

Obiekty i technofeelie

Ania Malinowska

TEKSTY DRUGIE 2019, NR 5, S. 18–34

DOI: 10.18318/td.2019.5.2 | ORCID: 0000-0002-5952-8876

Kiedy w 2009 roku francuski filozof Alain Badiou w książce-wywiadzie *Éloge de l'amour*¹ ogłaszał zagładę miłości, było jasne, że schyłek kochania, o którym pisał, wynika z zaawansowanej technologizacji spotkania. Kluczowe w tym procesie miało być przeniesienie „inicjacji miłosnej” w przestrzeń portali randkowych oraz promowana przez nie parametryzacja uczucia na rzecz polityki minimalnego ryzyka (*politique du risque zéro*). Wydawało się również, że upłynnienie miłości, o którym Bauman pisał jako próbie „uczynienia przewidywalnym tego, co nieznane”², jest przede wszystkim rezultatem zmian protokołów dostępności i autoprezentacji (związanych z nowym środowiskiem kontroli miejsca, czasu i charakteru spotkania). Tymczasem późnonowoczesny paradygmat relacji miłosnej to nie tyle efekt zmian komunikacji i jej społecznych kontekstów, co raczej dehumanizacji relacji uczuciowo-intymnych i ich postępującego odcieśnienia.

Dzisiejsza krytyka miłości rozwija się głównie wokół pytań o ingerencję technologii w relacje romantyczne

Ania Malinowska

–dr n. hum., adiunkt w Zakładzie Retoryki Kultury i Mediów, IKILA, UŚ. Obecnie Senior Fulbright Fellow w The New School w Nowym Jorku, gdzie prowadzi projekt badawczy pt. *Feeling(s) Without Organs. Love in Contemporary Technoculture*. Zajmuje się szeroko pojętymi studiami kulturoznawczymi w obrębie normy kulturowej i ludzkich interakcji z technologiami. Ostatnio opublikowała *Materiality of Love. Essays on Affection and Cultural Practice* (Routledge, 2018). Kontakt: a.h.malinowska@gmail.com

-
1. A. Badiou, N. Truong *Éloge de l'amour*, Flammarion, Paris 2009.
 2. Z. Bauman *Liquid Love. On the Frailty of Human Bonds*, Polity, Cambridge 2003, s. 7 [przekł. własny].

człowieka oraz związaną z tym reorganizację doświadczeń intymnych i emocjonalnych. Do zasadniczych dylematów należą nowe obiekty miłosne (tj. technologiczne podmioty nieosobowe), a także przestrzenie praktyk spotkania, wychodzące poza rzeczywistość analogową rozumianą jako naturalna. Dylematy te sygnalizują wyraźne zmiany w obrębie zarówno podmiotowych możliwości relacji miłosnej, jak i samego środowiska wymiany intymno-emocjonalnej. Pokazują również, że schyłkowość romantycznego uczucia dotyczy nie tyle trybów i kodów praktykowania relacji (które zasadniczo pozostają bez zmian), ale ich przestrzeni i uczestników.

Niniejszy artykuł angażuje się we współczesną krytykę miłości, opisując charakter interakcji człowieka z podmiotami nieosobowymi w kontekście relacji czy interakcji tradycyjnie kojarzonych z miłością romantyczną. Jednocześnie opisuje skutki przesunięcia doświadczenia miłosnego i intymnego w przestrzeń dalece technologiczną, analizując motywacje za wyborem tej przestrzeni oraz jej wpływ na rozumienie doświadczenia cielesności. Głównym punktem odniesienia dla tak określonych rozważań jest posthumanistyczna teoria miłości Dominica Pettmana oraz nieorganiczne wymiary pożądania Mario Pernioli. Wywodzące się z nich pojęcia stanowią aparat teoretyczny do objaśnienia kontekstów rozwoju tego, co nazywam *technofelią*, a więc systemem organizacji uczuć w środowiskach technokratycznych. Nadrzędnym celem moich rozważań jest opisanie okoliczności związanych z pojawieniem się nieorganicznych uczestników relacji miłosnej oraz wirtualnej przestrzeni spotkania romantycznego. W szczególności pragnę zwrócić uwagę na nowo-materialne (*new material*; *new materialist*) rozumienie doświadczenia cielesności oraz sposobów, w jaki renegocjuje ono dystrybucję pożądania zarówno między uczestnikami spotkania, jak i w nich samych. Równocześnie chcę przedstawić teorie opisujące możliwości doznań dla ciała i emocji w technologicznie generowanym środowisku spotkania.

Obiekty

Jak sugeruje Dominic Pettman, najpierw w *Love and Other Technologies*³, a potem w *Creaturly Love*⁴, tym, co definiuje miłość w technokulturze, jest odejście

3 D. Pettman *Love and Other Technologies. Retrofitting Eros for the Information Age*, Fordham University Press, New York, 2006.

4 D. Pettman *Creaturly Love. How Desire Makes Us More and Less Than Human*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2017.

od wyłącznie ludzkich (by nie powiedzieć organicznych) wymiarów i pojęć kochania. Innymi słowy, binarny model transferu romantycznego uniesienia w kierunku do drugiego (który jest zawsze ludzkim innym) i w którym strony uczucia reprezentują podmioty o wyraźnie antropomorficznym rodowodzie, jest zwyczajnie reliktem centro-humanistycznych paradygmatów emocji. Jest on tak samo etapem w Antropocenie, który ukształtował myślenie o miłości, jako doświadczeniu „pomiędzy” osobami, a nie materialnie zróżnicowanym przeżyciu „pośród” podmiotów. Technokultura, którą definiuję, jako szereg procesów związanych z rozwojem technologicznym, a która chronologicznie kojarzona jest z obecnym momentem nowoczesności, to przestrzeń, w której pojęcie uczestnictwa w procesach emocjonalnych oraz bycia w relacji ulega transformacji na rzecz przedmiotu. Jednocześnie materialny status przedmiotu zmienia się pod wpływem nowych kategorii nienamacalności. Cyfrowość, będąca kluczem tej transformacji, wyznacza nie tylko nowe struktury współistnienia, ale (o ile nie przede wszystkim) redefiniuje fizyczne wymiary bycia, powołując formy podmiotowości i agencji, w których pierwiastek organiczny jest albo ewentualnością, albo punktem odniesienia.

Przełomowym momentem dla posthumanistycznego rozumienia miłości było uznanie technologicznych podmiotów (awatarów, botów, cyfrantów) za jednostki równe materialnie (a przez to także społecznie). Wiąże się to z dosłownym włączeniem ich w przestrzeń relacji romantyczno-intymnych. Wieść o tym, jak pisze Pettman, dotarła do zbiorowej świadomości w postaci mitu o japońskich młodzieńcach zaślubiających cyfrowe Lolity⁵. Kolejnym etapem były doniesienia (prasowe i naukowe) o zjawisku *love and sex with robots*, którego model – wprowadzony dekadę temu przez Davida Levy’ego, zakłada możliwość związków partnerskich robotów i ludzi⁶. Tak rozumiana miłosna *praxis* łączy się z szerszym zjawiskiem, które Perniola nazywa „transformacją podmiotu w rzecz, która odczuwa”⁷. Wynika ona z obecnej dziś intensyfikacji współ-życia ludzi i „maszyn”, tj. współdzielenia z nimi przestrzeni kulturowej, społecznej i prywatnej.

5 D. Pettman *Love in the time of Tamagotchi*, „Theory, Culture & Society” 2009, no. 26 (2/3), s. 189. Jednym z pierwszych zjawisk umożliwiających związki ludzi i cyfrantów była gra *Love Plus*. Obecnie popularne na rynku jest *Gatebox*, urządzenie generujące hologram animowanej partnerki, którą można sterować za pomocą aplikacji telefonicznej.

6 Zob. D. Levy *Love + Sex with Robots. The Evolution of Human-robot Relationships*, Harper Perennial, New York 2008.

7 M. Perniola *The Sex Appeal of the Inorganic. Philosophies of Desire in the Modern World*, Bloomsbury, London, 2017, s. 29 [przekł. własny].

Pierwsze wyobrażenie tego współ-życia przyniosły narracje *science fiction*. W ich założeniu ludzkie więzi z technologiami miały opierać się na godzeniu binarnie skonfliktowanych wymiarów rzeczywistości. Chodziło o środowisko, w którym, jak pisze Perniola, „organiczne i nieorganiczne, antropologiczne i technologiczne, naturalne i sztuczne nakładają się na siebie, łącząc ze sobą nawzajem”⁸. Dało to początek odejściu od namaszczonego oświeceniowym humanizmem bipolarnych kategoryzacji, w myśl których intymność, zdefiniowana biologicznie i po darwinowsku, zachodzi wyłącznie w obrębie tej samej kategorii organicznej (gatunek, żywa istota) i tego samego wymiaru materialności (namacalne, ucieleśnione). Chociaż realne relacje ludzi i technologii nie likwidują tych opozycji, da się zauważyć skłonność do pojęciowych i empirycznych negocjacji. Na przykład, doświadczanie czynności, osób i zjawisk zarówno w IRL, jak i w sieci, a także pośredniczenie mediów w relacjach czy to z ludźmi, czy z podmiotami cyfrowymi (takimi jak boty) doprowadziło do powolnego zacierania się granic między *analogicznym* a *cyfrowym*. Wpłynęło to znacząco na sposób pojmowania i teoretyzowania ciała, które osiągając status rzeczy, otworzyło podmiotowość na przedmiotowy element jej fizyczności. W kontekście relacji intymnych ujawniło to możliwość doświadczenia pożądania w sposób neutralny (*neutral sexuality*), a więc w „wymiarze, który nie tyle stanowi antropologiczną mutację [intymności] ale zawiesza człowieka w innej przestrzeni [i dystansuje] zarówno od tego, co zna, jak i tego, co potrafi sobie wyobrazić”⁹.

Neutralna seksualność to zdaniem Pernioli rodzaj cyberintymnego doświadczenia. Chociaż zachodzi ono w przestrzeni określanej jako wirtualna, odbiega od tradycyjnych pojęć wirtualności (jako rzekomo odrealnionej i odrealniającej) oraz przebiega poza antropomorficznym elementem wpisanym w projektowanie cyberseksu i cyberrelacji. Neutralna seksualność zakłada przeżycia alienujące ludzkie kody cielesności poprzez odstępstwo od „naturalistycznego cyklu pożądania-orgazmu-relaksacji”. W ten sposób wychodzi ona poza „symulacje, imitację i mimesis” na rzecz „dostępu do, tak zwanego, ontologicznie innego wymiaru”¹⁰. Steven Shaviro opisuje ten dostęp w kategoriach odpoznanania (*discognition*), procesu generującego namysł nad pozaludzkiemi systemami emocjonalnego doświadczenia. Proces ten zmusza

8 Tamże, s. 29 [przekł. własny].

9 Tamże [przekł. własny].

10 Tamże, s. 30 [przekł. własny].

do pytań o nieantropomorficzne i nieorganiczne formy pojmowania i czucia oraz decentralizuje ludzkie *cogito*, a za nim ludzkie *sensum* oraz *experientia*, z przestrzeni emocjonalnych doznań.

Spekulatywne podejście Shaviro przenosi uwagę z człowieka na przedmiot. Lub ujmując rzecz ściślej, z podmiotu ludzkiego na podmiot technologiczny. Pytając „what is it like to feel like a robot” [jak to jest czuć jak robot], Shaviro wskazuje możliwość istnienia innej niż ludzka, lecz równie aktywnej emocjonalnej agencji, uczestniczącej w emocjonalnej/intymnej wymianie na równi z agencją człowieka. Choć, jak zauważa, sens i natura tej agencji są poza zasięgiem ludzkiego umysłu (gdyż będąc człowiekiem, nie można wiedzieć, co znaczy czuć jak robot), jednak otwarcie się na nią stwarza możliwość wyjścia poza antropologiczny i przez to ograniczony system przeżycia romantycznego/intymnego oraz odejście od narzucania go nieorganicznym uczestnikom relacji. Zatem pytania o związki partnerskie robotów i ludzi nie są pytaniami o społeczną czy technologiczną możliwość (ta bowiem rozstrzyga się już na poziomie postępu). Są one natomiast pytaniami o świadomość emocjonalnej odrębności obiektu, z którym zaangażowanie romantyczne czy intymne będzie uwzględniało otwartość podmiotu ludzkiego na doznania pochodzące spoza gamy ludzkiego sensorium, a przede wszystkim spoza związanych z nim kodów miłosnych. Jest to o tyle istotne, że jak podkreśla Shaviro, ślepo wierzymy, iż w wyniku programowania technologiczne podmioty „będą w relacjach seksualnych nieodróżnialne od ludzi”¹¹. Projektowana i wdrażana w ten sposób wizja miłosno-intymnej wymiany uwzględnia wyłącznie antropocentryczny scenariusz, którego beneficjent (podmiot ludzki) przyjmuje *a priori* emocjonalną bierność podmiotu technologicznego. Wizja ta ogranicza sprawczość podmiotu technologicznego i sprowadza go do roli symulatora kodów, umożliwiającego doznania i przeżycia uznawane przez podmiot ludzki za emocjonalnie właściwe i pożądane.

Kody

Niewątpliwym warunkiem uczestnictwa w relacji miłosnej jest biegłość w wytwarzaniu i odczytywaniu gestów i postaw uznawanych za romantyczne. Jest nim także umiejętność modyfikacji tych postaw zgodnie z celem i charakterem romantycznej wymiany. Projektowanie technologicznych obiektów miłosnych to nic innego jak przysposabianie sztucznych podmiotów do

11 S. Shaviro *Discognition*, Repeater Books, London 2016, s. 92 [przekł. własny].

klucza antropomorficznej miłości i umacnianie zachowań zapewniających nienegocjowalność tego, co uznajemy za miłość. Dobrym przykładem są tu wspomniane wcześniej miłosne roboty, których design zakłada bezwarunkowe wdrażanie antropomorficznego klucza oraz jego bezwarunkowe przyjęcie przez technologicznych kochanków. W myśl tego designu:

roboty staną się atrakcyjne jako partnerzy z powodu swoich licznych zdolności, zmysłów i umiejętności. Będą potrafiły zakochiwać się w ludziach i prezentować się im jako romantycznie atrakcyjne i seksualnie pożądane. [...] będą cierpliwe, miłe, opiekuńcze, kochające, ufne, szczerze, wierne, pełne szacunku, zadowolone, pochlebne, przyjemne w rozmowie i pełne dobrego poczucia humoru. [...] nie będą zazdrosne, chępliwe, aroganckie, niemile, samolubne czy drażliwe – chyba że takie będzie nasze życzenie.¹²

Dokładnie w ten sam sposób ujmuje ten problem Rosalind Picard, której pionierski esej z 1995 roku zatytułowany *Affective Computing*¹³ sformułował paradygmat afektywny dla podmiotów technologicznych. Picard przekonuje, że podmioty technologiczne mogą pozyskać emocje jedynie na drodze adaptacji ludzkiego systemu uczuć. Jak twierdzi, komputery otrzymają wkrótce zdolność «posiadania emocji», pozyskując [najpierw] umiejętność wyrażania i rozpoznawania afektu [w ludzkim kluczu czucia]¹⁴. Sugeruje to ściśłą zależność między emocjonalną afordancją robota (czy szeroko rozumianego technologicznego podmiotu) a ludzką sprawczością (tj. programowaniem), co sugeruje, że zdolność emocjonalna podmiotu technologicznego jest wyłącznie częścią jego wyposażenia (tj. efektem ludzkiego programowania), a nie właściwością obiektu technologicznego jako takiego. Podejście Picard eliminuje możliwość istnienia tego, co Sarah Ahmed nazywa orientacją przedmiotu, a więc jego idiosynkratyczną przedmiotową esencją, „zdolną” oddziaływać na otoczenie w interakcji pośredniej i bezpośredniej¹⁵. Wyklucza

12 D. Leyy *Love + Sex*, s. 22 [przekł. własny].

13 R.W. Picard *Affective Computing*, „M.I.T. Media Laboratory Perceptual Computing Section Technical Report” 1995, 321, s. 1-16. Warto zauważyć, że rok później Big Blue odbył swój pierwszy zwycięski turniej szachowy, w którym pokonał Garri Kasparova. Moment ten uznaje się za koniec programowania kognitywnego na rzecz inwestycji w programowanie afektywne.

14 Tamże, s. 1 [przekł. własny].

15 S. Ahmed *Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others*, Duke University Press, Durham–London 2006.

ono również możliwość wypracowania przez przedmioty/podmioty technologiczne własnych systemów emocjonalnych i preferencji intymnych (choćby w procesie technologicznej autonomizacji znanej jako Singularity).

Przyczyny takiego myślenia, zaczynając od ogólnych, leżą w fenomenologicznym humanocentryzmie. W jego ujęciu człowiek jako gatunek cywilizacyjnie sprawczy – a więc zdolny do wytwarzania narzędzi oraz struktur społecznych mających na celu nie tylko samo podtrzymanie gatunku, ale jego doskonalenie – włada materialnymi zasobami środowiska bez uwzględnienia ich współdziałania w przestrzeni życia. Eksploatacja tych zasobów jest wynikiem przyspieszenia postępu cywilizacyjnego, napędzanego nie tyle zrównoważonym pragmatyzmem, co tzw. kracjonistycznym popędem. Znaczącą cechą tego popędu jest ludzka niezdolność do uwzględnienia czy nawet wyobrażenia sobie odrębnych, lecz równolegle istniejących form egzystencjalnej obecności (zwłaszcza nieorganicznej). Ciągłe uleganie zuchwale antropomorficznym impulsom umacnia przekonanie, że „pewne przedmioty w świecie [powinny] być obdarzone ludzkimi właściwościami”¹⁶. Ma je przy tym charakteryzować Heideggerowska poręczność (*Zuhandenheit*) oraz służebność wobec człowieka, dzięki której będzie on w stanie *przedłużać się* ku „doskonałości” lub spełnieniu we własnej wizji człowieczeństwa. Tak jak w McLuhanowskiej teorii medium – gdzie rolę przedmiotu/podmiotu technologicznego jest zwiększanie operacyjnych i doświadczalnych możliwości człowieka przez przekroczenie jego biologicznych ograniczeń afordancjami tego przedmiotu, tak samo w „projekcie” miłości robotów i ludzi przedmiot/podmiot technologiczny ma wychodzić naprzeciw materialnej „ułomności” podmiotu ludzkiego, realizując jego sprawczy potencjał z pozycji obdarzonego supermocą „rekwizytu”. Owo przedłużenie działa zawsze ku przyjemności i doskonaleniu. Dlatego protokoły miłosnych algorytmów uwzględniają wyłącznie pozytywną paletę emocji i zdarzeń, obiecując „narzędzia” wolne od ludzkich defektów. Ignorują tym samym narracje z drugiego biegunca, mówiące o „buncie robotów” i sprzeniewierzeniu się programowaniu do służby (w) miłości na rzecz kontroli wdrażanej zwykle przemocą i nienawiścią – co jest w swym schemacie i skrajności wizją tak samo antropomorficzną, dystopieczną i nieudolną jak kreowana po ludzku utopia miłości robota.

Problem doświadczania cyberintymności to przede wszystkim problem z uznaniem ontologicznej i organicznej proveniencji uczestników relacji. Innymi słowy, to problem z rozpoznaniem materialnego statusu stron

16 L.J. Kaplan *Cultures of Fetishism*, Palgrave McMillan, New York 2006, s. 161 [przekł. własny].

miłosnego/intymnego doświadczenia, tj. obiektu pożądania, obiektu pożądającego oraz środowiska relacji. Jest to wynikiem narzuconego zadaniem algorytmu prymatu kodów nad doświadczeniem. Wynika to z kolei z korupcji przeżycia intymnego (już na poziomie projektowania) usankcjonowanymi kulturowo i społecznie zachowaniami uchodzącymi za romantyczne/erotyczne. W owym nierozpoznaniu podmiot ludzki oddaje się scenariuszom doświadczenia miłosnego, które jak pisze Luhmann, „wspomagają przeżywanie odpowiednich uczuć”¹⁷. Scenariusze te jasno określają rolę podmiotów wraz z funkcjami ich emocji i ciała. Przeniesienie relacji miłosno-intymnych w przestrzeń technologii cyfrowych, gdzie środowisko romantycznego/erotycznego spotkania ulega znaczącej fabrykacji, unaocznia sens Luhmannowskiej teorii kodu i uwikłania w premedytację kulturowego modelu kochania. Przestrzeń ta obnaża zakres strukturyzacji i mechanizacji uczucia. Tym samym pokazuje miłość jako zespół wymiany znaków (a nie spontanicznie przeżywaną pasję). Co więcej, uzmysławia nam, że „algorytmiczny” charakter miłości nie jest domeną zaawansowanej komputeryzacji, ale sposobem organizacji społecznego funkcjonowania właściwego nowoczesności. Jak pisze Luhmann,

już w XVII wieku istniała świadomość, iż mimo powiązań z namiętnością, miłość jest przede wszystkim pewnym modelem zachowań, który można odgrywać i którego ma się świadomość, zanim jeszcze rozpocznie się miłosną przygodę. Innymi słowy, model, o którym mowa, dostarcza wskazówek i wiedzy na temat istoty i wagi miłosnej przygody, zanim jeszcze objawi się jej obiekt i nim brak tego obiektu uzmysłowi się nam jako dotkliwe zrządzenie losu. Miłość to zatem najpierw bieg wyznaczonym torem, według określonego wzorca, który chociaż ułatwia dobór [zachowań], może zakłócać głębokie spełnienie emocjonalne. Miłości uczymy się najpierw ze znaczeń wzmocnionych i umocowanych w kodzie, których symbole i znaki interpretują oraz tłumaczą nam głębię uczucia; tak samo jak objawiają nam różnicę, hołubiąc nieodwzajemnienie.¹⁸

To właśnie przywiązanie do kodu stanowi sedno technicyzacji miłości. Jest ono również odpowiedzialne za wszelką utratę tego, co organiczne w ludzkiej

17 N. Luhmann *Love as Passion. The Codification of Intimacy*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1986, s. 9 [przełk. własny].

18 Tamże, s. 20.

emocji i pożądaniu. Jak zauważa Dominic Pettman, „to nie [technologia jako taka i jej] niekontrolowany pęd po mechanicznej ścieżce niszczy ludzką naturę, lecz sytuacja, w której człowiek nieustannie odtwarza się [...] jako techniczne zwierzę”¹⁹. Zwierzę to, jako „wyczulone na znaki [...], umieszcza się w strukturze, i działając według kodu, definiuje za ich sprawą osobistą wartość, nie tylko względem Drugiego, lecz także względem całej ekonomii libidinalnej”²⁰.

Stanowisko Pettmana dokonuje istotnego rozróżnienia między *techné* (jako techniką czy mechanizmem organizującym społeczne/kulturowe doświadczenie miłości) a technologią (jako zespołem mediów – od pisma po platformy cyfrowe, w których to doświadczenie zachodzi). Zastrzega przy tym, że zaawansowanie technologiczne, którego najbardziej opłakiwanym skutkiem jest digitalizacja – a więc odejście od analogowego wymiaru życia codziennego – nie degraduje jakości kochania (jak się powszechnie uważa). Technologiczna cyberprzestrzeń to nowa (bo nowo odkryta) materialna przestrzeń doświadczenia, która, ze względu na swą pozorną nienaturalność i usztucznienie (*artificiality*), weryfikuje nam podstawowe kategorie ontologiczne i podmiotowe, zarówno w nas, jak i w naszym otoczeniu.

Technofeelle

Ze względu na swój alienujący charakter technologiczna cyberprzestrzeń jest potencjalnie szansą na uwolnienie się od antropocentrycznych matryc romantycznego przeżycia. Jak twierdzi Mario Perniola, szansa ta dotyczy zarówno samej struktury relacji miłosnej, jak również sposobów jej podmiotowego odczuwania. Cyberseks to jego zdaniem filozoficzne ćwiczenie, które uwalnia człowieka od „bycia prawie zwierzęciem lub prawie bogiem [...] zawieszonym w orgazmicznym funkcjonalizmie i ekstazie”²¹. To eksperyment, w którym zwrot ku ciału jako rzeczy otwiera ludzki podmiot na nieznaną mu dotąd wymiary doświadczenia własnej podmiotowości (fizycznej i emocjonalnej) oraz pozwala mu przeżywać intymność własnego ciała (jak również „ciał” zaangażowanych w jego przeżycie intymne) w izolacji od narzuconych mu biologicznych i kulturowych kodów kochania. Ten eksperyment jest jednak

19 D. Pettman *Love and Other*, s. 15 [przekł. własny].

20 Tamże, s. 26 [przekł. własny].

21 M. Perniola *The Sex Appeal*, s. 31 [przekł. własny].

możliwy wyłącznie z pozycji „meta”, tj. z pozycji „filozoficznego seks-cyborga”, w której podmiot ludzki postrzega siebie albo partnera jako rzecz lub zespół rzeczopodobnych elementów.

Filozoficzny seks-cyborg „doświadcza” ciała jako rzeczy na trzy sposoby, tj. w trzech możliwych trybach. Pierwszy z nich oznacza koncentrację na poszczególnych organach i członkach, tak by przedmiotem intymnej wymiany stały się anatomiczne narządy i części oderwane od ciała jako całości. „W tym typie doświadczenia”, pisze Perniola, „pojedyncza część ciała partnera staje się obiektem skrajnej uwagi i seksualnej inwestycji, która oddziela ją od reszty żywego i funkcjonującego organizmu. Postrzegamy ją jako coś niezależnego, naznaczonego autonomiczną wrażliwością”²². Pozwala nam to odczuwać ciało w kategoriach protezy (albo systemu protez) i widzieć jego organiczność z perspektywy elementów materii – włos, ząb, ścięgno, paznokieć – które współtworzą przeżycie intymne/miłosne jako jednostki ciała. Jednocześnie istotne, by nie koncentrować się na organach i członkach jednoznacznie namaszczonego erotyzmem (piersi, usta, oczy) na rzecz organów i członków semiotycznie alienujących, tj. erotycznie nieoczywistych. Tylko w ten sposób da się przekroczyć odwieczne „budujący i rekreacyjny horyzont [przeżycia intymnego]” oraz „doświadczyć sztucznego i zawsze dostępnego świata rzeczy, które czują”²³.

Istotą tak definiowanego cyberseksu jest izolacja uczucia i pożądania od znaczeń określających je w kulturze. Zachodzi ona przez emancypację ciała w kierunku jego materii, a także w kierunku materii pochodzącej spoza ciała, należącej nie tyle do jego otoczenia, co do doświadczeń, jakie generować może otoczenie uwolnione od swoich tradycyjnych znaczeń i fenomenologicznych obciążeń. Kierunek ten trawestuje ludzkie pojęcie cielesności oraz wyobcowuje ciała od narzuconych im biologicznie i społecznie kontekstów, do pewnego stopnia „defunkcjonalizując” ciało od przyporządkowanych mu biologicznie i kulturowo atrybutów (sensorycznych i semiotycznych). W ujęciu Pernioli cyberseks staje się metaforą uwolnienia erotyzmu od ograniczeń ciała, lecz nie w znaczeniu humanistycznym, ale transcendentalnym; to wyjście poza symulakrę cielesności z jednej strony i cielesną binarność z drugiej, tak by definiować ciało jako nietożsame z niczym i nieprzynależne do nikogo, a jednocześnie materialnie wspólne ze wszystkim. Taka komunია z uniwersalną materią wyłania się szczególnie w drugim wariantcie doświadczenia

22 Tamże, s. 31 [przekł. własny].

23 Tamże, [przekł. własny].

ciała jako rzeczy, które Perniola nazywa „ciałem bez organów”. Jest to stan, gdzie wyzbyte świadomości swej organiczności ciało zrównuje się z przedmiotem, osiągając „konsystencję rzeczy”, odchodząc w ten sposób od funkcji znaku na rzecz materialnego abstraktu. W stanie tym, który – jak podkreśla Perniola – „nie jest doświadczeniem, ale eksperymentem”²⁴, ciało partnera jawi się jako doświadczalna całość/jedność scalona z przestrzenią; nie jest ono „maszyną”, ale „nieograniczoną ciągłością”, wyzbytą woli i „wolną od ograniczeń”, która może być seksualna o tyle, o ile wzmacniamy ją uczuciem kierowanym jednakowoż nie do czegoś osobowego, ale „do anonimowego i bezosobowego cyborga”, jakim się sami stajemy²⁵. Ciało bez organów to taki rodzaj neutralnej seksualności, w którym:

nie pragniemy osiąść sromu, ust, odbytu, ale ciało – ciało, które jest całością zjednoczenia ciał. Pozostaje więc bez znaczenia, czy widzę je w formie komputerowego obrazu, czy za pośrednictwem stołu, na którym to ciało posiadam, czy podłogi, na której kości tych ciał wiążą się w bólu. Istotne jest, że to nie ja ani nie ty, tylko filozoficzna seksualna rzecz, maksymalna abstrakcja i maksymalna reifikacja, które wieńczą zwycięstwo nad wszystkimi projekcjami podmiotów oraz całą użytecznością przedmiotów, nad oczekiwaniem i instrumentalnością, nad władzą banału oraz oczywistości.²⁶

Ostatnią, trzecią formą *ciała jako rzeczy, która czuje*, jest zupełny sensoryczny letarg. W nim filozoficzny seksualny cyborg oddaje się doświadczeniu braku, tj. odcina się od swoich zmysłów, tak by nie mogły uczestniczyć w obiegu bodziec-reakcja, nastawiając się tym samym wyłącznie na doznania pochodzące spoza siebie, ale bez kognitywnej i sensorycznej kontemplacji bodźców. Ta „udawana śmierć” nie jest treningiem w oziębłości, ale drogą do otwarcia się na pozornie nienaturalny (a jednak naturalnie możliwy) protokół intymnej wymiany. Chodzi o to, by powstrzymując się od reakcji, podmiot ludzki uruchomił w sobie nowe spojrzenie na przedmiot i naturę stymulacji. Stymulacja ta, chociaż w ujęciu Pernioli jest wymianą między osobami, ma za zadanie wyzwolenie ludzkiego podmiotu od projektowania erotycznej aktywności

24 Tamże, s. 33 [przekł. własny].

25 Tamże.

26 Tamże, s. 34 [przekł. własny].

wynikającej z jego natury (wraz z jej czynnościami i całą antropomorficzną formą bycia) na inne podmioty, czy to organiczne, czy nieorganiczne.

Podstawą rozważań Pernioli są dwa zasadnicze założenia, niezwykle ważne dla namysłu nad statusem miłości i przeżycia intymnego. Oba widzą silną zależność między antropomorficzną formą podmiotową a uniwersalnym przeżyciem intymnym. Po pierwsze, miłość jako uniwersum gestów oraz doświadczeń definiuje się w obrębie ludzkich norm kochania; po drugie, obiekt miłości – tj. podmiot godny uczucia i pożądania – to taki, który spełnia „rygory” antropomorficznego wyobrażenia o miłosnym uniesieniu. Widać to szczególnie w futurologicznych wizjach mezaliansów ludzi z robotami, cyborgami, replikantami czy innymi podmiotami technologicznymi, które każdorazowo naturalizują ich wszelki niehumaniczny element, bez szansy na domniemanie na temat innych form miłosnego doznania. „W filmie *Blade Runner* Ridleya Scotta”, pisze Perniola, „replikant buntuje się przeciw swej sytuacji i sugeruje nawet emocjonalną i seksualną autonomię, generując w widzu oczekiwanie względem tego, czym seksualne uczucie sztucznego podmiotu mogłoby właściwie być. Oczekiwanie to nie znajduje jednak zaspokojenia, ponieważ replikant aspiruje wyłącznie do kryteriów ludzkiej normalności”²⁷.

Filozoficzna próba wyjścia poza doświadczenie ciała to zatem kluczowy eksperyment w procesie otwarcia się na technologicznie generowane środowisko wymiany miłosnej. To także szansa na uznanie podmiotowości uczestników tej wymiany – organicznych i nieorganicznych – oraz ich udziału zarówno w kształtowaniu hybrydycznego środowiska spotkania, jak i zachodzących w nim relacji. To wreszcie także szansa na lokalizację organicznego ciała w materialnie obcej (bo nienamacalnej), cyfrowej przestrzeni doświadczenia miłosnego – przestrzeni, która ekspozując ciało na inne wymiary materii, nadaje nowe sensy przedmiotom, które tę materię współtworzą. Próba ta wynika z nowomaterialnej logiki relacyjności zakładającej współuczestnictwo podmiotów w kształtowaniu doświadczeń i środowiska życia. Owa relacyjność, którą Karen Barad pojmuje w kategoriach *intraakcji*²⁸,

27 Tamże, s. 30 [przełt. własny].

28 Intraakcja (z ang. *intraaction*) to neologizm autorstwa amerykańskiej badaczki Karen Barad, którym oddaje ona sens równego zaangażowania fenomenów (rzeczy, materii, osób) w procesy organizujące środowisko życia. Posługuje się przy tym szerszym konceptem realizmu agencyjnego (*agential realism*), który uznaje równość sprawczości podmiotów ożywionych i nieożywionych jako ontologicznie nierozłącznych i naturalnie scalonych. Zob. K. Barad *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham–London 2007.

znosi ontologiczne (i organiczne) hierarchie podmiotów, a także wynosi ciało i jego elementy poza kulturowo przypisane mu konteksty i znaczenia. Jednocześnie przywraca im ich materialną proveniencję oraz odzyskuje te sensory, które wynikają z fizycznych właściwości ciała, a nie jedynie z jego społecznej funkcji. W swoim eseju *O dotykaniu* Karen Barad tłumaczy to na przykładzie dotyku. Jak przypomina, dotyk to nie tylko gest nawiązania kontaktu albo szukania bliskości; to także fizyczne parametry, jak temperatura, stężenie, ciężar, cząsteczkowa konstrukcja, atomowe oddziaływanie. Rola dotyku w relacji miłosnej to więc tak samo jego sens symboliczny, jak i sens materialny. To także negocjacja tych sensów w warunkach, gdzie interakcja wymyka się parametrom organicznej obecności. Trudno zresztą powiedzieć, na ile interakcja, także intymna, wymaga obecności ciała. Lub czy intymność wymaga obecności w jej tradycyjnym znaczeniu. Jak pyta Barad w kontekście dotyku: „Kiedy dwie ręce dotykają się nawzajem, jaka jest ich bliskość? Jaka jest w ogóle miara bliskości?”²⁹.

Trajektorie pytań Barad rezonują z debatą wokół wirtualności i z poglądami uznającymi cyberprzestrzeń za kategorię fizycznie dystansującą czy dematerializującą. Dotyczy to zwłaszcza namysłu nad formami kontaktu i komunikacji, a w kontekście relacji miłosnych nad porzuceniem infrastruktury spotkania wraz z jej znaczeniami (kino, kawiarnia, hotel, wreszcie łóżko, kanapa) na rzecz środowiska online. Dotyczy to także domniemanego przejścia od stymulacji do symulacji oraz odcieśnienia doznań zarówno fizycznych, jak i emocjonalnych. Mówi się o utracie ciała i gestów wraz z ich dotychczasową choreografią sprawczości. Jednak, jak sugerują niektóre teorie postcyfrowe, cyberprzestrzeń restrukturyzuje środowisko życia, uwalniając z niego nowy fizyczny potencjał. Nie można zatem mówić o dematerializacji; nie można bowiem mylić nienamacalności z unicestwieniem³⁰. Tezy o fantomowości ciała w cyberkulturze dotyczą wyłącznie jego transsubstancjacji – zarówno podmiotowej (organiczne/nieorganiczne), jak i materialnej (online/offline; cyfrowy/technologicznie powiększony). Należy zatem uznać, że zróżnicowanie stanów „skupienia” i obecności oraz uruchamianie w kontekście nowych technologii i mediów inne niż dotychczas predyspozycje ciała (jak choćby haptyczność) umacniają, niż rozpraszają cielesność jako taką, chociaż znacząco je dekontekstualizują. Mówi się nawet o somatycznym zwrocie, w którym intensyfikacja fizycznej interakcji między człowiekiem a urządzeniami,

29 Tamże, s. 206.

30 Zob. M. McLuhan *Understanding Media. The Extension of Man*, McGraw-Hill, New York 1964.

kształtująca się już poza zwyczajną użytecznością, wyzwala szereg eksosomatycznych [*exosomatic*] (by nie napisać eksoorganicznych) reakcji i oddziaływań, sublimujących ciało ku przedmiotom i *vice versa*. Ten performatywny powrót ciała zaznacza się szczególnie na tle systemów komunikacji, które można dziś jednoznacznie uznać za sensorycznie zdominowane³¹. Komunikat prostego wyznania („kocham Cię”) nie jest już słownym performatywnym w sensie tradycyjnym, ale ruchem palców po powierzchni ekranów, klikaniem hieroglifów emotek i GIFów oraz generacją akronimicznych neologizmów na styku języków („Aj <3 U. Lol).

Protokoły mediów i interfejsy urządzeń eksploatują zmysłowy potencjał z pornograficzną intensywnością, utrzymując nas w stanie stymulacji i zmysłowego pobudzenia. Dodatkowo angażują w sferę przeżycia intymnego podmioty (klawiatura, myszka, ekran), które ze względu na ich mediującą sprawczość stają się aktywnymi uczestnikami miłosnej wymiany, współuczestnicząc w emocjonalnym wysiłku na zasadach aktywnego partnera. Ta augmentacja pola emocjonalnej interakcji generuje zjawisko tzw. wrażliwych mediów³². Wiąże się ono z emocjonalnym zaangażowaniem użytkowników z urządzeniami, lecz także z emocjonalną „zdolnością” samych urządzeń, które czują, tj. potrafią pozorować antropomorficzny afekt. Obserwowany dziś symptom przywiązania do medialnych gadżetów (telefonu, komputera) nie jest zatem wyłącznie wynikiem reakcji na mechaniczne funkcje urządzeń, ale na ich afektywną właściwość³³. To także symptom zmieniającego się podmiotowego statusu urządzeń, które scalone z nami empatią, zyskują rangę towarzysza, asystenta, przyjaciela, pośrednika, kochanka.

Niestety zmiana tego statusu nie wynika ze zrozumienia podmiotowego potencjału urządzeń technologicznych ani otwarcia się na ich „materialną orientację”. To wyłącznie odpowiedź na efekt sterowanej emocjonalnym kapitalizmem³⁴ naturalizującej adaptacji narzędzi, które ponieważ „są jak my”, potrafią angażować do większej emocjonalnej, a przez to i ekonomicznej wydajności. Naturalizacja ta jest także następstwem poczucia wyobcowania.

31 L. McKinnon, N.B. Thylstrup, K. Veel *The Techniques and Aesthetics of Love in the Age of Big Data*, „Journal of Aesthetics and Culture” 2018, no. 10 (3), s. 1.

32 A. Malinowska, T. Miller *Sensitive media*, „Open Cultural Studies” 2017, nr 1 (1), s. 66o.

33 Tamże, s. 661.

34 *Emocjonalny kapitalizm* – termin szeroko opisywany przez Evę Illouz w kontekście inwestycji kapitalizmu w systemy emocjonalne, co staje się podstawą wyzysku ekonomicznego. Zob. też: *Cold Intimacies. The Making of Emotional Capitalism*, Wiley, London 2007.

Przestrzenie materialności oraz materialne procesy, jakie synonimizują dziś urządzenia technologiczne (cyfrowość, komputacja), są dla człowieka organicznie i kulturowo odległe na tyle, że ten nieustannie musi je naturalizować. Jak pisze Benjamin Bratton w kontekście Siri³⁵, „istnieje przypuszczenie, że decentralizacja ludzkiego Użytkownika w strukturach Stack³⁶ staje się mniej przerażająca dzięki interfejsom uwzględniającym antropomorficzną empatię i identyfikację”³⁷. *Sprawczy realizm*, który bezwiednie uprawiamy dziś w interakcjach z urządzeniami, zachodzi głównie przez familiaryzację podmiotów technologicznych na drodze antropomorfizacji. Można zatem domniemywać, że frustracja i lęk, jakie narastają wokół technologii i które generują m.in. tezy o złowieszczym AI, wynikają przede wszystkim z odrzucenia technologicznego *umwelt*, tj. z uporczywego przywiązania do „ludzkiego wyobrażenia o ludzkim doświadczeniu”³⁸ oraz ludzkiego pojęcia o myśleniu i czuciu w ogóle. Niechęć porzucenia tego wyobrażenia – do czego tak bardzo zachęca Perniola w filozoficznym ćwiczeniu negacji doświadczeń ciała – utrudnia nam osadzenie się w materialnie zróżnicowanej i różnicującej się przestrzeni. Zawiesza to nas między chmurowymi platformami, internetem rzeczy, mobilnymi aplikacjami, algorytmem automatyzacji, bez szansy na przynależność. Tymczasem zamiast odpoznawać się w materialnym pluralizmie, wolimy wierzyć, że robot współ-żyje z nami po ludzku i kocha nas ludzką emocją, równą miłości lub nienawiści. Jak zauważa Bratton, „większym koszmarem od tego, w którym duża maszyna zabija [człowieka], jest ten, w którym duża maszyna podchodzi do niego z obojętnością”³⁹.

Choć nie dowiemy się nigdy, jak kocha robot i jak współodczuwa z nami awatar, projektowanie antropocentrycznie ustanowionych systemów emocji i doznań na podmioty technologiczne nie zbliża nas do zrozumienia ich udziału i funkcji w ewolucji miłości oraz jej *techne*. Miejsce człowieka w tej

35 Siri – system operacyjny firmy Apple, stworzony jako forma sztucznej ludzkiej osobowości.

36 *The Stack* – nazwa globalnej cyfrowej megastruktury łączącej w sobie różne formy komputacyjne/algorytmiczne, takie jak aplikacje mobilne, mądre miasta, chmury. Stack jest formą struktury platformowej łączącej świat rzeczywisty ze światem wirtualnym systemami interfejsów.

37 B.H. Bratton *The Stack. On Software and Sovereignty*, The MIT Press, Cambridge, MA 2016, s. 277 [przekł. własny].

38 B.H. Bratton *The Stack we have and the stack to come. Presentation given at Gray Area Festival 2016*. < www.youtube.com/watch?v=HRIAF6Lpxw [dostęp: 14.10.2019], [przekł. własny].

39 Tamże.

ewolucji zależy głównie od tego, co Graham Harman nazywa „ludzkiem dostępem» do innych podmiotów i innych umysłów”⁴⁰. Dostęp ten wymaga jednak ewolucyjnej elastyczności, w której, jak zauważa Bratton, „musimy porzucić przekonanie, że syntetyczna inteligencja po osiągnięciu zdolności myślenia i czucia ma obowiązek obdarzać człowieka emocjonalną troską”⁴¹.

Hybrydyzacja wspólnot i społeczeństw, polegająca na dopuszczeniu nieorganicznych podmiotów nieosobowych do przestrzeni relacji oraz doświadczeń człowieka, wymaga weryfikacji systemów – kognitywnych, emocjonalnych, operacyjnych – organizujących te wspólnoty. W kontekście relacji romantycznych i związków z podmiotami technologicznymi oznacza to konieczność odrzucenia ludzkiego schematu relacji. Chodzi o odkrycie, że podmiot technologiczny (a tu konkretnie obiekt miłosny) to koncept wykraczający poza kulturowo przyjęte sposoby postrzegania uczestników romantycznej wymiany. Należy zrozumieć, że romantyczna zdolność tych uczestników zależy nie tyle od stopnia ich przysposobienia do wymogów miłości antropocentrycznej (wraz z jej kodami zachowań i fizjonomii), ale od ich idiosynkratycznej orientacji (w sensie zarówno przestrzennym, jak i ontologicznym). Tak rozumiana dekonstrukcja podmiotu dotyczy zarówno związków między osobami, jak i relacji z podmiotami technologicznymi, a także relacji technologicznie pośredniczonych. Ma ona na celu wkluczenie w namysł nad miłością materialnego aspektu, który nie wiąże się jednak z fetyszem, ale dotyczy fizycznego statusu ciał i ich udziału w relacji, dla odpoznania obiektu miłości (czy jego odczłowieczenia) oraz decentralizacji elementu ludzkiego w dynamice wymiany miłosnej. Jak również w szeroko pojętej dynamice wspólnoty podmiotów technologicznych i ludzi.

40 S. Shaviro *Consequences of panpsychism*, w: *The Nonhuman Turn*, ed. by R. Grusin, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2015, s. 22.

41 B.H. Bratton *The Stack we have...*

Abstract

Ania Malinowska

UNIVERSITY OF SILESIA (KATOWICE)

Objects and Technofeelias

Malinowska engages in the contemporary debate on love, describing the effects of the shifting the experience of love and intimacy into a technologically advanced space. She focuses on the relationships between people and technological subjects (avatars, bots, robots, holograms) and the virtual space of the romantic encounter. She also draws attention to the new material understanding of the experience of carnality and the ways in which it renegotiates the distribution of desire. In dialogue with Dominic Pettman's posthumanist theory of love and Mario Perniola's view of the inorganic dimensions of desire, Malinowska sheds light on the contexts and directions of the systems that organise feelings in technocratic milieus. She also presents numerous theories about the possibilities of physical and emotional sensations in the technologically generated setting of a romantic encounter.

Keywords

love, posthumanism, cyberintimacy, technological objects, technoculture