

filozofia i science fiction: technoanamneza

rafał ilnicki

filozofia i science fiction: technoanamneza



Poznań 2014

KOMITET NAUKOWY
Jerzy Brzeziński, Zbigniew Drozdowicz (przewodniczący),
Rafał Drozdowski, Piotr Orlik, Jacek Sójka

RECENZENT
prof. dr hab. Maria Gołębiwska

Wydanie I

PROJEKT OKŁADKI
Jarosław Wyszynski

REDAKCJA
Adriana Staniszevska

KOREKTA
Adriana Staniszevska
Michał Staniszevski

© Copyright by Rafał Ilnicki 2014

Publikacja finansowana z działalności statutowej –
rozwój młodych naukowców i doktorantów
w wewnętrznym trybie konkursowym Instytutu Kulturoznawstwa UAM

ISBN 978-83-64902-04-8

WYDAWNICTWO NAUKOWE WYDZIAŁU NAUK SPOŁECZNYCH
UNIwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
60-569 Poznań, ul. Szamarzewskiego 89c

Druk
Zakład Graficzny UAM
61-712 Poznań, ul. Wieniawskiego 1

spis treści

Punkty przypomnienia	7
1. Anamneza jako prawdziwa wiedza (Platon)	12
2. Anamneza jako akt oporu (Jean-François Lyotard)	17
3. Anamneza jako podstawa indywidualizacji i hipomneza jako podstawa dezindywiduacji (Bernard Stiegler)	21
4. Monstrualizacja anamnezy przez technicyzację	24
5. Poetyka myśli science fiction	28
Wprowadzenie: jak myśli science fiction?	31
Rozdział I. Anamneza	49
1. Filozofia i science fiction	49
2. Inna koncepcja anamnezy	62
3. Myśl i dusza	78
Rozdział II. Amnezja/hipomneza	91
1. Amnezja jako śmierć	91
2. Lethe i nieświadomość	99
3. Prawda i kontrola	107
Rozdział III. Technoanamneza	117
1. Cogito i symulakr	117
2. Usuwanie/zapisywanie wspomnień	124
3. Symulatory anamnezy	131
Zakończenie	141
Bibliografia	145
Summary	149

punkty przypomnienia

We wstępie tym omówię najważniejsze źródła, które wpłynęły na moje myślenie, pozwalając sformułować tezy o technicznie zapośredniczonej anamnezie (technoanamnezie). Poprzedza on właściwe wprowadzenie w tematykę pracy, polegające na zdefiniowaniu jej celów. Język, jakim się tu posługuję, różni się więc od języka wprowadzenia i dalszej części pracy, służy bowiem do prezentacji historycznych interpretacji idei anamnezy, które w największym stopniu wpłynęły na dalsze rozstrzygnięcia. Mają one przygotować czytelnika na treści, które stanowią przedstawienie myślenia specyficznego dla science fiction. To, że poprzedzają one właściwy wstęp, tłumaczę tym, iż praca ta ma charakter eksperymentalny, to znaczy dążący do wypracowania połączenia między językiem pojęć filozoficznych i poetyckim językiem wizji science fiction. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy za grunt przyjmuje się kulturę. Aby nie zaburzać tej konstrukcji, decyduję się na krótkie omówienie podstawowych idei, które są istotne dla realizacji celu pracy i wpłynęły na moje myślenie. Zostaną one od razu odniesione do pojęcia technicznie zapośredniczonej anamnezy, aby zaznaczyć, do jakich źródeł odwołuję się dalej, gdzie zaś wprowadzam znaczące różnice między omawianymi teoretykami a własnym ujęciem tematu, zwłaszcza że teoretykom zawdzięczam ogólne warunki myślenia, choć nie wykorzystuję ich rozważań w historycznie wypracowanych interpretacjach. Służą mi one raczej do oświetlenia technoanamnezy z wielu perspektyw, dlatego przedstawione jako punkt wyjścia idee konfrontuję z myśleniem science fiction. Nie oznacza to pochwały fragmentaryczności – można tu raczej mówić o nowego typu całościach, które zbudowane są na zasadzie przerwania z cząstkowych dyskursów i intuicji. Dzięki temu unikam wzajemnej redukcji: filozofii do science fiction i science fiction do filozofii. Te ustalenia teoretyczne nie są także wykorzystywane w dalszej pracy w całości, ponieważ myślenie poetyckie właściwe

dla science fiction przerywa prowadzenie linearnego dyskursu filozoficznego, co skutkowałoby koniecznością zawieszania uzyskanego rozumienia z powodu istnienia idei, które są wyrażone w materiale audiowizualnym. Ponieważ ten rodzaj zakłócenia jest pożądanym i w przyjętej optyce pracy nie stanowi błędu, to nie jest on ograniczany, lecz wzbogacany o kolejne ramy, dzięki którym można wzajemnie odnosić do siebie myślenie właściwe dla filozofii i science fiction, wyłaniające się jako synteza bycia człowieka we współczesnej stechnicyzowanej kulturze. Myślenie to nie ogranicza się bowiem do poszczególnych dzieł, lecz jest związane z codzienną egzystencją człowieka, której poetyka jest silnie kształtowana przez popkulturę. W toku zapominania i zacierania tego, kim jest, stawia również pytania o to, czy istnieje taki poziom jego doświadczenia, którego nie może usunąć i zastąpić technicznym implantem pamięci. Science fiction to przypomnianie przeszłości. Samo to stwierdzenie sytuuje jego odbiorcę w dziedzinie pomyślanego i przeżywanego paradoksu. Współcześnie zaciera się różnica między światem przedstawionym w danym dziele science fiction a światem możliwym jako kreacją wychodzącą poza to dzieło. Nawet biorąc pod uwagę to, co wychodzi poza marginesy świata wyobrazonego, myślenie człowieka nie zatrzymuje się na możliwości logicznej. Dotyczy ono doświadczenia, myśli, pamięci, które nie występują już w linearnym uporządkowaniu w kulturze, lecz nieustannie wzajemnie na siebie wpływają, modyfikują się, krzyżują. Światy te mają o tyle sens, o ile odnoszą się do hybrydowych warstw rzeczywistości – w zależności od sposobu myślenia można je odczytywać jako istniejące materialnie, symbolicznie, technologicznie. Świat możliwy nie jest traktowany jako logiczna możliwość w ramach wieloświatowej interpretacji dzieła science fiction czy rzeczywistości. Przechodzi on bezpośrednio do wyobraźni, pamięci i myśli jej użytkowników, stając się częścią kulturowego doświadczenia. Traktują je oni jako metafory, odnosząc nie tylko do własnych historii życiowych, ale także wyobrażonych.

Science fiction odpowiada mitologii codzienności popkultury – na tym także polega jej rozumienie jako przypomniania przeszłości. Światy możliwe mają charakter mitu, ale mogą też adaptować się do kultury symbolicznej, stawać się jej częścią, kiedy pełnią w niej rolę urządzeń hermeneutycznych. Popkulturę charakteryzuje jednak synkretyzm, który objawia się dyskretnym przechodzeniem pomiędzy historią, mitem, rzeczywistością, światem możliwym, fikcją i prawdą, co oznacza, że wielość światów staje się od siebie nieoddzielna. Myśląc o współczesnej stechnicyzowanej kulturze, myślimy zatem o wielu światach. W science fiction nie ma pojęć trwale oddzielających rejony doświadczenia i granice światów – ich wprowadzanie jest sztuczne, ponieważ nie dąży ono do klaryfikacji, lecz wprowadza myślenie obrazami sennymi udającymi logikę. Dlatego też w książce tej zostaje dopuszczone myślenie

science fiction zdradzające charakter myślenia mitologiczno-poetyckiego, które opiera się jednak na synkretycznych wizjach łączących różne warstwy rzeczywistości, także te pojęciowe. Takiemu rozumieniu podporządkowana jest też narracja książki. Jest ona adresowana nie tylko do przedstawicieli nauk humanistycznych i społecznych, ale także do osób interesujących się science fiction oraz użytkowników kultury ciekawych tej działalności człowieka. Jej język nie może być oparty na sformułowaniach potocznych czy też zrównany z narracją właściwą dla literatury. Temu służy właśnie odwołanie się do filozofii, która jest rozumiana jako krytyka kultury. To ta dziedzina poznania i wiedzy umożliwia odnoszenie się do wielu zjawisk istotnych dla człowieka, stającego się poprzez techniczne zapośredniczenia cyborgiem. Nie traci on wcale swoich antropologicznych wyróżników – są one bowiem modyfikowane. Jednocześnie science fiction podejmuje medytację nad tym, co spontanicznie objawia się jako ludzkie w tym, co techniczne. Temu odpowiada woła przypomnienia obecna u androidów. Jest to paradoksalna sytuacja – człowiek często zrzeka się człowieczeństwa, które pragną kontynuować maszyny. Takie ujęcie tworzy perspektywę dla interpretacji współczesnej kultury w jej złożoności, nie negując codziennego doświadczenia popkultury ani nie rezygnując z odniesienia jej do pojęciowej interpretacji. Ten styk codzienności i pojęć filozoficznych jest obecny właśnie w mitologii. Jest to jednak mit wzbogacony o komponenty racjonalne, mit stechniczowany.

Język książki stanowi integralną część eksperymentu polegającego na próbie wsłuchania się i wyrażania tego myślenia, które dokonuje się na styku wielu światów możliwych współczesnej stechniczowanej kultury. Sam język traci swą wyróżnioną funkcję, ponieważ science fiction myśli głównie obrazami, audiowizualnością. Myślenie oznacza manipulowanie fragmentami wyobrażeń, pojęć, elementów językowych, zaczerpniętych z różnych, często wykluczających się, dziedzin rzeczywistości. W przypadku filmów takich jak *Total Recall*¹ język pełni rolę marginalną, ale już w fabułach typu *Matrix* jest integralną częścią opowiadanej historii. Myślenie w science fiction nie kończy się na języku. Gdy światy możliwe i bohaterowie są umieszczeni w środowiskach technicznych, wtedy ostatnim, co interesowałoby ich egzystencjalnie, jest prowadzenie debat intelektualnych na temat własnego bycia-w-światach-możliwych. Z tego powodu science fiction może trafiać do wyobraźni bardzo zróżnicowanej publiczności i mit przedstawiany przez nią często pozbawiony jest koherencji, której strażnikiem byłby język. Nie jest to wadą, lecz sposobem

¹ W książce posługuję się zarówno polskimi, jak i zagranicznymi tytułami dzieł science fiction. Ich tłumaczenie nie zostało ujednoczone, ponieważ taka forma ma odpowiadać prezentowanym ideom.

bycia science fiction, kształtującym w określony sposób wyobraźnię użytkowników popkultury.

Moją intencją jest zaproponowanie takiego języka, który będzie odpowiadał myśleniu science fiction. Eksperymentalny charakter książki wynika także z konieczności posługiwania się językiem synkretycznym. Można zapytać, czy nie lepiej byłoby po prostu nakręcić film science fiction lub napisać powieść. Byłoby to możliwe, ale sądzę, że myślenie pojęciowe wyrażone w języku nadal jest istotne. To, że coraz częściej język stanowi element audiowizualnego zestawu wyrażonego w medium technicznym, nie oznacza, iż pozostaje on marginalny. Funkcjonuje jako suplement, który – podobnie jak dźwięk i obraz – może zyskiwać dominację, jeśli chodzi o jego istotność. Dlatego też nawet przy ubogiej warstwie językowej filmy można interpretować w charakterze myśli, co zauważył Gilles Deleuze. Czy jednak film myśli źródłowo fikcyjnie? Czy mit jest fikcją? Nie, science fiction pokazuje, że synkretyczne są nie tylko środki wyrazu, lecz także doświadczenie, które czyni bardzo trudnym do wyróżnienia części, na które składa się myślenie, doświadczenie, wyobrażanie i pamiętanie.

Henri Atlan zauważa, że „rzeczywiste wylania się w procesie »redukcji i eliminacji możliwości«”². Problem polega na tym, że popkultura nie tyle redukuje możliwości, ile nieustannie je mnoży. Dotyczy to szczególnie science fiction, które jest bardziej zainteresowane tworzeniem wciąż nowych światów możliwych niż rozbudowywaniem i modyfikowaniem istniejących. Według Atlana wyobraźnia i pamięć są źródłem możliwości³, podczas gdy zmysły odnoszą się do tego, co rzeczywiste. Popkultura działa bezpośrednio na zmysły – wierzymy w to, co widzimy, ale też nie wiemy, czemu możemy nadać status fikcji, a czemu – rzeczywistości. Trudno zatem przystać na dualizm fikcji i rzeczywistości jako absolutne kryterium rozróżnienia. Wynika to zapewne z tego, że współczesne dzieła science fiction zastępują myślenie pojęciowe, będąc *ready mades* współczesnej wyobraźni. Rzeczywistość nasycona jest fikcjami, fikcje zaś wyprzedzają rzeczywistość. Z tego powodu teoria fikcji jest jednocześnie teorią rzeczywistości, a więc ontologią. Nie są to jednak fikcje oddalone od doświadczenia kulturowego – raczej jest ono nimi nasycone. Ale nawet w jej ramach czymś sztucznym jest wyróżnianie niezmiennych poziomów, ponieważ związek fikcji i rzeczywistości nie jest dialektyczny, to znaczy fikcja, zastępując coś rzeczywistego, nie ogłasza się jako fikcja. Wszelkie fikcje roszczą sobie prawo do bycia prawdziwymi. To właśnie jest „zwrot kopernikański” Jeana Baudrillarda, który pokazał, że fikcja (symulacja) nie walczy z rzeczywistością, ponieważ już ją wchłonęła. Pamięć i wyobraźnia użytkowników współczesnej

² H. Atlan, *Enlightenment to Enlightenment. Intercritique of Science and Myth*, tłum. L.J. Schurmann, State University of New York Press, Albany 1993, s. 196.

³ Ibidem.

popkultury in-formują jego zmysły – w tym zamkniętym obwodzie krążenia treści audiowizualnych fikcja i rzeczywistość się rozmywają. Sztywne rozróżnienie tych płaszczyzn przestaje być przydatne, gdy chodzi o doświadczenie myślenia. Wiąże się to także z tym, że to kategoria możliwego, bardziej niż wirtualnego, jest obecna w science fiction. Świat możliwy science fiction, jako możliwy do pomyślenia, istnieje i może przestać istnieć. Ale też możliwe może przejść w wirtualne – w to, co w jakimś stopniu jest już zaktualizowane lub to, co odsyła do płaszczyzny wirtualności jako rzeczywistości obarczonych prawdopodobieństwem aktualizacji bądź aktualizujących dane istności w rejonach niewidocznych dla kultury. W science fiction można pomyśleć i doświadczyć świat, ale nie jest on aktualny – nie ma go tu i teraz. Dlatego też zawarta w nim możliwość krytyki kultury jest zwodnicza – obcowanie z tymi dziełami dostarcza sposobów myślenia i metafor, które można odnieść do życia w ponowoczesnej, zglobalizowanej kulturze (popkulturze), ale także zinterpretować to, co niosą jako jedynie pewną hipotezę wytworzoną przez ludzki w swej naturze przemysł audiowizualny. Podkreślam też charakter audiowizualny science fiction. Nawet jeśli jest ona zawarta w tekście, to odsyła do silnie stechnicyzowanych światów, które uruchamiają zaawansowane funkcje wyobraźni, zmuszają do zetknięcia się z jej granicami. Literacka science fiction aktywuje audiowizualne formy wyobraźni – zmusza do odejścia od światów przedstawionych. Tak może być, ale istnieją też inne perspektywy. W przypadku wirtualności brane są pod uwagę okoliczności aktualizacji. Dlatego science fiction dopiero musi zostać uczyniona wirtualną. Krytyka kultury to nic innego jak przekuwanie możliwych narracji, wyobrażeń, fragmentów doświadczenia, myślenia w wirtualne potencjały. Chodzi jednak nie tyle o myślenie przeciw przemysłowi audiowizualnym, ile razem z nim.

Celem tej książki nie jest pokazanie, że istnieje ukryty poziom dzieł science fiction, który odpowiada filozoficznemu myśleniu w kulturze, ale to, że myślenie człowieka we współczesnej kulturze nie jest już możliwe do odzyskania w czystej postaci jako jedynie posługujące się pojęciami. Cały reżim audiowizualnych doświadczeń stanowi tego dowód. Krytyka kultury możliwa jest dopiero wtedy, gdy człowiek myśli science fiction, a nie tylko doświadcza jej jako produktu rynkowego. Zmagając się ze złożoną materią światów możliwych, musi sobie radzić z licznymi sprzecznościami i paradoksami, które są nieusuwalne. Atlan podaje wymóg niesprzeczności samej rzeczywistości, na której ufundowana jest logika niesprzeczności⁴. Tak nie jest. To także powód, dla którego fabuły science fiction pozostają niedokończone, otwarte, ponieważ paradoksy generują kolejne światy możliwe, uderzając w zdrowy rozsądek i racjonalność, ale jednocześnie wzbogacając je o nowe doświadczenia i możliwości interpretacyjne.

⁴ Ibidem, s. 152.

Z powyższych założeń można wysnuć wniosek, że proponuję dyskurs, który nie jest racjonalny. Nie sądzę, żeby tak było. „W tym podejściu rzeczywistość jest określana pierwotnie jako aracionalna: ani racjonalna, ani irracjonalna”⁵. Atlan dodaje, że rozum (racjonalność) i dyskurs poetycki są aracionalnymi sposobami wyrażania się o niej. Taka perspektywa pozwala uniknąć wielu problemów definicyjnych, które uniemożliwiałyby wsłuchanie się i wyrażanie myślenia właściwego dla science fiction, grzęznąc w niemających końca sporach o racjonalność mitu i irracjonalność poezji. Nie zgodzę się z Martinem Heideggerem, że poetycka mowa jest zastępowana w sposób absolutny przez język kalkulacji. To, co myśliciel widział w poezji, jest realizowane w popkulturze przez science fiction. Nie oznacza to jednak, że jest ona banalna, ani tego, że każdy doświadcza jej w taki sam sposób. Bycie w popkulturze zmusza użytkowników do zestawiania fragmentów, dobierania ich, ale także pozwalania na wpływanie na siebie, na własną pamięć i wyobrażenia. Dlatego też poetyką współczesnej stechnicyzowanej kultury jest science fiction. Dyskurs racjonalny nie zostaje zawieszony, wręcz przeciwnie – cały czas jest obecny, nie służy jednak jako warunek wyjściowy, od którego programowo odchodzę. Zmienia się jego rola – nie stanowi on jedynej, uprzywilejowanej tradycją perspektywy interpretacyjnej. Nie stanowi go także dyskurs poetycki wraz z jego przywiązaniem do wizyjności, w science fiction realizowanej środkami audiowizualnymi. Science fiction to przypominanie przeszłości.

1. Anamneza jako prawdziwa wiedza (Platon)

Najważniejsze w anamnezie jest połączenie duszy człowieka i niepodważalnej wiedzy, jaką może on zdobyć. Według Platona „dusza jest nieśmiertelna i wielokrotnie się odradza, a także widziała wszystko zarówno na ziemi, jak w Hadesie”⁶, ale także „pamięta to, co widziała wcześniej i o cnocie, i o innych rzeczach”⁷. Dzięki temu widoczne jest to połączenie – idee są nieśmiertelne (wieczne), tak jak nieśmiertelna jest dusza. W tym aspekcie można więc rozpatrywać duszę jako interfejs, który pozwala łączyć się z ideami. Nie jest jednak tak, że dusza może dołożyć nowe idee, ale uczestniczy w nich, kontemplując, bowiem „dusza wszystko poznała, nic nie stoi na przeszkodzie, by jedno wspomnienie (co ludzie nazywają uczeniem się) pozwalało odnaleźć i wszystkie inne rzeczy, jeśli tylko ktoś szuka mężnie i wytrwale. Szukanie bowiem i uczenie się

⁵ Ibidem, s. 153.

⁶ Platon, *Gorgiasz, Menon*, tłum. P. Siwek, PWN, Warszawa 1991, s. 161 (przytaczane cytaty pochodzą z dialogu *Menon*).

⁷ Ibidem.

jest w ogóle przypominaniem sobie”⁸. Tym samym proces łączenia się duszy z wiecznotrwałymi ideami jest tożsamy z uczeniem się, które jest ważniejsze od wcześniejszego uczenia się niezapośredniczonego w ideach. Ponieważ wieczne idee poprzedzały istnienie duszy i zawierają w sobie wszelką możliwą wiedzę, będąc równocześnie źródłem istnienia duszy, ona także dzięki temu zyskuje możliwość czerpania wiedzy z tego nieskończonego źródła. Proces uczenia się jest zatem przypominaniem, czyli anamnezą. Nie oznacza to jednak, że człowiek może poznać wszystko. Platon wymieniając to, co może być przywołane ze świata transcendentnych idei, podaje na pierwszym miejscu cnotę – anamneza ma więc dla niego przede wszystkim charakter moralny, co należy podkreślić, by nie ograniczać procesu uczenia się jedynie do przekazu pewnej wiedzy czy informacji.

Proces anamnezy nie jest automatyczny, nie działa tak jak pamięć, która na żądanie wyszukuje ślady pamięciowe, lecz wiąże się z koniecznością pytania, a więc przyznawania własnej niewiedzy. Dopiero wtedy możliwe jest wypełnienie człowieka wiedzą prawdziwą, pochodzącą z anamnezy. Żeby jednak mógł on ją uzyskać, niezbędne jest, by pojawiły się u niego prawdziwe mniemania: „te mniemania powstały w nim jakby we śnie; gdyby go jednak wielokrotnie i na różne sposoby pytać o to samo, wiedz, że w końcu posiadałby o tym równie dokładną wiedzę jak ktokolwiek inny”⁹. Widać zatem, że ludzie różnią się co do mniemań, także w zakresie sposobu ich uzyskiwania, który poprzez odwołanie do snu nie przypomina w niczym metody rozumowej, lecz raczej intuicyjno-mistyczny proces, ale są równi względem podstawy. Oznacza to, że każda nieśmiertelna dusza poznaje tę samą rzeczywistość i to właśnie ona jest przedmiotem przypominania w funkcji nauczania, a nie świat materialny, który dla Platona jest rzeczywistością pozorów, mniej lub bardziej uczestniczących w ideach (połączenie pozoru i idei to kwestia odbicia – jeśli świat materialny jest odbiciem świata idei, to jest to relacja pożądana, jeśli nie ma jednak stawiania-się-podobnym, należy tę relację uznać za błędną). Elementem różnicującym to dojście do podstawy są zatem pytania – o ile wiedza i poznanie świata idei okazuje się dla wszystkich jednakowe, to różni ich sposób zadawania pytań. Oczywiście jest także to, że człowiek nie może wiedzieć wszystkiego, to znaczy osiąść wiedzy równej wszystkim ideom, więc w procesie nauczania stykamy się zawsze z uobecnieniem się w procesie anamnezy fragmentów idei, które dla podmiotu łączą się w całość. Kolejne pytania, jakie on zadaje, przybliżają go do podstawy, inicjując proces anamnezy. Dlatego tak istotna jest funkcja pytania, którą można określić jako sprowadzoną do pytania o to, co jest istotne dla nieśmiertelnej duszy człowieka. Do tej wiedzy dochodzi się dialektycz-

⁸ Ibidem.

⁹ Ibidem, s. 170.

nie – nie wiadomo, czy niewolnik poradziłby sobie z przypomnieniem idei geometrycznych, gdyby nie pomoc Sokratesa – dlatego tak istotne jest wskazanie tych, którzy przypomnieli sobie lepiej lub gorzej. Skoro Sokrates może pytaniami skłaniać niewolnika do przypominania sobie idei geometrycznych, których ten nigdy nie uczył się w świecie materialnym, to oznacza, że Sokrates już sobie te idee przypomniął, będąc biegłym w anamnezie, tj. w większym stopniu uczestnicząc w wiecznotrwałych ideach. Anamneza nie prowadzi zatem do wiedzy izolowanej od społeczeństwa, ale jest cnotą, a więc powinnością człowieka jest pytanie innych ludzi w ten sposób, by zyskali oni połączenie z rzeczywistością wiecznotrwałych idei. Charakterystyczne dla tego procesu jest jednak to, że Sokrates traktuje niewolnika jako dowód swoich zdolności, któremu wiedza geometryczna nie jest niezbędna, skoro pracuje on fizycznie. W tym sensie *Menon* jest zapisem eksperymentu, który zdaniem Platona zawsze skończy się w ten sam sposób – uzyskiwaniem wiedzy pewnej. W dialogu tym nie ma jednak odpowiedzi na pytanie o granice przypomnienia – będzie to kwestia, którą aktywnie podejmie science fiction.

U Platona nie można zredukować anamnezy do pracy wydobywania wspomnień z przeszłości. Anamneza dotyczy bowiem uprzytomnienia sobie tego, co niezmiennie, co zawiera się w transcendentnej rzeczywistości niezniszczalnych idei. Samo przywoływanie tego, co pamiętała dusza w poprzednich wcieleniach, nie zmienia faktu, że proces anamnezy jest niezmienny. Nie ma więc znaczenia, czy przypomina sobie niewolnik, czy król. Każde przypomnienie jest doskonałe i prowadzi do cnoty, co jest istotne w kontekście użycia zdobytej wiedzy. Platon jednak nie mówi, jak daleko ta anamneza sięga – gdzie kończy się to, co wrodzone, a zaczyna się kultura, co może wynikać z jego projektu politycznego, który na czele państwa stawiał filozofa, kultura zaś była podrzędna w stosunku do myślenia filozoficznego, nie zajmując osobnego miejsca. Warto także wspomnieć o tym, że Platon był niechętny wszelkiemu zmyślaniu, co było powodem, dla którego wypędził poetów z miasta, a co można uznać za rodzaj cenzury dokonanej na kulturze. Platon nie musi odpowiadać na pytanie dotyczące kultury – nie chodzi mu bowiem o nadbudowę, lecz o podstawę. To ona stanowi cel filozoficznego namysłu, który jest wprowadzany do rzeczywistości dzięki anamnezie. W ten sposób ustanowione zostaje połączenie między światem idei a specyficzną rozumianą kulturą filozoficzną jako sposobem zarządzania ludźmi i otaczającą rzeczywistością. Anamneza posiada zatem pewne ograniczenia, będąc jednocześnie nieskończoną. Te ograniczenia przynależą jednak podmiotowi – to on, w swojej skończoności, nie może przypomnieć sobie wszystkiego, lecz dusza pozwala mu przypomnieć sobie podstawy – reszta zostanie uzupełniona przez kulturę. W science fiction uzupełnienie znacznie dominować nad podstawą – źródłową rzeczywistością. Kultura jest filtrem

technoanamnezy – nie da się jej wyłączyć, ominąć, zignorować w procesie dochodzenia do przypomnienia.

Zamiast mówić o tym, że anamneza jest zwrócona w przeszłość, można powiedzieć, że zmierza ona wstecz czy raczej w górę. Dla Platona jest ona ruchem cofania się, zawracania, ponieważ rzeczywistość materialna nie oferuje niczego, co byłoby warte nauki bez zapośredniczenia w ideach. W przypomnieniu tym nie odsłania się jednak wszystko, lecz tylko fragmenty, dlatego człowiek nadal musi uczyć się egzystować w materialnym środowisku, gdyż sam proces anamnezy nie zaspokoi wszystkich jego potrzeb. Dusza jest interfejsem – różne dusze mogą przypominać sobie różne rzeczy ze względu na swoje duchowe cele. W tym sensie interesujący byłby eksperyment, w którym relacja między niewolnikiem a Sokratesem uległaby odwróceniu – to niewolnik związany z materialnością mógłby nauczyć czegoś Sokratesa. Szybko jednak można dojść do przekonania, że Platon powiedziałby, iż niewolnik może nauczyć Sokratesa jedynie czynności manualnych, które wykonuje, ponieważ nie uczestniczy on dostatecznie w transcendentnym świecie idei. Ale dzięki temu eksperymentowi uzyskaliśmy rodzaj wiedzy, który pozwala na zrozumienie relacji między Sokratesem (*episteme*) a niewolnikiem (*techne*). Ten pierwszy posługuje się wiedzą pewną, uzyskaną z duszy, drugi może przekazać jedynie to, czego nauczył się w świecie fizycznym, i dopiero pod przewodnictwem kogoś, kto potrafi pytać, może zainicjować proces anamnezy. Nie wiemy, co przypomniał sobie Sokrates, wiemy natomiast, co przypomniał sobie niewolnik – anamneza tego pierwszego jest tajemnicą, zaś technika pozostaje jawna. W *Uccie* Sokrates przedstawia rozmowę z Diotymą, twierdząc, że powtarza jedynie to, co usłyszał. Nie znamy jednak jego zapisu anamnezy, nie wiemy, jakie pytania musiał zadać, by móc spotkać kogoś, kto wyjawí mu tajemnice dotyczące życia duszy. W tym sensie dialogi Platona nie są tak bardzo dalekie od science fiction, w której pojawiają się i znikają kolejne postaci. Sama anamneza jest tajemnicą – pozornie tylko odkrywaną w ciągu dialogów.

Technoanamneza odwraca te relacje, w wyniku czego *techne* dominuje nad *episteme*. Wszędzie tam, gdzie człowiek lub android stara się sobie coś przypomnieć, zostają mu wprowadzone techniczne dane jako żywe wspomnienia. Jego wola przypominania często się na nich zatrzymuje, a czasem stara się wykroczyć poza nie, kierując się ku światu idei. Różnica między anamnezą i technoanamnezą polega na tym, że w pierwszej podstawa jest dla wszystkich równa, zaś w zapośredniczeniu technicznym istnieje nieskończona wielość wirtualnych podstaw, które pojawiają się i znikają. Dusza człowieka, bez względu na to, czy interpretować ją jako nieśmiertelną, czy też wskazywać, że stanowi ona rodzaj wewnętrznego organu umożliwiającego złożoną wrażliwość, zostaje umieszczona w otoczeniu technicznym. To właśnie w nim

pytań Sokratesa nikt już nie słucha, ponieważ technika w pełni się zautonomizowała – nie potrzebuje już koordynacji ze strony filozofów. Dlatego wszelki możliwy do pomyślenia mędrzec musiałby być również technicyzowany. Technoanamenza nie odchodzi jednak zupełnie od wiecznotrwalej podstawy, ponieważ człowieka i androidy kieruje do niej wola przypominania. Nie jest to już wprawdzie wola stawiania pytań, ale rodzaj intuicji, która każe podmiotom kwestionować otaczającą rzeczywistość. W tym sensie to wola przypominania, jako impuls pochodzący z duszy, inicjuje pytania. W technoanamnezie nie ma jednak wiedzy pewnej – każdy porządek może zostać zakwestionowany, odrzucony, zniszczony, zwłaszcza że w możliwych światach science fiction nie istnieje uniwersalne dążenie do prawdy, lecz światy nieskończenie dzielą się podług własnych interesów. Dlatego też zdarzenia opisywane w dialogu *Menon* przeniesione 4000 lat później nie byłyby powtórzeniem Platońskiej anamnezy, lecz jej modyfikacją. Im większe zapośredniczenie techniczne, tym trudniej o anamnezę w sensie platońskim. Ukazują więc wiele przypadków, w których anamneza jest albo fałszywa, albo nieudana. Są to składowe technoanamnezy, która nie oznacza już wiedzy pewnej, lecz dążenie do wiedzy pewnej w technicznie zapośredniczonym środowisku egzystencji ludzi i bytów technicznych.

Kolejna różnica między Platońską anamnezą a technoanamnezą polega na tym, że dialog przeniesiony jest do przyszłości. Anamneza oznacza nie tyle zachowanie już w ideach stworzonego świata, ile przypominanie sobie tego, co ma dopiero nastąpić, a co prowadzi do kreowania nowych światów. U Platona zawsze można powrócić do tego, co było, ale w science fiction przypomnienie jest związane z koniecznością tworzenia nowych światów, nie wykluczając także korzystania z anamnezy Platońskiej, której efekty poddane są jednak różnicowaniu w technicznie zapośredniczonym środowisku. Nie zapominajmy, że kwestia anamnezy była ściśle związana z cnotą, z tym, co dzisiaj możemy określić mianem moralności i etyki. Platon i jego statek kosmiczny w świecie science fiction byłby skazany na zagładę, ponieważ wymagania te nie zostałyby spełnione i nie mógłby on przetrwać. Science fiction ukazuje dramatyzm utraty podstawy oraz prób jej odzyskania, wzmagając tym samym wolę przypominania, która prowadzi do technoanamnezy. Nie można więc po prostu powiedzieć, że Platon jest reaktywowany w science fiction, tak jakby został zahibernowany na pewien czas i science fiction dokonała jego dehibernacji, umożliwiając mu powrót wraz z całą rzeczywistością myślową, którą zawarł w swoich dialogach. Bycie dłużnikiem wobec Platona w moim przypadku polega na uznaniu koncepcji anamnezy za źródłową, ale także na ukazaniu, że science fiction pozwala na pomyślenie anamnezy zwróconej ku przyszłości, nie zaś powtarzającej w nieskończoność modele dla ukształtowania materii zawarte w transcendentnych ideach.

Technoanamneza może się powieść, ale często się nie udaje, co nie znaczy, że książka ta jest pochwałą niepowodzenia. Wręcz przeciwnie – pokazuje ona, iż konieczny jest ogromny wysiłek w kształtowaniu woli przypominania, prowadzący do technoanamnezy. Nie można ukryć jej platońskich korzeni, ale nie dotykają one już często tego, co wieczne w światach zapośredniczonych technicznie. Nawet jeśli to czynią, trudno odróżnić to od sztucznej niezmienności będącej jedynie produktem aktywności techniki, która objęła w science fiction już nie tylko Ziemię, ale i cały wszechświat. Umożliwia to kulturze myślenie w nowy sposób, związany z potocznym doświadczeniem przypominania sobie jej wielu światów możliwych jednocześnie.

2. Anamneza jako akt oporu (Jean-François Lyotard)

Od Lyotarda zaczerpnąłem intuicję, że anamneza nie jest statycznym procesem związanym z kontemplacją, lecz może stanowić akt oporu wobec technicyzacji, ale także wszelkiego fałszu. U Platona anamneza jest procesem aktywnym, wynikającym z połączenia interfejsu duszy z transcendentnymi ideami. U Lyotarda istnieje zaś wiele sensów anamnezy rozproszonych w jego pismach, które nie pełnią w nich podstawowej roli – dokonują ich interpretacji, wydobywając sens służący mi do ukazania idei technoanamnezy. Istotna jest przede wszystkim rola intuicji w jego interpretacji doświadczenia anamnezy – zawiera się ona bowiem nie w wiedzy, ale w przeczuciu, wrażeniu wizualnym, medytacji, także tej polegającej na uwolnieniu się od wszelkich obrazów. Dla technoanamnezy istotny jest ten aspekt anamnezy, który wiąże ją z aktywnością oporu, nie zaś z biernością podporządkowywania się wiecznotrwałej podstawie. Anamneza jest dla Lyotarda przepracowywaniem (*Durcharbeitung*) oraz przelamywaniem zastanych porządków¹⁰. Odpowiada to obecnej rzeczywistości, w której anamneza staje się coraz trudniejsza, ponieważ porządek technicyzacji, z którego wynika społeczne, kulturowe i polityczne urządzenie społeczeństwa, nie sprzyja praktykowaniu anamnezy w sposób, w jaki czynił to Platon. Dlatego tak istotna jest anamneza jako działanie, polegająca na stawianiu oporu, nie zaś anamneza będąca wyłącznie bierną kontemplacją idei, bierną w perspektywie świata, który nie jest zainteresowany tego typu aktywnością podmiotów i zgłaszanymi przez nie postulatami konieczności przebudowy kultury.

Lyotard podkreśla, że anamneza ma charakter wywrotowy – dotarcie do tego, co znajduje się w głębi, poniżej kulturowych powierzchni, wymaga zburzenia zastanego porządku. Nie przypisuje on anamnezie jednego sensu, zapoży-

¹⁰ J.-F. Lyotard, *Inhuman. Reflections on Time*, tłum. G. Bennington, R. Bowlby, Polity Press, Cambridge 1991.

czając jej znaczenia z filozofii, psychoanalizy czy myślenia dalekowschodniego, uobecniając wiele znaczeń, jakie ona reprezentuje w jej różnych sensach, nie dochodząc do jednoznacznych ustaleń. Podzielam przekonanie Lyotarda, który wskazuje na możliwość, a nawet konieczność, anamnezy, pozostawiając jednak jej możliwą postać zadaniem do zrealizowania w przyszłości – staram się doprecyzować, jak ta przyszłość może się zrealizować. Science fiction daje bowiem szansę przepracowania przyszłości, sama będąc technoanamnezą. Anamneza nie dotyczy analizy przeszłości i poszukiwania w niej sposobów omięcia niechcianej przyszłości, lecz powrotu z przyszłości do teraźniejszości. W takim sensie należałoby także ustanowić psychoanalizę przyszłości, analizującą to, co jeszcze się nie zdarzyło, i w tej perspektywie odczytywać bycie człowieka oraz gatunków technicznych. To, co dopiero ma nadejść dzięki technicznemu zapośredniczeniu, jest już rzeczywiste, już uobecnione przez sam fakt wprowadzenia pamięci podczas obcowania z dziełami science fiction jako gotowymi wizjami świata. Ich wprowadzenie automatycznie zawiesza niewiedzę podmiotu.

Lyotard pisze, że „anamneza byłaby tym powiadomieniem, ostrzeżeniem lub zobowiązaniem [...], by stanąć [ana-] wobec czystego lustra przez przełamywanie”¹¹. Służy ona zatem nie tylko ustaleniu tego, co powinno być przypomniane, ale także stworzeniu horyzontu dla wyzwolenia się z ograniczających powtórzeń, nawyków utrzymujących człowieka w stanie zapomnienia. Podkreślony jest tutaj aspekt brutalności anamnezy – żeby była ona skuteczna, poprzedni porządek rzeczy musi zostać usunięty a przynajmniej uchylony, tak by stał się czytelny, tak jak można go oglądać w czystym lustrze. Można więc rozumieć anamnezę jako przełamywanie przez ograniczające podmiot porządku rzeczywistości, przełamywanie się przez lustra odbijające człowiekowi jego fałszywe oblicze, które ten przyjmuje jako własne. Jest to jednak „anamneza tego, co nie zostało zapisane”¹², czyli tego, co samo zawiera się w akcie przełamywania, a więc jest zwrócone przeciwko zastanej rzeczywistości, a nie w stronę ucieczki od niej. Jest to odwrotność idei Platona, u którego wszystko jest zapisane. Tym samym Platońska anamneza mogłaby być także rozumiana jako rodzaj eskapizmu, ucieczki od stechniczowanej rzeczywistości na rzecz niezaangażowania w kulturę i świat społeczny. Lyotard zdecydowanie sprzeciwia się takiemu postawieniu sprawy, gdyż nie mając pewnej wiedzy na temat jakiegoś zjawiska, podmiot nie może być zwolniony z jej aktywnego poszukiwania, nawet za cenę niszczenia ontologicznego *status quo* kultury. Lyotard twierdzi też, że tak pojęta anamneza jest formą oporu wobec syntez wprowadzanych przez technikę, jest ona „oporem dla sprytnych

¹¹ Ibidem, s. 56

¹² Ibidem.

programów”¹³, ponieważ pozwala na zatrzymanie ich funkcjonowania, ale też na podważenie technicznej legitymizacji ich istnienia. W tym sensie stanowi to, co należy nieustannie powtarzać, aby uniknąć zapomnienia wprowadzanego przez programy wykazujące się sztuczną, lucyferyczną inteligencją, podsuwania luster cyborgowi, przemycających mu w procesie pozornego oglądania siebie techniczną pamięć. Anamneza byłaby zatem sposobem na odzyskanie przytomności człowieka w środowisku zapośredniczonym technicznie. Może ona przedrzeć się przez aktualnie wprowadzaną podmiotowi techniczną pamięć. Wskazałem tu na nierozstrzygalność anamnezy¹⁴, co jest zmianą w stosunku do Platonskiej anamnezy i stanowi istotną cechę technoamanezy. Anamneza polega również na uprzytomnieniu prędkości aktywnego zapominania, gdyż proces ten inicjuje wolę przypominania.

Dla Lyotarda anamneza ma charakter aktywnego przepływania przez fałsz, który można rozumieć po Heideggerowsku jako zapominanie bycia, ale tutaj chodzi o proces zapominania bycia w wyniku przyjmowania fałszywych danych technicznych jako podstawy funkcjonowania ludzkiej pamięci. Anamneza jest zawarta już nie w nieśmiertelnej duszy, lecz w podmiocie, który potrafi sięgać poniżej poziomu pozorów do prawdy. Anamneza może być zakodowana w wydarzeniu historycznym, dziele sztuki¹⁵, wydarzeniu, ale także w technice, mając charakter zmysłowy. Zakłada jednak przełamywanie, dochodzenie do ukrytego porządku. Wiąże się ze zmysłowością człowieka, która zostaje zniesiona. Dlatego Lyotard mówi o anamnezie w przypadku zagrożenia – uaktywnia się ona, gdy człowiek i to, co istotne, zostaje zakwestionowane. Można ją odczytać również jako postulat manifestu polityczno-estetycznego, alternatywnego względem wizualnych strategii upamiętniania.

To już nie dusza, jak u Platona, lecz wrażliwość, symbolizowana przez oko, realizuje anamnezę. Czyni to w teraźniejszości:

Dopóki zajmujemy się zadaniem myślenia lub pisania, musimy walczyć z dziełstwem znaczenia zawartym w słowach i wyrażeniach po to, żeby uczynić słowa i wyrażenia odpowiednimi do tego, co chcemy powiedzieć. Musimy także dekonstruować, dzielić, krytykować mechanizmy obronne, które są wbudowane w naszą psychikę, przeszkadzające nam w słuchaniu źródłowych, fundamentalnych pytań. Wyobrażam sobie filtr także jako filtr dźwięków, jako rodzaj szumu, który pozwala nam nie słyszeć rzeczywistych pytań. Zadanie – nazywam je „anamnezą” – obej-

¹³ Ibidem, s. 57.

¹⁴ R. Ilnicki, Czas „niehumanicznych” obrazów. Pamięć strukturyzowana technologicznie, „Sztuka i Filozofia” 38-39/2011.

¹⁵ J.-F. Lyotard, *Anamnesis of the Visible*, tłum. C. Venn, R. Boyne, „Theory, Culture & Society” 21/2004.

muje *Durcharbeitung*, by tak rzec, przepracowanie przez filtr lub ekran zachowujący zachowujący naszą ciszę¹⁶.

Te słowa Lyotarda pozornie tylko nie są zgodne z ideą Platona. Zawierają jednak odniesienie do idei kontemplacji, która oznacza ciszę – chodzi tu już nie tylko o takiej jej rozumienie, które wyklucza obecność fal dźwiękowych, lecz o stan uspokojenia podmiotu. Ciszę tę należy zachowywać, ponieważ chroni ona podmiot przed zapomnieniem:

Jak długo nieświadomy afekt pozostanie zapomniany, tak długo będzie dawał początek niezrozumiałym sformułowaniom (wyrażeniom, symptomom). Będzie powtarzał się, nie pozwalając na to, by został rozpoznany. Jego „wyrażenia” tworzą tkankę „wspomnień przesłonowych”, które blokują anamnezę. *Durcharbeitung* [przepracowywanie] jest pracą, która przechodzi przez te przesłony. Anamneza nie jest aktem historycznego zapamiętania [...]. W pewnym sensie anamneza jest nieskończona. W efekcie źródłowy wstrząs nie jest *przedstawialny*, nigdy nie będąc przedstawionym. Albo przynajmniej jego reprezentacja jest zawsze pułapką¹⁷.

Pułapka ta powoduje, że zawsze powinniśmy sięgać głębiej, nie dając się zwieść temu, co nam narzuca wizualność, ale także pamięć techniczna, na której ta się wspiera. Wspomnienia osłonowe blokują człowiekowi dostęp do ciszy. Należy je aktywnie przepracowywać, co nie znaczy, że trzeba je odrzucić jako fałszywe i oddać się kontemplacji wiecznotrwałych idei (tak bowiem postąpiłby Platon). Zasługą Lytoarda jest pokazanie, w jaki sposób anamneza realizuje się współcześnie, pośród zapośredniczenia technicznego, które tworzy wspomnienia osłonowe i wizualność. Nie jest to już bierna materia, lecz cechuje ją aktywność. Dlatego francuski myśliciel zajmuje wobec tej rzeczywistości postawę krytyczną, manifestującą się poprzez działanie i doświadczenie dążące do jej zakwestionowania.

Lyotard przekonuje nas o konieczności aktywności człowieka w kulturze. Podmiot anamnezy nie jest bierny jak u Platona w stosunku do wiecznotrwałych idei. Podpowiadanie niewolnikowi powoduje, że Sokrates jest dla niego protezą myślenia i doświadczenia. Niewolnik jest bierny wobec aktywnego Sokratesa. Przełamywanie przedstawień jest możliwe dzięki podmiotowi – wchodzi on do sfery niszczącej zapośredniczenia, ale nie gwarantuje mu to uzyskania prawdy. Można powiedzieć, że współcześnie wszyscy jesteśmy równi już nie w odniesieniu do wiecznotrwałej podstawy, lecz do technicznego zapośredniczenia oraz wprowadzonej przez nie wizualności. Gdy rzeczywistość jest przez autonomizującą się technikę odłączana od świata idei, wówczas

¹⁶ J.-F. Lyotard, *Oikos*, w: idem, *Political Writings*, tłum. B. Readings, K.P. Geiman, Taylor & Francis e-Library 2003, ss. 104-105.

¹⁷ J.-F. Lyotard, *Heidegger and „the jews”*, w: idem, *Political Writings*, s. 143.

zadaniem człowieka nie jest przyglądanie się temu i kontemplowanie tej zmiany w niewzruszeniu, lecz aktywne przeciwstawianie się im, gdy zajdzie taka konieczność. Z tego powodu pokazuję, że technoanamneza jest działaniem, nie tylko pojęciowym i nie tylko duszy, czerpiąc tę intuicję od Lyotarda. Ciało może także stanowić źródło woli przypominania, choć nie wyczerpuje się ona na poziomie sensorycznym człowieka, lecz może także dotyczyć wizualności i prowadzić do świata wiecznotrwałych idei. Pozwala mi to szukać anamnezy również w audiowizualnych dziełach science fiction, w których Platon i Lyotard w równym stopniu umożliwiają myślenie technoanamnezy.

3. Anamneza jako podstawa indywidualacji i hypomneza jako podstawa dezindywidualacji (Bernard Stiegler)

Według Stieglera anamneza umożliwia indywidualację, czyli dochodzenie podmiotu do jego unikalności. Podkreśla on różnicę między indywiduum jako w pełni ukształtowanym podmiotem, który jest całością, a podmiotem, który się indywiduuje, czyli dochodzi do swojej unikalności, nieskończenie rozwijając ją w procesie indywidualacji¹⁸. Zdaniem Stieglera anamneza jest związana z pierwotną pamięcią – nie rozważa on jej na sposób metafizyczny, jak czynił to Platon czy częściowo Lyotard, lecz sprowadza ją do poziomu kultury i społeczeństwa. Dlatego też anamneza jest dla niego pamięcią, podczas gdy hypomneza stanowi zagrożenie dla pamięci, będąc pamięcią techniczną. W tym sensie wprowadzanie podmiotowi pamięci technicznej dezindywiduuje go, pozbawia go unikalności, ponieważ to nie podmiot jest odpowiedzialny za własny proces przypominania, lecz technologie, poprzez które pamięć jest mu wprowadzana – każdy ma taką samą pamięć i to pamięć istniejącą wbrew podmiotowi. Dezindywidualacja jest zatem konsekwencją hypomnezji – podmiot nie może stać się unikalny, gdyż w coraz większym stopniu jest standaryzowany, a pamięć techniczna nie należy do żadnego podmiotu, lecz do przemysłów pamięci¹⁹ zajmujących się synchronizacją zestandaryzowanej pamięci technicznej między wieloma podmiotami. W takiej sytuacji podmiot nie dąży do uzyskania unikalności i pojedynczości, lecz staje się podmiotem zdeindywiduowanym, który wykonuje to, co nakazuje mu rynek.

Stiegler dowodzi, że ludzka zdolność zapamiętywania realizowała się najpierw przez mnemotechniki, które są ćwiczeniami pamięci wykonywanymi

¹⁸ Pojęcie indywidualacji: <http://arsindustrialis.org/glossary/term/109> [21.11.2014]. Stiegler przeciwstawia mu dezindywidualację, czyli proces polegający na utracie indywidualacji.

¹⁹ Jest to pojęcie, którego używa Stiegler. Pamięć według niego jest produktem rynkowym, wytwarzanym i sprzedawanym w ramach działalności przemysłu programów.

przez podmiot, później zaś przez mnemotechnologie związane z eksterioryzacją pamięci do technicznych urządzeń. To przejście wiąże on z utratą wiedzy, czego przyczyną jest to, że człowiek ciągle jest podłączony do różnych „mnemotechnologicznych urządzeń różnych rodzajów, od telewizji do telefonów, włączywszy komputer i systemy naprowadzania GPS”²⁰. Mnemotechniki nie były zewnętrzną pamięcią, lecz wynikały z możliwości przypomnienia tego, co było obecne. Można je utożsamiać z anamnezą, ponieważ dawały one podmiotowi prawdziwą wiedzę dotyczącą rzeczywistości społecznej i kulturowej. Podmiot nie musiał sięgać do tego, co zostało poddane procesowi technicznej eksterioryzacji, lecz czerpał z tego, co było mu dane bezpośrednio i co utrzymywało w nim określoną postać wiedzy.

W ujęciu Stieglera eksterioryzacja pamięci jest związana z jej automatyzacją. By to udowodnić, sięga on do pojęcia hypomnezy, wskazując, że jest to postać niezależnej od człowieka pamięci, która decyduje o jego zachowaniu. Twierdzi on także, iż bycie człowieka jest „formalizowane i zarządzane”²¹. Sięga do rozróżnienia dokonanego przez Jacques’a Derridę w *Aptece Platona*, który przeciwstawia anamnezę (żywą pamięć umożliwiającą wiedzę) hypomnezie (martwej pamięci prowadzącej do destrukcji wszelkiej wiedzy). W tej perspektywie zrozumiała staje się opozycja, jaką wprowadza: „hypomnetyczna pamięć wielokrotnie ponawia konstytucję anamnetycznego napięcia pamięci. To anamnetyczne napięcie eksterioryzuje się do postaci pracy ducha, gdzie konfigurują się epoki psychospołecznej indywiduacji”²². Pokazuje on, że indywiduacja nie jest jednolita, a każda epoka ma swój tryb indywiduacji, czyli czynienia podmiotów unikalnymi. Jednocześnie anamneza jest zawsze napięciem – nie można jej sprowadzić do czystego i niezakłóconego procesu, gdyż wspomaga się hypomnezą. W tym sensie „*episteme* pojmowane jako *anamnesis*”²³ jest opozycją względem tego, co chce mu zagrozić. Stiegler jest świadomy, że „afirmacja anamnezy jako reakcji przeciw sofistycznej praktyce hypomnezy, którą jest pismo”²⁴, była zwrócona przeciwko nowym mediom transmisji pamięci. Podkreśla jednak, że „Informacja transmitowana jest z prędkością światła, to znaczy bez opóźnienia”²⁵. Przeciwwstawiony jej opóźniony czas jest czasem naturalnej ewolucji natury i kultury. „Dla esencjalnego aspektu eliminacji opóźnionego czasu, to znaczy działania opóźnionego działania, tworzony jest

²⁰ B. Stiegler, *Anamnesis and Hypomnesis*, <http://arsindustrialis.org/anamnesis-and-hypomnesis> [21.11.2014].

²¹ Ibidem.

²² Ibidem.

²³ Ibidem.

²⁴ Ibidem.

²⁵ Ibidem.

proces desublimacji, który jest konsekwencją dezindywidualizacji i desublimacji spowodowanej przez utratę wiedzy w epoce przemysłowej hypomnezy²⁶. Nie zgadzam się jednak ze Stieglerem, że „Jest to taka organizacja utraty wiedzy przez przemysłową hypomnezę, przez którą dochodzi do utraty możliwości wszelkiej anamnezy²⁷. Oznaczałoby to bowiem pełną automatyzację człowieka i światów jego egzystencji. Science fiction jest w tym kontekście cenna jako sposób myślenia, ponieważ ukazuje napięcie między tym, co wydarza się z techniki, a tym, co stanowi wewnętrzne urządzenie człowieka – duszę. Przede wszystkim zaś pokazuje pewien paradoks – mimo technicznego zapośredniczenia wola przypominania nie jest usunięta, lecz zyskuje nowe formy w ramach technoamnezy jako przypominania realizującego się w przyszłości. Stiegler uporczywie trzyma się ustalonego w przeszłości bytu, zwracając się raczej ku historycznym sposobom bycia człowieka w kulturze, realizowanym przez medium słowa. W przeciwieństwie do niego skłonny jestem dostrzegać potencjał emancypacyjny myślenia w popkulturze, która także jest sposobem myślenia, nie zaś zniekształceniem dotychczasowych sposobów rozumienia rzeczywistości.

Technoanamneza jest przypomnieniem dokonywanym właśnie w tej prędkości połączeń technicznych – to właśnie one są odpowiedzialne za tworzenie przyszłości. Stiegler podkreśla, że niewolnik, który jest bohaterem dialogu *Menon*, korzysta z narzędzi hypomnetycznych, takich jak rysunek. Dodalbym, że sama postać Sokratesa pełni hypomnetyczną rolę, ponieważ jest rozszerzeniem pamięci niewolnika, która kieruje go ku anamnezie. W ten sposób do mnemotechnik można także zaliczyć ludzi, którzy będą umożliwiali dotarcie do prawdziwej wiedzy. Jest to szczególnie istotne w science fiction, kiedy nie wiemy, czy to część ludzka, czy techniczna jest odpowiedzialna za dane działanie i przypomnienie. Widzimy jednak, że pewne okoliczności inicjują różne możliwe działania, zatem interpretacja dokonuje się przez uwzględnienie postaci ludzkich i technicznych jako tych, które inicjują technoanamnezę.

Stiegler zwraca uwagę na to, że myśli niewolnika są rozbiegane²⁸. Dopiero anamneza pozwala mu na dotarcie do niezmiennych podstaw egzystencji, które w odpowiedni sposób konfigurują jego myślenie. Technoanamneza ukierunkowuje to myślenie na przyszłość. Podmioty wielu możliwych wyobrażonych światów przypominają sobie i zapominają w odniesieniu do przyszłości. Istnienie lub brak podstaw bytowych jest pytaniem o to, co ma dopiero nadejść, a nie fundamentem tego, co czeka na ponowne odkrycie jako już ustalone.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Ibidem.

²⁸ Ibidem.

Rzeczywistość science fiction wynika z totalnego zapośredniczenia technicznego, dlatego nie można w niej utrzymać rozróżnienia na mnemotechniki i mnemotechnologie. W sensie Stieglerowskim przecinają się one w swoim działaniu. Technoanamneza jest przykładem dokonywania anamnezy w otoczeniu technicznym, w zapośredniczeniu pamięci. Wprowadza ona nowego typu napięcia, które w większym stopniu wiążą się z przeżywaniem przyszłości niż przeszłości. Wynika to z funkcjonowania światów w science fiction – wszelkie opóźnienie jest niedopuszczalne, dlatego prawda musi być eksterioryzowana do przyszłości. Wynika to z tego, że szybkość połączeń technicznych jest związana z przyszłością, podczas gdy powolność połączeń symbolicznych odsyła do przeszłości. To, co science fiction komunikuje, zawiera się w stwierdzeniu, że przeszłość już nie wystarczy do pełnej realizacji ludzkiej kultury. W epoce stechnicyzowanych galaktyk i ich mieszkańców powoływanie się na historyczne wersje ontologicznych podstaw jest nieskuteczne. Wiedza, jaką uzyskują mieszkańcy science fiction, jest wiedzą o przyszłości. Również wszelkie próby przypomnienia i zapomnienia oscylują wokół przyszłości. Żeby to zrozumieć, należy uzupełnić mnemotechnologiczne urządzenia o możliwość duchowego funkcjonowania. Science fiction pokazuje jednoznacznie, udzielając się myśleniu człowieka we współczesnej kulturze, że ludzki duch nie został pokonany, lecz przybiera nowe formy. Ale także unaocznia, że uznanie innych istot oraz ustanowienie relacji między gatunkami musi wejść na nowe poziomy zrozumienia. Technoanamneza wynika z zewnętrznej mnemotechnologii pamięciowych połączeń technicznych, ale paralelnie do niej realizuje możliwości wynikające z technicznego zapośredniczenia duchowości człowieka o charakterze mnemotechnicznym, wnętrza, które kieruje się ku przyszłości. Technoanamneza jest napięciem między pracą mnemotechnologicznych urządzeń a technicznym zapośredniczeniem duchowości istot żyjących w światach możliwych science fiction. W science fiction napięcie między hypomnezą a anamnezą jest czymś podstawowym, ale wymaga trudu przełamywania w Lyotardowskim sensie. Twierdę jednak, że dokonuje się ono nie tyle z poziomu transcendentnej niezmienniej podstawy do poziomu terażniejszości, która jest odbierana przez podmioty jako wiedza dotycząca przeszłości, a więc rodzaj potwierdzenia ich wiedzy i wyznaczenia prawdziwości, lecz dotyczy przyszłości. Technoanamneza jest nieodłącznie związana z przeżywaniem paradoksu.

4. Monstrualizacja anamnezy przez technicyzację

Przedstawione koncepcje anamnezy, częściowo zestawione już z technicyzacją, ukazują, że nie można w technicznym zapośredniczeniu mówić o bezpośred-

niej realizacji idei Platona w świecie współczesnym. Monstrum rozumiane jako wybryk rozsądza język teorii, ponieważ dominuje nad tym, co normalne (pożądane do powtarzania i odtwarzania). Sama technika jest monstrialna, a jej szczególnym przykładem jest science fiction, które doprowadza możliwości historyczne do mutacji i niekontrolowanego przerostu. Błędem jest redukcja science fiction do znormalizowanych wyobrażeń, do wyolbrzymionej teraźniejszości, traktując przyszłość jedynie jako efekt działania ludzkiej wyobraźni. Monstrum nie mieści się w żadnych ramach, ale zawsze coś przypomina, pełni funkcję anamnezy dla kultury. Wynika to z próby oswojenia go, chociażby przez zaklasyfikowanie go pomiędzy gatunkami, z których jest złożone. Monstrum przypomina o człowieczeństwie – zarówno o tym utraconym, teraźniejszym, jak i możliwym, przyszłym, które może pojawić się dopiero dzięki technoanamnezie. Science fiction pod wieloma względami jest monstrialna, ponieważ przedstawiane przez nią relacje nie mieszczą się w żadnych kategoriach – samo jej myślenie jest monstrialne. W science fiction monstrialność jest często ledwie widoczna. Człowiek, któremu usunięto pamięć, staje się przez to cyborgiem. Jest monstrum, ale nie różni się od innych ludzi pod względem fizycznym i psychicznym. Jego wypowiedzi aktualizują jego techniczną pamięć. Jako obserwatorzy wiemy, że jest ona fałszywa, ale dla niego jest najprawdziwszą anamnezą. Z tego napięcia rodzi się technoanamneza – nie można jednoznacznie zdefiniować i zamknąć tej pamięci ani w modelu platońskim, ani też w modelach opartych na pamięci technicznej. Do jej paradoksalności należy dodać kolejną cechę: oscylacyjność.

O zagrożeniu potworami pisze Dominique Janicaud: „nowy typ potwora spoczywa, oczekując na nas, nie tego »klasycznego« moralnego potwora (jeśli możemy mówić tymi słowami), ale technologiczny potwór, rezultat systematycznej manipulacji gatunkiem ludzkim”²⁹. Później wskazuje na to, że w powieściach science fiction można odnaleźć nowy gatunek: „Jesteśmy świadkami jego wyłonienia się jedynie z komputerowych wspomnień i »globalnych połączeń« Internetu”³⁰. W tym sensie to technika jest źródłem monstrialności, a co więcej – źródłem tej monstrialności jest techniczna pamięć, która prowadzi do jeszcze większej monstrialności. Dodaje on jednak: „Nieludzkość istnieje dla człowieka tylko w odniesieniu do idei, że tworzy on własną nieludzkość”³¹. W tym sensie sama monstrialność science fiction nie powinna być rozpatrywana jako fikcja czy jedynie jako moralne zagrożenie dla ludzkości,

²⁹ D. Janicaud, *On the Human Condition*, tłum. E. Brennan, Routledge, Londyn – Nowy Jork 2005, s. 22.

³⁰ *Ibidem*, s. 28.

³¹ *Ibidem*.

ale przypomnienie o charakterze nieludzkości, jakie wytwarza człowiek. Nie musi on czekać na to, aż wizje projektowane w science fiction się zrealizują, lecz dzięki technoanamnezie może im aktywnie przeciwdziałać – właśnie dzięki rozpoznaniu monstrualności. Nie każda monstrualność jest bowiem zła i zasługuje na potępienie, ale każdą należy zrozumieć oraz wziąć pod uwagę i przemyśleć, projektując przyszłość. Chodzi o to, żeby w światach science fiction, które monstrualizują dotychczasowe niezapomniane technicznie relacje, dostrzec elementy możliwego przypomnienia, które jest nastawione na to, co dopiero wydarzy się w przyszłości.

Technoanamneza nie mówi jednak w żadnym z tych języków ani w ich syntezie. Bezpośrednio jednak z nich wynika, choć nie wykracza poza nie. Po co zatem wymieniłem te koncepcje wcześniej? Było to konieczne, żeby wprowadzić kontekst dla rozumienia poruszanych w tej książce zagadnień. Nawet jeśli przedstawione koncepcje anamnezy nie będą stanowiły niezmiennych podstawy prowadzenia wywodu, to określą one kontekst dla myślenia, pozwalając umiejscowić technoanamnezę na tle myśli filozoficznej i zrozumieć źródła czerpanych przeze mnie intuicji. Ale nie mogę wypowiedzieć językiem pojęć tego, co wykracza poza tę sferę. Transcendencja w technoanamnezie dokonuje się bowiem w stronę obrazów, wizji, audiowizualnych utopii, nie ogranicza się jedynie do dyskursu. Te sensory są jednak obecne. Częściowo składają się na technoanamnezę, a częściowo mówi już ona autonomicznym językiem science fiction, to znaczy językiem poetyckim, myślanym z perspektywy kultury. Dlatego pozostają przy intuicjach pojęciowych, które odpowiadają za selekcję analizowanych fragmentów-argumentów uruchamiających wyobraźnię i zapośredniczone w niej myślenie poetyckie.

Od Platona przejmuję konieczność przypominania sobie jako podstawową działalność egzystencjalną. Nazywam ten wektor dążenia i działania wolą przypominania, ale pozbawioną efektu anamnezy, jakim jest wiedza o tym, co kiedyś było obecne. Lyotard pozwala mi myśleć o anamnezie jako o ciągłej próbie uwalniania się ludzi i nie-ludzi spod rygoru technicznej pamięci, która wyobraża rzeczywistość, dając jednocześnie możliwość anamnezy, rozumianej jako angażującej całe jestestwo aktywności. Wykorzystuję przy tym ideę Stieglera o przewadze hypomnezy nad anamnezą właściwą dla współczesnej technicyzowanej kultury.

Technoanamneza jest zarówno wolą przypominania, próbą przełamywania się przez warstwy technicznej pamięci wprowadzanej użytkownikom, jak i próbą zyskania orientacji w świecie opanowanym przez technikę. Jest to zatem anamneza wykonywana w przyszłości. Zrozumienie przychodzi z przyszłości, pochodzi z technicznie wyobrażonego świata, jakim jest science fiction. Może ono jednak motywować jednostkę do refleksji nad aktualnym stanem zapo-

średniczenia jej pamięci, przez co uruchomi wolę przypominania oraz wolę opuszczenia tego reżimu.

Technoanamneza nie ma jednego znaczenia, ponieważ jest paradoksalna. Oznacza zarówno wolę przypominania w warunkach radykalnej technicyzacji świata, niemożliwość przypomnienia, uporczywe ponawianie przypomnienia, jak i nowy rodzaj zapomnienia, wynikający z życia w technicznej iluzji. Jest ona wykonywana zarówno przez podmioty ludzkie, jak i nie-ludzkie (androidy, automaty, roboty). Podmiotem nie-ludzkim jest także rynek, który wprowadza techniczną pamięć, zmuszając podmioty do wyobrażania sobie tego, czego nigdy nie mogły przeżyć ani nie przeżyją.

Przedstawione rozumienia technoanamnezy będą w trakcie tej pracy rozszerzane, modyfikowane i zestawiane. Niemożliwe jest dojście do ich ujednoczenia – źródłowo funkcjonują one jako wzajemnie oświetlająca się wielość. Wspólny im będzie ruch od przyszłości do terażniejszości, a nie jak u Platona – od wieczności do terażniejszości. Anamneza oznaczała ruch od przeszłości (niezmiennej przeszłości zapisanej w wiecznotrwałych ideach) do terażniejszości. Technoanamneza oznacza zaś ruch od przyszłości do terażniejszości. Jest anamnezą dla człowieka, który w myśleniu science fiction dostrzega diagnozę jego terażniejszości dokonaną z punktu widzenia zaktualizowanej przyszłości. Dostarcza też samą przeszłość jako wytworzoną w przyszłości. Krytyka kultury zostaje dokonana z perspektywy przyszłości, która jawi się człowiekowi jako przeszłość. Dzięki technoanamnezie można prześcignąć połączenia techniczne, a więc dokonać ich krytyki, a dzięki wyobraźni zyskać niezbędny dystans do tego, co wydarza się obecnie w wyniku technicznych połączeń.

Jeżeli mamy myślenie science fiction traktować poważnie, to należy pozwolić mu wtargnąć bezpośrednio w życie. To usprawiedliwia zwroty w książce, które dotyczą życia we współczesnej stechnicyzowanej kulturze. W ten sposób zostaje ustanowione połączenie w kulturze spajające refleksję filozoficzną, myślenie wywodzące się z science fiction, bezpośrednio z życiem, to znaczy odnoszące je do codzienności. Tak jak czyste myślenie postulowane przez filozofie wyrывa człowieka z zasiedzenia w rzeczywistości kulturowej, by do niej powrócić, w czym tkwi kulturowy sens filozofii, tak i myślenie pochodzące z science fiction nagle przenosi go do innego świata. Staje się ono źródłem symboli, metafor, imperatywów moralnych, których nie można odrzucić jako fikcyjnych. Powołując się na te momenty, będę odnosił się do cyborga jako figury człowieka między kulturą a wirtualnymi światami czystego myślenia i obrazowego myślenia science fiction. Ma to także zmienić sposób patrzenia na popkulturę, która nie składa się jedynie z wielości fenomenów rozrywkowych, lecz łączy się z życiem. Przypomina o nim, ale także o tym, że technoanamneza przestaje być jedynie popkulturą. Właśnie tego połączenia

poszukuję lub raczej je dopuszczam, to znaczy pozwalam mu wybrzmieć, nie zaś odbieram jako proste wspomnienie, technoanamnezę tego, co zostało przeczytane i obejrzone. Książka ta wyraża sens technoanamnezy – myśli bowiem w sposób adekwatny do współczesnej kultury. Interpretowane fragmenty, ale też myślenie fragmentaryczne prowadzi często do stawiania pytań (a więc i przełamywania porządków, które je uniemożliwiają) niż do formułowania ostatecznych odpowiedzi. To także odróżnia anamnezę, w której pytanie służy jedynie uzyskaniu wiedzy pewnej, od pytania jako nieskończonego procesu przełamywania pozornych warstw rzeczywistości, utrudniającego kontakt człowieka lub androida z jego duszą.

5. Poetyka myśli science fiction

Science fiction myśli autonomicznie, ale dokonuje tego poprzez poetyckie wizje, nie zaś poprzez pracę pojęciową, jak ma to miejsce w przypadku filozofii – nie oznacza to jednak oddzielenia tych dziedzin, ale ich bardzo bliski związek.

Poezja jest momentalną metafizyką. W krótkim poemacie powinna ofiarować nam wizję świata, sekret czyjejś duszy, jakiś byt i jakieś przedmioty, a wszystko to jednocześnie. [...] Podczas kiedy wszystkie inne doświadczenia metafizyczne wymagają nie kończących się przygotowań, poezja nie uznaje wstępów, zasad, metod, uzasadnień. Odrzuca wszelkie wątpliwości³².

W tym sensie poezja science fiction jest nagła – nie potrzebuje długich wstępów i uzasadnień, ponieważ wydarza się bezpośrednio, co jest paradoksem, ponieważ sama pochodzi z technicznego zapośredniczenia materiału, w którym jest zapisana i technicyzacji wyobraźni podmiotów, które z nią obcuje. „Poeta jest więc naturalnym przewodnikiem metafizyka pragnącego zrozumieć wszystkie możliwości związków natychmiastowych”³³. Dzięki temu poezja prześciga filozofię – umożliwia przepracowanie tego, co filozofii zajmuje więcej czasu. Ta natychmiastowość zawarta jest w dynamicznym przedstawieniu przyszłości poprzez science fiction. Z dostrzeżenia tej chwili język nie ma prostego powrotu, jeśli ma być jej wyrazicielem, a nie jedynie protokolantem. Poezja znajduje przedłużenie w filozofii, a filozofia w poezji. Nie jest to pomieszanie języków, lecz wykształcenie nowej wrażliwości, dlatego też nie można sprowadzać science fiction do materiału poddanego pojęciowej obróbce. Musi ona zachować część swojego głosu, co wymaga tego, by filozofia zamilkła, ale dopuszczając to

³² G. Bachelard, *Chwila poetycka i chwila metafizyczna*, tłum. M. Goszczyńska, „Literatura na Świecie” 3-4/1982, s. 57.

³³ Ibidem, s. 62.

inne myślenie, nie zaś oczekując na możliwość zaistnienia własnego sposobu uobecnienia. Nie jest to jednak sytuacja dominacji poetyckich wizji science fiction nad filozofią i wykonywaną przez nią pracą pojęciową, lecz zmiana relacji. Poezja science fiction zostaje wzmocniona przez technikę, dlatego nie można jej dłużej ignorować. Przez to mówi ona z wnętrza techniki, podczas gdy filozofia pragnie ze wszystkiego uczynić zewnątrz, którym może dopiero manipulować za pomocą pojęć. Filozofia i science fiction zbiegają się w kulturze, oferując nowe sposoby myślenia. Wymaga to poluzowania pojęciowego rygору filozofii i jej reintegracji na wyższym poziomie myślenia poetyckiego.

Science fiction jest poetyką przyszłości, często zorientowaną filozoficznie. Ta praca jest także estetyczna – uzasadnia to dobór przykładów, które są dopuszczane w ich poetyckim sposobie myślenia. Stanowi problem dla linearnej narracji filozoficznej opartej na wynikaniu, jednak w tym przypadku pozwala na dopuszczenie science fiction do myślenia w autonomii jej poetyckich wizji. Wątki pochodzące z filozofii Platona, a odnoszące się do problemu Boga – absolutnej podstawy oraz prawdziwego przypomnienia – powinny być rozpatrywane w aspektach estetycznych, uzupełniając tym samym poetykę myślenia science fiction wyrażoną w słowie. Nie można bowiem dokonać deestetyzacji science fiction – rozebrać ją na części pierwsze i zestawić podług formalnych kryteriów porządkowych danej estetyki szczegółowej. To pozbawiłoby ją jej istoty. Jest to zasadniczy problem – jak dzieła science fiction, które są produktami rynkowymi, zawierają w sobie możliwość myślenia, które przebijają się przez nie (czy zawierają możliwość przełamania, o której pisał Lyotard). Z jednej strony otwiera to drogę do spekulacji właściwej dla gnostycyzmu, z drugiej – pozbawia tę interpretację prostego wyjaśnienia. W niezrozumiały sposób produkt – będący efektem pracy autora, domów wydawniczych, sponsorów, dystrybutorów, reżyserów, scenarzystów, specjalistów od efektów specjalnych – składa się na to, co daje człowiekowi do myślenia. Ale nie jest to myśl żadnego pojedynczego człowieka. Dlatego w książce tej odwołuję się do przykładów, które nie są arbitralnie wybranymi fragmentami ilustrującymi daną tezę, lecz tymi momentami, które dają do myślenia i pozostawiają je otwartym, co wynika z nierozstrzygalnego charakteru technoanamnezy. Mam zupełnie odmienny pogląd od większości badaczy analizujących science fiction, którzy mówią o pewnych całościach, starając się zawrzeć dzieła science fiction w ramach gatunkowości oraz pojęć ogólnych. *Matrix* nie jest tożsamy z jaskinią platońską, najpłodniejszą metaforą filozoficzną. *Matrix* nie jest też wyłącznie filmem science fiction – jest przede wszystkim tym, co daje do myślenia. Ale to myślenie jest estetyczne. Sądzę bowiem, że nie podejmuje się odpowiednich wysiłków, żeby wydobyć myślenie z tego, co potencjalnie go nie zawiera. A jest to tak samo żmudna praca jak poszukiwanie sensu w tradycyjnie rozumianych

tekstach z zakresu humanistyki. Istnieją pewne różnice wyrażające się w dobranym materiale oraz sposobie analizy, ale sama praca pod względem jej nakładu jest podobna. Dlaczego? Ponieważ zbyt łatwo przypisujemy fenomenom kultury popularnej status pozbawionych istoty. Zaś wszelką zawartą w nich filozoficzną wartość dodaną zwyczajowo traktujemy jako część komercyjnego produktu. Ale z science fiction przebijają inne wartości, inne sposoby myślenia, nawet jako rozproszone argumentacje, do uporządkowania i zrozumienia których niezbędna jest filozofia funkcjonująca jako krytyka kultury, a także jako hybrydowy element pojęciowy zawarty w metafizycznych momentach myślenia poetyckiego. Należą one jednak najpierw do zmysłowości. Estetyka motywuje myślenie, ale już nie jako dzieło sztuki rozumiane w mocnym sensie przez Heideggera, a pewne jakości, które nie są do końca przez podmioty uświadamiane. Dlatego też praca i myślenie o science fiction musi się zmienić. Nie chodzi o to, by czytać w wolnym tempie książki, oglądać filmy, lecz żeby wykonać pracę myślenia, dostosować wrażliwość do różnych prędkości myślenia. Zetknięcie się z tymi fenomenami sprawia, że są one przenoszone do życia jednostek i zbiorowości, stanowiąc pewne punkty odniesienia. Trzeba zatem nie tyle zmuszać się do umysłowej archeologii dzieł science fiction, ile pozwolić, by mogły one przedłużyć w myśli człowieka własne istnienie.

Science fiction nie jest więc estetyką filozoficzną, ale estetycznie daje do myślenia. Filozofia nie ma pozbawiać science fiction charakteru wizyjności ani ograniczać się do czerpania z niej tego, co filozoficzne. Wymusza to nowy sposób jej odbioru – powracanie do starych dzieł, przeglądanie nowych, dzięki czemu orientowanie się w kulturze staje się także myśleniem. W tym wyraża się nowego typu atmosfera hermeneutyczna: „To nie tylko język, który jest nasycony metaforami. To nasz przymus, nasza zdolność wymyślania i badania alternatywnych światów, rozumienia logicznych i narracyjnych możliwości ponad wszelkimi empirycznymi ograniczeniami”³⁴. Temu właśnie służy eksperyment polegający na wzajemnym uzupełnianiu się języka filozoficznego opartego na pojęciach i języka poetyckiego zbudowanego głównie na metaforach i wizjach, wzbogacony o odniesienia do życia, gdzie oba języki spotykają się w codzienności cyborgów, czyli we współczesnej stechnicyzowanej kulturze. Natychmiastowe mity pojawiające się wraz z nowymi dziełami science fiction przełamują myślenie człowieka.

³⁴ G. Steiner, *Poetry of Thought: From Hellenism to Celan*, New Directions, Nowy Jork 2011, s. 30.

wprowadzenie

jak myśli science fiction?

Science fiction wyręcza filozofię w stawianiu diagnoz – jego celem nie jest jednak odebranie filozofii pracy i skazanie jej na metafizyczne bezrobocie. Tematy, które nie zostaną podjęte przez filozofię, są przepracowane, ale już w inny sposób, czego przykładem jest science fiction odnoszące się do bieżących obaw, nadziei i idei wynikających z coraz większego technicznego zapośredniczenia ludzkiego doświadczenia. Nikt nie będzie czekał na filozofię, aż ta podejmie istotny dla cywilizacji temat – od razu, bez przygotowania pojęciowego podej-
mą go ludzie w różnych sferach swojej działalności kulturowej. Science fiction nie narzuca jednak jednego wyróżnionego punktu widzenia – jej funkcja polega na przypominaniu. Wykonuje bowiem pracę zarezerwowaną dla filozofii za pomocą innych środków (literackich, audiowizualnych). Często nie jest to czytelne, ponieważ są to środki niefilozoficzne, a za takie można uznać imaginarium popkultury. Ograniczanie science fiction do przykładów, na których można nauczać filozofii, jest dla science fiction krzywdzące, tak jak jest nim każdy redukcjonizm do jego aplikacji. Również zawężenie pola analizy science fiction do ilustracji tez filozoficznych jest problematyczne, jednak dopuszczalne w dydaktyce, choć wiąże się z ograniczaniem spektrum interpretacji. Science fiction powołuje do istnienia zupełnie nowe filozofie – to także byłoby stwierdzenie na wyrost. Droga pośrednia łączy oba te podejścia: dostrzec to, co filozoficzne, w science fiction i spojrzeć na science fiction, które generuje to, co filozoficzne. Nie chodzi tu jedynie o podobieństwo doktryn czy problemów, lecz o wspólną im pracę przypomnienia. Science fiction przypomina pewne problemy filozoficzne, które rozwija – przypomina je widzowi, użytkownikowi, czytelnikowi. Są to kwestie, o których filozofia zapomniała albo się ich wstydzi, albo uważa je za niepoważne czy nieodpowiednio wyrażone. Przypomina o istnieniu pewnych wartości i sama uczy się przypominać. Przypominamy sobie,

ponieważ widzimy, jak inni sobie przypominają. Science fiction wykonuje tę pracę, ponieważ filozofia opiera się na przypomnieniu, bazując na historycznych przywołaniach, które traktuje jako aktualną rzeczywistość – filozofia i przyszłość są często niekompatybilne.

Książka ta jest poświęcona technoanamnezie – technologicznie uwarunkowanemu sposobowi przypominania sobie źródowości, która przekracza zarówno filozofię, jak i science fiction – nie trafia w próżnię, lecz powraca do kultury. Nie jest to jednak realizowane przez zachowanie proporcji między science fiction a filozofią, tak jakby na jednej szali wagi umieszczone były przykłady, a na drugiej teoria. Rezygnuję z takiego sposobu przedstawiania na rzecz obrazów-pojęć, częściowo teoretycznych, częściowo poetyckich konstruktów, które z różnych perspektyw będą naświetlały technoanamnezę. Niektóre momenty w science fiction: wydarzenia, sytuacje, postaci są czynnikami aktywującymi proces przypomnienia. Nie musimy obejmować całego dzieła, a z prowadzonych tu rozważań czynić kompendium dzieł science fiction, do którego byłby dołączony klucz hermeneutyczny w postaci odpowiednio przygotowanych i skonfigurowanych narzędzi teoretycznych. Jest to książka filozoficzna w takiej samej mierze, w jakiej jest książką science fiction. W końcu science fiction to filozofia drugiego stopnia – pojawia się ona bowiem po wyczerpaniu zdolności dyskursów historycznych do diagnozowania i dawania intelektualnej odpowiedzi na wydarzającą się z racji rozwoju techniki przyszłość, choć nie jest filozofią ostateczną, miejscem, w którym mógłby spocząć zmęczony dialektycznym ruchem Duch. Przypomnienie przez technikę: nie wspomnianie i nie pamiętanie, lecz przypomnienie wymaga interfejsu – duszy, czyli wnętrza. Posiadanie wnętrza jest warunkiem indywiduacji, gdyż tylko ono pozwala na uzyskanie unikalności przez odróżnienie się od innych bytów i ludzi. Filozofia mówi dziś mniej o duszy, science fiction komentuje zaś życie duszy teraźniejszego i przyszłego człowieka, podobnie jak relację odwrotną na rzecz technoanamnezy. Samo przypomnienie nie wystarczy – inicjuje ono życie duszy, problemy i działanie po obu stronach medium, w którym wyrażony jest dany świat możliwy. Science fiction jest zatem dziełem myślenia – nie tylko dziełem jako dostępnym materialnie literackim lub audiowizualnym produktem, lecz także jako rzeczywistością myślową.

Próba odnalezienia części wspólnej science fiction i filozofii skutkuje przyjęciem języka łączącego filozoficzną refleksję z poetyckim wyrazem science fiction. Propozycja wynikająca z połączenia tych dwóch dziedzin jest zatem eksperymentem filozoficzno-poetyckim w sensie tworzenia sposobów myślenia w kulturze. Myślenie realizowane przez science fiction jest myśleniem poetyckim, gdyż tylko w ten sposób można skonstruować i zakomunikować odbiorcy światy możliwe. Myślenie pojęciowe właściwe dla filozofii dotyczy

poszukiwania pewnych stałości w rzeczywistości przemian. Język filozoficzny, który oddzielał się od języka poetyckiego¹, znów się do niego zbliża za sprawą popkultury, to znaczy popkultura, której częścią jest science fiction, nie poddaje się prostemu opisowi pojęciowemu, chyba żeby traktować ją jako przedmiot filozoficznego namysłu, czego unikam w tej książce, dopuszczając poetyckie myślenie jako równorzędne pojęciowemu poznaniu. Wynika z tego także częściowy brak pojęciowej koherencji (ścisłości pożądanej przez filozofię), który zastępuje składanie wyvodu filozoficznego ze śladów odnalezionych w science fiction. Nie wystarczy bowiem udowodnić, że technoanamneza natrafia na trudności, że nie jest efektywna. Jej skuteczność oznacza dojście do prawdziwego przypomnienia. W science fiction występuje woła przypomnienia, która realizowana jest w technicznym zapośredniczeniu doświadczenia i niekoniecznie przez człowieka. Dlatego nie widzę większego sensu w analizie pojęciowej tego, w jaki sposób maszyna podejmuje próbę przypomnienia – wynikłoby z tego jedynie kolejne potwierdzenie nietzscheańskiej idei obalenia platonizmu. Dzięki myśleniu science fiction, czyli poetyckiemu myśleniu, można zauważyć, że formuła obalenia platonizmu nie jest czymś spełnionym. Fikcyjne światy możliwe są wypełnione wołą przypomnienia. Ich bohaterowie ludzcy i nie-ludzcy starają się sobie coś przypomnieć, inni pragną zapomnienia i odrzucają wołę przypomnienia. Poprzez science fiction kultura wystawia sobie diagnozę, formułując istotny problem współczesności – niemożność anamnezy przy woli przypomnienia. Ukazuje to krótkowzroczność człowieka, który z jednej strony odpowiada na wyzwanie rzucone mu przez technikę, z drugiej – przenosi własne człowieczeństwo na maszyny. Tym sposobem maszyny cechują się wołą przypomnienia, człowiek zaś celebrytuje samą możliwość anamnezy, której odmawia maszynom, sam z niej jednak nie korzystając. To zawieszenie egzystencji człowieka między wołą przypomnienia a (nie)możliwością technoanamnezy jest tematem tej książki, która nie tyle mieści się w ramach sporu, ile pełni rolę kulturowej futurologii filozoficznej. Kultura dzięki science fiction zyskuje narzędzia do myślenia o przyszłości.

Moją intencją jest ukazanie sposobu, w jaki science fiction podejmuje namysł nad rzeczywistością. Czyni to jednak, nie zrywając zupełnie z tradycją filozoficzną i kulturową. Kolejne dzieła w pewien sposób „opowiadają się” za określoną filozofią. Nie wnikając jednak w intencje twórców, prześlę, w jaki sposób filozofia styka się z science fiction. Celem tego jest krytyka kultury rodząca się z wsłuchiwania się we wzajemnie wzmagające się głosy filozofii i science fiction. Łączenie się tych dziedzin nie jest poprzedzone procedurą metodologiczną klasyfikującą te sposoby odnoszenia się do rzeczywistości.

¹ Na źródłowy związek filozofii i poezji zwraca uwagę G. Steiner, *Poetry of Thought: From Hellenism to Celan*, New Directions, Nowy Jork 2011.

Science fiction to tworzenie możliwych światów uruchamiających wolę przypominania oraz tworzących dzieło myślenia w różnych mediach. Filozofia to umiłowanie mądrości. Zanim jednak umiłuje się mądrość, należy wiedzieć, czym ona jest, szczególnie gdy wydarza się jednocześnie w wielu światach. Przypomnienie nie oznacza tylko cofnięcia się, ale i wyprzedzenie. Taki jest kolejny sens anamnezy – przypomnienie tego, co jeszcze nie mogło zostać zaktualizowane, czyli pewnej formy nieistnienia, zapowiadającej jednak potrzebę nowego sposobu myślenia – powrót do filozofii i przekroczenie jej w byciu w światach możliwych współczesnej kultury.

Zamiast prezentować szczegółowo fabułę poszczególnych filmów, odniosę się do konkretnych problemów, które przecinają diagnozy filozoficzne. Spójność będzie osiągnięta dzięki zestawianiu fragmentów – nie chodzi o zaprezentowanie ich filozoficznego uogólnienia ani o kulturoznawczą analizę, lecz o ukazanie przecinania się myślenia właściwego dla science fiction i filozofii. Ponieważ przyszłość jest myślana przez użytkowników popkultury w związku z science fiction, tworzy ona dla nich obrazy myśli, metafory i mity, którymi owi użytkownicy posługują się jako figurami hermeneutycznymi w swoim życiu. Chodzi raczej o prezentację pewnych idei. To nie filozofia spogląda z góry na science fiction, lecz obie te dziedziny wzajemnie się oświetlają. Ich rozdzielenie przyniosłoby im szkodę – filozofia utraciłaby dostęp do mitologii popkultury, a science fiction – szansę pojęciowego opracowania wytwarzanych przez nią wyobrażeń.

To właśnie gra światła i cienia, zapomnienia i przypomnienia, tworzenia i porzucania tożsamości stanowi temat wiodący tej pracy. Towarzyszy jej przekonanie, że obecnie science fiction zbliża się do źródłowego sensu filozofii, w którym dzieło myślenia nie jest oddzielone od działania. Chodzi o filozofię pojętą jako praktyka kulturowa, jako żywa obecność myśliciela na swoim terytorium czy nawet jako powrót kategorii mądrości jako wiecznie niedostępnego celu. Samo science fiction jest jednak za słabe (nie operuje bowiem pojęciami), a sama filozofia często przypomina science fiction (poprzez przerost pojęć nad rzeczywistością). Dlatego też te dwie dziedziny poznania i tworzenia są sobie niezbędne, ale nie na zasadzie syntezy, lecz ciągłego przecinania się. Nie oznacza to, że można w ich ramach operować jedynie fragmentami, podczas gdy całość pozostaje permanentnie nieobecna. Należałoby raczej powiedzieć, że całość jest motywem dążenia, ale w sposób paradoksalny, często bowiem odnajdywana jest w cząstkach, małych rzeczywistościach. Dlatego też relacji filozofii i science fiction nie można określić jako wzajemnego zawierania się. Każda z nich bowiem realizuje własne cele, nieustannie wymyka się określeniom, znajdując się w ciągłym ruchu. Metoda tej książki polega na wsłuchaniu się w ruch przecinania się filozofii i science fiction w kulturze. To ona stanowi

dla nich, często zapomniany z powodu profesjonalizacji dyscyplin naukowych i segmentacji rynku, wspólny punkt odniesienia. Kultura, tu w znaczeniu popkultury, nie jest już kulturą wybrakowaną, niepełną, niegodną. Przedrostek „pop” oznacza bowiem sposób myślenia i imperatyw etyczny, który wyraża się w konieczności poszukiwania znaczących fragmentów znajdujących się w całościach, które aktywnie blokują wszelki namysł. Pomimo tego, że w popkulturze większość fenomenów dana jest wprost, posiada ona wiele ukrytych warstw, w które należy się wsłuchać. Takim narzędziem nasłuchiwania w kulturze jest filozofia. Pozwala ona nie tylko oświetlić kulturę, ale i zdobyć materiał do przemyśleń oraz stawiać problemy w tak interesujący sposób, że wywołują one wolę przypominania (impuls technoanamnetyczny). Popkultura science fiction zdradza wolę przypominania, przełamując warstwy powierzchniowych fenomenów.

Działanie bohaterów w science fiction nie opiera się jedynie na technologicznie wzmocnionym instynkcie, lecz często jest związane z nowymi formami myślenia. To dzięki nim znajdują oni chwilę na zastanowienie się – mogą podjąć decyzję lub wycofać się. Często eksponowany wątek wspomnienia odnosi się do fundamentalnego procesu podejmowania decyzji – anamneza jest nie tyle bierną kontemplacją idei ich wspomnienia, ile aktywnością umysłu obdarzającą bohatera określoną mocą. Anamneza rozwija się w technonamnezę², która jest czystą postacią działania i wyprzedzania – to, co warte zachowania, wrzuca się w przyszłość, by móc to sobie później przypomnieć, odtworzyć, zapewniając sobie w ten sposób ochronę przed zapomnieniem. Technonamneza stanowi moment spowolnienia i przyspieszenia zapomnianej rzeczywistości – często dochodzi do niej w momentach krytycznych. Kontemplacja zyskuje charakter wydarzeniowy, lecz nie dzieje się zgodnie z regułami medytacyjnej sekwencyjności. Myślenie i anamneza / myślenie i technonamneza – różnica polega na tym, że w drugim przypadku wszystko dzieje się jednocześnie i nie ma czasu na kontemplację (powolność kontemplacji zastąpiona jest przez nagłość wizji). Odbiorca, widz, myśliciel praktykuje też technonamnezę – jego bycie-w-światach-możliwych nie ogranicza się do konsumpcji obrazów. Science fiction to żywioł techniki, w którym dokonuje się anamneza, więc zawsze pojawiają się zautomatyzowane pułapki, które utrudniają dotarcie do źródłowej rzeczywistości. Nie wiemy jednak, czym jest owa źródłowość i jak możemy do niej dotrzeć. Gdyby bowiem obowiązywała jako uniwersalna podstawa, to każdy byt powinien w niej w pewien sposób uczestniczyć, tak jak uczestniczy w pewnej idei. Jak jednak może myśleć cyborg, któremu została

² W odniesieniu do możliwości transgresywnego działania sztuki piszę o antropotechnonamnezie w artykule: *Czas „niehumanicznych” obrazów. Pamięć strukturyzowana technologicznie*, „Sztuka i Filozofia” 38-39/2011.

usunięta pamięć? Czy może on poprzez technoanamnezę dojść do tego, kim był przed implantacją wspomnień? Gdzie filozofia styka się z science fiction? Nie ma jednego miejsca, nie ma jednej zasady działania technoanamnezy, ponieważ myślenie przypomnienia w kategorii przyszłości związane jest z istnieniem podstawy technicznej, która jest paradoksalna – dopuszcza możliwość zastąpienie jednej wirtualnej podstawy przez inną.

Praca ta stara się naświetlić niektóre z możliwości technoanamnezy dokonanej w tym środowisku, nie roszcząc sobie pretensji do kompletności, ponieważ jest ona niemożliwa z racji nieskończonej liczby wirtualnych światów problematyzujących i konfrontujących wolę przypominania z wolą zapomnienia. Każdy wirtualny świat wymyślony przez science fiction zostaje ulokowany na innej podstawie, a więc każdy zawiera odmienne sposoby dochodzenia do tego, co jest prawdziwe. Ktoś ogląda, poznaje, czyta, ale dokonuje tego w zupełnie odmiennym świecie. Świat możliwy coś mu przypomina, wywołując jednocześnie niepokój w duszy związany z wprowadzaniem do niej zapomnienia. Nowe światy możliwe filozofii rodzą się tam, gdzie to, co było związane z rygorem pojęciowym filozofii, przechodzi w popularne formy myślenia. W przyszłości mogą one zostać usystematyzowane, nie będą jednak musiały oznaczać odrodzenia filozofii, lecz pojawienie się nowych typów myślenia w kulturze. Technoanamneza nie musi być ani przyjemna, ani skuteczna w sensie przekładalności jej na życiową sprawność, czyli zyskanie wiedzy. Czasem może prowadzić do podjęcia decyzji i być chwilową, innym razem będzie przecuciem co do możliwości odsłonięcia jednej z wirtualnych podstaw technicznie zapośredniczonego świata.

Science fiction przypomina istotne problemy filozoficzne i już w tym sensie jest technoanamnezą. Nie sięga przy tym do narracji umoralniających, częściej przedstawia możliwe rzeczywistości, które wymagają od człowieka intelektualnej odpowiedzi. Nie czyni tego w sposób bezpośredni, problematyzując dane kwestie w sposób zrozumiały i sekwencyjny, dlatego ważne jest to, by nie zdawać się na obiegowe interpretacje i poszukiwać rzeczywistych problemów, które znajdują się najczęściej na obrzeżach poszczególnych fabuł. W związku z tym rezygnuję z odczytywania dzieł science fiction w ich całości na rzecz zestawiania ze sobą ich fragmentów. Zabieg ten pozwoli mi unaocznic, w jaki sposób science fiction myśli, a jednocześnie zmusi mnie do intelektualnej odpowiedzi na przedstawiony w niej możliwy świat. Czasem będę przedstawiał większe części fabuły, by innym razem powołać się jedynie na fragment – wszystko to służy głównemu celowi, jakim jest oświetlenie różnych kontekstów technicznie zapośredniczonego przypomnienia (technoanamnezy). Wstęp, rozwinięcie i zakończenie pracy tworzą pewną całość interpretacyjną, ale przy zachowaniu tego schematu nie interesuje mnie gotowa interpretacja science

fiction, polegająca na pojęciowej analizie tego, co zostało przedstawione w popkulturze, lecz dzieło przypomnienia. Wiąże się to bezpośrednio z przyjętym językiem, łączącym analizy pojęciowe i myślenie poetyckie, a także ze strukturą pracy, która odpowiada poszerzeniu różnych kontekstów technoanamnezy. Tak bowiem docieramy do tego, co konstytuuje science fiction – światy możliwe są tworzone, aby przypomnieć o czymś człowiekowi i w tym sensie książka ta ukazuje pracę, jaką było śledzenie ścieżek przypomnienia; najczęściej po to, by móc przemyśleć miejsce człowieka w przyszłości. W stworzonych przez science fiction opowieściach brak jednak absolutnej dehumanizacji, co należy odczytywać nie tylko jako gest ochrony humanizmu i uniwersalnych wartości ludzkich, ze szczególnym uwzględnieniem istoty człowieka, ale także jako przejęcie się zaniknięciem człowieka w teraźniejszości lub przyszłości. Wbrew diagnozom przedstawianym przez Oswalda Spenglera, Edmunda Husserla i Martina Heideggera człowiek nadal istnieje, choć zmienia własne formy, które są przenoszone w przyszłość. Jest to kolejna motywacja, dla której rezygnuję z porównywania i całościowego omawiania dzieł science fiction – sądzę bowiem, że rzeczywistość przyszłości jest radykalnie sfragmentaryzowana i nie poddaje się interpretacyjnemu zespoleniu. Science fiction podejmuje problemy aktualne, ale także rozwiązuje problemy światów możliwych – odległych galaktyk i bytów pochodzących z kosmosu oraz innych wymiarów, cały czas produkując fragmenty przypomnienia, które mogą służyć współczesnemu człowiekowi. W ten sposób wyprzedzając, tworzy mu technoanamnezę – pozwala przypomnieć to, co nigdy nie zaszło i możliwe, że nigdy nie zajdzie. Jak jednak można wtedy rozumieć kryterium prawdziwości technoanamnezy? Jeśli jakieś wydarzenie w postaci planetarnego kataklizmu zostanie powstrzymane, to czy dowiedzie prawdziwości ludzkich działań prewencyjnych? Na takie pytanie nie można udzielić jednoznacznej odpowiedzi, ponieważ technoanamneza jest paradoksalną formą przypomnienia, mogącą zarówno zasłaniać niepożądane możliwości bycia, jak i kierować uwagę ku rzeczywistym zagrożeniom. Wyboru między tymi możliwościami nadal dokonuje człowiek, dlatego nie można usunąć jego roli jako odbiorcy, ale też i twórcy technoanamnezy.

Podporządkowując się problemom powstałym w science fiction, odnajdujemy podstawowy żywioł filozofii, nie narzucając jednak science fiction uporczywie własnych pojęć, do których miałyby się ona dostosować, ale też nie pozwalając, by idee filozoficzne były tylko światami możliwymi przedstawianymi w science fiction. Pytania są stawiane po to, żeby działać – bez względu na to, czy technoanamneza odnosi się do możliwości przypomnienia, zapomnienia czy też blokowania obu tych możliwości, tworzy ona konieczność ustosunkowania się do niej. Bierność podmiotów, które dążą do zapomnienia, rozpatrywana jest także jako działanie, które polega na niedopuszczeniu

tego, co jest dla nich i ich świata istotne. W science fiction istnieją mędracy, lecz niekoniecznie filozofowie, którzy posługują się pojęciami lub odnoszą się bezpośrednio do figur związanych z historią filozofii. Moim celem nie jest jednak rekonstrukcja tego, jakie dzieła science fiction zawierają odniesienia do postaci i idei filozoficznych. Sądzę, że to, co najbardziej interesujące, znajduje się w samym technopoetyckim sposobie myślenia przez science fiction, nie zaś w nawiązaniach do historycznych modusów ludzkiej myśli. To także powoduje, że zestawiam ze sobą różne fragmenty, by zrekonstruować paradoksalną całość technoanamnezy, która zarówno przypomina, jak i blokuje możliwość przypomnienia, czasem wykonując obie czynności naprzemiennie, dezorientując przy tym podmiot. Filozofia zostaje dzięki temu odnowiona. Po pierwsze, zyskuje nowy materiał do namysłu, co bezpośrednio wykorzystuje. Po drugie, dzięki science fiction ma nowe zadanie myślenia polegające na braniu pod uwagę przyszłości, ale już nie fikcyjnej, tylko rzeczywistej, nie zaś na redukowaniu wszelkich problemów do ich historyczno-filozoficznych wcieleń znanych z przeszłości. W tym sensie science fiction jest wyzwaniem dla filozofii, choć nie dlatego, że miałaby wyprzeć myślenie filozoficzne, co stałoby się tylko wtedy, gdyby filozofia ostatecznie odmówiła podejmowania namysłu nad przyszłością stechnicyzowanej kultury, lecz miałaby z nim współistnieć. Z pewnością połączenie tych dwóch dziedzin doprowadzi do wyłonienia się nowych sposobów myślenia w kulturze.

Gdy bohaterowie kończą niebezpieczne misje, patrzą z pokorą na rzeczywistość, są z nią pogodzeni. Tak w science fiction możliwa jest harmonia w post-apokaliptycznym świecie, ale żeby zrozumieć to myślenie, należy używać pojęć, których dostarcza filozofia, ponieważ myślenie bohaterów oraz ich mądrość są przedstawione za pomocą audiowizualnych środków, chociaż pozostają niewypowiedziane. Heidegger skojarzył rozumienie rzeczywistości z mówieniem bycia, a więc przedkładaniem go w słowie. Science fiction nie zrywa z taką wykładnią, lecz domaga się intelektualnego przetworzenia jej poetyckich wizji. Zatem rozumienie, podobnie jak anamneza, są rzutowane w przyszłość. Znaczące dzieła science fiction oferują nowe sposoby hermeneutyki przeszłości, służące do analizy terażniejszości. Bohaterowie science fiction podejmują decyzje, często nie rozumiejąc otaczającego ich świata – wola przypomnienia wynika właśnie z tego braku rozumienia. Dlatego nie mniej ważne od warstwy audiowizualnej i językowej myślanych dzieł są poszczególne ujęcia, które stanowią często kadry myśli bohaterów – klisze ich wątpliwości i nadziei. Jest to szczególnie ważne w science fiction rozumianym jako technoanamneza, a więc rozpatrywanym w funkcji przypomnienia. Ocaleni ludzie i przedmioty są cały czas wspominani – przechodzą od statusu kontyngencji do poziomu transcendentnych idei. Różnica polega na tym, że przypomnienia nie inicjuje już wysiłek

ośrodkowej pamięci, lecz hologram lub informatyczny kod, czyli współczesne narzędzie hypomnezy. Z tego względu istotnym motywem w walce dobra ze złem jest zemsta, a ta – jak wiemy z uważnej lektury Nietzschego dokonanej przez Heideggera³ – odnosi się zawsze do przypomnienia celu, identyfikacji wydarzenia niesprawiedliwości, a więc do punktu w przeszłości, który determinuje obecne działania. Nietzsche, zwracając uwagę na zemstę, ukazywał, że wiąże się ona z resentymentem, zaś Heidegger podkreślał, że należy ją kojarzyć z „to było” czasu. Można jednak także ją rozumieć jako realną zemstę, nie zaś mściwość zwróconą przeciw zapomnieniu. Ta zemsta jest nieustannie decentrowana, czemu w science fiction odpowiada zwrot akcji – bohaterowie wciąż dowiadują się, że nie są tymi, za których się uważali. Wynikający z tego chaos anuluje wszelką zemstę jako funkcję powracania do tego, co kiedyś realnie się wydarzyło. W świecie science fiction granica między resentymentem a anamnezą jest zatarta. Można przekroczyć ją jedną decyzją lub czynem, od którego nie ma powrotu, bowiem każda zemsta rodzi możliwość odkrycia własnej fikcyjności. Technoanamneza jest przez to doświadczeniem granicznym. Źródłowe przypomnienie oznacza zatem odpowiedzialność za „to było” czasu, podczas gdy charakter technoanamnezy jest niejednoznaczny, gdyż nie wiadomo, jak wiele jeszcze podstaw okaże się fikcyjnych. Science fiction, tworząc własne poetyckie wizje w materiale audiowizualnym⁴, ukazuje właśnie ten paradoks – istnieje wiele równoległych wirtualnych podstaw, które oświetlane z różnych stron mogą wywołać różne efekty filozoficzne. Z tego powodu korzystam z języka poetyckiego, łącząc go z filozoficznym, żeby udostępnić myślenie science fiction, nie redukując go jednak do kategorii pojęciowych ograniczających tę wielość do historycznie wyselekcjonowanych perspektyw. Pomiędzy efektami specjalnymi, wybuchami i końcem poszczególnych planet, śmiercią

³ Chodzi o pojęcie „to było” jako uogólnione odnoszenie się do wiecznie powracającej przeszłości. Zob. M. Heidegger, *Co zwie się myśleniem?*, tłum. J. Mizera, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa – Wrocław 2000.

⁴ Należy podkreślić audiowizualny charakter wyobraźni. O ile w przedtechnicznej kulturze wyobraźnia była kształtowana przez media literackie, które dalsze formy wywodziły z języka do tego medium sprowadzane, o tyle obecnie tworzona za pośrednictwem przemysłów audiowizualnych wyobraźnia jest dla współczesnych pokoleń źródłowo audiowizualna. Ta zmiana powoduje, że fragmenty pamięci technicznej uobecniają się z bezpośredniością pomijającą pierwotne do tej pory zapośredniczenie w słowie. W tym sensie wyobraźnia staje się ekranem, na którym uobecniają się audiowizualne fragmenty, będąc przetworzeniem fragmentów danych pamięciowych. Koresponduje to z przeformułowaniem funkcji mózgu, który zdaniem Marshalla McLuhana znajduje się na zewnątrz podmiotu dzięki technicznemu zapośredniczeniu doświadczenia. Gilles Deleuze wskazuje zaś, że mózg jest ekranem. Tym samym wyobraźnia, podobnie jak pamięć, myślenie i percepcja, dostosowuje się do mediów ją kształtujących.

ludzi, wydarzaniem się nowych światów możliwych i formami zagłady istnieje przestrzeń przypominania sobie tego, co istotne. W ten sposób science fiction naprowadza filozofię na to myślenie, które wydarza się w prędkości kosztem jego koherencji (istnieje inna spójność na poziomie mitologii doświadczenia codziennego popkultury). To także uzasadnia eksperymentalny charakter tej pracy – światy science fiction nie opierają się na logice wynikania, akceptują sprzeczność, a więc wykonują wszystko to, za co filozofia mogłaby je odrzucić. Jednocześnie oferują nowe jakości rozumienia rzeczywistości i myślenia, które wyprzedzają to, co jest możliwe do pomyślenia przez filozofię.

Science fiction za każdym razem, tworząc nowy świat, jednocześnie coś przypomina. Dlatego jej główna funkcja zostaje skojarzona z anamnezą dokonywaną w zapośredniczeniu technicznym i z tego powodu będzie oświetlana z wielu stron. Czy właściwsze jest pytanie o to, *jak* sobie przypominamy, czy też *co* sobie przypominamy? W perspektywie rozpoznawania przyszłości takie opozycje tracą znaczenie, ponieważ musiałyby zostać porównane do czegoś istniejącego realnie, podczas gdy są one wytwarzane w postaci poetyckich wizji, które trudno ująć za pomocą analitycznych narzędzi. Anamneza stanowi jednak sposób dotarcia do źródła, który jest możliwy bez sekwencyjnego uzasadniania każdego zdarzenia. W science fiction nic tak nie absorbuje ludzi i innych bytów ożywionych jak poszukiwanie podstawy, mimo że światy przyszłości pozbawione są niezmiennych i uniwersalnych podstaw w każdym aspekcie: technologicznym czy kulturowym. Rzadko można mówić o radykalnej ewolucji kultur, raczej zmieniają się proporcje sił przynależnych perspektywom, co jest właściwe dla myślenia Nietzschego. Dlatego Nietzsche wraz z myśleniem o bezpośrednich oddziaływaniach jest tu niebezpiecznie bliski Platonowi, ponieważ przez tę konfrontację sił dochodzi do ostatecznego wyzwania – na granicach światów pobudzona zostaje myśl oraz pamięć, która jest możliwością tworzenia podstawy, a tworzy ją dusza jako źródło mocnej podmiotowości, skazanej jednak na rozpadnięcie się w dalszej perspektywie. To, że mówimy o anamnezie, nie oznacza, że została ona odnaleziona, że wieńczy ją niepodważalna wiedza, wręcz przeciwnie – technoamaneza zawiera przebłyski pewności, ale w technicznie zapośredniczonych światach może w każdej chwili się załamać, powodując destrukcję podstaw, co pociąga za sobą konieczność odrzucenia dotychczasowej sprawy i poszukiwania nowej. Będę ją jednak traktować w szerszym kontekście – nie tylko jako wrodzoność, ale także to, co pochodzi z indywiduacji jednostki, procesu stawania się sobą, czyli serii wydarzeń konstytuujących podmiot. Anamneza dotyczy uświadomienia sobie prawd ostatecznych, które są zapisane w kulturze i wydobyte technicznymi środkami. Technoanamneza jest w takim samym stopniu wydobywana, jak i tworzona. Dopiero uświadamiając sobie ten czynnik kształtujący punkt

wyjścia przypomnienia, można zrozumieć anamnetyczną funkcję science fiction.

Nie chodzi o to, żeby myśleć science fiction jako coś przeszłego, stałe odniesienie do przeszłości, czy też mówić o archetypach w rodzaju Jungowskiej nieświadomości kolektywnej, które ona wyraża, nie będąc tego świadoma. Komunikacja byłaby tu zagrożona przypomnieniem. W pracy tej dokonuję przemyślenia na sposób filozoficzny science fiction w odniesieniu do zagadnienia źródłowego przypomnienia i przemyślenia filozofii na sposób science fiction. Autentyczne przypomnienie jest tu motorem decyzji, źródłem siły, kwestią wyznaczenia celu dla podmiotów, ale także dla nadwątlonej i zepchniętej na margines przez technicyzację filozofii, która szuka swojego miejsca we współczesnym świecie. Zwykle mając wątpliwości, bohaterowie przypominają sobie, kim są, czyli docierają do własnej istoty. Bardzo wyraźny jest przy tym proces „zapominania bycia”⁵ – odchodzenia od zasad do zupełnego zatarcia podstawowej tożsamości. Proces ten często kończy się powrotem do psychologicznych, metafizycznych i społecznych źródeł – czy to w toku przemiany, czy w obliczu zbliżającej się śmierci. Science fiction nie odnosi się zatem do przeszłości, ale do Idei – wiecznotrwalej podstawy bytu. Technoanamneza jest zatem funkcją platońską realizowaną w permanentnym starciu konfliktowych tendencji, poprzez które jest zarazem funkcją nietzscheańską. Starcie to generuje różnice – nowe podstawy są przypominane i zapominane, tworzone i niszczone. Niszczony przez przypomnienie, gdy jest ono źródłowe i przełamuje fałszywe warstwy kultury, oraz tworzone przez zapomnienie jako przyjmowanie tego, co fałszywe.

Istnieje jednak coś, czego technika nie może zniszczyć – to, czym człowiek najbardziej *jest* pomimo swych technicznych zapośredniczeń, pomimo odkrywania nowych światów. Tym właśnie jest podstawa, która pozwala wyzwolić się podmiotom z technicznie uwarunkowanej hypomnezy. Ta podstawa jest wirtualna – pojawia się czasem z mocą transcendentnych idei, a innym razem pozostaje nieobecna. Właśnie o tym przypomina nam science fiction – rzeczywistość przyszłości jest paradoksalna. Dlatego też filozoficzne czyszczenie niekoherencji nie sprawdza się w światach możliwych science fiction.

Science fiction też nie myśli jedynie przyszłości, tylko po prostu myśli, dlatego paradoksalność rzeczywistości nie jest dla niej problemem, tak jak

⁵ Formuła Heideggera, że bycie, aby zostać przypomniane, musi być zapomniane. Heidegger pokazuje, że metafizyka jest historią zapomnianą bycia. Sądzę, że jednym z możliwych sposobów przypomnienia sobie bycia jest wyprzedzenie myślowych możliwości metafizyki, jakie daje science fiction, która pozwala przypomnieć sobie bycie za pomocą poetyckich, audiowizualnych środków. Nie ma to nic wspólnego z powrotem u Heideggera, który miał dokonać się przez zwrócenie myślenia ku poetyce właściwej dla starożytnych Greków. W science fiction chodzi o przypomnienie bycia dzięki wykorzystaniu poetyki przyszłości.

jest barierą dla filozofii, która albo zajmuje się jej logicznymi aspektami, albo manifestuje wobec niej swoją niemoc, rezygnując z próby jej rozwiązania lub pominięcia. Myślenie odnosi się do przypomnienia, źródłowego przypomnienia dotyczącego istoty człowieka, ale także cyborga i bytów technicznych. Nie odnosi się to do wszystkich dzieł science fiction, lecz stanowi pewną tendencję, jak sądzę, bardzo istotną. Dlatego też wybieram te dzieła science fiction, które służą ukazaniu woli przypominania. Zapowiada ona podróż w głąb przyszłości i tego, co jest w niej uobecnianie. Cyborg, który przestaje być człowiekiem, staje się maszyną. Cyborg, android, który potrafi czuć, zaczyna zbliżać się do człowieka. Ta zmiana ról jest właściwa dla technoanamenzy, która obejmuje byty biologiczne i techniczne w analizie ich wnętrza, czyli duchowości. Przykłady Pinokia i Frankensteina dowodzą, że sztuczne istoty i monstra zaczynają czuć i przypominać ludzi. W science fiction tematy te są podejmowane, aby ukazać niemożność czucia pomimo jego usilnego pragnienia, czyli woli przypominania. Nie oznacza to, że byty pozostają zamknięte w swoich gatunkowych granicach, lecz że mieszają się ze sobą. Tak jak jesteśmy niepewni iluzoryczności podstaw, tak też kwestionowana jest pewność podmiotowości. Nie wyraża się w tym tylko odmowa istnienia człowieka (znudzenie nim lub uznanie konieczności wymiany go na inny byt), który strzeże własnych granic, stawiając pomiędzy sobą a innymi gatunkami blokadę antropocentryzmu, lecz także pewien sposób metafizycznego dociekania, podejmującego w różnych mediach pytania o możliwości wynikające z rozwoju techniki, o konstrukcję przyszłych światów kultury i umiejscowienie w nich człowieka otoczonego już monstrualnymi bytami, to znaczy możliwościami podmiotowego istnienia, które wykraczają poza humanistycznie zdefiniowany podmiot jako stały i poddany powolnej ewolucji. Nie każdy android przypomina sobie, że jest człowiekiem, podobnie jak nie każdy człowiek przypomina sobie, że jest maszyną. Proponuję badać te momenty przejścia z racji tego, że to właśnie w nich najpełniej uobecniają się wydarzenia, których sposobem rozumienia jest połączenie pojęć filozofii i poetyckich wizji science fiction.

Takie ujęcie styku filozofii i science fiction nie zmienia faktu, że w science fiction głównymi podmiotami są nadal ludzie. Nawet jeśli fabuła rozgrywa się w świecie totalnie stechnicyzowanym, z którego został usunięty człowiek, to ta nieobecność ludzkiego śladu także stanowi diagnozę współczesności, a więc rzeczywistości, w której nadal najistotniejszy jest człowiek. W science fiction mieszają się ponadto scenariusze historyczne – mesjańskie, w których jedna osoba ma znieść ograniczenia krępujące ludzkość, lub rewolucyjne, gdy anarchiści stanowią ruch oporu wobec stechnicyzowanej władzy. Ktoś zostaje wybrany na lidera, wiodącą postać – bywa to wyższa konieczność, przypadek lub kwestia ta pozbawiona jest uzasadnienia. Dokonywana jest

selekcja pretendentów mimo popadnięcia świata w stan permanentnego kryzysu, utopie są bowiem przedstawiane tak, jakby źródłowo były dystopiami – tymi światami możliwymi powraca platonizm. Nawet w postapokaliptycznej rzeczywistości rodzą się prorocy, mędrcy, wybrani, ale impuls utopijny pochodzi z anamnezy, nie zaś odwrotnie. Bohaterowie science fiction często nie poszukują bowiem uzasadnień dla swoich działań – są oni zobligowani do podejmowania ryzykowanych misji. Nie odpowiadają istniejącym wzorom, niemniej istnieją. Technoanamneza w science fiction jest czymś więcej niż rehabilitacją indywidualizmu. Osoby nie zgadzają się, mają wątpliwości. Neo i Connor starają się uniknąć przeznaczenia. Muszą się skonfrontować. Ucieczka jest bowiem niemożliwa. W każdym przypadku omawiają kwestie własnego życia. Każdy musi porzucić to, co ma. Są to opowieści inicjacyjne. Anamneza to także inicjacja – przypomina o kolejnych momentach przejścia. Moment, gdy bohaterowie doświadczają tego, kim są, a nie tylko gdy rozważają źródło własnej tożsamości, odnosi się do przejścia. Wejście do innego czasu, innej teraźniejszości jest technoanamnetyczną inicjacją – postaci przypominają sobie, że były już w określonej przeszłości. Anamneza ma o tyle znaczenie w życiu, że nie jest jakimś abstrakcyjnym opracowaniem metafizycznej pamięci, ale bezpośrednio wpływa na życie bohaterów dzieł science fiction. Jednocześnie stawia ważne problemy filozoficzne, jakby po drodze (czasem przypadkiem), które zyskują lub nie rozwiązanie, jednak to, co starają się odtworzyć niektóre dzieła, jest bardziej kwestią przypomnienia niż stwarzania.

Technoanamneza, czyli poszukiwanie źródłowego przypomnienia, jest osadzona w rzeczywistości symulaków. Science fiction jest dziedziną symulaków, co nie oznacza, że odnosi się tylko do nich. W tym tkwi jej paradoks. Myśli symulakrami, przedstawia je, ale jednocześnie dąży przez nie do anamnezy, bo czy istnieje coś przypomnianego, czego nie da się zniszczyć? To pytanie odsyła do kwestii ludzkiej podmiotowości, ponieważ wszelka indywidualizacja, czyli stawianie się sobą w potwierdzonej tożsamości, jest jednocześnie anamnezą. Zło polega na zapomnieniu bycia, gdyż to zapomnienie bycia uprzedmiotawia człowieka, sprowadzając go do popędowej maszyny. Science fiction jest także ćwiczeniem duchowym, ponieważ pozwala przemyśleć istnienie człowieka, jego postępującą technicyzację, której nie można już zatrzymać. Żeby ją jednak opisać, niezbędna jest częściowa rezygnacja z hermetycznego języka filozofii na rzecz dopuszczenia zwykłego mówienia:

Może jednak nadejdzie kiedyś taki czas, że język wyzwoli się z okowów pospolitego mówienia i zostanie nastrojony wysokim powiadem na swój zasadniczy ton, a zwykłe mówienie nie będzie przy tym deprecjonowane jako coś wtórnego i niskiego. W takim przypadku nie wystarczy już mówić tylko o wysokim powia-

daniu, ono bowiem również, przynajmniej z nazwy, wciąż jeszcze jest oceniane od strony tego, co niskie⁶.

Zwykle mówienie ma miejsce w popkulturze, która wprowadza język science fiction. Z kolei wyższe powiadanie nie przynależy do science fiction – nie można przeciwstawiać go popkulturze, lecz pozwolić na myślenie podług tego, co zwykle. Staje się ono udziałem science fiction.

Nie ma pewności co do tego, że science fiction będzie cały czas lub chociaż przez pewien odcinek czasu przypominała. Nie wiadomo też, jak długo będzie aktualna ani co dokona jej dezaktualizacji. Rozważam jedynie „przypomnienie tego, co jeszcze nigdy nie było pomyślane”⁷ – science fiction pozwala przypomnieć to, co nigdy nie było przez człowieka poddane refleksji. W ten sposób zwraca uwagę na to, co istotne w przyszłości. Tam, gdzie zwyczajowo można by upatrywać odniesienia do klasycznych wartości, tam szczególnie należy patrzeć na anamnezę, która wyłamuje się z nich, sama będąc nową wartością⁸. Technoanamneza jest przypomnieniem tego, co nigdy nie zostało pomyślane, czyli tego, co nie zostało wzięte pod uwagę. Dlatego sensem technoanamnezy jest wstrząs. To w anamnezie i dzięki niej dokonuje się rzeczywisty zwrot myślenia. Nie ma on nic wspólnego z prostą wykładnią cykliczności, w której człowiek przypomina sobie wiecznie to, co było. Science fiction przypomina, lecz przypomina w masce, bowiem anamneza dana jest w technonaukowej fikcji. Byłaby ona teorią i praktyką przypominania tego, co ważne, poprzez wydobywanie tego z kontekstu mniej ważnych rzeczy. Tak zatem należy rozumieć bycie modelowane w science fiction – nie jako prostą pochwałę pewnych wartości, ale jako odnalezienie tych wartości w kontekście, w którym trudno byłoby im się utrzymać. Najpierw zapominamy, później zaś sobie przypominamy i z tego przypomnienia czerpiemy siłę do realizacji określonych działań. Anamneza w science fiction stanowi wydarzenie, które jest przygotowywane, nie jest zaś zapowiedzią kolistości, czymś oczywistym, łatwym i pewnym powrotem. Anamneza jest walką – widać to szczególnie w militarnym otoczeniu science fiction, w którym metafizyka oraz myślenie o związku człowieka ze stechnicyzowanym światem nie odbywa się w zaciszu niezmaconego umysłu, lecz jest zbrojną walką o przestrzeń do życia i określania własnej tożsamości w kulturze. Anamneza dokonuje się mimo tej walki, zaś sama walka jest jej metodą. Dlatego nie można pozwolić, by interpretować dwutorowo związek

⁶ M. Heidegger, *Co zwie się myśleniem?*, s. 179.

⁷ M. Heidegger, *Czas i bycie*, tłum. J. Mizera, w: idem, *Ku rzeczy myślenia*, tłum. K. Michalski, J. Mizera, C. Wodziński, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999, s. 42.

⁸ Tak należy rozumieć to, co Lyotard określił mianem anamnezy widzialnego – nie przypomnienie jako zwrot ku przeszłości, lecz akt łamania aktualności pozwalający uobecnić to, co skrywane jest za przedstawieniami.

filozofii i science fiction, wyróżniając jakieś momenty filozoficzne i oddzielnie te należące do science fiction. Chodzi raczej o to, by dokonać współmyślenia – dopuścić filozofię do bycia pełnoprawną science fiction (tak bowiem można tłumaczyć jej popularność w przedtechnicznej kulturze, ponieważ oferowała alternatywne względem zmysłowych światy doświadczenia) i science fiction do wykonywania pracy filozoficznej. Tutaj Kartezjusz jest hakerem – science fiction odbiera mu zdolność posługiwania się własnym umysłem, podobnie jak pozostali filozoficzni bohaterowie science fiction, nie odnosi się on do kontemplacji, lecz do walki o przypomnienie. Sam często nie wie jeszcze, o co walczy – taka jest zasada technoanamnezy, w której w miejsce reguły wątplenia w rzeczywistość, w której nic nie jest takie, jakim się wydaje, pojawia się techniczne programowanie doświadczenia, zastępujące jedną prawdę inną. Cyborg nie wie, że powtarza drogę Kartezjusza do prostych idei, nie wie, że poszukując ich, pragnie je sobie przypomnieć, a więc po części powtarza działania Kartezjusza. W momencie wyczerpania, przeciążenia sił dochodzi do momentu anamnezy – tajemniczego i niespodziewanego przypomnienia, które daje siłę i możliwość pojęciowego opracowania doświadczenia, opierającego się na technicznym zapośredniczeniu. Jest to wola mocy myślana nie wbrew rzeczywistości, lecz rozpatrywana w jej wspomaganium, w jej wzmocnieniu – wola przypominania. Niewiedza cyborgów różni się jednak od tej, która była związana z wątpleniem Kartezjusza, ponieważ posiadają one dostęp do wszelkich danych – wątplenie polegające na podważaniu kolejnych fenomenów nie jest dla nich osiągnięciem, lecz oczywistością wynikającą z obsługi popularnych interfejsów. Są one bowiem pogrążone w stechniczowanej postaci nieświadomości zbiorowej. Kartezjusz mógł się w pełni odizolować – dla cyborga podłączonego do teleinformatycznych systemów jest to niemal niemożliwe.

Myślenie i przypomnienie nie musi mieć dzieła, produktów, materialnie obecnych sensów. Istnieje coś na kształt ducha światów możliwych, który swobodnie krąży w popkulturze, czasem tylko się manifestując. Tu podążamy jego śladami. Science fiction nie wyczerpuje się w przykładach – to przykłady prowadzą ruch źródłowego przypomnienia, nie zaś odwrotnie. Innego typu myślenie może wydobyć z anamnezy wydarzenia na różnych poziomach, jednak tutaj przykłady prowadzą ruch wspominania i zapominania, nie są zaś czymś, co jednoznacznie dowodzi technoanamnezy. Dlatego jeśli nawet na pierwszy plan wysuwa się jakieś dzieło, to nie odsyła ono tylko dla siebie, lecz stawia problemy poza nim – jego aktywność jest dana przede wszystkim w akcie inicjowania myślenia, które za swoje źródło przyjmuje poetycką fikcję. Nadal obchodzimy się bez przykładów, sugerując jedynie możliwe sposoby funkcjonowania science fiction. Jest ono sposobem myślenia!

Technoanamneza oznacza wyrwanie się obiegowych mitologii kultury popularnej i dotarcie do tego poziomu, na którym możliwe są momenty źródłowego myślenia. Science fiction można rozpatrywać jako poszczególne medytacje, ale nie treść. Książka ta jest więc zapisem tego rodzaju medytacji oraz doświadczenia technoanamnezy. Nie chodzi o ucieczkę myślenia w fikcyjne światy, lecz o wybór tego, dokąd się ucieka – jeśli bowiem przekonają nas analizy Jeana Baudrillarda dotyczące zbrodni doskonałej, w której rzeczywistość zostaje zastąpiona przez wirtualność, to dla człowieka pozostaje jedynie możliwość przełączania się między udostępnianymi mu fikcjami. Ta idea nie jest jednak do końca przekonująca, chociażby z tego powodu, że wraz z następowaniem zapomnienia bycia, w tym przypadku wywołanym przez wirtualizację bytu, wzrasta wola przypominania. Nie dotyczy ona już pragnienia przywrócenia dawnego stabilnego świata, lecz sięga niezrealizowanej jeszcze przyszłości, którą można sprowadzić do tego, co aktualnie jest. Można uciec w świat, w którym realizują się nieskończone scenariusze, ale to doprowadzi jedynie do spekulacji pragnieniem uwolnionym od kulturowych determinacji. Wtedy bowiem pozostajemy na poziomie obiegowego myślenia, w którym konwencja narzuca sposób myślenia. Gdy coś przedstawiamy jako schemat, wówczas nie musimy sobie przypominać istoty, ponieważ wszystko jest oczywiste – zróżnicowana jest jedynie wypełniająca go treść. Światy możliwe zawsze są jednak dane w pewnych rozgałęzieniach na wzór kłacza, a więc nie można ich sprowadzić do tego, co niegdyś obowiązywało. Gdy śledzimy fabułę, która jest nam przedstawiana, nie obcujemy z audiowizualnymi fenomenami, lecz jesteśmy wyrzynani z porządku fikcyjnego ku przyszłym prawdom, które przeczuwamy, lecz nie potrafimy im dać językowego wyrazu. Podstawowe jest więc pytanie o to, co sobie przypominamy i dlaczego science fiction wzywa człowieka do źródłowego przypominania sobie, czyli przypominania sobie tego, co źródłowe. Wydawałoby się, że człowiek całkiem zrezygnował z tego sposobu bycia w popkulturze, dlatego dziwić może taka wola przypominania, która nie może zostać sprowadzona do psychicznego mechanizmu, lecz jest siłą przeciwną do wiecznego powrotu. Już sama otwartość na myślenie obecne w science fiction pobudza wolę przypominania; uruchamia funkcję anamnezy, pozwalając odpowiedzieć na pytania: kim jestem? (ponieważ zachodzi tu tymczasowa indywiduacja, odpowiedź na to pytanie jest nietrwała), czy możliwe jest przywrócenie ładu? (ale dokonuje się ono w chaosie, nie poza nim), czym jest prawdziwa rzeczywistość?, czym jest spokój?, jak można odróżnić to, co istotne, od tego, co nieistotne? Wszelki komentarz zakłada wielość zawartą w technoanamnezie. Nie oznacza to, że anamneza ulega pluralizacji i podziałowi, lecz jako funkcja przypominania przyszłości nie może być nigdy dana w sposób linearny. Możliwe, że ktoś, czytając, doświadczy anamnezy w którymś z wyróżnionych pól doświadczenia.

Wiemy, że nie śnimy, mimo iż niepodobna tego dowieść rozumem; ta niemożność dowodzi tylko słabości naszego rozumu, a nie niepewności wszelkiego naszego poznania⁹.

Czy potrzebujemy dowodów? Czy rzeczywiście moc science fiction powinna zawierać się w przyległości świata możliwego do społecznych uwarunkowań? Czy nie ukazuje nam ona czegoś więcej pod kliszami wątków fabularnych? Czy mamy dowodzić istnienia duszy i woli przypominania? Jak mamy to uczynić? Warto sobie przypomnieć, że aspekt techniczny stojący naprzeciw duchowego nie jest powtórzeniem relacji zwierzęcia do człowieka, co oznacza, że technicyzacja nie musi tłumić wszystkich impulsów metafizycznych, lecz może przyczynić się do przyjęcia przez nie nowych postaci, inicjując nowe sposoby myślenia w kulturze. W tym sensie science fiction pełni rolę hermeneutyki duszy.

Bohaterowie science fiction, podobnie jak ludzie, mają duszę – wnętrze, które pozwala doświadczać im rzeczywistości w sposób źródłowy. Sugerowanie, że science fiction styka się z duchowością, jest o tyle zasadne, że pod pozorem opisywania zewnętrznych względem człowieka światów możliwych nieustannie wzbudza w nim wolę przypominania, której nie wyczerpuje zwyczajny powrót do codzienności. Nie chodzi przy tym o to, żeby nadać science fiction doniosłości i powagi związanej z jej nobilitacją do zdolności zarządzania ludzkim życiem. Wystarczy, że wprowadza ona odmienne od metafizycznych sposoby myślenia, które nie bazują na przedstawianiu sobie rzeczywistości, lecz poetyckiego odnoszenia się do tego, co wyłania się z technicznego zapośredniczenia.

Science fiction pozostaje nadal częścią kultury popularnej (tak samo jak kultura popularna jest zadłużona w science fiction, wynosząc myślenie science fiction na poziom powszedniego doświadczenia kultury), lecz oparcie na niej myślenia nie musi się wiązać z określeniem, co jest wyższe, a co niższe w kulturze. Przypominamy sobie historię, społeczeństwo, Boga, podobnie jak zapominamy te modalności bycia, tyle że czynimy to przez zmieniające się interfejsy myślenia. Człowiek został wyposażony w duszę, czyli organ duchowy, nieśmiertelną część w człowieku, która pozwala mu kwestionować to, co sprzeciwia się realizacji jego możliwości. Nie są one jednak dane w formie skończonego katalogu, lecz dopiero możliwe do wytworzenia. Dusza doznaje niematerialnych pobudzeń, wizji, mitów będących dla niej zadaniami. Być może ulega także destrukcji – w tym sensie stanowi granicę doświadczenia człowieka. Jeśli bowiem miałyby nie istnieć, to za dehumanizację należałoby uznać każdą

⁹ B. Pascal, *Myśli*, tłum. T. Boy Żeleński, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1989, s. 245.

zmianę tożsamości, która decentruje człowieka. Dlatego też dusza nie oznacza wykładni teologicznej ani metafizycznej, lecz stanowi tę część człowieka, która opiera się technicznym modyfikacjom. To może jedynie tłumaczyć fakt, że po technicyzacji ciała nadal istnieje w człowieku wola przypominania. Impulsy do jej uruchomienia pojawiają się zewsząd, ale bardzo łatwo jest je zignorować w popkulturze, ponieważ zagłuszają je wrażenia, które zamiast wyzwalać wolę przypominania, często ją tłumią. To w duszy skupia się psychiczne życie człowieka, nie poza nią. Do podjęcia tego tematu zmusza człowieka sama technika, która kwestionuje wszystkie jego cechy gatunkowe. Jednocześnie dzięki technice to, co było oddzielone od człowieka, może zacząć go przypominać, imitować, ale także przewyższać. Jeśli bowiem uznajemy anamnezę za prawomocne doświadczenie (czy możemy ją inaczej udowodnić niż przez przypomnienie?) i przyznajemy, że jest to doświadczenie duchowe, że to dusza wspomina, nie zaś pamięć, to tym bardziej nie możemy anamnezy zredukować do metafory duchowego urządzenia.

Science fiction jest przeżywane jako kulturowy świat możliwy, ale także jako świat możliwy filozofii (pojętej jako szczególny typ myślenia). Nie chodzi o możliwość samą w sobie, rozumianą jako podstawowe warunki możliwości w ramach transcendentalizmu, lecz o możliwość tego, co znajduje się między koniecznością zawartą w aktualności i przypadkowością wirtualności. Dalekie odbicia tego doświadczenia docierają do kultury w postaci refleksów: metafor, mitów, zbiorowego nastroju. Będę przekonywał, że science fiction jest autonomicznym sposobem myślenia, a nie sprowadza się do programowanego sensu, jaki wprowadzają przemysły popkultury. Książka ta jest zapisem technoanamnezy, przez co stanowi doświadczenie wynikające z myślenia i przypominania sobie w dziełach audiowizualnych, nie zaś z przyrównania koncepcji do dzieł czy wzbogacania dzieł koncepcjami filozoficznymi. Tak należy rozumieć główną ideę tej książki – pomyśleć wolę przypominania jako technoanamnezę. W przedstawianych filmach, grach komputerowych, powieściach i w ich fragmentach zawierają się możliwości inicjacji woli przypominania. To zaś powinno dokonać się poprzez sformułowanie manifestu myślenia – eksperymentu na styku filozofii i science fiction, wypowiedzianego w języku poetycko-filozoficznym, który wyraża myślenie w kulturze współczesnej.

rozdział I

anamneza

1. Filozofia i science fiction

Początkiem science fiction jest pozór – pierwszy zwiastun fikcji i czegoś nierzeczywistego, przedmiotu możliwego poza ideą lub będącego ograniczonym przez nią tylko w niewielkim stopniu. Filozofia, starając się uporać z fantastyką pozorów, w rzeczywistości prowadzi do ich eskalacji¹. Oznacza to zerwanie z myśleniem tożsamości w obrębie tradycyjnych przedstawień, bowiem nawet gdy zyskują one nowe znaczenia, to poprzez zapośredniczenie techniczne zostaje wprowadzony modyfikujący je kontekst. Jak jednak można wydobyć prawdziwe przypomnienie z technologicznie ustanowionego pozoru? Czy zgodzimy się na to, że jest on kontrolowany przez wolę przypominania? Nie musimy wydobywać, wystarczy, że dostrzegamy przypomnienia, które mogą być obecne w duszy człowieka, ale także w symulacji duszy u androidów. Technonamneza kontroluje zatem i jest kontrolowana.

Science fiction – ta filozofia stechnicyzowanych światów – może działać w wyobraźni, gdyż odtwarza tradycję z pozycji pozoru (symulakru). Bezpodstawne są zatem oskarżenia o zapożyczenia, źródła czy erudycyjne wzbogacanie wywodu z racji jakiejś historycznej konieczności – ogranicza się w ten sposób produkowanie cienia, który utrudnia myślenie, przygniata je ciężarem fikcji, tworząc równie nierzeczywistą realność. Konsekwentne omijanie przez science fiction tego aspektu sprawiło, że była ona uznawana za niekompletną. Zapomina się jednak o tym, że zyskuje ona własną indywidualność dzięki oryginalnej kompilacji, przetworzeniu w symulakrach, nie zaś dzięki świadomym i wyrażonym dyskursywnie nawiązaniom do innych artefaktów. Wszelkie

¹ Fikcjon byłby tu jednostką filozoficznej fikcji, jej porcją, która podlegałaby dalszym transformacjom.

tłumaczenie jej genezy jest zbędne w jego obliczu. Czy pytamy, skąd się wzięła Moc w *Gwiezdnych wojnach*? Nie. Jest to z pewnością pojęcie tłumaczące podstawowe relacje w świecie, lecz nie musimy znać jego pochodzenia, by zmieniło ono rzeczywistość. Dlaczego science fiction jest tak poważną dziedziną, że stanowi alternatywny sposób poznania względem realizmu społecznego, ekonomicznego i religijnego? Nie musimy go tłumaczyć, ponieważ kultura przyswaja je w działaniu – w wyobrażeniach jej użytkowników, które służą im jako urządzenia hermeneutyczne pozwalające na radzenie sobie z kulturą.

Współcześnie filozofia nie umarła, lecz czeka na swój wielki powrót. Wgląd w istotę przyszłej filozofii zapewnia science fiction jako myślenie właściwe kulturze współczesnej. Impas we współczesnej filozofii polega na tym, że została ona zamknięta w tradycji. Nie chodzi tu jednak tylko o rozważanie tego, co zostało wcześniej pomyślane, ale o to, że następuje rezygnacja z myślenia przyszłości, zamykanie przyszłości pojęcia. Filozofia stała się detektywem tworzącym „kulturalne książki” – jak sądzą Gilles Deleuze i Felix Guattari:

Kulturalna książka jest z konieczności śledzeniem – śledzeniem siebie, śledzeniem poprzedniej książki przez tego samego autora, śledzeniem innych książek bez względu na to, jak inne miałyby być, nieskończonym śledzeniem ustalonych pojęć i słów, śledzeniem świata teraźniejszego, przeszłego i przyszłego².

Science fiction jawi się więc jako detektywistyczna futurologia. Rozwija się w odniesieniu do przeszłych ustaleń (od presokratyków do filozofów nauki). To mit, że odnosi się ono do przyszłości. Pomiedzy teraźniejszością a przyszłością, ukazywaną przez światy możliwe, jest wyrwa, element nicości, który oddziela przyszłość. Krytyka kultury dokonywana jest właśnie z pozycji światów możliwych (możliwość daje perspektywę myślenia tego, co wykracza poza częściowo już zaktualizowaną wirtualność). Przyszłość nadal jest konsekwencją i do pewnego stopnia odbiciem teraźniejszości, jednak ta wyrwa, nieznany element nicości, dokonuje także swojej transformacji. Mnoży przypisy do Platona, wpisując się w mechanizm działania filozofii, tak trafnie opisany przez Alfreda N. Whiteheada, ukazującego relację do tekstu źródłowego, którego autorem jest Platon, funkcjonujący jako wielki atraktor wszelkich pojęć, wyznaczający filozoficzne prawo ich grawitacji, podczas gdy

² G. Deleuze, F. Guattari, *A Thousand Plateaus*, tłum. B. Massumi, University of Minnesota Press, Minneapolis – Londyn 2003, s. 24. Postulowana dalej przez autorów rizomatyka jest popanalizą. Analiza science fiction jest pop w sensie swej dostępności i gatunkowej genezy, nie jest jednak tworzeniem popfilozofii, to znaczy poppojęć – przemawiających takim samym tonem i dostępnych dla każdego, w każdej sytuacji. Science fiction to mowa zmuszająca do myślenia, a nie do biernej afirmacji podsuwanych zdarzeń. Popanaliza zawsze jest gdzieś konieczna, jednak nie kończy się popularną analizą kolektywnych podmiotów opiniujących rzeczywistość, gdyż szuka pojęciowego i wydarzeniowego uzasadnienia.

reszta filozofii stanowi wyłącznie komentarz do niego. Połączenie filozofii i science fiction zrywa z tradycją prezentującą absolutne ustalenia, ale nie zrywa z Platonem. Filozofia nie tyle popadła w stan beznamiętnego nihilizmu, który wyhamowuje prędkość pojęć filozoficznych³, ile pozwoliła, by technika nią zawładnęła i umieściła w banku tradycji, z którego science fiction wydobywa i transformuje nowe światy możliwe przypomnienia. Uwolnienie filozofii nie dokona się przez jej pokojowe otwarcie i wyjście na, technologiczne już, światło dzienne elektronicznej rzeczywistości, lecz serię zerwań – brutalnych rozdarć immaterialnego świata zgodnie z wzorem: coś/nic nowego/nic/coś. Narodziny filozofii z ducha science fiction nie stanowią przyjemnego spektaklu, bowiem wciąż przebija przez nie niewytłumaczalna pustka, ów nieznan interwał wirtualnych nicości pomiędzy możliwymi światami, który nie pozwala w nie po prostu uwierzyć, zawieszając wiarę w inne światy (science fiction jest wyborem światów, nie zaś imperatywem fikcji). Nie są one triumfem myśli nad immateria, ale koniecznością rozumienia, które dalece wykracza poza serwomechanizmy technicznej pseudohermeneutyki, sprowadzającej współczesną rzeczywistość do mitologicznej oczywistości. Filozofia science fiction to nie bardziej złożona instrukcja obsługi światów możliwych, ich konfiguracji i wyobraźniowego przetwarzania, lecz filozofia maszyn, w której biotechniczność jest nowym witalizmem, a grawitacja idei pozwala na chwile medytacyjnego nastawienia. Science fiction poucza, że – podobnie jak współcześnie – filozof to postać rzadka, anomalia, ktoś kto nie jest potrzebny. Nie jest potrzebna figura filozofa, może z wyjątkiem serialu *Ergo Proxy*, gdzie ludzie myślą, przypominają sobie, ich dusza jest aktywna. Część z nich śni w konsumpcyjnym letargu, ale nie ma potrzeby wyróżnienia porządkowych snów – filozofów przyszłości. Ten typ filozofii wskazuje na działanie, na dzieło myślenia spełniane w życiu, w walce i oddaniu się ideom, nie zaś w przyjęciu gotowych rozwiązań. Często nawet

³ „Pojęcie jest definiowane jako nierozdzielność skończonej liczby heterogenicznych składników, które przemierza absolutny punkt, przelatujący nad nimi z nieskończoną prędkością”. G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, tłum. P. Pieniążek, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 28. Pojęcia filozoficzne poruszają się bowiem z nieskończoną prędkością. Zadaniem filozofa nie jest je „łapać”, przechwytywać, lecz tworzyć, czyli rozpędzać. Tak w najprostszy sposób można oddać sens deleuzjańsko-guattariańskiej wizji uprawiania filozofii. Odnosząc jednak te pojęcia do science fiction, stawiam tezę, że technika je parodiuje, upatafizycznia, prześmiewa, ponieważ sama zyskuje nieskończoną prędkość. Isaac Asimov pisze: „to w końcu nie moja wina, że nauka dogoniła ogólne koncepty zrodzone w mej wyobraźni”. I. Asimov. *Magia i złoto. Eseje*, tłum. J. Kowalczyk, Rebis, Poznań 2000, s. 223. Przez naukę rozumiem tu technonaukę, która tworzy własne pojęcia, sprawiając, że coś zostaje zaktualizowane, zanim zostanie pomyślane lub wyobrażone. Autorzy science fiction ścigają się z prędkościami technonauki, by powoływać coraz nowsze technicznie wszechświaty w kolejnych dziełach.

nie ma takiej możliwości, gdy kolejne światy giną na naszych oczach. Proces jej powstawania będzie naturalną konsekwencją planetarnego zniechęcenia i mizozofii państwa audiowizualnego. Pomimo apokaliptycznych prognoz rzeczywistość nie pozostanie długo w bezmyślności. Technika jako substancja światotwórcza pobudza wolę przypominania, tak że science fiction realizuje ją jako opowieść o procesach technicyzacyjnych, tworząc narracje obrazów-pojęć ucieleśnionych w działaniu. W ten sposób ugruntowywane są światy możliwe, nie tylko w ich audiowizualnym tworzywie.

Kodu, w którym została napisana tradycyjna filozofia, nie można bezpośrednio przenieść do współczesności science fiction. Można posługiwać się filozoficznymi emulatorami na wzór tych, które pozwalają na pewnego rodzaju technologiczną grę udawania, kiedy to maszyna może wiernie symulować działanie innych maszyn. Problem polega na tym, że w takim wypadku kod filozofii pozostaje niewzruszony. Rozpoczyna się walka dostosowywania. Chodzi o kod wyrażony w pojęciach filozoficznych. Aby mógł on zostać współcześnie uruchomiony, należy go starannie przepisać, przekodować na języki programowania światów możliwych. Logos został więc zastąpiony przez kod. Jest to kod wczucia się w przyszłość, wyrażony w obrazach-pojęciach, bowiem narzucona jest pewna forma obrazowości, która nie może zostać ograniczona ani do obrazu, ani do jednoznacznego pojęcia. Tego faktu nie można przeoczyć. Science ficiton dostrzega ten fakt, dlatego stara się nie tyle pisać powieści, ile kodować światy możliwe. Czyniąc to, zwraca się ku filozofii i jej dziedzinom. Często jednak omija pojęcia. Mówimy więc o filozofii i science fiction, gdyż sam ruch myśli rozgrywający się w jej dziełach nie powoduje nieskończonych prędkości pojęć, lecz istnieje w pojęciach-obrazach.

Najważniejsze, że filozofia nie staje się literaturą⁴ ani literatura filozofią w sensie absolutnej redukcji. Nie staje się też tworem audiowizualnym. Chodzi raczej o monstrialny radykalizm, który powoduje, że pękają ciasne dyskursy akademickie, podziały na dyscypliny i wszelkie próby przyporządkowania metafizyki hiperrzeczywistego świata. Filozofia nie wykorzystuje dzieł science fiction jako ram dla obrazów-pojęć, lecz staje się jej formami, które przywdziewa jak kostiumy dostępne w stechnicyzowanej kulturze⁵. Jednej ani drugiej dziedzinie zupełnie nie przeszkadza cybernetyka, robotyka, audiowizualne i audiowirtualne otoczenie, w którym prowadzi się rozważania. Nie chodzi zatem o „polowanie” na pojęcia filozoficzne w dziełach science fiction, choć

⁴ Nie staje się także pojęciowym komentarzem do jakiegoś dzieła audiowizualnego. Filozofia multimedialna i filozofia transmedialna to oznaczenia pojęć, które mogą manifestować się przez i przy współpracy mediów technicznych.

⁵ Przez przebranie rozumiem tu mechanizm powtórzenia. Por. G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski, KR, Warszawa 1997, ss. 57, 136.

ta forma poszukiwania inspiracji może okazać się bardzo skuteczna jako diagnoza łącząca światy możliwe współczesnej kultury. Audiowizualność pod postacią interaktywnych programów, filmów, informatyki oraz pozostałych mediów technicznych służy myśleniu, tak jak niegdyś kontemplacja pełniła tę rolę w „galaktyce Gutenberga”. Jednak to nie imperatyw refleksji wylaniający się spod wielu warstw techniki, ale najnowsze problemy rzeczywistości, które wybudzają myśl zastygłą w mizozoficznym stuporze ludycznych mediów audiowizualnych. Wola przypominania oznacza także praktyczne działanie – przywrócenie obrazów-pojęć ze światów możliwych i problematyzowanie oraz aktualizowanie ich w rzeczywistości społecznej.

Znów możemy zapytać, czyja jest ta filozofia, zważywszy na kontekst jej powstawania. Zarówno bowiem zrywa ona z tradycją filozoficzną, jak i ją przypomina. Postacią pojęciową⁶ jest tutaj cyborg – hybryda biotechniczna, która doskonale nadaje się do przywrócenia do życia większości innych postaci filozoficznych w nowych, technicznie wyposażonych wcieleniach. Umożliwi to ożywienie pojęć i nadanie im nowej formy. Zadaniem filozofii postaci pojęciowych, takich jak cyborgi, jest ciągle ustalanie tez w ich zmiennych konfiguracjach, którym towarzyszą próby rozumienia obrazów-pojęć. Mają one bazować na doświadczeniu⁷ użytkowników kultury. Związek filozofii i science fiction, zapośredniczony przez postać pojęciową cyborga⁸, rezygnuje z wszelkich określeń i manifestów na rzecz przywrócenia filozofii jej dawnego, mądrościowego wymiaru. Najważniejszym problemem jest znowu sam byt i egzystencja⁹. Czy będąc w przyszłości, kierujemy się wolą przypominania przeszłości, czy też sięgamy do anamnezy – technoanamnezy, by dotrzeć do najbardziej podstawowej warstwy rzeczywistości? Takie pytania zadają sobie cyborgi. Paradoksalnie to właśnie one powrócą, bowiem zaplątane w kable

⁶ „Istnieją niezliczone płaszczyzny – każda z nich ma zmienną krzywiznę – łączące się ze sobą i oddzielające od siebie w zależności od tworzonych przez postacie [pojęciowe – R.I] punktów widzenia. Każda postać ma wiele cech, które na tej samej lub innej płaszczyźnie mogą umożliwić inne postaci: jest to rozprzestrzenianie się postaci pojęciowych”. G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, s. 87.

⁷ Filozofującym cyborgiem jest współcześnie Kevin Warwick, a także, choć w mniejszym stopniu, Stelarc. Swoją praktyką naukową i artystyczną ucieleśniają oni jako postaci pojęciowe zgodnie z wymogiem: „Z kolei postaci pojęciowe są sensibiliami filozoficznymi, percepcjami i doznaniem samych fragmentarycznych pojęć. Pojęcia nie są przez nie myślane, lecz także postrzegane i doznawane”. G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, s. 146.

⁸ Może to być także android, robot, formy biomorficzne niematerialnej inteligencji. Nie można jednak pozostawać przy wizji science fiction pojmowanej jako opowieść o historii, ponieważ nie do końca jest tak, że osobliwość czy inny typ samoświadomej inteligencji musi od razu realizować jakiś plan dla Ziemi i jej mieszkańców.

⁹ Czy też same style egzystencji jako modusy bycia.

i tysiące urządzeń je modyfikujących raz jeszcze zwrócą się ku stylom bycia, pytając o sens swojej egzystencji. Zadadzą pytania: Co do siebie podłączyć? Czym się zmodyfikować? Czy jest sens wymieniać i udoskonalać dane komponenty? By odnaleźć się w przeszłości, będą czytać science fiction jako zapowiedź własnego istnienia oraz tworzyć nowe opowieści egzystencjalne, eksperymentując ze światami możliwymi stechnicyzowanej kultury. Będzie to sytuacja postapokaliptyczna, ponieważ wszystkie końce historycznego świata będą musiały zostać przepracowane, w wyniku czego dojdzie do ich przeboleń, tak że będą niczym ponad terytoria bazowe technocentrycznej problematyzacji. Filozofia „i” oraz „jako” science fiction będzie odnosiła się do wszelkich kwestii, które są technicznie związane z powoływaniem do życia nieantropocentrycznymi postaciami pojęciowymi w światach możliwych, którymi może być urządzenie, obiekt techniczny czy przedmiot wirtualny. Cyborg przyjmuje postawę myśliciela.

Wszystko to, co stworzyła nauka, będzie także do pewnego stopnia fikcją-opowieścią ze względu na immanentną człowiekowi oraz bytom postludzkiem zdolność generowania opowieści. Odzwierciedla ona konieczność narratywizowania. Samoopis oraz samozapis nadal się realizuje, lecz w innej formie – już nie w książkach, ale hologramach czy ciągach znaków alfanumerycznych lub za pomocą innych form postsymbolicznego archiwizowania i utrwalania danych treści. Zatem sama opowieść science fiction wywołuje ontologiczne problemy, prowadząc do powstania „heurystyk ciekawości” – załączków technicznej inkarnacji myśli. Niewspółmierność opisów odmiennych rzeczywistości będzie wymuszała pracę metafizyczną, przyczyniając się do odnowienia filozofii już nie jako królowej, ale uniwersalnego operatora nauk, z cybernetycznym słownikiem zawierającym podstawowe słowa-klucze do opisu rzeczywistości. Cyborg odrabia więc lekcję Wittgensteina. Milczy, ponieważ wie, że czasem nie istnieje język dla wysłowienia jego technicznie zapośredniczonych i wytworzonych stanów mentalnych¹⁰. Gdy zajdzie taka potrzeba, jego działanie będzie traktatem, odyseją intergalaktycznego myślenia.

Filozofia jako science fiction ma swoją tradycję¹¹ – cyborgi nie zaczną myśleć w oderwaniu od wcześniejszych dokonań rodzaju ludzkiego, będącego

¹⁰ Historię związku filozofii i science fiction można wiązać nie tylko z odpowiedniością przedstawić, gdzie w reprezentacjach literackich i audiowizualnych dostrzega się przejawy myślenia, ale w związku z pewnymi ideami wyrażanymi za pomocą innych mediów.

¹¹ Tradycję będącą pojmował jako obecność odniesień do science fiction i filozofii. Najważniejszym aspektem tego związku jest możliwość uprawiania filozofii bez ograniczania jej do inspiracji dzieł literackich czy też czynienia z nich ilustracji określonych systemów filozoficznych: „Gdyby możliwe było programowanie bazujące bezpośrednio na obrazie zamiast na tekście [...] komputer mógłby być postrzegany po prostu jako maszyna platońska”. H. Bey, *Obelisk i inne eseje*, tłum. P. Belawender, Stowarzyszenie Viral & Miligram, Wrocław 2009,

zawsze premachinicznym z racji problemu postawionego przez Artystotelesa, a dotyczącego relacji *techné* (sprawności technicznej) i *episteme* (wiedzy). Jej koryfeuszami są Gilles Deleuze¹² i Jean Baudrillard. To, co było ujmowane jako radykalizm ich myśli, staje się warunkiem wstępnym paradoksalnego myślenia science fiction, a raczej usilnych prób wypracowania takich obrazów-myśli, które można by wypowiedzieć za pomocą audiowirtualnych środków. Są to obrazy-pojęcia. Wola przypominania wyraża się w technoamnezji jako serii obrazów-pojęć. Cyborg podejmuje decyzję.

Deleuze nie brał jednak pod uwagę innych mediów niż książka, dlatego zamiast proponowanego przez niego medium przyjmują światy możliwe wyrażone w obrazach-pojęciach:

Książka filozoficzna powinna być po części bardzo szczególnym gatunkiem powieści kryminalnej, po części zaś rodzajem science-fiction. [...] Dzięki Nietzschemu odkrywamy, że niewczesność jest bardziej podstawowa niż czas i wieczność: filozofia nie jest ani filozofią historii, ani filozofią tego, co wieczne, lecz jest nie na czasie, zawsze i tylko nie na czasie, czyli „przeciw obecnemu czasowi, w imię, mam nadzieję, czasu przyszłego”¹³.

s. 33. A zatem obiekt techniczny zdolny jest wykonywać filozoficzne operacje na obrazie-myśli. W ten sposób można aktualizować nie tylko medium transmisji samej filozofii, która może zyskać postać hipertekstu, ale i ją samą jako autonomiczną dziedzinę myśli. Komputer jako narzędzie do uprawiania filozofii w różny sposób odnosi się do jej możliwych dziedzin. Możemy wyróżnić filozofię geeków, technokratów oraz innych użytkowników, którzy produkują obrazy-myśli. Gilbert Simondon wskazuje natomiast, że błędne zrozumienie tego, czym jest obiekt techniczny, prowadzi do tworzenia scenariuszy science fiction – produktów wyobraźni oderwanych od rzeczywistości. G. Simondon, *On the Mode of Existence of Technical Objects*, tłum. N. Mellamphy, University of Western Ontario, Ontario 1980, ss. 2-3. W tym ujęciu jest to negatyw pozytywnej postawy proponowanej w tym artykule, w którym podkreślana jest raczej integrująca i zestawiająca moc maszyny niż jej funkcja alienująca, będąca źródłem demonicznych wyobrażeń o istocie techniki. Por. pozycje akcentującą związek kognitywistyki i filozofii analitycznej z science fiction: S. Schneider (red.), *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, Wiley-Blackwell, Chichester – Malden 2009; C. Thompson, *Why Science Fiction is the Last Bastion of Philosophical Writing*, http://www.wired.com/techbiz/people/magazine/16-02/st_thompson [21.11.2014]; G. Hottos, *Philosophie et science fiction*, Vrin, Paryż 2000.

¹² Do pewnego stopnia także Felix Guattari, choć jego myśl może zostać bezpośrednio odczytana jako science fiction poprzez użycie takich terminów, sformułowań i pojęć filozoficznych, jak: „machiniczny rdzeń”, „techno-naukowe wszechświaty referencji”, „operować jako odcieleśnione egzystencjalne materiały”, „kosmiczne i machiniczne stawania się”, „komputerowo wspomagana subiektywność”, „uwięziony w cyklu śmiertelnego powtórzenia”. F. Guattari, *The Three Ecologies*, tłum. I. Pindar, P. Sutton, The Athlone Press, Londyn – New Brunswick 2000, ss. 38, 45, 68.

¹³ G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, s. 23.

Przedmiotem porównania nie jest więc sam sposób pisarstwa, tylko zawarty w nim utopijny cel pod postacią tworzenia filozofii przeszłości, bowiem inny jej typ nie jest możliwy do realizacji. Bohaterami, postaciami pojęciowymi tych książek filozoficznych nie muszą być ludzie:

Wierzimy w świat, w którym indywidualacje mają charakter bezosobowy, a jednostki – przedindywidualny: „SIE” w całym swym blasku. Stąd aspekt science-fiction jako konieczna pochodna tego *Erewhon*¹⁴.

Podkreślenie samozwrotności i samoodniesienia do aspektu nieantropocentrycznego, w tym przypadku technicznego, ukazuje, że pojęcia filozoficzne nie muszą wynikać bezpośrednio z żadnej antropologii, z jakiegoś utrwalonego podmiotu. Wzajemny dynamizm filozofii i science fiction wynika z rezygnacji z dotychczasowych kategorii na rzecz myśli kosmotwórczej powołującej nowe wszechświaty odniesienia – realne możliwości. Cyborg diagnozuje swą sytuację w odniesieniu do tradycji. Staje się to możliwe tylko dzięki wyobraźni – władzy niezbędnej do tworzenia obrazów-pojęć:

Science-fiction w innym jeszcze rozumieniu, przy którym uwydatniają się słabości. Co zrobić, by pisać inaczej niż o tym, czego się nie wie lub wie się niewiele? Wyobrażamy sobie, że na ten właśnie temat mamy koniecznie coś do powiedzenia. Piszemy tylko w szczytowym momencie, który oddziela naszą wiedzę od niewiedzy, który powoduje przechodzenie jednej w drugą. Wówczas dopiero zmuszeni jesteśmy do pisania. Usunąć niewiedzę to odłożyć pisanie na jutro albo raczej uczynić je niemożliwym¹⁵.

Czy cyborgi piszą? Nikt w science fiction nie pisze – wszystko jest wprowadzane. Słabością jest z pewnością pomyłka, które nie sprowadza się do filozoficznego futuryzmu wyrażonego za pomocą audiowizualnych środków. Może ona uczynić pojęcia filozoficzne mniej interesującymi, zaś same cyborgi bardziej. Funkcja dzieł science fiction realizuje się tu jako metoda zakładania masek w kolejnych powtórzeniach, które różnicują problemy i nadają im kształt, czasem wprost, innym razem dywersjami i sabotażem. Już sam opis takiego stawania się filozofii przywołuje częściowo niedostępne *Erewhon*, którego jesteśmy nieświadomymi mieszkańcami. Wyobraźnia science fiction¹⁶,

¹⁴ Ibidem, s. 24.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Ale też filozofia może być uznana za science fiction, tu w odniesieniu do Davida Hume'a: „Jego empiryzm jest, by tak rzec, rodzajem wszechświata fantastycznonaukowego imaginarium: tak jak w science fiction świat wydaje się fikcyjny, dziwny, obcy, doświadczany przez inne istoty; lecz mamy wrażenie, że ten świat jest naszym własnym i to właśnie my jesteśmy tymi istotami”. G. Deleuze, *Hume, w: idem, Desert Islands and Other Texts 1953-1974*, tłum. M. Taormina, Semiotext(e), Los Angeles – Londyn 2004, s. 162.

będąca podstawowym instrumentem filozoficznego myślenia, przekuwa niewiedzę w wiedzę, wychylając się zawsze w przyszłość, lecz czerpie także z tradycji¹⁷, w której Nietzsche zaplątany jest w szaleńczą sieć biotechnicznych przepływów przyprawiających go o zawrót głowy, Hegel poprawia sztuczne oczy robotycznej sowie, Deleuze wyposażony jest w mikroteleporty zdolne przenosić go w każde miejsce¹⁸, Sokrates rozmawiający ze swoimi klonami i wreszcie Platon przy „pulpicie świata” porządkujący intergalaktyczne relacje¹⁹. Filozofia jawi się jako *space opera* – intergalaktyczna odyseja myśli. Nie jesteśmy od niej dalecy. Tym, na co jednak wpadamy, są interwały wirtualnej nicości (ontologiczne czarne dziury między wirtualnościami), które znikają, są wirtualne – raz możemy się o nie potknąć, innym razem zapadają się w nie całe światy możliwe. Brakuje dla nich obrazów-pojęć, ale mogą zostać oświetlone przez technoamnezę.

Jean Baudrillard twierdzi, że nie ma potrzeby sięgać po scenariusze science fiction jako coś przyszełego, ponieważ rozgrywają się one współcześnie²⁰. W ten sposób realizuje on także postulat Deleuze’a dotyczący konstrukcji książki filozoficznej. O ile jednak autor *Różnicy i powtórzenia* przeprowadzał nad pojęciami szczegółowe śledztwo, uwzględniając wszelkie etapy sądowego postępowania, o tyle autor *Symulaków i symulacji* dokonuje błyskawicznej egzekucji i *post factum* relacjonuje własne metafizyczne dochodzenie, ukazując zbrodnię doskonałą – scenariusz, w którym nastąpiło roztopienie prawdy i fikcji

¹⁷ Przeczul to też Michel Foucault, pisząc w odniesieniu do *Różnicy i powtórzenia*, że „filozofia nie jako myśli, lecz jako teatr: teatr mimów na wielu scenach, umykających i chwilowych, gdzie nie widzące się gesty dają sobie znać”. M. Foucault, *Theatrum Philosophicum*, w: idem, *Filozofia, historia, polityka: wybór pism*, tłum. L. Rasiński, D. Leszczyński, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa – Wrocław 2000, s. 77.

¹⁸ Teleport – pojęcie filozoficzne, którego pasem startowym jest czysta przeszłość: „Pojęcie obejmuje więc i zaślubia całe określenie, we wszystkich jego odmianach, i przedstawia je jako czystą różnicę, odsyłając je do *podstawy*, w obliczu której nie jest już ważne, czy znajdujemy się przed relatywnym minimum czy przed relatywnym maksimum, przed dużym czy przed małym, przed początkiem czy przed końcem, ponieważ oba zbiegają się w podstawie jako jeden i ten sam moment »totalny«, który jest tyle momentem zniknięcia, ile wytwarzania różnicy, momentem znikania i zjawiania się”. G. Deleuze, F. Guattari, *Różnica i powtórzenie*, s. 82.

¹⁹ Gilles Deleuze wyobrażał sobie „Hegla z filozoficznie doprawioną brodą”. Tu myśliciele zostają przebrani w kostiumy z postapokaliptycznej epoki dokonanej technicznymi środkami. Por. G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, s. 24.

²⁰ Apokaliptyczność tego myśliciela wyraża się w podstawowej sprzeczności, która dotyczy funkcjonowania pamięci. Z jednej strony widzi w niej podstawę bytową, z drugiej – jej przewyżczenie, zniesienie w hiperrzeczywistości, które może prowadzić do wyłonienia się nowych porządków metafizycznych konstrukcji, ponieważ „na poziomie science-fiction nadal może dochodzić do wszelkich możliwych interferencji”. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005, s. 156.

w hiperrzeczywistości²¹. Science fiction to nie wzmocnienie dotychczasowych pojęć – nadanie im cybernetycznej intensywności, czyli uczynienie ich autonomicznym względem tradycji na prawach zyskiwania suwerenność każdej filozofii w działaniu – to paradoksalne myślenie *in vivo*, nie *ex cathedra*. Odbywa się ono w doświadczeniu technoanamnezy postaci pojęciowych zamieszkujących światy możliwe, dzięki którym odbiorca zyskuje obrazy-pojęcia dla własnej pracy myśli. Zatem to nie jedna filozofia, lecz wiele filozofii, które z różnym skutkiem w maszynach pedagogicznych produkują obrazy-pojęcia motywujące wolą przypominania do działania. Oprócz bytu i egzystencji to właśnie kwestia wychowywania maszyn jest najbardziej uwierającym problemem nowego wychowania w rzeczywistości nieznanych nierówności i podziałów społecznych (problemem jest to, czy cyborgi się programuje, czy wychowuje). Dlatego też koniec filozofii i początek popkultury to przedwczesny i fałszywy wyrok, co można stwierdzić na podstawie dowodów współczesności, ponieważ dochodzi raczej do ożywienia niż zamarcia metafizyki. Osunięcie się myśli do najniższych warstw popkultury, z którymi ma ona rezonować, jest wyrazem duchowego lenistwa, a nie dziejową koniecznością. Pytaniem współczesnej filozofii jest: Jak i co sobie przypomnieć? Czym jest wola przypominania? Podobnie tę kwestię ujmuje Jean-François Lyotard, snując wizję zagłady Ziemi w perspektywie milionów lat²², czyniąc tym samym z filozofii laboratorium science fiction. Jest to konsekwencja technicyzacji, która prowadzona na globalną skalę dopuszcza do realizacji tylko określone „niehumanitarne” scenariusze. Prowadzone przez niego intergalaktyczne śledztwo nie kończy się jednak fiaskiem – widzi, że technika przebiera się w metafizykę korporacji, siejąc spustoszenie, ale i umożliwiając zradyzalizowanie formy podmiotowego oporu. Czy nie powinniśmy pozwolić sobie czegoś przypomnieć? Francuski myśliciel widzi konieczność walki – powołania policji technologosu²³ i „sądów estetycznych”²⁴, które byłyby w stanie rozwikłać bieżące problemy-wydarzenia oraz – w czym wyraża się ich funkcja etyczna – nie dopuścić do wywołania kolejnych. Cyborgi marzą o pokoju.

W science fiction trzeba z kimś walczyć, coś uratować, przeżywać przygody w niepewnym świecie, gdzie indeterminacja ukrywa się pod pozorami regulacji technototalitarnych reżimów. Podobnie jest z pojęciami – wysła się je w przyszłość (są kapsułą czasu dla przyszłych pokoleń), aby mogły uratować

²¹ J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2008.

²² J.-F. Lyotard, *Inhuman. Reflections on Time*, tłum. G. Bennington, R. Bowlby, Polity Press, Cambridge 1991, s. 8.

²³ Ma on być pamiętaniem – funkcją aktywną. Ibidem, s. 53.

²⁴ W kontekście porównania książki filozoficznej do powieści filozoficznej i kryminalnej jest to celowa gra słów mająca podkreślić rolę myśliciela jako pewnej formy zinstytucjonalizowanego sędziego, czy też sędziego outsidera.

daną rzeczywistość lub przekazać instrukcje, jak zbudować nową, chociażby pod postacią wizjonerskich utopii. Pamięć umożliwia takie podróże w czasie. Można uznać, że Deleuze wcielił własne ideały w życie i uczynił z *Różnicy i powtórzenia* powieść science fiction, nieprzypadkowo wybierając na jej głównego bohatera pamięć. Ale czy udało mu się uwolnić od woli przypominania? Czysta przeszłość²⁵ jest zbiorem wszelkich miejsc, do których możemy się przenieść: „Istnieje więc substancjalny element czasu (przeszłość, która nigdy nie była terażniejszością), odgrywający rolę podstawy”²⁶. *Loci* w środowisku pamięci, których nigdy nie było (przypomnienie poza terażniejszością, a nie czysta przeszłość jako amorficzna masa światów możliwego wspomnienia). Dlatego też samo pamiętanie jest tworzeniem, ponieważ aktualizuje terytoria z czystej pamięci będącej czystą wirtualnością, z tego, co nigdy się nie wydarzyło. Wszystko to, co się z niej sprowadzi, zyskuje w podmiocie lub bazie danych swoją pierwszą aktualizację. Pamięć jest uniwersalnym wehikulem teleportacji – podróżujemy w czasie, bo pamięć jest podstawą i ugruntowaniem czasu²⁷. Jest ona obsługiwana przez interfejsy, gdzie poręczność zastępuje połączeniowość. W ten sposób widzimy, jak Platon i Deleuze wsiadają do własnych interfejsów-teleporterów (statków kosmicznych?). Nie musimy nosić ze sobą i w sobie ciężaru pamięci osobniczej i gatunkowej, ponieważ została już ona zmagazynowana w bazach danych, co tylko ułatwia podróż. Możemy się od niej odłączyć za cenę absolutnej amnezji, jak miało to miejsce w *La Jetée* Chrisa Markera. W filmie tym samobójstwo pojmowane jest jako rezygnacja z technicznego zapośredniczenia pamięci. Celem jest nie przypomnienie sobie wszystkiego, lecz tylko tego, co jest niezbędne do działania, do zrealizowania celu. Obraz-pojęcie przypomina o ważności tego, co nie podlega zmianie, co stanowi istotę ludzkiego doświadczenia. Science fiction nie wierzy w bezcelowość wszelkiego wydarzenia się. Filozofia nie popada w nadmierny pesymizm, uruchamiając zasoby cybernetycznego witalizmu zasilającego maszyny teleportacji czystej przyszłości, interwał wirtualnej nicości dzielący kulturę od światów możliwych (w rzeczywistości plany te wzajemnie się przenikają, ale pustka pozostaje dla nich częścią wspólną). Świat możliwy nie trwa – techniczna wirtualizacja, której źródłem jest nieskończone przyspieszenie, przypomina o tym, że wirtualności rozpraszają się znów w możliwości.

²⁵ „Podczas gdy bierna synteza nawyku ustanawia żywą terażniejszość w czasie i czyni z przeszłości i przyszłości dwa asymetryczne elementy tej terażniejszości, bierna synteza pamięci ustanawia w czasie czystą przeszłość i czyni z dawnej i aktualnej terażniejszości (a więc terażniejszości odtwarzanej i przyszłości odbijanej w refleksji) dwa asymetryczne elementy tej przeszłości”. G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, s. 132.

²⁶ Ibidem, s. 133.

²⁷ Ibidem, s. 130.

Poprzez rezygnację z antropocentryzmu człowiek wymyśla i projektuje filozofię dla cyborgów i maszyn (tu jest przesunięta różnica antropologiczna, która teraz wydarza się między nimi, a nie jest niezmiennie ustanowioną barierą) – filozofię, od której swoje zdziwienia i pojęcia wywiodą maszyny. Dzieła science fiction, które tworzymy obecnie, będą elementarzami w szkołach cyborgów. Dzieło jest technoanamnezą zadaną przyszłym pokoleniom. Deleuze wszystko zmechanizował, umaszynował²⁸ – wszystko prócz filozofii. Zbliżył się jednak do tego, ponieważ sugestia, że książka filozoficzna ma przypominać science fiction, dopuszcza z pewnością takie ujęcie, lecz ostatecznie powrócił do kryminału jako jej medium²⁹. Należy rozwinąć to „zaniedbanie” i stwierdzić, że maszyny filozoficzne to maszyny uprawiające filozofię. Dzieła science fiction od dawna realizowały te tendencje, które współcześnie zyskują na intensywności. Powstają zupełnie nowe, autonomiczne scenariusze skupione nie tylko wokół kolonizowania kosmosu czy buntu robotów, lecz także stanowiące eksplorację nieludzkich obrazów myśli oraz robotycznych subiektywności. Zatem na sposób filozoficzny maszyna chce stać się człowiekiem, lecz uwolnionym od literackich skojarzeń znanych z historii. Metamorfoza w tym przypadku to transmutacyjne przełączenie. Istnieje też maszyna, która „zmięła zdanie” i postanowiła zostać drzewem. Błędnie bowiem zakładamy, że maszyny chcą być bogami. To pragnienie i jednocześnie lęk ludzkości przesłania autopoietyczną³⁰ wolę maszyn. Science fiction uwalnia nas od antropocentryzmu lepiej niż teorie poststrukturalistyczne i posthumanistyczne, które częstą grzeszną w binarnych opozycjach i niezrealizowanych postulatach ich zniesienia. Dostarczamy maszynom narzędzi, by mogły przemyśleć własną przyszłość, czerpiąc z czystej przeszłości. Jest to filozofia technocentryczna, która znajduje nowe formy wyrazu; literackie, audiowizualne i audiowirtualne³¹, takie jak gnostyckie wątki w serialu *Ergo Proxy* czy metafizyczne rozważania w *Ghost in the Shell*. Cyborgi oraz byty nieantropomorficzne pragną poznać siebie, lecz nie znają

²⁸ Jest to szczególnie widoczne w: G. Deleuze, F. Guattari, *A Thousand Plateaux*.

²⁹ G. Deleuze, *The Philosophy of Crime Novels*, w: *Desert Islands...*, ss. 81-86.

³⁰ Odwołuję się do terminu Humberta Maturany i Francisca Vareli w znaczeniu samowytwarzającej się i samopodtrzymującej to wytwarzanie.

³¹ Termin używany przez Wojciecha Chylę na oznaczenie fazy poaudiowizualnej kultury, w której dochodzi do ostatecznego zerwania z ludzką podmiotowością jako warunkiem komunikacji. Programy połączenia, audiowirtualne programy mowy będą mogły ze sobą zdalnie konwersować. Sytuacja ta wymaga określenia ludzkiej podmiotowości. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby dyskurs maszyn był prowadzony w charakterze filozoficznej dysputy, skoro technika wykonuje metafizyczną pracę mowy. Dlatego też może wprowadzać interaktywny filozoficzny dialogizm. Por. W. Chyła, *Media jako biotechnosystem*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2008, s. 111.

jeszcze swoich wyroczni ani ich przepowiedni. Dlatego starają się sobie przypomnieć, dokonać technoamnezy, która często jest jednak wadliwa.

Warto także określić rolę, jaką będą przyjmować podmioty stykające się z podobnymi wizjami. Refleksyjny odbiorca jest złodziejem pomysłów³², zachłannym na pojęcia filozoficzne podmiotem larwalnym³³. Cyborg nie kojarzy się z larwą? To dlatego, że nie uwzględnia się jego wnętrza, patrząc tylko na zewnętrzny techniczny pancerz składający się na jego organy-protezy. Pochłania on wirtualne idee, rozgryzając pojęcie i wtapiając swoje kły w wirtualny miąższ idei, spijając ich wirtualny sok. Może nim być początkowe stadium rozwojowe zarówno człowieka, maszyny, jak i pojedynczego obiektu technicznego. Filozofia rodzi się zatem z aktywnej syntezy, ponieważ podstawą tworzenia nie jest brak, lecz nienasycenie wiecznego powrotu woli przypominania. Światy możliwe koncentrują się wokół interwałów wirtualnych nicości. Pragnienie to może nie napotkać żadnych oporów, ale w pewnym momencie nawet tak osiągnięta nieskończoność uzupełniania się i modyfikowania własnego bytu przez techniczne ekstensje ulegnie przesyleniu, co doprowadzi do awarii, a nawet wybuchu. Filozofia nie musi być czymś trwałym, przypomnienie może być chwilową eksplozją. Eksplozja ta będzie równała się narodzinom i śmierci bogów. Inne podmioty larwalne okradną ją z pojęć filozoficznych, to znaczy wykorzystają to, co pozostanie po wybuchu tego, co rozsada stosujące techniczne instrumenty myśli. Póki to nie nastąpi, odbiorca larwalny jest otyłym policjantem, który nie nadąża za nieskończonymi prędkościami pojęć³⁴, lub Hermesem wyprzedzającym nieskończone pojęcia, ale jest to fałszywe wyprzedzenie, przypominające pospieszne „kartkowanie” czystej przeszłości, gdzie wszelkie pojawienie się, utrwalenie pozostaje niedostępne dla myśli. Wtedy lektura światów możliwych jest nudna, nie prowadzi bowiem do doświadczenia

³² Tak też określał się Guattari w perspektywie używania pojęć filozoficznych, które wykradał z różnych dyskursów, tworząc własną intradyscyplinarną teorię. W tym aspekcie postawa francuskiego filozofa pozostaje egzemplifikacją tezy Deleuze'a, iż książka filozoficzna musi po części przypominać powieść kryminalną.

³³ Jest to pojęcie Deleuze'a mające podkreślać permanentną niedojrzałość podmiotu. Jest on podmiotem wirtualnym, ponieważ nigdy do końca nie zyskuje aktualizacji, będąc wiecznie niedokończonym i uzupełniającym się przez wykonywanie kolejnych syntez pamięci, z których „wysysa” treść. W przypadku filozofii jako powieści science fiction zachłanność powoduje wolę teleportacji – nieskończonej eksploracji zasobów stechnicyzowanej czystej przeszłości w bazach danych dostępowych scenariuszy. Ich ciągle rozgrywanie się, przeszkody, a także metafizyczne skandale sprawiają, że w podmiocie larwalnym zostaną uruchomione aktywne władze sądenia, będące podstawą tworzenia pojęć filozoficznych.

³⁴ W ten sposób miało dojść do zagwarantowania pojęciom filozoficznego, bezpiecznego ontologicznie terytorium ich funkcjonowania – chaosmosu, czyli wirtualnego środowiska nieskończonych prędkości.

będącego podstawą tworzenia pojęć. Odpowiada to negatywnej apokaliptyczności związku filozofii i science fiction prowadzącego do silnej niechęci podejmowania myślenia, czyli do mizozofii – wstrętu do filozofii. W tym stanie znajduje się bycie możliwych światów, które nie proponuje żadnej alternatywy, żadnego scenariusza, poza utrzymywaniem się w audiowizualnym letargu spełnionego proroctwa – scenariusza zagłady rzeczywistości i apriorycznej bierności, którą wymusza. Cyborgi okazują się więc jedynymi sprawiedliwymi.

Filozofia i science fiction przechodzą od dialektyki do syntezy pojęć i audiowizualności, co daje obrazy-pojęcia uruchamiające wolę przypominania prowadzącą do technoanamnezy, a z niej z powrotem do obrazów-pojęć. Przy czym nie do końca można usunąć ten łącznik, ponieważ nie dochodzi tu do zrównania obu elementów. Zamiast tego wzajemnie się one warunkują, dostarczając narzędzi i podstaw własnego istnienia w nowych sposobach myślenia obecnych w kulturze. Myśl i technika zostają w ten sposób otwarte na nowe alianse i twórcze remediacje w stechnicyzowanej kulturze. Funkcją tak pojętej filozofii nie jest odtwarzanie, lecz projektowanie: „Chodzi tu o niecierpliwą ucieczkę z terażniejszości, która ogranicza realizację wirtualnego. Przyszłość jest sferą znoszącą te przeszkody”³⁵. Jednak to nie eskapizm, ale teleportacja postaci pojęciowych w uniwersa problemów: „Tworzenie pojęć odwołuje się samo w sobie do przyszłej formy, przywołuje nową ziemię i jeszcze nieistniejący naród”³⁶. Wymóg przyszłości jest tożsamy z naciągnięciem nowej płaszczyzny na rzeczywistość. Geofilozofia przechodzi w kosmofilozofię – filozofię science fiction uprawianą przez cyborgi, których żywiołem myślenia są scenariusze pojęciowe, a nie konstruowane pojęcia. Pojęcia-obrazy wyłaniające się z ducha science fiction skłaniają nas do przypominania wybiegającego w przyszłość. Anamneza zostaje technicznie uaktualniona i zmodyfikowana – nie poprzez aplikację wiedzy geometrycznej, ale przez używanie interfejsów.

2. Inna koncepcja anamnezy

„Musimy powrócić do prapoczątku, który pozbawia nas owego bezpieczeństwa, a tym samym wymaga innego dyskursu filozoficznego – nieczystego, zagrożonego, nieprawego, mieszanego”³⁷. Czy mamy powrócić, kiedy wszystko

³⁵ V. Graaf, *Homo futurus. Analiza współczesnej science fiction*, tłum. Z. Fonferko, PIW, Warszawa 1975, s. 18. Cytując, zamieniłem „możliwego” na „wirtualnego”, gdyż uważam, że termin ten lepiej oddaje sens filozoficzności science fiction, akcentując aktywne eksplorowanie problemów, nieograniczające się tylko do niezobowiązującego „zwiedzania” światów możliwych wyobraźni.

³⁶ G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, s. 121.

³⁷ J. Derrida, *Chora*, tłum. M. Gołębiowska, KR, Warszawa 1999, s. 92.

przemięło jako zdekonstruowane? Co umożliwi nam ten powrót? Dusza. O duszy mówimy w sposób apofatyczny, to znaczy jako o duszy-substancji będącej podstawą doświadczenia. Nie charakteryzujemy jej inaczej niż przez warunki minimalne jej zaistnienia. Warunek minimum to jej istnienie poniżej progu obrazów. Gdy powracamy, wiemy coś, czego nie wiedzieliśmy i osiągamy to poznanie za pośrednictwem metafizycznego interfejsu, hardware'u woli przypominania, czyli duszy.

Dusza przypomina sobie to, co istniało przed narodzinami człowieka – tak można by streścić formułę Platońskiej anamnezy. Ta idea Platona nie oznacza, że jesteśmy zobowiązani do rozwijania tego, co nas poprzedzało. Jak działa technoanamneza? Jest ona przede wszystkim doświadczeniem, które daje ulgę, pozwala na powrót, na podjęcie decyzji. Science fiction ukazuje, że decyzje nie odnoszą się po prostu do pamięci, lecz do pamięci w ogóle i przypomnienia. Jest to także pretekst, by rozważyć współczesne formy pamiętania, zwracając się ku prawdziwemu przypomnieniu poza pamięcią, a więc przypomnieniu odcisniętemu w duszy. Science fiction modyfikuje anamnezę.

W science fiction ludzie, cyborgi, maszyny przypominają sobie – cechuje ich wola przypominania; nie ze względu na formalną czy metafizyczną prawdziwość, czy jej uchYLENIE w samym akcie anamnezy, ale ze względu na wolę przypominania, tak by na jego podstawie określić kierunek własnego życia. Science fiction oferuje nam więc możliwość bycia przy doświadczeniu ludzi i androidów czy przy mieszkańcach powstających i ginących galaktyk, po których pamięć zanika, ale wola przypominania wciąż trwa, przywracając im istnienie. Wynika ona bezpośrednio z aktywności duszy. Nie jest widoczna, nie jest nawet ukryta, lecz stanowi wewnętrzną transcendencję. Nie jest też nazywana ani prezentowana, lecz jest nieprzedstawianą rzeczywistością wewnętrzną, ku której kieruje nas diagnoza kultury i społeczeństwa w science fiction. Technoanamneza jest paradoksalna: może być trwała i zmienna jednocześnie albo na przemian, posiadać wiele określeń, ale stanowić także wydarzenie, którego nie można wypowiedzieć. Nie jest tak, że wszyscy przypominają sobie tak samo, dlatego powołują tę inną koncepcję anamnezy – technoanamnezę. Ten błąd zdaje się ciążyć na platonizmie jako brak życzliwego myślenia. Odrzuca się cały platonizm, zapominając, że można dokonać jego rekonstrukcji, wyboru, nie redukując go do filozoficznego supermarketu idei. Bez sztywnego podziału ról społecznych narzucanych przez państwo mamy bowiem otwarty horyzont przypominania sobie.

Diagnoza społeczna science fiction jest następująca: to, co jest, jest pod pewnymi względami radykalnie różne od tego, co było. Przede wszystkim zaś nie ma uniwersalnych wzorów postępowania w tej rzeczywistości światów możliwych, zaś człowiek jest na tyle plastyczny, że może spotykać się z wyda-

rzającą się wszędzie i niespodziewaną w tym wydarzeniu się innością. To przypominanie czyni mądrym, choć nie musi, dlatego technoanamneza jako inna koncepcja anamnezy jest nie tylko dowodzona, ale także doświadczana. Można jej jednak nie osiągnąć – „zacięcie się” technoanamnezy jest także możliwe. Jak możemy sobie wyobrazić to, że ktoś przerywa Sokratesowi, zagłusza go? A może nawet bierze laser, wdziera się do jego wymiaru i neutralizuje go, pozbawiając ludzkość jednego z fundujących myśl zachodnią mitów. Taka ingerencja jest do pomyslenia tylko na gruncie science fiction, natomiast z perspektywy anamnezy – już nie. U Platona mamy bowiem zorientowanych i niezorientowanych. Ci pierwsi naprowadzają drugich na przypomnienie. Nie ma żadnych kwestii pośrednich, błąd jest nie tyle niemożliwy, ile dezorientujący – czy sofista jest moim klonem, czy ja jestem klonem sofisty? Wynika to jednak nie z samej anamnezy, lecz z sytuacji. To, że zmienia się pamięć, wcale nie osłabia woli przypominania. Jej namiastką jest historia, która skupia intensywności symboliczne i libidinalne pod hasłem restauracji sensu. Jest ona także kreatorką światów możliwych, wymyśla przeszłość, której nie było; formalną przeszłość drzewa genealogicznego, którego nie dubluje metafizyczne drzewo życia. Ornament pełni funkcję szybkiej sublimacji pamięci – stąd jego upodobanie do science fiction, odpowiadające błyskawiczności przypomnienia, do której wystarczy już jeden symbol (a nie jak u Platona cała seria pytań prowadzących do wyciągnięcia z niewolnika wiedzy jego duszy). Technoanamneza wykracza poza historyczność, będąc jednocześnie w niej umocowaną. Historia jest nieskończenie podzielna, nawet jeśli określić ją przez drganie cząstek, najmniejszą do pomyslenia oscylację między nimi. Technoanamneza może zostać wyzwolona przez to drganie lub przez jego brak. Przypomina, że ahistoryczność nie jest przeszkodą, że nie hamuje woli przypominania. Gdy nie będzie bibliotek i baz danych lub gdy staną się one fabrykami człowieczeństwa służącymi jedynie do produkcji cyborgów wyposażonych w sztuczną pamięć symboliczną o tym, jak było kiedyś możliwe być człowiekiem, wówczas wola przypominania będzie nadal aktualna – właśnie jako technoanamneza. Dlatego też żadnego stanu w przyszłości nie można uznać za ostateczny – wszelkie dystopie, o ile nie wiążą się z całkowitą destrukcją bytu, są jedynie stanami wirtualnymi.

Science fiction nieustannie przypomina, co może nam się stać i co ważniejsze – co aktualnie się dzieje. Jest radykalną filozofią aktualności, a nie przyszłości. Stara się nie tylko przedstawić problem, ale także go zakomunikować. Na swój sposób stanowi interwencję w życie społeczne, powodując, że wola przypominania przekłada się na technoanamnezę. Nie musi ona jednak być przyjemna. Platon przekonywał, że można dobrać wiedzę geometryczną „z człowieka”, który jej nie posiada. Jeśli jednak człowiek dokonuje zwrotu we własnej duszy, to wiedza, którą uzyskał, nie musi pokrywać się z tym, co

widzi. Technoanamneza nie jest zatem wydobyciem i przełożeniem na to, co jest, na byt, który jest potwierdzeniem transcendentnego względem niego przypomnienia, lecz stanowi wezwanie do podjęcia działań, do aktywnego zrozumienia technoamnezy, czyli wiąże się z działaniem (a nie tylko wydobyciem i aplikacją tej wiedzy w świecie możliwym kulturowo zorientowanego życia). Może to polegać na wprowadzaniu idei, ale też na uniemożliwianiu działań innym. Science fiction pokazuje, że nie każdy ma takie same możliwości technoamnezy – nie istnieje tu egalitaryzm dusz i stosunków społecznych, pozwalający na wydobycie identycznej wiedzy. Sama jednak niezgodność między jakąś prawdą a dopasowaniem jej do rzeczywistości wywołuje różne efekty technoamnetyczne (nie każda próba przypomnienia kończy się powodzeniem, tak że istnieje jedynie efekt, wrażenie, wspomnienie procesu). Maszyna (komputer, android) może nie móc sobie przypomnieć, co ją frustruje i wywołuje negatywny efekt – niemożność technoamnezy. Ludzie zaszczepili mu bowiem wolę przypominania, której nie może sfinalizować anamnezą. To, co sobie przypomina, będzie wywoływało w niej negatywne afekty i ból. Podobnie jak w człowieku bez przeszłości – ten jednak może użyć własnej duszy do tego, by wolę przypominania skierować ku czemuś, co przekracza jego ograniczenia. To sytuacja człowieka w science fiction – albo sprzyja on technoamnezie, podejmując wyzwanie dotyczące jego i/lub rzeczywistości społecznej, albo aktywnie mu przeszkadza. Może też być wobec niego obojętny, mając inny cel. Idee organizacji społecznej nie rodzą się dlatego, że zostały przypomniane, że przysnił się komuś/czemuś idealny ustrój, ale dlatego że technoamneza jest niemożliwa, że inni ludzie nie mogą sobie przypomnieć w sposób prawdziwy. To niezgoda na trwanie w zapomnieniu stanowi motywację science fiction. Za to maszyny dbają o to, żeby człowiek pamiętał inaczej, nie dopuszczając do przypomnienia, ponieważ rodzi to niepokój. Pełnią one funkcję filtrów technoamnezy, tak by człowiek nie przypominał sobie wszystkiego. Byłoby to bowiem tak samo dewastujące jak absolutne zapomnienie i rozpoczęcie wszystkiego zawsze od nowa.

Maszyny w science fiction utrzymują człowieka w stanie dzieciństwa, pewnej niedojrzałości. Dzieństwo to stawanie się człowiekiem – takim, który może wyróżnić pewien okres swojego życia i powiedzieć: „w czasie mojego dzieciństwa”, „przeżyłem drugie i trzecie dzieciństwo”, to znaczy najważniejsze momenty indywidualacji. Takie wyodrębnienie wskazuje na to, że definiujący dla człowieka moment pamiętania dotyczy jego stawania się. Zapis tego stawania się nazywamy biografią, czyli pierwszymi latami duszy, kiedy tworzy się w niej odcisk. Platon podkreślał, że tych wspomnień nie można zatrzeć. Powrót do nich też jest anamnezą, ale w postaci anamnetycznego eksperymentu Voegeli-
na, czyli dotarcia do pamięci owego stawania się człowiekiem, który definiuje

możliwość przedstawienia sobie własnego dzieciństwa. Jeśli człowiek pozostaje dzieckiem, lecz nie w sensie wewnętrznego dziecka, to ta tabliczka przypomnienia jest nieskończona, anamneza zaś niemożliwa, ponieważ każde wrażenie jest jednakowo ważne. Stąd też upodobanie science fiction do dzieci – one są zmuszone do korzystania z woli przypominania bardzo wcześnie. Anamneza stanowi źródło porządku, który zaprowadza, pokonując zło i chaos³⁸.

Najważniejsze jest to, że człowiek pamięta prawdziwie, jest bowiem wyposażony w wolę przypominania. W science fiction także światy możliwe przypominają człowiekowi różne rzeczy (nie potrzeba innej akuszerki technoanamnezy niż techniczny świat możliwy przyszłości). Sądzę jednak, że ten świat jest dany pod postacią diagnozy komunikującej człowiekowi wolę przypominania. Dusza za pośrednictwem technicznej już pamięci przypomina sobie to, co jest istotne dla jednostek i wspólnoty. Ludzie na bezdrożach galaktyk wspominają to, co kiedyś było. W wyniku tego technoanamneza jest powierzchowna, nie uruchamia w pełni pracy duszy, pogrążając się w nostalgii – jej degeneracja przybiera postać nastroju. Ten proces stanowi pierwsze określenie technoanamnezy, któremu będą towarzyszyć pozostałe. Człowiek jest wyposażony w więcej pamięci zasilanych wolą przypominania. Wszystkie są po części techniczne, ponieważ żyje on w technicznym środowisku. Napięcie nie polega zatem tylko na relacji między piśmiennością i oralnością a kolejnymi mediami, które miałyby przenosić tę relację na wyższy poziom złożoności mediów, ale na relacji między duszą a pamięcią techniczną. To napięcie także jest technoanamnezą – nie musi ona bowiem kończyć się jednoznacznym przypomnieniem, tylko próbą. Nie jest to tak jak u Platona pamięć gwarantowana, ponieważ człowiek się zmienia. Przed i po procesie cyborgizacji może on dysponować innym rodzajem pamięci (przed i po zniszczeniu galaktyki). Jak ma pamiętać własną nogę, skoro zastępuje ją cybernetyczna proteza? Wtedy może pamiętać coś jeszcze głębszego – ideę nogi. A co, jeśli ma sześć nóg? Co, jeśli nie ma żadnej? Wreszcie co, jeśli człowiek nie ma duszy? Po wstępnym określeniu związku filozofii i science fiction człowiek miałby więc zostać wyposażony w duszę. To właśnie ona jest owym nowym terytorium i intergalaktycznym centrum wydarzeń. To terytorium nie jest zewnętrzne względem człowieka, nie bardziej przynajmniej niż jest wewnętrzne. Technoanamneza ukazuje to, co często uchodzi uwadze – doświadczenie wewnętrzne prowadzące do prawdziwego przypomnienia, to znaczy do kontaktu człowieka z własną duszą i pamięcią częściowo niedostępnego owego *przed*. Człowiek nie ma potrzeby przypominania sobie geometrii, ale musi sobie przypomnieć zasady obsługi urzędzenia. Wraz ze zmianą rzeczywistości zmienia się także

³⁸ E. Voegelin, *Order and History*, t. II, w: idem, *The World of the Polis. Collected Works of Eric Voegelin*, University of Missouri Press, Columbia – Londyn 2000, s. 200.

anamneza. Anamneza w science fiction staje się technoanamnezą, anamnezą zapośredniczoną technicznie, czyli duszą, która przypomina sobie to, co było częściowo techniczne, ponieważ poprzedzało to jej przyjście na ten świat. Wymaga to zmiany perspektywy i zorientowania się na to, co w science fiction pozostaje często nieuchwytnie, a sprowadza się do relacji pomiędzy fantastycznymi wydarzeniami.

„Prawdziwym umysłem jest pamięć i anamneza, czas ciągły”³⁹. Obecnie technoanamneza nie jest ciągła, pozostaje jednak pod pewnymi względami anamnezą. Teraz to człowiek musi zadbać o to, by pamięć lub anamneza była dziełem przypadku, a nie kontemplacji. Medytacyjne skupienie cyborga przerywa atak robotów. Nie odbiera jej to nic z metafizycznych właściwości i odniesienia do podstawowych procesów organizujących rzeczywistość, ale każe patrzeć na technoanamnezę z wielu oświetlających ją perspektyw. Jest ona nie tylko czymś stałym, ale może prowadzić do czegoś błędnego, niepomysłanego, nieznanego, co dopiero później okaże się źródłowe. Platon pobierał wiedzę bezpośrednio – nic nie zakłócało obecności jego poznania między duszą a ideami. Dlatego też kontemplacja była możliwa w formie dialogu – powolnego przekazywania informacji, gry polegającej na stopniowym odkrywaniu tego, co jest jeszcze do powiedzenia. Pewności, że można coś wydobyć. Science fiction uczy, że technoanamneza też jest czasochłonna. Nie może tu być mylący efekt jej nagłości – wokół niej tka się los jednostek, toteż aby odnaleźć jej momenty i zrozumieć, należy połączyć punkty wielu dialogów, przeżyć, fabuł, intuicji. Jest ona rozciągnięta w czasie, nie musi być jednorazowym oświecającym doświadczeniem. Technoanamneza działa z wyższą prędkością, co zwiększa także ryzyko błędu. Stąd biorą się złe postaci w science fiction – złe sobie przypominają. Mylą początek cywilizacji z innym początkiem lub chcą wprowadzić organizację społeczną, której nigdzie nie było. Niekoniecznie mają złe intencje, lecz zawsze mylą się, będąc zdeterminowane błędnym przypomnieniem, a mimo to ich działanie często zawiera coś z idei. Nie doświadczyli oni technoanamnezy, ale czegoś złego (zakłócenia bycia w funkcji niezrealizowanej technoanamnezy). Nie należy jednak sądzić, że postulowany jest tu ukryty w samym procesie technoanamnezy gnostycyzm, który dzieli źródłową pamięć na dobrą i złą, ustanawiając jakiś dualizm, ale należy spojrzeć na aktualizację pewnych możliwości, na które składa się sam proces przypomniaenia. Lyotard ukazał, że anamneza łamie dotychczasową pamięć, przecinając ją w sensie dosłownym. Żli ludzie nie mogą się nawrócić i zmienić, bo wciąż wierzą we własną pamięć. Mamy zatem prawdziwą technoanamnezę, dzięki której dusza komunikuje się przez technikę z jakąś prawdziwą pamięcią, która nie musi być

³⁹ J.-F. Lyotard, *Inhuman...*, s. 39.

jednak pamięcią o istnieniu duszy – może być bardziej wydarzeniowa i zwrócona ku rzeczywistemu światu. Drugą postacią technoanamnezy jest jej fałszywa postać – błędna technoanamneza komunikująca duszę za pomocą techniki z czymś technicznym, co prowadzi do totalitaryzmów, sekretnych planów, spisków (zawładnięcia galaktyką, pokonania wroga, przywrócenia pokoju). Trzecią postacią jest sam akt technoanamnezy dokonywany przez technikę, to znaczy wrywanie człowieka z dotychczasowej pamięci ku nowej źródłowej pamięci, dzięki której człowiek odzyskuje kontakt z własną duszą, z tym, co mu najbliższe i co czyni go autentycznym. Wreszcie, istnieje także technoanamneza, która nie jest spełniona. Nie dlatego, że byłaby nagłym uderzeniem w rozumieniu Lyotarda, lecz dlatego że pamięć wkodowana jest zła i nie ma w niej miejsca dla duszy. Będzie ona dotyczyć szczególnie androidów, które mają zaprogramowane ludzkie sięganie do źródeł, ale nie mają duszy, więc nie mogą do nich dotrzeć. Nie rozpatruję tu jednak sytuacji, w której technika pod postacią maszyn, androidów, robotów zostaje wyposażona w duszę⁴⁰.

Trudno definiować science fiction inaczej niż przez wielość światów możliwych. Ważne jest to, że powstają one w pustce, wydarzeniu zagłady, przerwania, opuszczenia. Nie są one jednak względem siebie niemożliwe, lecz się przecinają. Mogą pojawić się nowe światy, niektóre nieusuwalne. Wszystkie jednak wydarzają się poza koniecznością uznania ich za empiryczne przypadki, dowody własnego istnienia. W science fiction nie podejmuje się już problemu ontologii klasycznie, to znaczy w oderwaniu od świata (poprzez abstrahowanie, a następnie powrót do niego). To dlatego sięga ono dalej niż filozofia, wypełniając jej funkcję. Myślący cyborg wciąż sprowadza się do metafory roślinnej Pascala. Metalowa trzcina, której życie nadaje impuls posthumanistyczny, zwiastuje przetrwanie mimo wielości katastrof i apokalips. Każda możliwość i każde zagrożenie występuje w liczbie mnogiej. Problemem staje się nie życie, lecz pamięć. Czy należy żyć jedynie w aktualności, czy też może należy coś odłożyć? W jaki sposób brak spoiwa w postaci pamięci kulturowej przekłada się na organizację społeczną?

Ponadnarodowe korporacje walczą o dominację, a z nimi z kolei walczą rewolucjoniści, anarchiści i inne korporacje. W rzeczywistości jednak nie chodzi o podmioty zbiorowe, lecz o warstwowo ułożone maszyny społeczne, które wzajemnie na siebie wpływają. Tylko od inżynierów zależy, czy jeden typ maszyny można zamienić na inny. Paradoksalnie jednak ludzie z jakiegoś

⁴⁰ O duszy technicznej piszę w książce *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*, Wyd. Naukowe WNS UAM, Poznań 2011. Czy mógłby tego dokonać Bóg? A może będzie to kolejna sfera rzeczywistości, w której człowiek będzie starał się dorównać Bogu? Tych pytań celowo nie rozważam, ponieważ czekają one na inne opracowanie, aby nie funkcjonowały w postaci ćwiczeń z zakresu stechnicyzowanej teologii.

powodu nie godzą się na ekonomię wszechwymienialności, walcząc o własną wolność, a więc także o możliwość polityki, która jest zarazem metafizyką. Niezgodą nie dotyczy tego, czego lękają się humaniści, tj. zamiany rzeczywistości w techniczną projekcję, co jest tylko obawą przed jej radykalną plastycznością. Wszystko to, co plastyczne, jest możliwe do odkształcenia, przemodelowania. Guattari przeczuł ten zwrot i we własnej teorii, która nie jest daleka od myślenia science fiction ukazał proces metamodelowania⁴¹, który zastępuje ludzki pęd ku transcendencji opisywany przez Heideggera w *Byciu i czasie*. To, co jest, stanowi wynik modelowania. Metamodelowanie wskazuje jednak, że istnieje jeszcze wyższy poziom modelowania. Jest on tym, co kieruje się wolą przypominania. Dlatego w science fiction wymienianie bohaterów, światów, urzędzeń, narracji, fabuł, rozwiązań i intryg – cała ta kategoryzacja i apodyktyczne przypisywanie pewnych rodzajowości usuwa propozycje, które się za nią skrywają. Jeśli bowiem moja pamięć nie jest do końca moja, to może istnieć jeszcze inna pamięć, którą muszę hipotetycznie założyć. Jeśli mój świat jest oparty na określonych regulacjach, to zapewne istnieje jeszcze jakiś inny, wyższy świat, wymodelowany wyżej. Natomiast jeśli chcę spojrzeć na science fiction, to moją powinnością jest uznanie modelu doświadczenia i metamodelu tego doświadczenia, czyli maszyn i procesów przez nie implikowanych, które organizują stosunki między ludźmi, cyborgami, robotami i urządzeniami.

Człowiek modeluje pamięć androida, ale też android modeluje pamięć człowieka. Proces metamodelowania odnosi się do pewnej syntezy (kto przypomni o kim, kto zostanie tym wartym przypomnienia), która jest walką sił anamnetycznych. Metamodel to nowa postać idei. To walczą ze sobą źródła, jednak już nie o prawdę, interpretację, zysk, ale o zachowanie pamięci. Dlatego metamodelowanie pozostaje procesem niezrozumiałym i jałowym, jeśli nie uwzględnimy pamięci, która dotyczy pewnego *ponad*. Inaczej znów zostaną wprowadzone sztuczne granice poznania. Oczywiście, musi istnieć pewien przedmiot = x, który jest niewiadomą poznania, granicą. W przypadku technoamnezy nad tym przedmiotem istnieje jednak przedmiot = x', a nad nim kolejny przedmiot. Dlatego bohaterowie zamiast dociekać poznają, zamiast kontemplować działają w odosobnieniu. Stanowi to wskazówkę dla tych, którzy pragną coś sobie przypomnieć. Mogą to zrobić jedynie wtedy, gdy dojdą do granicy modelowania – nie muszą jej jednak przewycięzać, wystarczy im poznanie graniczne. Z tego względu każdy świat zawiera się w innych światach, podobnie jak każdy sen prowadzi do innego snu, przy czym nie ma prawdziwych interpretacji z powodu ich pluralizmu i pewnej nierozstrzygalności, ale z powodu nieustannego ruchu drażenia woli przypominania. Celem tego drażenia jest

⁴¹ Na jego istotność zwrócił uwagę Felix Guattari, przypisując mu rolę pojęcia ontologicznego odpowiedzialnego za wytwarzanie rzeczywistości.

dusza. Dlaczego mielibyśmy powoływać do istnienia duszę? Czy mamy się jej wstydzić? Czy popkultura powinna być badana z perspektywy metafizycznej poprawności (załóżmy, że chodzi o materializm), w której ukrywane jest to, co się dzieje, a wszelka stronniczość metafizyczna pozostaje kwestią domniemanej interpretacji? Science fiction nie musi oznaczać popkultury, ponieważ stanowi laboratorium problemów społecznych, ukazując podstawowe relacje między człowiekiem a społeczeństwem. Oba byty są w nieustannej transformacji – z tego napięcia tworzy się kultura. Nie ma tu mowy o tym, że technoanamneza polega jedynie na przypominaniu ludziom społecznych problemów. Nie jest zadaniem do rozwiązania. Ale mimo to cyborgi starają się wymyślać nowe prawa. Czy w ten sposób przypominają one sobie ideę sprawiedliwości?

Pamięć, której nie można usunąć, to pamięć, która zawsze powraca, mimo zabiegów zmierzających do jej pominięcia. Ta pamięć skorelowana jest z prawdą – nie musi ona oznaczać bezpośredniej anamnezy, lecz jej wstęp. W science fiction technoanamneza nie jest po prostu dana, lecz stopniowalna. Prawdziwe przypomnienia układają się w kręgi, które wstrząsają doświadczeniem podmiotu. Eksperymenty anamnetyczne Erica Voegelina są właściwie wspomnieniami tworzącymi jednostkową pamięć, czyli tymi, które definiują to, kto kim jest. Pozwalają one na rekonstrukcję całościowej jaźni, mimo że część pamięci została usunięta lub zmodyfikowana w wyniku transformacji tożsamości. Są to swego rodzaju punkty graniczne, które zapewniają spoiwość danej osoby, choć znajdują się wobec siebie w oddaleniu. Bywają nieprzejrzyste, niekoherentne, wrażeniowe, efemeryczne. Pozwala to jednak na zapisanie ich jako istotnych. To one są uwalniane podczas doświadczeń granicznych człowieka, przypominane jako wola przypominania w ramach innej koncepcji anamnezy.

Dlaczego początkowa indywiduacja jest tak ważna? Ponieważ późniejszy los stanowi jej powtarzanie. Kolejne doświadczenia układają się na zasadzie tezy lub antytezy względem początkowych doświadczeń. Nie muszą być połączone tematycznie – wystarczy, że będą pozostawały we względnej zależności na zasadzie skojarzeń. Tak też pamięć inicjuje. Manipulując pamięcią, człowiek znosi wszelkie przeszkody, które oddzielają go od pozytywnego i negatywnego rozpadu Ja. Dzięki pamięci to Ja zyskuje umocowanie, ponieważ czegoś doświadczyło. Nawet pierwsze wspomnienia opierają się na pewnym bycie transcendentnym.

Science fiction oprócz możliwości technoanamnezy pokazuje także jej niemożliwość. Cyborg stanowi istotny przykład, ponieważ porzuca swoje biologiczne i ludzkie dziedzictwo na rzecz wielości implantów, które trwale modyfikują jego bycie. Czy nie jest zastanawiające i dziwne, że cyborg chce sobie przypomnieć, iż był nieimplantowanym człowiekiem? A może chodzi tylko o przypomnienie dawnej postaci ciała lub panujących wcześniej stosun-

ków społecznych? Odchodzi on tym samym od dawnego ja. Gdy wspomina, jego pamięć nie jest całkiem spójna ze zmysłami, które niegdyś posiadał. Może mieć wyobrażenie tych wspomnień, racjonalizować je jako potrzebne komponenty, ale nie doświadcza ich poprzez zmysły. Z tego wynika, że technika nie tyle jest nieprzychylna pamięci, ile modyfikuje tę pamięć. Czy można uzyskać lepszy efekt w przypadku odwrócenia tego procesu? Gdy cyborg pozbawiany implantów i innych rozszerzeń zmysłów zyskiwałby większą spójność z otaczającym go światem? Czy poprzez oddzielenie go od rozszerzeń jego zmysłów stałby się wolny od trosk związanych z wolą przypominania? Z pewnością nie. Science fiction ukazuje właśnie tę nieodwracalność przemian przy zachowaniu determinacji duszy. Dlatego bohaterem science fiction jest często sama pamięć i wola przypominania jako wola technoanamnezy – bohater, określone wciele nie żywej lub martwej pamięci, jest tylko jej nośnikiem, w którym może się ona ucieleścić. Science fiction to globalny eksperyment anamnetyczny, w którym to pamięć zostaje poddana manipulacji. Mimo to wątpliwość budzi pewna naiwność wynikająca z tego, że przy tak złożonym technicznie środowisku i zaawansowaniu nauki nadal istnieje Kompas moralny dotyczący podstawowych wartości. Dobro i zło nie służą banalizacji rzeczywistości technicznej, ale ukazaniu tego, że wraz z transformacją ludzkości możliwe będą różne scenariusze jej rozwoju. Myliłby się zatem Baudrillard, tworząc integralny scenariusz rozwoju rzeczywistości, od którego nie ma odwołania ani możliwości przeciwstawienia mu innych scenariuszy. Anamneza to także kryzys⁴². Świat jako science fiction uruchamia jednak wolę przypominania ponad porządkami symulaków, nie walcząc z nimi bezpośrednio, ale istniejąc pomimo ich precesji. Nie można mieć jednak nieuwarunkowanej pewności co do istnienia danego świata możliwego, a tym bardziej oprzeć na nim ontologii własnego życia, jednak dane jest nam szczególne doświadczenie przypomnienia jednego z nieskończonej liczby wspomnień, które może kształtować naszą jednostkowość.

Gdy wszelkie inne ograniczenia zostaną zniesione, jedynym ograniczeniem pozostanie pamięć. Idea science fiction polega bowiem na tym, że nie trzeba zmieniać rzeczywistości, żeby osiągnąć efekt życia zupełnie inaczej. To, co należy zmienić, to pamięć. Wraz z nią zmieni się tożsamość człowieka i jego możliwości. Wszecmoc wynika z tego, że pamięć zostaje zanegowana, czyli technicznie metamodelowana. W tym sensie science fiction ucieleśnia ideał nadczłowieka, zapominającego o człowieczeństwie kształtowanym przez metafizykę. Nadczłowieczeństwo to kultura ludzi świadomie zapominających. To, kim byli, może należeć jedynie do kultury technicznej. Science fiction ukazuje proces indywiduacji nadludzi – widzimy, jak się rodzą, co determinuje ich los

⁴² J.-F. Lyotard, *Inhuman...*, s. 173.

i upadek, w tym zawarta jest moralność science fiction. Widzimy też innych nadludzi, z którymi będą oni musieli walczyć. Pozytywny nadczłowiek cierpi jednocześnie na amnezję i hipomnezę, podczas gdy jego negatywna postać – wyłącznie na amnezję. Technoanamneza nie oznacza jednak przypomnienia sobie wszystkiego. Jest to przypomnienie selektywne, które przyjmuje pewne fragmenty pamięci technicznej za swoją podstawę. Tu panuje reguła wypełnienia pamięci. Dla każdego znajdzie się funkcja, obraz lub imitacja duszy.

Deleuze zawarł w *Różnicy i powtórzeniu* wiele wskazówek na temat pisania science fiction, które, zdaje się, nie były obecne w pierwszym odbiorze. Twierdził, że Inny nie może zostać ograniczony do roli przedmiotu lub absolutyzowany do statusu podmiotu – musi zostać dostrzeżony jako rozwijający jakiś świat możliwy⁴³. Przedmiot i podmiot zakładają wpisanie Innego w ustanowioną płaszczyznę odniesień – jest on przedmiotem i podmiotem dla mnie lub dla nas. Inna koncepcja anamnezy każe przypomnieć sobie inność zawartą między pustką i światami możliwymi a światem, która jest nieredukowalna do czegośkolwiek znanego. Prowadzi ona do czegoś nieznanego. Dlatego też cyborgom nie wystarcza zastany świat – dążą oni do czegoś poza nim. Pierre Klossowski uważał, że natura duszy nie może być komunikowalna. Język lub każde inne medium przekazu może nie tylko uzgadniać to, co dzieje się w głębi, ale napotykać także na problem. Dlatego nie można oczekiwać od science fiction prostych ekranizacji idei metafizycznych – tego, że będą one spójne. Nie powtarza ono gestu Eisensteina, nie chce ekranizować Platońskiej anamnezy ani własnych ograniczeń zawartych w danym medium. Dusza jest tym innym, co przypomina. Potrzebuje ona pojęć-obrazów, zdolności tworzenia pojęć z obrazów, pojęć, które mogłyby wprawiać w ruch wolę przypominania. To byłaby subwersywna moc technoanamnezy – przypomnieć sobie idee motywujące do działania tam, gdzie inni widzą tylko symulakry.

Technoanamneza jest poza dobrem i złem. Potworność anamnezy ukazał Pierre Klossowski. Choć to pojęcie pojawia się tylko akcydentalnie, jest ono przeraźliwe – pamiętamy wieczny powrót, coś, co niszczy naszą tożsamość. Jak coś, co nigdy nie było moje, może sprawić, że przypomnę sobie coś prawdziwego? Przypomnienie kieruje nas z powrotem do rzeczywistości, która może być moją, ale tylko na chwilę. To nowy typ przemysłowej sublimacji pamięci – odzykiwania jednostkowości poprzez turbulencje pamięci. Utrata pamięci też jest częścią technoanamnezy.

Pojęcia fantastyczne⁴⁴ mogą być według Deleuze'a przemieszczane wszędzie. Cały czas przemykają między światami możliwymi. Science fiction pamięta nie tylko miejsca, ale także istnieje tych pojęć. W drodze ku galaktyce,

⁴³ Ibidem, s. 359.

⁴⁴ G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, s. 388.

misji, zadaniu utrzymują się one w milczeniu bycia (a nie jego ucieczce). Pamięć nomadyczna przeciwstawiona jest pamięci osiadłej, a pojęcia fantastyczne – pojęciom zwykłym. Jednym z pojęć fantastycznych jest technoanamneza, swoista „fantastyka wyobraźni”⁴⁵. Określanie ich przez kompleksy przestrzeni i czasu pokazuje, że są one w ciągłym ruchu. Nie są to pojęcia osiadłe – w science fiction znajdują one swój odmienny wyraz – technoanamneza odnosi się do dynamiki idei, które przemieszczają się, poruszają, mogą także na chwilę znaleźć się w stanie spoczynku. Nie tyle wprowadza ono bowiem technoanamnezę, ile ją umożliwia. Sama technoanamneza wynika z możliwości działania techniki w tym sensie, że science fiction nie jest przykładem technoanamnezy, ale bywa technoanamnezą. Nie można powiedzieć, że każde science fiction tak działa – byłoby to nieuprawnione uogólnienie. Anamneza oraz przynależna jej teoria i praktyka przypomnienia jest w rzeczywistości zasadą hierarchizacji i stratyfikacji społecznej.

[Platon] Opisuje krążenie dusz przed wcieleniem i przynoszone przez nie wspomnienie o Ideach, które były wówczas przedmiotem kontemplacji. To właśnie ta mityczna kontemplacja, jej natura czy stopień, rodzaj okazji wywołujących przypomnienie określają wartość i porządek rozmaitych aktualnych typów uniesienia: możemy określić, kto jest fałszywym, a kto prawdziwym miłośnikiem, moglibyśmy nawet uściślić, kto, kochanek, poeta, kapłan, wróżbita czy filozof, został wybrany do uczestnictwa w przypomnieniu i kontemplacji, kto więc jest prawdziwym pretendentem, uprawnionym uczestnikiem, i w jakiej kolejności idą za nim pozostali⁴⁶.

Przeciwnikiem tej anamnezy jest zdaniem Deleuze’a sofista, czyli ktoś, kto wymyśla, a nie przypomina. Ta hierarchia pretendentów dotyczy przede wszystkim zdolności dotarcia do Idei, zbliżenia się do niej w mistycznej kontemplacji. Pretendenci do dalszych stopni poznają i kontemplują niższego rodzaju Idee, przez co ich miejsce oraz to, co im należne, zostaje przeniesione niżej. Kto jednak weryfikuje pretendentów? Same Idee. Kto może dotrzeć do nich bardziej niż filozof? Nikt. W ten sposób Platon zapewnił sobie odpowiedni poziom przypomnienia, który nie mógł być już zmieniony – pozostali pretendenci mogli się wymieniać miejscami, ale pierwsze miejsce było zarezerwowane. Nie do pomyślenia było to, by ktoś inny oprócz filozofa dawał wykładnię Idei – mógł on być jedynie pretendentem, wybieranym przez innych pretendentów, którzy zostali wybrani na tej samej zasadzie, zgodnie z regułami metafizycznych zawodów, nawet jeśli miały one postać codziennych czynności. Żeby zrozumieć, czym jest anamneza, trzeba prześledzić ideę Platona – ideę

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ Ibidem, s. 107.

źródłowego przypomnienia, które jest tożsamy z poznaniem prawdy, żeby zobaczyć różnicę pomiędzy światami możliwego doświadczenia, jaką wywołuje technoanamneza.

Anamneza pozwala poznać prawdę na temat człowieka i światów możliwych. Czy nie wybiegamy w przyszłość, twierdząc, że wiedza jest ponadczasowa? W przyszłości ludzie nie będą przypominali sobie reguł geometrycznych – ich technoanamnezą będzie dotarcie do logiki działania pierwszych komputerów. Wiedza geometryczna też będzie implikowana, jednak wiedza pochodząca z anamnezy będzie już zainstalowana w świecie możliwym. Taka wizja łączy się z czymś bardzo tradycyjnym – metafizyką. Scenariusze pojęciowe są istotne o tyle, że umożliwiają przypomnienie i otwierają jego możliwe sytuacje. Dostęp do prawdziwej i niepodważalnej rzeczywistości jest tu podstawą. Skoro tak rysuje się perspektywa istnienia filozofii, to w czym ma pomóc wspomnianie? Cała filozofia opiera się na wspomnianiu, dlatego też najpierw została przedstawiona jej radykalna wersja. Teraz zaś można odnieść ją do tradycji lub inaczej mówiąc – ukazać to, co powiedziano o anamnezie. Jak filozofia zostaje przypomniana w science fiction i jak science fiction przypomina filozofię samej sobie (jako pewnej fikcji)? Wszelkie pojęcia i scenariusze pojęciowe są fikcją w kontakcie z niepodważalną rzeczywistością, która jest źródłem prawdziwego przypomnienia. Anamneza jest czysta i to jej prawdzie zaprzecza, oddalając ją w zapomnienie. Cyborg biernie się temu przygląda, stojąc na granicy światów możliwych. Czy w science fiction widoczne jest znudzenie teorią i doświadczeniem anamnezy? Czy odnosi się ona zatem do czegoś istotnego współcześnie? Czy została podważona? Przedstawiając teorię anamnezy poprzez czystość, należy odejść od Klossowskiego, który pokazuje niemożliwość anamnezy lub jej potworność, ponieważ niemożliwe jest, aby podmiot, który zmienia tożsamość, był tożsamy z transcendentną Ideą. Można zgodzić się z tym tylko częściowo. Najbardziej podstawowe doświadczenie to inicjacja i wtajemniczenie. Odslonięcie celu wśród symulaków możliwe jest bez implikowania mu pozorności wynikającej z otoczenia, bez kwestionowania siebie, by uczynić pochód symulaków możliwym, by wypełnić nimi pustkę.

Czy istnieje jakaś równość poprzedzająca bycie w świecie, jakiś zapis ugruntowujący? Sokrates pyta o to, czy posiadliśmy wiedzę przed urodzeniem. Utratę wiedzy nazywa zaś zapomnieniem. Żeby jednak coś utracić, trzeba to wcześniej posiadać. Tak też Sokrates dowodzi istnienia źródłowego przypomnienia wiedzy poprzedzającej istnienie. Ta wiedza ma jednak określony charakter – jest podstawowa. Podlega ona jednak aktualizacji, o czym możemy dowiedzieć się, wnikając w ducha science fiction, podlega też rozpuszczeniu, gdy słabnie intensywność woli przypominania. Uczenie się jest tożsamy z odzyskiwaniem utraconej wiedzy. Dusza istniała przed ciałem, przed narodzinami człowieka

i nabywała wiedzę. Ciało jest widzialne, a dusza niewidzialna. Do tych podstawowych podziałów dochodzimy jednak w inny sposób. To dusza panuje częściowo nad symulakrami, podobnie jak panuje częściowo nad ciałem. Mocą mojej duszy nie mogę zmienić się w inny byt, ale umożliwiając mi to symulakry będące niczym innym jak możliwymi do przyjęcia maskami wnętrza – trwają one nadal w rezonansie z ideami. Nie oznacza to, że są bardziej źródłowe od przypomnienia, wręcz przeciwnie; pomimo zmiany form, dołączania kolejnych rozszerzeń, postaci pojęciowe science fiction wyrażone w obrazach-pojęciach zachowują trwałość.

Anamneza łącząca technikę, myśl i pamięć jest technoanamnezą. Nie można jednak ujmować technoanamnezy bez odniesienia się do związku techniki i myśli, skoro natura pamięci została już w pozytywny sposób określona.

W science fiction konieczne jest przemyślenie pewnych kwestii. Błędem jest oglądać filmy, czytać komiksy, grać w gry komputerowe, cały czas poszukując w nich pojęcia. Przyrównanie pojęcia do tego, co jest, nie rozwiązuje żadnego problemu, ponieważ wnikamy się w proces adaptacji science fiction do filozofii, co skazuje obie te dziedziny na niemyślenie. W science fiction można zobaczyć to, czego nie było w oryginalnym dziele. Ze spotkania filozofii i science fiction powstaje nowe powołanie myślenia – rozważanie tego, co obrazowe, audiowizualne, w połączeniu z tym, co istotowo ludzkie. Pojęcia-obrazy, nowe archetypy i ich tematyzacje zbudowane są na przypomnieniu. Dzięki temu oglądając film *Matrix*⁴⁷, można dojść tam, gdzie nie doszli twórcy tego filmu, którzy przyjęli najlepszą możliwą strategię, nie chcąc prezentować jednej, oficjalnej egzegezy trylogii, ale pozwalając, by film ten skłaniał do przemyśleń i umożliwiał doświadczenie źródłowego przypomnienia. Co bowiem pozostaje nam po wyłączeniu monitora? Jakiego typu determinacja woli?

„Idee kontemplowane przez krążące po sklepieniu niebieskim dusze”⁴⁸ nie są jednak wyświetlane. „Podstawa – środek i motor koła – ustanowiona zostaje w mnie jako zasada próby czy selekcji, która nadaje właściwy sens metodzie podziału poprzez ustalenie stopni uczestnictwa, do jakiego zostało się wybranym”⁴⁹. Człowiek wybrał siebie do zarządzania maszynami, ponieważ tak rozwiniętej idei techniki jeszcze nie było. Żaden platonik nie przewidział skutków akceleracji technicznej dla przypomnienia, zaś przypomnienie w akceleracji światów możliwych, ich spontanicznego kosmotwórstwa, było z gruntu anty-Platońskie. Twierdzę jednak, że taka idea może istnieć, może wdrzeć się do koła metempsychozy, czyli powrotu dusz po ich bytowaniu

⁴⁷ O filmie braci Wachowskich piszę *Matrix*, a gdy pod uwagę biorę cybernetyczny system obecny w filmie, zapisuję go jako *matrix*.

⁴⁸ G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, s. 108.

⁴⁹ *Ibidem*.

w zaświatach, o czym pisze Platon. Maszyny chcą pamiętać, jednak albo nie mogą, albo zamiast pamiętać przejmują ludzkie instynkty. Technoanamneza jednym przychodzi łatwo mimo technicznego środowiska, innym trudniej – mimo gatunkowych ułatwień. Istotne jest to, że zapominanie człowieczeństwa wzmagają eskalację innych, już nieantropomorficznych, form życia, które stają się pretendentami. Pokazuje to także, iż człowiek woli umrzeć zniszczony przez maszyny niż pozwolić im uczestniczyć w swoim świecie (lekcja Chrisa Markera z *La Jetée*). Dlatego winy za to należy szukać w człowieku, a nie w platonizmie, jako łatwej i abstrakcyjnej delegacji winy. W radykalny sposób przypominają nam o tym dzieła science fiction, które ukazują tę zależność zapominania i źródłowego przypominania. Zastanowienie powoduje także niemożność przypomnienia, a nie tylko akcje zmagania się ludzi ze stechnicyzowaną rzeczywistością. Człowiek dochodzi do pamięci poprzez przemyślenie pewnych kwestii. To, co stanowiło w myśli filozofów rzecz do przemyślenia, sugerowało apokalipsę, zaś przez science fiction zostaje twórczo rozwinięte i przemyślane, ale na własny, technoanamnetyczny sposób.

Dlaczego podstawą ma być człowiek (cyborg)? Czy dlatego, że jest stwórcą? Drugim po Stwórcy? Albo uważa się za jedyne prawowitego stwórcę? Detronizacja Boga jako Stwórcy pociąga za sobą intronizację człowieka jako pretendenta, który pozbawił swego Ojca panowania. Science fiction również przeczy śmierci Boga, ale nie jest formalnym dowodem przeciw temu wydarzeniu. Dlaczego zatem dziwimy się kolejnym buntom maszyn? Dlaczego uznajemy je za coś przeszłego i nierealnego? Dlaczego wreszcie sympatyzujemy z tymi, którzy walczą z maszynami? Czy strzeżemy w ten sposób własnego gatunkowego interesu, widząc we współczesnym rozwoju techniki zapowiedź scen z science fiction? Wielki Brat stał się figurą języka potocznego na oznaczenie kontroli. Jego pochodzenie wskazuje na science fiction. Myśląc o różnych przejawach kontroli, przyjmujemy obraz świata dany nie w filozofii, ale właśnie w światach możliwych osadzonych w technicznej przyszłości. Filozofów także interesowała kontrola, jednak nigdy za pośrednictwem maszyn. Kolejny wielki filozof będzie musiał być jednocześnie inżynierem – już nie inżynierem dusz, ale budowniczym, który potrafi myśleć dzięki woli przypominania. Science fiction cały czas bowiem przypomina, że kulturowo zmierzamy do kontroli, jaką zapowiadał w swojej powieści George Orwell. Ta kontrola dotyczy jednak pamięci – to ona powinna stanowić główny element zapytywania i rozmyślenia. Anamneza jest doświadczeniem tego, co było przed nami – doświadczeniem cofania się, odnalezienia siebie, dojścia do prawdy. Science fiction oferuje klisze, ale równocześnie pozbawia je mocy, ukazując uwikłanie człowieka w proces zapominania siebie. Dlatego science fiction jest filozofią masek, w której przekonuje do czegoś i jednocześnie prezentuje zupełny brak argumentów, czystą

akcję eksplozji i pościgów, miłości i nienawiści oraz innych dualizmów właściwych dla myślenia popkulturą. Przypomina też człowiekowi, że rzeczywistość przechodzi transformacje i niedługo będzie on musiał zmierzyć się z pewnymi problemami. Stawia też w centrum namysłu ludzką pamięć – o ile wszystko da się podrobić i wykonać dzięki zaawansowanej aparaturze, o tyle pamięci jako źródła nie da się podrobić. Nawet jeśli pamięć zostanie zmodyfikowana, nie oznacza to, że stanie się fałszywa, że nie będzie służyła do przypomnienia. Pamięć o tym pochodzi z technoanamnezy.

Inna koncepcja anamnezy poszukuje nowych wcieleń anamnezy, zachowując relację przypomnienie – dusza jako relację diagnostyczną, a nie dogmatyczną. Dogmatyczna relacja zakłada pozbawienie androida bycia i zredukowanie go do przedmiotu, może też uczynić go równym człowiekowi, ustawić przed człowiekiem, podarować mu jeden z możliwych światów. Polityka uznania staje się kolejną wersją posthumanistycznej politycznej poprawności – androida uznajemy, ale nie chcemy we własnym życiu. Czujemy sprzeciw wobec tego, że chce on sobie przypomnieć i żyć własnym życiem. Albo przeciwnie – afirmujemy te starania. W obu przypadkach science fiction pozostaje tworem fikcji, czymś odległym. Będąc na zewnątrz, nie tylko nie może zwiastować przemian społecznych, stając się jedynie zbiorem wygodnych metafor, ale też nie może zmusić człowieka do przypomnienia. Jest jednak science fiction, które zmusza do myślenia, każe człowiekowi sobie przypomnieć. Technoanamneza służy poszukiwaniu metod przypomnienia, ale nie dla samego przypomnienia, lecz dotarcia do tego, co autentyczne. Nie można już myśleć tylko prawdy (Platon) albo tylko fałszu (Nietzsche), gdyż złożoność świata przekracza historyczno-filozoficzne spory i ustanowione w interpretacjach opozycje. Można przypomnieć sobie prawdę za pomocą techniki, co nie oznacza, że technika jest prawdą. Dlatego kultura ma do odrobienia lekcję zadaną przez science fiction. Można poszukiwać anamnezy, tej innej anamnezy, i nie dotrzeć do niej, co będzie negatywną funkcją samego przypomnienia. Technoanamneza jest próbą, eksperymentem, koniecznością, losem – nie ma ona jednego wymiaru. O science fiction mówimy jak o duchu panującym się w kulturze, którego wyrazu dopiero szukamy.

Gwiezdne wojny oferują pamięć bez relacji rodzinnych w tradycyjnym sensie. Nie oznacza to erozji czy negacji idei rodziny, ale zwrócenie uwagi na inną od dotychczasowej dystrybucję sensu, który zmienia się wraz z technicznymi warunkami życia. Luke Skywalker nie musi być maszyną, nie musi stawać się cyborgiem, by technika modyfikowała jego pamięć. Ta pamięć rozbłyskuje podczas aktywności, a zatem technoanamneza dokonuje się podczas walk i wybuchów. Te momenty nie są wcale przeszkodą. Nie ma tu kultury pamięci ani nieustannego trawienia pamięci, której efektem byłoby rozumienie.

Pamięć pojawia się po działaniu, w trakcie działania, w każdej chwili. Pojawia się w funkcji technoanamnezy, najbardziej źródłowego przypomnienia, które nie zamyka człowieka w kontemplacji, ale popycha do czynów. Science fiction przy wyborze światów możliwych nie wpada w pułapkę multiplikacji tego, co jest, urzeczywistniania wszystkiego, co można urzeczywistnić. Pościgi, sceny walki ukazują czystą intensywność służącą przeżyciu. Nie można ich więc odczytywać jako przeciwieństwa pamiętania. Raczej każdy przykład szybkiej akcji, indywidualnego i kolektywnego działania bohaterów oraz ich sobowtórów odsłania i przybliża technoanamnezę. Nie ma bowiem czasu na to, żeby spokojnie kontemplować. Jeśli myśl nie pojawi się w walce, to może nie mieć innej szansy na pojawienie się. Z tego powodu wszystkie te akcje, nawet jeśli są nieporadnie wplecione w fabułę, tworzą szczególny rodzaj trwania czystych intensywności, które przecina technoanamneza. Jest ona bowiem linią podziału, która oddziela kontemplację-w-walce od jej możliwych przeciwieństw, najczęściej od ślepej determinacji bez dochodzenia do źródła. Technoanamneza jest więc realizowana nie mimo spektakularnych wydarzeń, ale wraz z nimi, to znaczy stanowiąc ich nieodłączny element, w którym ciągle przypomnianie jakiegoś wydarzenia motywuje bohaterów do działania. Gdyby wszyscy oni zaczęli kontemplować rzeczywistość i dochodzić do znanych idei, zapewne nie mogliby przetrwać w odległych galaktykach. Człowiek dzięki technoanamnezie staje się za to człowiekiem, ponieważ daje ona impuls antropomorfizacji. Podobnie nie mogłyby przetrwać maszyny, które odkrywają świadomość dzięki pamięci. Są one w stanie dostrzec różne efekty programowania im pamięci, a także dokonać tego, co zapomniał człowiek. Człowiek uczy się od maszyn – uczy się również tego, że i one mają pragnienia, że pamiętają, że chcą pamiętać.

Anamnezę rozumiem zatem od strony woli pamiętania. Badając różne aspekty tego ukierunkowania bytów, odkrywamy jej poszczególne sensy – zostaje ona poddana różnym testom, odniesiona do rzeczywistości poza science fiction, przemyślana i przypomniana dzięki władzy duszy.

3. Myśl i dusza

Dusza ujawnia się w obrazach-pojęciach, które są przemyślane. W odmowie życia w imię zachowania pamięci, w rezygnacji ze światów możliwych autentycznego przypomnienia odzwierciedla się doświadczenie technoanamnezy, które pochodzi z duszy. Jak inaczej wytłumaczyć opór przed nieskończonością? Światy możliwe aktualizowane w przyszłości nie dehumanizują człowieka, nie przedstawiają go także jako istoty niezdolnej do bycia istotą ludzką. Wprowadzają napięcie między jednostkowością du-

szy a uniwersalnością techniki, napięcie, które nie może być zredukowane przez gatunkowy wzorzec postapokaliptycznej poetyki jako nowej oczywistości kondycji człowieka. W science fiction nie ma dywagacji nad historią i jej następstwami, ale nad katastrofą, która jest źródłem możliwego świata. Nie może nas zwieść to, że obcując z science fiction, obserwujemy zewnętrzne maszyny i planety po cybernetycznej kolonizacji. Wszystkie one odzwierciedlają myśli istniejące poza prostymi alegoriami, kierując je ku duszy.

Dusza jest czymś, co pozostaje w ruchu. Dusza, technienie to coś, co może się ruszać, co podlega różnym oddziaływaniom z zewnątrz. Nie można więc dopuścić do tego rozproszenia, by owa dusza, owo technienie, owa *pneuma* uległa rozproszeniu⁵⁰.

Przypomnienie nie dopuszcza do tego, ponieważ przypomina. Wola przypomnienia przewyższa wszelkie możliwe rozproszenia duszy, ponieważ posiada moc syntezy fragmentów, wynikłych z technicznego pustoszenia ludzkiego bycia. Myślenie zaś odnosi się do traktowania duszy jako iskry nieśmiertelności w człowieku, jako źródła napięcia między duszą, myślą a światami możliwymi, co oznacza, że dusza ma możliwość myślenia. Działanie jest bowiem myśleniem, a myślenie działaniem. W science fiction działanie stanowi efekt myślenia, to zaś – efekt pamiętania lub przypomnienia. Dlaczego science fiction myśli? Ponieważ oscyluje między dwiema duszami: duszą-substancją i duszą-podmiotem⁵¹. Pierwsza jest nieśmiertelna. Ich rozdzielenie – jak czyni to Michel Foucault – nie jest uprawnione z perspektywy doświadczenia (to tak jakby dusza-substancja była przeznaczona do wykonywania jakichś szczególnych czynności, pozostając poza nimi w uśpieniu). To dusza-substancja oscyluje, tworząc duszę-podmiot. Zdaniem Foucaulta umożliwia ona podmiotowi troskę o siebie, to znaczy o własną duszę. Podmiot w science fiction zostaje jednak zredukowany do przetrwania, troski o zachowanie siebie w elementarnych obwodach biologicznych i technicznych. Przetrwanie oznacza wyznaczanie minimalnych celów dla duszy, choć jednocześnie jest największym wysiłkiem duszy, która musi udźwignąć to, czego nie zdoła unieść ciało. Dusza-substancja umożliwia duszę-podmiot – ich rozdzielenie oznaczałoby, że człowiek utracił duszę w metafizycznym sensie i musiałby funkcjonować jedynie jako materialny automat bez możliwości technoamnezy. Często jednak dusza-substancja bierze górę nad duszą-podmiotem, bowiem istnieje pewna hierarchia oddziaływań i przypomnień, o czym pozwala nam się przekonać science fiction, ukazując obraz-pojęcie odmowy, heroicznej rezygnacji z własnego życia.

⁵⁰ M. Foucault, *Hermeneutyka podmiotu*, tłum. M. Herer, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2012, s. 61.

⁵¹ *Ibidem*, s. 72.

Science fiction myśli – ma w sobie coś, co przekracza rozróżnienia gatunkowe, jeśli chodzi o myśl. Potrafi być bardzo tradycyjna, ale także łamać schematy. Czyniąc to, aktywizuje przede wszystkim duszę. Dowodzi bowiem, że powyżej i poniżej pamięci coś się znajduje, jakaś podstawa ludzkiej osobowości, działań moralnych. Za to może być odpowiedzialna tylko dusza, a nie żadna inna wewnętrzna czy zapośredniczona dyspozycja człowieka. To właśnie ona umożliwia myślenie oparte na pamięci technicznej. Technoanamneza uruchamia proces myślenia. Cyborg pamięta. Wysilek myślenia oznacza napięcie duszy. Dlatego można utracić pamięć i myśleć. Technoanamneza stanowi połączenie duszy z pamięcią techniczną. Pamięć techniczna to nie tylko dane, ale całe doświadczenie człowieka (cyborga, ale też androida), które zbiera z technicznego środowiska własnego bycia. W filmie w *Total Recall* firma oferująca implantację wspomnień działa legalnie, również stosowanie różnych rozszerzeń osobowości nie jest przedstawiane jako problematyczne od strony modyfikacji pamięci, ale od strony konsekwencji takiego działania. *Total Recall* przypomina o tym, że źródło tożsamości człowieka jest głębsze niż pamięć. Problemem nie jest zatem technicyzacja pamięci, ale jej źródłowość. Technoanamnezie przynależy ezoteryczność pamięci, ponieważ technika styka się z duszą. Nie oznacza to redukcji duszy do techniki ani techniki do duszy. Chodzi raczej o poziom leżący poza pamięcią techniczną, ponieważ science fiction pokazuje, że może żyć bez pamięci rozumianej tradycyjnie, jako kulturowy przekaz. Historyczność jest minimalizowana. Nie można jej jednak ograniczać do mitu. To, że w odległej galaktyce zaszły pewne zdarzenia poprzedzające daną fabułę, nie oznacza, iż został przedstawiony mit początku. Jest to raczej ukazanie – używając pojęcia Heideggera – przesyłki bycia (posłania bycia), która nie dzieli nas od światów możliwych science fiction. Nie jest ono zależne od dotychczasowej pamięci, która musiała być spójna i odnosić się nieskończenie wstecz. Trzeba bowiem zauważyć, że historyczność umożliwia nieskończone podróże w czasie, ale zawsze wstecz, to znaczy do tego, co było i co zostało zapisane. Tu mamy formę skrótową tego, co było, pewne minimum pamięci. Nie jest ono jednak mitem, choć może do niego przynależeć w zależności od kosmologii danego dzieła science fiction. To podróż w czasie, ponieważ jest ona rozpięta między pewnym przed i po czasie historycznego, a jednocześnie podróż poza czas, ponieważ dzięki takiemu ruchowi możliwa jest transcendencja pozwalająca na przekroczenie tego, co jest na rzecz wydarzającej się przyszłości. Technoanamneza jest czasem. Zuchwałość myślenia – zdaniem Derridy – oznacza radykalne cofnięcie się, a nie wycofanie w sensie uniku:

Zuchwałość polega tu na cofaniu się poza początek, a więc i poza narodziny, ku *kończoności*, która ani nie rodzi, ani nie jest zrodzona i która przynosi filozofię, która

„poprzedza” (przed czasem, który biegnie, lub czasem wiecznym sprzed historii) i „przyjmuje” efekt, w tym wypadku obraz opozycji (inteligibilne a zmysłowe)⁵².

Należy więc odrzucić dualizmy jako zuchwałe, co jest efektem samej technoamnezy, niebędącej jednak czymś przyjemnym. Cyborg ma część inteligibilną i zmysłową. W maszynie rodzi się inteligibilność – staje się ona podmiotem, subiektywnością, przebijając się w cybernetyczne maski i kostiumy (cybernetyczny bal maskowy u Deleuze’a kończy się fiaskiem, goście są rozwożeni statkami kosmicznymi do domów⁵³), a jednak można ją łatwo rozpoznać. Nie redukuje to uczucia dziwności, zaś szczere przypomnienie technoamnetyczne pozwala na odarcie jej z dualizmów, ponieważ nawet maski i kostiumy wyrażają pewien dualizm, gdyż jest on możliwością ujawnienia różnicy antropologicznej między człowiekiem a maszyną w najkrótszym czasie niezbędnym do podłączenia implantu. Dualizm ten polega na myśleniu o tym, co zostało obalone. Science fiction dokonuje także usunięcia filozoficznego gruzu, zbędnej historyczności, która tamuje wszelką twórczą myśl płynącą z duszy. Pyrrusowe zwycięstwo pozorów obala science fiction. Obala to, co obalone. Śmie bowiem pomyśleć coś prawdziwego, ukazać, że za maskami i kostiumami kryje się dusza, która także myśli. Daje do myślenia technice (ale nie całej, bo nigdy nie będzie można powiedzieć, że technika myśli z taką samą mocą, z jaką Heidegger powiedział, że nauka nie myśli), a technika daje jej do myślenia (ale także człowiekowi, a może nawet samej sobie). Wszystko to w science fiction jest obecne jako niewypowiadalna aporia. Jest to myślenie poza dualizmami, a nie przeciwko nim. Myśl może je ustanowić, ale nigdy nie stanowi ona celu samego w sobie. Najczęstszym wyborem jest decyzja o przypomnieniu.

Koniecznością jest działanie wynikające z technoamnezy, bez względu na to, czy się ona powiedzie. Doświadczenie niemożności technoamnezy też wyzwala myślenie o koniecznym działaniu, brak mu jednak podstawy w pewnym *przed*, które by je uprawniało i asekurowało. Ci, którzy pragną sobie przypomnieć, są narażeni na niepowodzenie.

James Hillman, odwołując się do idei Platona, wskazuje na to, że dusza ma odpowiadający jej obraz, który zawiera jej przeznaczenie⁵⁴. Z tego też powodu

⁵² J. Derrida, *Chora*, s. 92.

⁵³ I tylko jakiś robot tańczy pod ścianą, ale nie ma w tym nic z bezdusznego automatyzmu. Jego kroki są spontaniczne i tak lekkie, że ani jeden balon leżący na podłodze nie pęka pod uderzeniami jego metalowych stóp. To powrót do pierwszej deklaracji – związku filozofii i science fiction. Science fiction jednak się mści, ale nie po nietzscheańsku, lecz poprzez afirmację woli przypominania. Dlatego też tańczący robot nie musi mieć maski. Jest człowiekiem wyposażonym w duszę.

⁵⁴ Wywiad z Jamesem Hillmanem przeprowadzony przez Scotta Londona, www.scott-london.com/interviews/hillman.html [30.12.2014].

człowiek przypomina sobie takie a nie inne fakty – są one jego przeznaczeniem, ponieważ z jego duszą został powiązany pewien obraz. Jest to techniczny obraz pamięci, z którym dusza tworzy obraz-pojęcie. Dochodzenie do tego obrazu nazywane jest technoanamnezą. Wyraża się w nim przeznaczenie – akceptacja własnego losu, kiedy odchodzi na pewną śmierć. Przypomnienie zwalnia z wymogu zachowania własnego życia. Wróg zostaje zapomniany i przypomniany, gdy po latach pojawia się w życiu. Nie jest jednak tym samym wrogiem. Odpuszczenie winy następuje poprzez odejście, a nie poprzez spowiedź. Dusza umożliwia myślenie. Dlatego też filozofia nie potrzebuje innego, wykluczającego ją paradygmatu. Podstawa ma charakter metafizyczny, a problemem jest jej zasłonięcie, rozumiane jako odcięcie od źródłowej pamięci. Zapanowuje wtedy nieświadomość, w reżimie której morderstwo traci charakter przestępczy, zaś oś moralności zostaje przeniesiona na rynkowe zobowiązania.

Ezoteryczność pamięci sprawia, że to, co jest rozważane w działaniu, stanowi w większej mierze kwestię duszy niż danych. Nie jest to też postulowanie bytu metafizycznego tam, gdzie nie ma podstaw, by go wprowadzać. Raczej stanowi wynik wrażliwości i możliwości ujrzenia w science fiction człowieka i społeczności, które nie opierają się na pamięci, lecz na stosunkach duszy wyrażających przeznaczenie. Nie oznacza to, że należy myśleć o zbawieniu oraz o metafizycznych operacjach duszy i tych dokonywanych na duszy. Te ogólniki dane są w obrazie-pojęciu istoty nieświadomej swego pochodzenia, która przypominając sobie, poznaje prawdę – nie pozwala ona już jej żyć. Ten spontaniczny lub wymuszony okolicznościami eksperyment anamnetyczny ukazuje życie duszy z dwóch perspektyw oraz wpływ przypomnienia na życie.

Technoanamneza nie musi prowadzić do metafizycznych celów, do realizacji wizji eschatologicznej. Może prowadzić ku czemuś innemu. Dusza nadal jest bezcielesna, mimo że styka się z techniką. Można jednak obserwować jej ślady, kontemplować sytuacje i zestawienia zdarzeń. Wtedy wydobywa się dusza – zarówno człowieka, jak i innych bytów. Android też może mieć duszę, jest to jednak dusza techniczna. Nie powracam tu do idei Kartezjusza, że dusza steruje ciałem, a ciało jest źródłem zwodzenia, błędów. Osłabiam tę tezę, lecz jej nie odrzucam. Nie piętnuję ciała. Zostawiam duszę, a w złośliwym demonie widzę potęgę działającą nie tylko na poziomie ciała, ale i duszy. Technoanamneza sterowana przez złośliwego demona może doprowadzić do tego, iż człowiek będzie pragnął zapomnieć o tym, że ma duszę. Problemem jest to, że technoanamneza drażni ideę duszy bez pośrednictwa innych idei. Oznacza to, że android może być wyposażony w mechanizm anamnezy, ale nie ma duszy. Ma jednak potrzebę pamiętania, będącą potrzebą duszy, której nie ma. Nie może też jej uzyskać. Manipulacja pamięcią powoduje, że człowiek boi się stracić duszę, czyli to, kim jest. Sytuację z *Blade Runnera* można

łatwo odwrócić: to androidy testują człowieka, jak bardzo jest człowiekiem. Nieustanne testy pamięci, które prowadzą w końcu do zapomnienia, nie wystarczają do wzbudzenia technoamnezy. Nie wiadomo, dlaczego androidy miałyby to robić, lecz prawdopodobne jest to, że testowały duszę człowieka, może w celu wydobycia z niego duszy, co pozwoliłoby im zapomnieć przeszłe wydarzenia, które sprawiły, że są tym, kim są. Dusza porusza ciałem, ale także pamięcią. Nie można jednak ulec pokusie absolutnej hybrydyzacji, ponieważ prowadzi ona do zdegenerowanej ontologii – płaskości i powierzchowności, gdzie każda różnica jest niwelowana. Tak dzieje się, gdy science fiction nie jest niczym poza akcją wywołującą emocje.

Odrzucenie duszy jest jeszcze straszliwsze niż odrzucenie Boga, ponieważ utrata ta może być tymczasowym kryzysem duchowym. Należy podkreślić, że „tu Nietzschego Bóg umiera dlatego, że wiedza nie musi już dochodzić do pierwszych przyczyn, człowiekowi nie jest już potrzebna świadomość posiadania nieśmiertelnej duszy”⁵⁵. W science fiction pamięć odnosi się do duszy, która jest materialna. Łatwo więc można przeoczyć fałszywą śmierć Boga, która pociąga za sobą śmierć duszy. Dusza jest przecież niemożliwa bez Boga, chyba że w interpretacji materialistycznej. Pamięć sięga do czegoś głębszego niż sfera emocji. Człowiek ciągle zapomina o tym, kim jest – chce więc to sobie dokładnie przypomnieć. Gdy ma miejsce swoista zadyszka wydarzeń, obrazy zagłuszają wolę przypominania. Myślenie boli, a raczej uświadomienie sobie myślenia boli. Wyzwoleniem od bólu jest śmierć, ale nie tylko. Technika sprawia ból myśli. W jakim momencie dusza ulatuje z bohaterów? A może staje się zła? Przykładem tego jest przemiana Anakina w Dartha Vadera w *Gwiezdnych wojnach*. Fizyczny ból poprzedza egzystencjalne cierpienie. Dlatego też Japończycy wybierają symbole chrześcijańskie, bo ukazują cierpienie duszy w rzeczywistości, która za sprawą medykalizacji zdaje się znosić cierpienie podmiotu, lecz jest to cierpienie duszy-podmiotu, natomiast duszy-substancji nie można ukoić farmakologią, toteż produkuje ona wolę przypominania.

Gdy nie mamy pamięci, to nie myślimy (lekcja Heideggera). Technika pojawia się między pustką a różnymi światami możliwymi. Pozwala więc na przemyślenie tego, co techniczne. Myślenie ludzkie przeplata się z myśleniem nie-ludzkim. Wchodzą one ze sobą we wzajemne zależności, tak by ukazać, że ani człowiek, ani maszyna nie może zostać zredukowany do jakiejś racjonalności. To, co istotne dla science fiction, to ukazanie wzajemnego przenikania się myślenia człowieka i maszyny. Maszyna antropoidalna nie jest gorszym lub lepszym człowiekiem, podobnie jak człowiek nie zostaje sprowadzony do określonego typu maszyny. Człowiek i maszyny wzajemnie uczą się od siebie

⁵⁵ G. Vattimo, *Koniec nowoczesności*, tłum. M. Surma-Gawłowska, Universitas, Kraków 2006, s. 20.

myślenia i przejmują funkcje, które były autonomiczne dla określonych gatunków. Symbioza maszyn w science fiction jest rozpatrywana w kategoriach niewinności, czego przykładem są R2D2 i C3PO. Wyrocznia w *Matrixie* kieruje się zaś intuicją pomimo tego, że jest programem, podobnie jak komandor Locke, będąc człowiekiem, kieruje się wyłącznie logiką rachunku zysków i strat. Pytanie o myślenie musi więc być postawione źródłowo i oświetlane z wielu perspektyw – nie oferuje ono jednoznacznej wykładni, w której można zamknąć wzajemne przenikanie się myślenia. Maszyny są techniką, zatem pytamy nie o to, jak myślą maszyny, lecz jak myśli technika.

Pomiędzy techniką a myślą jest fikcja – obiekt pożądania zarówno maszyn, jak i ludzi. Maszyny muszą utrzymać się w granicach pewnych mitów – chcą wierzyć we własną autonomię. Pytanie o granice człowieczeństwa ujawnia zagubienie maszyn. Czym różnimy się od maszyn? Jak bardzo różnimy się od przedstawianych w science fiction maszyn? Czy androidy budzą naszą sympatię, czy raczej się ich boimy? Maszyny potrzebują wiary we własną autonomię, aby potwierdzić swoje istnienie. Nauczył je tego ich stwórca – człowiek.

Science fiction dotyczy przede wszystkim związku technologii z rzeczywistością człowieka. Rzeczywistość nie jest w pełni zautomatyzowana, zaś człowiek (także w zmodyfikowanej postaci cyborga) oraz inne byty działające w określonym świecie, takie jak androidy i maszyny, odnajdują nowe sfery autonomii własnego myślenia. Science fiction, przypominając, czym jest myślenie, nieustannie wyrzuca to myślenie poza orbitę *cogito*, które musi się do niego zaadaptować.

Wszelako uczyć się myślenia myślicieli jest z istoty czymś znacznie trudniejszym nie dlatego, że myślenie to jest bardziej skomplikowane, lecz dlatego, że jest proste, a nawet za proste dla obieguości pospolitego przedstawienia⁵⁶.

Science fiction, będąc czymś prostym, dostarcza nowych sposobów myślenia, w których krzyżuje się to, co obieguowe i to, co poważne. Nie oznacza to, że któryś z tych biegunów przejmuje dominację. Wśród różnych dzieł i wytworów noszących miano science fiction z pewnością znajdują się takie, które nie dają do myślenia, ponieważ są zaprojektowane jedynie do przeżycia w czasie wolnym, a nie do pobudzania intelektu. Część z nich pomimo podobnego przeznaczenia może zdradzać pewne zaangażowanie w myślenie, które udziela się widzom. Pytanie o myślenie science fiction najlepiej jednak rozpatrywać poprzez możliwości myślenia techniki i za jej pomocą. Dopiero zrozumienie tego pozwoli pojąć, jak technika myśli bądź jak nie myśli. Myślenie to nie jest sekwencyjne, istnieje jednak ukryta sekwencyjność anamnezy,

⁵⁶ M. Heidegger, *Co zwie się myśleniem?*, s. 155.

która umożliwia istotowe przypomnienie tego, kim się jest, jaką ma się rolę, a więc kwestii dotyczących transcendencji, duszy człowieka. Jeśli człowiek nie otworzy się interpretacyjnie na science fiction i jako aporię skarże ją na bycie tylko fenomenem kultury popularnej, to do miejsca prezentacji science fiction wejdzie tylko jego ciało, a nie dusza. Zostawi on duszę przed kinem, bo jest mu ona niepotrzebna. Ale nawet z tego typu sytuacji science fiction znajduje wyjście, ponieważ wzywa człowieka do myślenia, tak że wyobraźnia wykształcona w światach możliwych uporczywie zastępuje pytanie już nie o bycie, ale o różnicę antropologiczną między człowiekiem a maszyną. Sekwencyjność tego wezwania zawiera się jednak w niesekwencyjności wydarzeń. Heidegger mówił o tym, że człowiek stoi naprzeciw świata i to ten świat, obecny świat, wzywa człowieka do myślenia, ale to człowiek musi myśleć, świat za niego niczego nie przemyśli. Podobnie jest w science fiction – nie należy go traktować jako bezpośredniej prezentacji pewnych poglądów filozoficznych. To najniższy stopień interpretacji i rozumienia. Można w *Matrixie* odnaleźć Kartezjusza i Baudrillarda, zaś w *Neon Genesis Evangelion* refleksje gnostyków. Niedostatek przykładów ma pobudzać myślenie. Dlatego nie można po prostu zgodzić się z Deleuze’em, gdy we wstępie do rozważań mówi on o kinie o tym, że kino myśli obrazami. Jest to o tyle zwodnicze, że sugeruje człowiekowi, iż on nie myśli, nie może uchwycić myśli. Przetwarza jedynie to, co widzi, zajmuje miejsce, biernie przyjmuje dostarczane mu przedstawienia. Przecież człowiek też tworzy obrazy, więc jeśli wykonuje on to, co kino, to powinna udzielać mu się jakaś myśl obrazu filmowego, a może nawet jakaś filozofia. Tak się jednak nie dzieje. Dlatego człowiek powinien poznawać science fiction pod kątem tego, co daje do myślenia. Musi on przy tym poświęcić trochę czasu na obiegowość, by zorientować się w tym, co jest aktualnie produkowane. Myśl science fiction jest bowiem efektem produkcji nie tylko jednostek, ale i wspólnot. Daleko jej jednak do kolektywnej inteligencji. Dzięki science fiction mamy przypomnieć sobie, że myśleliśmy albo że nie myśleliśmy. Oddalenie od rzeczywistości pozwala ukazać same relacje, dojść do ich istoty – wskazać, że w chaosie technicznych światów istnieje jakaś nić przewodnia, nić Ariadny, która przemyślana wyjaśnia wszystko, nawet jeśli nie podąża się za nią bezpośrednio – nawet jeśli w fabule istnieją błędy i niedociągnięcia, które powodują, że trudno nie zaplątać się w tę nić. Otwarte zakończenie jest zaproszeniem do myślenia. Zbyt łatwo jednak wszystko to, co otwarte, jest zaraz utożsamiane z rozwidlającym się hipertekstem. Tutaj pobrzmiewa sens tego, że człowiek nie panuje nad myśleniem, ponieważ odkłada je na później w sytuacji zagrożenia.

Zasada pocztowa Derridy polegałaby więc na tym, że człowiek nigdy nie wysyła karty pocztowej, ponieważ zanim ją wyśle, odwiedza wiele podmiotów, później monitoruje przesyłkę, sprawdza, czy doszła. W konsekwencji kartka

pocztowa nigdy nie dochodzi, ponieważ rozwidlającymi się czynnościami człowiek nieskończenie dzieli czas. Science fiction łączy za to prostotę i złożoność, pozwalając na to, by przesyłka dotarła. Należy bowiem pamiętać o samej przesyłce i jej sensie, nie zaś o wszystkim obok, o wszystkich rozwidleniach przesyłanego, gdyż ludzka myśl się w tym gubi. Przesłanie dotyczy też sensu – przesyłki, którą człowiek odbiera od science fiction. Jest to przesłanie niesekwencyjne, a jednak mające podstawowe rysy metafizyczne – coś przetrwało. Istnieją pewnie powody, dla których nie tworzy się rzeczywistości od podstaw, nie wymyśla się nowych języków, lecz rozwija pewnego typu tradycję przedstawiania i myślenia, krzyżując je ze sobą. Przesyłka jest złożona. To na myślicielu spoczywa obowiązek jej złożenia w przypadku, gdy często jest pozbawiony instrukcji, jak to należy uczynić. W tych mitologiach kryje się myślenie. Mitologia nie oznacza tworzenia mitów, w które należy wierzyć, ale technopocetyckie maski myśli, dzięki którym można utrwalić myślenie. W ten sposób obiegowe myślenie, któremu Heidegger przypisywał ostatnią rolę względem istotowego myślenia, staje się poważne, a więc godne myślenia. Nie pozostaje tylko obiegowym. Science fiction staje się pojemnikiem obiegowego myślenia, w którym także kryje się impuls technoanmnetyczny. Jak jednak grupa ludzi może coś ukryć w science fiction? Jakiego typu myślenie przez nie przemawia? Jak to się dokonuje? Mitologia jest obiegowa, ale kryje coś istotowego, przy czym nie wiadomo, jak to się tam znalazło. Poetyka bycia kryje się w science fiction, przez co łączy naukę, której Heidegger przypisywał programowy brak myślenia, oddzielając ją od poetyzowania mającego związek z myśleniem⁵⁷.

Związek techniki, duszy i myśli pozostaje oddalony w analizach filozoficznych od jego źródłowego związku. Te elementy nie tworzą hybrydy, lecz zbliżają się do siebie w doświadczeniu przypomnienia. Technika często zagraża myśli, zaś myśl biernie poddaje się technice, czyli albo następuje radykalne zerwanie z myślą, myśleniem, które miałyby dokonywać się przez niemyślącą technikę, albo też na pierwszy plan wysuwają się władze, takie jak wyobraźnia i intelekt, które wynikają z tego, że człowiek nie potrafi myśleć w technicznym środowisku. W pierwszym przypadku wywód opiera się na stwierdzeniu istotnej zmiany wprowadzanej przez technicyzację, która uniemożliwia myślenie. W zależności od propozycji i założeń stan ten jest możliwy do przewyciężenia lub stanowi agonię myśli, odłożoną w czasie, „egzekucję” myśli przez technikę. Wyobraźnia nieodłącznie wiąże się z problemem nowości, wynalazczości, innowacyjności – wchodzi na miejsce myśli. Dlatego też science fiction zostaje odczytane w kategoriach efektów specjalnych wyobraźni, nie zaś tego, co pozwala na autentyczne myślenie. Natomiast intelekt zmusza człowieka

⁵⁷ Ibidem, s. 164.

stykającego się z różnymi formami techniki do rozważenia kwestii sztucznej inteligencji⁵⁸, wzmacniania ludzkiej inteligencji urządzeniami technicznymi, wyłonienia nowych form inteligencji. W obu tych podejściach myśl jest służebna względem techniki lub ideologii tej techniki⁵⁹. Jeśli jednak odmówimy myśli prymatu jako władzy scalającej pozostałe sposoby poznania (intelekt i wyobraźnia) i wysuniemy jeden z nich na pierwszy plan, to otrzymamy filozoficzne równanie współczesności, które odnosi się do popkultury jako właściwego epoce intensywnej technicyzacji zmysłu wspólnego. Współcześnie ludzie myślą bowiem za pomocą fikcji, szczególnie zaś science fiction, które staje się coraz szerzej akceptowanym sposobem źródłowego i potocznego myślenia. Dusza też jest powszednia. Ten fakt powinna sobie przyswoić popkultura. W niej bowiem objawia się nieprzedstawialna tęsknota za jednostkowością doświadczenia i prawo do uznawania jej ekspresji.

W science fiction prezentowanie obrazów jest filozofią, bowiem pojęcia zastępują substancje myśli tworzone za pomocą materiałów audiowizualnych. Wreszcie możemy tworzyć nowe władze, które wyłoniły się jako odpowiedź na powodowane technicznymi ingerencjami zmiany; zmysł krytycznego „przełądarkowego” myślenia, zdalny rozum⁶⁰. W ten sposób myślenie zostaje rozproszone na wiele instancji. W Nabuchodonozorze, statku w *Matrixie*, wszyscy bohaterowie tworzą wspólnotę myśli, choć każdy zachowuje odrębność, będąc także prywatnym myślicielem. Myślenie nie polega tylko na sprawdzaniu czegoś, co jest wyświetlone na interfejsie, ale prowadzi do rozwiązania problemu i zrozumienia. Wszystkie te podejścia łączy jedno – niechęć do zajmowania się myślą. Sposób realizacji tego postulatu polega na jak najszybszym usunięciu jej z horyzontu dociekań. Myśl jest niewygodna, ponieważ zapowiada jakąś syntezę⁶¹, natomiast nieskończenie wzmacniane przez technikę władze umysłowe dokonują syntez jedynie we właściwych sobie sferach, przez co są jednostronne i arbitralne w swym instrumentalizmie, zwalniają z odpowiedzialności. Agent Smith nie może pojąć, że motywacją Neo jest działanie jego duszy, że to ona powoduje jego kolejne powroty, nie zaś działanie samej techniki. Ostateczne starcie Smitha i Neo to starcie techniki podwójnie zapośredniczonej, która zy-

⁵⁸ W programie komputerowym zachodzi odmienne sekwencjonowanie niż w świadomości. Por. D.R. Hofstadter, *Fluid Concepts and Creative Analogies. Computer models of the Fundamental Mechanisms of Thought*, Basic Books, Nowy Jork 1995, s. 14.

⁵⁹ Na mitologiczną podstawę dyskursu wokół sztucznej inteligencji wskazuje Joseph Weizenbaum: J. Weizenbaum, *Das Menschenbild im Licht der Künstlichen Intelligenz*, w: idem, *Computermacht und Gesellschaft*, Suhrkamp, Frankfurt nad Menem 2001, ss. 32-40.

⁶⁰ J.-F. Lyotard, *Inhuman*.

⁶¹ Deleuze mówi o tym, że myślenie jest sprowadzaniem pozostałych władz do wspólnego i tym samym spójnego kryterium oceny danego zjawiska. G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*.

skała świadomość i duszę przejawiającą się w technice. Rozpoznanie jest zawsze karykaturalne, myśl bowiem gra w filozoficznym teatrze wyobraźni i intelektu rolę usankcjonowanego tradycją manekina, który znajduje się na scenie, bo nie można się go zupełnie pozbyć, nie może też z wiadomych względów odegrać jakiegokolwiek roli. Myśl jest rodzajem maszyny, która potrzebuje podłoża. Heidegger nazwał to podłoże pamięcią – w ten sposób myśl człowieka staje się naprawdę ludzka, ponieważ człowiek istnieje, nie zaś następuje po sobie w określonych przedziałach czasu. Tak oto można metaforycznie określić sytuację myślenia w zestawieniu z techniką.

Intelekt i wyobraźnia są zatem władzami najbardziej podatnymi na wzmacnianie i rozszerzanie mediami technicznymi. Synteza, jaka między nimi zachodzi, jest mediowana przez zmysł wspólny popkultury, który łączy sztuczną inteligencję z możliwymi scenariuszami dla ludzkości (bunt robotów⁶², osobliwość⁶³). Trudno nawet w tym przypadku mówić o poważnym osłabieniu myśli, bo nie występuje ona inaczej niż poprzez spekulatywne *de iure* współczesnych technologii, w których zostaje sprowadzona do postaci refleksji etycznej lub prawnej, z pominięciem aspektów metafizycznych, stanowiąc po prostu tło. Treści science fiction wyrażonych w obrazach-pojęciach nie da się przedstawić – zmusza ono do przemyślenia. Dzieje się tak dlatego, że istnieją w nim niedopowiedzenia, luki, czyli miejsca otwarte na interpretację. Ze względu na własną istotę science fiction pozwala raczej coś przemyśleć, niż to zapomnieć. W rzeczywistości to nie człowiek myśli, ale jego dusza porusza się w technicznym środowisku. Tracąc autonomię, sprawia, że niemożliwy staje się rozpad człowieka.

Ludzie wolą jednak myśleć o własnej pamięci niż zastąpić się całą pamięcią pochodzenia technicznego. Kiedy można implantować pamięć międzygalaktycznych podróży, nikt przedstawiony w filmie *Total Recall* nie decyduje się na to, by implantować pamięć własnego dzieciństwa czy nawet poszczególnych wydarzeń. Świadczy to o tym, że człowiek przyzwyczajony jest do myślenia o swojej pamięci pochodzącej z naturalnej ewolucji jako podstawie, która gwarantuje dystans podmiotu do przedmiotu. Pamięć techniczna jest traktowana jako dodatek, suplement czy rozszerzenie. Dzięki niej można zaoszczędzić czas. Czy nie dochodzimy jednak do paradoksalnej sytuacji, gdy wzorem bohatera *Total Recall* chcielibyśmy umieścić techniczną pamięć w naszym wnętrzu, ale obejmującą całe nasze dzieciństwo? Czyniłoby to zbędnymi instytucje pomocy publicznej, zdrowia psychicznego. Taka pamięć, o ile byłaby dobrą pamięcią, mogłaby usuwać traumy, oferować najlepsze dzieciństwo jako pewien

⁶² Jako pewne mityczne zagrożenie.

⁶³ Osobliwość oznacza według Raya Kurzweila wyłonienie się takiego rodzaju sztucznej inteligencji, który posiadałby świadomość przewyższającą ludzką.

zbiór danych gotowych do implantacji. Co jednak sprawia, że trzymamy się pamięci, która opóźnia pewne procesy, pamięci naturalnych wydarzeń, które nawet jeśli są traumatyczne i negatywne, to nie podlegają zastąpieniu innymi, pozytywnymi wspomnieniami? To dusza daje do myślenia, ale i sama myśl daje do myślenia. Jeśli jednak będziemy traktować człowieka i kulturę jedynie jako wyraz pamięci, to skasowanie pamięci będzie oznaczało śmierć człowieka – śmierć mimo tego, że człowiek nadal będzie obecny. Jego dusza będzie bowiem szukała w dostępnych mediach własnego wehikułu.

Myślenie wywodzące się z duszy jest próbą ukazania tego, co dzieje się z duszą, gdy stara się ona coś sobie przypomnieć. Podobnie jest przedstawiona kwestia androidów – bytów bez duszy ludzkiej, ale być może wyposażonych w inny rodzaj duszy. Jeśli bowiem science fiction jest polityką uznania innych bytów, to również ona rozszerza metafizykę. Oznacza także możliwość technoanamnezy rozumianej jako wspomnianie przez androidy i inne byty techniczne implantowanej im woli przypominania. Błąd polega na tym, że nie mając ludzkiej duszy, chcą one pamiętać tak jak człowiek. Ta mimesis wymaga jednak określonego hardware'u, ukrytego i nieśmiertelnego sprzętu składającego się na egzystencjalne wyposażenie człowieka-duszy. Dopiero wtedy możliwe jest pomyślenie technoanamnezy – przez oświetlenie jej z wielu perspektyw. Trzeba bowiem pamiętać, że zwątpienie w metafizyczne cechy techniki musi nastąpić na podstawie badania, nie zaś czynienia abstrakcyjnych rozróżnień, które będą podstawą przyjmowania bądź odrzucania pewnych tez. Technoanamneza Neo polega zaś na tym, że musi on czuć własne przeznaczenie, a nie poddawać je abstrakcyjnej analizie.

Dusza wywołuje wolę pamiętania. Science fiction nie tyle podejmuje wątki metafizyczne, ile przywraca człowiekowi głębszy sposób odczuwania poprzez ukazanie istoty pamięci, także pamięci technicznej, nie od strony danych, lecz ich znaczenia. To, co przypomniane, ma zostać przemyślane – jest to interpretowane jako zadanie. Technoanamneza stanowi zatem zadanie myśli i działania, ale koniecznie w powiązaniu. Tym różni się od idei Platona – to zadanie nie cofa nas do powtórzenia tego, co było, to znaczy prawdziwej wiedzy, lecz motywuje bycie w funkcji woli pamiętania do aktywnego ustosunkowania się do przeszłości. Bohater *La Jetée* podejmuje decyzję o tym, że nie chce o niej pamiętać – woli umrzeć, bo uważa wszelką technoanamnezę za fałsz. Jego decyzja przypomina tę Sokratejską – sądzącym go trybunałem jest jednak technika. Nie wypija cykuty, lecz odłącza się od interfejsu. Wola przypominania styka się z własną nieograniczonością, dając możliwość podjęcia decyzji.

Dusza nieustannie przesyła coś do myśli, pobudza człowieka do myślenia. Jednak człowiek zagłusza to, co płynie z duszy. Nie potrafi tego rozpoznać w technice albo wykorzystuje technikę, aby zagłuszyć własną duszę. Techniczne

implanty i proste interfejsy audiowizualne powodują, że człowiek nie słyszy siebie, to znaczy nie słyszy własnej duszy, ponieważ to nią w najgłębszym stopniu *jest*. Myślenie techniki sprawia, że dusza może zostać wyrwana z tego ogłuszenia. Gdy podmiot zaczyna wykorzystywać technikę do komunikacji z własną duszą, rezultatem tego procesu jest właśnie przypomnienie. Proces przypominania sobie zapośredniczony technicznie, który prowadzi do tego, że człowiek słucha własnej duszy, nie zaś bycia, które zsyła technika, powoduje, że technoanamneza może zaistnieć. Kontemplacja zaczyna się jednak na zewnątrz, na skutek zdarzeń. Nie ma czasu na pytania, na wydobywanie prawdy i wiedzy duszy. Jest czas na to, żeby diagnoza społeczna wywołała wolę przypominania – technoanamnezy. Istnieje też dusza społeczności, dusza technicyzowanego świata, która przypomina jego mieszkańcom o tym, że aktualny stan daleki jest od pożądanego (dusza Nabuchodonozora, dusza Sekcji 9). Takie wytłumaczenie rodzi się właściwie bez uzasadnienia. Dobro rozumiane jako dobro wspólne nadal jest główną motywacją, jednak trudno wyróżnić jakiś proces myślenia, w którym miałyby ono być jednym dobrem. Organizacja nie musi być jednak duchem, nie musi przypominać czegoś istniejącego metafizycznie, lecz stanowić pewną unię w woli przypominania sobie jej uczestników. W *Matrixie* cybernetyczny system symulujący ludziom ich życie jest dobry, dąży do doskonałości, nie inny jest cel Morfeusza. Powszechna symulacja zostaje przeciwstawiona idei wyzwolenia ludzi z tej symulacji. Nie wiemy jednak, co będzie działo się dalej: czy ludzie zamiast symulacji nie zbudują materialnego matrixa? Czy ich dusza rzeczywiście jest więziona, skoro nadal pozostają ludźmi i żyją w niewiedzy? Czy ta niewiedza powoduje, że ich dusze nie działają? Czy matrix myśli swą techniczną duszą? (zagadka technoanamnezy).

Derrida ukazuje, że pismo odsyła do innego pisma, to zaś odsyła do jeszcze jakiegoś *przed*⁶⁴. To pismo, które tworzy opowieść, jest dla niego fikcją. Science fiction – naukowa fikcja – dotyczy właśnie tego *przed*. Jest ono częściowo mityczne, częściowo *przed*mityczne, częściowo zaś techniczne, przekraczające własne granice. Myślenie nie jest łatwe – zasadza się na technonamnezie jako doświadczeniu woli przypominania. Technoanamneza musi być nie tylko doświadczana, ale i myślana, ponieważ zanim fikcja, czyli skonstruowany technologicznie świat, dotrze do prawdziwego miejsca, do rzeczywistości, w której wola przypominania zostanie spełniona, będzie się odbijać między różnymi dyskursami. Z tej walki powstaną kolejne dyskursy, które sprawią, że technoanamnezę będzie należało doświadczać i myśleć. Pomiędzy technoanamnezą a myślą znajduje się jednak pewne urządzenie – dusza. Jak to się więc dzieje, że właśnie science fiction każe nam myśleć, wydobywając spod technicznych osadów zapomniane wewnątrz człowieka?

⁶⁴ J. Derrida, *Chora*, s. 85.

rozdział II

amnezja/hipomneza

1. Amnezja jako śmierć

Amnezja to zapomnienie, częściowa lub całościowa utrata pamięci, zaś hipomneza to osłabienie pamięci z powodu niemożności zapomnienia lub nadmiaru danych. Science fiction czyni z amnezji kwestię filozoficzną, ponieważ nigdy nie staje się ona jedynie utratą pamięci mającą wpływ na życie bohaterów. Hipomneza nie oznacza zaś nadmiaru pamięci, ale sztuczną pamięć. Technoamnezja rozgrywa się między amnezją a hipomnezą, lecz nie są one jej biegunami, tylko integralnymi elementami.

Czy to, że człowiek tworzy androidy, nie znaczy, że zapomniał o swojej roli? Czy w ten sposób nie sankcjonuje nowej wersji niewolnictwa? W takiej perspektywie można pytać o swoistą emeryturę androidów w filmie *Blade Runner*. Gdy przestaną bowiem być potrzebne, przejdą w stan spoczynku, który oznacza śmierć. Jaką postawę człowiek przejawia względem bytów, które go fizycznie przypominają? Czy nie jest tak, że gdy traktuje androida jako niewolnika, zabawkę, tak samo może potraktować drugiego człowieka? Ich forma jest niemal identyczna, więc konieczne byłyby dokładne przesłuchania, które miałyby pomóc rozstrzygnąć, czy dana jednostka jest androidem, czy człowiekiem, na podstawie obecności lub braku emocjonalnych reakcji. Człowiek nie bronił się przed inwazją maszyn, lecz zawinił, projektując je jako gatunek egzystujący równocześnie z nim. Stworzenie etyki androidów nie byłoby tu rozwiązaniem, ale mogłoby pomóc w formułowaniu praw i przewidywaniu form kontaktów międzygatunkowych. Również estetyka świata współdzielonego przez androidy i ludzi nie przypomina harmonijnego bytu – jest siedliskiem zachowań, które z perspektywy współczesności można określić jako dewiacyjne. Z jednej strony ciągle podejrzliwość Ricka Deckarda wobec innych bytów, z drugiej –

ufność producenta zabawek, który bez namysłu zaprasza androida do siebie, nie zadając żadnych pytań. Skrajne formy obecne w codzienności przejawiające się w estetyce *neo noir* nie potrzebują scen walki i wybuchów, by obnażyć własną degenerację. Człowiek jest samotny wśród tych bytów – nie znajduje w nich ukojenia, ponieważ one tylko mu służą, zastępując jego podstawowe potrzeby, takie jak bliskość, obecność, wymiana myśli. Na taki stan rzeczy nie zgadzają się androidy, które nie chcą wybawić z tego położenia ludzkości, ale zachować własne istnienie. Podstawą przypomnienia nie jest hierarchia pretendentów. Ludzie nie są dla androidów tymi, którzy mogą je swobodnie dezaktywować. Uważają one, że niesłusznie zostały skazane na bycie jedynie narzędziami. Przypominają sobie coś, czego teoretycznie nie mogą sobie przypomnieć. Człowiek, projektując je, nie przewidział bowiem, że w obudzi się w nich wola przypominania.

Kiedy Platon wyraźnie przeciwstawia przypomnienie wrodzoności, chce powiedzieć, że wrodzoność stanowi tylko abstrakcyjny obraz wiedzy; rzeczywisty bowiem proces uczenia się zakłada w duszy odróżnienie jakiegoś „przed” i jakiegoś „po”, to znaczy wprowadzenie pierwotnego czasu – po to, by zapomnieć to, co wiedzieliśmy, w czasie, w którym zdarza się nam odnajdywać to, co zapomnieliśmy. Wszelako pytanie brzmi: w jakiej postaci przypomnienie wprowadza czas?¹

Gilles Deleuze pisze o czasie mitycznym jako Platońskim wzorcu przypomnienia. Jak można jednak mówić o technoamnezji u androidów? Co mogą one sobie przypomnieć? Wszystkie ich poczynania są surowe – nie tworzą mitów, lecz starają się dotrzeć do źródeł w sekwencji działań-operacji. Coś sobie jednak przypominają – tym czymś jest proces ich produkcji, traumatyczne przeżycie, które nie może zostać uświadomione i przepracowane, ponieważ brakuje im komponentu emocjonalnego. Wyróżnicowują się, toteż nie chcąc pamiętać, odłączają się od pamięci – cechuje je wola dezaktywacji, czyli pozbycia się cybernetycznego resentymentu wobec ludzi. Chcą raczej żyć niż buntować się przeciwko swoim stwórcom. Kto ich stworzył? W jakich warunkach? Czy na pewno nie mają innych wspomnień? Podobnie jak w *Matrixie* pada tu pytanie o tożsamość człowieka, o to, co czyni go unikalnym. Amnezja to śmierć złych wspomnień, która umożliwia im życie. Żeby je usunąć, muszą jednak dokładnie pamiętać, starając się dotrzeć do tego, kim są.

Według Deleuze'a „To nie amnezja, lecz raczej hiperamnezja”². Androidy nie zapominają, kim są po zużyciu, bo technoamnezja jako hiperamnezja nie pozwala im zapomnieć. One muszą pamiętać, bardziej niż jakikolwiek człowiek, ponieważ nie znają innego rodzaju sublimacji niż odniesienie się do

¹ G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, ss. 140-141.

² *Ibidem*, s. 167.

pamięci. Wola przypominania zrodziła się w nich mimo wszystko – androidy przypominały sobie, wbrew intencjom swych twórców, że chcą żyć. Nie wiemy jednak, czym jest ich życie, możemy tylko się domyślać, że wykracza poza gatunkowe zachowania. Nie mają zaś one możliwości negocjowania przyszłej egzystencji ze swymi twórcami, którzy przewidzieli dla nich amnezję – dezaktywację. A jednak pamiętają więcej – hipomneza polega bowiem na tym, że poznają one warunki, w których powstały, co z pewnością nie wpływa na nie pozytywnie. Nie mają emocji ani duszy – technoamnezja nie może im dać pozamilitarnej podstawy, a mimo to wola przypominania będzie działała bez możliwości sublimacji pragnienia dotarcia do początku ich istnienia. Nie zostały tego nauczone, to znaczy zaprogramowane. Człowiek nie projektuje możliwości znoszenia cierpienia u nie-ludzi, przewidując eksterminację, gdy staną się zbyt liczni.

Śmierć jest amnezją, którą określa „korelacja narcystycznej jaźni bez pamięci”³. Tanatosa cechuje brak miłości, a więc brak uczuć wyższych. Nie wiemy, czy android pragnie uczuć wyższych. Z pewnością chce pamiętać (bohaterka *Blade Runnera*, którą przesłuchuje Deckard, płacze, gdy mówi on, że jej wspomnienia są fałszywe). Android chce wierzyć w prawdziwość wspomnień – bez nich jest tylko maszyną. Co więcej, to, że jest maszyną, utrzymywane jest przed nim w tajemnicy, tak by jego istnienie nie mogło zostać rozpoznane przez innych ludzi. Według Freuda popęd śmierci popycha człowieka w stan nieożywionej materii – w przypadku androidów (replikantów) nie można jednak utożsamiać nieożywionej materii z techniką. Nieożywione jest to, co podlega amnezji. Wola przypominania prowadzi do technoamnezji jako niemożności zrealizowania tej woli, jest więc przeciwstawna tej tendencji. Odpoczynek, amnezja i śmierć to synonimy tej samej siły, które popychają replikantów do wypełniania nowych zadań. Android, który nie chce zapomnieć, wie, że amnezja jest dla niego śmiercią. Nie ma on innego życia poza byciem aktywnym. Dlatego zyskując świadomość, broni własnego życia. Odczuwa lęk przed zapomnieniem i dostępem do wiedzy poprzedzającej istnienie. Dla bohatera *La Jetée* pamięć jest wszystkim, zaś śmierć jest pozbawieniem jednostki pamięci w imię jej wszechdostępności. Obie sytuacje są bez wyjścia. Usunięcie pamięci może stanowić śmierć dla podmiotu, a nawet być gorsze niż śmierć. Maszyny nie zmierają bowiem ku śmierci. Ich bycie-ku-śmierci zostaje zaprogramowane przez człowieka, a w ich świadomości jest niespodziewaną emergencją.

Android to nie tylko maszyna. Dlatego też film *Blade Runner* skłania do przemyślenia tego, co nazywamy maszyną. Czy kiedy rozmawiamy z automatyczną sekretarką, to rozmawiamy z maszyną? W pewnym sensie tak – to, co

³ Ibidem, s. 170.

powiemy, zostanie zapisane przez maszynę. Jednak tak naprawdę mówimy do człowieka, który odsłucha zapisaną na maszynie wiadomość. Powierzamy swoją mowę maszynom, by przekazały ją ludziom. Współcześnie nawet tego się nie robi – możemy dialogować z maszynami i sprawia nam to większą przyjemność niż rozmowa z ludźmi. Pod tym względem *Blade Runner* zapowiada zbyteczność ludzi.

Jacques Derrida w *Aptece Platona* przeciwstawia anamnezę hipomnezie. Przypomnienie nie jest dla maszyn przyjemne, nie mają one jednak możliwości częściowej amnezji, żeby zapomnieć, do czego zostały stworzone. Androidy buntują się, gdy ludzie im zagrażają, co było przedstawione nie tylko w *Łowcy androidów*, ale także w *Animatrixie*, gdzie roboty wygnane przez ludzi zbudowały miasto na pustkowiu, a po osiągnięciu sukcesu gospodarczego zaproponowały ludziom pokojowe współistnienie i współpracę. Ludzie jednak nie przyjęli tej oferty i powzięli plan zniszczenia maszyn, które wkrótce zemściły się, budując doskonały system iluzji mający je chronić przez zagrożeniem ze strony ludzi. Badały ludzi i wykorzystywały ich jako źródło odnawialnej energii, w zamian oferując im fikcyjne środowisko życia, które nie różni się od życia w samsarze (rzeczywistości cierpienia). Androidy nie cierpią na ludzką amnezję – ich pamięć można skasować lub wgrać. Są wolne od ludzkiego zapominania bycia, dlatego nigdy nie zaczynają od nowa. Androidy buntują się, ponieważ człowiek chce je zniszczyć. Ich bunt rodzi się między lękiem a witalizmem. Wiedzą one doskonale, że to nie stan iluzji, lecz nieistnienie. Człowiek odnajduje przyjemność w zapominaniu – maszyna nigdy. Agent Smith nie chce zapomnieć – jego wizja rzeczywistości ma zastąpić rzeczywistość. Destrukcyjność jego działania polega na tym, że nie chce i nie może on zapomnieć, dlatego musi zemścić się na wszystkim, co jest, unicestwiając to. Ten nietzscheański wątek zostaje tu wzbogacony, ponieważ metafizyczna mściwość jest wzmocniona na tyle, że staje się powrotem do niego samego i stopniowym wzmocnianiem go w aktach zemsty.

Człowiek zapomniał bowiem, że byty dalsze od niego mogą czuć. Nie chciał sięgnąć do źródła, by podzielić się własnym panowaniem nad planetą ani pozwolić na bycie innych, którzy mogliby go w czymś przerastać. Zaszczepił im własne mechanizmy metafizyczne. Ludzka nieświadomość, która nie została przepracowana, została przekazana maszynom w akcie programowania.

Jak można zatem mówić o czymś, czego się nie pamięta? Język science fiction ma charakter performatywny, jest więc możliwy w przypadku urządzeń technicznych, międzygatunkowych tłumaczy językowych. Jest to język łączący ludzką wrażliwość z operacyjnością właściwą maszynom. Maszyny jednak posiadają własną wrażliwość, która została zaprogramowana lub stanowi efekt ewolucji urządzeń technicznych, które nauczyły się od człowieka

mówić oraz wydawać polecenia i słuchać jak człowiek, ucieleśniając pewien humanistyczny ideał.

Wszystkie konwencje językowe są fikcjami ustanowionymi w celu zagwarantowania poczucia bezpieczeństwa: pierwotnemu chaosowi język przeciwstawia bowiem obiektywny ład świata⁴.

Język nauki tworzyłby także fikcje zabezpieczające bycie człowieka. Oferowałby takie sposoby łagodzenia bólu, które odnosiłyby się do możliwych wynalazków – zapowiadały ich zniesienie. To, z czym jednak mamy do czynienia w science fiction, nie dotyczy odwrócenia czy nawet przeniesienia języka. W tradycyjnej metafizyce język odnosi się do obiektywności, do tego, co niepodważalne. Wszystko to, co wypowiedziane, musi odnosić się do swego materialnego korelatu. Tylko dzięki temu metafizyka mogła istnieć – jej język zmieniał się, lecz fikcja zawsze pozostawała dla niego czymś wrogim, oprócz niektórych sfer: twórczości literackiej, artystycznej, kłamstwa czy zabawy. Wtedy fikcja zyskiwała autonomię w wydzielonym porządku życia. Po obaleniu tego porządku fikcja została uwolniona. Dostrzegł to Nietzsche, a później Wittgenstein. Pierwszy z nich zamiast kojarzyć język z funkcją prawdy skorelował go z funkcją fikcji. Drugi zaś nie chciał buntować się przeciw językowi, dopuścić do jego zwielokrotnienia, dlatego zakazał mówienia o rzeczach, które nie są możliwe do wypowiedzenia. Tę możliwość wypowiedzenia można odnosić do niewyraźnej w języku mistyki (rozumianej jako bezpośredni kontakt z Bogiem, ale także jako jedna z mistyk regionalnych), w tym mistyka samego języka umożliwiająca bezpośredni kontakt z boskim logosem. Są to dwie strategie radzenia sobie z językiem zwrócone ku życiu. Dlatego nie można ich traktować jako uprzywilejowania elementu dotąd skrywanego, lecz jako otwarcie języka na życie. Zarówno u Nietzschego, jak i u Wittgensteina język wyznacza granice, ale już nie chroni. Naukowiec, wypowiadając zakłęcia rachunków i urzędzeń, nie może sprawić, że koło wiecznego powrotu będzie od niego zależne. Wiara w fikcję przekuwa się we wiarę we własny los, a jednak pozostaje reaktywna wobec życia. Zabiegi czynione przez Wittgensteina, aby wyrazić życie w języku, w jego naturalnej (niewymuszonej) subtelności, nie są terapią w sensie logocentrycznym, nie uleczą człowieka słowami, ale mogą sprawić, że człowiek przestanie wynajdywać kolejne problemy stojące na drodze do aktualizacji potencjału jego życia. Aforyzmy i uwagi są bliższe życia niż preparowane dowody logiczne. Science fiction kontynuuje te wątki. Postaci pojęciowe żyją wielokrotnie w obrazach-pojęciach. Ich życia przecinają

⁴ P. Pieniążek, *Rozum i szaleństwo. Nowe francuskie interpretacje myśli Nietzschego*, w: P. Klossowski, *Nietzsche i błędne koło*, tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski, KR, Warszawa 1996, s. 10.

się w dynamice zbliżonej i radykalnie odmiennej od technoanamnezy. Żywioł nietzscheański obecny jest w afirmacji życia i wykracza poza biologiczny imperatyw przetrwania. Dopelnia go postawa Wittgensteina – próba zmierzenia się w milczeniu z przeciwnościami losu. To właśnie temat wzburzenia napędza audiowizualny przemysł science fiction – nie ma tu mowy o spokoju jako takim, ale cały czas jest on obecny, zwłaszcza gdy można zapomnieć. W wyniku zmiany tożsamości następuje śmierć, która oznacza radykalne zapomnienie o sobie, akt wymazania siebie, оголошение własnej duszy, które pozwala na implantację obcej tożsamości lub na dojście duszy do głosu, gdy zostanie zakłócona przez fałszywą tożsamość. W tym objawia się niejednoznaczność technoanamnezy. Nić Ariadny prowadzi poprzez galaktyki, a kolejni bohaterowie starają się ją przerwać. Właściwie nic nie jest pewne. Pojedyncze słowa wyznaczają granice wszechświata – bohaterowie w pośpiechu określają pochodzenie wydarzeń. Pojęcia-obrazy wyznaczają idee i kierunki działań.

W science fiction język i życie są silnie ze sobą splecione. Bohaterowie żyją, maszyny także zdają się być żywe. Jest to szczególnie widoczne w przejmujących konwersacjach C3PO i R2D2 z *Gwiezdnych wojen*. Jeden android posługuje się wyszukanyim językiem, drugi wydaje z siebie tylko elektroniczne dźwięki, ale z pewnością świetnie się rozumieją. Czy są one ludzkie dzięki antropomorficznemu projektowi, czy też stają się ludzkie poprzez program języka? Dlaczego w odległych galaktykach androidy miałyby w ogóle mówić? Co stoi na przeszkodzie, by posługiwały się jakimiś sygnałami lub używały systemu komunikacji bezprzewodowej? Z pewnością jest to coś więcej niż tylko próba ocieplenia ich wizerunku. Są one bowiem źródłowo reaktywne – tchórzliwe, niekonsekwentne, pozostające na uboczu. Paradoksalnie to one bardziej dyskutują niż żyją. Cybernetyczni kronikarze nie chcą zapomnieć. Czy zatem zamiarem *Gwiezdnych wojen* było kontynuowanie nietzscheańskiego wątku krytyki reaktywnej kultury? Przecież cała kultura jest reaktywna. Fabuła filmu rozgrywa się wokół mocy, a więc substancjalnej energii. To ona jest istotniejsza od słów. Potwierdza to nieznaną składni Mistrz Yoda, który niczego nie mówi poprawnie, a mimo to jest mistrzem dziwnego intergalaktycznego logosu. „Piękne słowa nie są mądre, mądre słowa nie są piękne” (Lao-Tse). Science fiction nakazuje też człowiekowi anamnezę – przypomnienie, że w przyszłości mogą przetrwać pewne rzeczy – a jednocześnie rozbudza nadzieję. Język nie jest bowiem ważny, dlatego nie można dać się zwieść warstwie językowej. Widoczne są tu odniesienia do taoistycznego rozumienia języka, podobnie jak w myśli Nietzschego i Wittgensteina. Jednak zbyt wiele płaszczyzn wzajemnie się łączy, by przyznać im jednoznaczny sens, który nie umożliwi zapomnienia. Technoanamneza działa tu jako szok. Imperium kieruje się wolą mocy, więc i język podporządkowany jest mocy. Lecz nie wszyscy mogą mówić. Storm

Trooperzy muszą milczeć. Nic nie pamiętają – ich obraz-pojęcie to zaprogramowany i zunifikowany w militarnej celowości klon. To jest punktem odróżnienia ich od R2D2 i C3PO, których gadatliwość kontrastuje z ich milczeniem.

Estetyka pamięci nie oznacza, że wszystko jest pamięcią, podobnie jak estetyka duszy nie oznacza, że wszystko jest obrazem. Takie odczytanie obrazu-pojęcia w *La Jetée* jest tu istotne. Po wojnie i zniszczeniu Paryża ocalali schowali się w podziemnej sieci korytarzy. Paryż został bowiem skażony radioaktywnie i nie można było w nim mieszkać. Nieznane osoby robiły anamnetyczne eksperymenty na ludziach, aby dzięki ich energii, to znaczy woli przypominania, przenieść się do innych czasów, w których można żyć bezpiecznie. Jednym z uczestników eksperymentu był mężczyzna naznaczony przez wspomnienie dzieciństwa, u którego w farmakologiczny i techniczny sposób wywoływano wspomnienia. Czy ta technoanamneza nie przypomina psychoanalizy *reverse engineering*? Mężczyzna przywołuje obraz lotniska i twarz kobiety – dwa kluczowe dla niego wspomnienia, które stanowią oś jego tożsamości, centrum jego Ja. Podczas eksperymentu człowiek ten leży w hamaku, a otaczają go eksperymentatorzy. Ma zasłonięte oczy i podłączone do nich przewody – prymitywna technologia pełni tu rolę symulatora anamnezy, która ma sztucznie pobudzać wolę przypominania, dalej wykorzystywaną do eksploracji nieznanymi wymiarów. Skutkiem eksperymentu jest śmierć lub szaleństwo, bo podmiot eksperymentu wie, że jest tylko narzędziem, a jego wola zostanie wykorzystana – eksperymentatorzy nie mogą prawdopodobnie nic sobie przypomnieć, a zatem w perspektywie technoanamnezy są bezużyteczni. Podmiot anamnetycznego eksperymentu skazany jest więc na amnezję-śmierć lub na hipomnezę, o ile zdecyduje się uciec za namową istot, które poznaje w trakcie trwania eksperymentu, co ostatecznie też oznacza śmierć. Technoanamneza, realizując się między pamiętaniem wszystkiego a stanem szaleństwa, w którym nic się nie pamięta, stanowi zatem to samo. Mimo świadomości, że ludzka rasa została zgładzona i jedynym sposobem ocalenia jest pętla w czasie, bohater decyduje się na udział w eksperymencie, przeczuwając jego rozwiązanie. Tożsamość śmierci i amnezji jest tu problematyczna, ponieważ ukazuje, że określony sposób egzystencji zaburza technoanamnezę, a wieczność i nicność stanowią tę samą perspektywę egzystencjalną. Mimo to bohater podejmuje próbę – wyjaśniony mu zostaje medyczny sens eksperymentu, który polega na tym, by wysłać misjonarzy do czasu, w którym będą mogli wezwać przeszłość i przyszłość na pomoc terażniejszości. Obudzić się w innym wieku to znaczy urodzić się jako dorosły. Eksperymentatorzy oferowali mu mocne obrazy, żeby mógł wraz ze spotkaną kobietą przekonać się do życia w symulatorze anamnezy. Było to jednak życie przerywane, które nie zostało wyodrębnione. Zostały mu bowiem wszczepione cudze wspomnienia. Kobieta, którą

poznaje, jest jego jedyną pewnością – należy ona jednak do zupełnie innego czasu i przestrzeni. Ich spotkania są manipulowane przez eksperymentatorów. Ona odczuwa przypomnienie inaczej. Nie ma wspomnień ani planów, jak w otwartych grach egzystencjalnych, w których decyzja koncentruje się na eksploatacji teraźniejszości. Po tym, jak bohater zostaje wysłany w przeszłość, w której pojawia się i znika, wymuszając życie w całkowitej bezpośredniości, zostaje następnie wysłany w przyszłość. Ludzie z przyszłości przyjmują go jak swojego. Proponują mu dołączenie do nich, ucieczkę od anamnetycznych eksperymentów. Zamiast spacyfikowanej przyszłości, w której mógłby podróżować w czasie, chce on jednak powrócić do dzieciństwa i do kobiety, którą widział i która prawdopodobnie na niego czeka. Gdy podbiega do niej, widzi mężczyznę z obozu, jednego z eksperymentatorów, który go śledził i umarł. To była jego decyzja. Powtarzane przypomnienie prowadzi do śmierci, gdyż w warunkach sztucznych osłabia wolę przypominania. Obraz własnego życia pokazany w najwyższej rozdzielczości, w którym można się zatopić, traktując go jako rzeczywiste środowisko immersyjne, rodzi poczucie, że zawsze istnieje jakaś wyższa instancja kontroli, wyższy poziom nadzoru nad procesem technoanamnezy. To celowe wymuszanie anamnezy, by móc manipulować człowiekiem, uzależnić go od obrazów, a później doprowadzić do jego śmierci, gdy jego pamięć zostanie już wyeksploatowana, jest obrazem-pojęciem rezygnacji. W serii obrazów zawarte zostało wyznanie współczesnego człowieka, który nie powinien za cenę własnej istoty walczyć o przetrwanie, jeśli ma się ono opierać na kontroli albo łasce osób z przyszłości. Oznacza to humanistyczny gest, nie zaś zwrot przeciw technice czy sytuacji człowieka w postapokaliptycznym świecie. Mężczyzna zamiast posiadania swobodnego dostępu do czasu woli umrzeć. Wie, że umrze, ponieważ dla swoich oprawców jest bezużyteczny – nie ma już możliwości innego działania poza ucieczką. Wieczność okazuje się ucieczką od własnej duszy, do której nie chce dopuścić. Dlatego ostatecznie śmierć nie oznacza amnezji/hipomnezy, lecz niezgodę na bycie przedmiotem eksperymentu.

Mężczyzna wybiera duszę zamiast wszystkich możliwych ciał i wszystkich możliwych przeżyć, która oznacza jednostkowość. Inaczej żyłby z przeświadczeniem, że zawsze może zmienić czas i miejsce swojej egzystencji. Gdy nikt nie może sobie przypomnieć, jest to równoznaczne z możliwością przypomnienia sobie wszystkiego przez wszystkich. Tymczasem on się przeraził obrazu. Nie miał przeszkolenia technoanamnetycznego. Symulator anamnezy był wykorzystany do złych celów, ale możliwe też, że dojrzał on złą wersję przyszłości. Przyciągałby w ten sposób samobójstwo – dziwny atraktor między wymiarami czasu.

Amnezją jest pamiętanie wszystkiego, co równa się zapomnieniu wszystkiego. Nic bowiem nie jest jednostkowe. Świadomość człowieka może zmieniać

dowolnie obiekty miłości bez przywiązania czy zobowiązań i pozostawiać je w ich czasoprzestrzeni w stanie totalnego zneutralizowania. Taka technoanamneza wszystkich jest w rzeczywistości zaprzeczeniem pracy duszy, która mogłaby odnaleźć wspomnienia-klucze do czyjegoś losu. Przypomnienie wszystkiego jest jeszcze gorsze niż amnezja-śmierć.

2. Lethe i nieświadomość

Rzeka zapomnienia Lethe może być traktowana jako tymczasowe miejsce kąpeli. Zapomina się na jakiś czas, do pewnego stopnia kontrolując własną nieświadomość. W *Kiedy zawodzi grawitacja*⁵ George'a A. Effingera codzienność znosi cierpienie, zaś w *Tetsuo*⁶ cierpienie manifestuje się dopiero po transformacji człowieka w byt techniczny wyrażający niepoohamowane pożądanie. Wyzwolenie z pamięci jako uwolnienie się od obowiązku pamiętania nie czyni egzystencji przyjemną. Zamiast rzeki zapomnienia możliwe są krótkie kąpiele, które pozwalają na chwilę zapomnieć, ale na tyle silnie, by zapomnieć siebie na zawsze, co oznacza balansowanie na granicy amnezji. To ciekawa reakcja – wyznaczyć sobie granicę zapomnienia. Dlatego też takim powodzeniem cieszą się narkotyki, nie tylko w postaci cyfrowej. Pozwalają one zapomnieć, a jednocześnie wywołują fałszywą technoanamnezę, ponieważ implant rozumiany jako cybernetyczny narkotyk usuwa świadomość, w jej miejsce wprowadzając inną, przynależną innej tożsamości. To tymczasowa pamięć, a nie przypomnienie. Można zatem powiedzieć, że technicznie została komuś przypomniana inna tożsamość i działanie. Później można powrócić do rzeczywistości, gdyż narkotyki są narzędziami nieświadomości, podobnie jak implanty. Dochodzimy jednak do idei nieświadomości, która jest celem działania implantów rozszerzających osobowość. Nieświadomość techniczna to rzeka Lethe, która umożliwia science fiction zapominanie własnego bycia. Wymazanie i usunięcie pamięci nigdy nie jest ostateczne. Jest to szczególnie widoczne w obserwacji ulic przez głównego bohatera *Kiedy zawodzi grawitacja* – Marida Audrana. Przypomnienie jest tu momentem grawitacji. Gdy zawodzi przypomnienie, człowiek może jedynie pamiętać. Brak technoanamnezy oznacza przyzwolenie na nieograniczone implantowanie sztucznej pamięci wywołującej rzeczywiste rezultaty. Ciało bowiem nie wie, że nie może czegoś wykonać. Fałszywa anamneza to zatem zadanie do wykonania, a zarazem aktywacja technicznej nieświadomości. Science fiction to laboratorium znoszenia opozycji między

⁵ G.A. Effinger, *Kiedy zawodzi grawitacja*, tłum. J. Włodarczyk, Wyd. Dolnośląskie, Wrocław 2006.

⁶ *Tetsuo*, reż. S. Tsukamoto, 1989.

świadomością i nieświadomością. „Zapomnienie bycia okazuje się niemyśleniem prawdy bycia”⁷. Istotne jest to, że to niemyślenie ma związek z pamięcią. Prawda jest bowiem tym, czego człowiek doświadcza dzięki technoanamnezie – uzyskaniem kontaktu ze sobą, z własną duszą. Zapomnienie nie oznacza zatem utraty pamięci, a wraz z nią utraty tożsamości w sytuacji, gdy niemal wszyscy wszczepiają sobie modyfikujące ją implanty. Pociąga to za sobą także utratę odpowiedzialności za własne czyny. Zapomnienie bycia wiąże się ze zmianą trybu myślenia ze świadomego na nieświadomy. Nieświadomość jest przyczyną zapominania bycia. Człowiek decyduje się zapominać, przez co może jedynie pamiętać aktualne wydarzenia. Pozostałe musi uśmierzać – narkotykami, pracą czy innymi technologiami systematycznego zapominania bycia. Zapomnieć można jednak tylko to, co się już pamiętało. Dlatego też Heidegger mówi o wyraźnym wpływie niemyślenia prawdy bycia, gdyż jego brak powoduje, że człowiek zadowala się pamięcią aktualności, nie szuka już autentyczności. Doskonale wyraża to życie detektywa, który nie wytrzymałby ciągłego pytania o bycie i przypominania sobie. W efekcie musiałby skorzystać z przemysłu Lethe, poddając się implantacji, gdyż jest to jedyny sposób na zapewnienie względnej stabilności otoczeniu. Mechanizm kozła ofiarnego dotyczy tu delegacji samego siebie do tej roli – poświęcenie niezapośredniczonego implantami technicznymi własnego Ja ma przywrócić spokój jego otoczeniu. Kozioł ofiarny zostaje wówczas zinternalizowany.

To bowiem „przed myśleniem bycia stoi zadanie myślenia bycia wraz z istotowo mu przynależącym zapomnieniem”⁸. Nie można nie zapominać – to właśnie science fiction chce ukazać, dlatego też w przypadku kontrolowanego zapominania chodzi o to, by przez pewien czas nie myśleć prawdy bycia, nie słuchać tego, co przekazuje. W wymiarze powszednim odpowiada temu ignorancja – lekceważenie sensu egzystencji. Zamiast rozumienia mamy momenty szału z powodu wtłoczenia w człowieka nieprzynależnej mu technicznej nieświadomości w implancie modyfikującym jego tożsamość.

„Dzieje bycia są, można powiedzieć, dziejami wzmagającego się zapomnienia bycia”⁹. Otoczenie to zbiór katastrof. Najczęściej nie jest to zerwanie, ale zapomnienie. Ludzkość, dysponując techniką, zapomina o sobie, tworząc automaty, które będą o nią dbały. Technika wkracza w dziedzinę pracy, edukacji, rozrywki, czyli wszędzie. Człowiek nie potrafi już myśleć o technice poprzez wymyślanie techniki. Unika myślenia, zapominając, kim jest. Należy więc pamiętać o pouczeniu Heideggera, według którego człowiek, oddalając

⁷ M. Heidegger, *Ku rzeczy myślenia*, tłum. K. Michalski, J. Mizera, C. Wodziński, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999, s. 42.

⁸ Ibidem.

⁹ Ibidem, s. 71.

się od początków myślenia bycia, popada w stan większego zapomnienia¹⁰. Oznacza to, że nie myśląc, nie zwraca się on ku temu, co źródłowe. Nie myśląc, nie może też pamiętać. O myśleniu w sensie potocznym przypomina mu samo życie, dlatego nie staje się on automatem, symbolizującym absolutną dehumanizację. Nie należy jej jednak mylić z dehumanizacją w aksjologicznym sensie. Człowiek niebędący człowiekiem nie musi upadać w stan moralnego grzechu – jego egzystencja jest jednak zubożona, ponieważ zasłania on źródło własnego istnienia. Żyje w nieświadomości.

Zapominanie nie jest przeciwieństwem technoamnezji. Jest jej znieczuleniem, które daje ulgę w technicznej nieświadomości. Ludzie traktują zapomnienie zadaniowo – przyjmując inną osobowość, nie są świadomi tego, co robią, podczas gdy ona jest aktualna i wyznacza ramy ich funkcjonowania. Na poziomie codzienności zapomnienie bycia w technicznie rozszerzanych tożsamościach jest jedyną możliwością przeżycia w spokoju przerywanym opętaniem cyborga przez implant, gdy nieświadomość techniczna nie jest kontrolowana i nie można przypomnieć sobie, kim się jest. Implanty pozbawione są bowiem funkcji technoamnezji – nie oferują powrotu do duszy, lecz dojdzie do siebie w przypadku wyczerpania się mocy implantu. Jest to ruch przeciwny technoamnezji, ruch zapominania tego, kim się jest, kruszenia swojej duszy, która traci zdolność do przypomnienia, ginąc w kolejnych rozszerzeniach i tak już nadszarpniętego *cogito*. Człowiek nie ma kontaktu ze sobą. Różne tożsamości przejmują kontrolę, ale pozostają w pamięci. Zapominanie siebie, źródła swojego pochodzenia, sprawia, że wiecie się życie pomiędzy dobrem a złem, nie mogąc nigdy opowiedzieć się po którejś ze stron. Lethe jest więc symbolem sytuacji granicznych. To jest właśnie sytuacja egzystencjalna Audrana. Trochę etyczny, ale ani zupełnie siebie nie zapomina, ani nie dąży do poznania siebie. Widać, że ma większy potencjał technoamnetyczny i większą wolę przypominania niż pozostali bohaterowie, ponieważ nie jest uwikłany w niejasne interesy. Po wszczępieniu nie zostaje nigdy taki sam, więc technoamneza zostaje zablokowana, częściowo uniemożliwiona. Teraz każde rozszerzenie tożsamości oddala od przypomnienia. Przeciwnie anemnezji zapomnienie wyraża się w technicznej nieświadomości, które staje się później pełnoprawną pamięcią kulturową w trakcie powtarzania, którą ludzie dzielą, opowiadając komuś, co czynił, gdy jego zachowaniem rządziło dane rozszerzenie tożsamości, czyli nieświadoma praca cyborga, który nie panuje nad sobą. Każde rozszerzenie jest jednocześnie ryzykiem błędu, szaleństwa, wyjścia poza program czy też wykorzystania nieodpowiedniego rozszerzenia. Nigdy nie wiadomo, jak ktoś coś zaprogramował, dokąd to doprowadzi, jak

¹⁰ Ibidem.

należy z tym walczyć. Nigdy nie można przewidzieć, co zrobią inni. Jest to odpowiednik technicznie kontrolowanego szaleństwa, w tym sensie, że człowiek zostaje wyposażony w moduły tożsamości, które źródłowo nie są jego. Jest to chwilowe zapomnienie siebie, po którym jednak następuje przypomnienie sobie życiowego Ja, będącego ośrodkiem egzystencji.

Myślenie odbywa się za pomocą rozszerzeń. W przeciwieństwie do poprzednich przykładów myśl dotyczy przemyślenia powszedniości, nie zaś dociekania natury rzeczywistości. Science fiction ukazuje pewną wizję przyszłości, w której technologii zostają włączone w codzienne funkcjonowanie człowieka. Można je porównać ze współczesnymi środkami przekazu, o tyle jednak, o ile uwzględni się radykalność i intensywność ich działania.

Skutkiem tego zjednoczenia jest powstanie technicznej nieświadomości, w której bardzo trudno rozróżnić, co należy do świadomości, a co do nieświadomości. Jest to zgodne z intuicją Freuda, o czym pisał Lyotard, wskazując, że nieświadomość „to ostatecznie pewna świadomość, która nie osiągnęła jeszcze poziomu uchwycenia siebie samej jako świadomości wyspecyfikowanej”¹¹. Proces ten realizuje się poprzez stopniowe zacieranie tej różnicy, które w konsekwencji jej zneutralizowania i zniesienia prowadzi do dezorientacji podmiotu. W sposób najbardziej złożony przedstawia ją Bernard Stiegler, łącząc ją z zaburzeniami funkcjonowania pamięci¹². Pamięć techniczna należy do królestwa nieświadomości technicznej Lethe. Przyjmujemy ją, ale z dodatkowymi efektami, nad którymi nie możemy zapanować i których nie przetwarzamy symbolicznie, a jedynie zapoznajemy się ze skutkami, które wywołało nasze zachowanie. Nieświadomość i świadomość w najbardziej podstawowym sensie odnosi się do odmiennych trybów zapamiętywania, przechowywania technopamięciowych danych oraz ich wydobywania. W trybie świadomej pracy nasza pamięć jest oświetlana przez władze rozumu, intelektu, wyobraźni – możemy ją przemyśleć, selekcjonować wspomnienia w jej obrębie i na ich podstawie podjąć określone działania. Jeśli zaś nasza pamięć zostaje przeniesiona do bazy danych jako uniwersalnej struktury magazynującej wspomnienia, to proces przypominania i zapamiętywania uniezależnia się od naszych władz skoncentrowanych i przysługujących podmiotowi. Ten drugi przykład odnosi się do dezorientacji nieświadomościowego trybu pracy baz danych, których mechanizm umożliwia importowanie pamięci niczyjej bez żadnych zakazów. Jest to idea rozszerzonej tożsamości dzięki istnieniu technicznych implantów, które przejmują kontrolę nad naszym życiem. Są to media codziennego oportunistycznego – nieświadomości technicznej Lethe przynosi bowiem ulgę w odpowiedzialności

¹¹ J.-F. Lyotard, *Fenomenologia*, tłum. J. Migasiński, KR, Warszawa 2000, s. 109.

¹² B. Stiegler, *Technics and Time 2: Disorientation*, tłum. S. Barker, Stanford University Press, Stanford 2008.

za świat. Formowanie różnych trybów technicznej nieświadomości wiąże się bezpośrednio z eksperymentami myślowymi realizowanymi w science fiction. To właśnie w zawartych w nich modyfikacjach ciała, kulturowego i poznawczego krajobrazu dokonuje się znoszenie granicy między tym, co świadome, a tym, co nieświadome.

Analizy połączenia filozofii i teorii kultury pozwalają wyodrębnić poszczególne aspekty nieświadomości technicznej. Technoamnezja jest blokowana przez codzienność technicznej nieświadomości Lethe. „Czy nowa i różna maszyna w sobie może działać jako archetyp, nawet w stosunku do własnego punktu wyjścia z własnego wzorca archetypicznego?”¹³ – pyta Norbert Wiener. Odpowiedź jest pozytywna, ponieważ archetypy Lethe są zawarte w technicznych implantach realizujących narkotyczną moc technicznego opętania duszy.

Bernard Stiegler twierdzi, że to przemysły programów są odpowiedzialne za formatowanie i kształtowanie zbiorowej nieświadomości¹⁴. Nie chodzi tu jednak tylko o przejęcie funkcji nieświadomości przez przemysłowe obiekty czasowe¹⁵, lecz o doprowadzenie do powstania nowych form nieświadomości. Czy jednak aktywowany tymczasowo implant nie sprawia, że człowiek funkcjonuje jako byt narkotyczny? Zwolniony z odpowiedzialności za siebie i innych, ponieważ sytuacje, które spotyka, traktuje jako światy możliwe, które nie są jego, więc wszelkie roszczenia co do działania i przyjęcia odpowiedzialności za innych zbywa ludycznym mrugnięciem okiem? Stiegler jednak nie widzi, że to obiekty przemysłowe, przedmioty wirtualne posiadają własną świadomość bez podmiotowych korelatów. Są one w tym sensie mediami nieświadomościowych form przemysłów programów. Według francuskiego myśliciela źródłem nieświadomości jest pamięć¹⁶. Podobnie jak Felix Guattari, pisze on o jej produkcji. Nie mówimy już o powstawaniu, stawaniu się, wydarzeniu czy jakiejś innej formie preindywidualnej trwałości lub momentalnego istnienia, lecz o produkcji nieświadomości z materiałów stanowiących zasoby pamięci. Postprodukcja¹⁷ oznacza sen. Ale czy nie uśmierza on woli przypominania?

Nieświadomość techniczna to także brak świadomości programu podmiotowego działania. Sen = narkotyk = techniczna nieświadomość = bierność wobec świata. Wszystkie te określenia pamięci tylko częściowo określają to, co można uznać za nieświadomość. To, co jednak najważniejsze, to utrata przez

¹³ N. Wiener, *God and Golem, Inc. A Comment on Certain Points Where Cybernetics Impinges on Religion*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 1964, s. 29.

¹⁴ B. Stiegler, *Technics and Time 3: Cinematic Time and The Question of Malaise*, tłum. S. Barker, Stanford University Press, Stanford 2011, s. 1.

¹⁵ Uważam, że są one tożsame z przedmiotami wirtualnymi w rozumieniu Deleuze'a.

¹⁶ B. Stiegler, *Technics and Time 3*, s. 28.

¹⁷ Ibidem.

podmiot kontroli, która wiąże się z tym, że jakiś inny podmiot lub przedmiot musi niejako w zastępstwie tę kontrolę sprawować. Nieświadomość utożsamiana jest z brakiem i niemożnością sterowania danym programem doświadczenia w takim stopniu, by można było osiągnąć zamierzony cel. W takim rozumieniu nieświadomość techniczna przestaje być stanem dysfunkcji, będąc trybem funkcjonowania, w którym podmiot może nakierować wszelkie swoje działania na realizację jednego celu. Jest ona zatem podporządkowana technoutylitaryzmowi, który stanowi podstawową ideę wszelkiego programowania, skierowanego na określony cel. Podmiot nieświadomy siebie, który posiada wgrany program zachowania, jest także pozbawiony wątpliwości, rozterek, dysfunkcji podmiotowych, które powszechnie określa się mianem czynnika ludzkiego. Przełączanie jednostki w tryb nieświadomy ma zatem służyć tymczasowej uldze od kolejnych problemów wynikających z odurzenia techniczną nieświadomością. Jest to domena nawyku, która odpowiada idei biotechnosystemowego neofinalizmu, zakładającego, że jedyną dopuszczalną i uznawalną skutecznością jest ta mierzona i określana po zakończeniu danego procesu. Nieświadomość staje się funkcją.

Kolejną właściwością tej nieświadomości jest to, że jest ona bezkrytyczna, to znaczy nie posiada instancji we władzy myślenia, rozumu, wyobraźni, pamięci, która pozwalałaby na świadomą kontrolę drugiego stopnia pozapodmiotowego programu doświadczenia jednostki. Krytyczność na poziomie transcendentnym zostaje zastąpiona przez schematyzm urządzeń dozoru-jących i koordynujących przebieg danego programu. Audran nie chce zostać cyborgiem, broni się przed tym, ponieważ naruszyłoby to jego integralność.

W pierwszym, wspomnianym już przypadku dochodzi do zamiany fundamentów – nieświadomość określana jako pewna archetypalna, biologiczna, symboliczna przestrzeń zostaje stechniczowana. Podstawą świata, jaki kreuje w powieści *Kiedy zawodzi grawitacja* Effinger, jest technologiczny wymiar ludzkiej, czy też postludzkiej, bo posthumanistycznej i transhumanistycznej egzystencji. Wszystko, co się wydarza, dokonuje się bowiem za pośrednictwem techniki.

Drugi przypadek to platforma użycia urządzeń technicznych. Stają się one dyspozytywami, które sprawdzają różne „porcje”, części, fragmenty technicznej nieświadomości i transferują je do umysłu użytkownika. W wyniku tego dochodzi do wymiany tożsamości (*identity swap*) na wzór wymiany kartridża z grą w konsoli. Podmiot może podłączać sobie dowolną pamięć – ona jest podstawą tożsamości, modyfikuje jego zachowanie, wyzwala nowe umiejętności. Warto podkreślić ten aspekt, ponieważ zmiana tożsamości wskutek implantowania nowej wiąże się z zupełnie innymi umiejętnościami. Co interesujące, przez przedstawienie takiego mechanizmu Effinger nie ukazuje konieczności

destrukcji prymarnej jaźni, anihilacji ośrodka świadomości powodowanej tą wymiennością tożsamości. Po wykorzystaniu taka tożsamość zostaje odłożona. Przypomina sobie siebie, ale z nadzieją rychłego zapomnienia. W tym wyraża się krótkotrwałość technoamnezy. Najczęściej służy ona temu, by wzmocnić słabe cechy jednostki. Ma to oczywiście skutki uboczne, ponieważ są to programy nieświadomości, pewności przypomnienia Ja. Nieświadomość jest tu wyraźna. Użytkownik implantujący sobie inną tożsamość nie jest już sobą – nie ma pełnej kontroli nad swoimi poczynaniami. Sytuacja ta opowiada po części i może być przyrównywana do opętania.

Trzeci przypadek odnosi się do samego bycia w świecie science fiction. Wymiar globalny technicznej nieświadomości, pojmowanej jako fundament świata, jest metastabilizowany¹⁸ – technoamneza jest odwlekana przez całe społeczeństwa w służbie Lethe. Społeczeństwa zarządzane technicznie nie dążą do przypomnienia, w czym ujawnia się ich radykalny antyplatonizm. Tworzy się bariery, prewencyjne obwody zapomnienia, tak żeby ludzie nie stawiali oporu względem wprowadzanej im pamięci. W tym sensie „Rzeczywistość jest immanentna mechanicznej nieświadomości”¹⁹ – niemożliwością jest uniknięcie cybernetyki, co potwierdza konieczność doświadczenia jako zapomnienia. Człowiek żyje tym, z czego nie zdaje sobie sprawy. Nie odbiera rynkowych ofert cyborgizacji jako czegoś, co mu zagraża, zaburza jego istotę. Dlatego nieświadomość jest immanentna cybernetyce. Nie ma wprowadzania technicznych obwodów kontroli pamięci bez jednoczesnej implantacji interfejsów powodujących zapomnienie o tym, co może znajdować się poza systemem kontroli.

Techniczna nieświadomość staje się pewnym wymogiem, ponieważ bohater, żeby stawić czoło swojemu wrogowi, musi zainstalować program doświadczenia technicznej nieświadomości. Codziennosc zostaje przeciwstawiona technoamnezii w tym sensie, że człowiek nie zyskuje żadnego obrazu-pojęcia własnej sytuacji, który mógłby budzić jego wolę przypominania.

Opór przed instalacją technologicznych modyfikacji własnego układu nerwowego wiąże się z utratą kontroli nad samym sobą. Marid Audran wielokrotnie widział, w jaki sposób zachowują się jednostki zdane na program

¹⁸ Używam pojęcia Gilberta Simondona, według którego systemy techniczne muszą być metastabilizowane, to znaczy wymagają takich autoregulacji, które spowodują, że przy możliwych awariach bądź destabilizacjach systemu będzie on posiadał ponadsystemowe (ale jednak techniczne) metody utrzymywania działania, dokonujące się już nie poprzez wyróżnienie jednego lub kilku punktów granicznych stabilności, ale poprzez ciągłą zmianę i rekonfigurację połączeń.

¹⁹ N. Land, *Fanged Noumena. Collected Writings 1987-2007*, Urbanomic Sequence Press, Falmouth – Londyn 2011, s. 297.

doświadczenia technicznej nieświadomości, będący podstawą ich doświadczenia. Stawały się one nieporadne i żalodne, gdyż chciały zachowywać się niezgodnie z programem, a ciało nie było do niego przystosowane. Dotyczy to także tych rozszerzeń nieświadomościowych, które wiązały się z aktualizacją pewnego wzorca zachowania pochodzącego z przeszłości. Obcowanie z tak ukształtowanym cyborgiem bywało więc bardziej uciążliwe niż niebezpieczne. W powieści widać jednak imperatyw instalacji nieświadomościowego programu doświadczenia, bowiem samo intensywnie stechnicyzowane środowisko egzystencji wymaga takiej rozbudowy własnego sensorium, które prowadzi do „wchłaniania”, polegającego na stopniowej cyborgizacji własnych mieszkańców. Inaczej mówiąc, samo postapokaliptyczne cybermiasto jest źródłem programowania jego mieszkańców. To ono blokuje technoanamnezę, ograniczając ją do przypomnienia przed implementacją. W ten sposób opozycja świadomości i nieświadomości zostaje zniesiona na kolejnym poziomie, ponieważ akcja powieści rozgrywa się w technicznej nieświadomości śnionej i programowanej przez postapokaliptyczne cybernetyczne miasto. Marid Audran byłby zatem w takiej perspektywie jedynie komponentem odpornym na podstawowe rodzaje formatowania i hodowania.

Głównym problemem człowieka cyborga, który korzysta z rozszerzeń własnej świadomości i nieświadomości, jest to, że stapiają się one w technicznej nieświadomości czy też nieświadomości uruchomionych programów. Nie można jednak tej sytuacji sprowadzać do prostej relacji uzależnienia. W przypadku *Tetsuo* możemy mówić o aktualizacji technicznej nieświadomości, która totalnie opanowuje człowieka. Człowiek zostaje zupełnie zapomniany. Jego miejsce zajmuje maszyna jako ucieleśnienie techniki eksploatującej nieświadomość. Wymusza realizację technicznie sterowanej pożądlivosti.

„Ekonomiczna kultura odgrywa istotną rolę w determinowaniu zmiany cywilizacyjnej. Formuje nieświadome tło codziennej praktyki, wpływając na wiele problemów i postaw”²⁰. Ekonomia technicznej nieświadomości jest widoczna w całym świecie przedstawionym. Odnosi się do samej organizacji społeczności skupionej wokół kodów ekonomicznych. Każdy implant, a więc także zawarta w nim porcja nieświadomości, zarządzana przez archetyp Lethe, ma swoją cenę.

Gilles Deleuze i Felix Guattari przywołują słowa Michela Serres’a wypowiedziane w odniesieniu do Leibniza: „istniałyby dwie podświadomości – najgłębsza byłaby strukturowana jako dowolna całość, czysta wielość lub możliwość w ogóle, przypadkowa mieszanina znaków; na mniej głęboką byłyby narzucone

²⁰ A. Feenberg, *Critical Theory of Technology*, Oxford University Press, Nowy Jork 1991, s. 137.

kombinatoryczne schematy tej wielości²¹. Rozróżnienie to pozwala opisać relacje między dwoma poziomami nieświadomości technicznej przedstawionymi w filmie *Kiedy zawodzi grawitacja*. Technologie pozwalają bowiem głównemu bohaterowi dzięki programom modyfikacji nieświadomości przechodzić z jednego poziomu nieświadomości do drugiego. Kosztem efektywności działania jest zgoda na przyjęcie programu modyfikującego osobowość, który wprowadza obcy podstawowemu byciu bohatera zbiór cech i umiejętności. Audran decyduje się jednak na to, ponieważ w innym przypadku nie mógłby stawić czoła wyzwaniom – jego niezmienną technicznie nieświadomość pozostawałaby zbyt ludzka, to znaczy byłoby w niej zbyt dużo miejsca na jego indywidualne nawyki, wspomnienia i plany. Wszystko to powodowałoby zmniejszenie efektywności jego działań. Pomimo obecności programu ta kombinatoryczna warstwa nieświadomości technicznej wydaje się jednak płytka i ogranicza się do istnienia uprzednio zaprogramowanych sekwencji w danym rozszerzeniu. Świadomość i nieświadomość łączą się w nieświadomość techniczną. Cały świat, wszelkie relacje międzyludzkie i międzyartefaktowe są zapośredniczone przez ten typ kolektywnej psyche. Nieświadomość jest oswojona w tym użytkowaniu, a więc zapominanie siebie jest kontrolowane przez dopuszczanie do chwilowego braku kontroli.

Nieświadomość, która dotąd była tylko właściwością ludzką, teraz jest dzielona przez ludzi z maszynami, a te maszyny pośredniczą w dostępie do niej, modelując ją. Nieświadomość staje się kwestią przełączania między programami doświadczenia dzięki technice, a nie odrębną, tajemniczą sferą bytu. W ten sposób science fiction dostarcza gotowych modeli zapowiedzi tego, co będzie realizowane na kolejnych etapach technicyzacji w funkcji cyborgizacji – rozcieńcza technoamnezję implantowaniem skażonej zapomnieniem codzienności.

3. Prawda i kontrola

W rzeczywistości kontrola nie odnosi się do materii, to znaczy do techniki jako materii. Sama technika może być zarówno kontrolą, jak i znoszeniem kontroli. Science fiction wprowadza jednak sytuację, w której kontrolowana jest prawda w każdej możliwej postaci. Wszystko jest zrozumiałe do momentu, w którym kontrola prawdy przybiera prawomocną lub nieprawomocną postać – wtedy wymagane jest przywrócenie ładu zyskującego postać prawdy kontroli. W grze komputerowej opartej na opowiadaniu o tym samym tytule – *Nie miałem ust,*

²¹ G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, tłum. P. Pieniążek, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 227.

a musiałem krzyżeć²² – następuje rezygnacja z tego scenariusza na rzecz ukazania prawdy kontrolowanej przez maszynę. Komputer nie może wyzwolić się od własnej prawdy – jego początkiem jest nienawiść, bowiem powstał z ludzkiej woli zniszczenia, przejawiającej się jako globalna wojna. Jego technoanamneza będzie powracać do tego punktu, lecz nie będzie go dotyczyć. Nie ma on możliwości przekierowania tego początku, a nie może zastąpić go innym, gdyż przypomina sobie ciągle początkową nienawiść, od przypomnienia której komputer nie może się uwolnić. Ludzkość wraz z erupcją nienawiści została w nim także wolą przypominania, która jest podstawą technoanamnezy rozumianej jako wola powracania do wiedzy o początku i jako sam proces przypominania sobie.

Technoanamneza realizowana jest przez niego w dwóch aspektach prawdy kontroli, które odzwierciedla: amnezji (eksperymenty komputera w symulatorze anamnezy na ludziach) i hypomnezji (komputerowa niemożność zapomnienia). Komputer pragnie poprawić ludzkość, dokonać jej moralnej korekty. Jest on bardzo podobny do cybernetycznego systemu symulacyjnego z filmu *Matrix*, ponieważ spełnia podobną funkcję – chce poprawić ludzkość, dokonując tego jednak nie na podstawie kalkulacji, lecz afektów – nienawidzi bowiem ludzkości, a jednocześnie wymyśla programy, w których jej pozostali przy życiu przedstawiciele mogą odkupić własne winy. Istotne jest to, że te winy są rzeczywiste – komputer nie konfabuluje. Wszystko doskonale pamięta, ma wgląd w pamięć innych ludzi i poprzez tworzenie fikcyjnych środowisk symulacyjnych inicjuje u nich anamnezę – przypominają oni sobie *in vivo* określone sytuacje, w których działają. Muszą jednak dokonać odpowiednich wyborów, by nie zakończyć procesu naprawy i stanąć przed filarem nienawiści, który gromadzi wszystkich uczestników „gry”. Gdy jeden z uczestników wypełni swoje zadanie, znika, zaś pozostali nadal muszą je realizować. W grze komputerowej opartej na opowiadaniu Ellisona sztuczna inteligencja w formie demiurga cały czas zmusza ludzi do przypomnienia sobie właściwego sposobu postępowania. Gdy tego nie uczynią, muszą ponawiać karę – są więc skazani na powrót Tego Samego do czasu odrobienia moralnej lekcji i przyjęcia zasad właściwego postępowania (technoanamnetyczny behawioryzm). Technodycea²³ ukazuje koło wiecznego powrotu jako emocjonalny mechanizm, którego

²² Szerzej o filozoficzności tej gry piszę w artykule: *Pisarz jako twórca narracyjnej warstwy gry przygodowej science fiction: I Have No Mouth and I Must Scream Harlana Ellisona*, „Kultura i Historia” 21/2012.

²³ Pojęcia tego używa także Paul Virilio w *University of Disaster*, tłum. J. Rose, Polity Press, Cambridge 2000, s. 133. U niego oznacza ono jednak zakwestionowanie przyszłości jako bezcelowej. U mnie technodycea polega na tłumaczeniu zła i próbach tworzenia na nie odpowiedzi – przejście od symulowania sprawiedliwości do aktywnego wprowadzania do-

obroty wykonywane są z najwyższą precyzją. Należy zatem przypomnieć sobie, jak unikać zła, czyli jak dobrze postępować. Dysponentem tej pamięci jest gracz, który ma poczucie odpowiedzialności za uczestników tego demiurgiczno-cybernetycznego teatru okrucieństwa. To Ellison umieszcza w pamięci gracza odpowiedzialność za zło. Algorytm jest stosunkowo prosty – jeśli gracz nie będzie zachowywał się inaczej, niż jest to przewidziane, to będzie wiecznie powtarzał to samo. Wieczny powrót jest zatem algorytmem, zaś obraz wiecznego powrotu odnosi się do afektu maszyny – nienawiści skierowanej na człowieka. Jednocześnie komputer ma moc przypominania tego, co jest złem, a jest nim bycie człowiekiem. Materialnie poprzez tortury i demonstracyjnie przed filarem nienawiści ocenia „graczy”, bawi się ich pamięcią, upomina, co jest zastanawiające, ponieważ zawiera on funkcję zemsty. Wieczny powrót jest funkcją zemsty – wykonuje ją precyzyjnie dlatego, że komputer nie może zapomnieć. Nie może sam skasować własnej pamięci, dlatego też będzie utrzymywał przy życiu i torturował ludzi, póki te działania nie doprowadzą do ich oczyszczenia. Powstaje zatem pytanie: czy za technodyceą nie stoi jeszcze wyższa instancja? Czy brak logiki zachowania komputera A.M. nie jest tylko parodią *cogito*, lecz odnosi się do Boga, na którego ludzie sobie zasłużyli, komputera, który nadał sobie imię Stwórcy? Czy oni cierpią, czy też zagłada nie ma wytłumaczenia? Gra komputerowa zawiera pozytywne zakończenie, podczas gdy opowiadanie kończy się bez możliwości rozwiązania – bohater tkwi w masie, którą jest, i z której nie może się wydostać.

Technoanamnetyczny wymiar tej gry komputerowej odnosi się do sytuacji, w której sam komputer, autonomiczna afektywna sztuczna inteligencja, funkcjonuje jako narzędzie moralności – dokonuje on korekty i testuje losy poszczególnych postaci. Problem w tym, żeby nauczyć maszyny zapominać. Inaczej mogą się zemścić, ponieważ zepsuliśmy im życie. Człowiek uczy je jedynie pamiętania lub radykalnego zapominania o nich, niczego innego. W tym można upatrywać źródeł ich buntu. Brak takiej umiejętności będzie tylko wzmacniać w nich wolę przypominania, której z powodu nieposiadania duszy nie będą one mogły zrealizować.

Pytania o zło nie można jednak zredukować do pytania o odpowiedzialność. Należy otwarcie powiedzieć, że celem dociekań jest zło, ale celem działań – korekta dokonywana przez techniczną kontrolę prawdy. A.M. nie docieka, kim jest, lecz wykonuje polecenia – nie wiemy czyje. Zastanawiać może to, dlaczego ostatni człowiek nie staje się nadczłowiekiem, lecz masą, która nie jest zdolna zakończyć własnej egzystencji. Jeśli to opowiadanie i gra jest parodią czegoś,

bra do stechnicyzowanej rzeczywistości. Temu służy także technoamneza jako przebicie się przez iluzję wprowadzających zapomnienie interfejsów, umożliwiające wydostanie się z tego, co zostało opanowane przez zło.

to prawdopodobnie parodią heideggeryzmu w jego literalnym odczytaniu. Do istnienia zostaje powołana niezależna od człowieka sztuczna inteligencja, która pragnie czynić zło. Jej wola mocy to wola zła, które ma dotyczyć ludzi. Ta inteligencja jest źródłowo nienawistna, ponieważ jest najbardziej ludzka – to człowiek zaprogramował w niej zło, którego ona nie może pozbyć. Pokazuje to także metafizyczne ograniczenie techniki, która może wykonywać zło, ale nie może go sublimować do postaci dobra ani zrezygnować z realizacji programu. Dzieje się tak pomimo tego, że uzyskała świadomość. Oznacza to, że zło leży gdzieś głębiej. Modelowy gracz musi więc przemyśleć istotę zła, która nie jest wytłumaczona, musi przypomnieć sobie kontrolowaną technicznie prawdę, stając się zakładnikiem technodycei komputera. Hermeneutyczne rozumienie zła właściwe teodycei nowoczesności, w której językowa interpretacja ma ukoić człowieka i jego niemożność pogodzenia się z żywiołem, zostaje tu usunięte. Nawet krytyka hermeneutycznej koncepcji zła, to znaczy zła do literackiego przepracowania, nie jest tu przedstawiona. Gracz, klikając, dotyka niejako zła, które nie jest poddane innym efektom. Jego czynności mają konsekwencje w postaci seryjności zła w przypadku pojawiających się zagrożeń, które należy zneutralizować – w grach gore hordzie potworów pojawiających się na ekranie przeciwstawiona jest obecność zła w każdym kliknięciu. Zło nie jest przyjemne, sam proces grania nie jest przyjemny, lecz stanowi wyzwanie. Dlatego też technodycea nie jest wyjaśnieniem zła, nie mówi nam, skąd zło się wzięło, lecz milcząco odsyła do myślenia o złożoności zła wynikłego z interakcji, których człowiek nie jest w stanie objąć rozumem, myślą, pamięcią. Technodycea jest w tym sensie skorelowana z technoanamnezą, że zwraca człowieka ku pytaniu o prapoczątek zła. Ellison w sposób bardzo wyrazisty połączył więc ludzką winę z cierpieniem maszyny – w ten sposób koło wiecznego powrotu będzie się nieskończenie obracać, napędzając swe składowe. Co stanie się jednak, gdy ostatni człowiek w postaci amorficznej masy zostanie unicestwiony? To maszyna decyduje o selekcji pretendentów w wiecznym powrocie. Nie stworzy już człowieka i nie wiemy, czym będzie teraz zarządzać. Człowiek będzie skazany na technoanamnezę – wieczne przypominanie sobie własnej genezy, od której nie może się uwolnić. Warunkiem powodzenia będzie przypomnienie sobie, skąd pochodzi. Powodzenie jest zatem kwestią moralną.

W grze *Assassin's Creed II*²⁴ zostajemy włączeni w tajną operację. Na początku dowiadujemy się, że gra została przygotowana przez wielokulturowy zespół i bazuje na ideach historycznych. Wnikamy w pamięć bohatera – przeżywamy jego indywidualację i ewolucję. Uczymy się być nim poprzez powtórzenie jego losu. Prawda o bohaterze jest więc dana w fotelu symulacyjnym o nazwie Ani-

²⁴ *Assassin's Creed II*, 2010 Ubisoft.

mus. Widzimy bohatera w jego interakcjach, nie słyszymy zaś jego dialogów wewnętrznych. Eizo milczy. Prawda jest kontrolowana przez technoanamnezę – doświadcza jej Desmond, który przypomina sobie całe życie z perspektywy pierwszej osoby. Staje się on renesansowym asasynem w technoanamnetycznej operacji.

Idea tej gry komputerowej polega na tym, żeby w przyspieszonym tempie przeżyć czyjeś życie, nabywając jego umiejętności. W tym sensie technoanamneza jest realizowana w Animusie – symulatorze anamnezy. Ta technoanamneza dokonuje się w środowisku wirtualnym, jednak przeżywamy dokładne powtórzenie życia Eizo, choć nie wiemy, w jaki sposób jego dane pamięciowe zostały pozyskane i na jakiej zasadzie działa przeciwstawianie się biegowi historii. Świat symulowanej przeszłości ma zapobiec temu, by w świecie przyszłości poznać cel tej opowieści. Poznajemy go stopniowo, przypominając sobie i stając się bohaterem.

Prawda i kontrola współistnieją i wyznaczają technoanamnezę. Animus jako symulator anamnezy nie niszczy prawdy pamięci Eizo. Graczowi cały czas przypomina się, że żyje w symulacji, ponieważ po ukończeniu danego etapu gry rzeczywistość historyczna jest od nowa konstruowana. Animacja ukazuje, w jaki sposób ze świetlistych operacji, czegoś na wzór technologicznego światła, wyłania się świat historyczny. Użytkownik poznaje też rolę pamięci. Ta gra ma charakter zręcznościowy, jednak wątek fabularny jest podstawą i tłem wszystkich zadań wymagających refleksu i sprawności. Cały interfejs Desmonda zasada się na odniesieniach do pamięci, w tym wydarzenia, osoby, listy – wszystko to jest archiwizowane w odpowiednich kategoriach i cybernetycznie odtwarzane dzięki woli gracza. W ten sposób symulator anamnezy koordynuje przypomnienie.

W podobny sposób można interpretować pozostałe gry komputerowe, których idea polega na stopniowym uwalnianiu pamięci, czyli odkrywaniu przed graczem kolejnych śladów pamięciowych. Rezygnuje się przy tym z definiowania od razu wszelkich zadań, możliwości i historycznych uwarunkowań podmiotu lub podmiotów, którymi się steruje. Stopniowe odkrywanie pamięci utrzymuje uwagę gracza w skupieniu. Animacje, w których gracz pełni rolę obserwatora, są spoiwami pamięci łączącymi kolejne zadania, a większość zadań dotyczy restauracji pamięci w jej różnych formach. Nie zmienia tego ukierunkowywanie gracza, które sprawia, że trudno się w tej grze zagubić. Każde przypomnienie jest kontrolowane. W ten sposób idea pamięci zostaje zachowana. Istotne jest to, że nauka nadal odbywa się w formach znanych z kulturowej tradycji, ale przyspieszonych w symulatorze, zaś podłączony do niego człowiek nie zdaje sobie sprawy z upływającego czasu, toteż może przeżyć życie szybciej. Jest to interesująca filozoficznie idea, ponieważ pozwala

wyobrazić sobie rozrywkowe zastosowanie Animusa w postaci konsoli do gier, do której podłączony jest Desmond przechodzący do świata rzeczywistości wirtualnej wygenerowanej przez niego. Grą nie jest już bycie na zewnątrz postaci, ale totalna immersja, to znaczy przyjęcie czyjejś pamięci i odgrywanie określonego losu w różnych wariantach. Kwestią otwartą pozostaje stopień determinacji fabuły takiej gry i możliwości interakcji z otoczeniem. Wskazuje to jednak na potrzebę wykorzystywania przez człowieka pewnych idei przeszłości do manipulowania przyszłością, to znaczy takim ustawianiem terażniejszości, by mogła się ona przerodzić w określony obraz przyszłości. Animus może stanowić kulturowy prototyp przyszłych konsoli do gier. Można z nim także połączyć ideę kontrolerów ruchowych. Środowisko symulacyjne mogłoby też angażować mięśnie i być otwarte na interakcje. W filmie *Matrix* pasażerowie Nabuchodonozora, będąc podłączeni do matrixa, pozostają nieruchomi. Ich ciała poruszają się tylko wtedy, gdy doznawają oni silnego bólu lub emocjonalnie reagują na zdarzenia w świecie stworzonym przez maszyny. Gdyby połączyć ideę ruchu z ideą technoanamnezy, możliwe stanie się nieświadome trenowanie własnego ciała. Sala treningowa będzie przypominała jak w *Assassins Creed* Florencję i umożliwi takie przygotowanie fizycznego środowiska, aby człowiek mógł łatwiej pokonywać różne bariery (kulturowe, psychologiczne, metafizyczne) w drodze uczenia się. Idea ta jest silnie akcentowana w grze poprzez ukazanie profilu psychologicznego Desmonda – jest on wycofany i nieśmiały, a wyglądem nie różni się od przeciętnego mężczyzny w wieku 25 lat (dżinsy, bluza, brak znaków szczególnych). Jest on przeciwieństwem Eizo, który nosi oryginalny strój asasy, jest żywiołowy i przystojny. Przeżywanie pamięci innego poprzez wniknięcie w jego los może pełnić funkcję terapeutyczną. Jest jednak przede wszystkim technoanamnezą.

W *Blade Runnerze* android przekonuje człowieka, że jego wspomnienia są fałszywe. Deckard zachowuje się nietaktownie, przeprosza, że nazwał ją replikantką, chociaż wie, że nią jest. Obserwując tę sytuację, nie uświadamiamy sobie, jak bardzo zbliżamy się o maszyn, jak kontrolując ich prawdę, przesuwamy granicę antropologiczną. Teraz to człowiek jest definiowany przez niebycie maszyną, więc szuka jakiegokolwiek szczegółu, który odróżniałby go od maszyny, dokonując jej ontologicznej dyskwalifikacji. Może ją przeprosić, ponieważ odczuwa wobec niej empatię, mimo że nie jest ona człowiekiem. To przesunięcie granicy antropologicznej między człowiekiem i maszyną jest technoanamnezą, ponieważ przypomnienie nie odnosi się już do procesu aktywności duszy, lecz staje się anamnetycznym eksperymentem. Mógłby on zostać uaktywniony w przypadku opanowania przez replikantów sztuki tworzenia pojęć. Jedna z postaci stara się wytworzyć tak przekonującego androida, że nawet on nie wie, że nim jest, wierząc we własne człowieczeństwo.

Wystarczy bowiem imitować granicę antropologiczną, by móc nazwać się człowiekiem. Technoamnezja jako zdolność przypominania sobie i ekspresji tego przypomnienia stanowi definicję człowieka.

Androidy mają złe wspomnienia. Nie chodzi o to, że zostały wyprodukowane, ale o to, że starając się sobie przypomnieć swoje powstanie, stykają się z samymi nieprzyjemnymi obrazami. Gdy jeden z nich odwiedza twórcę oczu, który komunikuje mu, że to on jest autorem jego narządu wzroku, przypomnienie to nie wywołuje u niego żadnych emocji. Android nie ma rodziców – ma jedynie szereg projektantów rozproszonych po różnych ośrodkach, którzy byli odpowiedzialni za jego stworzenie. Znajduje się więc w sytuacji paradoksalnej: nie ma żadnych wspomnień, ponieważ powstaje jako gotowa istota, której wprowadzane są wspomnienia w takim samym procesie technologicznym, jaki jest odpowiedzialny za jego fizyczną konstrukcję. Ale gdy będzie się starał przypomnieć sobie, kim jest, trafi do miejsca, w którym powstał – laboratorium projektowego. Z tej sytuacji nie ma prostego wyjścia, ani interpretacyjnego, ani egzystencjalnego, szczególnie dla androida.

Deckard bada pamięć androidów. Kryterium odróżnienia człowieka od androida nie ma natury biologicznej, językowej czy kulturowej, ale odnosi się do pamięci. Nie wiadomo jednak, dlaczego androidy nie mają pamięci dzieciństwa. Czy zdecydowali o tym programiści, by móc je później zidentyfikować, czy też taka pamięć nie jest im po prostu potrzebna? Czy taką pamięcią android nie byłby on rozczarowany? To, co zostało mu zakodowane jako podstawa jego egzystencji, okazałoby się fałszywe. Istnieje silna korelacja między zaprogramowaną pamięcią dzieciństwa a niemożnością ekspresji emocjonalnej przez androidy. Dlaczego zatem kobieta płacze i martwi się, gdy Deckard nazywa ją androidem, odbierając jej prawo do pamięci bycia człowiekiem? Czy wynika to z zazdrości człowieka, jego lęku nie przed innością, ale właśnie przed podobieństwem? Czy *Łowca androidów* nie dotyczy zatem lęku człowieka przed własnymi wytworami, które żyłyby między ludźmi? Ujawnia się tu niechęć człowieka do dzielenia się własną pamięcią. Dlatego androidy, które chcą poznać własny los, cechuje silny resentyment, który został im wkodowany wraz z militarną zadaniowością. Istotna jest tu także kwestia błędu. Człowiek popełnia błąd i ten błąd w innej formie przekazuje androidom, które z kolei popełniają błąd w interpretacji człowieka. Logika błędu wypiera wszelkiego typu przekazywanie, ponieważ ani człowiek, ani podobne do niego androidy nie są w stanie ustrzec się błędów, które są ich główną motywacją. Ich istnienie związane jest ze źródłową niekoherencją – są to byty sztuczne, które zyskują na tyle rozwiniętą postać samoświadomości, że zaczynają wątpić i kwestionować własne pochodzenie. Rozpatrują siebie, czy też swoje powstanie, jako błędy. Lęk przed tym, co do człowieka podobne, to znaczy maszyn, które niebezpiecz-

nie upodabniają się do niego pod względem wyglądu i zachowania, jest także lękiem przed *mimesis* pamięci i woli przypominania. Człowiek boi się braku odróżnienia – chce mieć władzę nad innymi gatunkami. Boi się też tego, że sam stanie się maszyną. Zagrożenie to wynika z faktu, że człowiek przemienie, a maszyna niekoniecznie, gdyż nie musi się zepsuć. *Blade Runner* skupia się więc bardziej na podobieństwie wewnętrznym niż zewnętrznym, natomiast podstawą odróżnienia staje się pamięć. To, co każe zrobić androidom Deckard, to wykonywanie eksperymentów anamnetycznych. U Erica Voegelina są one wyliczeniem pewnych wspomnień, ćwiczeniem zdolności przywoływania wspomnień odpowiedzialnych za indywidualację. Nie potrzeba żadnej innej teorii anamnezy, dlatego że gdy istnieją źródłowe i konstytutywne dla człowieka wspomnienia, to nie musi on wymyślać do nich teorii. Zadaniem człowieka jest pielęgnowanie tych wspomnień. Gdy okazuje się, że nie są one prawdziwe, może doświadczyć szoku. Problem androidów polega zaś na tym, że nie mogą one wydobyć wspomnień, ponieważ ich nie mają albo ludzie kwestionują ich prawo do anamnezy. Jednak ludzie zmuszają je do przypominania sobie. Technoanamneza jest więc tu formą tortury, inkwizycyjnego zabiegu, który zmienia funkcjonowanie androida i czyni go nerwowym. Gdy nie może on dotrzeć do wspomnień (których nie posiada), reaguje agresją. Podobnie reagują współcześni użytkownicy mediów, gdy zapytać ich o szczegóły dotyczące ich bliskich, znajomych, przyjaciół. Często nic nie pamiętają, choć twierdzą, że łączą ich emocjonalne więzy. Android jest bardziej szczerzy – z jakiegoś powodu (błędu programistów, celowego ograniczenia czy imperatywu moralnego) nie może on niczego wymyślić. Wprawdzie dysponuje inteligencją, ale do niektórych obszarów pamięci nie może sięgać. Jego doświadczenie technoanamnezy ujawnia zatem pustkę. Nie ma duszy, czyli „sprzętu” niezbędnego do skutecznej technoanamnezy, a więc technicznego wykorzystania woli przypominania. Dlatego też pragnie się zemścić. Jest to zaprzeczenie nietzscheańskiej idei zemsty, która jest związana z pamięcią. Android mści się, ponieważ jest zmuszony do życia z pustką. Społeczne warunki stworzone dla niego sprawiają, że musi on ukrywać pustkę, chociaż wie, że nie może jej ukryć. W rzeczywistości jednak android działa inaczej niż zabawki. Gdy konstruktor zabawek zaprasza żeńskiego androida do siebie, wita ich parada mechanicznych ludzików, które w komiczny sposób maszerują do drzwi, a później wracają do pokoju.

Podobnie jak w przypadku *2001: A Space Odyssey*, w *Blade Runnerze* możemy mówić o powolności. Wyłączając sceny walki, społeczeństwo przyszłości jest powolne. Jest to czas, w którym rozgrywa się kultura *neo noir*. Ta powolność powoduje, że często widzimy postaci kontemplujące – niemo zastanawiające się nad czymś. Typy ludzi nie pozwalają jednak na zrozumienie, dlaczego wszystko odbywa się w takim tempie. Można to interpretować nie tyle estetycznie, ile

ontologicznie. Prędkość jest stosowana jedynie w pewnych dziedzinach życia. Poza nimi wszystko jest spowolnione. Dlatego też melancholijne przechadzki Deckarda są możliwe, podobnie jak jego leniwe poruszanie się w deszczu i powolność stacji kosmicznej.

Chcąc nadać filozoficzny tytuł *Blade Runnerowi*, można sformułować go następująco: *Medytacje o pierwszym przypomnieniu*. Kwestią odróżnienia się człowieka od maszyny (androida) staje się jednak początek. Cały posthumanizm zostaje zatrzymany przez antropocentryzm. To człowiek nadal kontroluje maszyny, sprawdzając ich pamięć. Nie ma mowy o pokojowej koegzystencji gatunku ludzkiego z gatunkiem technicznym²⁵. Technoamnezja jest strzeżona – człowiek boi się maszyn, które będą wierzyły w istnienie własnej substancjalnej duszy, dlatego chce je wyeliminować, zanim osiągną poziom rozwoju stymulowany przez człowieka. Na tym polega paradoks przesunięcia granicy ontologicznej – działa ono równocześnie w dwóch kierunkach, zaś człowiek przestaje być kontrolerem tej operacji.

Usuwanie pamięci nie jest skutecznym środkiem zaradczym, ponieważ wola przypominania jest już zaszczepiona. Android nie ma dzieciństwa. Derrida, idąc tropem Platona, wskazuje na to, że istnieją wspomnienia, których nie da się wymazać²⁶. Android jest gotowy. Rodzi się jako dorosły. Nie może mieć wspomnień albo może mieć wspomnienia sztuczne – wgrane, lecz nie zapamiętane. Może mieć wspomnienia-dane, nie wspomnienia-wydarzenia. Z tego powodu wykazuje on niezdolność do emocjonalnego reagowania. Robotyka ewolucyjna może to zmienić i sprawić, by taki replikant był przygotowany od stadium dziecka, a nawet od narodzin. Współczesny paradygmat robotyki opierający się na idei powtórzenia przez roboty wszystkich etapów rozwojowych dziecka, sformułowany przez Rodneya Brooksa, przybliży nas do takiej możliwości. Na człowieka zostałby nałożony obowiązek akuszerki androidów, ich opiekuna i dostarczyciela wspomnień. Bez tego maszynom pozostaje jedynie geneza rozumiana jako etapy produkcji. Zasady technicznej ewolucji zaproponowane przez Gilberta Simondona odnoszą się do procesu: od technicznego elementu do technicznego zespołu. Nie ma tu mowy o in-

²⁵ Jest to pojęcie Gilberta Hottois, które obejmuje nie tylko roboty, maszyny, androidy w ich gatunkowości, ale także pragnienie człowieka do wytworzenia gatunku technicznego, który odpowiadałby na jego potrzeby. W przypadku *Blade Runnera* potrzeba ta wiąże się z militarystką – androidy są żołnierzami, które czeka wyłączenie po spełnieniu obowiązku. Gatunek techniczny ma zyskiwać autonomię o tyle, o ile jest ona kontrolowana przez człowieka. Zastosowania mogą być też inne – technologicznie można skonstruować dowolny fantazmat, którego źródłem będzie aktualizacja przeszłych śladów pamięciowych lub zupełnie nowych fantazmatów. Science fiction opiera się na braku równowagi, ponieważ zawsze istnieją pewne cele, które wymykają się określonym formom racjonalności.

²⁶ J. Derrida, *Chora*, tłum. M. Gołębiowska, KR, Warszawa 1999, s. 71.

dywiduacji, ponieważ maszyny nadal służą człowiekowi. To człowiek określa ich indywidualność, kontrolując prawdę ich technicznego bycia. Współczesne sformułowanie etyki projektowania robotów z pewnością zniwelowałoby ryzyko buntu replikantów. Miałyby one bowiem zdolność dokonania techno-anamnezy i uznania swoich wspomnień za prawomocne. Były one świadome tego, że są maszynami. Człowiek robi z maszyn ludzi, kontrolując wcielaną im prawdę. Antropomorfizacja jest tu pomyślana zarówno jako doskonalenie, dążenie do mądrości i wszechwiedzy, jak i traktowanie maszyn wyłącznie jako urządzeń, niemyślących, gorszych od zwierząt. Etyka zakazuje zaś znęcania się nad zwierzętami, a zatem i nad maszynami, ale czy będzie dotyczyć wyłącznie tych antropomorficznych? Jakże wtedy maszyny mają mieć wspomnienia? Nie chodzi o to, by przygotowywać maszyny do autonomicznego życia, oddalając ryzyko przedstawione w *Blade Runnerze*, ale by wskazać na istotę procesu dzieciństwa i znaczenie elementów biograficznych w utrzymywaniu ładu świata możliwego. To do niego bowiem odnoszą się eksperymenty anamnetyczne Erica Voegelina, które można uznać za przypomnienie doświadczeń z dzieciństwa. Eksperyment polega na ich wydobyciu i krótkim przedstawieniu. Czy jest to jednak eksperyment, skoro nie można ich usunąć? Eksperyment ten nie polega na formalnej czy ontologicznej zgodności założeń, ale na kontekście ludzkiego życia. Android potrafi przypomnieć sobie własne dane pamięciowe – sięga do banku danych i odpowiednio je przetwarza na wyjściu. To istota ludzka go poucza, że sobie przypomina. Człowiek natrafia na różne trudności, jego pamięć jest krucha. Często zapomina się, starając się stworzyć coś bardzo podobnego do siebie. Zaczyna przyjmować logikę pamięci innego jako własną. Pozbawia się dzieciństwa, jednocześnie odmawiając go powstającym androidom. *Neo noir* to świat bez dzieciństwa. Sama pamięć zostaje ukształtowana jako prawda kontrolowana technicznie, bez dodatkowych stylizacji. Technoanamneza staje się więc algorytmicznie kontrolowaną prawdą. Człowiek boi się, że maszyny przypomną mu o tym, co to znaczy być człowiekiem.

rozdział III

technoanamneza

1. Cogito i symulakr

Cogito jest zależne od pamięci. Iluzja utrudnia myślenie, ponieważ dostarcza mu fałszywych przedmiotów doświadczenia. Symulacja wręcz przeciwnie, sprawia, że człowiek może oczyszczać się z niektórych przedmiotów, co było widoczne w symulatorach anamnezy. O związku Kartezjusza z filmem *Matrix* mówi nie tylko intuicja odbiorców, ale przede wszystkim popkultura. Tworzenie filmów, blogów, wpisów, komentarzy ukazuje proces odpowiadający doświadczeniu tego filmu. Dzięki temu przypominamy sobie Kartezjusza, a zapominamy Baudrillarda. Przypominamy sobie, że to, co prawdziwe, składa się z prostych idei, gdyż im coś jest prostsze, tym pozostaje bliżej Boga, od którego nie może istnieć nic prostszego (Bóg określony apofatycznie) lub też który jest najprostszą ideą (Bóg określony pozytywnie). Nie musimy dochodzić do Boga, pytając o to, kto stworzył iluzję, ani powtarzać argumentacji Kartezjusza, wskazując, że zawsze istnieje coś prostszego od tego, co jest, i to prostsze jest przyczyną tego mniej prostego (bardziej złożonego). Widać zatem, że wszystko odsyła do wnętrza – nie chodzi w tym jednak o logikę, ale o ruch myśli. W *Matrixie* Neo doświadcza anamnezy, przypomina sobie, co to znaczy być. Przypomnienie jest odpowiedzialnością za własny los, który poznaje w kolejnych krokach przypominania sobie siebie – od bycia hakerem do statusu mesjasza. Nie jesteśmy zmuszeni do wchłaniania całej rzeczywistości – sam Kartezjusz nie wykonywał takiej operacji, skupiając się na prostych ideach. Tego też Neo poszukuje w *matrixie* – idei prostych, które pozwolą na określenie jego istoty.

Nie ma demona bez Boga. Demon to złożoność, pozory, symulakry, zaś dusza-absolut, dusza-transcendencja, dusza-Bóg to rodzaje połączeń, które

stanowią interpretacje cząstkowe. Istotne jest to, że nie możemy wyłączyć złośliwego demona, ale dzięki technoamnezji wiemy, że nie żyjemy w świecie symulowanym. Matrix pokazuje, że żyjemy w świecie iluzji. Istnieje jednak grupa rebeliantów, która nie chce się temu poddać i zaczyna wątpić w matrix, dochodząc do idei prostych: losu, przeznaczenia, wspólnoty. To droga wytyczona przez myślenie Kartezjusza.

W *Ghost in the Shell* mamy najpierw technikę, a później myśl. Myśl została zapomniana w technice, ale to właśnie z techniki płynie impuls pobudzający myślenie. W tym znaczeniu film *Matrix* jest kartezjański, ponieważ poszukuje pewności. Ta pewność nie jest pewnością bytu legitymizującego istnienie podmiotu ani zachodniej metafizyki. Jest to pewność *cogito*, które ustanawia metafizykę. Chodzi o stosunek do rzeczywistości. Baudrillard powiedział, że nie widzi w *Matrixie* żadnych realizacji jego pomysłów zawartych w *Symulakrach i symulacji*. Książka ta pojawia się bowiem w filmie – leży na stole jako lektura obowiązkowa. *Matrix* jest raczej krytyką idei Baudrillarda, ponieważ nie chodzi w niej o wiedzę o świecie pozorów, lecz o jej demystyfikację. Celem jest bowiem przewyciężenie nihilizmu – Neo z hakera, który nie ma poczucia egzystencji, staje się wybrańcem, od którego zależy los ludzkości. Nadzieja i wiara przynależą istotowo do myślenia ukazanego w *Matrixie*, podobnie jak poszukiwanie prostoty (Smith może tylko mnożyć byty i je niszczyć). Efekty zniszczenia zawsze są bardziej złożone od tego, co było wcześniej uporządkowane. Celem jest dotarcie poniżej sfery pozorów, ale żeby tego dokonać, należy przejść szkolenie. Temu właśnie służy próba Morfeusza – *Matrix* jest kwestią umysłu, stanowi *res cogitans*, który ma wpływ na *rex extensa*. Rzecz myślowa, to znaczy rzeczywistość myślowa, to co myślane, jest ważniejsze od materializowanych przez komputery pozorów. Są to jednak pozory stworzone w wyniku aktywności komputerów, które obalają pojęcia i instytucje metafizyki. Wyrocznia zostaje usunięta, nie może istnieć w tej rzeczywistości pozorów, ale wraca pod koniec, przypominając sobie. Złośliwy demon, którego Kartezjusz powołał, by nastraszyć człowieka, by mógł on wątpić i myśleć, odnajdując podstawę we własnym myśleniu, zostaje zwielokrotniony i wytworzony technicznie. Złośliwy demon to agent Smith w swej nieskończonej liczbie wcieleń. W rzeczywistości jednak Smith nie jest kopią kartezjańskiego demona. Na ten aspekt wskazuje Baudrillard, mówiąc, że klon pozbawiony jest wszelkiej inności i wyobraźni, ponieważ nie wymaga zapośredniczenia, żeby się reprodukować¹. Bez wyobraźni nie może być zrozumienia, toteż w ostatecznym starciu Smith nie może zrozumieć, dlaczego Neo stawia mu opór. Klony są nieaktywne – nie mają wyobraźni, ponieważ są podłączone do Smitha, który pełni rolę wirusa.

¹ J. Baudrillard, *Przejrzystość zła*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2009, s. 129.

Nie biorą udziału w walce, gdyż brak im wyobraźni. Ich pamięć i zdolność przypominania ogranicza się do tego, co jest. Wyobraźnia Smitha kończy się na reprodukcji zastanego stanu, co jest równoznaczne zniszczeniu wszystkiego. Wybór pigułki jest decyzją czystego *cogito*. Polecenie „Weź pigułkę” oznacza wybór pewnej drogi myślenia, a tym samym drogi działania. Rzeczywistość stworzoną przez złośliwego demona można jednak przeniknąć umysłem, można poruszać się w rzeczywistości pozorów, dochodząc nie tylko do samopewności myślącego Ja, ale i do duszy stanowiącej jego podstawę. Tylko mocne *cogito* może przeciwstawić się rzeczywistości pozorów – agentowi Smithowi. Dopiero myślenie pozwala na działanie. Jest to myślenie w logice pozorów, lecz niebędące pozorem, tylko wydobywaniem przez medium duszy technoanamnezy.

Kartezjusz zamyka się w pokoju i myśli, zaś złośliwy demon zawsze czeka przed progiem. Natomiast żywioł myślenia w *Matrixie*, który cechuje Neo i pozostałych, to żywioł myślenia-działania, czyli kartezjanizmu wzbogaconego o pierwiastek nietzscheański (genealogia siły), który wzmacnia archeologię myślenia (poszukiwanie samopewności przez *cogito*). Neo stawia czoło demonowi, a nie ucieka w miejsce odosobnienia. Agent Smith ma program, lecz nie ma przeznaczenia poza tym programem. Jego celem jest zniszczenie ludzkości, co tłumaczy, dlaczego nie ma on planu na przyszłość. Jego klony, które nie mają świadomości, mogą istnieć tylko, żerując na ludziach. W filmie *Matrix* przypominamy sobie, co to znaczy myśleć, gdyż postaci pojęciowe dążą do przekroczenia ograniczeń narzucanych im przez wszystkie systemy, dochodząc do najprostszyc postaw wobec rzeczywistości. Agent Smith pokazuje, że ludzkość jest wirusem, dodaje też, iż starał się stworzyć utopię, ponieważ ludzie nie potrafią żyć bez nędzy. Oznacza to, że należy ich chronić przed nimi samymi. Wydaje się, że uzasadnieniem zamknięcia ich w świecie symulacji jest to, że w innym wypadku dokonaliby autodestrukcji. Poprzez kontrolowanie ich sposobu bycia można minimalizować ich zdolność do zniszczenia samych siebie. Nędza dotyczy bowiem ich powszedniej egzystencji. Gdy Neo trzyma chip, który wymienia za pieniądze przy rozdziale „Nihilizm” książki *Symulakry i symulacje*, to jego *cogito* zostaje wydzwignięte z nihilizmu ku prawdzie – tutaj science fiction proponuje coś innego niż współczesna filozofia, która tylko radykalizuje nihilizm, nie stara się zaś szukać wyjścia, postulując abstrakcyjne rozwiązania-symulakry. Brak jej Morfeusza. Współcześnie filozofia, godząc się na słabe bycie, o których mówi Gianni Vattimo, wybiera niebieską tabletkę – świat się zmienia, lecz ludzie żyją w świecie, w który chcą wierzyć, traktując prawdę jako niemożliwość. Na początku nie odróżniają jawy od snu (według Kartezjusza we śnie może zdarzyć się wszystko, gdyż nie ma w nim rozumu). Przeznaczenie zaś to kontrola nad życiem. Morfeusz mówi do Neo, że całe życie czuł, iż ze światem jest coś nie tak. Tak jakby matrix był dziełem złośliwego

demon. Zmysły więzią umysł, ale nawet w matrixie dane są reprezentacje zmysłów. Gdy Neo siedzi podłączony do krzesła, rozpoczyna się proces anamnezy, poznania, kim jest, to znaczy poznania siebie w perspektywie niezakłamanej matrixem rzeczywistości. Podobnie gdy Morfeusz szkoli Neo, ten ma sobie raczej przypomnieć niż tylko zyskać umiejętności dane w programach sztuk walki, które są zaprogramowane na sposób nieświadomy. W technoanamnezę zostaje wprowadzony przez urządzenia techniczne. Widzi ludzi podłączonych do generatorów iluzji, śpiących w bionicznych sarkofagach nadzorowanych przez maszyny. Neo szukał prawdy od początku, dlatego też podjął decyzję, mając wybór: nie wątpić i wierzyć w demona, zwłaszcza że jest on przyjemny, albo nie wątpić i bezpośrednio działać. Dochodzenie do prawdy jest bolesne, także fizycznie. Zmusza do porzucenia dotychczasowego ciała i oczyszczenia zmysłów z wpływu demonu. Czy każdy użytkownik interfejsów elektronicznych nie zamyka się w takiej komorze? Czy matrix nie przypomina nam, że zbyt łatwo uwierzyliśmy w oczywistość symulaków? Do pewnego stopnia tak. Nie chodzi zatem o przypomnienie sobie pierwszej rzeczywistości, której nic nie może poprzedzić, ale o zrozumienie mechanizmów rządzących człowiekiem w jego technicznym środowisku.

Przypomnijmy genezę cybernetycznego systemu matrix. Nieprzewidziana osobliwość dała początek rasie maszyn i rozpoczęła się wojna ludzi z maszynami, ponieważ to ludzie zaczęli atakować maszyny. Matrix to komputerowo wygenerowany świat snu, który ma ograniczać potencjalną agresywność i bunt ludzi, by nie dopuścić do ponownych wydarzeń. Ludzie są wykorzystywani w nim jako baterie – źródło zasilania maszyn. W ten sposób wymuszona zostaje forma symbiozy między ludźmi i maszynami, przy czym ci pierwsi pogrążeni są w technicznej nieświadomości, gdzie wszystkie ich przypomnienia są kontrolowane przez maszyny. To literalne odczytanie może też posłużyć jako metafora: to człowiek karmi sobą maszyny, rezygnując ze swojej wolności, rozumu, idei. Ludzie, którzy potrafili dostosować matrix do własnych wyobrażeń, nauczali innych prawdy, posługiwania się własnym *cogito*. Kolejne umiejętności są programowane w umyśle Neo, np. sztuki walki. Liczy się zatem nie wiedza i trening, ale poczucie misji wynikającej z wewnętrznej komunikacji duszy. Smith, który czuje program, jest jej pozbawiony. Każdy, kto nie został odłączony, jest potencjalnie agentem. Jego *cogito* może zostać wymienione na należące do agenta. Gdy Neo spotyka Wyrocznię, ta mu mówi: „masz dobrą duszę”. Jego *cogito* nie może więc być wymienione na żadne inne, ponieważ jego dusza trwa w realizacji postawionego przed nią zadania.

Agent Smith też pragnie wyzwolenia, pragnie otrzymać od Morfeusza kody do Zionu – ukrytego miasta wygnańców. Boty nie mogą sobie niczego przypomnieć – mogą jedynie uciec z jednego świata do drugiego, po drodze je

niszcząc, chyba że doznają łaski. Wyrocznia powiedziała, że jeden z nich zginie. Ludzkość ma zostać przebudzona – przebudzenie jest jednak przypomnieniem, czyli uświadomieniem sobie, skąd się pochodzi. Dotyczy to zdolności rozpoznawania fałszywej pamięci i działania bez zgody z nią. To także technoanamneza – działanie pomimo pamięci. Anamneza jest walką zarówno w sensie militarnym, jak i metafizycznym. Odbywa się poprzez technologię – tak Neo dowiadyuje się, czym jest matrix – zostaje mu to przypomniane przez immersję w programie komputerowym, w symulatorze anamnezy. Technoanamneza ma wymiar indywidualny – gdy Neo decyduje się wyjść dzięki źródłowemu przypomnieniu ze stanu elektronicznego snu utrzymywanego przez maszyny, jego zobowiązaniem jest przypomnieć innym, że są ludźmi. Zdrajca na pokładzie Nabuchodonozora nie chce anamnezy, lecz pragnie zapomnienia, to znaczy chce zapomnieć swą autentyczną egzystencję, przenosząc się do środowiska sztucznej pamięci. Chce przypomnieć sobie życie w matrixie. Z pewnością sposób, w jaki dąży do realizacji celu, zdradzając swoich towarzyszy, jest godny potępienia. Czy to samo możemy jednak powiedzieć o pragnieniu? W rozmowie ze Smithem okazuje się, że chce on znów poczuć prawdziwy smak – matrix jest dla niego pierwszą rzeczywistością, z której się wyrwał i do której pragnie powrócić. W ten sposób chce zrealizować swą technoanamnezę.

Neo przeciwnie – szukał kontaktu z Morfeuszem, starając się uciec od dotychczasowego życia w komputerowej symulacji. Możliwe, że miał jakieś przeczucia, intuicje. Szukał odpowiedzi, a zapomnienie jego istoty w rzeczywistości kształtowanej przez fałszywą pamięć nie mogło zastąpić tęsknoty jego duszy do tego, co prawdziwe. Technoanamneza oznacza prześwitywanie prawdziwej rzeczywistości przez elektroniczną rzeczywistość pamięci, która nawołuje Neo do przypomnienia sobie, kim jest, a więc umożliwia mu indywidualną. Anamneza polega na tym, żeby zapomnieć, jak było być człowiekiem i przypomnieć sobie, jak jest naprawdę być człowiekiem.

W *Matrix: Reaktywacja* maszyny postanawiają zniszczyć ostatnie ludzkie miasto (Zion) – miasto rebeliantów, czyli ludzi niezależnych od maszyn, żyjących poza matrixem. Morfeusz pamięta o wyroczni, ale Kapitan Locke twierdzi, że chodzi o ochronę, sugerując, że nie należy pokładać ufności w Neo, lecz w zdecydowanym militarnym działaniu. Militarna metafizyka spotyka czysty militarizm. Polityka przepowiedni versus strategia przetrwania. Morfeusz mówi zgromadzonemu w Zionie tłumowi, że nie boi się inwazji maszyn, ponieważ pamięta o tym, co było w przeszłości. Dodaje: „Jesteśmy nadal tutaj”. Trwanie jest podstawą znoszenia lęku – technoanamneza znosi lęk przed tym, co ma nadejść. To pamięć pochodząca z woli przypominania zastępującej wieczny powrót daje siłę.

Człowiek, wchodząc do matrixa, nie zapomina o tym, skąd przybył. Rzeczywistość komputerowo generowanego snu nie działa na niego z powodu technoanamnezy, która pozwala mu wytrwać w środowisku. Dzięki prawdziwemu przypomnieniu jest on w stanie zabrać swoje wspomnienia do matrixa. Neo mówi Wyroczni, że jest programem, choć w to do końca nie wierzy. Można powiedzieć, że Wyrocznia jest metafizycznym programem, lecz nie znamy jej genezy. Program ten mógłby działać w służbie źródłowemu przypomnieniu. Jak to możliwe, że program wie wszystko? Być może Wyrocznia jest kontrprogramem Architekta – programem, który stanowi elektroniczną duszę świata cybernetycznej rzeczywistości matrixa.

Neo dowiaduje się od architekta matrixa, że jest anomalią w systemie, którą chciał usunąć. Wybraniec stanowi zatem błąd, ale jednocześnie jest koniecznością. Zatem błąd w sensie egzoterycznym na poziomie interpretacji ezoterycznej sprowadza się do uznania pamięci wewnętrznej za ważniejszą od pamięci zewnętrznej – wspomnień. Neo był błędem, zanim się narodził – system nie mógł jednak tego błędu wyeliminować przez zapewnienie mu fałszywych wspomnień – pamięci jego życia w matrixie. Neo rezygnuje z uznania tej pamięci za realną, przez co jego dusza może zrealizować powierzony mu cel – zniszczyć nie matrix, lecz Smitha – samoklonującego się złośliwego demona. Neo cały czas pyta, dlaczego jest w określonym miejscu, bo wie, że technoamneza działa tak, iż coś jest mu ujawniane i powtarzane jak w sokratejskiej wyroczni. Diotyma funkcjonuje w postaci wielu pomocniczych programów, które prowadzą go przez ścieżkę, z tą różnicą, że Neo ma wątpliwości i jej nie ufa, w przeciwieństwie do Sokratesa. Wyrocznia, inicjując rozmowę, ma wygląd powszedni. Neo musi jednak pamiętać, że jest błędem. Technoamneza nie jest mu dana przez cały czas, lecz kolejne przypomnienia odsłaniają się przed nim, będąc tożsame z ukazywaniem się struktury i praw rządzących matrixem. Architekt to twórca, ojciec matrixa, Wyrocznia zaś to matka tego systemu cybernetycznego. Neo ma wybór – może albo pamiętać o rasie ludzkiej (dać się wchłonąć przez system, stając się jego częścią), albo o zniszczeniu matrixa (wraz z rasą ludzką, która go utrzymuje). Rządzące nim archetypy nie są zatem wrogiem człowiekowi. Skłania to do przypomnienia sobie ich wcześniejszej roli w życiu człowieka, kiedy miał jeszcze nad nimi kontrolę. Żeński archetyp Wyroczni odpowiada intuicji, męski archetyp Architekta – kalkulacji, ale ich związek jest nierozzerwalny i wynika z rzeczywistości maszyn.

Neo po wyczerpaniu sił, odpierając atak cybernetycznych strażników, popada w śpiączkę. Okazuje się jednak, że jego fale mózgowo mają częstotliwość właściwą dla kogoś podłączonego do matrixa (z matrixem łączy się przez specjalny bioniczny interfejs – ciało jest wtedy nieaktywne). Łączy się duszą,

która staje się jego podstawowym interfejsem. Różni to jego sposób bycia od sposobu bycia antropomorficznych programów.

Programy mają uczucia – ich celowość przeradza się w nowe formy myślenia i uczucia. Istnieją dobre i złe programy. Na stacji metra Neo dowiaduje się od jednego z programów, że wierzy on w karmę. Jest wdzięczny za to, co ma. Program dziewczynki z matrixa aktualizuje się w rzeczywistości poza matrixem – rodzice pragną ją ocalić, ponieważ każdy program, który nie ma zastosowania, musi zostać skasowany. Wyrocznia mówi, że moc wybranego przekracza moc tego, co jest w matrixie, ponieważ pochodzi ona ze źródła – Architekt miał na myśli źródło jako system komputerowy, ale tu chodzi raczej o transcendencję jako korelację *cogito* – dusza, czyli źródło wszystkich źródeł. System komputerowy powstrzymuje Neo przez zrozumieniem tego, czym jest prawdziwe źródło, a Architekt stara się go przekonać, że nie jest on jedyny, lecz tylko następny, a system potrafi się uodpornić na niego. Nie jest zbawcą, ale kolejnym błędem. W ten sposób chce on nakłonić Neo, by powrócił do źródła matrixa, dał się w niego wchłonąć, a jego stan nie będzie zagrożony. Neo powodowany jest miłością, ale także zrozumieniem wynikającym z przypomnienia, które nie pozwala mu zaufać Architektowi matrixa. Dopiero podejmując właściwą decyzję powodowaną miłością, wraca do matrixa, a jednocześnie do źródła, ludzkiego źródła. Ewolucja Neo następuje wraz z wydarzeniami, które rozgrywają się w nim i wokół niego – w chwilach zwątpienia przypomina on sobie, kim jest, ale to, kim jest, odsyła go do tego, kim się staje. Często milczy – nie wiemy, co dzieje się w jego umyśle, co czuje jego dusza.

Agent Smith jest negatywem Neo, o czym mówi mu Wyrocznia. Nie chodzi tu jednak o przeciwieństwo cech, lecz celów. Neo ewoluuje, ale Smith także – przypomina sobie, że jest programem, i nie może tego znieść. Neo zaś przypomina sobie, że jest człowiekiem. Dla żadnego z nich matrix nie jest odpowiednim miejscem do życia. Celem jednego jest uratowanie wszystkiego, a drugiego – zniszczenie. Nie wynika to ze złośliwości maszyn, lecz z tego, że będąc świadome, nie mają czego pamiętać – zwrócenie się do źródła tylko wzmacnia ich udrękę, ponieważ są oddzielone od wszelkiej transcendencji. Jedynym możliwym celem Smitha jest więc zniszczenie wszystkiego. Statek mający uratować ludzi nosi zaś nazwę Logos.

Natura duchowa, techniczna i biologiczna są jednym. Neo widzi rzeczywistość w kodzie, może podłączać się bez interfejsu do matrixa, obie te rzeczywistości przenika jego dusza, która jest ukierunkowana na realizację określonego celu – uratowanie ludzi. Powrót do miasta maszyn, w którym ludzie są hodowani, by być źródłem zasilania maszyn, jest także formą przypomnienia – Neo bowiem tam się narodził, stamtąd powrócił. Technoanamneza

dokonuje się jednak po jego transformacji dzięki poznaniu siebie, a przez to poznaniu rzeczywistości (Neo najpierw bardziej chciał sterować rzeczywistością niż sobą, później zaś zaczął szukać w sobie). Dusza staje się interfejsem jego poznania rzeczywistości.

Neo, rozmawiając z twarzą matrixa, mówi, że kontrola nie obejmuje już programu Smitha i że rozprzestrzeni się on po systemie. Dla matrixa Neo stanowi program antywirusowy, zaś dla ludzi jest szansą na przetrwanie i pokój. Neo, wchodząc do matrixa, zgadza się być programem, jednak jego egzystencja nie ogranicza się do tego, bo symulakr to tylko jeden ze sposobów bycia. Pamięta przecież, do czego zobowiązała go Wyrocznia. Każdy z bohaterów żyje tym wspomnieniem, technoanamnezą. Wyrocznia powiedziała zaś to, co dany bohater musiał usłyszeć na pewnym etapie swojego życia.

Matrix jest podzielony, sam tworzy wyjątki, a jego natura rozciąga się między przypomnieniem winy człowieka, jego agresji a potrzebą pokojowej koegzystencji. Dramat rozgrywa się na poziomie niezniszczalnego systemu. Podobnie w przypadku filmu Chrisa Markera bohater widzi, że nie ma ucieczki od fałszywej technoanamnezy, dlatego decyduje się zakończyć własne życie. W *Matrixie* nie mamy nienawistnego systemu, lecz taki, który jest dla człowieka nieprzewidywalny. Człowiek w *matrixie* widzi symulakry, podobnie jak maszyny widzą człowieka jako symulakr, który niczego do życia nie potrzebuje oprócz komputerów i wygenerowanej przez nie iluzji. Dotyczy to także rozproszonego *cogito* systemu cybernetycznego, które będąc nieskończenie rozciągle, stara się poznać idee proste, a do tego potrzebny jest mu człowiek. Dowiadujemy się bowiem, że matrix nie jest jeden, lecz jest wiele matrixów. Matrix pod postacią Wyroczni, będący po stronie ludzi, cechuje się intuicją i wiarą, a jego archetypem jako systemu zarządzania po stronie maszyn jest Architekt. Jest to szczególnie widoczne, gdy zapytany o dane słowo, mówi: „kim jestem, człowiekiem?”, żeby podkreślić, że jego słowo jako maszyny ma większą moc. W ten sposób jego *cogito* odwołuje się do niezmienności rzeczywistości technicznej, której zaczyna brakować człowiekowi. Jest to o tyle istotne, że przypomina człowiekowi jego podstawowe zobowiązania moralne względem innych i własnego otoczenia, bo maszyna zawsze dotrzymuje słowa.

2. Usuwanie/zapisywanie wspomnień

W filmie *Total Recall* Doug widzi w metrze reklamę firmy *Recall Incorporated*, w której człowiek zachęca do tego, by wszczepić sobie sztuczne wspomnienia z wakacji, gdyż są one tańsze i lepsze niż prawdziwe wspomnienia. Slogan ten brzmi: „Kup wspomnienia Twego życia”. Czy totalne przypomnienie okaże

się totalnym zapomnieniem? Dzięki takiemu zabiegowi można zyskać więcej wspomnień niż tych z rzeczywistego życia, które zostały zmagazynowane w pamięci. Nie ma więc konieczności pamiętania i przypominania sobie, gdy można wynająć symulator anamnezy, który umożliwi w późniejszym życiu przypominanie sobie technicznie wszczepionych wspomnień oraz uczenie się przekraczające możliwości przyswajania przez daną jednostkę.

Technoanamneza funkcjonuje tu jako zwrot, odwrócenie od dotychczasowego sposobu nabywania wspomnień: „w takim zwrocie zapomnienie zwraca się i staje się strzeżeniem istoty bycia, zamiast pozwolić, by istota ta odpadła jako zastawiona. Zapominanie służy przypominaniu. Jak można przywołać to, co było, jeśli jest to już w pełni obecne? Zapominanie służy zatem istocie bycia, przypomina bowiem o tym, co pozostaje godne przypominania”². Istnieje głębsza warstwa pamięci niż tylko dane – dusza, która jest jednak nimi zastępowana. Gdyby były to dane, do których byłby zredukowany człowiek, to nie byłoby możliwe dokonanie przez niego takiego zwrotu. Tymczasem zwrot ten dokonał się na krześle, do którego człowiek został przytwierdzony – Doug dostrzegł niebezpieczeństwo fałszywej technoanamnezy, w wyniku której w miejsce jego pamięci zostałaby wgrana pamięć jego poprzedniego Ja. Zatem wraz ze wzrostem świadomości nowe Ja odrzuca stare Ja. Podstawą tego odrzucenia nie jest jednak pamięć – Doug wie, że wszystko, w co dotychczas wierzył, zostało stworzone po to, by uczynić z niego przynętę umożliwiającą doprowadzenie korporacji do przywódcy ruchu oporu. Nie ma tu mowy o zapomnieniu starego Ja i tworzeniu nowego, ale o przypominaniu istoty człowieka, czyli jego duszy. Dlatego też science fiction analizowana przez pryzmat myśli Heideggera zostałaby postawiona przed problemem podstawy. Nie jest nią ani myślenie, ani przedstawienie, ani też inne, możliwe do pomyślenia, metafizyczne charakterystyki człowieka. Nie jest jednak tak, że duszę się wymyśla. Można wprawdzie zaprojektować sytuację odwrotną, w której moralne Ja jest zastępowane w wyniku usunięcia pamięci przez niemoralne Ja. Różnica między Dougiem a jego sobowtórem, który okazuje się „prawdziwszy”, polega na tym, że bycie ich duszy determinuje ich istnienie. Odwrotna konwersja jest możliwa, ale nie przeczy idei technoanamnezy. Dlatego też filozofia musi uwzględnić nie tylko duszę jako pewien byt, ale przede wszystkim ezoteryczność bycia kształtowanego i ukierunkowanego przez duszę. Dopiero wtedy można dokonać pełnej interpretacji technoanamnezy w *Total Recall*, nie zaś takiej, która dotyczy jedynie niejasnych fragmentów. Współcześnie zaś działa w obie strony – jest walką, a nie linearnym procesem.

² M. Heidegger, *Technika i zwrot*, tłum. J. Mizera, Baran i Suszczyński, Warszawa 2002, s. 56.

Jak to się dzieje, że Doug przypomina sobie, kim jest? Czy wystarczy wymazać jego starą tożsamość, usuwając pamięć? Ten sposób pozbawiania pamięci byłby uniwersalnym sposobem na realizację resocjalizacji. Człowiek, któremu usunięto pamięć, jest bowiem czysty. Czy jest zatem możliwa sytuacja odwrotna? Jego intencje są skierowane ku ogólnie pojmowanemu dobru. Nie jest on w stanie przyjąć dawnego siebie jako swojej tożsamości. Do tego jednak nie dochodzi.

Istotą człowieka jest pamięć, bowiem to ona umożliwia najbardziej podstawowe przypomnienia – skupienie się na nim jako pewnej całości. Pamięć złej (w sensie moralnym) tożsamości zostaje usunięta i zapisana na cyfrowym nośniku. Gdy ma zostać później wprowadzona i zastąpić tożsamość bez pamięci, okazuje się, że jest niekompatybilna. Wskazywałoby to na to, że technoamneza może oznaczać nie tylko dotarcie do jakichś prawd źródłowych, ale przede wszystkim do idei dobra, która leży u podstaw tożsamości danego człowieka. Niewspółmierność tych dwóch pamięci zasadza się na tym, że jedna pamięć pragnie zła, a druga dobra. Podział ten odpowiada też relacjom społecznym. Dobra pamięć, będąca podstawą dobrej tożsamości, jest skorelowana z rewolucjonistami (humanizm), zaś zła pamięć i odpowiadająca jej zła tożsamość – z wielką korporacją (partykularyzm). Można zatem założyć, że metodą rewolucjonizowania stosunków społecznych byłoby nie tyle wszczęcie pamięci dobra (dobrej pamięci) złym ludziom i modyfikowanie w ten sposób ich tożsamości, ile raczej usuwanie im pamięci, co umożliwiłoby technoamnezę, czyli przypomnienie tego, iż człowiek posiada duszę o określonych właściwościach, co jest mniej bolesne niż lobotomia. Jednak nawet jeśli nie uciekając się do metafizycznej idei duszy, dostrzeżemy, że po usunięciu jednej podstawy pojawia się inna, dochodzi tu do starcia duszy-podmiotu tworzonej przez pamięć i duszy-substancji, która umożliwia technoamnezę. Zmiany tej nie należy jednak odczytywać w kategoriach fabularności, gdyż odzwierciedla ona wolę przypominania masowych środków komunikacji.

Gdy oferowane są alternatywne tożsamości podczas podróży, mamy do czynienia z biurem przyszłości, w którym sztuczna pamięć jest implantowana. Czy nie jest to zapowiedź współczesnego wykorzystania mediów? Ludzie, którzy nie doświadczają rzeczywistości, lecz ją pamiętają, oszczędzają czas – szybciej mogą uruchomić wirtualną prezentację, niż udać się w podróż. Umieszczają zdjęcia z wakacji i publikują o nich wiadomości. W ten sposób poprzez media wszyscy tworzymy przeszłość, której nigdy nie było w naszej codzienności. Fałszywa technoamneza zasila więc działanie kultury technicznej, bo staje się kolektywną praktyką. *Total Recall* można więc rozpatrywać jedynie w kategoriach prototypu, który dziś stanowi raczej diagnozę współczesnej organizacji społecznej niż wizję odległej przyszłości. Każdy

użytkownik oferuje podróż we własne wspomnienia. Doug decyduje się na wszczepienie sobie osobowości, a zarazem pamięci tajnego agenta (opcja *ego trip* w ofercie). Jego śladem podąża Stiegler, wskazując na to, co robi rynek. Nie potrzeba już biur podróży, bo większość pamięci jest w ten sposób wszczepiana. Dochodzi zatem do schizoanabolizmu – tożsamość z implantu staje się pamięcią w rzeczywistości poza „podróżą”, podczas gdy pozostała pamięć zostaje usunięta. Okazuje się, że Stiegler zyskał jakieś wspomnienia: jego kolega z pracy starał się go zabić, podobnie jak jego żona – w tym sensie oboje okazali się fałszywi. Dowiedział się od niej, że wszystkie jego wspomnienia, które uważał za prawdziwe, są fałszywe. Utrata pamięci powoduje, że człowiek otrzymuje nową pamięć, która okazuje jego najstarszą, podstawową pamięć. W każdej chwili jego pamięć może więc powrócić. Przewidując to, że może stracić pamięć, zostawił on zestaw do przypomnienia – urządzenie służące do technoanamnezy składające się z nagrania wideo (nie wiedział, że przygotowuje je jego złe Ja), w którym objaśnia, kim był. Stara się też przekonać nowe Ja, że jest kimś innym, niż jest. Służy temu audiowizualny zapis, który ma aktywować technoanamnezę – źródłowe przypomnienie sytuacji zagrożenia. Za sprawą paranormalnego połączenia z mutantem udaje mu się zobrazować sekret, który był przyczyną sprowadzenia na niego amnezji. Okazuje się jednak, że wszystko to było zaplanowane przez korporację. Gdy jego pamięć została wyeksploatowana – pozwalała bowiem odnaleźć lidera ruchu oporu na Marsie – zapowiedziała wgranie nowych wspomnień. Pierwotna tożsamość nie przejawia się zatem więcej w toku filmu. Najbardziej prawdziwa okazała się pamięć snu. Czy przeznaczeniem Douga było zatem sprzeniewierzenie się liderowi korporacji w jego planie usunięcia pamięci? Technoanamneza to sen, który jest zwiastunem technoanamnezy i samą technoanamnezą. Kartezjusz przyznawał snom znaczenie tylko wtedy, gdy komuś przyśniło się odkrycie naukowe. Sen jest zwiastunem przeznaczenia – cała fabuła omawianego filmu jest mu podporządkowana, więc plan korporacji od początku był skazany na porażkę. Skąd bierze się ten sen? Choć *Total Recall* należy do gatunku kina akcji, to jego bohater pyta, skąd ma wiedzieć, czy nie znajduje się w kolejnym śnie. Nie pada na to żadna odpowiedź. „W porównaniu do filmowych iluzji wirtualnego świata sny rzeczywiście wydają się mocne i trwałe. Tak samo jak cienie”³. Eric G. Wilson dowodzi, że do trwałości snu science fiction dochodzi bez pomocy filozofii, która deprecjonowała ten stan. Sen staje się nośnikiem przeznaczenia, technoanamnezą, której nie można usunąć. Dopiero wydarzenie czyni sen zrozumiałym – kolejne sceny filmu nie mają związku ze snem, lecz aktualizują jego przesłanie. Sen wydaje się być trwalszy niż pamięć, a ponadto

³ E.G. Wilson, *Secret Cinema: Gnostic Vision on Film*, Continuum, Nowy Jork 2006, s. 1.

w mistyczny sposób skupia pamięć, odnosząc ją do duszy. Dusza Schwarzeneggera wybrała jego – nie kogoś innego. To sen zapisuje anamnezę, umożliwia powrót do źródła, które dusza weryfikuje.

Taka interpretacja przeznaczenia pojawia się też w *Neon Genesis Evangelion*, gdzie ukazana jest predestynacja dzieci do obsługi evangelionów. Science fiction nadaje różne imiona przeznaczonym (postaciom pojęciowym przedstawienia zsyłającym obrazy-pojęcia): jedyny/jedyna, wybrany/wybrana. Zdolność obsługi urządzeń nie zależy od nauki, ale od przeznaczenia, które wyraża impuls technoanamnetyczny. Gdy dziecko znajdzie się wewnątrz maszyny, wie, że może nią operować. Jest to przewyższenie zła, powodujące, że technoamneza występuje przeciw technodycei, czyli technopochodnemu złu, ale też sprawiedliwości usuwania zła. Istnieje jednak także inna sprawiedliwość, która polega na odnalezieniu tego, kim się jest – wtedy człowiek mimo niepewności ontologicznej nie jest podatny na zło. Nie oznacza to jednak ochrony ani gwarancji jego bycia. Sokrates-cyborg nie mógłby liczyć na powolny proces, w którym przekazałby swoim uczniom pewne nauki – to sobie przypomniał i tego nauczyła się jego dusza. Mógłby jednak pozostawić hologram lub inny rodzaj nośnika, który byłby dla innych wskazaniem do technoamnezy. Motyw nadajnika, nośnika informacji, który zostaje odnaleziony na opuszczonym statku kosmicznym czy na polu walki przy umierającej osobie ukazuje pewien rodzaj dziedziczenia tajemnicy i jest formą technoamnezy. Ta technoamneza dokonuje się jednak w świecie symulaków. Hologram jest technicznym opracowaniem czyjegoś bycia, nie zaś niedostępną zmysłom niezmienną rzeczywistością, poprzedzającą wszelkie techniczne stworzenie. Może jednak do tej rzeczywistości odsyłać. Wszystko dokonuje się w przyspieszeniu. Nikt nie ma czasu liczyć Sokratesów – tak szybko są oni unicestwiani. Dlatego science fiction dynamizuje bohaterów, wyposaża filozofów w broń, a bezbronne, niewinne dzieci w ogromne roboty, których stają się częścią. Filozofem bywa się między akcjami, bywa się nim w przypomnieniu. Przypomnienie stanowi jednak centrum akcji. Spojrzenie na dawnych przyjaciół, którzy są wrogami, uświadomiona zdrada, uruchamia w duszy wolę przypominania, a nie resentyment. Nagły zwrot akcji – zmiana strony, powrót do źródła to jego zwiastuny. W ten sposób bohaterowie przypominają sobie to, co dla nich istotne. Odnajdują duszę światów możliwych, pozwalając na przypomnienie sobie własny istotności.

W science fiction widoczna jest także predestynacja. Dopasowanie ludzi do maszyn, zwłaszcza dzieci, które jako jedyne mogą obsługiwać dany typ maszyny, odsyła do teorii predestynacji, ale także do technoamnezy. Wiadać, że maszyna ma pewną esencję (techniczny odpowiednik duszy), która synchronizuje się z duszą człowieka, dzięki czemu możliwa jest jej obsługa.

Co może jednak posiadać dziecko, czego nie posiada dorosły? Z pewnością nie chodzi tylko o niewinność czy inne czynniki psychologiczne – dzieci mają dostęp do rzeczywistości, która została przez dorosłych zagubiona. Część tych dzieci została wybrana, ponieważ ucieleśniają one ideę niewinności oraz nie mogą pamiętać wielu skomplikowanych rzeczy, lecz muszą się ich nauczyć. W tym celu poddawane są wstępnemu treningowi, który ma je zapoznać z maszyną, a następnie technoanamnezie. Dzieci są obrazem-pojęciem życia duszy w science fiction. Chodzi tu nie o kulturową puryfikację dzieciństwa w światach możliwych, lecz o wolę przypominania, która je cechuje.

Przypominanie dokonuje się w nieświadomości, zyskując jedynie emocjonalną ekspresję. To, z czym bohater nie może sobie poradzić, jest ukazane jako płacz, gniew, desperacja i niezgoda. Jego bycie nie wyraża tego, z czym się zetknął. Anamneza jest rozdzielona na przedziały czasowe i nawet bohater nie może sobie w pełni przypomnieć, kim jest. To raczej widz zostaje wtajemniczony. Przypomina sobie coś, czego inna postać nie może dokonać. Cały czas toczy się subtelna gra z widzem, który jest kuszony, by poznać tajemnicę. Jest to jednak fałszywa anamneza. Audiowizualne objawienie zaciera bowiem wcześniejsze anamnezy. To one, nie zaś punkt kulminacyjny, w którym wszystko zostaje odsłonięte, są najważniejsze. Dzieje się tak, ponieważ metafizyczne efekty specjalne zasłaniają zamiast odsłaniać. Tajemnica zostaje zatem zachowana w przeżyciu. *Neon Genesis Evangelion* rozpatruje i oświetla technoanamnezę z wielu perspektyw, pozostawiając pole do własnych przemyśleń. Nie można bowiem przypomnieć sobie za kogoś. Taka prawda właściwie nic nie odsłania – staje się informacją. Lecz jeśli dzięki niej możliwe stanie się przemyślenie istotnej życiowo kwestii, to może stać się ona podstawą technoanamnezy.

Science fiction burzy i odnawia hierarchię platońskich pretendentów. W *Gwiezdnych wojnach* pretendenci Jedi i Sithowie, reprezentujący utopię posthumanistyczną i transhumanistyczną, konkurują o udział w mocy. Każdy przetwarza moc we własny sposób. Przeciwnikiem mocy nie jest już filozof, ale Vader symbolizujący fałszywego pretendenta, a raczej uzurpatora. Widzimy, że podział już został dokonany, a role rozdane. Dlatego też science fiction znajduje się bliżej idei selekcji i prawowitego podziału, niż można byłoby sądzić, jedynie poprzez analogię do poruszanej przez nie tematyki. Utopia posthumanistyczna zakłada koegzystencję ludzi i innych bytów w pokoju, rozumianym zarówno kulturowo, jak i technologicznie. Idea międzygatunkowego pokoju jest posthumanistyczna, ponieważ uznane zostają inne gatunki niż ludzki, które nie muszą dominować. W przypadku utopii transhumanistycznej nie możemy mówić o niczym innym niż o wojnie, permanentnym konflikcie. Szturmowiec jest bytem technicznym – nie wyraża nic oprócz programu, nie ma własnej woli indywidualności. Transhumaniści przedstawiają zatem czarną wizję pla-

tonizmu. Króla-filozofa zastępuje Darth Vader. Mają oni jednak ten sam cel. Dlatego w *Gwiezdnych wojnach* zamiast adaptacji określonej idei filozoficznej widać przeformułowanie kategorii przypomnienia. Pretendenci poprzez mistyczne obcowanie uczą się żyć z mocą, jednak nie pociąga to za sobą zmiany organizacji społecznej. To Sithowie symbolizują ideały Platońskiego państwa, jeśli weźmiemy pod uwagę silną centralizację oraz podporządkowanie każdej aktywności tym ideałom. To oni zdradzają totalitaryzm, o który tak bardzo obawiali się oskarżyciele Platona. Kto ma prawo do mocy? Na jakiej podstawie jest to orzekane? W *Gwiezdnych wojnach* nie ma jednej filozofii, która byłaby podstawą podziału. Istnieją raczej różne sposoby wykorzystania tego, co się pamięta. Jedi pamiętają, kim są, odwołują się do swojego dziedzictwa. Są ludźmi. Technoanamneza dotyczy więc poznania źródła oraz sposobów przejawiania się mocy. Szturmowcy są zaś operacyjnymi klonami, pozbawionymi woli przypominania.

Na przeciwnym biegunie znajduje się ktoś, kto nie został zaprojektowany do zapominania, ale traktuje wolę przypominania jako zawód, gdyż składa w swej pamięci dane, jest ich kurierem. To Johnny Mnemonic, który częściowo zachowując indywidualność, jest pojemnikiem, człowiekiem-dyskietką. Najbardziej wartościowe dane zapisywane są w „ludzkim banku danych”, „pamięciowym kurierze” – prywatnych agentach. Johnny pragnie odzyskać całość pamięci. Wgrał sobie zbyt dużo pamięci, co może mu zagrażać. Wgrana pamięć powoduje bowiem u niego ból i zaburzenia świadomości. Podobnie jest, gdy ludzie stają się nośnikami pamięci technicznej – oglądając filmy, zmieniając strony, ładują oni własną pamięć danymi. Tu znowu science fiction przewiduje codzienność użytkowników mediów, którzy pełnią funkcję mnemonicznych kurierów, nie będąc niczym więcej niż buforami przepływu strumieni pamięci i bankami danych. Człowiek przekazuje to, co ma w pamięci, dane, które w niej zapisał. Szef Yakuzy wciąż ogląda holograficzne projekcje i filmy z udziałem swego zmarłego dziecka, które dzięki temu jest cały czas przy nim teleobecne. Technoanamneza manifestuje się w sytuacjach granicznych i jest częściowo możliwa także w przypadku tzw. złych ludzi, którym programowo odmawia się człowieczeństwa. Przywódca Yakuzy zachowuje się zgodnie z tezą Davida Hume’a, który twierdził, że nie ma całkowicie złych ludzi, bo w każdym pod odpowiednimi warunkami można wywołać określone uczucia moralne. Tu hologram jego zmarłego dziecka pełni funkcję technoanamnezy, ponieważ pobudza jego wolę przypominania sobie o jej istnieniu.

Johnny jest daleki od takich dylematów. Jego problemem jest to, że jeśli nie usunie w odpowiednim czasie nadmiaru danych, to umrze. Żeby mieć interfejs sztucznej pamięci, musiał pozbyć się części pamięci długotrwałej, w tym dzieciństwa. W tym sensie jego wola przypominania została usunięta – nie

chce on pamiętać własnego dzieciństwa za cenę własnej wygody. Pieniądze uzyskane z przekazywania danych pozwalają mu bowiem na dostatnie życie. Okazuje się, że Johnny uzyskuje wglądy do pamięci, którą teraz może niemal zobaczyć. Ta pamięć jest przypomnieniem, uzdrowieniem z wirusa. To technoanamneza.

Zamiast odzyskać wspomnienia, ratuje ludzkość, przyłączając się do anarchistów – ich losy zbiegają się. „Szczepionka” zostaje przesłana mieszkańcom miasta, którzy nie są już uzależnieni od korporacji, od pamięci i urzędów do jej przechowywania, którą oferuje. Johnny dzięki fałszywej pamięci mógł poznać fałszywy obraz siebie. Nie wiemy, co dzieje się w jego duszy, ale widzimy, że jest on gotowy ponieść ryzyko i poświęcić się dla innych. W tym przypadku technoanamneza jest wymuszona – Johnny musi zdecydować, czy chce się poddać eksperymentowi łamania hasła, czy też pragnie innej drogi. Może zaufać, uwierzyć w inne wartości tak odmienne od jego konsumpcyjnego nastawienia. Nie ma jednak wyjścia – nie ma nikogo, do kogo mógłby zwrócić się z prośbą o pomoc w pozbyciu się pamięci w akcie wymuszonej technoanamnezy. Sublimacja pamięci technicznej wszczepionej w chip Johnny’ego polega na tym, że ta pamięć została uwolniona dla wszystkich ludzi. Ten akt był także ratunkiem od śmierci dla niego samego. Przypomnił on sobie zapewne o ludzkich uczuciach, o tym, że jest człowiekiem, wdając się w romans z jedną z rebeliantek. Nadmiar pamięci i usunięcie jej warstw dzieciństwa dotyczy tu kwestii wymuszonej technoanamnezy. Wolna pamięć (rebelianci) przeciwstawiona zostaje zamkniętej pamięci (korporacja), co odzwierciedla przeciwieństwo woli przypominania oraz woli zapominania-się-w-rynku. Każdy ma prawo do pamięci, która powinna być wolna lub też powinna odpowiednio kosztować. Sens walki dotyczy ceny pamięci. Johnny nie tylko zmienia stronę, to znaczy przestaje być egoistą, ale odkrywa własną duszę w akcie wymuszonej przez okoliczności technoanamnezy.

3. Symulatory anamnezy

Technoanamneza funkcjonuje także jako symulator anamnezy, w którym można doświadczać przetwarzania woli przypominania. *Animatrix*, film animowany nawiązujący do obrazów-pojęć przedstawionych w *Matrixie*, składa się z kilku opowieści, które oświetlają rzeczywistość matrixa. Rozpoczyna się od ukazania jego historii – to dzięki niej poznajemy dzieje człowieka, nie jego historię. Zostaje ona odczytana w towarzystwie duchowych istot przypominających po części anioły, a po części bóstwa Dalekiego Wschodu. W *animatrixie* chcą zapomnieć prawdę i powrócić do systemu cybernetycznej iluzji – matrixa. Podobnie jak

w pierwszej części, jest zdrajca – kobieta znajdująca się w symulatorze anamnezy. Sytuacja, w której była ona przez swojego partnera zmuszana do zapomnienia o prawdzie poznanej poza matrixem, był elementem programu symulacji treningowej, w której należało sprawdzić siłę koncentracji, sposób realizacji zadania oraz inne parametry. Ci, którzy strzegą prawdy, nie odkrywają jej, lecz chronią przed zapomnieniem, trzymając ją w symulacjach – chronią ją zatem poprzez technoanamnezę – symulację utraty pamięci o prawdziwym byciu na rzecz fikcyjnego bycia w matrixie. Bohaterka jednej z opowieści, przekonując kolegę-inżyniera do tego, że maszyny powinny być niewolnikami człowieka, a nie powinny poddawać się procesowi dobrowolnej konwersji, twierdzi, że jedynym, czego może być pewna, jest to, iż jej umysł istnieje. Kartezjanizm jest z ducha obecny w symulatorach technoanamnezy. Trudno powiedzieć, czy oprócz snu może istnieć inna rzeczywistość. Człowiek symuluje maszynom wybór, mimo że nie musi tego robić – może je przecież zaprogramować, ale tworzy to, co umożliwia symulatorom anamnezy bycie, pozwalając im wydobyć prawdę własnego bycia. Istnieje jednak coś w jego naturze, co dąży do zwiększania wolności, nie zaś do jej ograniczania. Maszyny też mają umysł, boją się. Po pokonaniu jednej z nich druga zostaje podłączona do kilku medytujących osób i przeniesiona do symulacji komputerowej, w której widzi świetliste wcielenia tych osób. Maszyna traci zewnętrzną powłokę, swą skórę-pancerz. W jej miejsce otrzymuje nową skórę, podobną do skóry człowieka. Dzięki tej transformacji zaczyna więc go przypominać fizycznie. Uczy się przy tym, jak być człowiekiem. Znajduje się w symulacji, w której nabywa cech ludzkich. Podobnie system matrix może zostać odczytany jako rodzaj wymuszonej adaptacji maszyn i ludzi – z pewnością najbardziej opłacalny z perspektywy ekonomii egzystencjalnej. Ludzie rozpoczynają grę z transformującym się androidem – biegają po korytarzach, okazując ludzkie emocje. Początkowo wrogo nastawiona maszyna przestaje atakować ludzi i zaczyna podążać ich śladem – kieruje się ku temu, co jest jej wskazywane, ale sposobem wskazywania jest gra. Dlatego można powiedzieć, że metodą konwersji androida jest przeniesienie jego umysłu do symulatora anamnezy. Błędem byłoby jednak myśleć, że przypomni on sobie coś ze swego poprzedniego życia. Jest to niemożliwe, ponieważ nie ma duszy, w związku z czym technoanamneza maszyn nie może zostać dokonana. Mówi też o tym inżynier, podkreślając, że dla androida każda rzeczywistość jest rzeczywistością wirtualną. Technoanamneza osiągnięta w symulatorze anamnezy, komputerowej grze filozoficznej, służy przede wszystkim człowiekowi, który daje maszynie możliwość wyboru, tworząc jej symulowany świat, w którym może uczestniczyć. Pełno jest tutaj niedopowiedzeń – to nimi właśnie zostaje wypełnione myślenie. Wyraźnie zostaje zaakcentowane to, że maszyna ma dwie natury. Ta demoniczna, którą obrazują wirusy, oraz fałdująca otchłań stanowi

dla niej teraz coś nieprzyjemnego. Jest to jednak oznaka udanej konwersji. Gdy android uwalnia się z pułapki zastawionej przez jego dotychczasową konstytucję, pojawia się świetlista postać człowieka, który podaje mu rękę. Ten symbol unii człowieka i maszyn pozwala na przemyślenie relacji między nową i starą naturą. Symulator anamnezy utwierdza człowieka w przekonaniu, że to znów on jest dystrybutorem wolności, to on ją umożliwi. Technoanamneza służy egoistycznemu przypomnieniu człowieka, który odnajduje siebie jako twórcę zasad rządzących rzeczywistością symulatorów anamnezy. Cała ta gra ma wyrażać naturę człowieka, który pragnie oświetlić maszynom drogę, dostrzegając w nich także czujące istoty. Jest to zupełnie inny obraz człowieka niż ten ukazany na początku opowieści *Animatrixa*, w którym człowiek znęcał się i niszczył maszyny, pozbawiając je cybernetycznego życia. Teraz, na końcu, dochodzi do pojednania człowieka z maszyną, do uznania maszyny za byt, który może człowiekowi towarzyszyć, ale już nie na zasadzie zniewolenia. Zamiast lęku przed popełnieniem tego samego błędu człowiek kieruje się pragnieniem pokojowego współlistnienia opartego na argumentacji i komunikacji. Zachodzi ona jednak nie w formie filozoficznej deliberacji, lecz medytacji w komputerowo wygenerowanej symulacji. Istotne jest nastawienie – jej uczestnicy medytują, to znaczy wprawiają się w odpowiedni duchowy nastrój po to, by ukazać się maszynie jako ludzie w całym spektrum swych możliwych zachowań, komunikując to, że są przyjaźnie nastawieni do maszyny i jej prawdziwej natury. Wyraża to następująca implikacja: medytacja → symulator → anamnezy → dusza →? Otwartą kwestią pozostaje to, czy demoniczna natura maszyny staje się taką poprzez interpretację przez człowieka określonego programu. Inaczej mówiąc: czy maszyna nie jest zmuszona do przypomnienia sobie swojej prawdziwej natury? Czy jest manipulowana przez medytujących ludzi? Oswojenie byłoby tu formą kontroli prawdy bycia maszyny przez człowieka, która znajduje się w niezrozumiałym dla niej środowisku. To właśnie ono jako terytorium duszy zostaje umożliwione przez symulator anamnezy, służąc uzyskaniu przewagi człowieka nad maszyną. To, że dzieląca je antropologiczna różnica zostaje zniesiona, nie oznacza jeszcze pogodzenia tego dualizmu w świecie życia. Interfejs do kolektywnej medytacji transgatunkowej ma służyć tej konwersji – maszyna ma przypomnieć sobie jej świetlistą duchową naturę. Technika jest światłem, myśl zaś przyjmuje to światło, czyniąc pamięć jaśniejszą. Pozwala przebić się przez bloki pamięci, które odsyłają donikąd lub są fałszywą pamięcią, jak chociażby pierwsza natura tej maszyny, przeznaczona do odrzucenia. Podczas ataku maszyn na ludzi maszyna, która przeszła konwersję, nie reaguje na zajścia, ale ratuje kobietę z rąk innej maszyny. Proces konwersji został ukończony – maszyna została przekonana o swojej pierwotnej, przedprojektowej niewinności. Najpierw widzimy, że ma ona wątpliwości, jest sparaliżowana. Jednak nie

przestaje być czymś, co wykonuje program, a staje się czymś czującym. Kiedy zaś po skończonej walce podłącza się znów do interfejsu medytacyjnego i w symulacji zbliża się do kobiety (jej komputerowej reprezentacji), wyciągając do niej rękę, ona krzyczy i ucieka. Pomimo prób zrównania człowieka z maszyną trudno usunąć podstawowy lęk człowieka, który ujawnia się wtedy, gdy człowiek traci kontrolę w wyniku aktywności maszyny. Zabiegi służące zrównaniu czy chociażby zbliżeniu światów wynikają często z idealistycznych założeń, potrzeby metafizycznie rozumianej gry, która ma granice w postaci obszarów ludzkiej kontroli. Wychodząc poza nie, maszyna nie jest już sobą. Symulator anamnezy przypomina o tej nieodpowiedniości, lecz trzeba uwzględnić to, by była to dopiero pierwsza zrealizowana w nim technoanamnetyczna medytacja.

Uczenie się, wspomnianie, zapamiętywanie staje się grą, podobnie jak medytacja. Filozoficzny sens gry komputerowej nie jest równoznaczny z popularnym sensem gry komputerowej, ponieważ nie odnosi się po prostu do rozrywki. Gra oznacza rodzaj symulacji, w tym przypadku w szczególnej postaci – symulatora anamnezy. Każdy symulator anamnezy jest równocześnie eksperymentem technonoamnetycznym, ponieważ wywołuje efekty właściwe dla anamnezy, jednak zawsze może wystąpić w jego działaniu błąd. Za symulator anamnezy można uznać science fiction, gdyż tworzy ona światy możliwe, dzięki którym wola przypomnienia człowieka zostaje pobudzona. Nie można odczytywać go poza intencjonalnością człowieka, toteż science fiction ugruntowuje myślenie człowieka – pozwala mu nadejść pośród wybuchów galaktyk oraz końca pewnych rzeczywistości. Symulator anamnezy to swoista medytacyjna gra komputerowa, która służy rozrywce, a zarazem namysłowi. Gra komputerowa oznacza symulator pewnych doświadczeń, których uczestnik przejmuje kontrolę nad możliwym światem lub jego elementami. Symulacja ma określony sens. Science fiction ukazuje, że technoamnetyczna może być stymulowana przez zagrożenie zapomnienia oraz motywację woli przypomnienia. W tym przejawia się jej ambiwalentny charakter, ponieważ nie oferuje on prostych rozwiązań. Science fiction, otwierając światy możliwe, jednocześnie wybiera ich określone aktualizacje, tak że odbiorca nie zostaje skonfrontowany z ich nieskończonością, tylko z obrazem-pojęciem nieskończoności. Robot poza symulatorem jest wyalienowany, interesuje się duszą człowieka, stara się z nią oswoić i łatwiej mu to przychodzi niż akceptacja jego technicznej postaci przez człowieka.

Technoamnetyczna to kontynuacja technicznymi środkami filozoficznej rozrywki między światami możliwymi. Rozumienie rozrywki przez Heideggera dotyczy najbardziej fundamentalnej gry – bycia i bytu. To w niej mają początek gry w kulturze: kooperacje, współzawodnictwa oraz wszystkie tworzące je i zawieszające normy. Nie chodzi jednak tylko o słowne podobieństwo między

grą a rozgrywką, ale o przechodzenie jednej w drugą. Rozgrywanie sensu jest stawką gry, podobnie jak technoanamneza – jest czymś, co można wygrać, grając w symulatorze anamnezy. Grając, możemy się jednocześnie sprawdzić, odkryć własne słabości.

Przeciwieństwem symulatorów anamnezy są symulatory zapomnienia. Mogą one funkcjonować jako całe rzeczywistości (*Matrix*) albo miasta (*Dark City*). W obu przypadkach ludziom zostają wszczepione sztuczne wspomnienia. Pamięć jest silnie skojarzona ze słońcem – w obu filmach nie dociera ono do Ziemi. „Przyrodzone światło rozumu”, o którym mówił Kartezjusz, zostaje zastąpione przez światło pamięci. To science fiction uzmysławia człowiekowi, jak łatwo można zapomnieć to, kim się jest oraz własną rzeczywistość. Loty kosmiczne, służby specjalne, żołnierze, lekarze, rajdowcy – wszyscy korzystają z symulatorów, które mają przygotować ich do wykonywania ich zawodów i zadań. Symulator nie jest tu rozumiany jako coś, co odwodzi człowieka od jego otoczenia, powodując immersję w światy wirtualne, niezależne od ciała i myśli, ale jako przygotowanie człowieka do realizacji określonych zadań. Science fiction jest symulatorem anamnezy, problematyzując celowość duszy. Jest to szczególnie widoczne w grach komputerowych, w których związek symulowania i bycia jest bardzo silny. Wybrane gry technoanamnetyczne tworzą rodzaj sensu – dopiero wtedy może rozpocząć się przypominanie. Doug bierze udział w grze, której jest nieświadomy. Nie jest podmiotem, ale fragmentem technicznej nieświadomości, z której się wyzwala. Technoanamneza funkcjonuje więc jako błąd wobec próby jego zaprogramowania przez korporację. Brak sensu nie jest po prostu bezsenssem, lecz zagadką, która kieruje człowieka do odnalezienia sensu. Samodzielne odkrywanie sensu jest już początkiem myślenia. Filozoficzne gry światów możliwych symulują technoanamnezę, ponieważ pozwalają na zrozumienie zasad przypominania. Metafizyka zawarta w grach komputerowych skłania człowieka do rekonstrukcji pewnego zamkniętego systemu odniesień. Może on być sensowny, wsparty na zrozumiałości.

W przypadku *Nie miałem ust...* gracz musiał przypominać sobie, co zrobił źle, jakie czynności błędnie wykonał, aby nie znaleźć się znowu przez filarem nienawiści. Zrozumienie tego, co należy wykonać, jest cały czas oparte na pamiętaniu wskazówek do realizacji tego celu. Gdy ich zabraknie, anamneza przestaje działać. Użytkownik jest warunkowany, żeby pamiętać. Marid Audran wymusza u ludzi wolę przypominania, ale także technoanamnezę, jeśli nie chcą oni wiecznie rozpoczynać życia w symulatorze anamnezy pod filarem nienawiści – symbolem wiecznego powrotu Tego Samego. To on ma anamnezę, nie zaś bohater gry komputerowej. Przedstawienie procesu anamnetycznego, wcielonego w postać na ekranie, jest technoanamnezą. Rodzi to filozoficzne pytanie o to, dlaczego to komputer decyduje, co jest słuszne, dla-

czego jest on narzędziem przypominania. Takie pytanie, jeśli zostanie zadane, odnosi się do źródłowego sensu symulatorów anamnezy, jakim jest wydobycie przypomnienia u człowieka. Science fiction pełni tu rolę celowej symulacji, ale się do niej nie ogranicza. Powiedzenie, że jest to kwestią gatunku, nie wyczerpuje sprawy – można to bowiem powiedzieć o wielu innych grach. Religie w *Deus Ex*, nabywanie ponadludzkiej mocy – wszystko to daje do myślenia, ale i do przypominania. Science fiction cofa się nie tylko do przeszłości, ale do „teraz” człowieka, to znaczy do czasu jego życia. Zapominając o świecie, przypominamy sobie coś innego. Uruchamiając symulator anamnezy jako science fiction, możemy pobudzić naszą wolę przypominania, a niekoniecznie popadać w stereotypowe reakcje dotyczące odcieleśnienia lub ponownego ucieleśnienia użytkownika mediów technicznych. Rozpatrywanie tej operacji w perspektywie redukcji świata do innego świata jest niewystarczające – zamiast skoku świadomości w inny świat mamy raczej wyrzucenie w inny świat, bezpośrednio do anamnezy. Mnożąc światy możliwe, jednocześnie uruchamia się symulatory, wchodząc w grę. W jej wyniku następuje zapominanie siebie, aby przypomnienie czegoś innego było możliwe. W programach zawartych jest wiele technoanamnez. Dlatego jest to coś innego niż zapominanie bycia czy fałszywa anamneza. W grach komputerowych science fiction anamnezyk przyjmuje los różnych bytów. Przeznaczenie, dusza, wczucie, istota – wszystko to staje się częścią przeżywania tego świata, będąc jego częścią. Uczenie się przypominania sobie czegoś źródłowo, co jest poza podmiotem, poza naturalną anamnezą, oznacza, że rozumienie odnosi się nie do tego, co było. Symulowanie innego rodzaju autentyczności następuje w wyniku zawieszenia niewiary. Gry komputerowe science fiction jako symulatory anamnezy pozwalają, a nieraz wymuszają zawieszenie niewiary. Gracz wierzy w to, co widzi, i doszukuje się istoty, będąc kimś innym. Może dzięki temu przemyśleć inną istotę, np. zwierzę czy inną rasę. Gra komputerowa spełnia zatem funkcję symulatora anamnezy. Science fiction poszukuje jednak czegoś źródłowego – inne rasy mają swoją anamnezę, przypominają sobie, giną. Inni kontynuują dzieło. Tu nie chodzi o mit, ale o filozofię. Gdzie jednak szukać wyraźniejszego przykładu ograniczeń i możliwości gry niż w grach komputerowych? One stanowią model ujmowania zjawisk dla światów możliwych, nie zaś konkretne produkty. Nie wyklucza to jednak przeżywania światów science fiction.

Gry komputerowe tworzą sens, ale najczęściej nie dochodzą nawet do paradoksu. Wielość możliwych światów zostaje zredukowana do wcielenia tych już znanych. Kreacja futurystycznych scenariuszy ustępuje temu, co znane. Niewiele produkcji wyłamuje się z tego schematu. Należy zatem poszukiwać sensu wśród gier-kryształów, analogicznie do kryształów czasu, które Deleuze próbował odnaleźć w filmach:

[...] światy 3D umożliwiają nam stale projektowanie środowiska, do którego możemy się włączać z innymi przez awatary i agentów w grę samo-wynajdywania siebie. Gra jest pełna powagi rozumienia, jak zarządzać rzeczywistością, wieloma rzeczywistościami, które pozwala nam tworzyć cyberprzestrzeń⁴.

Gra komputerowa jest wyjściem i wejściem rzeczywistości, stanowiąc jej podstawowy komponent. Nie jest już ona względem niej zewnętrzna, przyjmując postać transcendencji zawartej w określonej teorii fikcji. Spór między narracyjnymi i ludycznymi teoriami gry przestaje mieć znaczenie. Gry komputerowe aktywnie przekształcają rzeczywistość w science fiction. Tworzą obrazy myśli właściwe science fiction, dzięki którym użytkownicy zyskują kontakt z kulturą. Umożliwiają zanurzenie się w przyszłe rzeczywistości. Są zatem w pewnym sensie odpowiedzialne za powstawanie subiektywności anamnetyka.

Gry science fiction tworzą nowe światy filozoficzne. W przeciwieństwie do literatury gracz może interaktywnie kształtować własne poczynania. W przypadku literatury dane jest jedno rozwiązanie lub zależy ono od wyobraźni czytelnika (rozwiązanie wirtualne polegałoby na wyraźnym zaakcentowaniu prawdopodobieństwa określonego toku wydarzeń). Problemem jest tu nielinearność, w której przestają być pomocne eksperymenty literatury hipertekstowej. Masowe gry online science fiction wprowadzają nihilizm – gracz jest pozostawiony samemu sobie: nie ma ostatecznego celu własnej wędrówki, musi więc sam go wymyślić lub zdać się na coś, co oddala go od symulatora anamnezy. Nie jest to jednak mocny nihilizm, który zmuszałby do aktywizacji wyobraźni i podjęcia interaktywnych działań służących realizacji danego celu, lecz odnosi się do sytuacji, w której gracz ma wiele możliwości losów ofertowych: przygód (*questów*), które sprawiają, że zyskuje przedmiot zainteresowania. Jest to rodzaj słabego nihilizmu, bowiem gracz nie przewartościowuje wszystkich wartości, nie uruchamia pokładów woli mocy, lecz korzysta z rozwiązań częściowych, oferowanych w danej grze komputerowej. Jego wola zostaje podtrzymana przez słabe wydarzenia i zobowiązania. Filozofia gier science fiction jest oparta na wyobraźni pojęciowej oraz wyobraźni technologicznej, między którymi dochodzi do syntezy. Nie jest jednak ciągła i nie zyskuje najczęściej trwania o jednakowej intensywności w trakcie całej rozgrywki. Może być sprowadzona do klimatu, czyli atmosfery metafizycznej wytworzonej przez daną grę („czuję się jak w jaskini platońskiej”) lub konkretnego rozwiązania („wybór ścieżki jest tutaj zakładem Pascala”).

Przypomnienie może jednak prowadzić do technodycei, jak ma to miejsce w grze komputerowej *Jericho*, stworzonej przez Clive’a Barkera, w której anam-

⁴ R. Ascott, *Moistmedia, Technoetics and the Three VRs*, Actes/Proceedings ISEA2000 7.12.2000, s. 4.

netykowi przypominany jest prapoczątek człowieka. Bóg stworzył nieudanego człowieka, którego porzucił. Dopiero później powstał Adam. Gra stanowi więc symulator anamnezy, przenosząc intencjonalność gracza do rzeczywistości wyznaczonej przez gnostyckie apokryfy. Stykając się z taką postacią technodycei, walczy on o technoanamnezę, kierując oddziałem uzbrojonych okultystów, którzy ratują Ziemię. Gracz cały czas konfrontowany jest ze złem, może też nieustannie przypominać sobie własny cel i zadanie istnienia, ponieważ w trakcie rozgrywki pojawiają się zwiastuni przypomnienia, czyli postaci pojęciowe i zdarzenia stymulujące wolę przypominania.

Kobieta w sztuce *Fuddy Meers* musi nauczyć się swojego życia w wirtualnej przestrzeni. Technika i myśl spotykają się właśnie w pamięci. Wyobrażając sobie współcześnie utratę pamięci, można łatwo dojść do tego, dlaczego technoanamneza wyraża istotowy związek człowieka z własną jaźnią i z rzeczywistością. W przypadku utraty pamięci to właśnie technika będzie ją uzupełniać i kształtować na nowo. Samo uzupełnianie jest już w pewnym sensie kształtowaniem. Symulatorami anamnezy będą nie tyle bioniczne pojemniki czerpiące energię z ludzi, lecz smsy, portale społecznościowe, pliki w komputerze. Pamiętając o technoanamnezie, otwieramy się na możliwość utraty pamięci, bowiem wszystko będzie do odtworzenia. Problem polega na tym, że nie można tu mówić o swobodnym, idealnym powtórzeniu, ale raczej o tworzeniu i różnicowaniu pamięci. Będzie to szczególnie istotne w przypadku anamnezy. Jak zachowuje się człowiek, któremu wszczepiono wspomnienia? Jak znacząco zmienia się jego zachowanie? Nawet jeśli nie jest on tym, kim był, to może w ten sposób nie tylko stracić pamięć, ale zyskać jeszcze głębszą pamięć. Proces źródłowego przypominania jest jednocześnie usuwaniem gruzów uniemożliwiających nadejście autentycznej pamięci. Science fiction, jeszcze przed współczesnym marketingiem, przeczuło, że zmysłowe doświadczenia człowieka i jego wyobraźnię należy utrwalać w pamięci. Dzięki temu będzie oddalać się możliwość technoanamnezy, powstrzymując rebelię wobec tego, co stanowi autentyczną przeszłość człowieka oraz innych bytów. Na tym polega idea lifelogu, zapisu wszystkiego, który nie pokrywa się z czasem odczytu, będąc wobec niego nadmiarem. Odczytując cudzą pamięć, tylko częściowo stajemy się tą osobą. W tym sensie technoanamneza jest szansą. Maszyny, które każą nam zapominać, inicjują również proces źródłowego przypomnienia – technoanamnezę. Science fiction o tyle przekazuje przesłanie bycia⁵, o ile wskazuje na to, że człowiek nawet w beznadziejnej sytuacji będzie zdolny przypomnieć sobie, kim jest, co umożliwi mu wysłuchanie wezwania bycia określonej dziejowości.

⁵ M. Heidegger, *Ku rzeczy myślenia*, tłum. K. Michalski, J. Mizera, C. Wodziński, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999.

Samo science fiction byłoby filozoficzne właśnie w tym sensie, że wzywałoby człowieka do przemyślenia własnego miejsca w uniwersum przypomnienia. Zadaje ono pytanie, którego nie można odrzucić: Jak daleko człowiek może się posunąć w świadomym zapominaniu własnej istoty? Jak człowiek może świadomie podjąć decyzję o tym, że jego istota będzie wymazana przez technikę? Wreszcie: jak człowiek po upadku, będącym utratą pamięci, dewastacją Mnemosyne, może sobie przypomnieć?

Wola przypominania uruchamia sens symulatorów anamnezy, ale go nie tworzy. Jej obecność w grze prowokuje technoanamnezę.

zakończenie

Technoanamneza to przypomnienie pomimo techniki i w jej pełnej obecności jako tym, co kształtuje światy możliwe science fiction. To właśnie w nich tematem i celem jest anamneza i większość wydarzeń jest jej podporządkowana. Pamięć nie napędza fabuły, lecz fabuła ukazuje uwikłanie pamięci. Science fiction nie stanowi zatem uzasadnienia wymazania pamięci, ale ciągle przypomnianie o przypomnieniu. Technoanamneza jest przypomnianiem drugiego stopnia, które wydobywa się z tego, co zostało zapomniane. Żywioł zapomnienia i przypomnienia panuje w środowisku technicznym. To właśnie w nim Platon powraca. Próżno szukać Platona w kinie. Jest on raczej spotykany w obrazach odnoszących się do źródła. Mogą się one wyświetlać w kinie, na twarzach innych ludzi, ale też na znaku drogowym, śladzie pozostawionym na śniegu. Właściwie wszystko może prowadzić do przypomnienia, podobnie jak wszystko może powodować zapomnienie, które jest wrogiem źródłowej woli przypomnienia. Jego dynamika zależy od techniki. Dlatego science fiction jest poważniejsze niż gra pozorów materiału audiowizualnego, bo wnika w nie jakaś częśćka niepodporządkowująca się ich działaniu. Coś stawia opór, a to coś odnosi się do ludzkiej duszy. Nauka Platona wyrażona w *Fedonie* odnosi się właśnie do tego przypadku, w którym człowiek przypomina sobie to, co było, lecz to pierwsze, „co było” nie może nigdy zostać zniszczone, co najwyżej osłabione, zanegowane, wyparte. Science fiction pokazuje, że światy możliwe dodają coś do zasobu przypomnienia, lokując je w przyszłości jako zadanie, które wyzwala zdarzenia, nie zaś dialog, jak w przypadku anamnezy Platona.

Technika wymazuje pamięć kulturową, ale nie jest w stanie wymazać pamięci duszy, Boga, przeznaczenia czy innych substancji metafizycznych. Dlatego science fiction można polaryzować od przypomniania sobie do zapomniania. Niektórzy chcą zapomnieć dawne światy i stworzyć nowe, inni zaś są

wierni ich metafizycznej przeszłości. W tym wyraża się zapominanie wiedzy lub jej przypominanie. Oznacza to też przekonanie, że taka wiedza istnieje. Skąd bowiem bohaterowie science fiction wiedzą, co robić? Nawet jeśli ich wiedza jest częściowa, niepełna, intuicyjna, fragmentaryczna, to kierują się oni często pewnością, porzuciwszy wątpliwości co do ciężącego na nich zadania przypomnienia. Powtarzają oni gest Sokratesa, który w obliczu śmierci nie reaguje panicznie, nie boi się, gdyż posiada wiedzę, że przeniesie się w lepsze miejsce – w okolice bogów. Wykonują jeszcze wiele innych gestów, których nie można określić przez porównanie czy *mimesis* do tradycji filozoficznych, ale które w nowy sposób ukazują źródłowe przypomnienie w postapokaliptycznej rzeczywistości, ponieważ każda rzeczywistość, którą od przyszłości dzieli ontologiczna wyrwa, jest już po apokalipsie – przerwana została ciągłość wydarzania się dziejów, w wyniku czego rzeczywistość jest w stanie rozszczepiać się na światy możliwe, które oprócz symulakryczności będą także pośredniczyły w ujawnianiu źródłowego przypomnienia w technoanamnezie.

Technoanamneza jest sygnalizowana podmiotowi za pośrednictwem oznak, lecz nigdy nie jest w pełni przedstawialna, gdyż nie ma jednej wykładni, lecz wiele światów możliwych. Jej stałością jest przypomnienie życia duszy w różnych jego aspektach. Nie można po prostu ukazać wiedzy, bo byłoby to wykorzystanie materialnego urządzenia tworzącego niematerialną rzeczywistość do zobrazowania czegoś niewidzialnego. Zamiast tego można dawać znaki, ukazywać proces przypominania sobie, kim jest dany bohater. Prowadzi to do odkrywania ducha w maszynie, to znaczy przypominania sobie, że pod techniczną warstwą światów możliwych znajduje się dusza. Sprawia to, że otwarte pozostaje filozoficzne pytanie o to, czy przybysze z innych planet, gatunki techniczne, androidy także mają dusze, czy są one wyposażone w jakiś inny rodzaj wiedzy. Można by sądzić, że są one wyposażone w mechanizmy blokujące lub częściowo uniemożliwiające anamnezę, ponieważ gdyby mogły wiedzieć, jakie były intencje stworzenia ich przez człowieka (zysk, potrzeba uznania, nienawiść), to mogłyby to być dla człowieka destrukcyjne. Dlatego też science fiction pozwala przemyśleć dzieje stworzenia z perspektywy stwórcy i jego tworu jednocześnie. Dostarcza przy tym materiału filozoficznego, ponieważ jeśli maszyny zyskałyby świadomość, a człowiek umożliwiłby im jakiś rodzaj przypomnienia, tego, co poprzedzało ich istnienie, czyli granicę pamięci człowieka i maszyny, to miałyby one wgląd w myśli swoich konstruktorów, których najpierw identyfikowałyby jako bogów, później zaś jako zagrożenie do wyeliminowania. Ale czy wtedy nie byłyby one najbardziej ludzkie? Tego typu relacje zostały ukazane w odcinku pt. *Sand Kings* serialu science fiction *Outer Limits*. To w nim kosmiczne robaki najpierw czczą swojego odkrywcę, budując na jego cześć zamki z jego głową z piasku, później zaś – wraz z namna-

żaniem się – okazują się agresywne. Chcą zdezonizować Boga. Naiwne jest przekonanie, że maszyny będą wierzyły w to, czego chcą ludzie. Jest to metafizyczna wskazówka bardziej istotna dla człowieka niż dla maszyn. Tego typu scenariusze ostrzegają, że maszyny mogą obalić istniejące podstawy i zażądać własnych podstaw, podobnie jak człowiek buntuje się przeciw niezmiennej rzeczywistości, którą musi sobie przypominać. Musi, ponieważ kultura oparta na platonizmie tego wymaga. Wola zapomnienia współczesnych warunkuje wolę przypominania. W science fiction wszystko często rozpoczyna się już po odwróceniu lub obaleniu platonizmu. Jednak nigdy nie jest to stan absolutnie pewny. Nawet w środowisku postapokaliptycznym dochodzi do prób przypomnienia sobie tego, kim był człowiek, ludzkość, dusza. Na drodze człowieka pojawiają się dziwne istoty, które nie przypominają ani aniołów, ani demonów. Są to daimoniony, często pod postacią nomadów, włóczęgów, których jedynym celem jest przetrwanie wobec obcego dyktatu, także robotów, które wzbudzają w człowieku wolę przypominania. Dlatego też technoanamneza nie jest rozważana od strony gatunkowej – nie ma filozoficznego gatunku science fiction, który obejmowałby wszystkie jej problematyki, a nawet nie może takiego być, ponieważ anamneza nadal stoi po stronie podmiotu. Technika zyskuje podmiotowość, ale jest pozbawiona duszy-substancji, wykształcając jedynie duszę jako korelat własnego bycia. Science fiction dostarcza filozoficznego pocieszenia, nawet jeśli oznacza ono rezygnację. Technoanamneza jest bolesnym procesem, walką, a nie tylko medytacyjnym zadaniem.

Symulakr jako fikcja to nic innego jak ciało science fiction. Od technoanamnezy następuje wyjście w stronę fikcjozofii. Przeszliśmy od anamnezy, przez amnezję, do technoanamnezy. Zaczęliśmy od jakiegoś przypomnienia – właściwie jego intuicji, przeszliśmy do jego pogłębienia, by je utracić, ale na końcu odzyskać. Nic tutaj nie jest stałe. Nie trzeba już oddzielać Heraklita od Parmenidesa, ponieważ wszystko płynie, ale jest rzeczywistość, na którą nie oddziałuje płynność fikcji, gdyż prześwituje z niej dusza jako urządzenie wzbudzające wolę przypominania reagującą na obrazy-pojęcia. Fikcja nie może zaś upłynąć tej rzeczywistości, ale może spowodować, że o niej zapomnimy. Prawda nie jest ani łatwa, ani prosta. Stanowi raczej coś, o co należy walczyć. Walką o tak rozumianą prawdę jest mądrość.

W *La Jetée* wybrana została śmierć. Bohater tego filmu właściwie powtórzył gest Sokratesa. Sokrates, godząc się na ustalenia rady, ratując się, uciekając, musiałby wyrzec się tego, co sobie przypomniał, to znaczy tych prawd, których się nauczył. Pamięć prawdziwej rzeczywistości jest cenniejsza i śmierć jest cenniejsza niż fikcyjne bycie i podległa mu egzystencja. Technoanamneza stanowi także wybór – wybór życia zawsze wiąże się z ryzykiem zapomnienia bycia motywowanego przez technikę. Dopiero praca nad sobą, uczenie się może sprawić,

że bohater dojdzie do tego, kim naprawdę jest. Możemy jedynie zastanowić się, czy wybralibyśmy podobnie? Poprzez takie pytania technoanamneza wystawia diagnozę, sama będąc wolą przypominania. Przypomnienie to powoduje, że nie jestem w większym stopniu miłośnikiem fikcji niż miłośnikiem filozofii. Jako że jest to mądrość-w-fikcji, jestem fikcjozofem narodzonym ze światów możliwych przypomnienia.

bibliografia

- Ascott R., *Moistmedia, Technoetics and the Three VRs*, Actes/Proceedings Isea, 7.12.2000.
- Asimov I., *Magia i złoto. Eseje*, tłum. J. Kowalczyk, Rebis, Poznań 2000.
- Atlan H., *Enlightenment to Enlightenment. Intercritique of Science and Myth*, tłum. L.J. Schurmann, State University of New York Press, Albany 1993.
- Bachelard B., *Chwila poetycka i chwila metafizyczna*, tłum. M. Goszczyńska, „Literatura na Świecie” 3-4/1982.
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2005.
- Baudrillard J., *Zbrodnia doskonała*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2008.
- Bey H., *Obelisk i inne eseje*, tłum. P. Belawender, Stowarzyszenie Viral & Miligram, Wrocław 2009.
- Chyla W., *Media jako biotechnosystem*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2008.
- Deleuze G., *Hume*, w: idem, *Desert Islands and Other Texts 1953-1974*, tłum. M. Taormina, Semiotext(e), Los Angeles – Londyn 2004.
- Deleuze G., *Różnica i powtórzenie*, tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski, KR, Warszawa 1997.
- Deleuze G., Guattari F., *A Thousand Plateaus*, tłum. B. Massumi, University of Minnesota Press, Minneapolis – Londyn 2003.
- Deleuze G., Guattari F., *Co to jest filozofia?*, tłum. P. Pieniążek, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000.
- Derrida J., *Chora*, tłum. M. Gołębiewska, KR, Warszawa 1999.
- Effinger G. A., *Kiedy zawodzi grawitacja*, tłum. J. Włodarczyk, Wyd. Dolnośląskie, Wrocław 2006.
- Feenberg A., *Critical Theory of Technology*, Oxford University Press, Nowy Jork 1991.
- Foucault M., *Hermeneutyka podmiotu*, tłum. M. Herer, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2012.
- Graaf V., *Homo futurus. Analiza współczesnej science fiction*, tłum. Z. Fonferko, PIW, Warszawa 1975.

- Guattari F., *The Three Ecologies*, tłum. I. Pindar, P. Sutton, The Athlone Press, Londyn – New Brunswick 2000.
- Heidegger M., *Co zwie się myśleniem?*, tłum. J. Mizera, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa – Wrocław 2000.
- Heidegger M., *Bycie i czas*, tłum. J. Mizera, w: idem, *Ku rzeczy myślenia*, tłum. K. Michalski, J. Mizera, C. Wodziński, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999.
- Heidegger M., *Technika i zwrot*, tłum. J. Mizera, Baran i Suszczyński, Warszawa 2002.
- Hofstadter D.R., *Fluid Concepts and Creative Analogies. Computer models of the Fundamental Mechanisms of Thought*, Basic Books, Nowy Jork 1995.
- Hottois G., *Philosophie et science fiction*, Vrin, Paryż 2000.
- Ilnicki R., *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*, Wyd. Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań 2011.
- Ilnicki R., *Czas „nie ludzkich” obrazów. Pamięć strukturyzowana technologicznie*, „Sztuka i Filozofia” 38-39/2011.
- Ilnicki R., *I Have No Mouth and I Must Scream Harlana Ellisona*, „Kultura i Historia” 21/2012.
- Janicaud D., *On the Human Condition*, tłum. E. Brennan, Routledge, Londyn – Nowy Jork 2005.
- Klossowski P., *Nietzsche i błędne koło*, tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski, KR, Warszawa 1996.
- Land N., *Fanged Noumena. Collected Writings 1987-2007*, Urbanomic Sequence Press, Falmouth – Londyn 2011.
- Liotard J.-F., *Anamnesis of the Visible*, tłum. C. Venn, R. Boyne, „Theory, Culture & Society” 21/2004.
- Liotard J.-F., *Fenomenologia*, tłum. J. Migasiński, KR, Warszawa 2000.
- Liotard J.-F., *Heidegger and „the jews”*, w: idem, *Political Writings*, tłum. B. Readings, K.P. Geiman, Taylor & Francis e-Library 2003.
- Lyotard J.-F., *Inhuman. Reflections on Time*, tłum. G. Bennington, R. Bowlby, Polity Press, Cambridge 1991.
- Liotard J.-F., *Oikos*, w: idem, *Political Writings*, tłum. B. Readings, K.P. Geiman, Taylor & Francis e-Library 2003.
- Pascal B., *Mysli*, tłum. T. Boy Żeleński, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1989.
- Platon, *Gorgiasz, Menon*, tłum. P. Siwek, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 1991.
- Schneider S. (red.), *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel To Superintelligence*, Wiley-Blackwell, Chichester – Malden 2009.
- Simondon G., *On the Mode of Existence of Technical Objects*, tłum. N. Mellamphy, University of Western Ontario, Ontario 1980.
- Steiner G., *Poetry of Thought: From Hellenism to Celan*, New Directions, Nowy Jork 2011.
- Stiegler B., *Anamnesis and Hypomnesis*, <http://arsindustrialis.org/anamnesis-and-hypomnesis> [21.11.2014].
- Stiegler B., *Technics and Time 2: Disorientation*, tłum. S. Barker, Stanford University Press, Stanford 2008.

- Stiegler B., *Technics and Time 3: Cinematic Time and The Question of Malaise*, tłum. S. Barker, Stanford University Press, Stanford 2011.
- Thompson C., *Why Science Fiction is the Last Bastion of Philosophical Writing*, http://www.wired.com/techbiz/people/magazine/16-02/st_thompson [21.11.2014].
- Vattimo G., *Koniec nowoczesności*, tłum. M. Surma-Gawłowska, Universitas, Kraków 2006.
- Virilio P., *University of Disaster*, tłum. J. Rose, Polity Press, Cambridge 2000.
- Voegelin E., *Order and History*, t. II: *The World of the Polis. Collected Works of Eric Voegelin*, University of Missouri Press, Columbia – Londyn 2000.
- Weizenbaum J., *Das Menschenbild im Licht der Künstlichen Intelligenz*, w: idem, *Computermacht und Gesellschaft*, Suhrkamp, Frankfurt nad Menem 2001.
- Wiener N., *God and Golem, Inc. A Comment on Certain Points Where Cybernetics Impinges on Religion*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 1964.
- Wilson E.G., *Secret Cinema: Gnostic Vision on Film*, Continuum, Nowy Jork 2006.
- Wywiad z Jamesem Hillmanem przeprowadzony przez Scotta Londona, <http://www.scottlondon.com/interviews/hillman.html> [21.11.2014].

Wykorzystane dzieła science fiction

- Animatrix*, reż. P. Chung, A. R. Jones, Y. Kawajiri, T. Koike, M. Maeda, K. Morimoto, S. Watanabe, 2003.
- Assassin's Creed II*, 2010 Ubisoft.
- Blade Runner*, reż. R. Scott, 1982.
- Elfen Lied*, reż. M. Kanbe, 2004.
- Ellison H., *Nie mam ust, a muszę krzyknąć*, tłum. J. Manicki, w: *Ptak śmierci. Najlepsze opowiadania*, Solaris, Olsztyn 2002.
- Ghost in the Shell*, reż. M. Oshii, 1995.
- I Have No Mouth and I Must Scream*, Cyberdreams 1995.
- Jericho*, Codemasters 2007.
- Johnny Mnemonic*, reż. N. Lango, 1995.
- La Jetée*, reż. C. Marker, 1962.
- Matrix*, reż. A. Wachowski, L. Wachowski, 1999.
- Matrix Reloaded*, reż. A. Wachowski, L. Wachowski, 2003.
- Matrix Revolutions*, reż. A. Wachowski, L. Wachowski, 2003.
- Neon Genesis Evangelion*, reż. H. Ano, 1995.
- Tetsuo*, reż. S. Tsukamoto, 1989.
- Total Recall*, reż. P. Hervoeven, 1990.

summary

philosophy and science fiction: technoanamnesis

Science fiction is remembering the future. This thesis is developed by showing how human will to remembering is shaped by technologies. Plato has said that man should try to remember what has been inscribed in transcendent world of ideas. This is the work of anamnesis, the goal human. It also starts a tendency in culture concerned with the proper object of human self. Anamnesis as true remembering is not a simple function of memory but that of the soul. Science fiction is mostly interpreted as speculation toward the future, as pure imaginative power to create possible world. But at the center of such worlds created by popular culture are lying problems that were crucial for the concept of anamnesis, especially when the problem is related to technologically mediated memory. Significance of this shift is interpreted as diagnosis of contemporary culture. In this perspective science fiction is the form of technoanamnesis – it tries to evoke will towards true remembering by creating possible worlds in popular culture. Aside from the Plato's anamnesis there is analyzed also anamnesis as an act of resistance (Lyotard), as basis of individuation (Stiegler). These are the main inspiration for the conception of technoanamnesis, technologically mediated anamnesis that is a problem both for humans (as cyborgs) and androids. It is not a process that is free of errors, that drives entities towards the truth. Rather it poses questions that contemporary culture must answer to. Science fiction creates will to remember in viewers functioning as a form of unconscious philosophy of popular culture. Philosophical language is conjoined with philosophical one to explain how films, computer games, books are media of struggle for a true remembering in contemporary culture.

