

# Marcin Mazurek

---

## Wirtualny podmiot Bukatmana - wprowadzenie

---

ER(R)GO. Teoria–Literatura–Kultura nr 2 (5), 113-114

---

2002

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

## Wirtualny podmiot Bukatmana – wprowadzenie

Próba przedstawienia przesłania książki poprzez prezentację jej fragmentu jest zadaniem narażonym na kilka niebezpieczeństw. Z jednej strony bowiem, chcąc przybliżyć czytelnikowi choćby zarys poruszanych w niej problemów, nietrudno wpaść w pułapkę uogólnień i nadmiernych uproszczeń, zwłaszcza w przypadku pozycji tak obszernej jak *Tożsamość Terminalna* Scotta Bukatmana. Z drugiej strony zaś, wstęp do książki z definicji nakreśla w pierwszym rzędzie przysłe plany i intencje autora a nie szczegóły ich eksplikacji, co w najlepszym przypadku może wywołać u odbiorcy uczucie niedosytu.

W przypadku książki Bukatmana największa trudność dotyczy jednak topografii terytorium, po którym się porusza. Jest to bowiem dynamiczny obszar kultury inspirowanej i determinowanej technologiami Ery Informacji, którego charakter najlepiej oddaje celowa dwuznaczność samego pojęcia; terminalny, w ujęciu Bukatmana, oznacza zarówno tyle co końcowy, jak i wskazuje na terminal komputerowy jako miejsce, w którym dochodzi do symbolicznej symbiozy tego, co ludzkie z tym, co technologiczne. Jest to również miejsce nieustającej wymiany tekstualnej, dyskursywny poligon, na którym ścierają się teorie Jeana Baudrillarda i Donny Haraway z apokaliptyczną poetyką *Blade Runnera* i *Videodromu*, analizy kultury symulacji Guya Deborda z opisami happeningów Stelarc'a i grupy SRL, a wszystko to przepełnione jest dogłębnym poczuciem zmiany, jakie technologie elektroniczne wywołały i nadal wywołują, w ontologicznej strukturze współczesnej rzeczywistości.

Wizja krajobrazu kulturowego determinowanego cybernetycznie, którą proponuje Bukatman, osadzona jest na dwóch zasadniczych fundamentach. Pierwszy z nich zakorzeniony jest w strategiach obiegu informacji i wynikającej z niego określonej strukturze społecznej, jaka cechuje epokę późnego kapitalizmu. Na chronologię rozwoju Zachodu, od rewolucji przemysłowej po zmierzch epoki industrialnej, nakłada się dyskretna celebrowanie indywidualizmu, inicjatywy, wiedzy oraz, przede wszystkim, umiejętności wykorzystania informacji, dostęp do której stanowi jedną z kluczowych cech współczesnej demokracji liberalnej.

Drugi ze wspomnianych biegunów stanowią natomiast tekstualne i filmowe reprezentacje rozmaitych wersji relacji pomiędzy podmiotem a technologią oraz jej metaforami: miastem, cyberprzestrzenią, kulturą mediów oraz zmodyfikowanym elektronicznie ciałem. W tym właśnie miejscu dochodzi do głosu dyskurs spod znaku fantastyki naukowej, a zwłaszcza jej najbardziej postmodernistycznego podgatunku – literatury cyberpunkowej. To właśnie ta ostatnia, reprezentowana między innymi przez Williama Gibsona, J.G. Ballarda i Philipa K. Dicka, krąży wokół kwestii wiarygodności reprezentacji, fundamentów podmiotowości czy ingerencji technologii w ciało, stając się tym samym literackim ucieleśnieniem i ilustracją zasadniczych kwestii z jakimi zmagają się dyskurs ponowoczesny.

Nie bez przyczyny scenariusze cyberpunkowych powieści osadzone są w bardzo niedalekiej przyszłości a wizja technologii, jaką prezentują, daleka jest od przepełnionych euforią podróży międzyplanetarnych i podboju przestrzeni kosmicznej, którą proponują *Gwiezdne Wojny* czy *Star Trek*. Przeciwnie, przyszłość widziana z perspektywy Ery Informacji stanowi swoistą kombinację przeszłości i teraźniejszości przesyconą niewidzial-

nymi machinacjami finansowymi o globalnym charakterze. W tle spowitych wieczną nocą krajobrazów *Blade Runnera* przemykają skrzydlate Cadillaki z lat 50-tych, a Gibsonowską cyberprzestrzeń nawiedzają prastare duchy *voo doo*.

Innymi słowy, przyszłość jaką proponuje współczesna SF, wyrasta z radykalnych technologii i mitów teraźniejszości. Ze współczesnymi teoriami postmodernizmu spod znaku Baudrillarda, Virilio, Krokera, Jamesona czy Deleuze'a łączy ją jednak świadomość kryzysu, w jakim znalazła się kultura współczesnego zachodu. Kryzysu spowodowanego nieokiełznanym rozwojem technologii elektronicznych, zrozumienie którego wykracza poza możliwości ludzkiej percepcji. Zamiast jednak celebrować rozkład tradycyjnych składników tożsamości wywołany nadmiarem informacji, określanym przez Baudrillarda jako „cybernałot”, Bukatman proponuje inny sposób relacji z wszechobecną techno-kulturą.

Spełniając z nawiązką obietnice zawarte w poniższym wstępie prowadzi on czytelnika przez gąszcz tekstów i teorii, od analizy kryzysu przed-elektronicznej tożsamości, poprzez rozmaite wersje relacji ze środowiskiem informacyjnym. Zwieńczeniem tej tekstualnej wyprawy jest wizja nowego podmiotu, jaki wylania się z zawiłych meandrów dyskursu cybernetyczno-organicznego. Ów podmiot, określanany jako terminalny, niweluje tradycyjną opozycję pomiędzy tym, co ludzkie a tym, co technologiczne. W efekcie tego procesu, postrzeganego zresztą jako pewien etap ewolucyjny, technologia zostaje podniesiona do rangi istotnej konstytuanty nowej, elektronicznie współ-definiowanej, podmiotowości. Tożsamość terminalna, zakorzeniona zarówno w filozoficznych paradygmatach Ery Informacji jaki i w literacko-filmowych wizjach jej własnej przyszłości, stanowi metaforyczny sposób sprzężenia podmiotu z otaczającą go zarówno dziś jak i w przyszłości, rzeczywistością. Rzeczywistością, która, jak zaznacza autor książki, „zmienia się zbyt szybko, by można nadać z jej dokumentowaniem.”