

## Techne i magia. Mroczna performatywność autonomicznych maszyn

Ania Malinowska

TEKSTY DRUGIE 2025, NR 1, S. 64–85

DOI: 10.18318/td.2025.1.4 | ORCID: 0000-0002-5952-8876

Nie będzie przesadą stwierdzenie, że idiomem organizującym dziś globalny dyskurs społeczny w obrębie technologii jest „złowroga SI”. Panoszy się zarówno w krytycznej wykładni o skutkach „czwartej rewolucji przemysłowej”, jak i w medialnym fermentie wokół technospołeczeństw. U jego podstaw stoi mit – szczególnie silny w reprezentacjach kultury – o podstępnych robotach stopniowo wypierających człowieka. Mit ten przenika do świadomości publicznej, umacniając dystopię systematycznego unicestwienia albo przynajmniej wyparcia ludzkości, jej społeczności i gatunkowego dziedzictwa, co dziś obserwujemy między innymi w dyskusji wokół dużych modeli językowych (np. ChatGPT) i afektywnej robotyki – psychologicznym odpowiedniku generatorów mowy na potrzeby emulowania emocji.

Nie interesuje mnie prawdziwość powyższego mitu, zwłaszcza że „faktyczny stan rzeczy” nadal plasuje się w sferze spekulacji (roboty i SI nie przejęły ludzkości w stopniu zapowiadany przez fantastów, praktyków i teoretyków

**Ania Malinowska** – prof. UŚ, krytyczka kultury, kuratorka. Współtworzy Centrum Badań nad Technologiami na UŚ. Jest stypendystką Polsko-Amerykańskiej Komisji Fulbrighta. Autorka wielu prac w zakresie kultur robotów, semiotyki emocji oraz sztuki nowych mediów. Jej ostatnia monografia to *Love in Contemporary Technoculture* (2022).

technologii). Interesuje mnie natomiast narracja u podstaw „złowrogiej SI” – jej początki, ciągłość i rola społeczna. Jest ona ciekawa ze względu na swoją uniwersalność, przyjmują ją bowiem i podtrzymują zarówno technoprzychylnie, jak i technosceptyczne strony dyskusji. Jest ona także ciekawa ze względu na swoją wykładnię: opowiada świat w historiach wyprzedzających następstwa zjawisk, których dotyczy. W dodatku robi to w duchu apokaliptycznym, zdającym się czymś więcej niż atawizm negatywnej stronniczości, a więc skłonności do negatywnych scenariuszy, w jakie wyposażała nas ewolucja.

Jak przypomina Stefan Brunnhuber (którego cytuję tu z przekorą, ale nie bez częściowego przekonania o słuszności jego stwierdzenia), ludzkość wyróżnia się skłonnością do wymyślania i opowiadania historii. W większości przypadków historie te nie odnoszą się do obiektywnego świata, lecz raczej do drugiej, wykreowanej przez ludzi, rzeczywistości kulturowej. Dotyczą one głównie Boga, śmierci, praw natury i technologii, tworząc wierzenia umożliwiające koordynację społeczeństw. Jest bez znaczenia, czy narracje te opiewają prawdę czy fałsz. Narracje bowiem, nawet gdy są fałszywe, służą stabilizacji psychiki zarówno indywidualnej, jak i zbiorowej. Działają podtrzymująco, wspierając gatunek, choć nie współpracują z czasem, pokazującym, czy fikcyjna historia o przyszłości uprawomocni obecne działania ludzkie, czy jest raczej samospełniającą się przepowiednią. Dotyczy to szczególnie narracji o zgubnym wpływie technologii (przede wszystkim SI) na społeczeństwa ludzkie oraz o sprawcach takiego jej oddziaływania<sup>1</sup>.

W narracjach o technologiach, zwłaszcza o złowrogiej SI (i jej upostaciowieniach), interesuje mnie właśnie złowieszcze sprawstwo. Mówiąc dokładniej, interesuje mnie upodmiotowienie obiektów lęku wynikające z historycznych przedstawień maszyn łączących technikę (i jej mechaniczne obiekty) z magią, rozumianą jako „sztuka wpływania na procesy natury tajemnymi siłami [...], kojarzona z podstępem, niebezpieczeństwem, a także wiedzą i mocą”<sup>2</sup>. Chciałabym prześledzić to upodmiotowienie i jego mroczne konotacje na przykładzie robotów, a dokładnie na podstawie budowania wokół nich złowrogich narracji. Kulturowe przedstawienia inteligentnych maszyn od początku ich historii społecznej naznaczone są piętnem mroku. Uściślając, od mniej więcej IV wieku p.n.e. automaty i inne

1 S. Brunnhuber, *The Third Culture. The Impact of AI on Knowledge, Society and Consciousness in the 21st Century*, Springer, Cham 2024, s. 1-2.

2 L. Kassell, *Magic*, w: *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge – Taylor and Francis Group, London 2003.

podmioty technologiczne uznawane były za groźne, inferalne i szkodliwe w skutkach, a spowijająca je ontologia demoniczności przeszczepiła się na ich zaawansowane inkarnacje, każąc nam upatrywać w dzisiejszej SI *diabolous ex machina*. Pomimo usilnych prób odczarowania robotów w sztuce, praktyce inżynierskiej czy dyskursie krytycznym ich status sytuuje się po stronie cienia. Zupełnie jak gdyby realizował się plan wiktylizacji „bytów” technologicznych umacniający ich odpowiedzialność za złą politykę ekonomiczną wobec zastosowań technologii przez zastąpienie jej magiczną właściwością „maszyn”, która ze względu na tajemniczość jest poza kontrolą.

Postaram się wyjaśnić ten „plan” – jego genezę i strukturę, śledząc kulturowe motywy autonomicznych maszyn w reprezentacji ukształtowanej za sprawą sztuk performatywnych. Zaznaczam przy tym, że opisywane przeze mnie związki technologii i „magii” nie wskazują reguły właściwości współczesnych obiektów technologicznych ani nie definiują ogółu postaw wobec inteligentnych urządzeń. Odnoszą się raczej do historycznych sposobów myślenia o rozwoju techniki – które objawia się dziś skłonnością do demonizowania inteligentnych maszyn widoczną w pewnych przejawach technofobii – ukształtowanych socjotechnikami opartymi na zasadach „diabolicznej interwencji” (omawiam ją, posługując się teorią Michela de Certeau). Jako sztuki performatywne traktuję natomiast zarówno wczesne pokazy i ekspozycje, za których sprawą automaty przenikały do świadomości publicznej, jak i performans w dzisiejszym rozumieniu, odgrywający znaczącą rolę w upowszechnianiu osiągnięć technologicznych. Skupię się na nastrojach, jakie sztuki te, odpowiedzialne za wizerunek inteligentnych maszyn w świecie zachodnim, ukształtowały w bezpośredniej i doświadczalnej wymianie między artefaktem (maszyną) a odbiorcą (publicznością pokazu lub użytkownikiem urządzenia technologicznego). Postaram się pokazać, jak efekty tej wymiany przenikają wyobrażenia o technologiach, w których centrum stoi technomagiczna złowroga istota, odpowiedzialna za współczesny dyskurs o technologiach, analizowany przez mnie z pomocą wielu ujęć, stanowisk oraz przykładów historycznych.

### Obcy technomagiczny

W kluczowych dla współczesnej reprezentacji przedstawieniach robotów Karel Čapek – autor słowa „robot”, wymyślonego de facto przez brata

Josefa – opisywał inteligentne maszyny jako „nieludzkich obcych bez historii”<sup>3</sup>. Oddawał w ten sposób lęki własnej epoki, głównie polityczną socjopatologię postępu wczesnego technokapitalizmu dzielącego ludzi na mniejszość oligarchów (magnatów przemysłowych) i robotniczą masę. Niebezpieczeństwem tego podziału w metaforach Čapka – pokutującym do dziś – było uczynienie technologii stroną w sporze o źródła zagrożeń wynikających z rozwoju wielkiego przemysłu. Okazało się nim też upodmiotowienie końca człowieka, roboty z R.U.R. (1920) to bowiem nie tylko syntetyczne androidy i wyrobnicy o minimalnych wymaganiach, ale przede wszystkim wydajni wykonawcy bez kłopotliwych cech, takich jak emocje, płęć, tożsamość i inne wrażliwe atrybuty. W swojej wykładni wczesnego technofeudalizmu Čapek używał robotów jako analogii w debacie o alienacji człowieczeństwa w kontekście pracy oraz wyobrażeń na temat postępu. Każda z maszyn w R.U.R., zastępująca dwóch i pół robotnika, uosabiała autonomiczność i osobliwość prowadzące nie tyle do technologicznej utopii wyzwolenia od pracy, ile do anihilacji ludzkich środowisk, zwykle za sprawą ludobójczego buntu pod-ludzi przeciwko człowiekowi.

Motyw buntu robotów to jedna z czołowych i najwcześniejszych narracji o autonomicznych technologiach. To także, jeśli nie przede wszystkim, wariacja na temat buntu „obcego bez historii” przeciwko dominacji, wykorzystaniu i marginalizacji, opowiadająca o wyjściu poza przyjęty układ sił mocą operacyjnego sprawstwa. Sprawstwo jako właściwość obiektu technologicznego, który ma pewną wykonawczą niezależność mimo odgórnej kontroli, odpowiada za przypisanie robotom autonomii, a wraz z nią nieprzewidywalności. To, że budzi ona lęk, można łączyć zarówno z lękiem przed kulturową odmiennością maszyn i ich wykorzenieniem społecznym, do czego odnosił się Čapek w kontekście proletariatu, jak i ze specyfiką automatycznego obiektu technologicznego.

Istotne w tym kontekście wydają się dwie kulturowe „fabuły robotów”: ludzki pęd do boskości oraz osobliwa moc maszyn. Ten pierwszy, zdefiniowany przez Louise J. Kaplan jako „popęd hubryczny”<sup>4</sup>, dotyczy stwórczych kompleksów człowieka i idącej za tym obsesji ożywiania materii. Kojarzona

3 D. Suvin, *Metamorphoses Of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genres*, Yale University Press, New Heaven – London 1979, s. 272; jeśli nie zaznaczono inaczej, cytaty z publikacji obcojęzycznych w przekładzie autorki.

4 L.J. Kaplan, *Cultures of Fetishism*, Palgrave MacMillan, New York 2006, s. 155.

głównie z Frankensteinem<sup>5</sup>, nawiązuje do ludzkiej potrzeby wcielania się w boga, by jak on kreować świat na własne podobieństwo. Niesie jednak ze sobą przestrożę aktu stworzenia, zakładając możliwość osiągnięcia przez przedmioty stworzenia podmiotowej odrębności (przypadek upadłych aniołów). Świadomość ta sięga starożytności. Już w *Iliadzie* czytamy o Hefajstosowskich „służących wykonanych ze złota”, które na podobieństwo żywych dziewcząt mają inteligencję (*noos*) i zrozumienie (*phrenes*), pozwalające im uprawiać rzemieślniczo dzięki darowi nieśmiertelnych bogów (por. Księga XVIII, 410-420)<sup>6</sup>. Warto w tym miejscu przypomnieć, że termin „android” – „robot w ludzkiej postaci” – wyprzedza późniejsze słowo „robot” o całe wieki, oznaczając „automat o twarzy człowieka [...], mocach intelektualnych, siłach emocjonalnych i twórczych energiach”<sup>7</sup>. Jest on nierozzerwalny z ambicją ludzi wierzących, „że są w stanie tchnąć życie w martwe przedmioty”<sup>8</sup>, podpierając się antropomorficzną fantazją, iż przedmioty te mogą być obdarzone ludzkimi cechami (*anthropomorphic drive*)<sup>9</sup>. Dwa inne popędy organizujące myślenie o gatunkach technologicznych to popęd społeczny (chęć towarzystwa) i popęd stymulacyjny (potrzeba interakcji). Oba inspirują projektowanie robotów towarzyszących (technologicznych osób i zwierząt), dając nadzieję na relacje mogące realizować potrzeby i oczekiwania niemożliwe w relacjach z człowiekiem. Jednocześnie jednak załamują się pod wpływem obawy przed osobliwością i wolą operacyjną wynikającą z tego, co Mark Coeckelbergh nazywa *machine macht*<sup>10</sup> (moc maszyn), a więc przed sposobem oddziaływania maszyn na szeroko pojęte procesy i środowiska życia.

Moc maszyn, reprezentująca drugą kulturową fabułę robotów, uwrażliwia nas na współuczestnictwo technologii w tworzeniu systemów ludzkich.

5 Dla uściślenia kontekstu: *Frankenstein* – powieść napisana przez Mary Shelley i opublikowana w 1818 r. – opowiada historię młodego uczonego, Victora Frankensteina, który kreuje żywą istotę z martwych ciał za pomocą eksperymentalnych technik naukowych. Stworzenie okazuje się potworem, który zostaje odrzucony przez społeczeństwo z powodu przerażającego wyglądu. Pragnąc zemsty na swoim twórcy za cierpienie i samotność, potwór zabija bliskich Frankensteina.

6 Korzystałam z angielskich przekładów *Iliady*.

7 L.J. Kaplan, *Cultures of Fetishism*, s. 157.

8 Tamże, s. 162.

9 Tamże, s. 161.

10 M. Coeckelbergh, *Moved by Machines. Performance Metaphors and Philosophy of Technology*, New York–London, Routledge 2019, e-book.

Uzmysławia nam, że obiekty technologiczne, pomyślane jako wsparcie dla rozwoju i postępu, czynnie kształtują rzeczywistość, zostawiając w niej swój osobliwy pierwiastek albo ślad technologiczny (*technological footprint*), rozumiany jako zespół nawyków, czynności i zwyczajów wynikających z ich właściwości. *Machine macht* przejawia się zarówno w sferze operacyjnej, jak i w efektach pracy. Fabuła ta opisuje maszynową moc przejmowania kontroli nad zadaniami oraz głęboką ingerencję w proces (wy)twórczy, a także produkt końcowy tego procesu (dobrym przykładem będzie tu muzyka elektroniczna, szczególnie efekt Auto-Tune)<sup>11</sup>. Świadomość tej ingerencji zmusza nas do uznania obiektów technologicznych za współtwórców, a nie wykonawców artefaktów i światów powstających przy ich udziale. Ten współudział charakteryzuje jednak element tajemnicy. Jak bowiem stwierdza Arthur C. Clarke, „każda wystarczająco zaawansowana technologia jest nie do odróżnienia od magii”<sup>12</sup>.

Magiczne myślenie o autonomicznych maszynach stanowi część mistycznych wyobrażeń powstałych na styku transformacji duchowych, wizji apokaliptycznych i naukowych brzegów epoki nowożytnej. Zdaniem Erika Davisa, choć technologia pomogła zdemistyfikować świat, zmuszając ludzkość do ugięcia się przed świeckimi strategiami rozwoju, zwłaszcza racjonalnym rozumowaniem i postępem materialnym, od zawsze wzniesła motywacje kulturowe i psychologiczne, umacniające fantazje i pragnienia metafizyczne leżące u podstaw nowoczesnego świata<sup>13</sup>. Efektem tego zderzenia jest dziś mit informacji, elektrycznych umysłów i nieograniczonych baz danych, prognoz komputerowych i bibliotek hipertekstowych; mit o środkach przekazu i globalnej kulturze „błysków” splatających się z globalnymi sieciami telekomunikacyjnym, wyłonionych z przemysłowej megamaszyny. Mit ten, pisze Davis, wpisuje się silnie w wielkie konstrukcje społeczne należące do religijnej wyobraźni, na którą składają się: animistyczny świat magii natury, uroczyste mitologie społeczne i coraz bardziej racjonalizowane nowoczesne

11 Auto-Tune to technologia stworzona w latach dziewięćdziesiątych XX w. przez inżyniera Andy'ego Hildebranda, która służy do cyfrowej korekcji wysokości dźwięku w nagraniach muzycznych, eliminując fałsze i dostosowując dźwięk do zamierzonej tonacji. System ten zyskał popularność zarówno ze względu na subtelną poprawę intonacji wokali, jak i tworzenie charakterystycznych efektów wokalnych o syntetycznym brzmieniu.

12 A.C. Clarke, *Profiles of the Future. An Inquiry into the Limits of the Possible*, Popular Library, Toronto 2013, s. 44.

13 E. Davis, *TechGnosis. Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*, Serpent Tail, London 2004, s. 5 i 8.

instytucje wiary. Na ich tle powstają pojęcia oraz symbole korzystające z architektury, języka, ikon, kostiumów i rytuałów społecznych, a także wszystkich dostępnych mediów, pobudzając religijną (nie)świadomość, która poza chęcią władzy i konformizmu ma niepowstrzymaną chęć przekształcenia wspólnego światopoglądu ludzi. Za ich sprawą dokonują się zmiany schematów i struktur, które ze względu na ingerencyjny charakter technologii jawią się w kategoriach inwazji i aberracji.

Michel de Certeau nazwał to „diabolicznym kryzysem”<sup>14</sup>. Określał w ten sposób rodzaj sytuacji ukazujących wadliwość danego porządku oraz tendencję do nadawania czynnikom obnażających tę wadliwość znamion demonicznej interferencji. Choć kontekstem jego rozważań nie były technologie maszyn, ale opętania zakonnic w Loudun, opisywane przez niego socjotechniki manipulacji odnoszą się do tych samych motywów demonicznej interwencji, na których zasadza się dzisiejszy dyskurs o złowrogiej SI. By lepiej oddać to powiązanie, przypomnę okoliczności. W latach trzydziestych XVII wieku w klasztorze urszulanek w Loudun we Francji doszło do rzekomych opętań. Od 1632 roku siostry przejawiały dziwne zachowania: krzyki, konwulsje i niekontrolowane odruchy, na miarę histerycznej konwersji. Incydenty powiązano z księdzem Urbainem Grandierem, oskarżonym o uprawianie czarów, którego dwa lata po kontrowersyjnym procesie spalono na stosie. Po śmierci Grandiera zakonnice z klasztoru w Loudun nadal zdradzały oznaki rzekomych opętań, co przykuwało uwagę zarówno lokalnych władz, jak i opinii publicznej. Przez pewien czas zakonnice były poddawane publicznym egzorcyzmom, które miały na celu wypędzenie demonów. Te rytuały stały się widowiskiem, przyciągającym tłumy ludzi. Z biegiem czasu zainteresowanie opętaniami zaczęło słabnąć, a zakonnice stopniowo wracały do normalnego klasztornego życia. W końcu zjawisko opętań w klasztorze zanikło, a niektóre zakonnice przyznały, że ich zachowania mogły być wynikiem sugestii lub nacisków zewnętrznych. Cała sprawa pozostawiła trwały ślad w historii jako przykład zbiorowej hysterii i wpływu manipulacji na ludzkie zachowanie.

Interesujący jest wymiar kulturowy tej sprawy, którą Certeau zgłębia w kontekście szerszych napięć społecznych oraz polityki instytucji kościelnych, wykazując złożoną grę czynników obyczajowych, społecznych i psychologicznych. Duże znaczenie mają tu wyobrażenia zbiorowa, nieświadome pragnienia i lęki, a także dyskurs. Historia opętań była konstruowana w taki

<sup>14</sup> M. de Certeau, *The Possession at Loudun*, przeł. M.B. Smith, The Chicago University Press, Chicago–London 1986, s. 2.

sposób, by wzbudzać strach i legitymizować działania przeciwko rzekomym czarownicom i heretykom, ale przede wszystkim przeciwko zagrożeniom i skutkom sił nadprzyrodzonych, których nie da się wyjaśnić ani kontrolować. Myślenie magiczne stało się w niej narzędziem do kształtowania publicznej narracji i sterowania przekonaniami. Spajały je: instrumentalizacja wierzeń, używająca tak zwanych zjawisk niewytłumaczalnych do kontrolowania społeczeństwa i manipulowania nim; narracja władzy, w której opowieści o aberracjach i zagrożeniach konstruowano tak, by wzbudzać strach i legitymizować działania prewencyjne; symboliczna gra polegająca na tym, że różne grupy społeczne negocjują i rywalizują o wpływy, a narracje o demonicznych interwencjach służą jako scenariusz, w którym aktorzy używają nadprzyrodzonych symboli, aby uzyskać przewagę; i w końcu maskowanie konfliktów społecznych.

De Certeau zauważał, że myślenie magiczne może służyć przykrywaniu interesów i napięć politycznych. W przypadku Loudun spektakl opętania odwracał uwagę od konfliktów klasowych czy walki o władzę. Jego skuteczność wynikała z mechanizmów tożsamości zbiorowej, której tworzenie zasada się na współuczestnictwie; udział w spektaklu opętania pozwalał społeczności Loudun wzmacniać swoją tożsamość moralną, jednocześnie wykluczając i demonizując osoby postrzegane jako zagrożenie. Podobnie rzecz ma się z demonizacją technologii, opierającą się na tych samych socjotechnikach, które w miejsce diabolicznych ingerencji eksplorują trudne do zrozumienia ingerencje technologiczne. Pokazuje to, że myślenie magiczne i związane z nim zjawiska, takie jak „opętania”, nie są relikami przeszłości, ale potężnymi narzędziami manipulacji społecznej, splatającymi codzienne praktyki ze strukturami władzy, przekonań i narracji, które można wykorzystać do kształtowania wydarzeń kulturowych i praktyk społecznych. Towarzyszą mu zwykle inscenizacje rozłamów społecznych i związanych z nimi narracji kontroli, w których „diabelstwo” czy „demoniczność” „ujawniają brak równowagi kultury”, ale jednocześnie „przyspieszają proces jej mutacji”<sup>15</sup>. W kontekście inteligentnych technologii służy to kontrolowaniu kryzysu wywołanego wzrostem technosfery, która obnaża niewydolność istniejących systemów ekonomiczno-społecznych. Złowrogi status inteligentnych maszyn odwraca uwagę od realnych zagrożeń, pozwalając eksternalizować kryzys przez oddalenie od rzeczywistych jego źródeł, w czym pomaga właśnie figura „zwodniczego obcego”.

---

15 Tamże.



### Diabolus ex machina

Zwodniczość (ang. *deception*) to cecha dominująca w przedstawianiu autonomicznych technologii od początku ich obecności w narracjach kultury. Historia reprezentacji automatów opiera się na łączeniu samodzielności maszyn z tajemnicą zła i złowrogiego działania, czego dosłownym odzwierciedleniem są archetypy szarlataństwa we wczesnych reprezentacjach autonomicznych urządzeń. Automaty w osobach diabła czy więdźmy pojawiają się w bestiariuszach maszyn, takich chociażby jak *Bellicorum Instrumentorum* Giovanniego Fontany (1420) czy *Księga wiedzy o sprytnych urządzeniach mechanicznych* Ismaila al-Dżazariego (1206). Teatry i parady w XV i XVI wieku prezentowały *diabolus ex machina* – „nacechowany emocjonalnie i okultystycznie dramatyczny odpowiednik deus ex machina”<sup>16</sup>, oddający diabelskość mechanicznych sztuczek. Pod koniec XIX wieku „opętanie przez maszynę” było popularnym tematem, odzwierciedlonym w aktach psychiatrycznych. Opisywano w nich przypadki rzekomych nawiedzeń przez automaty takie jak *tableaux mécaniques*<sup>17</sup> lub inne wczesnonowożytne mechanizmy<sup>18</sup>.

Związki między siłami okultystycznymi a mechaniką robotów sięga czasów hellenistycznych. Maszyny uważano wówczas za wynik magicznych rytuałów, głównie teurgii i hermetyzmu. Mimo dobrze udokumentowanych procedur budowy automatów, opisanych między innymi w *Peri Automatopoietikēs* (*O tworzeniu automatów*) Herona z Aleksandrii (10–70 n.e.), znanego również jako Człowiek-Maszyna, starożytni mistrzowie hydrauliki i pneumatyki – jak Ktesibios (285–222 p.n.e.) czy Filon z Bizancjum (ok. 280–ok. 220 p.n.e.) – podejrzewani byli o „ściąganie z nieba demonów, by zamieszkały w posągach, które mogły wtedy się poruszać i mówić”<sup>19</sup>.

Starożytne i wczesnośredniowieczne roboty tworzyły złożone reprezentacje ludzi, zwierząt i istot mitologicznych, takich jak mały, ptaki, dudziarze,

16 Por. J. Dewey, *The Political Writings*, Hackett Publishing, Indianapolis–Cambridge 1993, s. 31.

17 *Tableaux mécaniques* albo mechaniczne sceny/obrazy to popularne w XIX w. ruchome dioramy lub instalacje, które wykorzystywały mechanizmy zegarowe lub inne systemy napędzane energią mechaniczną do poruszania postaci, obiektów i elementów tła. Przedstawiały scenariusze nawiązujące do mitologii, historii, życia codziennego lub literatury. Stanowiły istotny element rozrywki publicznej; prezentowano je w ramach większych wystaw, na targach, w teatrach lub w specjalnych kabinach na ulicach miast.

18 Por. P. Loring, H. Moosberg-Bustnes, *Being Human. Minds Reflected in Machines*, w: *Robots. The 500-year Quest to Make Machines Human*, red. B. Russell, Scala, London 2017, s. 20.

19 A. Grafton, *Magic and Technology in Early Modern Europe. Dibner Library Lecture, 15 October 2002*, Smithsonian Institution Libraries, Washington 2005, s. 17.

tancerze albo postaci służących podających wino<sup>20</sup>. Łączono je w skomplikowane dioramy, w których „samodzielnie przetaczały się przed publicznością w trójwymiarowym występie, by następnie samodzielnie opuścić scenę”<sup>21</sup>. Budziło to zdumienie, strach lub nawet przerażenie, a w XIV i XV wieku uczucia te przerodziły się w podejrzenia o idolatrię. Kiedy Tomasz z Akwinu po raz pierwszy zetknął się z ruchomym posągami człowieka, skonstruowanym przez św. Alberta Wielkiego (ok. 1200-1280), był „przekonany, że miało to coś wspólnego z diabłem”, zniszczył więc figurę w ogniu<sup>22</sup>. Podobne reakcje wzbudzał Rood of Grace, mechaniczny krucyfiks w angielskim opactwie cystersów w Boxley w Kent, poddany badaniu specjalnej komisji do spraw fałszywych cudów. Według świadków Rood miał wielką moc i wykazywał niezwykle zdolności, od poruszania oczami i otwierania oraz zamykania ust po bardziej skomplikowane i fantastyczne, takie jak płacz, przygryzanie warg, marszczenie brwi, uśmiechanie się, toczenie piany z ust, kiwanie głową, pochylanie się, unoszenie oraz (co sugeruje wiele relacji) inicjacja aktów seksualnych<sup>23</sup>. Uważano, że Rood poruszał się samodzielnie, czym pobudzał średniowieczną wyobraźnię, nawet gdy wyszło na jaw, iż w rzeczywistości sterował nim człowiek. Tłumaczy to między innymi, dlaczego tak zwany teatr cudów był potężnym elementem katolickich rządów, a głosiciele angielskiej reformacji bali się jego perswazyjnego wpływu bardziej niż diabelstwa przypisywanego czczeniu idoli.

Ruchome rzeźby – nieliczne, lecz popularne w tamtym okresie – przyciągały tłumy, zachęcając do pielgrzymek oraz pozwalając na kontrolę polityczną pod fasadą duchowości. Mimo że automaty, o których mowa, były głównie marionetkami, ich konstrukcja oraz działanie stymulowały silną wiarę. Oszustwa wizualne za ich pomocą oraz dobrze zainscenizowane efekty specjalne, dające pozór zjawisk nadprzyrodzonych, promowały wizję rzeczywistości, w której każdy fantastyczny element wpisywał się w walkę dobra ze złem. Autorom tych misterii przysparzały bohaterstwa lub hańby, w zależności od kontekstu – także w sytuacjach niezwiązanych bezpośrednio z religią. Ciekawym przykładem jest John Dee (1527-1609), któremu inscenizacja *Pokoju*

20 Por. E.R. Truitt, *In Whose Image? Ancient and Medieval Automata*, w: *Robots*, s. 34.

21 E. Davis, *TechGnosis*, s. 24 i 25.

22 K. Reilly, *Automata and Mimesis on the Stage of Theatre History*, Palgrave Macmillan, New York 2011, s. 25.

23 Por. L. Groeneveld, *A Theatrical Miracle. The Boxley Rood of Grace as Puppet*, „Early Theatre” 2007, t. 10, nr 2, s. 11.

Arystofanesa w Trinity College w Cambridge, gdzie olbrzymi mechaniczny chrząszcz przeleciał przez przestrzeń występu, dała sławę „praktyka czarnej magii i zaklinacza złych duchów”<sup>24</sup>.

Oświecenie przyniosło nową intensyfikację złowrogich nastrojów, testując interakcje automatycznych maszyn ze środowiskiem ludzkim. Był to okres inwestycji w mechanizmy zegarowe oraz w mechaniczne figury dużych formatów. Za emblematyczny uchodzi Turek, czyli mechanizm grający w szachy, skonstruowany przez Wolfganga von Kempelena w 1770 roku dla austriackiej cesarzowej Marii Teresy. Przypominał manekina naturalnej wielkości. Usadowiony na stole przed ogromną szachownicą, zapraszał do rozgrywki, stając się prototypem współczesnych komputerów szachowych typu Deep Blue. Mechaniczny Turek grał według zasad i pokonywał przeciwników za sprawą czegoś, co uchodziło wówczas za element maszynowego sprytu czy magicznej inteligencji. W rzeczywistości wygrywał dzięki inteligencji wprawnego szachisty kontrolującego ruchy gry z ukrycia – w skrzyni przytwierdzonej do tułowia maszyny. Turek podróżował po Europie jako cyrkowa atrakcja i niekwestionowany przykład antropomorficznego pędu, który Andrew Nahum nazwał początkiem „ułudy sprawczości”; „potępiany jako oszustwo i [...] szarlataneria”, Turek zapraszał widzów do współudziału w iluzji, „bawiąc się [ich gotowością], by ich zwodzić i by mogli czerpać przyjemność z dreszczyku wywołanego wątpliwościami co do swoich zmysłów i oczekiwań”<sup>25</sup>. Philip Butterworth wyjaśnia to zawieszenie skomplikowanym związkiem między operacyjną sprawczością ludzi i maszyn, środowiskami technologicznymi a ich funkcjonowaniem w kulturze. Jego zdaniem środki mechaniczne, prezentujące dwa tryby – automatyczny, wykorzystujący samodzielny mechanizm, oraz półautomatyczny, gdy środki mechaniczne wymagają stałej uwagi operatora – uzależnione są od celów społecznych. Istotne jest spełnienie pewnych warunków, szczególnie to, czy widać operatora urządzenia oraz czy ruch maszyny zachodzi w sposób rozpoznawalny przez świadków jej operacji albo użytkowników. Widoczność operatora oraz rozpoznawalność operacji plasuje pracę urządzenia w przestrzeni umiejętności i zdolności człowieka. Brak tych warunków otwiera pole do negocjacji dopuszczających scenariusze magiczne<sup>26</sup>.

24 K. Reilly, *Automata and Mimesis...*, s. 27.

25 A. Nahum, *Automata, Androids and Life*, w: *Robots*, s. 60.

26 Por. P. Butterworth, *Magic on the Early English Stage*, Cambridge University Press, Cambridge 2005, s. 113.

Na początku nowoczesnej historii autonomicznych technologii fantazje wynikające z operacyjnej niejasności urządzeń dotyczyły domniemyanych możliwości samodzielnych maszyn. W XVIII wieku zdolność automatów do naśladowania naturalnego życia była tak imponująca, że „inżynierowie musieli szukać autorytatywnego świadectwa, iż urządzenia są wynikiem umiejętności inżynierskich, a nie praktyk okultystycznych”<sup>27</sup>. Wielu konstruktorów cierpiało z rąk inkwizycji po oskarżeniach o czary i czarną magię. Wynalazca Pierre Jaquet-Droz (1721-1790) spędził lata w więzieniu po zaprezentowaniu na hiszpańskim dworze mechanicznego psa, którego skowyt oraz reakcje, jakie wywoływał, natychmiast uznano za przejaw czarnej magii<sup>28</sup>.

Podobne przypadki mobilizowały badania mające na celu oddzielenie nauki od czarów. Już w połowie XVII wieku uczeni Athanasius Kircher (1602-1680), Gaspar Schott (1608-1666) i John Wilkins (1614-1672) szczegółowo opisali związek między nadprzyrodzoną inspiracją a mechanizmem maszyn humanoidalnych i innych od czasów starożytnych. Terminy „magia matematyczna” czy „sztuczna magia” porządkowały dokonania inżynieryjne, wyjaśniając osiągnięcia wczesnej robotyki. Użycie „technik optycznych, hydraulicznych i mechanicznych”, nawet jeśli „dorównywało twórczym mocom natury [lub] wręcz je przewyższało”, było dalekie od „wpływów piekieł czy niebios”<sup>29</sup>. „Magia matematyczna” odkryła nowe zależności między prawami natury, światem materialnym a ludzką percepcją. Ich świadome kontrolowanie rozszerzyło wgląd w doświadczalną rzeczywistość fizyczną. Wyjaśniło również związki mitu (tj. technologii starożytnej magii naturalnej: totemów, amuletów, zaklęć) z nauką (dokonaniami fizyki i inżynierii), dając początek filozofii mechanicznej<sup>30</sup> oraz znajdując odzwierciedlenie w świadomym automatyzmie Thomasa Henry’ego Huxleya, stanowiącym jedną z pierwszych

27 N.E. Gwinn, *Foreword*, w: A. Grafton, *Magic and Technology in Early Modern Europe*, s. 6.

28 Por. J. Cohen, *Human Robots in Myths and Science*, Cambridge University Press, Cambridge 1968.

29 A. Grafton, *The Magic and Technology in Early Modern Europe*, s. 11.

30 Filozofia mechaniczna to kierunek rozwijający się głównie w XVII w., który zakładał, że wszystkie zjawiska w przyrodzie można wyjaśnić za pomocą ruchu i oddziaływań mechanicznych między cząstkami materii. Zwolennicy tej filozofii, tacy jak René Descartes, Robert Boyle czy Isaac Newton, uważali, że świat działa jak wielki mechanizm, podobny do zegara, a wszelkie procesy zachodzące w przyrodzie są wynikiem ruchu i kolizji niewielkich, niepodzielnych cząsteczek. Filozofia mechaniczna odrzucała wcześniejsze arystotelesowskie wyjaśnienia oparte na celowości (teleologii) i jakościowych właściwościach rzeczy, kładąc nacisk na matematyczne i fizyczne prawa rządzące światem materialnym.

ugruntowanych prób oceny ludzkiego zachowania za pomocą metody „cybernetycznej”. Było to z pewnością pierwsze podejście, które zrównało ludzką wydajność z wydajnością maszyny w przekonaniu, że „we wszystkim zewnętrznym jesteśmy czystymi materialnymi maszynami”<sup>31</sup>.

Pod koniec XIX wieku poglądy teozoficzne i antropozoficzne ponownie powiązały maszyny z okultyzmem. Rudolf Steiner (1861-1925) – założyciel Towarzystwa Antropozoficznego (1912), organizacji promującej doświadczalną rzeczywistość duchową – wyraźnie połączył technologię z postacią Arymana, demona postępu technologicznego i rzeczy materialnych<sup>32</sup>. Wierzył, że automaty wcielają siły zła, wypaczające ludzki rozwój mentalny i duchowy. Chociaż komputery nie istniały w czasach Steinera, przepowiedział on „myślące maszyny”, które gdy zostaną stworzone, „wykluczą wszelkie indywidualne myślenie”<sup>33</sup>. W wykładzie „O okultyzmie mechanicznym” antropozof Georg Unger otwarcie potępił dążenie do „wszczepienia pewnego rodzaju niższej, ale autonomicznej inteligencji maszynom stworzonym przez człowieka”, łącząc je ze „złą ewolucją” Steinera<sup>34</sup>. Richard Harte z Towarzystwa Teozoficznego mówił o maszynach w kategoriach „straszliwych sił”, na które świat „nie jest jeszcze gotowy”<sup>35</sup>.

### Kontrola woli w kulturze protezy

Współczesne technofobie kontynuują apokaliptyczny ton o złej rewolucji, koncentrując się głównie na problemie kontroli. W książce *Superintelligence. Paths, Dangers, Strategies* (2014), która ukształtowała kierunki technologicznej demagogii w XXI wieku, Nick Bostrom przedstawia katastroficzne scenariusze związane z rozwojem sztucznej inteligencji, szczególnie tak zwanej superinteligencji, tj. systemu SI, przewyższającego ludzkie możliwości we wszystkich istotnych dziedzinach. Jednym z głównych zagrożeń, które

31 J. Williams, *Are We Automata?*, „Mind” 1 stycznia 1879, nr 13.

32 R. Steiner, *The Influences of Lucifer and Ahriman*, Anthroposophic Press, Vancouver 1993, s. 86.

33 Tamże.

34 G. Unger, *On Mechanical Occultism*, The Rudolf Steiner Archive, 1963, online; e-book dostępny pod adresem: [https://rudolfsteinerebib.org/Download/Mechanical\\_Occultism-Georg\\_Unger.epub](https://rudolfsteinerebib.org/Download/Mechanical_Occultism-Georg_Unger.epub) (24.01.2025).

35 R. Harte, *Keely's Secrets. Introduction*, The Rudolf Steiner Archive, 1888, online; tekst dostępny także pod adresem: [https://odysseetheater.org/ftp/theosophie/Keelys\\_Secrets\\_Introduction\\_1888.pdf](https://odysseetheater.org/ftp/theosophie/Keelys_Secrets_Introduction_1888.pdf) (24.02.2025).

opisuje, jest problem kontroli wynikający z trudności w takim zaprogramowaniu SI, by działała w sposób całkowicie zgodny z ludzkimi intencjami. Bostrom spekuluje, że jeśli superinteligencja wyznaczy własne cele w ramach określonego zadania lub funkcji, nawet drobna różnica w ich interpretacji może doprowadzić do nieprzewidzianych i niszczących konsekwencji. Eksplozja superinteligencji, a więc zwiększenie skuteczności SI, pociąga za sobą utratę kontroli nad jej działaniami. Operacyjna nieprzewidywalność, która za tym idzie, oznacza możliwość eliminacji człowieka, co grozi zagładą ludzkości.

Choć pogląd Bostroma nie znalazł odzwierciedlenia w nauce – a mit superinteligencji jest rzeczowo obalany<sup>36</sup> – tezę o egzystencjalnym zagrożeniu ze strony SI wspierają i podsycają autorytety naukowe i technologiczne. Publicysta Jacek Mańko, odnosząc się do opublikowanego niedawno w „Nature” wezwania, by odejść od apokaliptyzacji SI<sup>37</sup>, wyjaśnia, że technologiczna panika odwraca uwagę od rzeczywistych problemów SI, co służy jedynie autopromocji umacniających ją podmiotów.

Narracja o potężnej superinteligencji tylko czekającej na odkrycie paradoksalnie dodatkowo napędza wyścig i *hype* na SI, zamiast rzekomo go hamować. Co więcej, w ten sposób jeszcze bardziej wzmacnia się pozycję wąskiej grupy technologicznych gigantów, marginalizując inne, krytyczne głosy<sup>38</sup>.

Umacnianie apokaliptycznej wizji SI kształtuje błędne postrzeganie autonomicznych technologii i ich rozwoju. Jak pisze Kevin Kelly, paradygmat superinteligencji przedstawia zdolność rozumowania jako „jednowymiarowy, liniowy wykres o rosnącej amplitudzie, na którego jednym końcu jest niska inteligencja, na przykład małego zwierzęcia; na drugim końcu wysoka inteligencja, na przykład geniusza – jakby inteligencja była poziomem dźwięku mierzonym w decybelach”<sup>39</sup>. Benjamin Bratton upatruje w tym

36 K. Kelly, *The Myth of a Superhuman AI. Hyper-intelligent Algorithms Are Not Going to Take Over the World for These Five Reasons*, „Wired Magazine” 27 kwietnia 2017.

37 Por. [brak autora], *Stop Talking About Tomorrow's AI Doomsday When AI Poses Risks Today*, „Nature” 2023, nr 618.

38 J. Mańko, *Sztuczna inteligencja i sztuczna apokalipsa. Biznes zarabia na straszeniu zagładą ludzkości*, 2024, <https://oko.press/sztuczna-inteligencja-apokalipsa-straszenie-biznes> (24.01.2025).

39 K. Kelly, *The Myth of a Superhuman AI*.

źródło praktycznych problemów. Jego zdaniem modelowanie SI opiera się wyłącznie na domniemanym pojęciu o wewnętrznych procesach i zewnętrznych efektach inteligentnych systemów, a nie na rzeczywistym rozumieniu tego, czym SI jest i co potrafi<sup>40</sup>. Konsekwencją tego jest między innymi kryzys poznania za pośrednictwem maszyn, ograniczonego antropomorficznym programowaniem. Luciana Parisi twierdzi, że kryzys ten da się pokonać, gdy „model technologii oparty na serwomechanizmie zostanie obalony na tyle skutecznie, aby ujawnić obcy podmiot sztucznej inteligencji jako sposób myślenia, który wywodzi się z transcendentalnego schematu podmiotu samostanowiącego, ale również go przekracza”<sup>41</sup>. Propozycje tego typu oczywiście aktywują katastroficzne wyobrażenia. Zdaniem Yuka Hui dzieje się tak dlatego, że „nowość i znaczenie sztucznej inteligencji są ukryte pod eschatologiczną wyobraźnią, współczesnymi stereotypami maszyn oraz propagandą przemysłową”<sup>42</sup>. Aby więc przeciwstawić się realnym zagrożeniom płynącym z rozwoju technologii, należałoby zadbać o adekwatne rozumienie sztucznej inteligencji, wykraczające poza podejście czysto techniczne<sup>43</sup>.

Przestrzenia wiarygodnej negocjacji wyobrażeń o inteligentnych maszynach od dawna są współczesne sztuki performatywne. Uchodzą za bezpieczny i skuteczny grunt do testowania hybrydowych środowisk, z jednej strony kwestionując uprzedzenia i mity o technologiach, z drugiej umożliwiając doświadczenie świata maszyn w sposób wyzwalający alternatywne spojrzenie – zwłaszcza w odniesieniu do niezrozumiałych aspektów maszynowego uzusu. Za ich istotny wkład uznaje się obnażanie niewiedzy, a także przedstawianie niepewności jako produktywnej czy wręcz wzniosłej formy poznania<sup>44</sup>. Dotyczy to przede wszystkim ludzkiego współlistnienia z technologiami oraz kultur robotów, przedstawianych zwyczajowo w kontekście mrocznej przyszłości, co „warunkuje nas do myślenia o mroku jako miejscu niebezpieczeństwa, a nawet śmierci”<sup>45</sup>. Performatywne eksperymenty z technologiami, szczególnie

40 B.H. Bratton, *Synthetic Gardens. Another Model for AI and Design*, w: *Atlas of Anomalous AI*, red. B. Vickers, K. Allado-McDowell, Ignota, London 2020, s. 91.

41 L. Parisi, *The Alien Subject of AI*, „Subjectivity” 2019, nr 12, s. 27.

42 Y. Hui, *ChatGPT, or the Eschatology of Machines*, czerwiec 2023, <https://www.e-flux.com/journal/137/544816/chatgpt-or-the-eschatology-of-machines/> (24.01.2025).

43 Tamże.

44 Por. J. Bridle, *New Dark Age. Technology and The End of The Future*, Verso, London 2018, s. 15.

45 Tamże.

z udziałem maszyn, mają nas przekonać, że „mrok może być również miejscem wolności i możliwości, miejscem równości”<sup>46</sup>.

Przykładem takiej kontynuacji technologicznych misteriów są instalacje kanadyjskiego artysty i naukowca Billa Vorna, uznawanego za pioniera badań przez sztukę (*art-based research*) w zakresie robotyki eksperymentalnej. Vorn tworzy cybernetyczne i multimedialne środowiska przestrzenne, będące gruntem zaangażowanych sytuacyjnych prac badawczych eksplorujących mechaniczne życie podmiotów, które łączą technologiczne aspiracje ludzi z autonomiczną właściwością maszyn. Artystę aspirują „produkcja” i pogłębianie wiedzy w warunkach doświadczalnych. Jego prace stwarzają możliwość obcowania z rozwiniętymi technologiami, inicjując fizyczne i emocjonalne interakcje z publicznością, co pozwala afektywnie zweryfikować pojęcia i wyobrażenia o technologiach – zwłaszcza tych pozostających poza codziennym użytkiem (jak roboty). Prace Vorna odnoszą się przede wszystkim do lęków przed kulturą protez (np. instalacja *Histeryczne maszyny*, 2006) – czyli rzeczywistością technologicznych przedłużeń, poszerzeń, powiększeń i ingerencji – pokazując jej prawdziwe oblicza. Hybrydyczny status prac Vorna – pisze Ryszard Kluszczyński – „wiązący właściwości żywych organizmów (zachowania) i urządzeń technicznych (wygląd), prowadzi widzów do reakcji o podobnie niejasnej, ambiwalentnej strukturze, w których afekty łączą się z zainteresowaniem poznawczym, a empatia miesza z pierwotnym lękiem i krzyżuje z technofobią”<sup>47</sup>. Uwalnia to właściwe dla kultury protez ambiwalentne implikacje w obrębie tożsamości, które zakłócają relacje między ciałem a świadomością oraz tym, co o nich wiemy i czego się spodziewamy, pozostawiając je otwarte na liczne przekształcenia i na przekraczanie granic wszelkich różnic materialnych<sup>48</sup>.

Widać to zwłaszcza w *Inferno* (2015) – interaktywnej instalacji autorstwa Vorna i Louis-Philippe’a Demersa, wykorzystującej robotyczne egzoszkielety w bezpośredniej interakcji z ludźmi. Opisywana często jako spektakl, w którym publiczność ubiera się w maszyny, instalacja *Inferno* angażuje uczestników w intensywne doświadczenie, łącząc elementy sztuki robotycznej i performatywnej. Widzowie stają się uczestnikami spektaklu, zakładając umieszczone w przestrzeni mechaniczne egzoszkielety, które zmuszają ich

46 Tamże.

47 R. Kluszczyński, *Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego „Histeryczne maszyny”*, CSW Łąźnia, Gdańsk 2014, s. 7 i 8.

48 Por. C. Lury, *Prosthetic Culture*, Routledge, London 1998, s. 4-5.



do wykonywania zaprogramowanych automatycznych ruchów. W ten sposób eksplorują granice między człowiekiem a maszyną, badając kwestie kontroli, jej utraty i negocjacji wolnej woli w kontekście współczesnej technologii. Uczestnicy doświadczają fizycznego ograniczenia, poddając się rytualnym, przymusowym działaniom. Ma to pokazać rzeczywistość robotyczno-ludzką w alegorii piekła, której głównym tematem jest pokuta, a metodą jednostkowe doznanie w technologicznie zorganizowanym systemie.

Jak wynika z doniesień osób biorących w nim udział, poza dezorientacją fizyczną i emocjonalną eksperyment dostarcza odkryć i jest źródłem poznawczych epifanii<sup>49</sup>. Dotyczy to przede wszystkim zaskakujących przeżyć, takich jak poczucie wspólnoty i współpracy, możliwość eksploracji granic własnego ciała czy redefinicja przekonań o współistnieniu ludzi i maszyn. Uczestnicy, podłączeni do mechanicznych egzoszkieletów, mówią o doświadczeniu kinestetycznej synchronii i przełomach, instalacja daje bowiem możliwość odkrycia nowych, nieznanych wcześniej sposobów poruszania się i działania, otwierających na doświadczenia fizyczne i mentalne spoza syndromu *uncanny valley*. Rodzi to uwalniające refleksje nad technologią i kontrolą, szczególnie w obliczu pozornego braku autonomii, jakie stwarzają rekwizyty i koncept instalacji.

Podobnie odczucia towarzyszą pracom U-Ram Choe, koreańskiego artysty znanego z kinetycznych rzeźb łączących elementy robotyki, sztuki i natury. Wspominam je tu dla wzmocnienia tezy o próbach przełamania dotychczasowych reprezentacji autonomicznych maszyn w sztuce w celu zmiany technologicznej wyobraźni społecznej. Mechaniczne rzeźby Choe, inspirowane formami organicznymi (takimi jak rośliny, zwierzęta, w tym stworzenia morskie) oraz zaprogramowane do wykonywania delikatnych, płynnych ruchów, nadających im niemal żywotny charakter, kwestionują dotychczasowe przedstawienia autonomicznych maszyn i towarzyszące im afekty. Podważają przy tym zwyczajowe dualizmy determinujące relacje między naturą a technologią, składając się na futurystyczne, niemal magiczne obiekty, które łączą w sobie estetykę organiczną i inżynierską finezję, co wywołuje w widzach poczucie cudowności<sup>50</sup>. Jak prace Vorna, lecz za pomocą innych środków,

49 Wrażenia wywołane widowiskiem *Inferno* pochodzą z relacji uczestników spektaklu podczas Baltoscandal Festival w Rakvere w Estonii w 2022 r. oraz wywiadów z Billem Vornem i Louis-Philippe'em Demersem, które przeprowadzałam w ramach grantu pt. „Technologie miłości. Kultury uczuć i intymności w dobie afektywnych mediów”.

50 Opis recepcji prac U-Ram Choe powstał na podstawie wywiadów przeprowadzonych z artystą i odbiorcami jego sztuki w Seulu w 2018 r., w ramach realizowanego przeze mnie projektu grantowego pt. „Feelings Without Organs. Love in Contemporary Technoculture”.

robotyczne rzeźby Choe dewalują sprzeczności między naturą a technologią; ilustrują ich harmonijnie współistnienie, wzbudzając pełną spokoju ciekawość, podobną do tej, jaka towarzyszy próbom zgłębienia nowych albo nieznanych gatunków czy istot. Ich metodą jest zachwyt (ang. *enchantment*), pozwalający odczuwać płynność między tym, co maszynowe, a tym, co organiczne. Owa płynność eliminuje podejrzenie agresji, uwalniając od obsesji niebezpieczeństw. Jej obserwację dodatkowo ułatwia prezentacyjny dystans; prace U-Ram Choe nie angażują widzów w bezpośrednią interakcję.

Z tego względu instalacje Vorna mogą uchodzić za przełomowe i z pewnością bardziej radykalne. Przekraczają bowiem przestrzeń oddzielenia artefaktu od widza, chronioną dotąd protokołami sztuk performatywnych z udziałem maszyn, które ograniczały interakcje człowieka z urządzeniami do wizualnej kontemplacji lub prostych operacji (naciskanie, dotykanie, ciągnięcie, klikanie itp.). *Inferno* to prawdopodobnie pierwszy przypadek odejścia od tych protokołów, w którym „nowa” bliskość – choć wzmacnia doświadczenie cyborgizacji – przynosi daleki od strachu czy traumy repertuar doznań związanych z technologiami.

Początkowo inspirowaliśmy się różnymi przedstawieniami piekła, które ukazują je jako wielopoziomowy proces kary, zależny od rodzaju grzechów popełnionych w ciągu życia. Był to temat przewodni, na którym opieraliśmy rozwój przedstawienia i scenografii, ale później, obserwując reakcje widzów, ich uśmiechy i zabawne komentarze, zrozumieliśmy, że nie stworzyliśmy niczego bliskiego piekłu. W rzeczywistości stworzyliśmy paradoks, w którym publiczność cieszy się kontrolą, w pełnej uległości wobec systemu<sup>51</sup>.

Eksperymenty Vorna w zakresie wykorzystania egzoszkieleatów – zwłaszcza w choreograficznych sprzężeniach robotów i ludzi, weryfikujących poglądy na temat zniewalającej natury środowisk technologicznych – są znamienne ze względu na upowszechnianie się inteligentnych urządzeń typu *wearables* (takich, które nosimy na sobie). Należą do nich zarówno robotyczne protezy, jak i smartwatche, które nie są już tylko przedłużeniem ludzkiej kinetyki, ale integralnym elementem ludzkiej adaptacji do rozszerzającej

<sup>51</sup> Bill Vorn w wywiadzie z Donatą Marlettą pt. *Bill Vorn. Immersed in a World of Robots, Metaphors, and Paradoxes*, <https://digicult.it/news/bill-vorn-immersed-in-a-world-of-robots-metaphors-and-paradoxes/> (24.01.2025).

się rzeczywistości fizycznej. Robotyka kinetyczna podkreśla wkład sztuki w prace inżynieryjne, wskazując na „wielowymiarowy wysiłek badawczy”, który „dostarcza danych dotyczących wpływu spontanicznego ruchu na trening robotycznych protez”<sup>52</sup>. Uwypukla szczególnie rolę demistyfikacji hybrydowych fuzji i środowisk przez przeniesienie w przestrzeń publiczną symbiozy człowieka i robota oraz pokazywanie jej w sposób, który podważa związany z tym lęk, odsłaniając intymną stronę ludzkiego zespolenia z technologiami. Unaocznia, że technologiczne protezy opierają się na fizycznych sojuszach z ludzkimi ciałami; są przyswajane i stają się częścią ludzkiego ciała dzięki ruchowi przekształcającemu percepcję sensoryczną i subiektywne doświadczenie zarówno ciała, jak i samych urządzeń. Ujawniają tym samym sprzeczność cielesnego przysposobienia techniki, podczas którego ludzkie ciało jest jednocześnie panem i niewolnikiem, agentem i przedmiotem, transgresją i relacyjnym stawaniem się (ang. *becoming*). Tak rozumiana cyborgizacja nie jest transformacją człowieka w maszynę, ale przeistaczaniem poprzez ciągłe i ewoluujące cielesne doświadczenie ruchu w maszynowym zespoleniu<sup>53</sup>.

Wyjątkowo dobrze obrazują to protetyczne eksperymenty Marca Donnarummy, współczesnego artysty nowych mediów, łączącego sztukę performatywną, technologię i badania nad ciałem w kontekście technokultury. W cyklu *7 Configurations* eksploruje napięcia wynikające ze zderzenia podmiotów organicznych (choć ukształtowanych kulturowo) z technologicznymi, osadzając je w choreograficznych narracjach wolnych zarówno od technoeuforii, jak i technoparanoi. Ten nowy wyraz neutralności uwypukla transakcje związane z różnicami między materialnościami, jakie uosabiają ciała ludzkie i robotyczne, oraz rewiduje ich wzajemną obcość przez ukazanie specyficznych cech tych ciał w odniesieniu do ich ontologii i genealogii. Odbywa się to z dala od atmosfery paniki i sensacji – w duchu poszukiwań styku pozwalającego osiągnąć stan zrównoważonego współistnienia. W spektaklu *Eingeweide* z 2018 roku Donnarumma prezentuje się z zasilanym SI robotycznym ramieniem przytwierdzonym do głowy, u którego końca widnieje szpic w kształcie pazura lub dziobu. Posługując się tym ramieniem, artysta oswaja przestrzenie ludzkiego ekosystemu, badając otoczenie pod wpływem sygnałów i ruchów

52 E. Jochum i in., *Becoming Cyborg. Interdisciplinary Approaches for Exoskeleton Research*, tekst wystąpienia konferencyjnego dostępny online: <https://www.scienceopen.com/hosted-document?doi=10.14236/ewic/EVAC18.40>, s. 1 (24.01.2025).

53 Tamże, s. 2.

przewodzonych z protezy. Proteza kieruje ciałem artysty i nawiguje go do adekwatnych pozycji i ruchów. Ten rodzaj „rytuału koalescencji”<sup>54</sup>, jak mówi Donnarumma, łączy atawizm i technologizm, by negocjować przeznaczenia naszej organicznej natury. Testuje przy tym kinetyczne i emocjonalne reakcje na wzajemnie obce współistnienie człowieka i maszyny, ukazując alienujące splątania ciał ludzkich oraz organów cyfrowych.

W eksperymentach z udziałem inteligentnych urządzeń, w których przedmiotem staje się kontrola woli – rezonująca z problematyczną w kontekście technologii kontrolą wyborów – istotne jest utrzymanie równowagi w prezentowaniu wzajemnego splątania ludzi i urządzeń w jego obopólności. Okazuje się to możliwe za sprawą unaoczniania procesów dwustronnych emulacji (momentów, gdy ludzie naśladują maszyny, a maszyny ludzi), z których oprócz wszelkich wypadkowych wyłania się tożsamość konwergencji. Wbrew powszechnemu myśleniu tożsamość ta nie wynika z porzucenia ludzkich czy maszynowych ograniczeń, nawyków i zdolności, ale z przezwyciężania semiotycznych kodów wpisanych w maszyny i ludzi – wraz z mitami o ich relacjach. Ruch jako jeden z podstawowych i najpierwotniejszych sposobów pojmowania jest narzędziem samopoznania i samobadania wykraczającym poza struktury intelektualne. Odwołuje się do świadomości sensorycznej i performatywnej. Badania przez sztukę, takie jak *Inferno* Vorna, *Eingeweide* Donnarummy czy założycielskie przedstawienia Stelarc’a, a jeszcze wcześniej eksperymenty Masahiro Moriego (autora pojęcia *uncanny valley*), są więc interesujące przez to, że rozpoznają i mapują rzeczywistość technologiczną metodami fenomenologicznymi, dającymi ogląd inny niż dotychczasowe hermeneutyki. Dzięki nim odkrywamy, że współistnienie z maszyną uruchamia głębszą świadomość sprawczości i zamiast dehumanizować, odczarowuje owiane mrokiem percepcje i metafory podmiotowości.

### Zwrot wyobrażeń. Uwaga końcowa

W momencie uznawanym za głęboki kryzys ludzkości, nazywanym też kryzysem technologicznym, bardziej niż apokaliptycznych wizji potrzebujemy zwrotu wyobrażeń. Wymaga to jednak nowych założeń dotyczących relacji człowieka z inteligentnymi urządzeniami, które zdaniem Yuka Hui mogą uwolnić naszą wyobraźnię i uzdrowić technologiczny uzus – zarówno ten

54 M. Donnarumma, *Eingeweide*, wypowiedź dostępna online, <https://marcodonnarumma.com/works/eingeweide/> (24.01.2025).

indywidualny, jak i ten społeczny. Filozof proponuje trzy rozwiązania<sup>55</sup>, które przytaczam na koniec ze względu na ich dydaktyczną moc i koncepcyjną sprawność w odniesieniu do zwrotu wyobrażeń, jaki tu postuluje.

*Primo*, zamiast wstrzymywać rozwój sztucznej inteligencji, powinniśmy rozważyć zerwanie z antropomorficznym stereotypem maszyn oraz doskonalic adekwatną kulturę protezy. Technologia powinna wspomagać potencjał jej użytkownika – w rozumieniu potencjału przedstawionym przez Amartyę Sena pod pojęciem *capability approach*<sup>56</sup>. Oznacza to odejście od porównań człowieka z maszyną (i vice versa), przedstawiania ich jako konkurentów wzajemnie redukujących się do wzorców konsumpcji.

*Secundo*, zamiast mistyfikować maszyny i romantyzować ludzkość, skłaniajmy się ku lepszemu zrozumieniu rzeczywistości technicznej, zwłaszcza w relacji z różnorodnością ludzkich kontekstów i kosmologiczną złożonością. Integrowanie rzeczywistości technicznej z szerokimi wymiarami życia ma na celu utrzymanie oraz reprodukcję bioróżnorodności, technodywersyfikacji i wielorakości wiedzy, służących do budowania zrównoważonych, odpornych i dynamicznych systemów, które mogą skutecznie odpowiadać na zmieniające się warunki i potrzeby planetarne, społeczne i jednostkowe.

*Tertio*, zamiast powielać oraz umacniać apokaliptyczny ton, wyrażony już w najbardziej świeckiej formie jako „koniec historii”, skłońmy się ku wyzwoleniu rozumu od jego fatalistycznej ścieżki. Pozwoli to nie tylko przekroczyć niewydatne kulturowe konstrukty, lecz także otworzy przed nami pole do testowania etycznych form kohabitacji z technologiami i innymi nieлюдźmi.

W myśl tych postulatów żadne wynalazki nie powstają bez ograniczeń i zagrożeń, technologie zaś sprawiają problemy adaptacyjne. Większość z nich jest jednak wynikiem błędnych wyobrażeń, a nie właściwości technicznych urządzeń. Umacnianie wyobrażonych aspektów rzeczywistości technologicznej rodzi przekonania prowadzące do nadużyć, histerii oraz wypaczenia realiów, w których forma (czy też narracja) wyprzedza treść. Zrywając z formą

55 Y. Hui, *ChatGPT...*

56 *Capability approach* to koncepcja ekonomiczna i filozoficzna zaproponowana przez Amartyę Sena w latach osiemdziesiątych XX w., koncentrująca się na ocenie dobrobytu ludzi nie tylko ze względu na ich dochody czy zasoby, ale przede wszystkim zdolności, które sami uznają za wartościowe. Liczą się więc możliwości działania i rozwijania własnego potencjału. Sen podkreśla, że rozwój powinien być oceniany przez pryzmat wspierania tych możliwości, a nie tylko przez wzrost gospodarczy czy inne wskaźniki ekonomiczne. W ten sposób *capability approach* zwraca uwagę na różnorodność indywidualnych potrzeb i skupia się na rzeczywistej wolności jednostki do wyboru swojego życia, a nie na teoretycznych możliwościach czy zasobach.

przez odwrócenie się od kulturowych uprzedzeń i apokaliptycznych wizji przemysłu technologicznego, możemy zyskać głębszy wgląd w naturę potencjału technologicznego. Możemy także przeciwstawić się krótkowzroczności algorytmów i komutacyjnej parametryzacji. Jest jednak bardzo prawdopodobne, że nim to nastąpi, maszyny przewidzą przyszłość za nas, z dala od mrocznych scenariuszy i demonicznych wyobrażeń.

## Abstract

---

**Ania Malinowska**

UNIVERSITY OF SILESIA

*Techne and Magic: The Dark Performativity of Autonomous Machines*

This article presents a historical and cultural study of the demonic nature of autonomous machines in the context of what Michel de Certeau called the diabolical crisis of societies. It aims to analyze the contradiction arising from the fascination with robots and the fear of machine animation as symptoms of cultural imbalance and the tendency to manage fear. The article demonstrates the use of the robot as a subject grounded in two mysteries: technique and magic, exposing the abuses of these mysteries. It traces the methods of artistic and social representations of robotic machines – from de Fontana to Bill Vorn – to reveal them as part of an agenda of beliefs that uses ignorance and the mystery of progress to produce myths and discourses about robots.

## Keywords

---

robots, malevolent AI, history of autonomous machines, representation of intelligent technologies, technological cultures