

Piotr Wojciechowski

Jak człowiek stworzył człowieka : Geneza zjawiska sztucznych ludzi w kulturze

Kultura Popularna nr 2 (36), 94-111

2013

Artykuł został zdigitalizowany i 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, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Piotr Wojciechowski

Jak człowiek stworzył człowieka *Geneza zjawiska sztucznych lu- dzi w kulturze*¹

DOI: 10.5604/16448340.1081210

¹ Artykuł powstał w oparciu o wybrane wątki pracy magisterskiej pod tytułem *Dlaczego śnimy o androïdach? Motyw sztucznego człowieka w kulturze na wybranych przykładach* napisanej na Wydziale Kulturoznawstwa i Filologii SWPS, Warszawa 2013.

W mitologii greckiej istnieje mit o królu Pigmalionie, który wyrzeźbił kobietę idealną – Galatę. Według Owidiusza, Pigmalion zniechęcony zachowaniem kobiet, szczególnie oszałałych nierządnic proitydzkich, żył samotnie. Jako, że był rzeźbiarzem, postanowił wykonać sobie kobietę idealną z kości słoniowej. Rzeźba wykonana została perfekcyjnie, a odróżnić ją od prawdziwej kobiety można było tylko przez dotyk. Pigmalion przebierał rzeźbę w piękne suknie oraz obdarowywał kwiatami i prezentami. W końcu podczas wiosennych obchodów święta Afrodyty, bogini wysłuchała jego modłów i ożywiła rzeźbę. Pigmalion ożenił się z Galatą i mieli córkę (Stabryła, 2007: 7–19). Ten akt stworzenia nowego, sztucznego bytu przez człowieka, nie jest ani pierwszym, ani jedynym takim przypadkiem w historii. Oczywiście na gruncie wytworów artystycznych – literackich lub filmowych. Sztuczni ludzie są obecni w każdej kulturze i w każdym okresie natrafimy na nich choćby w bajkach, mitologii czy filmach science-fiction. Nawet biblijny Adam został ulepiony z gliny, a następnie ożywiony przez Boga.

Motyw sztucznego człowieka jest bardzo złożony i skomplikowany. Zawiera się w nim ukryta istota człowieczeństwa – to, w jaki sposób sztuczni ludzie są przedstawiani, jest tak naprawdę miarą empatii, współczucia, szacunku do drugiego człowieka czy tolerancji. Niezależnie, czy sztuczni ludzie są potworami, czy ofiarami, zawsze kończą w podobny sposób. Spaleni żywcem przez wzburzony tłum, pozostawieni na zapomnienie na dnie morza lub rozstrzelani na ulicy, sztuczni ludzie są postaciami tragicznymi. Zależnie od historii, w jakiej się znajdują, mogą posiadać niezwykle moce, które czynią ich lepszymi od zwykłych ludzi. Tym samym zwiększa się strach przed nimi i obawa, że mogą obrócić swoje nadludzkie siły przeciwko reszcie społeczeństwa. Równocześnie twórcy nie pozwalają nam zapomnieć, że sztuczni ludzie są gorsi od nas: nie mają duszy ani uczuć, czy wspomnień, są błuznierstwem wobec boskiego aktu stworzenia, lub mają ograniczony czas życia. Strach, obsesja kontroli oraz poczucie obcości wobec sztucznych ludzi są wpisane od zawsze w ich istnienie.

Dowodem na kulturowy strach przed sztucznymi ludźmi mogą być trzy prawa robotyki, spisane przez Izaaka Asimowa w książce *Ja, robot*, nakazujące robotom bezwzględne posłuszeństwo wobec człowieka (Asimov, 1996: 204). Absurdalnym jest jednak fakt, że prawa te, choć spisane w połowie ubiegłego wieku i dotyczące bytów nieistniejących, zostały od razu przyjęte przez świat naukowy i stanowią obecnie obowiązujące ograniczenia dla konstruktorów. Sztuczna inteligencja, która z jednej strony jest swoistym kamieniem filozoficznym współczesnych programistów i inżynierów robotyki, jest równocześnie podstawowym „straszakiem” w rękach pisarzy i twórców filmów science-fiction. Ludzkość od zawsze dąży do urzeczywistnienia swoich największych obaw i lęków. Zrozumienie podstaw strachu towarzyszącego sztucznym ludziom, sztucznej inteligencji czy androidom, jest podstawą do zrozumienia podstaw człowieczeństwa. Sposób przedstawiania sztucznych ludzi zmieniał się z czasem – od prymitywnych golemów lub ożywionych posągów, aż po ludzkie dzieci obdarzone emocjami i umiejętnością kochania. To pozwala nam sądzić, że wraz ze wzrostem poziomu empatii i humanitaryzmu w naszej kulturze, zmieniał się też sposób przedstawiania sztucznych ludzi.

Sztuczny człowiek jako „obcy”

Na motyw sztucznego człowieka składa się wiele mniejszych zjawisk i kategorii. Jako punkt wyjścia przyjąłem kategorię „obcego”, która stanowi bardzo

Piotr Wojciechowski – magister kulturoznawstwa, doktorant Interdyscyplinarnych Studiów Doktoranckich Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej w Warszawie. Od kilkunastu lat zawodowo związany z filmem animowanym.

pojemny obszar pozwalający na wyodrębnienie przez daną grupę społeczną czy etniczną tych, którzy do niej nie należą. Podział: „my”, „swoi” – „nie swoi”, „obcy”, „inni”, wydaje się najbardziej podstawowym wyróżnieniem własnej grupy spośród innych. Konfrontacja tego, co nasze, znajome i bezpieczne z tym, co obce, nieznanne i najprawdopodobniej wrogie, stanowi podstawowy składnik integracyjny, podkreślający odrębność i szczególnie charakter własnej grupy. „Obcy” jest synonimem zagrożenia i niebezpieczeństwa. Jest spoza naszej grupy, spoza naszego systemu wartości, wyznawanych zasad i obowiązujących zakazów. Nie wiemy, czego można się po nim spodziewać, a nawet, jeśli wiemy, to zawsze w pierwszej kolejności pamiętamy cechy negatywne stanowiące zagrożenie. „Obcy” jest spoza naszego rozpoznawalnego świata. Burzy nasz spokój. Zygmunt Bauman uważa, że: „Przez samą swoją obecność, którą bardzo trudno jest podciągnąć pod którąś z tradycyjnych kategorii, obcy kwestionują ważność ustanowionych opozycji. Podważają ich naturalny charakter, ujawniają ich arbitralność, odsłaniają ich kruchość” (Bauman, 1996: 61). „Obcy” niosą ze sobą groźbę chaosu. Nie wiemy, co myślą i co czują: „Można by powiedzieć, że nie są ani bliscy ani dalecy; nie należą ani do «nas» ani do «nich». Nie są ani naszymi przyjaciółmi, ani wrogami. Dlatego powodują niepewność i niepokój” (Bauman, 1996: 62). To właśnie ta nieokreśloność sprawia, że obawiamy się „obcego”.

Przeciwstawianie kategorii „swojskości” wobec „obcości” jest stosowane we wszystkich kulturach, niezależnie od części świata. Jest to naturalny sposób określenia własnego stosunku do otoczenia. Skrajną wersją tej relacji jest ksenofobia, czyli praktyka społeczna skupiona na obcości, wyrażana poprzez niechęć, nieufność i wrogie nastawienie do wszystkiego, co inne. Wynika przede

„Strach przed robotami jest chorobą, która toczy większość rodzaju ludzkiego, i zdaje się, że na razie nie ma na nią żadnego lekarstwa” – stwierdza Isaak Asimov w Pozytronowym człowieku

wszystkim ze strachu przed przesunięciem granicy swojskości-obcości. Jak pisze Ruth Benedict: „Wszystkie plemiona pierwotne rozpoznają zgodnie kategorię «obcych», czyli tych, którzy nie tylko nie podlegają kodeksowi moralnemu wyznaczającemu granicę danego ludu, ale którym odmawia się w ogóle miejsca wśród ludzi” (Benedict, 2002: 5). Społeczności lub osobnicy obcy postrzegani są jako nosiciele złych cech, nieczystości, skalani, a czasem nawet jako nie-ludzie.

Opozycja „swój”-„obcy” znajduje odzwierciedlenie w opozycji „ludzki”-„technologiczny”. Sztuczny człowiek jest idealnym „obcym”. Robot, cyborg lub android, niezależnie czy przyleciał z układu Alfa-Centauri w galaktyce Proxy, powstał w burzową noc w tajnym laboratorium szalonego naukowca, czy też jest glinianym potworem powołanym do życia przez rabina Jehudę Löw ben Becalela,

jest „obcym”, ponieważ nie pochodzi z naszego świata. Obawiamy się go i chcemy go zniszczyć. Wymyślonej postaci literackiej lub filmowej można przypisać cechy takie, jakie się chce, bez obawy, że powstanie konflikt na tle rasowym bądź kulturowym. Sztuczny człowiek jest zatem idealnym „obcym”, ponieważ może utożsamiać nasze wszystkie lęki, a nawet je potwierdzać.

Może być tak zły, okrutny i bezwzględny, że przy nim każdy przedstawiciel ludzkiego gatunku jawi się jako ostoja moralności i człowieczeństwa. Może robić rzeczy straszne, przekraczać wszelkie nasze zakazy i tabu, a następnie zginąć równie okrutną śmiercią, abyśmy my, jako widzowie tego spektaklu mogli przeżyć transgresję i upewnić się, gdzie jest granica dobra i zła. Tak naprawdę, boimy się ludzkich cech sztucznego człowieka, które uczynią z niego potwora. Od początku istnienia zjawiska sztucznych ludzi obawiano się ich: „Strach przed robotami jest chorobą, która toczy większość rodzaju ludzkiego, i zdaje się, że na razie nie ma na nią żadnego lekarstwa” – stwierdza Isaak Asimov w *Pozytronowym człowieku* (Asimov, 1998: 91). Strach przed robotami wynikał pośrednio z obawy, że obcy stwór będzie żył wśród nas, ludzi, a my nie będziemy umieli go rozpoznać. Sztuczny człowiek powstał, aby być lepszą wersją organicznego, „prawdziwego” człowieka. Jest zatem silniejszy, mądrzejszy, szybszy, ale również może być bardziej okrutny i bezwzględny, niż ludzie. I to chyba tego właśnie obawiamy się najbardziej.

Sztuczny człowiek jako lalka

Jak pisał Steven Biggs: „Robot jest zawsze widziany jako zdecydowanie Inny. Jest to artefakt, który pobudza nas zarówno do identyfikacji jak i do alienacji. Jest tworzony na nasze podobieństwo, a więc jest wynikiem naszych pragnień dotyczących nas samych – co odzwierciedlone jest w naszym pragnieniu jego zaistnienia – i jako taki sam jest przedmiotem pożądania. Jest także bezdyskusyjnie Inny w najbardziej fundamentalny sposób, będąc taki, jaki jest, nieorganiczny – zimny, chtoniczny, martwy” (Biggs, 1995: 306). Zwykle pierwszym i najbardziej naturalnym skojarzeniem, kiedy mówimy o sztucznym człowieku, jest lalka. Jest to przedmiot posiadający antropomorficzny kształt i z założenia ma imitować człowieka. Chciałbym jednak na samym początku odgraniczyć rozumienie terminu lalka-zabawka od lalki-modelu kulturowego (por. Łotman, 1978: 47). Choć przedmioty w obu rozumieniach mogą mieć identyczny wygląd, to ich znaczenie symboliczne i kulturowe jest całkowicie różne. Lalka-zabawka służy jedynie do rozrywki i jest przeznaczona do użytkowania przez dzieci, natomiast lalka w znaczeniu kulturowym ma silne powiązania z magią, religią i obrzędami mistycznymi. Lalki występują we wszystkich kulturach świata i pojawiały się w już w pierwszych osiadłych społecznościach ludzkich. Początkowo zjawisko to było związane z kultem zmarłych. Belting opisuje niemal naturalnej wielkości kukły wykonane ze związanej sznurkiem trzciny i sitowia powleczonych wapieniem i gliną, które symbolizują całą postać zmarłego. Najwcześniejsze okazy takich lalek zostały odnalezione pod Jerychem i są datowane na okres neolitu, czyli około siedem tysięcy lat temu. Pełniły role zastępczych ciał dla ducha zmarłego podczas poszukiwania przez niego drogi od żywych do zmarłych (por. Belting, 2007: 181).

Bycie stwórcą lalki jest w pewnym sensie przyrównaniem siebie do boga – wejście w jego kompetencje nie tylko pozwala posiadać podwładnych, którymi można kierować i rządzić, ale również symbolicznie zmazać swoje pierwotne poddaństwo. Osoba kierująca lalką jest jej panem, wydaje polecenia, które są ślepo wykonywane. Z drugiej strony, w pewien symboliczny sposób lalka jest nieśmiertelna. Przedstawia niezgodę człowieka na przemijanie, na bezlitosny upływ czasu i nieuchronną śmierć. Jak dowodzi George Bataille, człowiek naturalnie i permanentnie przeciwstawia się naturze i czasowi. Wymyśla różne rytuały, mity czy święta, aby poradzić sobie jakoś z nadchodzącą śmiercią.

„Przybliżyliśmy się do otchłani, lecz nie po to, by w nią runąć. Chcemy się nią upoić i obraz upadku zupełnie do tego wystarczy” (Bataille, 1992: 92).

Edward Craig twierdzi wręcz, że lalka jest symbolem bóstwa w człowieku. W swoim manifeście dowodzi, że lalki pochodzą od bogini-marionetki, która przed wiekami zamieszkiwała wybrzeża Gangesu. Jej mowa, ruchy i wygląd były wyrazem tego, co jest doskonałe w ludziach (Craig, 1964: 91). Znaczenie lalki zostało jednak spłycone przez pojawienie się aktorstwa. Jak dalej opisuje Craig – pewnego razu dwie kobiety, które oglądały, jak boska marionetka uczestniczy w obrzędzie, zachwycone jej pięknem pozazdrościły jej mocy i zapragnęły być symbolem człowieka tak, jak ona. Przebrały się zatem w najpiękniejsze szaty, jakie miały i poruszały się, naśladowując jej ruchy. Udało im się również wzbudzić podziw w widzach, przez co zaspokajały potrzeby pospółstwa, parodiując pierwowzór. Sama lalka została zdeprecjonowana do roli jarmarcznej figurki, podczas gdy jej miejsce zostało zajęte przez imitację. Craig pokazuje, że to nie lalka jest kopią aktora, tylko odwrotnie – aktor jest kopią lalki; lalki w rozumieniu symbolu człowieka, a nie jego reprezentacji. Z kolei niemiecki dramaturg Heinrich von Kleist 1812 roku w doszedł do paradoksalnego wniosku, że żaden ludzki tancerz nie dorówna marionetce naturalnością ruchów (Kleist, 2000: 581).

W tym kontekście pojawia się też dylemat dotyczący kategorii *mimesis*, który był poruszany przez wielu myślicieli, w tym Platona i Arystotelesa: Czy sztuka powinna odwzorowywać rzeczywistość poprzez jej wierne naśladowanie, czy też powinna stanowić twórczą interpretację i odsyłać do sensu duchowego? Lalka nigdy nie jest wierną kopią człowieka. Zwykle ma takie cechy fizyczne, które powodują, że jej sztuczna nienaturalność świadomie odróżnia ją od człowieka. Zresztą przyjęło się mówić, że ktoś jest ładny lub sztuczny „jak lalka”, albo „daje sobą kierować, jak marionetka”. Lalka zatem nie stanowi zwykłej kopii człowieka, jest czymś więcej.

Platon w *Państwie* rozumiał naśladowanie rzeczywistości przez sztukę jako wierne jej kopiowanie (Platon, 2001).

Stworzona w ten sposób reprezentacja człowieka byłaby jego idealnym odbiciem, jak antyczne rzeźby, przedstawiające z anatomiczną dokładnością wszystkie detale ludzkiego ciała. Taka rzeźba nie posiada marginesu niedopowiedzenia, który w dzwowie mogą sami wypełnić treścią. Jest przedstawieniem absolutnym i przez to skończonym. Rzeźba taka reprezentuje konkretnego człowieka w konkretnej pozycji, zatrzymanego w czasie i opowiadającego swoją historię. Absolutne przywiązanie do wiernego odwzorowania rzeczywistości powoduje, że rzeźba zyskuje uwikłanie estetyczne w formę i styl oraz historyczne – w biografizm czy historię. Odsyła widza do konkretnej warstwy formalnej, jest wielowymiarowa. Lalka natomiast, która nie odsyła do żadnych historii kultury, jest tylko jednowymiarowa. Pozwala widzowi samemu wypełnić ją treścią – własnymi odniesieniami, skojarzeniami, bądź inną

**Odmieniec po-
wiający się wśród
członków społeczeń-
stwa wywołuje reak-
cje zgoła inne, niż
obcy przybysz. Lęk
przed spojrzeniem
na potwora przeplą-
ta się z fascynacją
i ekscytacją. Niepo-
kój jest połączony
z ciekawością.**

treścią autobiograficzną. Jest bardziej symbolem człowieka lub idei, niż konkretnej postaci historycznej. Jak pisze Radosław Muniak: „Co zatem odróżnia lalki od rzeźb? Przede wszystkim odcinają się przez swoją ludyczność od monumentalizmu wpisanego w pojęcie rzeźby od czasów antycznych w sensie takim, że nie odgradzają się od widza, lecz zachęcają do interakcji. Poza tym ustanawiają obecność, której warstwa formalna odnosi się jednoznacznie do warstwy znaczeniowej – ich obrazowość jest tożsama z ich medium. Rzeźby tradycyjne – podobnie jak malarstwo – są hetero referencyjne, zawsze mają drugie dno, odsyłają do czegoś innego niż ich przedstawienie fizyczne” (Muniak, 2012: 49).

Sztuczny człowiek a monstrum

Kolejnym bardzo ważnym wątkiem w analizie zjawiska sztucznego człowieka jest kategoria potwora (monstrum). Nie chodzi mi jednak o potwora w rozumieniu dzikiego zwierzęcia, ale o zdeformowanego człowieka, który poprzez swoją formę, zaburza istniejący porządek społeczny. Ukazując mechanizmy społeczne, jakie były, lub są stosowane wobec pojawiających się monstrualności, zależy mi na zinterpretowaniu zespołu zjawisk towarzyszących istnieniu „potworów”, co w późniejszym czasie wykaże analogię do współczesnych reakcji na roboty. Zamierzam skupić się na interpretacji zjawiska monstrualności w okresie antyku i średniowiecza, ponieważ, moim zdaniem, właśnie wtedy zostały wytworzone kanony oraz systemy zachowań, które obowiązują do czasów dzisiejszych.

Anomalie wynikające z genetycznych błędów lub wad rozwojowych płodu wzbudzały zawsze silne emocje i ciekawość. Odmieniec pojawiający się wśród członków społeczeństwa wywołuje reakcje zgoła inne, niż obcy przybysz. Lęk przed spojrzeniem na potwora przeplata się z fascynacją i ekscytacją. Niepokój jest połączony z ciekawością. Jak pisze Anna Wieczorkiewicz: „To, w jaki sposób społeczność traktuje potworność, gdzie ją widzi i jakie postawy wobec niej promuje, stanowi praktyczny probierz oficjalnie uznawanej wrażliwości moralnej” (Wieczorkiewicz, 2009: 9). Pisząc o monstrualności, a właściwie o społecznych próbach jej tłumaczenia, chodzi mi o pewną ideę, przewijającą się przez różne okresy historyczne i przybierającą przeróżne kształty.

Hans Mayer nazywał potwora „skrajnym przypadkiem człowieczeństwa” (Mayer, 2005: 5). Wynika to z faktu, że w dzisiejszych czasach panuje opinia, iż nieludzkim postępowaniem jest wystawianie na pokaz dla rozrywki, zysku lub celów naukowych, czyli coś, co w średniowieczu było działaniem normalnym, naturalnym oraz niekiedy jedynym właściwym. Monstrualność utożsamiana była zarówno z przerażeniem, strachem, obrzydzeniem, jak i cudownością czy egzotyką. Patologia przenikała się z fantastycznością. W różnych okresach historycznych towarzyszyły temu zjawisku różne mechanizmy społeczne, zmieniając nastawienie ludzi do pojawiających się monstrów. Ciągłe zmieniająca się retoryka ich przedstawiania oraz emocje towarzyszące pojawieniu się takiego monstrum w społeczności trwa do dnia dzisiejszego. Pozwala to domniemywać, że proces ten nie zakończył się jeszcze, a marginalność odmieńców nie jest jednoznacznie zdeterminowana.

Arystoteles przez wieki pozostawał autorytetem w kwestii monstrualności. W czasach antycznych była ona rozpatrywana w kategoriach kosmograficznych i geograficznych. Fakt istnienia potworów Arystoteles łączył ściśle z ich powstawaniem – mógł za to odpowiadać nadmiar nasienia lub

jego specyficzny podział. Filozof nie uważał jednak monstrialności za coś, co jest wbrew naturze – twierdził, że natura niczego nie czyni na próżno, a czasami jedynie nie osiąga zamierzonego celu. Zdecydowanie odrzucał teorie o stworach powstałych w wyniku mieszania się gatunków – istotach będących połączeniem różnych zwierząt bądź zwierząt i ludzi. W rozumieniu Arystotelesa, monstrum nie jest ani istotą przerażającą ani wróżebnym znakiem (por. Arystoteles, 2003: 206).

Święty Augustyn, który korzystał z dzieł Arystotelesa, podobnie nie wiązał istnienia potworów z nadchodzącym nieszczęściem, lecz widział w nich boski plan, którego człowiek nie jest w stanie zrozumieć. Twierdził, że Bóg przemawia do człowieka na różne sposoby, między innymi poprzez to, co wydaje się nam być odstępstwem, gdyż wykracza poza znany nam obraz natury. Żadne monstrum nie może nie być dziełem Boga, ponieważ wszystko na świecie jest jego dziełem (por. Św. Augustyn, 1977: 516).

To, czy istota monstrialna budziła przerażenie, czy też wywoływała pozytywne odczucia, uzależnione było w dużej mierze od sytuacji religijnej i politycznej, w której żyła. W czasach konfliktów, wojen czy przewrotów religijnych wszystko mogło być oznaką cudowności lub budzić grozę. W średniowieczu słowo „monstrum” wywodzono od łacińskiego „monere” oznaczającego „przepowiadać” lub „zwiastować”. Wierzono, że jakiś ponadludzki byt nadał ciału monstrialną formę, aby coś ludziom zasygnalizować. Z faktem narodzin monstrialnego dziecka wiązano prorocstwo nadchodzącego nieszczęścia. Jak pisał XVI-wieczny florencki aptekarz, Lucca Landucci: „Wielkie nieszczęście zawsze spotyka miasto, gdy rodzi się coś takiego” (za: Wieczorkiewicz, 2009:16). Monstrum mogło być zwiastunem zagrożenia, bądź też sygnałem ostrzegawczym – mogło symbolizować grzechy ludzkie, ukazywać ich naturę oraz przestrzegać przed konsekwencjami wykroczenia. Potworkowaty niemowlak był często interpretowany jako boska kara dla jego matki za niemoralne działanie, nieczyste myśli, współżycie ze zwierzętami lub przekroczenie każdego innego społecznego tabu. Święty Izidor z Sewilli przetworzył myśl św. Augustyna, pisząc, że monstra nie rodzą się przeciw naturze, ale przeciw znanej naturze, zatem nie należą do ludzkiego świata. Twierdził, że odmieńcy, którzy pojawiają się w społeczeństwie, są zwiastunami nieszczęść, ale zwiastowanie to dzieje się z woli Boga, który w ten sposób ostrzega ludzi przed zgubą (<http://www.thelatinlibrary.com/isidor>). Przyczyną narodzin „potworka” może być też fakt jego poczęcia poza legalnym związkiem, użycie czarów lub niewłaściwe wyznanie rodziców. Zdeformowane ciało odmieńca służy chrześcijańskiej nauce i tym samym spełnia się jego istnienie.

W roku 1616 padewski lekarz Liceti napisał traktat *De monstrorum causis, natura et differentiis* poświęcony przyczynom rodzenia się potworów, w którym twierdził, że „nie ma pod słońcem nic bardziej cudacznego i dziwniejszego niż monstra” (za: Daston i Park, 2012: 22–23). Wskazywał tam też alternatywną etymologię tego słowa, twierdząc, że „monstrum” pochodzi od „mostrare”, co oznacza „pokazywać”. Liceti uważał, że Bóg używa istot monstrialnych, nie dlatego, aby pokazać swój gniew wobec grzeszników, lecz ponieważ z powodu ich „nowości i niezwykłości, wywołujących w tym samym stopniu zdziwienie, co zaskoczenie, wszyscy je sobie nawzajem pokazują” (za: Daston i Park, 2012: 23). Sprzeciwiając się panującej wówczas opinii utożsamiającej istoty monstrialne z błędem, Liceti porównywał naturę do artysty, który stając wobec pewnych niedoskonałości tworzywa, wpada na pomysł, by stworzyć inną formę, jeszcze bardziej godną podziwu. Z tego punktu widzenia istoty

monstrualne nie są efektem nieudanych prób natury, lecz świadectwem, że podejmuje ona wyzwanie, jakim jest oporna materia. „W tym właśnie dostrzegam zbieżność Nauki i Sztuki, że jedna, jak i druga gdy nie może zrealizować tego, co pragnie, robi przynajmniej to, co może” (za: Daston i Park 2012: 29–30).

Wielu innych XVII-wiecznych autorów, zarówno filozofów, jak i lekarzy, wyrażało swój podziw dla stworzeń, które pospolitego człowieka mogłyby przerazić, lecz w których bardziej wyrafinowany umysł dostrzegał oznakę pomysłowości i płodności natury, a nie znak bożego gniewu. Wiara, że istnienie tego rodzaju stworzeń ma proste wyjaśnienie w naturze i jest pozbawione elementu moralnego, pozwalała ludziom oglądać je z przyjemnością jako żart natury, lub w najgorszym razie – jako kapryśny przypadek. Przeważały wśród nich trzy rodzaje monstrów – uważane za przejaw nadmiaru materii lub jej defektu, interpretowane jako wytwór wyobraźni matki (Daston i Park 2012: 14–25). Ton, w jakim się pisze o potworach oraz gatunki literackie, do których należą ich opisy, także potwierdzają fakt, że oglądano je dla przyjemności. W XVII wieku istoty monstrualne bywały częstym źródłem satyry.

XX-wieczna antropolog Mary Douglas twierdzi, że każda kultura wypracowała sobie rozmaite zalecenia pozwalające radzić sobie z monstrualnymi anomaliami. Uporządkowała je w pięć grup, uwzględniając ich funkcje w utrzymaniu społecznego ładu: „Po pierwsze, dwuznaczność można zmniejszyć, decydując się na tę lub ową interpretację. Kiedy na przykład rodzi się potworkowate dziecko, zagrożone mogą być granice definicji człowieka i zwierzęcia. Możemy ocalić tę kategorię jeśli przyporządkujemy potworkowatemu dziecku etykietę jako przypadkowi specjalnego rodzaju. Tak więc Nuerowie traktują takie dzieci jako noworodki hipopotamów narodzone przez przypadek wśród ludzi. Przyporządkowanie takiej etykiety od razu dyktuje właściwy sposób działania – Nuerowie delikatnie układają takie dzieci na dnie rzeki, gdzie ich miejsce. Po drugie, istnienie anomalii można kontrolować fizycznie. Na tej zasadzie wskutek nakazu zabijania bliźniąt zaraz po urodzeniu, niektóre plemiona Afryki Zachodniej eliminują anomalie społeczną, ponieważ wyznają pogląd, że dwóch ludzi nie może urodzić się w tej samej chwili z jednego łona. (...) Po trzecie, zasada unikania anomalii umacnia i potwierdza definicje, z którymi są one niezgodne. (...) Obrzydliwość należy postrzegać jako negatyw wzorca rzeczy aprobowanych. Po czwarte, anomalie można etykietować jako zagrożenia. Po piąte, dwuznaczne symbole mogą być wykorzystywane w rytuałach dla tych samych celów co w poezji i mitologii, to znaczy dla wzbogacenia palety sensów i skierowania uwagi na inne wymiary istnienia” (Douglas, 2007: 80).

Wszystkie społeczeństwa wypracowują różne sposoby, aby oswoić ludzi z widokiem anomalii i odmienności, osadzając je w szerszych kategoriach pojęć i wartości. W dzisiejszych czasach najczęściej spotykanym wyjaśnieniem jest choroba. Monstra jednak są potrzebne w społeczeństwie, ponieważ każde odstępstwo ukazuje regułę, a zatem nieforemność uczy, czym jest forma. Jak pisała Zakiya Hanafi: „Większość monstrów istnieje raczej dzięki temu, że

Wszystkie społeczeństwa wypracowują różne sposoby, aby oswoić ludzi z widokiem anomalii i odmienności, osadzając je w szerszych kategoriach pojęć i wartości.

wciąż się je opisuje, niż dlatego, że naprawdę się je ogląda” (Hanafi, 2000: 6). Wszystko, co wykracza poza zwyczajność zostaje wystawione na pokaz – potwory stanowią granicę ludzkiego świata, chociaż same do niego nie należą. Odrzucając średniowieczne nauki Kościoła, który chcąc sprawować kontrolę nad ludzkim światem, łączył każde odstępstwo od normy z nieszczęściem, monstra tak, jak obcy stanowią ważny element społeczny. Swoją obecnością zaburzają znany świat, wprowadzają chaos, a równocześnie wyznaczają granice oraz wytwarzają normy, tym samym spajając społeczności w próbach zapanowania nad nimi. Monstra niezmiennie budzą również ciekawość, pozwalając nam samym na odniesienie się do naszej natury.

Sztuczny człowiek a sobowtór

Jednym z podstawowych lęków związanych z obecnością sztucznego człowieka jest obawa, że będzie tak do nas podobny, że zajmie nasze miejsce. Określenie „sobowtór” lub z języka niemieckiego „Doppelgänger” w mowie potocznej oznacza osobę bardzo podobną z wyglądu do innej osoby. Niesie ze sobą jednak też drugie, negatywne znaczenie. W tłumaczeniu z języka niemieckiego oznacza „podwójnego wędrowca”. Odnosi się ono do złego brata bliźniaka, czarnego charakteru bądź osoby potrafiącej pojawiać się w dwóch miejscach jednocześnie. W wierzeniach ludowych, *doppelgänger* jest podstępny i złośliwy, jego celem jest powodowanie zamieszania, chaosu i sprowadzanie ludzi na złą drogę. Zwiastuje chorobę lub niebezpieczeństwo, a zobaczenie swojego własnego sobowtóra jest zwiastunem rychłej śmierci.

W filmie Stellana Rye *Student z Pragi* (1913) czarownik zmienia cień tytułowego studenta, Balduina, w straszliwego sobowtóra. W finale bohater strzela w lustro, zabijając zarówno swoje odbicie, jak i samego siebie. Film ten doskonale pokazuje związek motywów cienia i sobowtóra. Obrazuje istnienie opisywanego przez Carla Junga dualizmu ludzkiej natury. Według Junga, cień jest jednym ze składników ludzkiej osobowości. Jest jednym z najbardziej wyodrębnionych archetypów, obok *persony*, *animy* i *animusa*. Jest tymi aspektami ludzkiej natury, które znajdują się głęboko ukryte i stłumione przez naszą świadomość. „Cień jest problemem moralnym, który rzuca wyzwanie całej ego-osobowości, albowiem nikt nie potrafi uświadomić sobie cienia, nie rozwijając w poważnym stopniu stanowczości moralnej. Aby uświadomić go sobie, trzeba uznać rzeczywistość ciemnych aspektów własnej osobowości” (Jung, 1976: 65). Jung twierdzi, że każdy człowiek posiada swoją „złą stronę”, często nie zdając sobie z tego sprawy. Cień składa się właśnie z tych wszystkich cech, które na co dzień są głęboko ukryte i hamowane. Jest zaprzeczeniem wszystkiego, co pozytywne. Według definicji ze *Słownika symboli*: „Cień symbolizuje (pół)mrok. ciemność, ponurość; ukrycie, ustronie, schronienie, azyl; marę senną, widmo, upiora; duszę, ducha; nieproszonego towarzysza, szpiegowanie; powietrznego, negatywnego sobowtóra, drugie Ja; *jin*, portret, prymitywną stronę osobowości” (Kopaliński, 1990: 46). Motyw sobowtóra jest nierozdzielnie połączony z motywem cienia. Jako ucieleśnienie ludzkich lęków i obaw określa wszystko to, co złe, nieludzkie i co chcielibyśmy, aby nigdy z cienia nie wychodziło. Kłamie, oszukuje i, co gorsza, podszywa się pod nas.

Warto tu zauważyć, że android to rodzaj sobowtóra. Philip K. Dick uważa, że „We wszechświecie żyją okrutne, zimne rzeczy, które nazwałem «maszynami». Ich zachowanie przeraża mnie, szczególnie kiedy imituje zachowanie ludzkie tak dobrze, że mam nieprzyjemne wrażenie, że próbują udawać ludzi, ale nimi

nie są. Nazywam je «androidami» i jest to moje rozumienie tego słowa (...) Ich uścisk dłoni jest uściskiem śmierci, a ich uśmiech ma chłód grobu” (Dick, 2013).

Adam Lipszyc stawia następujące pytania: „Dlaczego więc sztuczni ludzie są niesamowici? Dlaczego niesamowita jest sugestia, że ktoś, kogo braliśmy za człowieka, jest tylko androidem? Czy dlatego, że w skrytości ducha wiemy, że nie potrafimy tego odróżnić? Czy dlatego, że w ten sposób potwierdzają się nasze najgorsze obawy, które od siebie odsunęliśmy?” (Lipszyc, 2000: 119). W filmie *Metropolis* Fritza Langa (1927) występuje postać Marii, będącej uosobieniem wszystkich cnót. Nawołuje ona do pokoju, cierpliwości i daje nadzieję bezimiennym masom robotników pracującym w wielkiej fabryce. Władca miasta-fabryki, Fredersen, rozkazuje konstruktorowi Rotwangowi zbudowanie sobowtóra Marii – robota z jej twarzą. Po porwaniu kobiety naukowiec powołuje do życia nową Marię, będącą niejako rewersem oryginału. Kopia Marii, choć wygląda identycznie, jak prawdziwa, jest jej drugą naturą, tą złą i destrukcyjną. Jej jedyną bronią jest uwodzenie, erotyzm i podburzanie. Ostatecznie niemal doprowadza do zagłady miasta i śmierci tysięcy robotników, zostaje jednak w porę złapana i zgładzona. Jej śmierć w płomieniach jest synonimem powrotu równowagi i normalności, zły obcy zostaje wyeliminowany ze społeczności, a tym samym miasto zostaje ocalone.

Niektóre plemiona Afryki Zachodniej wyznające pogląd, że dwóch ludzi nie może w tym samym czasie urodzić z jednego łona, eliminują anomalie społeczną, zanim problem się rozwine, zabijając jedno z bliźniąt zaraz po urodzeniu. Kieruje nimi nadrzędny imperatyw zachowania porządku świata i spójności plemienia. Unicestwienie sobowtóra ma niejako charakter logiczny – społeczność nie ma poczucia winy ani straty i nie żałuje jego śmierci.

Na początku był golem

Za podstawową figurę dla rozwoju sztucznego człowieka należy uznać postać golema. Słowo „golem” jest pochodzenia hebrajskiego i oznacza twór pozbawiony formy i kształtu. Jest to określenie człekopodobnej postaci, stworzonej dzięki twórczej potencji człowieka. Prawdopodobnie wywodzi się od słowa *gelamim* oznaczającego ciało. Z golemem łączy się sięgająca XII wieku żydowska legenda o sztucznym człowieku, który jest powoływany do życia przez adepta kabały, jako dowód jego umiejętności. Kabalistyczna księga *Sefer Jecira*, zwana również *Księgą Stworzenia*, zawiera informacje, które pozwalają na powołanie do życia sztucznego człowieka, a tym samym na powtórzenie aktu stworzenia, jednak niemal gotowy przepis podaje Eleazar z Wormacji w swoim komentarzu do tej księgi (za: Scholem, 1996).² *Sefer Jecira* powstała pomiędzy III a VI wiekiem i przedstawia znaczenie oraz funkcję „trzydziestu dwóch dróg mądrości”, czyli dziesięciu sefir lub pierwotnych liczb oraz dwudziestu dwóch liter alfabetu hebrajskiego (http://gnosis.art.pl/numery/gno7_sefer_jecira.htm). Motyw golema nie ma co prawda związku z wyobrażeniem dziesięciu sefir ani kabalistyczną symboliką, istotne jest jednak przytoczenie imion Boga oraz liter będących sygnaturami wszelkiego stworzenia (Scholem, 1996: 184). Aby ożywić golema, trzeba zatem było posiadać umiejętność posługiwania się pismem, co w tamtych czasach nie

² Komentarz ten występuje jedynie w kompletnym wydaniu *Przemyśl 1888*, f.18a, z zamieszczonymi na końcu tablicami wszystkich kombinacji. Sama instrukcja w zmienionej postaci zachowała się jako samodzielny tekst zatytułowany *Pe'ullat ba-jecira*, co oznacza *Praktyczne zastosowanie księgi Jecira* (por. Scholem, 1996)

było powszechne. Golem został przedstawiony jako materializacja końca nauki i dowód na ukończenie duchowego rozwoju. „Stanowi rytuał z pogranicza ekstazy, dowodzący zdolności adepta do ekstatycznego doświadczenia pobudzonego do życia golema” (Scholem, 1996: 199).

Jacek Moskwa pisze o golemie, że posiada on „specjalne energie”. Autor zauważa: „Dlatego nie można go ugodzić mieczem, spalić ani utopić. Fakt, że nie otrzymał duszy od Boga, sprawia, że nie odczuwa on współczucia, nie dysponuje mądrościami ani intuicją. Nie odczuwa pożądania seksualnego ani nie może się rozmnażać. (...) Nie może go dotknąć żadna choroba, (...) rozpoznaje godziny bez użycia zegarka” (Moskwa, 2002: 4). Te cechy czynią z niego idealnego pracownika. Golem jest ucieleśnieniem pragnienia posiadania sługi absolutnego, który będzie ślepo wykonywał polecenia, nigdy się nie zmęczy, będzie silny i wytrzymały, bądź piękny i mądry, a do tego nie będzie niósł ze sobą moralnego ciężaru posiadania niewolnika. W pewnym stopniu będzie lepszy od nas samych. Warto przypomnieć, że takie właśnie intencje miał również mitologiczny Pigmalion, który tworząc swoją Galateę, chciał zyskać idealną żonę, czystą moralnie i fizycznie, spełniającą wszystkie oczekiwania względem wyglądu.

W animowanym filmie *Appleseed* (reż. Shinji Aramaki, 2004) Hitomi – bio-cybernetyczna mieszkanka miasta Olimp – wypowiada następujące słowa: „Naszym zadaniem jest utrzymanie równowagi społecznej i stała troska o utrzymanie pokoju. Ludzie są niewolnikami uczuć – ich niekontrolowana złość często prowadzi do wojen. Za to bioroidy nie odczuwają emocji. Nie bywają zazdrosne i nie potrafią nienawidzić. Dzięki temu jesteśmy w stanie utrzymać pokój”. To ukazuje uniwersalną przyczynę powoływania do życia cyborgów, robotów i innych tego typu stworzeń – jest nią potrzeba posiadania posłusznego sługi, wyspecjalizowanego narzędzia, które będzie za nas

wykonywać pracę, i o które nie trzeba się będzie martwić. „Nie muszę być uprzejma dla robotów. To tak, jakbym była uprzejma dla telewizora” – mówi Miss, ludzka postać w opowiadaniu twórcy trzech praw robotyki o podróży robota w poszukiwaniu człowieczeństwa (Asimov i Silverberg, 1998: 28).

Golem opisany przez Jakoba Grimma w XVIII wieku nie jest już powtórzeniem boskiego aktu. Reprezentuje zło i odwrócenie się od Boga, jest synonimem głupoty i służalczości. Ten czeski golem, jest początkiem literackiego straszaka. Jego historia była prosta – rabin Jehuda Löw Ben Becalel, zwany Maharalem, buduje z gliny potwora, a następnie wypisuje mu na czołe imię Boga. Tym samym ożywia go i uzyskuje nad nim władzę. Golem służy

mu przez cały tydzień, ale przed nadejściem szabatu, kiedy wszyscy odpoczywają, rabin wymazuje mu napis, przez co golem zmienia się z powrotem w glinę. Ten cykl powtarzany jest co tydzień. Pewnego razu zapomina „wyłączyć” golema i idzie do synagogi na nabożeństwo. W tym czasie golem wpada w szał i niszczy miasto (Scholem, 1996: 217). Każdy ludzki akt stwórczy ma w sobie element z opowieści o golemie – jeśli zamiast postaci rabina „wstawimy”

Golem nie jest sztucznym człowiekiem, ale związana z nim mitologia, obawy i uprzedzenia, stanowią istotny grunt zbudowania określonych kulturowych skojarzeń.

naukowca, szaleńca, wysłannika diabła lub totalitarny system, zniknie magia i kabała na korzyść fantastyki naukowej, ale schemat historii pozostanie ten sam: gdzieś w odosobnieniu, daleko, dzięki niedostępnej ludziom wiedzy, naukowiec (szaleniec, wysłannik diabła) buduje sztucznego człowieka. Ludzka kreacja okazuje się jednak być niedoskonała, potwór niszczy wszystko wokół siebie, łącznie ze swoim stwórcą. Taka konstrukcja jest powielana w filmach i powieściach osadzanych w różnych epokach i światach.

Jak już wspominałem, golem jako figura filmowa pojawił się na ekranie po raz pierwszy już w 1914 roku w filmie Paula Wegenera i Henrika Galeena. Następnie w 1920 powstała kolejna adaptacja tego samego reżysera, po której filmowy golem stał się już tradycyjnym kinowym straszakiem, pojawiając się w kilkudziesięciu filmach.³ W każdym potworze – literackim lub filmowym – znajduje się cząstka opowieści o golemie: archetyp syna marnotrawnego, próba naśladowania boskiego aktu stworzenia, odwrócenie się od swojego stwórcy czy wystąpienie przeciw własnemu ojcu. Golem, podobnie do opisywanego wcześniej cienia, jest uosobieniem tych wszystkich lęków i obaw. Jest ucieleśnieniem zła, które pojawia się w konsekwencji pragnienia stania się bogiem. Za rodzaj golema można również uznać biblijnego Adama, który został przez Boga ulepiony z gliny, a następnie ożywiony (por. Księga Rodzaju: 2,7). Adam też, podobnie do reszty golemów, odwraca się od swojego kreatora. Golem nie jest sztucznym człowiekiem, ale związana z nim mitologia, obawy i uprzedzenia, stanowią istotny grunt zbudowania określonych kulturowych skojarzeń. Dlatego, jak pisze Magdalena Radkowska-Walkowicz: „Figure golema można uznać za podstawową dla rozwoju motywu sztucznego człowieka” (Radkowska-Walkowicz, 2008: 40).

Potwór doktora Frankenstein

Motyw golema posłużył do powstania innej figury kulturowej, jaką jest doktor Frankenstein, a właściwie potwór, który nosi jego imię. O ile golem jest sztucznym bytem powołanym do życia przy użyciu magii, alchemii lub przez przywołanie imienia Boga, doktor Frankenstein stworzył nowe życie, opierając się jedynie na nauce. Odrzucenie Boga i zastąpienie go nauką jest samo w sobie aktem bluźnierczym, ale jest również dowodem na zmianę paradygmatu – teraz człowiek zyskał władzę nad przyrodą oraz stał się równy bogom, potrafił dawać życie, a więc zapanował nad śmiercią i czasem. Odżegnuje się od alchemii, choć nie neguje jej istnienia, tak samo, jak istnienia Boga.

Mary Shelley opisała historię Wiktora Frankenstein, która, choć w pewnej części kontynuuje motyw golema, jest przełomowa i wyznacza zupełnie nowy kierunek w myśleniu o sztucznych ludziach. Pewnej nocy Wiktor ożywił skonstruowane przez siebie ciało. Gdy to zrobił, okazało się, że kreatura była tak koszmarna, że nawet jego twórca nie mógł znieść jej widoku. Monstrum zostało odrzucone przez ludzi, w konsekwencji czego obudziła się jego zła natura. Zaczęło zabijać i szantażem wymusiło na Wiktorze, by stworzył dla niego narzeczoną. Frankenstein najpierw się zgodził, ale później, uświadamiając sobie możliwe konsekwencje tej decyzji, zniszczył narzeczoną potwora. Potwór w odwecie zabił żonę Wiktora – Elżbietę i obaj pozostali samotni

3 Wśród filmów, które są ściśle powiązane z figurą golema należy wymienić: *Student z Pragi* (reż. Stellan Rye, 1914), *Dr. Mabuse* (reż. Fritz Lang, 1922), *Metropolis* (reż. Fritz Lang, 1927), *Gabinet figur woskowych* (reż. Paul Leni, 1924), *Gabinet doktora Caligari* (reż. Robert Wiene, 1920), *Cesarski piekarz* (reż. Martin Frič, 1951) oraz *Golem, duch ucieczki* (reż. Amos Gitai, 1992).

i nieszczęśliwi. Frankenstein postanowił zabić potwora, lecz sam zginął z jego rąk (Shelley, 2001).

Powieść ukazała się po raz pierwszy w 1818 roku i w tym czasie wydawała się przełomowa. Jej krytyczny wydźwięk wobec nauki i nowoczesności, refleksje na temat zagrożeń płynących z nadmiaru możliwości wynikających z rozwoju naukowego i technologicznego, były czymś nietypowym w okresie rewolucji przemysłowej i panującego optymizmu technologicznego. Został stworzony nowy demon – demon nauki. Wiktor nie potrzebował Boga, sił nieczystych ani alchemii, żeby stworzyć potwora i sprawdzić nieszczęście na społeczeństwo i samego siebie – wystarczyła sama, bezkrytycznie przyjmowana nauka i technika. Te obawy towarzyszą zjawisku tworzenia sztucznych ludzi do dnia dzisiejszego. Jak pisze Magdalena Radkowska-Walkowicz: „Potwór ucieleśnia grzech pychy, winę naukowców, którzy niezgodnie z planem boskim i naturalnym eksperymentują na granicy życia i śmierci. Potwór jest ucieleśnieniem złych czynów reprezentanta nauki” (Radkowska-Walkowicz, 2008: 54).

Chociaż zarówno opowieść o golemie, jak i Frankensteinie, można uznać za mity źródłowe wielu współczesnych filmów i książek, to jednak potwór Frankensteina zyskał większą popularność jako postać literacka i filmowa. Na podstawie historii opisaną przez Mary Shelley, powstało ponad 400 filmów⁴, około 120 bezpośrednich adaptacji literackich oraz kilkadziesiąt adaptacji teatralnych. Potwór doktora Frankensteina stanowi kulturowe „ogniwo” w procesie powstawania androida, który, choć podobny do człowieka, nie może być ludzki. Analogicznie do golema, monstrum jest pozbawione uczuć – nie ma duszy, ponieważ zostało stworzone przez człowieka, a nie przez Boga, nie może zatem – jak golem – odczuwać współczucia, nie dysponuje mądrością ani intuicją.

Właściwie do określenia bytu sztucznego człowieka należałoby stosować słowo „cyborg”. Choć słowo to oznacza połączenie człowieka z maszyną, istotą, która ma organy, zarówno naturalne, jak i sztuczne (zob. Loska, 2004: 11), Donna Haraway w swoim *Manifeście cyborga* uważa, że z cyborg jest postacią fikcyjną, wytworem społecznej rzeczywistości, silnie zagęszczonym symbolem składającym się w równym stopniu z wyobrażeń, jak i materialnej rzeczywistości. Według niej, z cyborgiem mamy do czynienia wówczas, gdy wątpliwe stają się granice pomiędzy człowiekiem i maszyną, człowiekiem i zwierzęciem, naturą i kulturą, pierwiastkiem męskim i żeńskim. Cyborg nie ma płci, pamięci i historii (Haraway, 1998: 206–207). Są to takie same cechy, które były wymieniane przy próbie zdefiniowania golema i potwora doktora Frankensteina. Analizując zjawisko sztucznych ludzi, nietrudno odnieść wrażenie, że wciąż mamy do czynienia z tą samą historią, która jest opowiadana od średniowiecza na różne sposoby, a zmienia się tylko tył i rodzaj potwora.

4 Wśród najważniejszych należy wymienić: *Frankenstein* (reż. J. Searle Dawley, 1910), *Życie bez duszy* (reż. Joseph Smiley, 1915), *Monstrum Frankensteina* (reż. Eugenio Testa, 1920), *Frankenstein* (reż. James Whale, 1931), *Naręczona Frankensteina* (reż. James Whale, 1935), *Syn Frankensteina* (reż. Rowland V. Lee, 1939), *Frankenstein spotyka wilkolaka* (reż. Roy William Neill, 1943), *Przekleństwo Frankensteina* (reż. Terrence Fisher, 1957), *Rewanż Frankensteina* (reż. Terrence Fisher, 1958), *Frankenstein stworzył kobietę* (reż. Terrence Fisher, 1967), *Frankenstein musi zginąć* (reż. Terrence Fisher, 1969), *Frankenstein i potwór z piekła* (reż. Terrence Fisher, 1974), *Terror Frankensteina* (reż. Calvin Floyd, 1977), *Ciało dla Frankensteina* (reż. Andy Warhol, Paul Morrissey, 1974), *Młody Frankenstein* (reż. Mel Brooks, 1974), *Panna młoda* (reż. Franc Roddam, 1985), *Frankenstein wyzwolony* (reż. Roger Corman, 1990), *Frankenstein Mary Shelley* (reż. Kenneth Branagh, 1994).

Idea sztucznego człowieka: od Platona do Turinga

W rozwoju sztucznego człowieka teoria niejako poprzedza praktykę. Podobnie było z rozwojem komputerów. Brytyjski matematyk, Alan Turing opublikował w 1936 roku artykuł *O liczbach obliczalnych*, który stał się swoistym manifestem elektronicznego ładu. Turing określił w nim istotę oraz teoretyczne ograniczenia maszyn logicznych, na wiele lat zanim powstał pierwszy, całkowicie programowalny komputer. Opisana w artykule maszyna, nazwana później „maszyną Turinga”, istniała tylko na papierze jako wykaz reguł i zasad – Turing nie wspominał ani jednym słowem o możliwości faktycznej realizacji wymyślonego urządzenia, którego strukturę opisał. Nie przeszkodziło to jednak „maszynie Turinga” stać się kamieniem milowym w rozwoju światowej elektroniki. Do dziś żaden z wyprodukowanych komputerów, nie przekroczył wyznaczonych przez Turinga reguł.

Antycypacja Turinga w dziedzinie rozwoju elektroniki i jego wpływu na ludzkość nie zakończyła się jedynie na opracowanej przez niego nieistniejącej maszynie. W roku 1950 w magazynie „Mind” opublikował inny referat, dotyczący sztucznej inteligencji oraz zagadnienia myślących komputerów –

Computing machinery and intelligence. Tym razem poruszył nie tyle kwestie możliwości stworzenia myślącej maszyny, ile wyjaśniał znaczenie komputera dla naszej epoki. Jak pisze David Bolter: „Technologia definiująca definiuje lub redefiniuje rolę człowieka w odniesieniu do przyrody. Obiecując zastąpienie człowieka, komputer podsuwa nam nową definicję człowieka jako «procesora informacji», a przyrody jako «informacji do przetwarzania»” (Bolter, 1990: 43). Osoby, które akceptują ten punkt widzenia, Bolter nazywa „ludźmi Turinga”. Zalicza do nich nie tylko naukowców, którzy wierzą w możliwość stworzenia inteligentnych komputerów, ale również tych, których współpraca z komputerem ma charakter osobisty i trwa na tyle długo, że zaczynają oni „myśleć i mówić w kategoriach sugerowanych przez maszynę” (Bolter 1990: 43). Człowiek Turinga jest zatem połączeniem humanistyki i technologii – np. ekonomista, który rysuje diagramy gospodarki narodowej, socjolog, który zajmuje się historią ilościową lub humanista, który przygotowuje indeks słów kluczowych w kontekście. Termin oznacza też stan

Jak pisze David Bolter: „Technologia definiująca definiuje lub redefiniuje rolę człowieka w odniesieniu do przyrody. Obiecując zastąpienie człowieka, komputer podsuwa nam nową definicję człowieka jako «procesora informacji», a przyrody jako «informacji do przetwarzania»”

umysłu – myślenie przez pryzmat maszyny, poprzez dostępną współczesną technologię, a tym samym uznanie, że komputer imituje ludzkie myślenie. Istota wiary Turinga w sztuczną inteligencję polega na tym, że jeśli zbudujemy maszynę, która myśli, jak człowiek, stworzymy siebie na nowo, ponieważ wtedy sami określimy siebie jako maszynę. Człowiek Turinga jest zatem stanem

umysłu, dopuszczającym ograniczenie wolności i człowieczeństwa w imię innowacji i rozwoju technologicznego. Choć w przesłaniu Boltera, człowiek Turinga dociera do skrajności i kształtuje samego siebie „na obraz i podobieństwo” zmian technologicznych, posiada równocześnie drugi, bardziej pozytywny aspekt – jest nim jednoczesna wiara w nieskończoność rozwoju nauki oraz świadomość, że człowiek wcześniej czy później będzie w stanie stworzyć sztuczną inteligencję.

Turing nadał nowy kierunek idei skonstruowania istoty ludzkiej. Mito logiczny Pigmalion ograniczył tworzenie swojej ukochanej Galatei jedynie do powłoki zewnętrznej. Nie zastanawiał się nad anatomią, organami wewnętrznymi czy skomplikowanym układem kostnym. Dla niego człowiek był zbiornikiem, w którym znajdowały się wymieszane biologiczne płyny, takie jak krew, żółć i flegma. W jego czasach wierzono, że proporcje tych płynów wpływają na temperament i charakter danego człowieka. Zdrowie zależało od przypływów i odpływów płynów życiowych, ponieważ tak rozumiano procesy biologiczne. Był to obszar wiedzy dostępny tylko bogom, dlatego też Pigmalion pozostawił go bogini Afrodycie.

Platon opisując mit stworzenia w swoim dialogu Sokratesa z Timajosem (Platon, 2007), przedstawia bogów, którzy stworzyli człowieka, jako rzemieślników. Umieeli oni ukształtować naczynie ludzkie tak, aby zawierało życie. Filozofowie ani poeci nie musieli podawać detali, jak to zostało zrobione, ani opisywać szczegółów. W epoce hellenistycznej, wiedza mechaniczna rzadko miała wpływ ekonomiczny lub społeczny, i choć Archimedes i inni matematycy, studiowali geometrię dźwigni, klina, śruby, krążka i kołowrotu, to mechanizmy powstałe w tamtym okresie służyły głównie do zabawy. Heron z Aleksandrii opisał nawet mechaniczny teatr, w którym pojawiał się bóg Dionizos i tańczące wokół niego mechaniczne bachantki. Choć musiało być to niezwykle widowiskowe, nie wpłynęło jednak znacząco na rozwój tamtej epoki.

Bolter wprowadza podział tradycji budowania sztucznego człowieka na animistyczną, reprezentowaną przez Pigmaliiona, i mechaniczną, reprezentowaną przez automaty Herona. (Bolter, 1990: 298). Obie te metody istniały równolegle od czasów starożytnych. Średniowieczni alchemicy oprócz poszukiwania kamienia filozoficznego, poświęcali swój czas na stworzenie homunkulusa – sztucznego człowieka, powołanego do życia przy pomocy zaklęć, roztworów, gliny, a nawet męskiego nasienia. Mniej więcej w tym samym okresie zaczęto budować mechaniczne automaty połączone z zegarami. Trzynastowieczny zegar w Strasburgu miał ruchome figury trzech króli i piejącego koguta. Co prawda, nie można ich zaliczyć jeszcze do kategorii sztucznych ludzi, jednak należy zwrócić uwagę na wpływ tego typu konstrukcji na sposób myślenia ludzi. Kartezjusz pisał wprost, że wy tłumaczenie życia zwierząt będzie łatwo zrozumiałe dla tych, którzy uświadamiają sobie istnienie mechaniki: „Nie wyda się zgoła dziwnym, skoro zechcemy pamiętać, ile rozmaitych automatów, czyli poruszających się maszyn, przemyślność ludzka umie wykonać, używając jeno niewielu składników, w porównaniu do wielkiej ilości kości, mięśni, nerwów, tętnic, żył i wszystkich innych części, jakie są w ciele każdego zwierzęcia” (Descartes, <http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/rozprawa-o-metodzie.html>: par. 82). Właśnie takie podobieństwa uświadamiały ludziom, jak wielki potencjał tkwi w nauce i technice, a sposób działania ludzkiego ciała zaczęto porównywać do mechanizmu zegara. Homunkulus, pomimo swego tajemniczego uroku, nie wpłynął znacząco na żadne obszary rozwoju ludzkości, z wyłączeniem literatury i filmu.

Choć droga animistyczna, od starożytności, poprzez okres średniowiecza, aż do XVIII wieku, była dominującym światopoglądem w dziedzinie tworzenia sztucznych ludzi, to XVIII-wieczne mechaniczne sukcesy z powodzeniem zmieniły podejście do tego zagadnienia. Mit Pigmaliona, Platońskich bogów-rzemieślników oraz tajemniczy alchemicy destylujący magiczne sublimaty wraz z rozwojem nauki stawali się coraz bardziej ciekawostką literacką. Im bardziej automaty stawały się złożone i skomplikowane, tym bardziej wykazywały podobieństwo do istot żywych. W 1915 roku hiszpański matematyk i wynalazca, Leonardo Torres y Quevedo stwierdził w wywiadzie, że: „starożytne automaty (...) naśladowały wygląd i ruchy żywych istot; ma to jednak niewielkie znaczenie praktyczne. Potrzebna jest taka kategoria urządzeń, które nie imitując zewnętrznych zachowań człowieka dążyłyby do osiągnięcia rezultatów, jakie on uzyskuje. Tym samym maszyna zastąpiłaby człowieka” (za: Eames, 1973: 67). Te słowa można interpretować jako próbę zdefiniowania sztucznej inteligencji, choć podjętą w czasach, w których rozwój naukowy ludzkości nie pozwalał na jej pełne zrozumienie. Sztuczna inteligencja – tak ważna do stworzenia sztucznego człowieka w prawdziwym świecie – nie jest jednak nauką. Jak pisze Bolter, jest „specjalną umiejętnością inżynierii i logiki; (...) jest radykalnym wyrazem możliwości komputera cyfrowego, jest pochwałą nowej technologii” (Bolter, 1990: 302).

W tym rozumieniu, jeśli zauważymy nieustanny rozwój techniki i nauki oraz ciągle zwiększanie możliwości komputerów, możemy uznać, że stworzenie sztucznej inteligencji byłoby dla ludzkości ukoronowaniem jej kilkusetletnich dążeń i utwierdzeniem w właściwie obranym kierunku rozwoju; swoistym odpowiednikiem stworzenia animistycznego homunkulusa przez alchemików, czyli osiągnięciem celu ostatecznego.

Sztuczny człowiek na drodze ku „prawdziwości”

Choć z początku sztuczni ludzie byli glinianymi stworami, z czasem zaczęli przybierać formy androgeniczne. Metalowe roboty z czasem zastąpiono androidami, które ostatecznie stały się nie do odróżnienia od człowieka. Kwestia podobieństwa do człowieka nie ogranicza się jednak jedynie do wyglądu zewnętrznego. Największym problemem nie jest stworzenie idealnej rzeźby człowieka, ale mózgu, który by nim kierował. Pod koniec lat 80. Rollo Carpenter stworzył program komputerowy o nazwie Cleverbot. Od tamtej pory program uczy się rozmawiając z ludźmi. Od 1997 roku każdy może z nim porozmawiać przez Internet. Według szacunków twórców programu, odbył już łącznie ponad 65 milionów konwersacji. We wrześniu 2011 roku na festiwalu innowacji Techniche w indyjskim mieście Guwahati, program rozmawiając z ludźmi, przekonał ich, że jest człowiekiem. Innymi słowy, przeszedł test Turinga, co może dowodzić, że komputer już zaczął myśleć, a tym samym w pewnym sensie stał się człowiekiem, skoro, jak często się mówi, miarą człowieczeństwa nie jest wygląd, ale zachowanie. Podobne refleksje nasuwają się podczas lektury filmu *Łowca androidów* (reż. Ridley Scott, 1982), w którym właśnie test Turinga był podstawą do rozpoznawania zbiegłych androidów. Jednocześnie w filmowej wizji Scotta Roy Baty, android z generacji „Nexus 6”, wykazuje więcej tzw. ludzkich cech, niż Deckard, jego ludzki prześladowca.

Strach przed coraz doskonalszymi robotami wynika również z obawy, że obcy stwór może żyć wśród nas, ludzi, a my nie będziemy umieli go rozpoznać. Masahiro Mori, japoński inżynier i konstruktor robotów, przeprowadził w 1978 roku badania dotyczące emocjonalnego stosunku ludzi do zewnętrznego wyglądu robotów. Początkowe rezultaty były zgodne z przewidywaniami – robot tym bardziej budził pozytywne emocje im bardziej był podobny do człowieka. Jednak tylko do pewnej granicy. Zaufanie wobec robotów najbardziej zbliżonych wyglądem do człowieka, nieoczekiwanie spadało do zera. Maszyny bardzo wiernie imitujące ludzi, które jedynie niewielkimi szczegółami odróżniały się od człowieka, wywoływały uczucie dyskomfortu, a nawet strach. Ten spadek zaufania nazywano się „doliną niesamowitości” (Stix, 2009: 17–18). Jednak, co ciekawe, całkowite podobieństwo do człowieka powoduje powrót zaufania.

Problem lęku przed sztucznymi ludźmi leży zatem w nas samych – to ludzie wymyślili sobie, że sztuczna inteligencja, jak tylko powstanie, będzie chciała przybrać formę człowieka, a następnie zając jego miejsce. Jest to przypuszczenie zarówno ksenofobiczne, co irracjonalne – bo niby dlaczego sztuczny człowiek miałby się „ograniczać” do poziomu możliwości człowieka? Dlaczego sztuczna inteligencja nie miałaby zawłaszczyć innego ludzkiego marzenia, jakim jest latanie i wyposażyć sztucznych ludzi w skrzydła, jak ptaki lub muchy? Zakładając oczywiście, że ciało byłoby takiemu superinteligentnemu stworzeniu do czegokolwiek potrzebne, bo przecież sztuczna inteligencja może egzystować w systemach rozproszonych np. w sieci Internet, choćby jako wirus komputerowy, gwarantując sobie tym samym nieśmiertelność...

BIBLIOGRAFIA

- Arystoteles 2003. O rodzeniu się zwierząt, [w:] *Dzieła wszystkie*, t. 2. Warszawa.
- Asimov I. i Silverberg R. (1998). *Pozytronowy człowiek*. Poznań.
- Asimov I. (1996). *I, Robot*. Londyn.
- Bataille G. (1992). *Historia erotyzmu*. Kraków.
- Bauman Z. (1996). *Socjologia*. Poznań.
- Belting H. (2007). *Obraz i śmierć. Wcielenie we wczesnych kulturach*, [w:] *Antropologia obrazu*. Kraków.
- Benedict R. (2002). *Wzory kultury*. Warszawa.
- Biggs S. (1995). Rozumny Znak. „Magazyn Sztuki”, 6–7.
- Bolter J. D. (1990). *Człowiek Turinga*. Warszawa.
- Craig E. G. (1964). Aktor i nad-marioneta, [w:] *O sztuce teatru*. Warszawa.
- Daston L. i Park K. (2012). Zachwyty. Potwory jako zabawa natury. „Kultura Popularna”, 1 (31).
- Descartes R. *Rozprawa o metodzie*. <http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/rozprawa-o-metodzie.html> (dostęp: 28.02.2013).
- Dick P. K. (2013). *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach*. Warszawa.
- Eames Ch. i R. (1973). *A Computer Perspective*. Cambridge.
- Hanafi Z. (2000). *The Monster In the machine. Magic, medicine and the marvelous in the time of scientific revolution*. Durham.
- Haraway D. (1998). Manifest Cyborga. „Magazyn Sztuki”, 17 (1).
- Isidorus, De Homine et portentis, [w:] *XI Etymologiarum sive originum libri XX*. <http://www.thelatinlibrary.com/isidor> (dostęp: 28.02.2013).
- Jung K. G. (1976). *Cień*, [w:] *Archetypy i symbole*. Warszawa.
- Kleist H. (2000). *O teatrze marionetek*, [w:] Namowicz T. (red.), *Pisma teoretyczne niemieckich romantyków*. Warszawa.

- Kopaliński W. (1990). *Słownik symboli*. Warszawa.
- Lipszyc A. (2000). Roy, Alojzy i inne chłopaki. „Kwartalnik Filmowy”, 31–32.
- Loska K. (2004). *Encyklopedia filmu science fiction*. Kraków.
- Mayer H. (2005). *Odmieńcy*. Warszawa.
- Moskwa J. (2002). Monstrum powróci jako istota ludzka. „Rzeczpospolita”, dodatek „Plus-Minus”, 6.
- Muniak R. F. (2012). *Efekt lalki. Lalka jako obraz i rzecz*. Kraków.
- Platon (2001). *Państwo. Prawa*. Kęty.
- Platon (2007). *Dialogi*. Warszawa.
- Łotman J. (1978). Lalka w systemie kultury. „Teksty” 6 (42).
- Radkowska-Walkowicz M. (2008). *Od Golema do Terminatora, wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*. Warszawa.
- Scholem G. (1996). *Kabała i jej symbolika*. Kraków.
- Shelley M. (2001). *Frankenstein*. Kraków.
- Stabryła S. (2007). *Złote jabłka Afrodyty. Greckie legendy o miłości*. Warszawa.
- Stix G. (2009). Dolina niesamowitości. „Świat Nauki”, 1 (209).
- Św. Augustyn (1977). *O państwie Bożym*. Warszawa.
- Wieczorkiewicz A. (2009). *Monstruarium*. Gdańsk.

FILMOGRAFIA

- Appleseed* (reż. Shinji Aramaki, 2004).
- Cesarski piekarz* (*Cíсарuv pekar – Pekaruv cíсар*, reż. Martin Frič, 1951).
- Ciało dla Frankensteina* (*Flesh for Frankenstein*, reż. Andy Warhol, Paul Morrissey, 1974).
- Dr. Mabuse* (reż. Fritz Lang, 1922).
- Frankenstein i potwór z piekła* (*Frankenstein and the Monster from Hell*, reż. Terence Fisher, 1974).
- Frankenstein Mary Shelley* (*Frankenstein*, reż. Kenneth Branagh, 1994).
- Frankenstein musi zginąć* (*Frankenstein Must Be Destroyed*, reż. Terence Fisher, 1969).
- Frankenstein spotyka wilkołaka* (*Frankenstein Meets the Wolf Man*, reż. Roy William Neill, 1943).
- Frankenstein stworzył kobietę* (*Frankenstein Created Woman*, reż. Terence Fisher, 1967).
- Frankenstein wyzwolony* (*Frankenstein Unbound*, reż. Roger Corman, 1990).
- Frankenstein* (reż. J. Searle Dawley, 1910).
- Frankenstein* (reż. James Whale, 1931).
- Gabinet doktora Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, reż. Robert Wiene, 1920).
- Gabinet figur woskowych* (*Das Wachsfigurenkabinett*, reż. Paul Leni, 1924).
- Golem, duch uciezki* (*Golem, l'esprit de l'exil*, reż. Amos Gitai, 1992).
- Łowca androidów* (*Blade Runner*, reż. Ridley Scott, 1982).
- Metropolis* (reż. Fritz Lang, 1927).
- Młody Frankenstein* (*Young Frankenstein*, reż. Mel Brooks, 1974).
- Monstrum Frankensteina* (*Il mostro di Frankenstein*, reż. Eugenio Testa, 1920).
- Naręczona Frankensteina* (*Bride of Frankenstein*, reż. James Whale, 1935).
- Panna młoda* (*The Bride*, reż. Franc Roddam, 1985).
- Przekleństwo Frankensteina* (*The Curse of Frankenstein*, reż. Terrence Fisher, 1957).
- Rewanż Frankensteina* (*The Revenge of Frankenstein*, reż. Terrence Fisher, 1958).
- Student z Pragi* (*Der Student von Prag*, reż. Stellan Rye, 1913).
- Syn Frankensteina* (*Son Of Frankenstein*, reż. Rowland V. Lee, 1939).
- Terror Frankensteina* (*Victor Frankenstein*, reż. Calvin Floyd, 1977).
- Życie bez duszy* (*Life Without Soul*, reż. Joseph Smiley, 1915).