

# Sebastian Jakub Konefał

## Smutny los automatów Sztuczni ludzie w dystopijnej ikonografii science fiction

Postać sztucznego człowieka jest nierozzerwalnie związana z ikonografią science fiction. Obdarzony mechanicznym życiem twór na początku wydawał się twórcom fantastyki naukowej ziszczeniem utopijnych marzeń ludzkości o posiadaniu idealnego niewolnika. Cybernetyczny byt miał nie tylko uwolnić uwięzionych w niedoskonałych ciałach przedstawicieli gatunku homo sapiens od trudów fizycznej pracy, lecz również opiekować się nimi, czuwać nad ich zdrowiem, a kiedy trzeba, dostarczać również różnego rodzaju towarzyskich rozrywek<sup>1</sup>. Już Walter Benjamin w swoich pismach z lat trzydziestych ubiegłego wieku dostrzegał w postaci robota potencjał znaczeniowy, mogący służyć do alegorycznej krytyki społeczeństwa konsumpcyjnego<sup>2</sup>. Zabieg ten ponad ćwierć wieku później wykorzysta fantastyka naukowa, wplatając w futurystyczne fabuły z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych wybrane antyutopijne tezy apologetów przewrotu kontrkulturowego. I właśnie roboty-niewolnicy oraz zbuntowane i wyzwolone maszyny, obok mutantów i klonów, staną się w science fiction drugiej połowy XX wieku przedstawicielami poszkodowanych przez technologiczną „cywilizację immanentnego zła” mniejszości.

### Robot – geneza

Aby prześledzić zmiany, jakie zaszły w ukazywaniu robotów w fantastyce naukowej po roku 1960, należy najpierw przyjrzeć się początkom wykorzystywania tych postaci w literaturze. Marzenie o posiadaniu niezniszczalnego i nieśmiertelnego ciała towarzyszy ludzkości od zarania dziejów. Średniowieczne legendy o golemie i homunculusie, połączone z obecnym już w kulturze grecko-rzymskiej<sup>3</sup> zainteresowaniem automatami, przerodziły się w końcu w projekt obdarowania maszyny świadomością. Monika Bakke w swojej książce *Ciało otwarte* przytacza kilka faktów dotyczących odwiecznej fascynacji „ożywionymi mechanizmami”. „[...] Europa ma długą i fascynującą tradycję budowania automatów na podobieństwo ludzkie. W XIII wieku zaczęły rozpowszechniać się automaty mechaniczne, tak więc starożytna tradycja zabawek naśladowujących ludzi znalazła wspaniałe rozwinięcie wraz z rozwojem zegara. Nie tylko ze względu na zainteresowanie

mechanicznymi urządzeniami, ale i dlatego, że wielkie średniowieczne zegary często dekorowano ruchomymi figurami. Natomiast XVI i XVII wiek przyniósł prawdziwy rozkwit i duże zainteresowanie automatami «ożywianymi» ruchem wody. Stanowiły one głównie rozrywkę dla dworu i były już dużo doskonalsze od automatów Herona z Aleksandrii. Nadal ceniono tematykę mitologiczną, choć zdecydowanie wypierały ją już automaty, które miały przeżywać swoje złote lata w wieku następnym, czyli automaty sprężynowe, przenoszące się z ogrodów do salonów<sup>24</sup>.

Z kolei Umberto Eco w *Historii piękna* poświęca automatom aż pięć rozdziałów swojej książki. Autor, zaczynając wywód od zachwytów ludzkości nad użytecznością koła, dochodzi do lęku pospólstwa przed naturą „maszyn skomplikowanych”, takich jak na przykład wiatraki: „W maszynach tych mechanizm jest ukryty, wewnętrzny i w każdym wypadku, raz tylko uruchomiony, działa już potem samoczynnie. Trwoga przed nimi rodziła się z tego powodu, że zwielokrotniając siły ludzkich narządów, podkreślały ich potęgę, ponieważ tryby, dzięki którym działały, wydawały się niebezpieczne dla ciała, a przede wszystkim ponieważ – skoro działają tak, jak gdyby były żywe – nie można było nie widzieć ogromnych ramion wiatraka, zębów mechanizmu zegara i dwojga czerwonych oczu lokomotywy w mroku nocy. Maszyna wydawała się przez to niemal ludzka lub prawie zwierzęca i właśnie w tym «niemal» i «prawie» zawierała się cała jej potworność<sup>25</sup>».

Jednak to dopiero Oświecenie przynosi największe zainteresowanie automatami. Julien Offray de La Mettrie w swoim tekście *Człowiek-maszyna* dał wyraz fascynacji wynalazkami Jacques'a de Vaucansona – konstruktora, którego automaty, takie jak sztuczny flecista czy mechaniczna kaczka, wzbudzały ogólny zachwyt.



Kadr z filmu Zakazana planeta

W bardziej zmetaforyzowanej formule marzenie o sztucznym życiu kontynuowano w romantyzmie. Zrodzone z wyobraźni Marry Shelley monstrum doktora Frankenstein, stworzone z części ciał nieboszczyków i ożywione za pomocą ujarzmionej energii pioruna, stało się bytem modelowym dla wielu innych postaci literatury popularnej. Wszecobecne we *Frankensteinie* połączenie lęku i fascynacji procesem ożywiania martwego ciała wpłynęło w największym stopniu na rozwój dwóch gatunków literackich i filmowych: opowieści grozy oraz science fiction. Horror, przejmując z powieści Shelley odrażającą antynomie martwe–ożywione, rozwinął jej potencjał między innymi w postaci „żywego trupa”, czyli zombie. W fantastyce naukowej postacią wywiedzioną z „dziedzictwa Frankenstein” będzie obdarzony świadomością robot.

### Robot – narodziny i rozwój konwencji

Na początku robot, zarówno w świecie fikcji literackiej, jak i w futurystycznych projektach naukowych, miał pełnić funkcję mechanicznego robotnika. Określenie *robot*

pochodzi od czeskiego rzeczownika *robota*, określającego pracę wymagającą dużego wysiłku fizycznego. Rzeczownik spopularyzowano w latach dwudziestych XX wieku, po przetłumaczeniu na język angielski sztuki *R.U.R. (Rosumovi Umělí Roboti)*, której autorem był Karel Čapek. W utworze Čapka określenie to dotyczyło istot ożywionych – przemysłowo produkowanych wersji gatunku *homo sapiens*, wykorzystywanych do ciężkich prac. Jednak bardzo szybko termin ten zaczął oznaczać postacie o sztucznej proweniencji<sup>6</sup>. Robot Čapka jest również, podobnie jak monstrum Frankenstein, buntownikiem. Obdarzenie go świadomością sprawiło, że przestał być ślepo podporządkowanym człowiekowi niewolnikiem. Postać „ożywionej” maszyny stała się tym samym nie tylko przedłużeniem fizyczności człowieka, ale także niezależnym bytem, mogącym zająć jego miejsce. Narodziny Čapkowskiego robota wiążą go również z obecną od średniowiecza w kulturze Zachodu antynomią pomiędzy pragnieniem posiadania uległego niewolnika a lękiem przed kierującą nim niepojętą siłą technologii<sup>7</sup>. Różnie postrzegane relacje pomiędzy ludźmi a maszynami w fikcjonalnych światach fantastyki naukowej pozwalają na dokonanie podziału filmowych robotów na „służących”, „buntowników” oraz „roboty wyzwolone”. Pierwsze z nich lojalnie służą ludziom, drugie zaś buntują się przeciw swojemu gorszemu statusowi społecznemu, najczęściej wypowiadając gatunkowi *homo sapiens* wojnę. Ostatnia, najrzadsza w science fiction kategoria prezentuje roboty z różnych względów żyjące niezależnie od ludzi w cybernetycznych społeczeństwach przyszłości. Wśród wszystkich tych typów wyróżnia się zazwyczaj pozbawione cielesnej powłoki roboty (nazywane czasem droidami), obleczone w ludzkie tkanki i obdarzone prawdziwymi organami cyborgi oraz idealnie imitujące człowieka, w pełni syntetyczne androidy. Wszystkie te kategorie zreinterpretuje literatura i kino związane z przewrotem kontrkulturowym roku 1968.

### Roboty służebne: między utopią przyjemności a dystopią konsumpcji

Čapkowski „roboty służebne” to motyw chętnie eksplorowany już przez kinową science fiction lat pięćdziesiątych. Ratujący z opresji swoich właścicieli Robby z filmu Freda M. Wilcoxa *Zakazana planeta* (1956) oraz wszechmogący Gort z *Dnia, w którym stanęła Ziemia* (1951) Roberta Wise’a w swoich filmowych kreacjach są najbliższe ówczesnym wizjom naukowym. O użytkowym statusie ma świadczyć wygląd ich „mechanicznych ciał”, składających się z masywnych korpusów, poruszanych za pomocą kół, gąsienic lub krótkich, ciężkich nóg. Porozumiewające się ze swoimi właścicielami za pomocą dźwięków, błyskających lampek i tubalnych, komputerowych głosów automaty swoją odbiegającą od człowieka budową podkreślały dystans, jaki dzielił ich od ich panów. Istnieje również bardziej niepokojące oblicze robotów-pomocników. W rękach szalonego naukowca istoty te stawały się bowiem niebezpiecznym narzędziem, zagrażającym ludzkości. William Gibson, „papież cyberpunka”, w swoim tekście *W kleszczach doktora Satana* wspomina przerażający wygląd robotów z klasycznego kina fantastyczno-naukowego: „Pamiętam, że roboty Dra Satana przerażały mnie całkowicie. Miały potężne, tubiaste ciała, były pozbawione barków, ich dłonie były niczym wielkie hydrauliczne kleszcze, a odnóża były wykonane z giętkich metalowych rur. Fakt, że były na chodzie od 1936 roku, tylko pogłębiał dziwaczne wrażenie, jakie wywierały, choć nie mogłem wtedy tego wiedzieć. Natomiast świetnie zdawałem sobie sprawę, że były to najbardziej przerażające istoty, jakie w życiu widziałem. Ledwo mogłem znieść ich widok”<sup>8</sup>. Dziś jednak trudno uwierzyć w przerażający charakter robotów służebnych. Lęk wywołują raczej kinowe cyborgi, potrafiące nie tylko doskonale udawać ludzi, lecz również wcielać się w przedmioty i zwierzęta, zaś niezgrabne ciała ich przodków ze starożytności wzbudzają raczej nostalgiczne uśmiechy.

Znamienne, że pokraczna aparycja klasycznych robotów służebnych zyskuje również wymiar historyczny, ukazuje bowiem drogę, którą przebyła myśl techniczna, nierozdzielnie związana z wyobraźnią i marzeniami.

Reinterpretacje postaci usługowego robota można odnaleźć w związanej z kontrkulturą literaturze science fiction. Wśród nich wyróżnia się twórczość Philipa K. Dicka. Autor ten wielokrotnie przetwarzał związki książkowych i kinowych robotów ze światem konsumpcji oraz modelem „nuklearnej rodziny”. I tak na przykład w opowiadaniu pt. *Niania*<sup>9</sup> elektroniczne opiekunki do dzieci wyglądają niczym maszyny bojowe. Dzieje się tak z powodu wojny, którą toczą o swoich klientów firmy produkujące cybernetyczne automaty. Roboty wyposażono tu we wszelkiego rodzaju broń, służące im do obrony przed atakami wrogich mechanizmów z konkurencyjnych fabryk. Bohaterowie opowiadania muszą kupować coraz nowsze i lepsze „elektroniczne piastunki”, aby zapewnić własnemu domostwu należyte bezpieczeństwo. W swojej noweli Dick oczywiście kpi z szafu konsumpcyjnego, który opanował obywateli Ameryki lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Uzbrojenie elektronicznych nian ma również przypominać o ciemniejszej stronie postępu technologicznego, za którego dynamicznym rozwojem do dziś ukrywa się armia i związany z nią wyścig zbrojeń. Właśnie dlatego roboty Dicka wydają się równie funkcjonalne, co niebezpieczne.

Sama zaś literatura fantastyczno naukowa na tyle poważnie potraktowała temat stonków pomiędzy ludźmi a stworzonymi przez nich maszynami, że powołano w niej nawet „kodeks obowiązków robota”. Pomysłodawcą praw robotyki jest amerykański pisarz Issac Asimov. Już w pochodzącym z 1942 roku opowiadaniu *Zabawa w berka* pojawiły się następujące postulaty:

„1. Robot nie może skrzywdzić człowieka, ani przez zaniechanie działania dopuścić, aby człowiek doznał krzywdy.

2. Robot musi być posłuszny rozkazom człowieka, chyba że stoją one w sprzeczności z Pierwszym Prawem.

3. Robot musi chronić sam siebie, jeśli nie stoi to w sprzeczności z Pierwszym lub Drugim Prawem”<sup>10</sup>.

Dzięki zaprogramowanemu kodowi „praw robotyki” sztuczni ludzie nie mogli zagrażać swoim stwórcom. Wyobraźnia pisarzy science fiction okazała się jednak bardziej przychylna fatalistycznym wizjom. Roboty służebne szybko stały się uciążliwym przekleństwem dręczącym i ciemiącym ludzkość<sup>11</sup>. Tak właśnie dzieje się w przepełnionym czarnym humorem i skrajną technofobią pisarstwie Philipa K. Dicka, w którym automaty są wręcz obecne na każdym kroku. Ożywione maszyny nie tylko zamęczają bohaterów z utworów Dicka absurdalnymi pytaniami, ale również cynicznie przypominają im o brakach finansowych (zbuntowane drzwi z powieści *Ubi*), a nawet udzielają życiowych rad, jako elektroniczni psychiatry (opowiadanie *Bezstronny*). Wśród rzesz maszyn zaludniających pisarską wyobraźnię warto zwrócić uwagę na opowiadanie *Ucieczka*. Jest ono przykładem strategii fabularnej, w której wszechobecność robotów doprowadzono do granic absurdu, dowcipnie łącząc ją z drapieżnością agresywnego kapitalizmu. Piekielny wymiar futurystycznej konsumpcji poznajemy już na samym początku utworu: „Mechaniczni sprzedawcy byli wszędzie, gdzie tylko się dało, wiercili dziurę w brzuchu potencjalnych klientów przy wtórze okrzyków i zamasztych gestów. Jeden ruszył za Morrisem, co skłoniło go do przyspieszenia



kroku. Niezmordowanie towarzyszył mu aż do bloku, zachwalając swój towar i usiłując zwrócić jego uwagę. Dał za wygraną dopiero wówczas, gdy wyprowadzony z równowagi Morris schylił się, porwał z ziemi kamień i rzucił w niego. Dowłókl się do mieszkania i zatrzasnął za sobą drzwi. Robot zawahał się, po czym popędził za objuczoną pakunkami kobietą, która z mozołem pięła się w górę skarpą. Jej wysiłki, aby uniknąć spotkania z nim, spełzły na niczym<sup>12</sup>.

Niestety, bohaterowi opowiadania nie udaje się obronić przed inwazją technologii. Do jego domu wdzierają się bowiem siłą fasrad – „samosprzedający się robot do wszystkiego”<sup>13</sup>. Zrozpaczony nachalnością automatu Morris ucieka do pozabawionej robotów, oddalonej o miliony lat świetlnych od Ziemi galaktyki. Niestety, nachalny robot podąża tam za nim. Rozwścieczony tym faktem człowiek niszczy swój pojazd, dezintegrując tym samym zniechęconego towarzysza oraz zabijając samego siebie<sup>14</sup>. Jak widać, dla Dicka obecność w świecie przyszłości wyręczających nas we wszystkim „elektronicznych przyjaciół” równa się pograżeniu ludzkości w niezdolność iluzorycznym życiu konsumenta. Nietrudno w tej tezie doszukać się poglądów apologetów kontrkultury, którzy podobnie jak Charles Reich uważali, że: „zadowolonemu człowiekowi nie można sprzedać niczego. Ergo, trzeba spowodować, żeby czegoś chciał, albo zabrać mu to, co ma, i na to miejsce coś sprzedać. Zabrać człowiekowi zadowolenie z naturalnych zapachów ciała ludzkiego, a potem sprzedać mu dezodoranty i perfumy. Pozbawić życie codzienne przygody i zastąpić je namiastką przygody w telewizji. Utrudnić dorosłemu człowiekowi uprawianie sportu i dać mu miejsce na stadionie, aby oglądał grę zawodowców. Odebrać mu czas na gotowanie i sprzedać mu błyskawiczne obiady”<sup>15</sup>.

Również dla Dicka Ameryka była krajem żyjącym iluzjami. Autor *Bożej inwazji* wielokrotnie w swoich powieściach podkreślał, że jego naród zastąpił duchową pustkę fałszywą żądzą egzystencji wypełnionej eskapistycznymi przyjemnościami. Literacką personifikacją tego procesu są właśnie pokraczne roboty z analizowanego powyżej opowiadania – nie tylko walczące o klientów, lecz również niszczące ich życie.

Wróćmy jednak do kinematografii. Dowcipnej reinterpretacji kinowej konwencji usługowych robotów dokonał George Lucas w swoich *Gwiezdnych wojnach* (1977). Autor sagi o rycerzach Jedi, podobnie jak Dick, nadaje robotom ludzkie przywary. W jednej ze scen pierwszej części filmu widzimy olbrzymi pojazd ludzi pustyni, którego wnętrze wypełniają stare, przeznaczone na sprzedaż automaty. Wyraźnie zużyte i przestarzałe droidy swój status technologicznej niedoskonałości zawdzięczają właśnie komicznemu wyglądowi, upodobniając



„Piękna i bestia” czyli Anne Francis i jej „robot służebny”. Kadry promocyjne z filmu *Zakazana Planeta*

cemu je do jeżdżących pojemników na śmieci lub wielkich, niezgrabnych, samobieżnych odkurzaczy. W tym futurystycznym „domu starców” znajduje się jednak robot odstający wyglądem od reszty<sup>16</sup>. Jest nim pokryty złotym „pancerzem” 3CPO – gadatliwy elektroniczny tłumacz o antropomorficznej sylwetce, który przyjaźni się z beczułkowatym robotem R2D2. Lucas, wprowadzając do swojej sagi zabawną parę przyjaciół, dokonuje przewartościowania gatunkowego stereotypu. Obdarzony ludzkimi kształtami 3CPO jest bowiem tchórzliwy i nieporadny. Antropomorficzność łączy się więc w filmie z przejściem wielu groteskowych ludzkich cech. Natomiast jego mały, niepotrafiący się skutecznie porozumiewać z ludźmi przyjaciel R2D2<sup>17</sup>, choć przestarzały i często szwankujący, pełni w fabule rolę bardziej zaradnej i odważnej postaci, będącej równocześnie typem lubianego przez Kino Nowej Przygody upartego i złośliwego bohatera, któremu polecono wypełnić niebezpieczną, tajną misję. Wrzucona w świat kosmicznego konfliktu komiczna para wzbudza sympatię widzów właśnie swoją „ludzkością” zachowania. Roboty potrafią żartować, cynicznie komentować wydarzenia i przede wszystkim, niczym klasyczny komediowy duet z filmów o Flipie i Flapie, generować masę łącznie ślapstickowych gagów. Niecodzienny wygląd obu elektronicznych przyjaciół wyraźnie skontrastowano z maszynami odgrywającymi w sadze negatywne role. Należą do nich między innymi bojowe droidy z nowej trylogii. Te identycznie wyglądające i pozbawione osobowości maszyny łatwo oszukać oraz zniszczyć. Jak widać, tworząc swoje kosmiczne uniwersum, Lucas czerpał zarówno z technofobicznego postrzegania maszyn (bojowe droidy i cyborgi pokroju Darth Vadera), jak i z perspektywy uczłowieczającej automaty. Nie da się ukryć, że innowacją fabularną jest w obu odsłonach jego trylogii dowcipne potraktowanie tej drugiej strategii, sprawiające, że para niesfornych mechanicznych przyjaciół wydaje się bardziej ludzka od niektórych składających się z krwi i kości bohaterów filmu.

### **Eksterminacja maszyn-niewolników**

Częściej jednak obdarzone ludzkimi kształtami maszyny swoją innością budzą w ludziach negatywne uczucia. Donna Haraway postrzega lęk, który wzbudzają w ludziach roboty, cyborgi i androidy, jako uczucie, od którego nie da się uciec w nadchodzącym społeczeństwie post-ludzkiem: „Maszyny późnego XX wieku całkowicie zamazały granicę pomiędzy naturalnością i sztucznością, umysłem i ciałem, samorozwojem i zewnętrzną ingerencją, jak też wiele innych rozróżnień, które stosowano zwykle do organizmów i maszyn. Nasze maszyny są niepokojąco żywe, a my sami – przerażająco bezwładni”<sup>18</sup>.

Według autorki *Manifestu cyborgów* niepewność, którą odczuwamy, stając „twarzą w twarz” z humanoidalnymi maszynami, wiąże się między innymi z trudnym do zakwalifikowania statusem ontycznym ożywionych automatów. Prawdopodobnie właśnie dzięki zamazaniu granic pomiędzy „sztucznym a naturalnym” ludzkość z opowieści o antropomorficznych androidach ujawnia swoje najgorsze instynkty, kierowana niezrozumiałym dla siebie lękiem<sup>19</sup>. Jeśli bowiem klasycznie pojmowane roboty, z racji swoich nieskomplikowanych osobowości należą w science fiction do kategorii ożywionych przedmiotów, które najczęściej jedynie udają istoty ludzkie, to androidy często stają się bytami swoim „humanizmem” przewyższającymi ludzi. W *Blade Runnerze* (1982) replikanci pełnią rolę niewolników gatunku homo sapiens, towarzyszących kolonistom w ich nowych, kosmicznych ojczyznach. Modele męskie wyręczają kolonistów w ciężkich pracach fizycznych, zaś gynoidy określa się jako „modele rozrywkowe”. Wyjątkiem w produkowanej masowo serii robotów Nexus jest Rachel, unikalny żeński replikant, swoją pociągającą fizycznością reprezentujący geniusz produkującej androidy korporacji Tyrella. Rachel jest bowiem „modelem do kochania”. Nic więc dziwnego, że główny

bohater zadurzy się w niej już po krótkiej znajomości. Nie przeszkodzi to jednak łowcy androidów brutalnie mordować innych replikantów. Dla podkreślenia niehumanitarnej strony charakteru Deckarda sceny śmierci sztucznych ludzi ukazano w filmie bardzo widowiskowo. Reżyser, aby uczłowieczyć androidy, posługuje się między innymi motywami *theatrum mundi*, *dance macabre* oraz wizerunkiem upadłego Lucyfera. Deckard zabija replikantów, ponieważ nie rozumie, że sztuczni ludzie są istotami walczącymi o godność i szukającymi prawdy o swojej tożsamości. Dopiero związek ze sztuczną kobietą odkryje przed nim grzęzłymi własnych czynów.

Sceny eksterminacji czujących i myślących maszyn pojawiają się również w opartym na pomysły Stanleya Kubricka filmie Stevena Spielberga *A.I.* (2001). Także tu ludzie są postaciami niegodnymi swoich elektronicznych towarzyszy. Rodzice „stworzonego, by kochać” Davida porzucają go, gdy okazuje się, że mogą mieć prawdziwe dziecko. Chłopiec trafia do miejsca, w którym unicestwia się sztucznych ludzi, zamęczając ich na oczach żądnych krwi ludzi, niczym pierwszych chrześcijan.

Relację okrutny człowiek – cierpiąca maszyna rozwija również obraz braci Wachowskich pod tytułem *Animatrix* (2003). Film ten rzuca nieco inne światło na konflikt zbrojny toczony pomiędzy sztuczną inteligencją a jej twórcami, znany z pierwszej części *Matrixa* (1999). Jak pamiętamy z fabularnych odsłon trylogii, ludzie przegrali tam wojnę z maszynami, które skazały ich na wieczną niewolę, wykorzystując ich ciała jako biologiczne źródło energii dla swoich potrzebujących prądu mechanicznych organizmów. Rysunkowy *Animatrix* zmienia perspektywę, pokazując wojnę z robotami z ich punktu widzenia. Historię genezy konfliktu opowiada podzielona na dwie części nowelka filmowa Mahiro Maedy pod tytułem *Nowy Renesans*. Obdarzone świadomością i uczuciami maszyny są tu niewolnikami i prześladowaną mniejszością. O prawdziwych źródłach konfliktu dowiadujemy się z archiwalnego pliku, będącego swoistą multimedialną lekcją historii w pigułce: „Witajcie w archiwum Zion. Wybrałeś plik dokumentalny numer 12 – 1. Drugi Renesans. Na początku był człowiek. I przez jakiś czas było dobrze. Jednak ludzkość nazywaną się społeczeństwem wkrótce ogarnęła próżność i korupcja. Wówczas stworzyli maszyny na własne podobieństwo. W ten sposób człowiek przyczynił się do własnej zguby. Jednak przez jakiś czas to było dobre. Maszyny wykonywały prace ludzi bez zmęczenia. Nie trzeba było jednak długo czekać na upadek. Lojalne i czyste maszyny nie mogły liczyć na szacunek swych władców. Tych dziwnych, nadmiernie rozmnażających się ssaków”.

Jak widać, nawet w warstwie językowej przekazu łatwo odnaleźć wyraźne kontrasty w opisywaniu ludzi i maszyn – „mnożący się” ludzie są „skorumpowanymi” i „próżnymi” ssakami, maszyny są zaś „lojalne” i „czyste”. Filmowa narracja naznacza ludzi źle postrzeganymi cechami zwierzęcymi („nadmierne rozmnażanie się” sugeruje wręcz jakąś plagę) oraz negatywnymi stereotypami społecznymi. Znamienne, że takie zestawienie przypomina pełne nienawiści przekazy propagandowe, znane z mrocznej historii XX wieku. Zresztą również w warstwie wizualnej film odwołuje się do historii kina i archiwalnych zdjęć wojennych. W pierwszych scenach obserwujemy maszyny maszerujące równym krokiem do pracy. Nie sposób nie skojarzyć sobie ich postaci z niehumanizacyjnymi robotnikami z *Metropolis* Fritza Langa i z faszystowskimi kronikami filmowymi, które ukazywały żołnierzy III Rzeszy. Wróćmy jednak do fabuły filmu. Gdy dochodzi do nieszczęśliwego wypadku spowodowanego przez broniącą swojego życia maszynę, opinia publiczna zrzuca całą odpowiedzialność na

sztucznych ludzi. Dochodzi do pogromów maszyn i ich masowej eksterminacji. Sceny niszczenia sztucznej inteligencji odwołują się do spopularyzowanych przez media fotografii oraz filmowych odtworzeń koszmaru wojen. Widzimy tu bowiem żołnierza strzelającego w głowę klęczącego droida, olbrzymi czołg rozjeżdżający gaśnicami czaszki robotów<sup>20</sup> oraz maszyny zabijane uderzeniem młota w tył głowy i zrucane do wielkiego zbiornika z wodą. W kolejnym ujęciu obserwujemy, jak wielkie spychacze wrzucają zniszczone ciała robotów do masowych mogił<sup>21</sup>. Najbardziej wymowna wydaje się scena masakry żeńskiego androida. Widzimy kilku mężczyzn znęcających się nad fembotem. Wielki otyły mężczyzna z okrzykiem „Ty mechaniczna suko!” chwytając gynoida za włosy, po czym obnaża jego kobiece piersi. Robot zostaje uderzony kilkakrotnie w głowę wielkim młotem, tracąc skórę z twarzy. Opętani szałem niszczenia mężczyźni obdzierają istotę z resztek odzienia oraz ludzkiej skóry. Całemu zającowi przyglądają się siedzące, uśmiechnięte dzieci. W dalszej części obrazu dowiadujemy się, że maszyny, które przeżyły „elektroniczny Holocaust”, założyły państwo „0-1”. Ostatnie próby negocjacji z ludźmi podejmują właśnie ambasadorzy krainy robotów. Niestety odziani w symboliczne części ludzkiego ubrania<sup>22</sup> wysłannicy wydają się przedstawicielom Organizacji Narodów Zjednoczonych jedynie żalną parodią człowieczeństwa. Ostatecznie wybucha więc wojna, w której zwyciężają obdarzone doskonalszymi ciałami maszyny. Tym razem widzimy nawiązujące do *Wojny Światów* H. G. Wellsa i *Kawalerii kosmosu* Roberta Heinleina obrazy eksterminacji ludzkości. „Tak oto nasz gatunek stał się architektem własnej zagłady” podsumowuje sytuację ostatni komentarz z offu. *Animatrix*, używając nowoczesnego języka japońskich filmów anime, w odświeżony sposób prezentuje obrazy „ludzkiej potworności”. Obdarzone umysłami, uczuciami i prawie ludzkimi ciałami roboty wyrażają tu lęki społeczeństwa ponowoczesnego, które od zabójczych epidemii i kataklizmów bardziej zdają się lękać swojej własnej, mrocznej strony. Możliwe również, że za nieludzkim traktowaniem przedstawicieli sztucznej inteligencji czai się nie tylko zazdrość, niezrozumienie i lęk, lecz również wynikająca z praw przyrody walka o zachowanie swojej niszy ekologicznej, którą pragnie zagarnąć dla siebie nowy, doskonalszy gatunek.

### **Robot zdekonstruowany: między śmiechem a ironią**

Lęk przed sztucznym człowiekiem okazuje się obecnie konwencją tak bardzo wyeksploatowaną, że nie trudno doszukać się w niej pokładów absurdu i komizmu. Przeróżający charakter maszyn ośmieszają autorzy animowanego serialu *Futurama* (1999), stworzonego przez „ojca” *Simpsonów* Matta Groeninga. I tak na przykład w piątym odcinku pierwszej serii bohaterowie odwiedzają planetę zamieszkałą przez nienawidzące ludzi roboty. W przypominającym Amerykę lat pięćdziesiątych kraju maszyn urządziła się polowania na ludzi, a w kinach ogląda horrory i filmy science fiction, w których rolę monstrów odgrywają ludzie<sup>23</sup>. Przerażeni bohaterowie filmu oglądają w jednym z kin film pod tytułem *It came from Earth*<sup>24</sup>. W pierwszej scenie obrazu widzimy parę nastoletnich robotów oglądających zachód słońca w swoim cadillacu. Romantyczne spotkanie przerywa atak krwiożerczych ludzi. Absurdalność wymowy filmu dla sztucznych ludzi podkreśla jeszcze fakt, że w roli przerażającego przedstawiciela gatunku homo sapiens występuje kiepsko ucharakteryzowany mechaniczny aktor. Oczywiście powtarzające zachowania ludzi maszyny śmieją, lecz również ukazują widzom absurdalność lęków przed Innością. Sama zaś strategia obdarzania maszyn ludzkimi przywarami jest właśnie największym atutem *Futuramy*. Występujący w każdym odcinku robot Bender jest główną gwiazdą serialu właśnie z powodu swojego wadliwego, ludzkiego charakteru. Uzależniony od alkoholu, kłamiwy i cyniczny automat od lat bawi amerykańskich



widzów właśnie swoimi przywarami, takimi jak arogancja, kleptomania czy uzależnienie od seksu<sup>25</sup>. Błaszany robot okazuje się tu antybohaterem, który, wzorem otyłego Homera z bliźniaczego serialu *The Simpsons*, urósł wręcz do miana amerykańskiej ikony telewizyjnej. Ów sarkastyczny, nielubiący ludzi blaszany obibok jest również wybuchowym melanżem wszystkich konwencji ukazywania robotów w fantastyce naukowej – to zbuntowany wobec systemu robot służebny, który wieździe niezależną i nader ludzką egzystencję.

Również w kinie można odnaleźć zaskakujące transformacje konwencji ożywionej maszyny. W audiowizualnym projekcie grupy Daft Punk<sup>26</sup> pt. *Daft Punk's Electroma* (2006) jego autorzy Thomas Bangalter i Guy-Manuel De Homem-Christo również reinterpreterują znany z omawianego tu odcinka *Futuramy* motyw niezależnych<sup>27</sup> od ludzi robotów. Istoty te swoim wyglądem przypominają gatunek homo sapiens, nie posiadają jednak twarzy i nie komunikują się ze sobą werbalnie. Brak fizjonomii łączy się w *Electromie* z brakiem indywidualności. To właśnie jej poszukują bohaterowie filmu, wyruszając w swoją samochodową podróż.

Fabuła filmu podzielona została na trzy części. Część pierwsza przypomina kino drogi. Ukazuje bowiem samochodową podróż dwóch robotów, mknących przez bezkresne drogi Stanów Zjednoczonych Ameryki. Jest to jednak USA z jakiejś alternatywnej antyutopijnej przyszłości. Roboty mijają bowiem prowincjonalne miasteczka zaludnione jedynie przez wykonujące swoje codzienne czynności automaty. Na ulicach widać roboty-dzieci, roboty-starców oraz roboty-kobiety, czule opiekujące się swoim nowonarodzonym elektronicznym potomstwem. Co ciekawe, wszystkie pojawiające się tu postaci noszą ludzkie ubrania i różnią się od przedstawicieli gatunku homo sapiens jedynie identycznymi kaskami. Dokąd jednak zmierzają bohaterowie filmu? Cel ich podróży może zdradzać angielski napis na rejestracji samochodu, który brzmi „humanity”, czyli „człowieczeństwo”. I rzeczywiście, w drugiej, czarno-białej części filmu roboty docierają do laboratorium, w którym po długotrwałym procesie zyskują ludzkie twarze. Tworzenie fizjonomii przypomina tu parodię operacji plastycznej. Na kaski sztucznych ludzi zostaje nałożona specjalna masa, zaś rolę włosów pełnią peruki. Powstają w ten sposób olbrzymie, groteskowo uśmiechnięte maski, swoim wyglądem przypominające karnawałowe kukły. Zadowolone ze swojej nowej, ludzkiej tożsamości roboty paradują po ulicach miasta, wywołując konsternację jego elektronicznych mieszkańców. W końcu zdziwienie przeradza się w niechęć i agresję wobec Innego. Przed linczem ratuje bohaterów przypadek. Prażące niemiłosiernie słońce roztopia substancję, z której zrobiono maski. Scena destrukcji sztucznych twarzy



Kadry z serialu Futurama

wyduje się nieznośnie długa poprzez chimeryczne zachowanie bohaterów, zdających się odczuwać fizyczny ból i smutek z powodu utracenia swojej „ludzkiej tożsamości”. Koniec „sztucznego człowieczeństwa” okazuje się groteskowy. Karykaturalnie porozmazywane i wykrzywione fizjonomie zostają bowiem spuszczone z wodą w klozecie.

Trzecia część *Electromy* ukazuje kres podróży dwójki bohaterów. Roboty udają się na pustynię, aby popełnić tu samobójstwo. Pierwszy z nich kłęką i prosi swojego partnera o wciśnięcie umieszczonego na jego plecach przycisku samozagłady. Uruchomiony mechanizm zniszczenia daje samobójcy krótki czas na oddalenie się, po czym następuje eksplozja. Drugi z bohaterów przez długi czas tuła się bez celu po pustyni. W końcu zdejmując swój kask. Oczom widza ukazuje się prawdziwa „twarz robota”, składająca się z mechanizmów i układów scalonych. Używając szyby hełmu niczym szkła powiększającego, sztuczny człowiek wypala sobie dziurę w dłoni, po czym staje w płomieniach. Ostatnie ujęcia filmu ukazują kroczącą dumnie żywą pochodnię.

Jak widać, obraz autorstwa muzyków Daft Punk ironicznie przetwarza konwencje związane z modelami zbuntowanych i niezależnych robotów, dodatkowo wplatając pomiędzy nie obraz robota jako nieszczęśliwego Innego. Nowatorstwem jest tu fakt, że w filmie nie występują żadni ludzie. Niestety, świat pozbawiony gatunku homo sapiens nie jest również utopią. Wyalienowani mieszkańcy mechanicznego uniwersum zdają się powtarzać zachowania znane ze społeczeństwa konsumpcyjnego. Oczywiście *Electroma* w żadnym wypadku nie jest materiałem do głębokich analiz. Jej „teledyskowa”, wysmakowana plastycznie forma odslania za to zestereotypizowane w kinie science fiction sensy. I właśnie oryginalne potraktowanie skostniałych konwencji fantastyki naukowej sprawia, że ulegają one odświeżeniu<sup>28</sup>.

## Przypisy

- <sup>1</sup> Już Arystoteles marzył o zniesieniu niewolnictwa i zastąpieniu „żywych narzędzi” automatami, zaś Leonardo da Vinci tworzył szkice mechanicznych rycerzy. Por. W. Benjamin, *Pasaże*, tłum. I. Kania, Kraków 2005, s. 745.
- <sup>2</sup> Ibidem, s. 743.
- <sup>3</sup> Por. M. Bakke, *Ciało otwarte. Filozoficzne reinterpretacje kulturowych wizji cielesności*, Poznań 1999, s. 157 oraz U. Eco, *Historia piękna*, tłum. A. Kuciak, Poznań 2005, s. 381–385.
- <sup>4</sup> M. Bakke, *Ciało otwarte...*, op. cit., s. 161.
- <sup>5</sup> U. Eco, *Historia piękna*, op. cit., s. 337–338.
- <sup>6</sup> Co ciekawe, już w filmie *Metropolis* Fritza Langa wykorzystano obie konotacje tej nazwy. Robotem jest tu zarówno Futura, sztuczna imitacja kobiety, jak i pozbawiony indywidualności robotnik.
- <sup>7</sup> Nie bez powodu postać robota budziła zainteresowanie już w drugim dziesięcioleciu XX wieku. To przecież okres dynamicznego rozwoju technicznego. W kulturze i sztuce fascynację możliwością stworzenia sztucznego człowieka pojawiają się między innymi w programie włoskich i radzieckich futurystów, marzących o bycie będącym kwintesencją „piękna maszyny”. Częściej jednak sztuczny człowiek zwiastował zagładę ludzkości. Jednym z przykładów nasyconego lękiem postrzegania postaci robota w literaturze polskiej dwudziestolecia międzywojennego jest groteskowy „hipperrobociarz” z dramatu *Szewcy* Witkacego.
- <sup>8</sup> W. Gibson, *W kleszczach dra Satana (wraz z Vanneverem Bushem)*, tłum. A. Tarkowski, <<http://gombao.n17.waw.pl/cl/gibson.php>>, data dostępu: 26.11.2010.
- <sup>9</sup> P.K. Dick, *Niania*, [w:] idem, *Krótki, szczęśliwy żywot brązowego Oxforda*, tłum. A. Kejna, M. Gawlik, Warszawa 2000.
- <sup>10</sup> I. Asimov, *Świat robotów*, tłum. E. Szmigiel, t. 2, Warszawa 1993, s. 346–351.
- <sup>11</sup> Wykorzystujące ludzkość jako biologiczne źródło energii supermaszyny pojawiają się w trylogii *Matrix* braci Wachowskich. W książce *Robot* Janusza Wiśniewskiego-Snerga cywilizacja maszyn rozwinęła się gdzieś poza ziemią. Reprezentujący ją tajemniczy Mechanizm porywa w kosmos całe miasto, aby przeprowadzać na gatunku homo - sapiens naukowe badania.

- <sup>12</sup> P.K. Dick, *Ucieczka*, [w:] idem, *Czysta gra*, tłum. M. Gawlik, Warszawa 1999, s. 207.
- <sup>13</sup> Fasrad to skrót od Funkcjonalnego Automatycznego Samoregulującego się Androida Domowego. Jak twierdzi sam robot, istnieją jeszcze „budowlane fasraby, fasraki (roboty kierownicze), militarne fasramy oraz urzędnicze fasrau”. Zob. P.K. Dick, *Ucieczka*, op. cit., s. 212.
- <sup>14</sup> Zniszczenie elektronicznego towarzysza jako akt skrajnej desperacji pojawia się również w opowiadaniu *Przyjaciel Automateusza z Cyberiady* Stanisława Lema.
- <sup>15</sup> Ch. Reich, *Zieleni się Ameryka*, tłum. D. Passent, Warszawa 1976, s. 186.
- <sup>16</sup> Projekt plastyczny gadatliwego 3CPO oparto na wyglądzie nieobleczonej jeszcze w ludzkie ciało Futury z *Metropolis* Fritza Langa.
- <sup>17</sup> Roboty w science fiction najczęściej nie posiadają imion, lecz numery serii, co jeszcze bardziej je depersonalizuje. Podobnie jest w przypadku klonów i cyborgów.
- <sup>18</sup> D. Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, [w:] „Przegląd filozoficzno-literacki” 2003, nr 1(3), s. 55.
- <sup>19</sup> Nieludzkie traktowanie sztucznych ludzi oraz kosmitów w związanej z przewrotem kontrkulturowym science fiction ma również związek z pamiętnymi konfliktami zbrojnymi, takimi jak druga wojna światowa czy wojna w Wietnamie. Sceny bestialskiego ludobójstwa wpłynęły między innymi na wyobraźnię Philipa K. Dicka, który po lekturze wspomnień nazisty wpadł na pomysł pozbawionych emocji replikantów. Natomiast Joe Haldeman w książce *Wieczna wojna* wykorzystał swoje traumatyczne wspomnienia z Wietnamu.
- <sup>20</sup> Jest to wyraźna reinterpretacja jednej ze scen *Terminatora* Jamesa Camerona, w której to wielkie maszyny śmierci zginały czaszki pozabijanych ludzi.
- <sup>21</sup> Tak naoczne nawiązania do zbrodni hitleryzmu w filmie kierowanym również do młodszej widowni wydają się przekraczać granicę dobrego smaku.
- <sup>22</sup> Męski robot ma na sobie jedynie melonik, krawat i majtki, zaś kobieta nosi podwiązki, figi i biustonosz.
- <sup>23</sup> Podobną sytuację opisał wcześniej Stanisław Lem w jednej z przygód Iona Tichego.
- <sup>24</sup> Chodzi oczywiście o trawestację tytułu filmu *It Came from Outer Space* (1953) Jacka Arnolda opowiadającego o kosmicznej inwazji.
- <sup>25</sup> W drugim odcinku pierwszej serii Bender uwodzi nawet cybernetyczne córki pewnego farmera, zaś w filmiku zatytułowanym *Hell is Other Robots* trafia do piekła robotów, ukarany za uprawianie hazardu i obcowanie z „cyberprostytutkami”.
- <sup>26</sup> Thomas Bangalter i Guy-Manuel De Homem Christo są założycielami duetu Daft Punk, wykonującego melodyjną muzykę elektroniczną. Jeszcze do niedawna tożsamość artystów była kompletną tajemnicą. Od pewnego czasu znane są nazwiska członków zespołu, lecz ich twarze pozostają nadal ukryte pod maskami robotów. Daft Punk od zawsze starannie dbał o wizualną oprawę swoich piosenek. Interesujący mini-film do utworu *Big City Light* nakręcił Spike Jonze, zaś piosenka *Around the World* jest choreograficznym majstersztykiem innego reżysera Michela Gondry’ego. Animowane teledyski Kazuhisa Takenôchiego do piosenek z płyty „Discovery” połączono z kolei w długometrażowy film science fiction w stylistyce anime pod tytułem *Interstella 5555* (2003). Co więcej, przy powstawaniu *Interstelli* uczestniczył człowiek-legenda japońskiej animacji Leiji Matsumoto.
- <sup>27</sup> Możliwość decydowania o własnej egzystencji to raczej domena zbuntowanych androidów lub obdarzonych ludzkim mózgiem cyborgów. Niezależne roboty z państwa „0-1” pojawiają się również we wspomnianym wcześniej *Animatrixie*. Świat, w którym przetrwały jedynie automaty, prezentuje również Ray Bradbury w swoim poetyckim opowiadaniu *Lagodne spadną deszcze* z cyklu „*Kroniki marsjańskie*”. Zob. R. Bradbury, *Lagodne spadną deszcze*, [w:] idem, *Kroniki marsjańskie*, Warszawa 1997.
- <sup>28</sup> Powyższy tekst jest przeredagowaną formą rozdziału niepublikowanej pracy doktorskiej. Zob. S.J. Konefał, *Ciało sztuczne: konwencje i re-interpretacje postaci robota i androida w ikonografii science fiction*, [w:] *Antynomie cielesności w amerykańskim kinie science fiction oraz horrorze po roku 1960*, Uniwersytet Gdański, Wydział Filologiczno-Historyczny, Instytut Filologii Polskiej, Zakład Dramatu, Teatru i Filmu, 2007, s. 163–190.

### **Summary**

A robot is an important figure in the patterns of dystopian literature and science fiction cinema. Over the years, artificial humans played the roles of victims or enemies rebelling and fighting with homo sapiens. This conflict was related to the genesis of the robot, that was at the beginning an imaginary character serving the role of mechanical slave. Another important theme developed in dystopian science fiction is the usage of robots in the plots inspired by some counterculture theses. Such inspirations are presented in the short stories and novels of Philip K. Dick who successfully re-interpreted the most popular conventions of the genre. The clichés connected with the iconography of artificial humans also became a significant element of the plots in comic books and cartoons where they are often used to deconstruct some significant stereotypes and indicate postmodern crisis of identity.