzające ku jego wewnętrznemu uregulowaniu, tak by Internet posiadał organy kontrolujące różne jego strategiczne funkcje.

Internet jest także jednym z najistotniejszych narzędzi funkcjonowania i kontroli społeczeństwa sieci. Model usieciowienia, rozwijający się jako element ekonomicznych przemian globalizacyjnych końca XX wieku, zagarnia obecnie wszystkie aspekty życia społeczno-gospodarczego. Cyberprzestrzeń odgrywa tu znaczącą rolę – jej rozwój sprzyja ponadnarodowej organizacji firm, jawiąc się jako narzędzie sprawowania nadzoru nad rozproszonymi systemami produkcji, transportu i dystrybucji¹⁷.

Wirtualny świat sieci w swoim wymiarze gospodarczo-społecznym wspiera panujący system. Wraz z rozwojem społeczeństwa sieci narodziło się pojęcie „ekonomii sieci” sugerujące epokową zmianę w tym obszarze – w istocie „nowa ekonomia” działa zgodnie z logiką kapitalizmu, pozostając jego udoskonaloną wersją, nazywaną przez Manuela Castellsa informacjonalizmem¹⁸. Rozwijające się technologie sieci – czyli także Internet - wspomagają skupienie ekonomicznej przewagi w rękach coraz ciaśniejszego kręgu korporacji ponadnarodowych¹⁹, zapewniając przedsiębiorstwom sprawną komunikację i kontrolę rozproszonych miejsc prac. Różnica istnieje na poziomie towaru: obecnie zamiast wydobywania zasobów i ich przetwarzania nacisk zostaje położony na zróżnicowane usługi. Stosunki podziału pracy pozostały jednak niezmienione²⁰.

Z tego punktu widzenia wirtualny świat sieci (Internet) realnie wspiera kapitalizm, za ideologiczną przesłoną umacniając prawdziwe podziały ekonomiczne, społeczne i geograficzne. Sieć należy traktować jak realny „pod-świat” zglobalizowanego kapitalizmu, posiadający wpiśniętą się w tradycje systemu ideologię. W skład ideologicznego aparatu

¹⁷ Darin Barney: *Ekonomia sieci*. W: *Społeczeństwo sieci*. Tłum. Marcin Fronia. Oprac. Katarzyna Nadana. Warszawa 2008, s. 87.

¹⁸ *Ibidem*, s. 85.

¹⁹ *Ibidem*, s. 89.

²⁰ *Ibidem*, s. 93.

sieci wchodzą mity założycielskie, czyli mit „firm garażowych”, „garażowej przedsiębiorczości”, mit koleżeńskiego, równościowego kontaktu (komunikatory, portale społecznościowe), w nie mniejszym stopniu także mit swobodnego dostępu (wolne oprogramowanie) i wielokulturowości, będącej w rzeczywistości – jak określa to Lech W. Zacher – amerykańską transkulturowością. Ci, którzy dali początek kulturze sieci i oficjalnie promują otwartość oraz wspieranie inicjatyw jak Wikileaks, są najczęściej biznesmenami, miliarderami. Z jednej strony sieć promuje zatem dostęp do wolnego oprogramowania i współtworzenie tzw. „otwartej inteligencji”, z drugiej – wspiera dominację wartości takich jak kapitał i własność²¹.

Ważne miejsce w ideologicznym arsenale cyberprzestrzeni zajmuje także podtrzymywanie przekonania o swobodnym dostępie do sieci, przesłaniające ogrom cyfrowego wykluczenia. Użytkownicy Internetu najczęściej są przekonani o ponadnarodowym charakterze sieci, zapominając, że sieć nie jest wolna od kategorii miejsca. Kosmopolityczne możliwości Internetu pozostają przywilejem tych, którzy znajdują się w obszarze z dobrym do niego dostępem. Tylko ludzie, których fizyczne istnienie sytuuje się w świecie dobrobytu, mogą przekroczyć granicę przydzielonego miejsca za pośrednictwem sieci²². Dużą rolę odgrywa także pozycja wewnątrz danej wspólnoty – biedniejsza część społeczeństwa, o ograniczonym kontakcie z Internetem i niższych kompetencjach informatycznych wykorzysta potencjał sieci w mniejszym stopniu²³.

Obecny model gospodarczy używa świata Internetu jako narzędzia nacisku i usprawniania kontroli – przebywanie w nim (i nieprzebywanie) nierzadko nie jest kwestią wyboru, ale koniecznością. Mamy tu do czynienia ze światem hybrydowym, gdzie to, co pozostało z dawnego realnego zaczyna podlegać cyfryzacji, ale wciąż domaga się wpływu na wirtualne²⁴. Wirtualność nie jest odporna na otaczającą rzeczywistość gospodarczo-społeczną – używa jej struktur i umacnia jej ideologię.

²¹ Lech W. Zacher: *Refleksje o ideologii cyfrowego świata*. W: *Nasza cyfrowa przyszłość. Nadzieje, ryzyka, znaki zapytania*. Red. Lech W. Zacher. Warszawa 2012, s. 113-122.

²² Darin Barney: *Technologia sieci*. W: *op. cit.*, s. 61.

²³ *Ibidem*.

²⁴ Lech W. Zacher, *op. cit.*, s. 133.

Zwirtualizowany świat w literaturze i filmie. Cyberpunk

Pojawienie się cyberprzestrzeni i towarzyszących jej nowych technologii jako tematów filmowych należy wiązać z popularyzacją nurtu określanego jako cyberpunk, zjawiska prymarnie należącego do literatury SF. Prognozy dotyczące powstania wirtualnego świata były obecne w literaturze fantastycznej już wcześniej – na uwagę zasługuje tu przede wszystkim Lem i jego fantomologia, teoria, której wykładnię pisarz włączył do zbioru *Summa Technologiae* z 1964 roku²⁵. Tropienie śladów wirtualności w kulturze sprzed powstania komputerów wydaje się jednak bezzasadne, ponieważ wirtualność towarzyszyła człowiekowi od zawsze, a tematem niniejszych rozważań jest faktyczny świat wirtualny wygenerowany dzięki technologii. Rozsądniej będzie zatem zwrócić uwagę na te przedstawienia wirtualnego świata, które zaistniały już w czasach upowszechniania się komputerów. Za wyjątkowo wpływową należy uznać wizję, którą zaproponował cyberpunk, fenomen początkowo literacki, a później także kinowy. Tutaj znów wypada zauważyć, że nawet w czasach świetności cyberpunku nie był to jedyny „sposób” opowiadania o wirtualności. W latach 80. i 90. tworzone kinowe wizje cyberprzestrzeni bez odwołań do fantastycznej estetyki spod znaku „magii krzemu”. Cyberpunk natomiast – ze względu na swoją szczególną filozoficzną otoczkę – zdawał się jako pierwszy poddawać cyberprzestrzeń namysłowi i z tego powodu zostaje mu przyznane wyjątkowe miejsce wśród filmowych opowieści o cyberprzestrzeni.

Cyberpunk powstał w środowisku twórców fantastyki naukowej jako alternatywa do zastanych konwencji, nieadekwatnych do zmieniających się czasów²⁶. Impulsem do powstania nurtu była szczególna atmosfera lat 80 w USA²⁷. Wspomniany okres wiązał się z dużym postę-

²⁵ Lem i jego wkład w dyskurs o wirtualności zostanie omówiony w rozdziale poświęconym *Kongresowi* Ariego Folmana.

²⁶ Krzysztof Loska, Andrzej Świech, Tomasz Tkaczyk: *Rewolucja dokonana. Czym jest cyberpunk*. W zbiorze: *Nowe nawigacje II. Azja – Cyberpunk – Kino niezależne*. Red. Piotr Kletowski, Piotr Marecki. Kraków 2003, s. 123.

²⁷ Bruce Sterling: *Mirrorshades*. Cyt. za: Andrzej Świech: *Cyberpunk – kroniki w chromie*. W: *Nowe nawigacje II...*, s. 125.

pem technologicznym – do komercyjnego obiegu wszedł mikrokomputer Apple,²⁸ rozwinęły się także Internet i telefonia komórkowa²⁹. Za narodziny cyberpunku przyjęto rok 1984, datę wydania powieści *Neuromancer* Wiliama Gibsona³⁰. Utwory o cyberpunkowym charakterze pojawiały się jednak wcześniej – w 1983 Bruce Bethke publikuje tekst *Cyberpunk*, niektórzy szukają źródeł nurtu już w latach 70³¹. Wpływ powieści Gibsona na losy literatury cyberpunkowej jest jednak bardzo duży; ze względu na liczbę nowinek wprowadzonych przez pisarza w *Neuromancerze* – narrację, oryginalny świat przedstawiony i nowy typ bohatera, przez długi czas „cyberpunk” definiowano zawsze w odniesieniu do *Neuromancera*. Cyberpunk określa się wymiennie jako „neuromantics”, co – jak sygnalizuje Dominika Oramus – „dobrze ilustruje zależność nurtu od talentu jednego pisarza”³². Równolegle do autora *Neuromancera* powieści cyberpunkowe pisali Rudy Rucker i Bruce Sterling. Współ z Gibsonem reprezentowali *Ruch*, którego podstawą była deklarowana opozycyjność wobec dotychczasowych kanonów *science-fiction*. Pisarze surowo oceniali stan współczesnej im fantastyki naukowej – ich zdaniem wielokrotne opisywanie nieistniejących światów i katastrof nuklearnych doprowadziło do wyczerpania gatunku. Według członków *Ruchu* dotychczasowa fantastyka za daleko zabrnęła w bezkrytyczną, spekulatywną wizyjność. Uprawiane przez nich pisarstwo miało być świeżym powiewem w obrębie SF – twórcy *Ruchu* stawiali sobie za cel obserwowanie współczesnych im zjawisk i opisywanie ich prawdopodobnych konsekwencji³³.

Gibson wzbogacił SF o zestaw nowych tematów – cyberprzestrzeń, świat rządzony przez wielkie korporacje, relację ciało-maszyna, sztuczną inteligencję. Oprócz tego zastosował charakterystyczny sposób prowadzenia opowieści – przy zetknięciu z jego książkami czytelnik

²⁸ Adam Mazurkiewicz: *Historia i teoria fantastyki cyberpunkowej*. W: *Z problematyki cyberpunku. Literatura, sztuka, kultura*. Łódź 2014, s. 80.

²⁹ Marek Pudelko: *Internet ogarnia cały świat*. W: *op. cit.*, s. 95-102.

³⁰ Krzysztof Loska i in., *op. cit.*, s. 123.

³¹ Andrzej Świech, *Cyberpunk...*, s. 125.

³² Dominika Oramus: *Gatunki i podgatunki*. W: *O pomieszaniu gatunków. Science fiction a postmodernizm*. Warszawa 2010, s. 76.

³³ Andrzej Świech, *Cyberpunk...*, s. 125.

czuje się wrzucony do świata przedstawionego, który wygląda obco nawet jak na świat fantastyczny. W utworach Gibsona zaprezentowane zostają ultranowoczesne urządzenia, nikt nie wyjaśnia jednak zasad ich działania. To czytelnik musi z ograniczonego zestawu informacji zrekonstruować sens opowieści – nie ułatwia tego skomplikowana narracja, szybkość rozwoju wydarzeń i częste zmiany miejsca akcji³⁴. Również bohater Gibsona – już nie perfekcyjnie wykształcony kapitan statku kosmicznego, ale niejednoznaczny moralnie kowboj sieci, może zaskakiwać odbiorcę. Podobny styl ma za zadanie przybliżyć klimat wysoce techniczowanego świata, gdzie jednostki żyją w warunkach informacyjnego przeciążenia oraz przewartościowania większości norm etycznych.

Uniwersum cyberpunkowe będzie zatem ogólnie obejmowało tematy i rekwizyty zaczerpnięte lub rozwinięte z twórczości Gibsona. W powieściach i filmach cyberpunkowych na pewno można się spodziewać tematów takich jak cyberprzestrzeń, cyborgizacja, relacja ciało – maszyna, sztuczna inteligencja, interfejs mózg – komputer. Świat cyberpunkowy jest światem kresu – nowoczesne technologie współgrają tutaj z nędzą otaczającego świata i jego mieszkańców. Według definicji Franza Rottensteinera, cyberpunk ukazuje świat *high tech i low life*³⁵. Wszelchobecność nowoczesnych gadżetów nie przesłania bowiem faktu, że uniwersum cyberpunkowe zawiera w sobie pierwiastek rozkładu. Cyborgizujące się, coraz bardziej utechnicznione społeczeństwo jest podatne na nowe epidemie i choroby cywilizacyjne, a opisywany świat zostaje przedstawiony w momencie schyłku. Mamy do czynienia z końcem człowieka rozumianego jako organiczna materia, kresem świata niezapośredniczonego przez technologię, a także końcem przewidywalnych relacji między jednostką a społeczeństwem. Jak zauważa Dominika Oramus, można spotkać się z twierdzeniem, że literatura cyberpunkowa jest jedyną stricte postmodernistyczną – dostrzegano w niej fikcyjną realizację filozofii Baudrillarda³⁶. Nie wchodząc w rozstrzygnięcia tej kwestii, trzeba zaznaczyć, że cyberpunk wyróżnia się wśród nurtów SF

³⁴ *Ibidem*, s. 131.

³⁵ Krzysztof Loska i in., *op. cit.*, s. 117.

³⁶ Dominika Oramus, *op. cit.*, s. 74.

nie tylko ze względu na swoją estetykę, ale i filozoficzne zacięcie. Przedstawienie człowieka w otoczeniu rozwijających się technologii zawsze będzie tu pretekstem do rozważań na temat kondycji ludzkiej³⁷.

Impulsem do powstania nurtu i jego głównym tematem była technologia, jednak ani literackie, ani filmowe osiągnięcia cyberpunku nie prezentują – jak chce tego Adam Mazurkiewicz – abominacyjnego do niej stosunku³⁸. Zmieniające się środowisko człowieka jest w utworach cyberpunkowych zarówno przedmiotem fascynacji, jak i lęku bohaterów, co stanowi przyczynek do filozoficznego namysłu. Obecność metafizycznego pierwiastka zdaje się być równie charakterystyczną cechą tego podgatunku, co zestaw konkretnych rekwizytów. Nie można więc twierdzić, że w wymowie cyberpunkowej literatury jest zawarta niechęć do technologii – tak nieskomplikowana relacja przeczyłaby temu, co dla nurtu najbardziej znamienne.

Co natomiast z kinem? Jak zauważa Adam Mazurkiewicz, trudno mówić o istnieniu filmu cyberpunkowego – można natomiast wyodrębnić filmy cyberpunkowe jako pewną tendencję w obrębie kina gatunków. Przede wszystkim trzeba dopowiedzieć – co robi Krzysztof Loska – że cyberpunk nie był łatwym przedmiotem ekranizacji ze względu na swoje narracyjne zawirowania oraz konieczność przedstawienia cyberprzestrzeni³⁹. Właśnie ten wymóg udaremnił sukces takich filmów jak *Johnny Mnemonic*, który udało się zrealizować zaledwie jako schematyczny thriller futurystyczny⁴⁰. Jak zauważa w 2003 roku Andrzej Świech, w historii filmu trudno znaleźć dobrze pokazany świat sieci – w obu częściach *Kosiarza umysłów* przypomina on raczej gry komputerowe⁴¹.

³⁷ Szukając cyberpunkowych książek na gruncie polskim, na pewno należy wymienić powieści Grzegorza Wiśniewskiego *Manipulatrice*, Ziemiękiewicza *Pieprzony los kataryniarza*, *Czerwone dywany* i *Walc stulecia* oraz Jacka Dukaja *Irrehare* i *Czarne oceany*. Cyberpunk nie zrobił jednak w Polsce kariery, choć książki te nie odbiegają jakością od utworów zachodnich.

³⁸ Adam Mazurkiewicz, *op. cit.*, s. 91.

³⁹ Krzysztof Loska i in., *op. cit.*, s. 121.

⁴⁰ *Ibidem*.

⁴¹ Krzysztof Loska i in., *op. cit.*, s. 121.

Należy jednak pamiętać, że sposób przedstawiania wirtualnego świata pozostaje związany z wyobrażeniami danego czasu oraz jego możliwościami technologicznymi – w tym sensie film *TRON* będzie wartościowym świadectwem kształtowania się w filmowej (bo już nie literackiej) wyobraźni wizji cyberprzestrzeni. Na uwagę zasługuje także *eXistenZ* Cronenberga i *Avalon*, choć szczytowym osiągnięciem w przedstawieniu wirtualności przy zachowaniu cyberpunkowej estetyki zdaje się być *Matrix* Wachowskich. Osobno należy analizować filmy animowane, jak *Ghost in the Shell* i *Serial Experiments Lain*, choć niejednokrotnie były one inspiracją dla twórców filmów aktorskich.

Filmowe przedstawienie wirtualności utrzymane w nurcie cyberpunkowym jest więc uzależnione nie tylko od umiejętnego przełożenia zabiegów literackich na filmowe, lecz także od zastosowanych technologii. Rozwój kina jest nierozdzielnie związany z techniką, a film jako zjawisko opiera się na współdziałaniu pierwiastka technicznego i estetycznego⁴². Obraz cyberpunkowy będzie więc zależny od technologii na kilku poziomach – jako film w ogóle, jako film *science-fiction* oraz jako dzieło, którego główny temat stanowi technologia. Twórcy przedstawiający wirtualność z zachowaniem cyberpunkowego rekwizytorium będą zatem chętnie korzystali z efektów specjalnych – wymaga tego nie tylko problematyka cyberpunku, lecz także jego przynależność do SF.

Cyberpunkowe przedstawienie wirtualności nie jest i nie było jedynym możliwym do zobaczenia w kinie. Jak zaznaczono wcześniej, już w czasach rozkwitu nurtu powstawały filmy traktujące o wirtualnym świecie sieci niejako „od zewnątrz”, bez uruchamiania fantastycznonaukowego rekwizytorium i stosowania efektów specjalnych – takie filmy to na przykład *Gry wojenne* (1983) i *Hakerzy* (1995). Z perspektywy ostatnich 15 lat filmowy cyberpunk zdaje się być zjawiskiem dawno wyczerpanym, natomiast „realistycznych” filmów poruszających problem wirtualności przybywa. Tego typu obrazy dotyczą najczęściej przemian społecznych, których filarami są usieciowienie i wirtualizacja. Cyberprzestrzeń będzie tu tematem pobocznym, bohaterami natomiast

⁴² Janusz Plisiecki: *Literatura, film, telewizja – wzajemne oddziaływanie*. W zbiorze: *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*. Red. Barbara Myrdzik, Iwona Morawska. Lublin 2007, s. 234.

zwykli ludzie żyjący w otoczeniu zaawansowanych technologii. Wśród tego typu filmów najbardziej rozpoznawalne to *Sala samobójców* (2011), *HER* (2013), *Obietnica* (2014), *Cyberbully* (2015). Przy tworzeniu podobnych przedstawień nie są potrzebne ani cyberpunkowe motywy, ani – co za tym idzie – efekty specjalne, a przynajmniej nie w takim natężeniu, jak można to zaobserwować w filmach SF.

Podobne przesunięcie wynika prawdopodobnie ze zmian w technologiczno-społecznym krajobrazie świata. Elementy cyberpunkowej estetyki wciąż bywają cytowane, jednak przywoływanie nurtu w pełnej krasie w celu problematyzowania dzisiejszych relacji człowieka z technologią wydaje się bezprzedmiotowe. Cyberpunkowa estetyka pozostaje świadectwem pewnego stanu świadomości, dzisiaj już nieaktualnego. Kiedy skutki nowoczesnych technologii przestają istnieć w przestrzeni domniemań, stając się zamiast tego faktami codziennego życia, opowiadanie o nich za pomocą *science-fiction* przestaje być jedyną konwencją – staje się raczej drogą rzadko uczęszczaną.

Filmy takie jak *Cyberbully*, *Sala samobójców* albo *HER* ukazują człowieka w otoczeniu nowych technologii, których centrum i spoiwo stanowi sieć. Napięcie fabularne nie jest jednak skoncentrowane na linii realne-wirtualne, brak także specyficznej dla cyberpunku niepewności co do statusu otaczającego świata i społecznego porządku. Kontakt z siecią jest przedstawiony jako codzienne *użytkowanie*, podkreśla się milczącą pustkę rzeczywistości poza cyberprzestrzenią oraz wyobcowanie bohaterów.

Cyberpunkowe ujęcie cyberprzestrzeni zakładało próbę wglądu w jej istotę, a niektóre pytania postawione przez książki i filmy reprezentujące ten nurt są aktualne także dziś. „Realistyczne” filmy podejmujące temat cyberprzestrzeni – te dawne, istniejące obok cyberpunkowych i te obecne, coraz częściej realizowane – koncentrują się na sprawach społecznych, sieć traktując instrumentalnie. Zbiorcza kategoria „realistycznych” filmów o cyberprzestrzeni zawiera obrazy zróżnicowane gatunkowo – znajdziemy tu thrillery, dramaty psychologiczne, komedie i *love story*. Dwa umownie przyjęte typy filmów opisują inny aspekt wirtualnego świata – w filmach korzystających z konwencji SF cyberprzestrzeń jest traktowana jako świat, w filmach realistycznych – jako narzędzie.

Wirtualny świat pojawił się w kinie do tej pory na co najmniej dwa sposoby – w pierwszym przypadku miał charakter głównego tematu specyficznej odmiany SF, w drugim pobocznej kwestii poruszanej w filmach rozmaitych gatunków. W obrazach cyberpunkowych świat wirtualny jest traktowany jako rzeczywistość, w filmach realistycznych natomiast ma charakter technologicznego narzędzia. Przedstawienie cyberprzestrzeni w ramach konwencji SF umożliwiało stosowanie efektów specjalnych, co ze zrozumiałych względów nie będzie rozwiązaniem charakterystycznym dla tendencji „realistycznej”.

Wpływ nowych technologii i wirtualizacji na kino

Analizowane przeze mnie filmy – *Matrix* Wachowskich i *Kongres* Folmana – zaliczają się do obrazów, które opowiadając o przemianach w medialnym i społecznym krajobrazie świata, stosują środki jeszcze niedawno uznawane za niekinowe.

Pod wpływem nowych mediów kino uległo przemianom na wielu poziomach. Po pierwsze zauważalna jest jego metamorfoza w wymiarze instytucjonalnym. Do tej pory – pomimo odbiorczego wyobcowania, którego doświadcza widz w kinie, kontakt z dziełem filmowym miał charakter kolektywny. Obecnie kino rezygnuje ze swojego przywiązania do miejsca, przesuwając się w obszar odbioru prywatnego promowanego przez komputer⁴³. Głębsza, choć niepozbawiona związków z już opisaną, jest zmiana na poziomie samego dzieła filmowego. Film ery multimedialnej został wzbogacony o nowe formy montażu i możliwości kreowania obrazu, w obszarze konstruowania samego widowiska filmowego można natomiast mówić o wypłynięciu nowych form narracyjnych, o zmianach w gatunkach i konwencjach⁴⁴. Wcześniej film odwoływał się głównie do doświadczeń literatury, jego

⁴³ Maryla Hopfinger: *Zmiana kultury, zmiana spojrzenia*. W: *Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*. Warszawa 2003, s. 36.

⁴⁴ Ryszard W. Kluszczyński: *Sztuka audiowizualna wobec elektronicznego wyzwania*. W: *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa 1999, s. 20.

obecna forma przyswaja wzorce wideoklipu, używa osiągnięć grafiki i animacji⁴⁵.

Wobec zaistniałych zmian, wielokrotnie pojawiające się w historii kina pytanie „czy to jeszcze film” zostało zadane po raz kolejny. Jak zauważa Andrzej Gwóźdź: „Kino zawsze już było »po« jakimś innym »kinie«, podobnie jak »film« pojawiał się w towarzystwie różnych »kin« ”⁴⁶. Tym samym wieszczony koniec kina jest po prostu kresem pewnego rodzaju kina. Obecnie – jak dowodzi dalej badacz – film to również telewizja, gra komputerowa i Internet. Zmienia się środowisko funkcjonowania filmu, a tekst dzieła zyskuje dodatkowe znaczenia, rozszerzany o rozmaite dodatki, jak komentarz autora, *making off*, przeróbki fanów. Film przestaje być zamkniętym tworem, jego właściwy kształt jest grą napięć między dziełem (rozumianym jako pierwotny efekt pracy grupy twórców) a jego „przyległościami”⁴⁷.

W obliczu rozwoju technik cyfrowych zanegowaniu ulega również referencyjność kina. Wizerunki fotograficzne zostały wyparte przez graficzne – tym samym do powstania obrazu filmowego nie jest dłużej konieczne umieszczenie konkretnego przedmiotu przed kamerą. Podobne zmiany skłaniają do reaktywowania pytania o to, czym jest film, oraz co stanowi materiał jego tworzenia. Analizowane przeze mnie obrazy są tworem szczególnym – należy je uznać za dzieła przynależne do „nowego” kina – wykorzystują niestandardowe mechanizmy narracyjne i montażowe, przy ich tworzeniu zastosowano efekty specjalne. Ponadto próbują odnieść się do kwestii wirtualizacji rzeczywistości – czyli opowiedzieć o czymś, co jest wspólnym doświadczeniem współczesnych społeczeństw, ale rozgrywa się głównie w indywidualnej przestrzeni umysłów.

W przypadku *Matrixa* właściwiej będzie mówić o działającym na wielu kanałach opowiadaniu transmedialnym, które znacznie wybiegało

⁴⁵ Maryla Hopfinger, *op. cit.*, s. 32.

⁴⁶ Andrzej Gwóźdź: *Kino po kinie – film po kinie*. W zbiorze: *Kino po kinie*. Red. Andrzej Gwóźdź. Warszawa 2010, s. 11.

⁴⁷ *Ibidem*, s. 19.

poza świat kina⁴⁸. *Matrix* był obrazem niezwykle widowiskowym, wykorzystującym efekty specjalne oraz łączącym w fabule wiele tekstów kultury. Twórcy dołożyli starań, aby fani samodzielnie poszukiwali w filmie kolejnych sensów, a w oczekiwaniu na kolejne części produkcji przyswajali nowe produkty z matrixowego uniwersum (gry, anime itd.). Tym samym Wachowscy opowiedzieli widzom historię zmieniającego się świata mediów za pomocą tych właśnie mediów, tworząc film idealnie postmodernistyczny.

Kongres jest filmem zdecydowanie różnym, jednak tematyczne podobieństwo do wcześniejszego o 14 lat *Matrixa* szybko zostało dostrzeżone przez krytyków. Nie bez znaczenia pozostaje również forma – film Folmana jest daleki od cyberpunkowej estetyki Wachowskich, jednak żywa animacja zajmująca połowę czasu filmowego ma tę samą funkcję, co widowiskowe sceny walk w *Matrixie* – podważenie prawdziwości świata przedstawionego. Istotny wydaje się także kontekst literacki – *Kongres* został nakręcony jako luźna adaptacja opowiadania Lema z 1971 roku, jednak przedstawiony publiczności w 2013 roku zyskał zupełnie nową wymowę. Hasła z plakatów *Kongresu* – „Chcesz zobaczyć przyszłość?” sugerują, że został powiązany z tendencjami wirtualizacji rzeczywistości i rozwojem nowych technologii.

Analizowane filmy traktują o przemianach w obrębie rzeczywistości, wykorzystując do tego celu narzędzia również będące przedmiotem tych rozważań. *Kongres* i *Matrix* dyskutują z tradycją kina – pokazują, że nowa rzeczywistość wymaga nowych rozwiązań, a w dobie wirtualizacji otoczenia referencyjna funkcja kina nie jest główną, ani nawet najbardziej charakterystyczną cechą przedstawienia filmowego.

⁴⁸ Henry Jenkins: *W poszukiwaniu papierowego jednorożca. Matrix i opowiadanie transmedialne*. W: *Kultura konwergencji*. Tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak. Warszawa 2007, s. 95.

***Matrix*, czyli człowiek wobec technologii**

Matrix to film o relacji człowieka z technologią, o zmianach, które społeczeństwo razem z otaczającą go rzeczywistością przeszły pod jej wpływem. Wachowscy udowodnili, że pozostają czuli na współczesne im trendy w obszarze nowych technologii oraz że nieobca jest im wielopłaszczyznowa refleksja na te tematy. *Matrix* zdradza inspiracje przełomowymi wynalazkami XX wieku i swobodnie dyskutuje z reakcjami, które wywołały. Film zaświadcza tym samym o stanie umysłu ludzi żyjących u schyłku lat 90, o zmianach w podejściu do technologii, o lękach, które od końca ubiegłego wieku do lat obecnych zajmują zbiorową wyobraźnię.

Podstawą sytuacji fabularnej jest konflikt ludzi i maszyn. Maszyny wykorzystują ludzi do zaspokajania swoich potrzeb energetycznych, kontrolując ich jednocześnie za pomocą przekazywanej do mózgów symulacji rzeczywistości. Choć jako widzowie prawdopodobnie naturalnie identyfikujemy się z ludźmi, dostrzegając ich krzywdę w przedstawionym porządku, *Matrix* nie daje łatwej odpowiedzi na pytanie, kto powinien zwyciężyć w tej wojnie.

Jak wynika ze słów jednego z bohaterów – Morfeusza, pełniącego rolę przewodnika po świecie matrixa, mamy do czynienia ze świetnie rozwiniętą sztuczną inteligencją, ze „świadomymi” maszynami. Do stworzenia takiego bohatera mogły twórców zainspirować faktyczne osiągnięcia w zakresie rozwoju sztucznej inteligencji. Dodanie filmowym maszynom pierwiastka świadomości sprawia jednak, że Wachowscy za pośrednictwem swojego dzieła zabierają głos w dyskusji o samodzielnych, myślących maszynach – dyskusji, która toczy się od początku rozwoju technik informacyjnych⁴⁹.

⁴⁹ Mowa o latach 50. i próbach zmierzających ku stworzeniu komputerów, w istocie jednak idea maszyny myślącej sięga aż wieku XVII i nawet jeśli była inspirowana wyobrażeniami mitologicznymi, ma solidne, matematyczno – logiczne podłoże. Należy tutaj wspomnieć o pionierskich pracach Leibniza, Charlesa Babbage’a i Augusty Ady Lovelace. Leibniz pracował nad stworzeniem *calculus universalis*, maszyny mającej moc weryfikowania prawdziwości sądów, także w sensie semantycznym. Wynalazek miał działać na przygotowanym do tego celu językowym systemie opartym na prawach arytmetyki – używanie go mogłoby przyczynić się do zakończenia sporów o sens konkretnych filozo-

Od roku 93 aż po czasy obecne rozwiązania z zakresu sztucznej inteligencji są stosowane w analizie danych, robotyce przemysłowej, logistyce, rozpoznawaniu mowy i diagnostyce medycznej. Od początku swojego istnienia (lata 50) dziedzina przeżywała wznosy i upadki – w miarę rozwoju prac zmieniały się wobec niej oczekiwania. W 1956 na konferencji w Dartmouth Marvin Minsky i John McCarthy przekonywali uczestników, że każdy aspekt uczenia się i inne cechy ludzkiej inteligencji mogą być symulowane przez procesy obliczeniowe. Tym samym wyprodukowanie systemu zbliżonego inteligencją do przeciętnego człowieka jest możliwe, a według prognozy Minsky'ego miało nastąpić w ciągu najbliższych 3 - 8 lat⁵⁰.

Pamiętna konferencja wzbudziła zainteresowanie inwestorów, co pociągnęło za sobą pojawienie się kilku interesujących wynalazków. Do 1974 roku powstały między innymi takie wynalazki jak GPS (General Problem Solver), język LISP, *chatbot* ELIZA, a także system ekspercki PROLOGUE. Około 1980 roku nastąpiło jednak załamanie i odpływ inwestycji: większość skonstruowanych systemów nie spełniła pokładanych w nich oczekiwań. Uniwersalna sztuczna inteligencja okazała się projektem zbyt ambitnym – na drodze do jego realizacji stała niewystarczająca moc obliczeniowa, eksplozja kombinatoryczna i ograniczająca w tym przypadku logika dwuwartościowa. Stało się jasne, że maszyny prowadzące swobodną rozmowę z człowiekiem są daleko poza zasięgiem aktualnej technologii. W tym samym czasie jednak (w roku 1975) z obszaru nauk wyodrębniła się kognitywistyka. Sztuczna inteligencja jako dziedzina badań uległa więc rozproszeniu: informatycy zaczęli pracować nad coraz doskonalszymi systemami uczenia maszynowego, a kognitywiści zajęli się modelowaniem ludzkiego umysłu.

Twórcy *Matrixa* z pewnością zdawali sobie sprawę z osiągnięć na polu badań nad sztuczną inteligencją. Przedstawione przez nich maszyny mają jednak więcej wspólnego z niezrealizowanymi dotychczas na-

ficznych pojęć. Maszyna rozwijała w pewien sposób idee Kartezjusza dotyczące gramatyki uniwersalnej. W tym przypadku „myślenie” maszyny byłoby jej zdolnością do pracowania na usystematyzowanej wiedzy (wprowadzonym do niej języku) i dodawania do niej kolejnych elementów, które pomogłyby stworzyć wielki zbiór definicji.

⁵⁰ Paweł Wawrzyński: *Wprowadzenie. W: Podstawy sztucznej inteligencji*. Warszawa 2014, s. 22.

dziejami na stworzenie silnej sztucznej inteligencji, czyli takiego systemu, który myśli na poziomie zbliżonym do ludzkiego, lub nawet go przewyższającym⁵¹. Autorem wpływowych prac na temat świadomych maszyn był Alan Turing – jego poglądy miały przełomowe znaczenie dla ukonstytuowania się nowej dziedziny badań. Turing stał na stanowisku behawioryzmu poznawczego: uważał, że jeśli maszyna sprawia wrażenie myślącej, nie pozostaje nam nic innego jak przyjąć, że taka właśnie jest. Nie potrafimy bowiem odróżnić jakiejś czynności od symulacji tejże – na przeszkodzie stoi niedostateczna wiedza o szczegółowych procesach zachodzących w naszych mózgach. Aby osądzić, czy dana maszyna rzeczywiście myśli, a nie tylko symuluje ten stan, musielibyśmy „być” tą maszyną⁵².

Sceptycy wskazują szereg powodów, dla których myślące maszyny są tworem nieosiągalnym. Według Andrzeja Chmieleckiego komputery nie mają możliwości przeżywania czegokolwiek, zaledwie bowiem imitują pewne procesy mentalne. Myślenie natomiast – dowodzi Chmielecki – nie polega na manipulowaniu symbolami zgodnie z pewnymi regułami, ani na rozpoznawaniu związków syntaktycznych między znakami, ale na odczytywaniu ich sensów, czego maszyna nie może umieć⁵³. Oprócz tego człowiek dysponuje pamięcią, która konstytuuje jego doświadczenie – komputer wprawdzie także posiada pamięć, ale każde jego ponowne włączenie oznacza, że zaczyna „życie” od nowa, bez wglądu we wcześniejsze procesy. Świadomość jest po stronie ludzi, a nie komputerów także dlatego, że – jak utrzymuje filozof – człowiekowi dostępne są pasje, namiętności i zaangażowanie, komputer tymczasem jedynie odwzorowuje przepisane programem funkcje⁵⁴.

Zarzuty przeciwko idei myślących maszyn można mnożyć – wiele z nich przewidział i przeanalizował w swoich pracach sam Turing. Dotychczas nie została wypracowana szczegółowa definicja inteligencji, ani tym bardziej tak dyskusyjnego bytu jak świadomość, trudno zatem wy-

⁵¹ *Ibidem*, s. 9.

⁵² Marek J. Kasperski: *Dzisiaj*. W: *Sztuczna inteligencja*. Gliwice 2003, s. 56.

⁵³ Andrzej Chmielecki: *Dygresja. Umysł a komputer*. W: *Między mózgiem i świadomością. Próba rozwiązania problemu psychofizycznego*. Warszawa 2001, s. 211-212.

⁵⁴ *Ibidem*, s. 212.

rokować, czy maszyny myślą, lub co musiałoby się stać, aby myślały. W wielu punktach spór między Turingiem a jego krytykami zatrzymuje się w tym samym miejscu: niepoznawalności szczegółowych procesów zachodzących w mózgach ludzkich podczas myślenia. Tak jak Turing uznał, że ze względu na tę niepoznawalność pewne zachowania maszyn można uznać za świadome, tak jego krytycy twierdzili, że właśnie ta niepoznawalność uniemożliwia wydanie podobnego sądu. System może się bowiem zachowywać tak, jakby miał świadomość, nie mając jej w rzeczywistości⁵⁵.

Maszyny *Matrixa* są tworem fikcyjnym, ich status ma jednak duży wpływ na wymowę przedstawionej historii. Filmowe twory zdałyby prawdopodobnie „test na świadomość” zgodnie z wytycznymi Alana Turinga. Być może gdyby maszyny z *Matrixa* istniały w pozafilmowej rzeczywistości, również sceptyczni filozofowie musieliby przyznać, że są świadome. Z wypowiedzi filmowych Agentów – sztucznej inteligencji chroniącej system matrixa - wynika, że maszyny posiadają całościowy ogląd swojego doświadczenia, zdają sobie sprawę z przynależności do „rasy maszyn”, swojej historii i odrębności w stosunku do ludzi. Także emocje nie są im obce – widać to, kiedy ustami Agentów wyrażają niezadowolenie ze stanu swojego życia.

AGENT SMITH: Spójrz w okno. Miałeś swój czas. Przyszłość to nasz czas. [...] Muszę się uwolnić. [...] Gdy Zion będzie zniszczony, nie będę musiał tu być. Rozumiesz?⁵⁶.

Wachowscy wprowadzili zatem do *Matrixa* maszyny zdolne myśleć, a nawet w pewien sposób odczuwać. Rzuca to nowe światło na przedstawiony konflikt; choć widzowie naturalnie sprzyjają załodze Nabuchodonozora, z filmu można odczytać sugestię, że zwycięstwo ludzi nie byłoby ani rzeczą pożądaną, ani uzasadnioną. Filmowy konflikt maszyn – ludzie nie jest bowiem walką naturalnego ze sztucznym, ani zwy-

⁵⁵ Tadeusz Czarnecki: *Pragmatyczny argument przeciwko sztucznej inteligencji*. W: *Granice sztucznej inteligencji. Eseje i studia*. Red. Eugeniusz Szumakowicz. Kraków 2000, s. 55.

⁵⁶ *Matrix*. Reż. Andy i Larry Wachowscy. Warner Home Video, 2004, 1:29:21.

cięstwem bezmyślnej siły nad obdarzoną umysłem i wrażliwością rasą ludzką. To konflikt dwóch świadomych bytów zabiegających o swoje przetrwanie.

AGENT SMITH: Wy nie jesteście ssakami. Wszystkie ssaki dążą do równowagi z otoczeniem. Wy nie. Pojawiacie się i mnożycie, aż skonsumujecie każde naturalne źródło. Jedyne sposoby, w jakie możecie przetrwać, to przenieść się na inny obszar [...] ⁵⁷.

Dzięki tak zarysowanej sytuacji fabularnej, bohater filmowy, jakim są maszyny, może pełnić podwójną funkcję. Z jednej strony stanowi antagonistę, bez którego zarysowany w *Matriksie* konflikt byłby niemożliwy. Z drugiej – jest uosobieniem niepokojów zajmujących uwagę ludzi od końca XX wieku.

Tylko w pierwszej, najbardziej podstawowej warstwie może chodzić tu o obawę przed dominacją wysoce zaawansowanej sztucznej inteligencji. To w zarzutach wypowiedzianych przez maszyny konkretyzuje się od dawna żywotne lęki społeczeństw zachodnich. Najważniejsze z nich wymienia w swoim esej Andrew Targowski:

- bomba populacyjna - zgodnie z prognozami w 2050 roku liczba ludzi na Ziemi osiągnie 9 miliardów, co stanowi o miliard za dużo w stosunku do faktycznych możliwości planety
- bomba ekologiczna - do 2050 roku nadmiar ludzi doprowadzi do całkowitego zniszczenia środowiska Ziemi
- bomba surowcowa – według badań do 2050 roku dostępne nam zasoby zostaną całkowicie wyczerpane ⁵⁸.

Czy zatem dzieło Wachowskich niesie antytechnologiczny przekaz? Niewątpliwie *Matrix* dokumentuje pewien spadek entuzjazmu w stosunku do technologii, możliwy do zaobserwowania w ciągu ostat-

⁵⁷ *Ibidem*, 1:33:44.

⁵⁸ Andrzej Targowski: *Ewolucja techniki i związane z nią nadzieje w społeczeństwie XXI wieku – podejście cywilizacyjne*. W zbiorze: *Nauka, technika, społeczeństwo. Podejście i koncepcje metodologiczne, wyzwania innowacyjne i ewaluacyjne*. Red. Lech W. Zacher. Warszawa 2012, s. 355-356.

nich 20 lat. Jak wskazuje Andrzej Wierzbicki, jeszcze w latach 60 powszechnie przyjmowano, że rozwój ludzkości ma swoje źródło w technice. Ostatnio jednak to podejście uległo zmianie – według badacza niektórzy przedstawiciele nauk społecznych i humanistycznych zaczęli uznawać technikę za siłę niszczącą⁵⁹. Wierzbicki widzi podobny stan rzeczy w braku porozumienia między przedstawicielami nauk technicznych i humanistycznych, przyjmujących odrębne wizje świata⁶⁰. Według badacza negatywna postawa nauk humanistycznych i społecznych w stosunku do techniki wynika z nierozróżniania techniki jako takiej od jej społeczno-ekonomicznych skutków. Z perspektywy Wierzbickiego, postmoderniści niesprawiedliwie przypisują technologii złe intencje⁶¹.

Odpowiedzialność [za wynalazek] spada oczywiście także na technika: musi on zważać, jakie produkty techniki odda do użytku społecznego, gdyż system społeczno-ekonomiczny może ich użyć nieodpowiedzialnie. Ale to ów system ponosi ostateczną odpowiedzialność, a nie technika oskarżana przez postmodernistów⁶².

Problem sygnalizowany przez Wierzbickiego jest kwestią niepogodzenia między instrumentalnym a konstruktywistycznym podejściem do technologii. Z tej perspektywy można w dużym uproszczeniu mówić o odrębnych perspektywach nauk humanistyczno – społecznych i technicznych. W ujęciu postmodernistycznym (czyli uznającym konstruktywizm technologiczny) wydestylowana jako zjawisko technologia nie istnieje – można natomiast mówić o splocie sił społeczno-ideologicznych, których technologia jest wytworem. W myśl konstruktywistycznego widzenia techniki jest ona nierozzerwalna z praktykami ideologicznymi. Znaczy to tyle, że w różnych środowiskach ta sama technologia (na przykład Internet) zostałaby wykorzystana inaczej. Po stronie nauk humanistyczno – społecznych (jeśli już uznać zaproponowany przez Wierzbickiego podział) nie ma więc mowy o rozpatrywaniu

⁵⁹ Andrzej P. Wierzbicki: *Technika a zmiana episteme. Skutki rewolucji informacyjnej w pojmowaniu świata*. W zbiorze: *Nauka, technika, społeczeństwo...*, s. 150.

⁶⁰ *Ibidem*, s. 163.

⁶¹ *Ibidem*, s. 165.

⁶² Andrzej P. Wierzbicki, *op. cit.*, s. 168.

techniki poza jej kontekstem użytkowym – jest raczej taka wizja techniki, gdzie nie istnieje ona poza tym kontekstem.

Wierzbicki przyjmuje instrumentalne widzenie techniki. Takie ujęcie problemu krytykował m.in. Marshall McLuhan – analizując nowe środki przekazu, badacz dowodził, że nie można mówić o dobrym lub złym zastosowaniu narzędzia, którego istota zakłada konkretny sposób wykorzystania. Według McLuhana „technika może jedynie dodać siebie do tego, czym już jesteśmy”⁶³.

Matrix ujmuje technikę na sposób konstruktivistyczny. Zasadniczy problem omawiany w filmie jest jednak bardzo ogólny i dotyczy głównie tempa przemian technicznych. Koniec XX wieku był czasem, kiedy społeczeństwa Zachodu były już doskonale świadome potencjału kreacji i niszczenia tkwiącego w wysoko rozwiniętej technice. Twórców *Matrixa* zajmuje przede wszystkim fakt, że zmiany, z którymi mamy do czynienia, i mogące z nich wynikać niebezpieczeństwa są trudne do oszacowania i skorelowane z wieloma pozornie niezależnymi od siebie czynnikami.

Podsumowując: *Matrix* porusza kwestię relacji człowieka z nowymi technologiami – w filmie znaleźć można wyraźne inspiracje wynalazkami ostatnich lat i namysł nad problemami, które przynosi intensywny rozwój technologii. Nie bez przyczyny główny konflikt fabularny występuje na linii człowiek – maszyny myślące. Obdarzona świadomością sztuczna inteligencja wnikliwie analizuje działalność człowieka i wskazuje na zagrożenia, które ta ze sobą niesie. Maszyny są nośnikami prawd o narastającym problemie przeludnienia i nieumiarkowanego wykorzystywania zasobów naturalnych Ziemi – są to kwestie od wielu lat nurtujące społeczeństwa zachodnie. Ostrzeżenie, które można odczytać z filmowego konfliktu nie brzmi zatem „uważaj na swoje wynalazki”, ale „uważaj, aby te wynalazki nie miały racji unicestwiającej cię”.

⁶³ Marshall McLuhan: *Środek przekazu sam jest przekazem*. W: *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Wstęp Lewis H. Lapham. Tłum. Natalia Szczucka. Warszawa 2004, s. 43.

Realność i ułuda, ciało i duch w *Matrixie*

Film Wachowskich krąży wokół pytania o istotę rzeczywistości, o możliwość odróżnienia jej od pozorów realnego, a także o szansę na dotarcie do istoty codziennego doświadczenia. Uniwersum *Matrixa* to dwa światy: symulacja, wtłaczana przez maszyny do mózgów większości ludzi, i świat realny, który poznać mogą jedynie nieliczni przebudzeni. Do wprowadzenia podobnego rozróżnienia mogły autorów zainspirować nowe technologie, takie jak *virtual reality* (VR). Twórcy filmu prawdopodobnie zwrócili także uwagę na postępujące usieciowienie świata i przenoszenie się instytucji oraz aktywności ludzkiej do cyberprzestrzeni. *Matrix* podejmuje także refleksję nad przemianą świata w obraz oraz nieuchronnością ideologicznego uwikłania. Te trzy kwestie, stanowiące o specyfice doświadczenia ludzi końca XX wieku, zachęcają odbiorców filmu do ponownego przemyślenia spraw tkwiących głęboko w tradycji filozoficznej Zachodu, czyli: realności, wartości zmysłowego poznania oraz dostępu do istoty rzeczywistości.

Jakie znaczenie ma „co jest rzeczywiste” i dlaczego obchodzi nas odpowiedź – te pytania zadaje Lyle Zynda w jednym z artykułów zbioru *Wybierz czerwoną pigułkę*. Według Zyndy większość ludzi woli zdecydowanie „robić” pewne rzeczy i „być” pewnymi osobami, niż tylko odbierać wrażenia, „jakby” coś robiła i kimś była. Na potwierdzenie swoich przypuszczeń przywołuje dociekania Roberta Nozicka. Wspomniany filozof zastanawiał się, czy gdyby ludziom udostępnić urządzenie generujące doświadczenia każdego możliwego stanu szczęścia (bycia sławnym, bogatym, kochanym itp.), zdecydowaliby się do niej podłączyć. Należy tu zaznaczyć, że decyzja o podłączeniu jest ostateczna; człowiek dokonujący takiego wyboru nigdy nie zostanie odłączony i zapomni o swoim poprzednim życiu. Filozof dochodzi do wniosku, że większość ludzi nie wybrałaby podłączenia – dużo więcej znaczy bowiem dla nas faktyczne bycie kimś i posiadanie czegoś, niż tylko doświadczanie tych stanów⁶⁴. Oprócz tego nie chcemy mieć ograniczeń w planowaniu

⁶⁴ Lyle Zynda: *Czy Cypher miał rację? Istota rzeczywistości – dlaczego jest ważna*. W zbiorze: *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix*. Red. Glenn Jeffeth. Tłum. Wojciech Derechowski. Gliwice 2003, s. 48-49.

i kształtowaniu naszego życia, natomiast będąc podłączonymi do maszyny doświadczeń zawężamy spektrum dostępnych zachowań do tego, co wybiorą dla nas osoby sterujące maszynami. Według Geralda Eriona i Barrego Smitha zarówno żyjąc w podłączeniu do maszyny doświadczeń, jak i trwając w świecie symulacji podobnym do tego z *Matrixa*, nie można mieć kontaktu z rzeczywistością i podejmować sensownych działań – w zasięgu ręki są tylko pozory działania⁶⁵.

Pytania o istotę rzeczywistości napędzają fabułę filmu. Główny bohater nie wierzy w prawdziwość otaczającego go świata i próbuje na własną rękę poznać prawdę – w ten sposób trafia do załogi Nabuchodonozora i opuszcza matrix. To samo wrażenie popycha innego bohatera, Cyphera, do zdrady – ten z kolei uznaje, że świat realny, do którego został przeniesiony z symulacji, nie spełnia kategorii rzeczywistości. Cypher robi wszystko, aby móc wrócić do świata matrixa i zapomnieć o tym, czego się dowiedział.

Zdarzenia fabularne sugerują, że tylko życie w prawdziwym świecie może być waloryzowane dodatnio. Bohaterowie pozytywni to ci, którzy znoszą na co dzień trudne warunki przebywania na pokładzie Nabuchodonozora. Cypher, rezygnujący z przebudzonego życia i wybierający bytowanie w symulacji, jest uznany za zdrajcę i ostatecznie przegrywa. Zdaje się, że decyzję o życiu w symulacji lub poza nią można sprowadzić do stosunku wobec ciała – jako brama ludzkiego doświadczenia zostaje ono silnie dotknięte technologicznymi przemianami, na co zwraca się uwagę w *Matriksie*. Według Kerckhove'a, odkąd jesteśmy otoczeni rzeczywistościami wirtualnymi, odróżnienie ciała od jego przedłużeń staje się coraz trudniejsze – na co dzień jesteśmy ściśle związani z wieloma urządzeniami⁶⁶. To połączenie z technologią zostaje metaforycznie zasygnalizowane w *Matriksie* – bohaterowie filmu są do pewnego stopnia scyborgizowani, gniazdka umieszczone w ich ciałach umożliwiają dosłowne „podłączenie” do matrixa.

⁶⁵ Peter J. Boettke: *Ludzka wolność i czerwona pigułka*. *Ibidem*, s. 164.

⁶⁶ Derrick de Kerckhove: *Powłoka kultury*. Cyt. za: Małgorzata Szwed-Kasperek, *Postbiologiczne technociała. Od cyborga do ciała wirtualnego*. W: *Estetyka wirtualności*. Red. Michał Ostrowicki. Kraków 2005, s. 434.

Zarówno we współczesnym nam świecie, jak i w filmowej rzeczywistości *Matrixa*, zaznaczony został zanik podziału na naturalne i sztuczne. Postaci *Matrixa* wyrażają jednak tęsknotę za czarno-białym światem, gdzie możliwe było przeprowadzenie granicy między ludzkim a technologicznym. Cieleśność i instynktowność jest oceniana pozytywnie – z tego powodu Dozer z dumą podkreśla, że on i jego brat zostali naturalnie urodzeni w Zionie, a Mysz proponujący głównemu bohaterowi wirtualną schadzke z kobietą w czerwieni, mówi „wyprzeć się swoich instynktów to wyprzeć się człowieczeństwa”. Jednocześnie w filmie zostaje zaznaczone, że zmysły mogą nas mylić i nie należy im ufać.

NEO: Więc to nie jest rzeczywiste?

MORFEUSZ: Co jest rzeczywiste? Co rozumiesz przez rzeczywistość? Jeśli chodzi ci o to, czego możesz dotknąć, smakować, wąchać lub widzieć, wtedy rzeczywistość to sygnały przetwarzane przez twój mózg⁶⁷.

CHŁOPIEC: Nie próbuj zgnać łyżki. To niemożliwe. Spróbuj uświadomić sobie prawdę.

NEO: Jaką prawdę?

CHŁOPIEC: Łyżka nie istnieje⁶⁸.

Dla przebudzonych bohaterów *Matrixa* jest ważne, aby odbierać bodźce za pomocą swojego ciała. Wolność posługiwania się ciałem i zmysłami nie jest dostępna osobom leżącym w naczyniach z wodą, matrix unieumożliwia prawdziwe odczuwanie – zdają się mówić wyzwolenicy. Tym samym bohaterowie filmu próbują bronić rozróżnienia na naturalne-sztuczne, chociaż sami są przykładem na to, że właściwszymi kategoriami opisu będą dziś „bardziej sztuczne” i „mniej sztuczne” – granica między naturalnym a sztucznym uległa bowiem rozmyciu. To, co dziś nazywamy sztucznym, stanowi niekiedy tylko przeciwieństwo „dawnego”⁶⁹.

⁶⁷ Andy i Larry Wachowscy, *op. cit.*, 00:38:38.

⁶⁸ *Ibidem*, 1:08:51.

⁶⁹ Wolfgang Welsch: *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych*. W zbiorze: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. Red. Anna Zeidler-Janiszewska. Poznań 1998, cz. 1, s. 171.

Jak dowodzi Jacek Gurczyński, przekonanie, że umysł jest ucieleśniony i zakorzeniony, wynika ze spostrzeżenia, że człowiek to byt cielesny i wszelkie doświadczenia zawdzięczamy ciałom i ich relacji z otoczeniem. Problem ucieleśnienia jest żywotny dla filozofii przynajmniej od czasów fenomenologów. Ciało nie jest czymś wyizolowanym – stanowi byt osadzony w rzeczywistości. Bycie w świecie stanowi zatem działanie, zestaw zadań konieczny do wykonania.

Badając problem ucieleśnienia, filozofowie koncentrowali się na różnych kwestiach. Martin Heidegger uważał, że ucieleśnione działanie ma kluczowe znaczenie dla naszego sposobu bycia i odnajdywania się w świecie. Z kolei Maurice Merleau-Ponty uważał ucieleśnienie za najważniejszy problem filozofii. Badacz nadawał ciału nadrzędną rolę w procesie percepcji i rozumienia, a tym samym przechodzenia od doświadczeń wewnętrznych do zewnętrznych⁷⁰. Natomiast zgodnie z poglądem A. Clarka, który również przytacza Gurczyński, w maszynie mózg – ciało – świat, ciału została nadana wyjątkowo doniosła rola. Dzięki ciału mamy możliwość podejmowania wolicjonalnych aktów, także takich jak ruchy naszych receptorów. Ciało ma wyjątkowe znaczenie w organizacji inteligentnego zachowania⁷¹.

Jak dowodzi badacz, jedyna różnica między matrixem a światem realnym polega na tym, że w świecie realnym to zmysły odbierają z zewnątrz informację przetwarzaną następnie przez umysły – w matrixie natomiast ta informacja jest dostarczana wprost do ludzkich mózgów przez maszyny. Wirtualny matrix umożliwia jednak ucieleśnione działania. Mieszkańcy świata symulacji są ucieleśnieni – nie dlatego, że posiadają ciała leżące w pojemnikach, ale dlatego, że za dostarczanie i różnicowanie informacji do ich mózgu i systemu nerwowego odpowiadają ruchy oczu, głowy i kończyn. Matrix jest tym samym dla swoich mieszkańców tak samo realny jak nasz świat⁷².

Skoro ciało, wolność posługiwania się nim i zmysłowego doświadczenia bodźców mają dla bohaterów filmu tak duże znaczenie,

⁷⁰ Jacek Gurczyński: *Matrix ucieleśniony*. W: *Czym jest wirtualność? Matrix jako model rzeczywistości wirtualnej*. Lublin 2013, s. 93.

⁷¹ *Ibidem*, s. 95.

⁷² *Ibidem*, s. 97.

oświadczenie Cyphera: „sądzę, że matrix może być prawdziwszy niż ten świat” zyskuje nowy wymiar. Świat realny nie daje zmysłom wystarczająco dużo bodźców – jedzenie ma tutaj jedynie odżywiać organizmy, a ubranie je ogrzewać. Życie dla ludzi spoza świata symulacji jest wypełnione pracą i mija w poczuciu ciągłego zagrożenia. Wybierając ponowne podłączenie Cypher jest tym, który bardziej niż inni wierzy w wartość ciała i zmysłowego doświadczenia. Wybór bohaterów filmu rozgrywa się zatem na linii etyczne-estetyczne. Pozytywni bohaterowie *Matrixa* wybierają surowe życie na pokładzie Nabuchodonozora, ponieważ choć doceniają zmysłowe poznanie, wierzą w istnienie głębszej zasady rzeczywistości. Ta zasada jest według nich niemożliwa do odszyfrowania, dopóki istnieje matrix.

Jednak jeśli istnieje jakaś zasada rzeczywistości, została ona ukryta pod warstwami samokopiujących się obrazów, który to proces opisuje Jean Baudrillard w przywołanej na początku filmu książce *Symulakry i symulacja*. Zgodnie z tokiem myślenia Baudrillarda, współczesne społeczeństwa trwają w epoce symulacji, która nie bierze już za swój przedmiot terytorium ani substancji – jest to hiperrzeczywistość pozbawiona przedmiotu odniesienia. Sama symulacja znosi natomiast różnicę między tym, co „prawdziwe” i „fałszywe”, jest mapą poprzedzającą terytorium. Znaki nie odpowiadają już rzeczywistości, ale ją zastępują. Zamiast skrywać jakąś tajemnicę, skrywają raczej to, że jej nie ma⁷³.

Zanik rzeczywistości napędza działania obu stron konfliktu. Mąszynom zależy na doskonałości matrixa, bo chcą ukryć, że poza matrixem nie ma żadnej rzeczywistości. Z tego samego powodu przebudzeni zabiegają o zniszczenie wrogiego systemu symulacji – to desperacka próba walki o rzeczywistość i jej mistyczny ukryty wymiar. Zetknięcie z realnością jest w filmie doświadczeniem traumatycznym, dlatego też nie wszystkich można obudzić i wyzwolić z matrixa. Odcięci od symulacji bohaterowie potrzebują wiary w głębszą istotę rzeczywistości, aby przetrwać kontakt z przerażającym realnym.

Świat, będący już tylko nieodwołującym się do niczego obrazem, to także rzeczywistość istniejąca pod władzą dyskursu, który buduje

⁷³ Jean Baudrillard: *Precesja symulaków*. W: *Symulakry i symulacja*. Tłum. Sławomir Królak. Warszawa 2005, s. 6-7.

rzeczywistość społeczeństwa amerykańskiego końca XX wieku. Jak zauważa Jan Hudzik, instytucje nowoczesnego świata-obrazu mają raczej wymiar formalny niż realny. Używane w nim konstrukty pojęciowe i konwencje pozwalają podtrzymać wewnętrzną racjonalność. Identyfikacja „dobra” lub „zła”, „prawdy” i „fałszu” staje się niemożliwa, ponieważ w takim świecie jako pozytywne interpretuje się tylko to, co służy zachowaniu równowagi, podtrzymywaniu systemu. Uwikłany w „złą nieskończoność” podmiot traci możliwość rozróżnienia tego, co prawdziwe i fałszywe, dobre lub złe⁷⁴. Nowoczesny podmiot jest skupiony na świecie własnych przedstawień, a świadomość wielu możliwości „bycia inaczej” doprowadza do coraz większego uszucznienia środowiska życia ludzkiego, jego przesunięcia z obszaru realnego do formalnego. Zamiast poszukiwania zgodności z rzeczywistością prawdy i fałszu, podmiot szuka zgodności z „racjonalnościami” istniejącymi wokół – czyli złudną racjonalnością systemu⁷⁵. Systemem jest tutaj rzeczywistość zaawansowanego technologicznie, kapitalistycznego społeczeństwa Zachodu:

MORFEUSZ: Matrix to system, Neo. Ten system to nasz wróg. Ale gdy jesteś w środku, to co widzisz? Biznesmenów, nauczycieli, prawników, stolarzy. Umysły ludzi, których staramy się ocalić. Lecz zanim to zrobimy, ci ludzie są częścią tego systemu... a to czyni ich naszymi wrogami. Musisz zrozumieć, większość tych ludzi nie jest gotowa do odłączenia. A wielu z nich jest tak bezwładnych, tak beznadziejnie zależnych od systemu, że będą walczyć w jego obronie⁷⁶.

Neo prowadzi życie jako część tego systemu: jest zatrudniony w bezosobowej organizacji i większość swojego czasu spędza w miniaturowym biurze – boksie. Filmowy matrix – świat symulacji - można zatem widzieć jako ideologię podtrzymującą konstrukcję nowoczesnego społeczeństwa. Ludzie „desperacko zależni od systemu” są tymi, którzy ulegli władzy ideologii. Matrix jest wszechobecny, tak jak ideologia kontrolu-

⁷⁴ Jan P. Hudzik: *Niepewność realnego. O nowoczesnym życiu w świecie iluzji*. W: *Estetyka wirtualności*, op. cit., s. 52.

⁷⁵ *Ibidem*, s. 54.

⁷⁶ Andy i Larry Wachowscy, op. cit., 00:54:21.

jąca wszystkie warstwy życia społecznego i jednostkowego, mająca we władzy wyobrażenia, pragnienia i aspiracje.

MORFEUSZ: Matrix jest obecny, gdy oglądasz telewizję. Jest, gdy idziesz do pracy. Jest, gdy idziesz do kościoła. Jest, gdy płacisz podatki⁷⁷.

Filmowy matrix to świat, który jest już tylko obrazem świata – to rzeczywistość codziennego życia nowoczesnych ludzi, całkowicie pozbawiona jednak referencji – czysta symulacja samej siebie. W tej rzeczywistości króluje ideologia, pozwalająca trzymać ludzkość w stanie wiecznego uśpienia, wiary, że organizacja społeczeństwa amerykańskiego końca XX wieku jest rzeczywistością, a nie grą pozorów poza kategoriami prawdy i fałszu.

***Matrix* jako przykład nowoczesnego kina**

Matrix, traktując o świecie zwirtualizowanym i zdominowanym przez technologię, sam obficie korzysta z nowoczesnych technik – wiele występujących w filmie scen było generowanych za pomocą komputerów. Dzieło należy zatem włączyć w obszar zjawisk określanych jako „kino po kinie”, gdzie referencyjna funkcja obrazu filmowego zostaje zastąpiona przez czystą symulację, tworzenie obiektów bez użycia wzorców ze świata rzeczywistego. Film Wachowskich jest ponadto obrazem właściwym nowoczesnej kulturze, która odeszła od instytucjonalnego wymiaru kina. Uniwersum *Matrixa* znacznie przekroczyło rozmiary trzech filmów, dając impuls do powstania rozbudowanej i aktywnej grupy fanowskiej – dzieło Wachowskich to więcej niż film, to doskonała rozrywka doby konwergencji mediów⁷⁸.

Komputerowe generowanie obrazów dało teoretykom inspirację do rozważań na temat statusu nowoczesnego kina. Jak pisał w 1997 roku Andrzej Gwóźdź:

⁷⁷ *Ibidem*, 00:26:42.

⁷⁸ Henry Jenkins: *W poszukiwaniu papierowego jednoróżca...*, s. 95.

Po raz pierwszy bowiem w historii potrafimy za pośrednictwem maszyny wytwarzać (i w połączeniu z wideo rejestrować) obrazy, które nie są już dłużej replikami rzeczywistości pozamedialnej, bo istnieją poza tym, co realne i nierealne, immanentne i transcendentne, w konsekwencji więc poza prawdą i fałszem, ale także fikcją, będącą w istocie analogową, „nie-prawdziwą” iluzją rzeczywistości⁷⁹.

Jak twierdzi Weibel, w obrazie cyfrowym dochodzi do połączenia pierwiastków reprodukcji i fantazji. Obraz cyfrowy umożliwia stworzenie więcej niż realności, przy czym to „więcej” zachowuje realny wygląd. Według Weibla i Ascotta, stosowanie elektroniki w kreowaniu obrazu filmowego daje wiele nowych możliwości artystycznych – przede wszystkim nowe narzędzia pomagają przekroczyć granicę zakresloną przez tradycyjne środki estetycznego wyrazu.⁸⁰ Pojawienie się cyfrowego simulacrum aktualizuje pytanie o różnicę między prawdą a złudzeniem⁸¹. Rzeczywistość i jej odwzorowanie przestaje łączyć cecha podobieństwa, zamiast niej pojawia się osobliwa więź między realnością fizyczną a wirtualną – wirtualne jest tu „jak gdyby” realne⁸².

W trylogii Wachowskich można zaobserwować znaczący udział efektów specjalnych. Wymyślony przez reżyserów efekt *bullet-time* tak bardzo spodobał się publiczności, że do 2002 roku można go było zobaczyć w ponad 20 innych filmach. Wachowscy nie byli tym zachwyceni – zdecydowali się więc stworzyć coś nowego. Po pierwszej części filmu, zawierającej 412 scen komputerowych, przyszedł czas na *Matrixa Reaktywację*, dla którego firma Manix, odpowiadająca za efekty specjalne, okazała się za mało wydajna. *Matrix Reaktywacja* powstawał przy współpracy ogromnej grupy informatyków, pirotechników i dekoratorów. Ma to swoje odzwierciedlenie w budżecie – pierwszy *Matrix* kosz-

⁷⁹ Andrzej Gwóźdź: *Kino i przekazniki elektroniczne w perspektywie teorii mediów. Wprowadzenie*. W zbiorze: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Oprac. Andrzej Gwóźdź. Kraków 1994, s. 13.

⁸⁰ Thomas Wimmer: *Fabrykowanie fikcji? Próba opisu filmu i obrazów cyfrowych*. Tłum. Jacek Ostaszewski. W tomie: *Po kinie?...*, s. 198.

⁸¹ *Ibidem*, s. 201.

⁸² Andrzej Gwóźdź: *Kino i przekazniki elektroniczne...*, s. 14.

tował 65 milionów dolarów, *Matrix Reaktywacja* wiązał się z wydatkiem rzędu 120 milionów.

Program komputerowy stworzony specjalnie na potrzeby filmu został przez Wachowskich określony jako „wirtualna kinematografia cyfrowa”. Dzięki kamerom o bardzo wysokiej rozdzielczości możliwe było zarejestrowanie wyjątkowo dokładnego obrazu, uwzględniającego nie tylko takie detale jak rysy twarzy i koloryt skóry, ale także pęgi i pory. Po przeskanowaniu obrazów do komputera na podstawie zapisanych danych można było generować dowolne sceny. Technika dała podstawy między innymi do stworzenia sceny walki Neo z agentami – w istocie na planie był obecny tylko jeden agent Smith, grany przez Hugo Weavinga. Reszta była komputerową symulacją⁸³.

Dzięki bogactwu symulacji komputerowych *Matrix* jest daleki od tradycyjnie rozumianego filmu, w którym do wywoływania obrazu potrzebny jest obiekt znajdujący się przed kamerą. Dzieło Wachowskich wpisuje się także w tendencję zanikania kina w znaczeniu instytucjonalnym. W epoce konwergencji nie ma mowy o układzie monomedialnym, ale o porządku hybrydyzacji, złączenia, skrzyżowania. Obraz nie ogranicza się do sali kinowej – wychodzi poza nią⁸⁴.

Status kina wyraźnie się zmienił – przez dekady rządziło ono zbiorową wyobraźnię, wpływając na późniejsze środki przekazu, włączając w to media cyfrowe.⁸⁵ Obecnie kino straciło swoją dominującą pozycję – coraz częściej to ono inspiruje się nowymi mediami. Film jest niekiedy zaledwie jednym z wielu sposobów prezentacji bohaterów i historii. Także *Matrix* to więcej niż film – jego fabuła została rozbita na filmy, animacje, komiksy i gry komputerowe⁸⁶.

Matrix od początku był zaplanowany jako wielkie wydarzenie transmedialne. Jak twierdzi Henry Jenkins, jeszcze żadna filmowa marka nie wymagała od swoich odbiorców tyle pracy. Wachowscy wiedzieli,

⁸³ http://kino.sf.zbig.fg.pl/matrix/ma_efekty.htm (dostęp: 22.07.2015). Strona poświęcona efektom specjalnym w *Matrixie*.

⁸⁴ Andrzej Gwóźdź: *Kino po kinie – film po kinie*. W zbiorze: *Kino po kinie*. Red. Andrzej Gwóźdź. Warszawa 2010, s. 24.

⁸⁵ Mirosław Filiciak: *Film jako zdarzenie wizualne. Relacja kina i innych mediów w epoce cyfrowej – przypadek gier wideo*. *Ibidem*, s. 368.

⁸⁶ *Ibidem*, s. 372.

jak pozyskać grono lojalnych fanów. Najpierw pokazali oryginalny film, następnie dołączyli do tego kilka komiksów, w oczekiwaniu na drugą część produkcji zaprezentowali *anime* i grę komputerową, przez cały czas sugerując fanom, że znaczeń w filmie jest więcej, niż kiedykolwiek będą mogli odnaleźć⁸⁷. Wachowscy udostępnili imponujących rozmiarów rozrywkową maszynę, działającą zgodnie z regułami transmedialnej gry. Jak zauważa Jenkins, opowiadanie transmedialne ma szansę zadziałać wtedy, kiedy każdy tekst jest wyróżniającą się i istotną częścią całości. Poszczególne elementy marki powinny być samowystarczalne i nie wymagać sięgania po inne, jednocześnie jednak stanowić dostęp do marki jako całości. Celem jest, aby odbieranie poprzez różne media motywowało do większej konsumpcji⁸⁸.

Matrix odpowiada założeniom ery zbiorowej inteligencji. Poza aspektem zysku istotnym dla twórców, tak skomplikowane opowiadanie transmedialne aktywizuje środowisko odbiorców. Jak prognozował Pierre Levy, w świecie, gdzie granica między autorami i czytelnikami, producentami i widzami się zatrze, dzieło sztuki będzie pełniło rolę atraktora kulturowego, który udostępni płaszczyznę do działania różnych społeczności. Rozbudowany świat *Matrixa* odpowiada na potrzeby trzech typów widza – aktywnie zaangażowanych widzów czasu rzeczywistego, szukających suspensu i satysfakcji w każdym epizodzie, refleksyjnych widzów poszukujących powiązań w obrębie całej historii oraz nawigatorów, zainteresowanych połączeniami między różnymi częściami tej samej historii i różnymi układami tych części⁸⁹. Uniwersum *Matrixa* zachęca fanów do dzielenia się informacjami, zgodnie z zasadą *nikt nie wie wszystkiego, ale każdy wie coś*. Według Jenkinsa, rozrywki takie jak *Matrix* odpowiadają na oczekiwania stawiane przez współczesne społeczeństwo. Pracujemy bowiem w organizacjach nastawionych na współdziałanie, a żyjąc w kulturze wiedzy, nie jesteśmy w stanie przyswoić większości potrzebnych informacji – bardzo często musimy polegać na

⁸⁷ Henry Jenkins: *W poszukiwaniu...*, s. 95-96.

⁸⁸ Pierre Lévy, cyt. za: Henry Jenkins, *W poszukiwaniu...*, s. 95-96.

⁸⁹ Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge 1999, s. 257. Cyt. za: Henry Jenkins: *W poszukiwaniu papierowego...*, s. 114.

wiadomościach otrzymanych od innych. W tej perspektywie *Matrix* może być czymś, co łączy nas z nowym rodzajem kultury i społeczeństwa⁹⁰.

Matrix to znakomity przykład rozrywki nowoczesnych społeczeństw, żyjących w wysoce stechnicyzowanej rzeczywistości. Fabuła filmu skłania do głębokiego namysłu nad życiem w środowisku zaawansowanych technologii, prowokuje pytania natury filozoficznej i moralnej, ale konstrukcja tego rozbudowanego świata zachęca przede wszystkim do bawienia się potencjałem otrzymanym dzięki medialnej konwencji.

Kongres, czyli świat pod rządami iluzji

Według Andrzeja Stoffa utwory SF dobrze odzwierciedlają intelektualne nastroje epoki – stanowią jednak w większym stopniu symptomy niż świadectwa. Przy interpretowaniu tego typu opowiadań lub powieści należy mieć jednak pojęcie o wiedzy i częściowych chociażby motywacjach autora⁹¹. W przypadku Lema sytuacja jest ułatwiona – jego *Kongres futurologiczny* to tylko jeden z wielu utworów, w którym pisarz odnosi się do kwestii życia w halucynacji, będącego jednym z filarów rozwoju technologicznego. Lem żywo interesował się konsekwencjami utechnicznienia rzeczywistości, nie bał się także stawiać w tym obszarze prognoz.

Futurolog nie tylko dobrze orientował się w zagrożeniach współczesnego świata, lecz także miał pomysły na ich rozwiązanie. W rozmowie z Markiem Oramusem z 1993 roku stwierdza, że wspólnym mianownikiem najważniejszych plag naszej cywilizacji (efektu cieplarnianego, dziur ozonowych, katastrofy ekologicznej itd.) pozostaje demografia⁹². W artykule *Sex Wars* z 1996 roku przekonywał, że ograniczenie rozrodczości państw Trzeciego Świata jest jedynym sposobem, aby za-

⁹⁰ *Ibidem*, s. 127-128.

⁹¹ Andrzej Stoff: *O interpretowaniu utworów fantastycznonaukowych*. W zbiorze: *Polska literatura fantastyczna*. Red. Andrzej Stoff, Dariusz Brzostek. Toruń 2005, s. 62.

⁹² Marek Oramus: *Nie jestem prorokiem zagłady. Wywiad ze Stanisławem Lemem*. W: *Bogowie Lema*. Warszawa 2006, s. 72.

pobiec globalnej katastrofie. Dodał także, że jeśli obywatele tych państw nie zgodzą się ograniczenie swojej populacji dobrowolnie, trzeba będzie zastosować wobec nich tajną broń – na przykład hamujące rozrodczość środki przeznaczone do rozpylania w powietrzu, mieszania z żywnością itp. Autor *Kongresu* przewidywał pojawienie się na tym tle poważnych konfliktów⁹³.

Impulsem wydarzeń fabularnych *Kongresu* jest kwestia przeludnienia i przewidywanej katastrofy ekologicznej, a zastosowanym rozwiązaniem – poddanie społeczeństwa działaniu środków chemicznych, choć w tym przypadku nie prowadzą one do bezpłodności, ale do poważnych zmian w świadomości. W pierwszej warstwie opowiadania uczestnicy tytułowego kongresu futurologicznego spotykają się w stolicy fikcyjnego państwa Costaricany, aby omówić nękające Ziemię problemy demograficzne. Konsekwencje tychże można zaobserwować w tej samej chwili; w niestabilnym politycznie kraju wybuchają zamieszki, które władze miasta postanawiają stłumić za pomocą psychodelików. Druga część opowieści to wielopiętrowa halucynacja Ijona Tichego. Bohater przenosi się do świata również naznaczonego piętnem globalnej katastrofy – w wizji Tichego Ziemia jest ekstremalnie przeludniona, оголоcona z surowców i zagrożona zlodowaceniem. W tej sytuacji – jak przekonuje Ijona jeden z bohaterów – otumanianie społeczeństwa narkotykami to jedyne wyjście.

– Mamy rok 2098 – rzekł – 69 miliardów żyjących legalnie i zapewne koło 26 miliardów zatajonych. Średnia temperatura roczna spadła o cztery stopnie; za piętnaście, dwadzieścia lat będzie tu lodowiec. Nie możemy zapobiec zlodowaceniu; nie możemy do niego nie dopuścić – możemy je tylko zakryć⁹⁴.

Wywieranie wpływu na ludzkie umysły za pomocą środków chemicznych nie było wyłącznie literacką fikcją (dodajmy: dystopijną) Stanisława Lema. Podobna idea przyświecała działalności Timothy'ego Learego – ikonie ruchu hipisowskiego, pomysłodawcy „rewolucji psychodelicz-

⁹³ *Ibidem*.

⁹⁴ Stanisław Lem: *Kongres futurologiczny*. Kraków 2002, s. 178.

nej”, którą amerykański psycholog starał się ze zmiennym powodzeniem upowszechniać w latach 60 i 70. Jego manifest (artykuł *Co zrobić, gdy Vietcong wsypie LSD do stacji uzdatniania wody*) świadczy o rozterkach związanych z intensywnym rozwojem farmakologii – niedawno wynaleziono pigułkę antykoncepcyjną (1960), prozac (1972) i wspomniane już LSD-25⁹⁵. W opowiadaniu Lema substancje chemiczne mają za zadanie utrzymywać społeczeństwo w stanie nieświadomości; Leary wierzył natomiast w ich wyzwalającą i otwierającą umysł moc. Psychoaktywna stymulacja miała być narzędziem walki politycznej i zachęcać do zakwestionowania obowiązującego porządku, a także zburzyć wiarę w jedność i niepodważalność rzeczywistości⁹⁶. Nowa świadomość to nowe społeczeństwo – Leary przewidywał, że rewolucja psychodeliczna doprowadzi do powstania nowych instytucji, które będą musiały poradzić sobie z problemami rozbudzonego systemu nerwowego⁹⁷.

Lem, w przeciwieństwie do Leary’ego, Huxleya, Burroughsa i innych entuzjastów chemicznego wyzwolenia, widział w środkach psychoaktywnych kolejną formę kontroli, grożącą utraceniem przez jednostkę ontologicznej stabilności⁹⁸. Polski pisarz poświęcił w swoich dziełach wiele miejsca kwestii realności i złudzenia, a sytuację, kiedy jedno jest nieodróżnialne od drugiego, uważał za wyjątkowo niebezpieczną i prowadzącą do wypaczeń we wszystkich obszarach życia.

Gałąź przyszłościowej nauki zorientowanej wokół generowania złudzeń nazwał autor *Kongresu fantomatyki* – „przedprożem właściwej inżynierii kreacyjnej”⁹⁹. Pisarz opisał ją szczegółowo w jednym z rozdziałów *Summy technologiae* (1964).

Czy można – spytamy – stworzyć rzeczywistość sztuczną, zupełnie do naturalnej podobną, ale nie dającą się niczym od niej odróżnić? Temat

⁹⁵ Stworzone w 1938 roku, po raz pierwszy zastosowane jako halucynogen w 1943.

⁹⁶ Dariusz Brzostek: *Kongres futurologiczny Stanisława Lema, czyli złudna utopia farmakokracji*. W zbiorze: *Polska literatura fantastyczna...*, s. 281-282.

⁹⁷ Timothy Leary: *Piąta wolność – prawo do bycia na haju*. Cyt. za: Dariusz Brzostek: *Kongres futurologiczny Stanisława Lema...*, s. 283.

⁹⁸ Dariusz Brzostek, *op. cit.*, s. 295.

⁹⁹ Stanisław Lem: *Fantomologia*. W: *Summa technologiae*. Warszawa 1996, s. 242.

pierwszy – to stwarzanie światów, drugi – złudzeń. Ale złudzeń doskonałych. Nie wiem zresztą, czy można je nazwać tylko złudzeniami. Proszę osądzić¹⁰⁰.

Lem wprowadzał rozróżnienie między swoją fantomatyką a symulacyjnymi rozrywkami wymyślanymi przez innych pisarzy fantastyki naukowej. Jak twierdził, urządzenia, za pomocą których bohaterowie SF przenoszą się do wyobrażonych krain, umożliwiają jedynie kontakt z uprzednio zaprogramowaną treścią. Fantomat polskiego pisarza zakładał natomiast dwukierunkowe połączenie między sztuczną rzeczywistością i jej odbiorcą¹⁰¹. Autor porównuje doświadczenie fantomatyczne do zażywania substancji odurzających – podobieństwem jest tutaj aktywne wpływanie na pojawiające się w mózgu informacje¹⁰². Stworzona przez Lema fantomatyka miałaby pozwolić na uzyskanie przeżycia podobnie prywatnego jak sen¹⁰³. Następnie futurolog przechodzi do kwestii kluczowej – rozważa sytuację, w której osoba powodująca fantomatem wprowadza fantomatyżowanego w wizję, której halucynacyjności nie sposób obnażyć.

To, że „wejście” w wizję można doskonale zamaskować, nie ulega wątpliwości. Ktoś udaje się do fantomatu i zamawia wycieczkę w Góry Skałiste. Wycieczka jest bardzo piękna i miła, za czym osoba ta „budzi się”, tj. wizja się kończy, funkcjonariusz Fantomatu zdejmuje klientowi elektrody i żegna go uprzejmie. Odprowadzony do drzwi człowiek wychodzi na ulicę i nagle znajduje się w środku potwornego kataklizmu: domy wałą się, ziemia drży, a nieba opada wielki „talerz” pełen Marsjan. Co się stało? „Zbudzenie się”, zdejmowanie elektrod, opuszczanie Fantomatu – to także były części wizji, która zaczęła się od niewinnej wycieczki krajoznawczej¹⁰⁴.

[...] Wymieniliśmy tylko jeden z wielu możliwych sposobów maskowania „fantomatyczności” przeżyć. Można przedstawić sporo innych,

¹⁰⁰ *Ibidem*.

¹⁰¹ *Ibidem*, s. 246-247.

¹⁰² *Ibidem*, s. 257-258.

¹⁰³ *Ibidem*, s. 262.

¹⁰⁴ *Ibidem*, s. 252.

nie mniej skutecznych, nie mówiąc już o tym, że wizja może posiadać dowolną ilość pięter – tak jak to bywa we śnie, kiedy śni się nam, żeśmy się już zbudzili, natomiast w istocie śnimy sen następny, niejako osadzony w tamtym.

Lem zaznacza przy tym, że zakwestionowanie granicy między rzeczywistością a ułudą nie jest konsekwencją tego szczególnego sposobu posługiwania się fantomatem. Różnica realne – wirtualne zostaje podważona przez samo istnienie techniki fantomatycznej¹⁰⁵. Lem przewidywał, że łatwy dostęp do symulacyjnych światów i możliwość nieograniczonego kreowania ich zawartości znacząco wpłynie na społeczeństwo – prognozował wzrost liczby nowych chorób psychicznych i urojeń¹⁰⁶. Pojęcie realności w świecie, gdzie można symulować każdą aktywność, staje bowiem pod znakiem zapytania, a oderwanie od zakotwiczenia w rzeczywistości będzie dla umysłów wielu ludzi niewyobrażalnie destrukcyjne. Dla człowieka, który zacznie podejrzewać swoje otoczenie o nieautentyczność, nie ma bowiem sposobu na sprawdzenie, czy doświadczane przezeń odczucia są prawdziwe¹⁰⁷.

Opisana w *Kongresie futurologicznym* podróż Ijona Tichego skrywa zestaw pytań natury ontologicznej, epistemologicznej i etycznej. Przygody bohatera skłaniają do zastanowienia się nad istnieniem lub sposobem istnienia świata, szansą na poznanie i naukowy opis wizji fantomatycznej, a także zagrożeniami niesionymi przez stosowanie rozmaitych fantomatów (czyli także środków psychoaktywnych)¹⁰⁸. Autor *Solaris* daleki był od skrajnego relatywizowania rzeczywistości i choć zakładał, że wizja fantomatyczna może mieć dla każdego inne znaczenie (i inaczej zadziałać na różne mózgi), przypominał o istnieniu pewnej bezwzględnej realności, w której zmiany będą właściwą miarą fantomatycznych rewolucji. W tym sensie żadna cywilizacja nie mogłaby się całkowicie przenieść do świata halucynacji – oznaczałoby to jej kres.

¹⁰⁵ Stanisław Lem: *Świat dzieła literackiego*. W: *Fantastyka i futurologia*. Warszawa 1996, s. 188.

¹⁰⁶ *Ibidem*, s. 252-253.

¹⁰⁷ *Ibidem*, s. 189.

¹⁰⁸ Dariusz Brzostek, *op. cit.*, s. 295.

Można sobie naturalnie wyobrazić jakiś wszechplanetarny „Superfantomat”, do którego „raz na zawsze”, tj. do końca życia, podłączeni są mieszkańcy owej planety, przy czym wegetatywne procesy ich ciał podtrzymują urządzenia automatyczne (np. wprowadzające do krwi odżywki itp.). Taka cywilizacja wydaje się naturalnie koszmarem. Podobne kryteria nie mogą jednak decydować o jej prawdopodobieństwie.¹⁰⁹

Koszmaru przedstawionej w *Kongresie* rzeczywistości dopełnia koszmar etyczny. Na ostatnich stronach opowiadania Symington przekonuje Tichego, że w istocie dla zdegradowanego, pozbawionego surowców świata pograżenie się w halucynacji jest najlepszym wyjściem – jedynym wyjściem.

– Jesteśmy zniewoleni stanem rzeczy. Zagnał nas w kąt. Gramy takimi kartami, jakie nam społeczny los wcisnął w ręce. Przynosimy spokój, pogodę i ulgę jedynym zachowanym sposobem. Utrzymujemy na skraju równowagi to, co bez nas runęłoby w agonię powszechną. Jesteśmy ostatnim Atlaseм tego świata. Chodzi o to, że jeżeli już musi ginąć, niechaj nie cierpi. Jeżeli nie można odmienić prawdy, trzeba ją zasłonić, to ostatni jeszcze humanitarny, jeszcze ludzki obowiązek¹¹⁰.

W obliczu całkowicie zdegradowanego świata, Tichy zaczyna się zastanawiać nad skalą szkodliwości podobnych praktyk. W końcu jednak opowiada się za światem bez fantomatów, gdzie można mówić o różnicy między realnym i wyobrażonym. Wolność w wyborze halucynacji to żadna wolność, a bunt jest niemożliwy w świecie, gdzie nie istnieje wolny wybór – zdaje się mówić Tichy słowami Lema¹¹¹.

Opowiadanie Lema i film Folmana

Uhonorowany Europejską Nagrodą Filmową za najlepszy film animowany roku 2013 *Kongres* wywołał mieszane reakcje – niektórzy zwracali uwagę na jego oryginalność, inni krytykowali niezgodność

¹⁰⁹ Stanisław Lem, *Fantomologia...*, s. 256.

¹¹⁰ Stanisław Lem, *Kongres...*, s. 177.

¹¹¹ Stanisław Lem: *Świat dzieła literackiego*. W: *Fantastyka...*, s. 199 – 200.

z literackim pierwowzorem i charakter animacji. Wyjątkowo niepochlebna recenzja wyszła spod pióra Piotra Czerkawskiego. Według krytyka film przegrywa konfrontację z literackim pierwowzorem. Czerkawski twierdzi, że Folman „przełąkł się swojego idola” (Lema) i dlatego zaproponował widzom wizję tak odległą od opowiadania z 1971 roku. Z recenzji wynika, że izraelski reżyser nie zrozumiał przesłania *Kongresu futurologicznego* i pogwałcił ideę utworu. Zamiast błyskotliwej opowieści o granicach między utopią a antyutopią, realnością i ułudą zaproponował widzom sentymentalną powiastkę o aktorce, która decyduje się zeskanować swój wizerunek, aby móc zrezygnować z pracy i poświęcić się opiece nad chorym synem¹¹².

Pomimo widocznych różnic fabularnych, poruszona przez Folmana problematyka nie odbiega od tej, którą zawarł w swoim opowiadaniu Lem. Folman poświęcił w filmie wiele miejsca rozważaniom znanym z pism teoretycznych Lema, a ponadto wprowadził do filmu odniesienia do współczesnych technologii. Tam, gdzie Lem pozwala sobie na odrobinę dowcipu i ironii, Folman zachowuje powagę – w tym sensie filmowy *Kongres* odróżnia od opowiadania z 1971 roku zdecydowanie pesymistyczny wydźwięk.

Kongres Folmana został podzielony na dwie części. Pierwsza, nieanimowana część filmu, opowiada o codziennym życiu Robin Wright, aktorki, która niezbyt dobrze pokierowała swoją karierą i w rezultacie przestała otrzymywać propozycje ról. Robin stoi przed poważną decyzją: może zeskanować swój wizerunek, który będzie wykorzystywany bez jej udziału w filmach i całkowicie zrezygnować z aktorstwa. Druga część opowieści toczy się 19 lat później na kongresie futurologicznym, którego gościem jest także Robin. Od tego momentu bohaterka zanurza się w ciąg nieprzewidywalnych halucynacji – ta część widowiska jest już zaprezentowana za pomocą animacji.

Karolina Pasternak widzi w *Kongresie* przede wszystkim satyrę na Hollywood¹¹³. Reżyser filmu przyznaje, że do ubrania historii Ijona Tichego w opowieść o aktorce zainspirowała go wizyta na festiwalu w Cannes, gdzie zobaczył dawną boginię ekranu, nierozpoznaną przez

¹¹² Piotr Czerkawski: *Kongres*, „Kino” 2013, nr 9, s. 82.

¹¹³ Karolina Pasternak: *Kongres*, „Kino” 2013, nr 9, s. 82.

nikogo ze względu na liczne operacje plastyczne. Scena, kiedy Robin przybywa na kongres futurologiczny i niezauważona przemyka wśród gości (choć na wszystkich telebimach wyświetlane są fragmenty filmu, w którym gra główną rolę) jest nawiązaniem do tamtego wydarzenia¹¹⁴.

Namysł nad kwestiami takimi jak granica między ułudą a realnością zawiera zatem aluzję do władzy nad zbiorową wyobraźnią, będącej przywilejem mediów, a szczególnie wielkich wytwórni filmowych. Miramax Nagasaki (nazwa stanowi połączenie Miramax i Paramount) zajmuje się nie tylko skanowaniem aktorów i produkcją fantomatycznych filmów, ale także wytwarzaniem chemikaliów utrzymujących ludzi w stanie halucynogennego snu. Zarówno w opowiadaniu z 1971 roku, jak i w filmie Folmana, chemicznym manipulacjom towarzyszy ułuda wyzwolenia, rozumiana jako panowanie nad instynktami. Jak dowiaduje się Robin po przebudzeniu w nowej rzeczywistości, w halucynogennym świecie „nie ma współzawodnictwa, walki ani sekretów”. W podobnie „idyllicznej”, ulepszonej psychemicznie rzeczywistości przychodzi żyć Ijonowi Tichemu.

Stare jest popędowe, irracjonalne, egotyczne i bardzo zaciekle. Nowe ciągnęło tu – stare tam. [...] Stare biło się wciąż z nowym. To jest nowe ze starym. Psychemia zlikwidowała te wewnętrzne zmagania, które pochłaniały tyle marnowanej energii umysłowej¹¹⁵.

W czasie kongresu, w którym uczestniczy Robin, podkreślona zostaje waga halucynogennej rewolucji – dzięki naukowcom z Miramax, którzy „wynaleźli skład wolnego wyboru”, każdy może być kim chce. Bohaterka przekonuje się jednak, że w świecie halucynacji wolny wybór jest fikcją. Tym samym Folman zdaje się podzielać pogląd Lema na chemiczno-symulacyjne wyzwolenie – tam, gdzie istnieje jakakolwiek forma fantomatyzacji, zaciera się różnica między realnym a wirtualnym, a więc nie może być mowy o wolności.

¹¹⁴ Ari Folman (w rozmowie z Anną Tatarską): *Szalona podróż górską kolejką*. „Kino” 2013, nr 9, s. 18.

¹¹⁵ Stanisław Lem: *Kongres...*, s. 86-87.

Izraelski reżyser idzie jednak dalej. *Kongres futurologiczny* z 1971 kończy się przebudzeniem Ijona tuż przed drugim dniem kongresu. Zakładamy zatem, że świat, w którym ludzie brną po kolana w śniegu stymulowani chemikaliami, był tylko jego snem. U Folmana tymczasem mamy do czynienia ze spełnieniem lemowskiej apokalipsy – rzeczywistość, do której powraca Robin, jest naprawdę zniszczona. Realne uległo zanikowi – powrót do niego oznacza wybranie powolnej śmierci, o czym przekonuje się bohaterka korzystając z podanego jej przez Dylana wytrzeźwiacza.

ROBIN: A co, jeśli nie chcę żyć w chemicznym ustroju?

DYLAN: Szybko się przekonasz, że to niemożliwe. Wtedy nie byłabyś częścią tego świata.

ROBIN: Gdzie bym wylądowała?

DYLAN: Po drugiej stronie.

ROBIN: A co tam jest?

DYLAN: Prawda.

ROBIN: Kto tam jest?

DYLAN: Ci, którzy nie przeszli na chemikalia¹¹⁶.

W ostatnich sekwencjach swojej halucynacji Tichy jednoznacznie opowiada się za realnym, drwiąc z pseudohumanitarnych motywacji tych, którzy utrzymują społeczeństwo w chemicznym śnie.

Zadziwiająca rzecz, oprócz wstrętu i strachu nie czułem – wobec tej perspektywy – nic więcej, jak gdybym wolał zamarznąć w stercie śmiecia, z wiedzą, że tak jest, aniżeli zawdzięczać ukojenie zwidom¹¹⁷.

W przypadku Robin wybór jest jednak niemożliwy. Świat realny został zdewastowany i ogołocony z surowców, a całe społeczeństwo, łącznie z najbliższymi osobami głównej bohaterki przebywa w świecie snów. Wobec takiej perspektywy jej jedynym wyborem okazuje się sięgnięcie po fiolkę i przeniesienie z powrotem do świata halucynacji.

¹¹⁶ *Kongres*. Reż. Ari Folman. Gutek Film, 2013.

¹¹⁷ Stanisław Lem: *Kongres...*, s. 173.

DR BARKER: Nadal możesz tam wrócić. To lepsze niż czekanie na śmierć.

ROBIN: Czy po drugiej stronie...

DR BARKER: Tak?

ROBIN: Mogę wrócić tam, skąd przyszedłem?

DR BARKER: Nie ma czegoś takiego jak miejsce, z którego przyszedłaś. Ty je stworzyłaś. Trafisz tam, gdzie zaprowadzi cię twój umysł i chemikalia. Po tym, czego doświadczyłaś tutaj, twoja świadomość stworzy zupełnie nowe miejsce. Twoja przeszłość odeszła¹¹⁸.

Istnienie obiektywnej rzeczywistości zostaje zatem zanegowane. Animowane zakończenie filmu, przedstawiające wydarzenia z punktu widzenia Aarona sugeruje, że być może całe życie bohaterów odbyło się w sferze chemicznej fantazji. Film zdaje się sugerować, że żadne doświadczenie nie mieści się w kategoriach obiektywnego opisu – a tym samym życie to nasz własny, halucynacyjny sen.

Umieszczenie w filmie Aarona jest kolejnym sposobem na podanie w wątpliwość istnienia obiektywnej rzeczywistości. Z powodu rozwijającego się zespołu Ushera kontakt bohatera z rzeczywistością przebiega na odmiennych zasadach. Bogata wyobraźnia chłopca pomaga mu stworzyć nowy język poznawania świata. Nawet on nie wystarcza jednak, by zatrzymać postęp choroby. Bohater stopniowo traci możliwość poznawania świata w zmysłowy sposób – w jego przypadku życie w halucynacji może być zatem bardziej prawdziwe. Postać Aarona przywołuje na myśl Cyphera, który przyjmując zmysłowe postrzeganie za najwłaściwsze człowiekowi uważał, że matrix może być bardziej prawdziwy niż świat realny – oferuje bowiem więcej bodźców. W *Kongresie futurologicznym* z 1971 roku takie podejście przyjmuje entuzjasta chemicznej rewolucji, Symington:

– Wyzwolenie zawdzięczamy chemii – mówił wciąż swoje. – Wszystko bowiem, co istnieje, jest zmianą natężenia jonów wodorowych na powierzchniach komórek mózgu. Widząc mnie, doświadcza pan w gruncie rzeczy zmian równowagi sodowo-potasowej na membranach neuronów.

¹¹⁸ Ari Folman, *op. cit.*

A więc dość jest wysłać tam, w mózgowy gąszcz, nieco dobranych molekuł, abyś jako jawę przeżył spełnienie rojeń¹¹⁹.

Kongres Folmana podejmuje analizowane przez Lema kwestie dotyczące różnicy między realnością a ułudą w świecie, gdzie fantomatyczne techniki stały się faktem. Bohater opowiadania z 1971 roku jednoznacznie opowiada się za realnością, negując wartość życia w halucynacji. Lem pozwala Ijonowi w końcu obudzić się z potwornego snu, Folman natomiast zostawia Robin w świecie spełnionej apokalipsy. W przypadku bohaterki filmowego *Kongresu* dokonanie wyboru i opowiedzenie się po stronie realnego jest niemożliwe – realność jako taka przestała bowiem istnieć.

Lem, Folman i najnowsze technologie

Uprawianie futurologii zajmowało Lema w tym samym zakresie, co literatura. Wobec przemian technologicznych zachowywał krytycyzm – zdawał sobie sprawę, że technologia jest w równej mierze dziełem intencjonalnej działalności człowieka, co przypadku, a większość nawet doniosłych wynalazków charakteryzuje „obosieczność”¹²⁰. Jak zauważa Marek Oramus, pomimo dużej przenikliwości i odwagi w analizowaniu technologicznych trendów, nie wszystkie prognozy Lema okazały się trafne. Warto jednak zauważyć, że w lemowskim uprawianiu futurologii było tyle samo intelektualnego profetyzmu co fantastycznonaukowej inwencji. Tam, gdzie chodziło o nowe technologie, Lem bardziej wymyślał i konstruował niż przewidywał.

Polski pisarz zaufał cybernetyce, która z obiecującej dziedziny stała się raczej pobocznym narzędziem. Dziedziną, której zdecydowanie nie docenił była informatyka – autor *Kongresu* długo pozostawał przywiązany do wizji komputerów jako liczących maszyn zajmujących ogromne powierzchnie – i nie porzucił tego wyobrażenia, nawet kiedy komputery znacznie zmniejszyły swoje rozmiary¹²¹. Za jego niewątpliwe

¹¹⁹ Stanisław Lem: *Kongres...*, s. 123.

¹²⁰ Stanisław Lem: *Dylematy*. W: *Summa technologiae...*, s. 7.

¹²¹ Marek Oramus: *Projektowanie przyszłości*, op. cit., s. 219.

osiągnięcie należy uznać pracę poświęconą fantomatyce, czyli technice generowania złudzeń nieodróżnialnych od realnych doświadczeń. Lem podzielił fantomatykę na obwodową i centralną – pierwsza miała polegać na zewnętrznym pobudzaniu zmysłów, druga natomiast na wprowadzaniu informacji bezpośrednio do mózgu i jako niebezpieczna miała być obwarowana ograniczeniami. Twórca wierzył, że tworzenie doskonałych złudzeń będzie możliwe dopiero w XXX wieku¹²². Tymczasem pierwsze instalacje umożliwiające zanurzenie w wirtualnej rzeczywistości powstały już krótko po opublikowaniu *Summy technologiae* – jedną z pierwszych był Glowlof (1969), następnie stworzono Metaplace (1970), Psychic Space (1971), Videoplace (1975) i tak dalej, aż do czasów współczesnych.

W powstałych po *Summie technologiae* pismach Lem wyraża jednak rozczarowanie dotychczasowymi osiągnięciami zrealizowanej wirtualnej rzeczywistości. W 1999 roku stwierdza, że na chwilę obecną prawdziwej fantomatyki po prostu nie umiemy zrealizować. Na przeszkodzie stoi sprawność komputerów (jakkolwiek łatwo jest bowiem symulować spacer po Akropolu, o wiele więcej energii obliczeniowej wymaga symulowanie rozmowy z wiarygodnym interlokutorem) i względy finansowe (dopóki nie ma chętnych na inwestowanie w takie technologie, projekt prawdziwej VR może nigdy nie zostać zrealizowany)¹²³. Udaje się wprowadzić stworzyć iluzje, które można w ich iluzyjności zdemaskować, ale moment, w którym zakładanie „wirtualizującego sprzętu” także będzie elementem symulacji (i jako taki pozostanie nierozpoznany) jest dopiero przed nami¹²⁴.

Widać zatem, że polski futurolog miał bardzo konkretne wyobrażenie swojej fantomatyki i wszystko, co nie dorastało do ustalonego w *Summie technologiae* poziomu, uważał za projekt chybiony. Lem krytykował także stawianie znaku równości między fantomatyką a udoskonaloną komputerowo animacją i telewizją interaktywną – według autora *Kongresu* są to zupełnie różne sprawy i obecna (dostępna pod

¹²² *Ibidem*, s. 217.

¹²³ Stanisław Lem: *Kłopoty z fantomatyką*. W: *Bomba megabitowa*. Kraków 1999, s. 91-92.

¹²⁴ Stanisław Lem: *Rozmyślania nad siecią*. W: *Ibidem*, s. 48-49.

koniec XX wieku) technologia nie daje szans na prawdziwie immersyjne doświadczenie na tych polach. Internet również był dla Lema poza obszarem fantomatycznych celów¹²⁵. Pisarz rozumiał zatem przebywanie w wirtualności na sposób dosłowny – odrzucał intencjonalne, umysłowe zanurzenie, będące udziałem ludzi obcujących z cyberprzestrzenią¹²⁶.

Fantomologia składa się jednak zarówno z opisu pewnej hipotetycznej technologii, jak i z rozważań nad możliwymi konsekwencjami jej zastosowania. Polski pisarz uważał, że świat, w którym istnieje fantomat, automatycznie traci swoją ontologiczną substancję. Dociekania na temat fantomatyki były więc próbą wyobrażenia sobie społeczeństwa w stanie powszechnej wirtualizacji – i takiemu nie dawał Lem nadziei, co wyraził zarówno w *Summie*, jak i w *Kongresie futurologicznym*.

Minęło jednak sporo czasu od Lemowskich prognoz, a w świecie technik wirtualizacyjnych po latach ciszy nastąpiło znaczne ożywienie. Zarówno projekty bardziej, jak i mniej udane zaskakują swoją rewolucyjnością i inspirują do namysłu nad technologiczną przyszłością społeczeństw Zachodu. Wypada wspomnieć przynajmniej o kilku znaczących wynalazkach ostatnich lat.

Obiecująco zapowiadał się Google Glass, wprowadzony do sprzedaży dla deweloperów pod koniec 2013 roku. Produkt pozwalał na rejestrowanie obrazu i dźwięku, przetwarzanie języka naturalnego i robienie zdjęć, zapewniał połączenie z Internetem i pokazywał informacje o aktualnej temperaturze i pogodzie. Wbudowany mikroprojektor umożliwiał wyświetlanie obrazu bezpośrednio na siatkówce, obsługa urządzenia odbywała się natomiast dzięki komendom głosowym. Początkowo Google Glass skierowany był do specjalistów – firma z Mountain View zapowiedziała, że każdy zainteresowany tworzeniem opro-

¹²⁵ *Ibidem*, s. 50 -51.

¹²⁶ Zjawiska wyrosłe na gruncie kultury sieci poddawał ponadto ostrej krytyce. Uważał, że posługiwanie się Internetem prowadzi do namnożenia bezużytecznych informacji, a sama sieć daje złudzenie, że potrafimy podtrzymać więcej kontaktów niż jest to możliwe w rzeczywistości. Upowszechnienie sieciowego sposobu porozumiewania jest według pisarza powodem dewaluacji kontaktów międzyludzkich. Zmusza także ludzi do ciągłego uczenia się, ponieważ informacje i nowe technologie szybko się dezaktualizują. Koniec XX wieku określił Lem jako czasy „kurateli komputerów”, gdzie rozmaite urządzenia i programy zabezpieczające redukują naszą osobistą swobodę.

gramowania do najnowszego sprzętu nabędzie produkt za jedyne 1500 dolarów¹²⁷. Aby wypromować sprzęt i zyskać grono testerów, 15 kwietnia zeszłego roku Google przeprowadziło akcję sprzedażową. W tym wyjątkowym dniu okulary Google mógł kupić każdy mieszkaniec USA¹²⁸.

Oprogramowania jednak nie przybywało, a zainteresowanie nowinką widocznie zmalało. Okulary Google zostały wycofane ze sprzedaży już w 2015 roku, choć przed oczyszczeniem sklepów firma zapowiedziała, że pojawi się ich nowa, udoskonalona wersja. Urządzeniu wytakano wiele błędów – m.in. że rejestruje tylko krótkie materiały video, a otrzymane nagrania nie są najlepszej jakości. Z kolei możliwości takie jak nawigacja, obsługa powiadomień, wyświetlanie map oferują inne, tańsze urządzenia. Krytykowano także jego styl – Google Glass nie prezentowały się zbyt elegancko jako rzecz, którą mamy nosić na co dzień¹²⁹. Chociaż produkt nigdy nie stał się naprawdę popularny, już jego narodziny rozpoczęły dyskusję o granicach prywatności i ochronie własności intelektualnej. W Wielkiej Brytanii zakazano noszenia okularów w kinie – postarał się o to brytyjski związek operatorów kinowych. Podobnie ograniczenia wprowadziły niektóre restauracje i kawiarnie w USA¹³⁰.

Równocześnie z wygasaniem projektu Google zaczęło być głośno o nowym wynalazku firmy Oculus VR. Wersja deweloperska – Oculus Rift Dev Kit 1 została zaprezentowana we wrześniu 2014. Pomysł stworzenia niedrogiego i efektywnego urządzenia do VR dla graczy wyszedł od Palmera Luckeya, który jest właścicielem największej kolekcji po-

¹²⁷ Google zakazało jednak prowadzenia prac nad aplikacjami o seksualnych konotacjach.

¹²⁸ Karolina Mosur: *Tylko dzisiaj, tylko w Stanach Zjednoczonych, będzie można kupić Google Glass*. „Dobreprogramy” 2014.

<http://www.dobreprogramy.pl/Tylko-dzisiaj-tylko-w-Stanach-Zjednoczonych-będzie-mozna-kupic-Google-Glass,News,53680.html> (dostęp: 18.08.2015).

¹²⁹ Filip Ficner: *Google rezygnuje z Google Glass*. „PRNews.pl” 2015. <http://prnews.pl/hydepark/google-rezygnuje-z-google-glass-3273561.html> (dostęp: 18.08.2015). 2015.

¹³⁰ <http://interaktywnie.com/biznes/newsy/biznes/google-glass-zakazane-w-wielkiej-brytanii-248789> (dostęp: 18.08.2015).

dobnych wynalazków. Oculus Rift posiada 7-calowy ekran LCD i dysponuje 24 bitową głębią kolorów. Obraz, w którym będziemy mogli się zanurzyć, jest prezentowany 3D, jego rozdzielczość to 1280 x 800 pikseli. Okulary można przystosować do potrzeb osób z wadą wzroku, do zestawu dodane będą wymagane soczewki. Rozpoczęto także prace nad urządzeniami towarzyszącymi, których zadaniem będzie pogłębienie doświadczenia immersji – w planach jest kamizelka KOR-FX symulująca wrażenia dotykowe i zapachowa maska. Oculus Rift wywołał duży entuzjazm w środowisku gamingowym – wiele popularnych gier ma już swoją wersję przystosowaną do potrzeb okularów, a niektóre firmy zapowiadają uwzględnienie obsługi Oculus w nowych silnikach graficznych¹³¹. W maju firma zapowiedziała, że udoskonalona wersja konsumentka okularów będzie dostępna w 2016 roku¹³².

Za mocnego konkurenta Oculus uznaje się projekt Holo Lens, stworzony przez Microsoft. Podstawą działania Holo Lens jest nakładanie przezroczystego trójwymiarowego obrazu na faktycznie elementy otoczenia, dzięki czemu możemy umieścić na półce wirtualny przedmiot, który zobaczymy zakładając gogle. Mając Holo Lens, porozmawiamy przez Skype z dowolnego miejsca z dostępem do Internetu, połączymy się z Netflix (holograficzny ekran da się umieścić w każdym pomieszczeniu, a zgodnie z zapowiedziami możliwe będzie wyświetlanie hologramów dla wielu osób w tym samym czasie, czyli wspólne oglądanie filmów). Używając Holo Lens skorzystamy z youtube i mediów społecznościowych, zagramy także na Xboxie. Tym jednak, co zdecydowanie odróżnia gogle Microsoftu od urządzeń Oculus i Google, jest Holo Studio, czyli platforma wirtualnego kreowania i projektowania obiektów, bardzo obiecująca szczególnie dla architektów i grafików. Twórcy zapowiadają, że Holo Lens będzie „najbardziej zaawansowanym komputerem holograficznym na świecie”¹³³. Microsoft widzi szerokie

¹³¹ Mariusz Kamiński: *Oculus Rift. Wirtualna rzeczywistość wreszcie zachwyca. Czekaliśmy na to latami!* Gadzetomania 2013. <http://gadzetomania.pl/3104,oculus-rift-wirtualna-rzeczywistosc-wreszcie-zachwyca-czekalismy-na-to-latami> (dostęp: 18.08.2015).

¹³² Adrian Kotowski: *Oculus Rift. Wersja konsumentka zaprezentowana.* „PCLab.pl” 2015. <http://pclab.pl/news64301.html> (dostęp: 18.08.2015).

¹³³ <http://www.vrhunters.pl/microsoft-hololens-co-wiemy> (dostęp: 18.08.2015).

zastosowanie swojego nowego dziecka – zgodnie z prognozami, w ciągu 5 lat technologia będzie wdrożona w wielu różnych dziedzinach – szczególnie użyteczność może wykazać zwłaszcza w medycynie. Zaprojektowane w całkowicie wirtualnym studiu HoloLens przedmioty można za pośrednictwem drukarki 3D przenieść do świata fizycznego – już teraz powstają w ten sposób części samochodowe, instrumenty muzyczne, a nawet protezy. Holo Lens ma jednak znacznie ułatwić prace nad ich kreowaniem¹³⁴.

Oprócz prac nad urządzeniami umożliwiającymi zanurzenie w wiarygodnej wirtualnej rzeczywistości, pojawiają się projekty o kierunku odwrotnym – czyli takie, których celem jest przeniesienie fizycznego otoczenia w obszar wirtualny. Za tego typu przedsięwzięcie uznaje się Google Tango – projekt obejmujący smartfony i tablety umożliwiające zapisanie wirtualnego obrazu otoczenia¹³⁵. Deweloperska wersja urządzenia pojawiła się pod koniec 2014 roku.

Równocześnie rozwijają się techniki projektowania, umożliwiające tworzenie dynamicznych awatarów 3D, posiadających mimikę zeskanowaną z twarzy prawdziwych osób. Jak możemy się dowiedzieć z prezentacji grupy SIGGRAPH, podobne techniki mogą ułatwić komunikację online¹³⁶. Google Tango i nowoczesne projektowanie 3D dają szansę na przeniesienie całego dostępnego świata – łącznie z mieszkającymi w nim ludźmi – do przestrzeni wirtualnej. Być może właśnie taką rzeczywistość widzą dla nas technicy.

Trudno stwierdzić, czy Lem uznałby najnowsze urządzenia za warte uwagi. Możliwe, że zainteresowałby go kierunek zmian – pisarz zakładał, że fantomaty pojawią się jako urządzenia służące rozrywce. Chwila, w której przekroczą ten cel, może być początkiem naszej zagłady. Dziś jednak oczekiwania potencjalnych konsumentów przewyższają potrzebę dobrej zabawy. Wspomniane nowinki technologiczne zdają się przedłużać wirtualizację rzeczywistości, która staje się udziałem usiecionych społeczeństw. Zbiegają się tym samym jej dwa rodzaje. Pierw-

¹³⁴ O nowościach ze świata druku 3D można przeczytać na tej stronie:

<http://centrumdruku3d.pl/>

¹³⁵ <http://pclab.pl/news60571.html> (dostęp: 19.08.2015).

¹³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=6zP0E2atshw> (dostęp: 07.10.2015).

szy jest intencjonalny, odpowiadający za psychiczne zanurzenie w cyberprzestrzeni i przeniesienie tam większości ważnych społecznie instytucji, drugi natomiast odpowiada za wrażenie realności w obcowaniu z komputerowo generowanymi światami. Coraz mniej rzeczy stoi na przeszkodzie naszej pełnej wirtualizacji – pozostaje nam uważać, aby w myśl prognoz autora *Solaris*, nie była ona tożsama z naszą zagładą.

Po 45 latach od opowiadania Lema, Folman odświeża dyskusję o powszechnej symulacji, zaczynając swoją opowieść od technologicznej rewolucji. Umieszcza akcję w świecie, gdzie możliwe jest pełne skanowanie aktorów i realizacja filmów bez ich udziału. Z wywiadu z reżyserem oraz odtwórczynią głównej roli wynika, że aktorka już poddała się skanowaniu i istnieje pełny, wirtualny zapis jej postaci, który być może zostanie kiedyś wykorzystany w jakimś filmie. Przedstawiając rzeczywistość, w której aktorzy nie są potrzebni, ponieważ ich pracę wykonują symulacje, Folman pokazuje, jak technologia nieuchronnie przewartościowuje rzeczywistość we wszystkich aspektach, mając nie tylko wpływ na jednostkowe życie, ale i na szersze zjawiska, jak na przykład sztuka. W wywiadach reżyser zdradza zainteresowanie zmianami, jakie stają się udziałem współczesnego przemysłu rozrywkowego i sam deklaruje otwartość na nowe rozwiązania¹³⁷.

Animowana część filmu, w której bohaterowie poruszają się po świecie symulacji, oderwani od swoich ciał, jest już nie tylko wariacją na temat Lemowskiej fikcji – zyskuje zupełnie nowe znaczenie w kontekście ostatnich prac nad technikami wirtualizacyjnymi. Świat istniejących wirtualnie lokacji, w którym nie poruszamy się fizycznie, a za pomocą umysłów ubranych w wirtualne wyglądy, już wkrótce może stać się naszą rzeczywistością. Tym samym adaptacja opowiadania Lema oglądana na początku XXI staje się wyjątkowo aktualna.

¹³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=CSqcqhjGiDc> (dostęp: 15.09.2015)

Wywiad z Arim Folmanem i Robin Wright, przeprowadzony przez nerdly.co.uk. Serwis poświęcony nowościom ze świata filmów, gier i komiksów.

Technika, społeczeństwo i *science-fiction*

Jeśli dzieło filmowe potraktować jako pewne świadectwo społecznych nastrojów i lęków związanych z najsilniej odczuwanym zmianami, z *Matrixa* i *Kongresu* możemy wyciągnąć sporo interesujących informacji dotyczących powszechnego odbioru technologii i wyobrażeń przyszłości przekształconej pod jej wpływem. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że oba dzieła są utrzymane w konwencji *science-fiction*. Jak twierdzi Andrzej Sepkowski, prognozy wywodzące się z literatury fantastycznonaukowej pozostają w ścisłym związku z działalnością futurologów i trudno niekiedy osądzić, które rozpoznania są pierwotne¹³⁸. Fakt ten wpływa natomiast na doniosłość roli gatunku w społecznym odbiorze. Większość fantastycznonaukowych książek i filmów łączy w sobie rozrywkę z krytycznym namysłem. Ustalenia naukowe i filozoficzne zbiegają się tu z czystą spekulacją, a fantastyczny kostium trafia do masowej wyobraźni, będąc zapłonem rozważań i myślowych eksperymentów dla tych, którzy niekoniecznie mają ochotę lub kompetencje, aby sięgnąć po teksty specjalistów.

Chcąc zbudować spójne porównanie opisywanych filmów, skupię się na czterech tematach, które w interesujący sposób łączą dzieła Wachowskich i Folmana: relacji między wysoko rozwiniętą technologią a potrzebami człowieka, roli wspólnoty w zmieniającej się rzeczywistości, stosunku jednostki do ewoluującej rzeczywistości oraz nowatorskich rozwiązań filmowych.

W obu filmach pojawia się namysł nad przyszłością ludzi żyjących w otoczeniu zaawansowanych technologii, a także relacji między potrzebami człowieka a rozwojem techniki jako takiej. Jak zauważa Lech W. Zacher, określenie, czy technika skutecznie realizuje cele ludzkie i społeczne, nie jest łatwym zadaniem i wymaga uwzględnienia wielu czynników. Analiza zjawiska wiąże się z koniecznością założenia, że jednostki i społeczeństwa zdają sobie sprawę z realizowanych celów, a same cele są sprecyzowane i wyjaśnione. Trudno zresztą zweryfikować

¹³⁸ Andrzej Sepkowski: *Literackie projekcje społeczności jutra*. W: *Futurologia i polityka. Wizje, projekty, prognozy drugiej połowy XX wieku*. Włocławek 2006, s. 135.

stopień realizacji określonego dążenia: może ona przebiegać różnie w zależności od przyjętego horyzontu czasowego. Ponadto ocena realizowalności będzie zawsze związana z zastosowanymi narzędziami analitycznymi, a same cele i sposoby ich osiągania nie są wolne od politycznych napięć¹³⁹.

Zarówno w *Matriksie*, jak i w *Kongresie* akcentuje się fakt, że technika na pewnym etapie rozwoju zaczyna działać sama dla siebie. Choć nie możemy być pewni, jak potoczą się losy naszego świata w związku z tym zjawiskiem, specjaliści zwracają uwagę na jego szerokie konsekwencje. W obecnym momencie cywilizacji często mamy do czynienia z całkowitym utechnicznieniem – inżynierowie realizują imperatyw techniczny, a oddziaływania techniki zaczynają kreować popyt na technikę i jej wytwory. Jak twierdzi J. Richardson, nowe techniki otwierają przed nami nowe możliwości, które z kolei wiodą do wykształcenia nieznanych i niebranych dotąd pod uwagę celów. Te z kolei w końcu stają się elementem zapotrzebowania, co sprawia, że technika musi dalej się doskonalić, aby spełniać wykreowane przez siebie potrzeby¹⁴⁰.

W *Matriksie* to zjawisko zostało przedstawione w sposób metaforyczny: maszyny, które przejmują władzę nad światem, są uprzedmiotowieniem lęku przed techniką jako abstrakcyjną siłą, która do tego stopnia kreuje własne potrzeby, że w końcu zaczyna działać jako samodzielny twór. W *Kongresie* natomiast sytuację niekontrolowanego rozwoju techniki ujęto na sposób dosłowny, możliwy do przeniesienia na realia rzeczywistości pozafilmowej. W pewnym momencie filmowej historii dzięki rozwojowi techniki można już nie tylko zeskanować wizerunek aktora, ale i uczynić go substancją, zdolną do wywoływania w mózgu konsumenta niczym nieskrępowanych halucynacji. Kilkanaście lat po sprzedaży swojego wizerunku Robin podpisuje kolejną umowę, na mocy której produkt o nazwie „Robin Wright” zostanie rozpisany na cząsteczki i wprowadzony do sprzedaży.

¹³⁹ Lech W. Zacher: *Technika a cele ludzkie i społeczne*. W: *Nauka, technika, społeczeństwo...*, s. 274-276.

¹⁴⁰ J. Richardson: *Tomorrow's Aviation. The Sky Won't Be the Only Limit*. „The Futurist” 1997, vol. XI, nr 3. Cyt. za: Lech W. Zacher: *Technika a cele ludzkie społeczne...*, s. 288.

Technika poza tworzeniem zapotrzebowania na samą siebie stwarza obecnie także inne potrzeby: w wersji globalnej i międzynarodowej jest to na przykład ochrona środowiska, w wersji indywidualnej – ze względu na fakt, że większość jednostek jest zmuszona pracować w otoczeniu maszyn – można mówić o potrzebach humanizacyjnych i partycypacyjnych. Jak zauważa Zacher, pomimo silnej konkurencji produkcyjnej i konsumpcyjnej, coraz więcej mówi się o konieczności samoograniczenia, szczególnie jeśli chodzi o kwestie surowcowe i energetyczne. Kraje rozwinięte przypominają sobie o idei zrównoważonego rozwoju¹⁴¹. Także i te problemy zostały przedstawione w omawianych filmach, choć w każdym z nich w formie spełnionej apokalipsy. Zarówno w *Matryksie*, jak i w *Kongresie* mamy do czynienia z przedstawieniem świata kompletnie zdegradowanego i wyjałowionego, w którym technika służy już tylko do przesłonięcia faktu nieodpowiedzialnego się nią posługiwania. Pod względem indywidualnego obcowania z techniką, wizja przedstawiona w *Kongresie* jest nieco bardziej pesymistyczna, niż ta znana z *Matryxa*. W filmie Wachowskich w utecniczonym świecie jest miejsce dla człowieka, może on brać udział w wykorzystywaniu techniki i zdecydować, aby przyczyniała się do pozytywnych celów. Załoga Nabuchodonozora korzysta z techniki cały czas, doskonalić się w walce z maszynami. W *Kongresie* natomiast technika jest oddalona od zwykłego człowieka i elitarna: ci, którzy nie biorą udziału w jej rozwijaniu, są skazani na podporządkowanie się, nie mają wpływu na kształt otaczającej rzeczywistości.

Przedstawiona w obu filmach relacja wirtualnego i realnego jest sprzężona z pewnym konkretnym myśleniem o społeczeństwie i jego znaczeniu, co koresponduje z pytaniami zadawanymi przez socjologów w miarę rozwoju społeczeństwa informacyjnego. Społeczności wirtualne, tworzone przez ludzi skupionych wokół podobnych zainteresowań, istnieją od dawna. Rozwój technologiczny i ekspansja wirtualności miały jednak niebываły wpływ na przeformułowanie struktur obowiązujących dla całego społeczeństwa, czego efekty możemy zaobserwować dzisiaj.

¹⁴¹ *Ibidem*, s. 284.

Spółeczeństwo informacyjne traktuje się jako termin dyskusyjny – według niektórych mamy do czynienia z zupełnie nową formą, inni z kolei uważają, że jest to tylko utechniczona wersja struktur już zastanych¹⁴². Dominuje jednak przekonanie, że obecny świat funkcjonuje na zupełnie innych zasadach niż przed wspomnianymi zmianami – taki pogląd wyznaje Giddens, który używa nazwy „społeczeństwo późnej nowoczesności”¹⁴³. Według badacza budujące społeczeństwo struktury zdecydowanie różnią się od wszystkich, z którymi obcowaliśmy w poprzednich latach. Instytucje nowego świata rozwijają się w niezwykłym tempie, odrzucając ustalony wcześniej porządek i obyczaje na każdym właściwie polu. Ze względu na szybkość rozwoju technologicznego każda zmiana natychmiast zyskuje charakter globalny. Choć przemiany technologiczne zachodzą właściwie ponad jednostkami, mają wpływ na ich codzienne życie – wszyscy bierzemy więc udział w przekształcaniu świata¹⁴⁴.

Dużą karierę zrobiło określenie Castellsa „społeczeństwo sieci”. Nowe społeczeństwo powstało zdaniem Castellsa między końcem lat 60. a 70. XX wieku. Według socjologa najważniejszy wpływ na ukształtowanie tego nowego tworu miały rewolucja technologii informacyjnych i jednoczesny kryzys kapitalizmu i komunizmu. W reakcji na załamanie państwa narodowego i niewystarczalność demokracji i patriarchy, do głosu zaczęły dochodzić ruchy rozmaitych mniejszości, organizacje na rzecz ekologii i religijni fundamentalisci. Wspomniane inicjatywy podważały sens i logikę państwa narodowego, a także demokracji.

¹⁴² Fritz Machlup: *Pojęcie sektora informacji*. W zbiorze: *Spółeczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania*. Red. Tomasz Goban-Klas, Piotr Sienkiewicz. Kraków 1999, s. 46.

¹⁴³ Inne określenia to „wiek systemów” (R. Ackoff), „postindustrializm” (D. Bell) i „trzecia fala” (A. Toffler).

¹⁴⁴ Małgorzata Bogunia-Borowska: *Codziennosc życia społecznego – wyzwania dla socjologii XXI wieku*. W zbiorze: *Socjologia codzienności*. Red. Piotr Sztompka, Małgorzata Bogunia-Borowska. Kraków 2008, s. 63-64. Cyt. za: Artur Borcuch: *Rozwój technologiczny i jego wpływ na społeczeństwo*. W: *Cyfrowe społeczeństwo w elektronicznej gospodarce*. Warszawa 2010, s. 76.

Te cechy są właściwe globalnej sieci, zdolnej do nieustanego rozszerzania¹⁴⁵.

Prognozy dotyczące rozwoju społeczeństwa informacyjnego powstałe do początku XXI wieku miały różne odcienie. W wizjach pesymistycznych zakładano, że społeczeństwo informacyjne może być jednocześnie społeczeństwem poddanym całkowitej kontroli. Inną braną pod uwagę możliwością było powstanie społeczeństwa rozproszonego – tworu zdeintegrowanego, wysoce zindywidualizowanego, niechętnego tworzeniu grup i skłonnego do konfliktów¹⁴⁶. Także i dziś rozwijające się na naszych oczach społeczeństwo informacyjne wywołuje mieszane odczucia. Jak wskazuje Artur Borcuch, nie ma bowiem pewności, że społeczeństwo informacyjne będzie lepsze od przedinformacyjnego. Jego jakość nie będzie zależna od sprawności komputerów ani zakresu informatyzacji. Jedną sprawą jest tu kreowanie i rozpowszechnianie informacji, a inną dbałość o sprawne funkcjonowanie społeczeństw i szczęście jednostek. Społeczeństwo, u którego podstaw nie leżą pozytywne wartości, może się okazać projektem niebezpiecznym¹⁴⁷.

Dyskusja na ten temat od lat ożywia także środowisko *science-fiction*. Badacze zwracają uwagę, że fantastyka naukowa nieustannie odnawia dyskurs o stosunku jednostki do państwa, zbiegając się tym samym z dyskusją politologiczną¹⁴⁸. Literatura fantastycznonaukowa chętnie produkuje wizje społeczeństw technokratycznych, których przywódcy nie cofają się przed użyciem najwymyślniejszych metod, aby podporządkować sobie jednostkę. Ideę państwa od zawsze traktowano w SF nieufnie i utożsamiano z opresją, przedstawiając skazane na porażkę zmagania jednostki z bezwzględny aparatem władzy¹⁴⁹. Ten z kolei

¹⁴⁵ Magdalena Kamińska: *Rzeczywistość wirtualna rozumiana jako przestrzeń rozwoju nowego typu wspólnotowości. Interpretacje „libertariańskie” Howarda Rheingolda i Manuela Castellsa*. W: *Rzeczywistość wirtualna jako ponowne zaczarowanie świata. Pytanie o status poznawczy koncepcji*. Poznań 2007, s.136.

¹⁴⁶ *Pojęcie sektora informacji...*, s. 46.

¹⁴⁷ Artur Borcuch: *Rozwój technologiczny...*, s. 71.

¹⁴⁸ Neil Easterbrook: *State, Heterotopia*. W zbiorze: *Political Science-Fiction*. Red. D. M Hassler, C. Wilcox. 1997, s. 44. Cyt. za: Andrzej Sepkowski: *Optymizm i pesymizm w S-F, op. cit.*, s. 46.

¹⁴⁹ Andrzej Sepkowski: *Mechanizm władzy*. W: *Futurologia i polityka...*, s. 110.

stale powiększał się o nowych członków. W *science-fiction* lat 50.¹⁵⁰ do grupy sprawców ucisku – w której znajdowali się już przywódcy korporacji i galaktycznych imperiów – dodano białe kołnierzyki, technobiu-rokratów, menadżerów i elity kierownicze. Rządzący zyskiwali coraz wyraźniejszy kształt i status¹⁵¹. W tym samym czasie pojawiły się także dystopijne wizje społeczeństw zarządzanych za pośrednictwem maszyn. Pisarze szybko dostrzegli, że maszyny, choć teoretycznie obdarzone bezwzględnie obiektywnym i racjonalnym spojrzeniem, mogą działać tylko po uprzednim zaprogramowaniu – tym samym programujący staną się nowymi elitami sprawującymi kontrolę nad resztą¹⁵². Także rozdźwięk między rozwojem technologicznym a etycznym interesuje twórców SF już od dawna – dlatego w utworach fantastyczno-naukowych w otoczeniu wysoce zaawansowanej technologii żyją ludzie, u których poczucie etycznych zobowiązań jest znikome¹⁵³.

Wszystkie te kwestie nie tylko podkreślają związek filmów z problemami zajmującymi specjalistów, ale i głębiej uzasadniają zastosowanie w *Matriksie* i *Kongresie* konwencji SF. W obu filmach podkreślona została znacząca odmienność obecnych, organizujących społeczne życie struktur. Zwraca się uwagę na globalność zmian, zależność codziennego bytowania od technologii. Wyrażona jest także obawa o brak etycznego fundamentu, na którym mogłaby oprzeć się rzeczywistość. W *Matriksie* i *Kongresie* rodowód tych, którzy sprawują władzę odpowiada od dawna kultuowanemu przez autorów SF wyobrażeniu – filmy przedstawiają świat, w którym społeczeństwo właściwie nie istnieje. Jednostki są od siebie starannie odseparowane i nie mają świadomości wspólnych interesów. Nad tym zdeorganizowanym tworem sprawują władzę „oni” – w tym przypadku maszyny i wielkie korporacje, zarządzające dozowaniem do ludzkich mózgów iluzji.

¹⁵⁰ Z napisanych w tym czasie prac ekonomisty Fritza Machlupa wynikało, że Stany Zjednoczone stają się społeczeństwem opartym gospodarczo o wiedzę i informację. Według jego analiz w latach 1947 – 1958 sektor informacyjny rozwijał się w tempie dwukrotnie szybszym od wzrostu dochodu narodowego USA. W: *Pojęcie sektora informacji*, op. cit., s. 43.

¹⁵¹ Andrzej Sepkowski, *Mechanizm władzy...*, s. 111.

¹⁵² *Ibidem*, s. 127.

¹⁵³ Andrzej Sepkowski, *Literackie projekcje...*, s. 164.

Jaką funkcję pełni zatem w obu filmach świat wirtualny? Wydaje się, że podział na świat ułudy i świat rzeczywisty koresponduje z podziałem na świat społeczny i społecznie zatomizowany. W *Matriksie* realne i wirtualne są wyraźnie wyodrębnione. W symulacyjnym śnie bohaterowie przeżywają życie amerykańskich obywateli końca XX wieku, gdzie ludzie nie działają wspólnie w żaden sposób. W świecie realnym natomiast bohaterowie ramię w ramię walczą o zbiorowy cel, kultywując idee wspólnoty, braterstwa i poświęcenia. Tymczasem w *Kongresie* podział na realne i wirtualne właściwie nie istnieje. W warstwie wirtualnej każdy śni swoją własną, fantastyczną historię, w kompletnym odizolowaniu od innych. Realne zostało unicestwione, a ostatnie sceny filmu podają w wątpliwość istnienie czegokolwiek poza symulacją. Włączane do mózgow chemikalia tak idealnie zaspokajają indywidualne interesy, że nie istnieje świadomość interesów zbiorowych. Zdaje się zatem, że w każdym z filmów realne jest równoznaczne ze wspólnotowym. W *Matriksie* to wspólnotowe istnieje, w *Kongresie* natomiast nie.

Tworzenie wspólnot i ich jakość jest kolejnym problemem zajmującym badaczy społeczeństwa informacyjnego, za co odpowiada niewątpliwie pojawienie się świata sieci, w którym reguły poznawania ludzi i budowania więzi są inne. Choć, jak wskazują socjologowie, w teorii nowe technologie zwiększają liczbę oraz intensywność kontaktów, mogą także ograniczyć kontakty międzyludzkie do wymiany informacji, nie doprowadzając tym samym do wytworzenia się prawdziwie silnych relacji. Sieć dużo obiecuje – pokazuje mnogość okazji życiowych (w obszarach zawodowych, emocjonalnych i rozrywkowych), których użytkownicy nie mają szansy spełnić, co skutkuje psychicznym napięciem¹⁵⁴.

Wskazuje się jednak, że Internet może być odpowiedzią na to, co unieważniła i wchłonęła postępująca urbanizacja. Choć w jej wyniku znacząco ograniczyły się kontakty twarzą w twarz i zanikła przestrzeń sąsiedzka, nie znaczy to jednak, że ludzie przestali odczuwać potrzebę tworzenia „Good Great Places”. Powstała wraz z rozwojem miast niszę,

¹⁵⁴ Małgorzata Bogunia-Borowska: *Ciągle w zasięgu*. „Polityka” nr. 36, s. 108-110. Cyt. za: Piotr Werner: *Gospodarka a społeczeństwo sieci*. W: *Łatwa ścieżka. Społeczeństwo a przestrzeń telekomunikacji i mediów elektronicznych*. Poznań 2009, s. 57.

jak twierdzą Turkle i Rheingold, doskonale wypełnia Internet¹⁵⁵. Rheingold uważa wręcz, że znajomości zawierane w sieci są szlachetniejsze, bardziej bezinteresowne i wysublimowane – w opinii krytyka mówienie o wspólnotowej naturze człowieka jest nadużyciem. W minionych wiekach bowiem ludzie nawiązywali ze sobą kontakty głównie po to, żeby przetrwać. Wobec tego więzi zbudowane dzięki sieci stanowią według niego wyższe stadium naszej ewolucji. Wciąż jednak Rheingold widzi Internet jako doskonałe narzędzie komunikacji, dającej początek związkom, które dopiero mogą doprowadzić do wykształcenia wspólnoty. Samo rozmawianie to jednak za mało¹⁵⁶. Choć Rheingold uważa, że Internet jest medium o dużym potencjale obywatelskiej swobody, sądzi, że jest on stopniowo kolonizowany przez wielkie korporacje i polityków¹⁵⁷.

Matrix i *Kongres* konsolidują pewną powszechnie wyrażaną tęsknotę za wspólnotą w jej wydaniu sprzed powstania najnowszych mediów. Jak zauważa Magdalena Kamińska:

Czy to w ujęciu technofobicznym, idealizującym interakcje typu „twarzą w twarz”, czy też technofilnym, sławiącym więzi przyjaźni i wymianę „czystych darów” w polu „elektronicznej agory”, wspólnota jawi się współcześnie, przede wszystkim dzięki mediom, jako wartość autoteliczna, uprzedmiotowiona i zamknięta w wizji „utraconego raju”, środowiska pierwotnie przypisanego człowiekowi rozumianemu jako homo societus¹⁵⁸.

Nie bez znaczenia jest także pozycja, jaką w każdym filmie przydzielono głównemu bohaterowi. Zarówno w *Matriksie*, jak i w *Kongresie* bohatera obdarzono nastawieniem paranoidalnym, stosując tym samym chwyt właściwy fantastyce socjologicznej. Jak wskazuje Mariusz Leś, w SF socjologicznej lęk budzi nie irracjonalne, ale hiperracjonalne. Przynajmniej chwilowe popadnięcie w paranoję zdaje się być naturalną częścią procesu wyzwiania z systemu. Za paranoicznym nastawieniem

¹⁵⁵ Magdalena Kamińska: *Rzeczywistość wirtualna...*, s. 129.

¹⁵⁶ *Ibidem*, s. 131.

¹⁵⁷ *Ibidem*, s. 131-132.

¹⁵⁸ *Ibidem*, s. 139.

skrywa się zresztą docieklivość, samodzielność i otwartość poznawcza – wszystkie te cechy są potrzebne bohaterowi, aby mógł przetrwać¹⁵⁹. W SF szalona wizja faktów wykreowana przez postać bywa prawdziwsza, niż obowiązujący porządek, podtrzymywany wyłącznie dzięki zbiorowemu złudzeniu. Najczęściej zresztą prawda różni się poważnie nie tylko od oficjalnej wersji, ale i od wyobrażeń bohatera, co stanowi dla niego wyzwanie i jest impulsem do wewnętrznej przemiany, umożliwiającą następnie posuwanie wydarzeń fabularnych.

Poznajemy Neo żyjącego w świecie iluzji – choć podejrzewa, że rzeczywistość nie do końca jest tak uporządkowana, jak na to wygląda, nie przeczuwa kryjącej się za wszystkim rozbudowanej intrygi. Po odkryciu i zaakceptowaniu prawdy, bohater przystępuje do walki o „przywroćenie rzeczywistości” – takiej jej wersji, która pozwala ludziom zdegradowanym do roli baterii odzyskać godność i samodzielnie wpływać na swój los. Neo jest bohaterem silnym – do tego stopnia nie godzi się, aby cokolwiek decydowało o jego życiu, że przystępuje do walki mimo niesprzyjającej przepowiedni. Wspierany przez innych rebeliantów, dąży do zdjęcia z oczu świata przesłony iluzji. Jak twierdzi Joanna Spalińska-Mazur, właśnie dlatego, choć *Matrix* posługuje się cyberpunkową estetyką, pokonuje programowy pesymizm nurtu. Nie przejmuje także od cyberpunka zachwyty nad sztucznym poszerzaniem możliwości ciała i obrzydzenia dla jego „mięsności”¹⁶⁰. Przyrodzona człowiekowi cielesność i niepowtarzalność okazują się w *Matriksie* trwalsze od sztucznego systemu, nawet wyjątkowo inteligentnego.

W przypadku *Kongresu* sytuacja wydaje się bardziej skomplikowana. Robin nie jest uwikłana w świat symulacji tak jak Neo, jednak jej wybór – przejść na drugą stronę czy nie – okazuje się pozorny. Bohaterka decydując się na skanowanie przestaje istnieć jako aktorka, a odwiedzając tytułowy kongres futurologiczny także jako osoba – od tej pory doświadcza tylko kolejnych, coraz głębszych halucynacji. Podejrzewa nieprawdziwość otaczającego ją świata, ale nie może w żaden sposób

¹⁵⁹ Mariusz M. Leś: *Wzorce sprzężenia fabularno-narracyjnego*. W: *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*. Białystok 2008, s. 191.

¹⁶⁰ Joanna Spalińska-Mazur: *Matrix. Korekta manifestacji kultury cyberpunkowej według braci Wachowskich*. „Kwartalnik Filmowy” 2000, nr 31-32, s. 206.

wyzwolić się z ułudy symulacji. Robin jest bohaterką, która nie ma wpływu na dziejące się wokół niej zdarzenia. W *Kongresie* unika się także podkreślania przyrodzonej wyjątkowości człowieka. Akcentowana jest raczej łącząca wszystkich niska potrzeba użycia, każąca ludziom połykać kolejne ampułki z symulującymi szczęście chemikaliami. Możliwość przyjęcia dowolnego wizerunku oznacza ni mniej ni więcej, że po rajskich ulicach wałęsają się niezliczone kopie idoli popkultury – od Jezusa do Marilyn Monroe.

Paranoidalne podejście do rzeczywistości zdaje się być nie tylko cechą ludzi żyjących w hipotetycznych systemach całkowitej kontroli, ale zwykłym nastawieniem członków rozwiniętych technologicznie społeczeństw, gdzie informacja jest podstawą zarobkowania i rozrywki. Poza tym, że jednostka musi sobie poradzić z rozpoznaniem realności w świecie rozpiętym na granicy fizykalnego i wirtualnego (oraz określić w tym nowym-starym środowisku swoje miejsce), życie w ciągłym podłączeniu jest wyzwaniem dla naszej percepcji i intelektu. Obecnie większość z nas doświadcza przeładowania informacją. Ciągła koncentracja i gotowość na odbiór informacji wymaga nieustannego wysiłku. Przyjmowane większej ilości danych, niż mózg ludzki może przetworzyć (a także znacząco więcej, niż jest konieczne do podjęcia decyzji) doprowadza do silnego dyskomfortu psychicznego. W XXI wieku informacji produkuje się zdecydowanie więcej, sieć ułatwia natomiast jej kopiowanie i rozpowszechnianie, powiększyła się także pojemność kanałów służących do przesyłania danych¹⁶¹. Jednocześnie coraz trudniejsze staje się weryfikowanie nie tylko tego, które informacje są nam potrzebne, ale także tego, które są prawdziwe.

W miarę rozwoju Internetu upadł także mit sieciowej anonimowości. Choć duża część internautów nadal jest przekonana, że ich działalności w sieci nie można wykryć, w rzeczywistości każdy użytkownik Internetu jest identyfikowalny, podobnie jak ewentualne popełnione przez niego przestępstwa (jak na przykład ściąganie i udostępnianie nielegalnych plików). Coraz głośniej mówi się o zagrożeniu naszej pry-

¹⁶¹ Andrzej Adamski: *Ciemne strony Internetu. W: Media w cyfrowym i analogowym świecie. Wpływ cyfrowej rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*. Warszawa 2012, s. 144.

watności w dobie nowoczesnych mediów. Choć oddanie rozmaitych dziedzin życia kontroli maszyn rozwiązuje pewne problemy, nastęrcza również nowych. Ruchy, które wykonujemy posługując się siecią, zostawiają po sobie ślad, a zgromadzone w ten sposób informacje trafiają do baz danych, na podstawie których można wygenerować nasz profil¹⁶². Świadomość, że w Internecie odbywa się handel informacją i że często podawane nam przekazy mają na celu wyłącznie zachętę do kupna określonego produktu, wzmagają nieufność wobec sieci. Chaos informacyjny i nadmiar komunikatów wywołują natomiast poczucie bezradności. Istnienie poza siecią jest jednak niemożliwe – to część środowiska naszego życia, w którym podejmujemy decyzje wywołujące prawdziwe konsekwencje.

W *Matriksie* i *Kongresie* metaforycznie przedstawiono trudności, jakie może napotkać człowiek zmuszony do życia w świecie zaawansowanych technologii, którego reguły trzeba na bieżąco i samodzielnie odkrywać. Nastawienie paranoidalne pozwala w takiej sytuacji okiełznać i oswoić obcą przestrzeń. Bohater *Matrixa* jest tym, który dobrze porusza się w świecie zaawansowanych technologii, potrafi odróżnić prawdę od fałszu, a na koniec tym, który potrafi przejrzeć mechanizm całego systemu – w ostatnich scenach filmu Neo odczytuje kod matrixa. W *Kongresie* natomiast bohaterka jest zależna od technologii, odróżnienie ułudy od symulacji pozostaje dla niej nieosiągalne. Technologia jest pokazana jako siła, która góruje nad człowiekiem i wykorzenia go z dotychczasowego środowiska, nie dając nic w zamian.

W każdym obrazie do przedstawienia filmowej rzeczywistości użyto nowatorskich środków. Efekty specjalne *Matrixa* zostały uhonorowane Oscarem. Najbardziej popisowy *bullet time* szybko stał się kultowy, a do licznych spektakularnych eksplozji przygotowywano się miesiącami. Twórców filmu inspirowała między innymi estetyka komiksu, gdzie chętnie korzysta się z efektu „zatrzymania czasu” i możliwości oglądania postaci z wielu stron¹⁶³.

¹⁶² *Ibidem*, s. 148-149.

¹⁶³ Podstrona portalu „film.org” poświęcona efektom specjalnym w *Matriksie*: <http://film.org.pl/fx/matrixe.html> (dostęp 3.01.2016).

Świat *Kongresu* powstał natomiast z połączenia filmu aktorskiego i animowanego. Część animowana była czasochłonnym przedsięwzięciem. Wykorzystano technikę ręcznego rysunku, a do pracy użyto oprogramowania Toon Boom Harmony. Nad *Kongresem* pracowało siedem studiów w różnych częściach świata, a w animowanej części filmu wyraźnie widać inspiracje komiksową estetyką filmów Maxa Fleishera¹⁶⁴.

Wprowadzenie efektów specjalnych lub animacji pozwala na poziomie fabularnym podkreślić rozróżnienie przedstawianych w filmie światów – wirtualnego i realnego. Dzięki wspomnianym technikom, w filmie wyraźniejszy staje się wątek autotematyczny. U progu XX wieku, kiedy powstał *Matrix*, sztuka filmowa była nie tylko daleka od swojej tradycyjnej sytuacji odbioru, ale i od typowej sytuacji zapisu obrazu filmowego (obraz na taśmie wymaga obrazu przed kamerą). Twórcy *Matrixa* pokazali ponadto, że film może działać jako część większego, interakcyjnego projektu, nie tracąc niczego ze swojej filmowości. *Matrix* stał się przynoszącą duże dochody marką, obejmującą poza filmami kinowymi także anime, gry komputerowe i setki atrakcyjnych dla fanów gadżetów.

Motywy autotematyczne pojawiają się także w *Kongresie*. Pokazując historię Robin, która zostaje zmuszona do zeskanowania (a tym samym sprzedania) swojego aktorskiego wizerunku, Folman mówi o konsekwencjach rozwoju nowych technik dla sztuki filmowej, ale też świata wokół niej. Zapis na taśmie filmowej nie naśladuje już rzeczywistości dookoła siebie. Skoro wyrugowaniu może ulec nawet znaczenie aktorów, sztuka filmowa staje się iluzją samej siebie.

Oba filmy zarówno pod względem poruszanej problematyki, jak i formy, wpasowują się w dyskusje o kształcie i zasadach życia we współczesnej rzeczywistości, biorąc pod uwagę jej wymiar techniczny, społeczny i artystyczny.

¹⁶⁴ Artykuł Magdaleny Wołyniec powstały na zlecenie portalu FilmPro: <http://frogsandsquash.com/?p=2480> (dostęp 3.01.2016).

New technologies and virtualization of the reality as a movie subject. A. and L. Wachowskis' „Matrix” and „Congress” by A. Folman

The paper's subject is the presentation of issues related to the new media and virtualization of the reality in contemporary film. The author analyzes the technological topics appearing in both the diegetic and the formal level of both films. She was interested in the social, philosophical and literary sources of specific representations of the technology.

Keywords

Ari Folman, Andy and Lana Wachowski, Stanisław Lem, cinema, virtualization, *science-fiction*, cyberpunk, Matrix, Congress

Izabela Kieszek – absolwentka Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, była przewodnicząca Klubu Przyjaciół Siódmej Sztuki, koła naukowego poświęconego filmowi i historii kina. Autorka pracy magisterskiej pod tytułem *Wirtualizacja rzeczywistości i nowe technologie jako temat filmowy. „Matrix” Wachowskich i „Kon-gres” Folmana*. Interesuje się kwestiami poznania i rzeczywistości. Wolny czas poświęca na kino i medytację.