



Męskie niepokoje, kobiece miraże O post(?)ludzkich miłościach do maszyn w *Creative Control* i *Konsultantce*

Male Anxieties, Female Mirages. About Post(?)human Love for Machines
in *Creative Control* and *Operator*

Abstract: The article analyzes human-non-human love relationships shown in two American science fiction films representing the Third Culture cinema: Benjamin Dickinson's *Creative Control* (2015) and Logan Kibens's *Operator* (2016) in the context of critical theory of posthumanism by Rosi Braidotti, Katherine Hayles, Anne Balsamo and Kim Toffoletti with regard to the sexuality in a posthuman reality. Sexuality is understood here as a complex force with the power to transcend binary oppositions of human sex (Braidotti) and corporality as always marked by gender (Hayles, Balsamo). The power of posthuman images is also pointed out in the context of the celebration of the complexity of posthuman experience (Toffoletti). The analyses of intimate relationships between men and women depicted in the films are also placed in the context of the "ideal woman paradigm" (Julie Wosk), present in numerous cultural texts in which artificial creatures were built for the purposes set by men to meet their needs. The essay seeks to answer the question of whether love of man and machine, as shown in the new science fiction cinema, is an expression of the "posthuman moment" in the text of culture, as defined by Stefan Herbrechter and Ivan Callus, whose purpose is to violate the coherence and integrity of human experience and to undermine the existence of the "essence" of humanness.

Keywords: *Creative Control*, *Operator*, post-human love, Third Culture cinema, love in science-fiction film, human and machine relationship, artificial woman in culture

Postludzkie momenty, postludzkie seksualności Wprowadzenie

Francesca Ferrando w jednym ze swoich artykułów zapytała wprost: "czy postczłowiek jest postkobietą?"¹, prowokując do przemyśleń na temat (nie)określoności płci u postczłowieka. Pytania te zajmują też twórców filmowych. W niniejszym

1. Francesca Ferrando, "Is the Post-human a Post-woman? Cyborgs, Robots, Artificial Intelligence and the Futures of Gender: A Case Study", *European Journal of Futures Research* 43, 2/2014, 1, <http://doi.org/10.1007/s40309-014-0043-8> (29.05.2020).

eseju skupimy się na reprezentacjach post(?)ludzkiej miłości w dwóch niezbyt często analizowanych, niedawno nakręconych, niezależnych amerykańskich filmowych dramatach science fiction – *Creative Control* (Benjamin Dickinson, 2015) i *Konsultantka* (*Operator*, Logan Kibens, 2016). Znak zapytania znajdujący się po przedrostku post- w tytule artykułu nie jest przypadkowy. Będziemy starać się bowiem znaleźć odpowiedź na pytanie, czy reprezentacje miłosnych związków między ludźmi a bytami nie-ludzkimi w interesujących nas filmach można nazwać posthumanistycznymi z punktu widzenia filozofii posthumanizmu krytycznego, czy też być może najnowsze kino science fiction powiela pewne stereotypy dotyczące ról płciowych granych przez mężczyzn i kobiety, znane z tradycyjnie humanistycznego dyskursu kulturowego stawiającego na piedestale upłciowionego człowieka – gatunek *homo sapiens* górujący jakoby nad wszystkimi innymi, z “młodym białym mężczyzną” jako jego typowym przedstawicielem.

Nowe kino science fiction interesuje nas tu w szczególny sposób, gdyż, po pierwsze, dyskurs science fiction jest obecnie, jak twierdzi Paweł Frelik², najważniejszym dyskursem zdolnym do stymulowania krytycznego myślenia o świecie. Po drugie zaś, nowe kino science fiction często zaprasza do posthumanistycznego odczytywania tekstów kultury, o którym piszą Stefan Herbrechter i Ivan Callus³, a które polegałoby na tropieniu w dziele “posthumanistycznych momentów”, mających naruszać spójność i integralność ludzkiego doświadczenia, a w rezultacie podważać istnienie esencji człowieczeństwa.

Filmy *Creative Control* oraz *Konsultantka* to przedstawiciele amerykańskiego kina Trzeciej Kultury, jak nazywa je Andrzej Gryz⁴. Według badacza najnowsze kino science fiction, tworzone przez młodych, niezależnych, ambitnych twórców, rezygnuje z nadmiaru akcji i spektakularności znanych z konwencjonalnej ekranowej fantastyki naukowej – zwłaszcza tej wysokobudżetowej, rodem z Hollywood – na rzecz tworzenia kameralnych, ambitnych prób włączenia się w intelektualne dyskusje na aktualne tematy ze świata nauki. Należy do nich również przyszłość człowieka w posthumanistycznym świecie, obfitującym w możliwości budowy i rozwoju sztucznej inteligencji (SI).

Według Gryza, kameralne kino Trzeciej Kultury nie odgrywa już głównie roli lustra dla społecznych lęków i fobii. Oba analizowane w niniejszym szkicu filmy włączają się w pałac dyskusje na temat przemian współczesnego człowieka w kontekście możliwości rozwoju SI, zachęcają do krytycznego spojrzenia na zmie-

2. Paweł Frelik, *Kultury wizualne science fiction* (Kraków: Universitas, 2017).

3. Stefan Herbrechter, Ivan Callus, “What is a Posthumanist Reading?”, *Angelaki* 13, 1/2008, <http://doi.org/10.1080/09697250802156091> (29.05.2020).

4. Andrzej Gryz, “Kino Trzeciej Kultury. Nowe inspiracje współczesnego amerykańskiego science fiction”, *Kwartalnik Filmowy* 93–94 (153–153) 2016, 100–113.

niającą się rzeczywistość, a także próbują zaprezentować, jak się przekonamy, pewne “posthumanistyczne momenty” z ich zdolnością kruszenia aroganckiego ludzkiego przeświadczenia o wyższości własnego gatunku. Oba są filmami amerykańskimi, czyli zrodzonymi w obrębie kultury Zachodu, gdzie badania nad sztuczną inteligencją są zaawansowane; oba także są filmami niezależnymi, wyprodukowanymi poza mainstreamem – autorskimi, intelektualnymi próbami zmierzenia się z ważkim tematem związku emocjonalnego męskiego bohatera z płciowo zdefiniowaną SI.

Na miłosne uwikłania protagonistów dwóch analizowanych filmów spojrzemy przez pryzmat teorii zaproponowanych przez filozofki zwracające uwagę na kwestie dotyczące płciowości oraz (nie)zbędności seksualności w posthumanizmie. Nieprzypadkowo zagadnienia te zajmują przede wszystkim współczesne badaczki zorientowane feministycznie i nowomaterialistycznie, które w filozofii posthumanizmu krytycznego upatrują możliwość wyjścia poza konserwatywny dyskurs płci.

W *Po człowieku* Rosi Braidotti proponuje studium podmiotowości posthumanistycznej zasadzonej na budowaniu licznych połączeń z innymi elementami rzeczywistości, niekoniecznie tylko tymi szczytającymi się tytułem *anthropos*. Jak zauważa Braidotti, “ludzkie ucieleśnienie i podmiotowość przechodzą obecnie głęboką mutację”⁵, co, zdaniem filozofki, stanowi szansę dla ludzkości, aby ta “mogła się na nowo ustanowić – afirmatywnie przez kreatywność i upodmiotawiające relacje etyczne”⁶. Refleksje Braidotti dotyczące płciowości *per se* można zaś podsumować słowami: “seksualność jest siłą ponad płcią, poza płcią i [następującą] po płci”⁷. Podział seksualności bazujący na opozycji męskie/kobiece nie jest neutralny, lecz rodzi uwikłania w niebezpiecznie upraszczający ludzkie doświadczenie binaryzm, który posthumanizm stara się osłabić – z różnym skutkiem. Z tego powodu “musimy na nowo odkryć pojęcie relacyjnej złożoności, charakteryzującej seksualność w jej ludzkiej i postludzkiej formie”⁸.

Filmowe obrazy mężczyzn i ich miłosnych relacji z nie-ludzkimi tworamami o cechach niewątpliwie żeńskich to także przyczynek do umiejscowienia naszych analiz w ważnym kontekście przedstawień sztucznych kobiet w kulturze. Zarówno w *Creative Control*, jak i w *Konsultantce* mamy bowiem do czynienia z sytuacją, w której to mężczyzna z krwi i kości buduje za pomocą najnowszych technologii sztuczną personę w kształcie kobiety (w pierwszym filmie – cyfrowego awatara,

5. Rosi Braidotti, *Po człowieku*, przeł. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014), 361.

6. Braidotti, *Po człowieku*..., 358.

7. Rosi Braidotti, “Cztery tezy na temat feminizmu po człowieku”, przeł. Aleksandra Derra, *Avant X*, 3/2019, 1, <https://doi.org/10.26913/avant.2020.03.03> (29.05.2020).

8. Braidotti, “Cztery tezy...”, 16.

w drugim – konsultantkę pierwszej linii medycznej obdarzoną ludzkim głosem). Koncepcja zaproponowana przez Julie Wosk w książce *My Fair Ladies* dotyczy istnienia w kulturze science fiction niezmiennego od lat tzw. paradygmatu kobiety idealnej – sztucznej osoby wpisującej się w rolę tradycyjnie pojmowanej kobiecości, persony wytwarzanej przy pomocy różnych technologii tylko dla i przez mężczyzn, zawsze w zgodzie z wymogami patriarchalnej kontroli, służącej konkretnym celom przez mężczyzn określonym, będącej odbiciem ich pragnień i lustrem dla ich duszy⁹. Sprawdźmy, czy obrazy stworzonych przez mężczyzn kobiet w analizowanych filmach potwierdzają ów paradygmat, czy też w jakiś sposób się z niego wyłamują – a jeśli tak, to jak to robią.

Obraz idealnej kobiety artycjalnej wyłaniający się z analizowanych filmów może się też wpisywać w koncepcję “obrazu postludzkiego” w sensie, w jakim opisuje go Kim Toffoletti. Badaczka pokazała, jak można, opierając się na teorii symulacji Jeana Baudrillarda, badać postludzkie obrazy kobiet zapraszające do namysłu nad niejednoznacznością ludzkiej płciowości, której status w wieku biotechnologii i cyfrowych światów się komplikuje. Toffoletti zauważa, że obrazy postludzkie są często “sprzeczne i niestabilne”, zrywają z bezpośrednimi odniesieniami do rzeczywistości i tworzą się z napięcia między tym, co ludzkie, a tym, co technologiczne, co następnie “rozsadza tradycyjne rozumienie jaźni, tożsamości, ciała i rzeczywistości”¹⁰. Obrazy idealnych postludzkich kochanek – te dosłownie wykreowane w warstwie diegetycznej filmu przez męskich bohaterów – zaczynają żyć w opowiedzianych historiach własnym życiem, oderwanym od humanistycznej dyktatury reprezentacyjności. Toffoletti z optymizmem stwierdza, że podejście posthumanistyczne “zachęca do tworzenia nowych wyobrażeń kobiet; wyobra-

9. Julie Wosk, *My Fair Ladies. Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves* (New Brunswick, New Jersey, and London: Rutgers University Press, 2015), 139. Na marginesie warto wspomnieć, że na temat kobiecych bohaterek w filmie science fiction, nie tylko sztucznych, lecz także tych z krwi i kości, stworzonych w zgodzie z wymogami patriarchy, napisano wiele, zwłaszcza w ostatnich latach. W amerykańskim filmie science fiction aż do lat siedemdziesiątych XX wieku kobiety pojawiały się głównie w rolach drugoplanowych, wzmacniając centralny status męskiego bohatera w narracji i jawiąc się jako obiekty pożądania. Od lat osiemdziesiątych nie były już najczęściej pozycjonowane jako obiekty seksualne ani nawet jako partnerki romantyczne, lecz jako silne postacie podejmujące własne decyzje. Po tym krótkim (i złudnym) momencie chwały, jak nazywa ten okres Marianne Kac-Vergne, zakończonym w latach dziewięćdziesiątych, nastąpiła dalsza marginalizacja kobiecych bohaterek science fiction tak, że ich główną rolą jest wciąż pełnienie funkcji lustra odzwierciedlającego męskiego bohatera w ramach gatunku filmowego zajmującego się od lat przede wszystkim męskimi lękami. Zob. Marianne Kac-Vergne, “Sideline Women in Contemporary Science-Fiction Film”, *Miranda* 12, 2016, <http://doi.org/10.4000/miranda.8642> (29.05.2020).

10. Kim Toffoletti, *Cyborgs and Barbie Dolls: Feminism, Popular Culture and the Posthuman Body* (London and New York: I.B.Tauris, 2007), 4.

żeń, które celebrują dwuznaczności i sprzeczności postludzkiej egzystencji¹¹. Zobaczymy, czy interesujące nas obrazy cyfrowych kochanek posiadają potencjał wyjścia poza stereotypowe przedstawienia kobiet opisane przez obie badaczki.

Odzyskać kreatywną kontrolę

Akcja filmu *Creative Control* rozgrywa się w niedalekiej przyszłości w Nowym Jorku, gdzie główny bohater historii, David, otrzymuje do przetestowania produkt stworzony z wykorzystaniem technologii rozszerzających rzeczywistość – okulary Augmenta. David jest zblazowanym, znudzonym otaczającą go szarą (*nomen omen* – wszak film nakręcony został prawie całkowicie w czerni i bieli) rzeczywistością, apatycznym, młodym mężczyzną po trzydziestce. Najbliżsi Davida to jego dziewczyna, Juliette (instruktorka jogi, równie zagubiona w dorosłym życiu jak on), przyjaciel, Wim, oraz dziewczyna Wima – blondwłosa Sophie. Ta ostatnia odegra dużą rolę w życiu Davida, stając się prototypem awatara, z którym ten znacznie w sekrecie romansować.

Program okularów pozwala na analizę w czasie rzeczywistym różnych elementów interakcji, w które wchodzi noszący je protagonista, w tym: mimiki twarzy osób z nim rozmawiających, mowy ciała, głosów i dźwięków produkowanych przez otoczenie, a także na zapisywanie ich w pamięci urządzenia. Jednakże okulary te, jak się okazuje, mogą znacznie więcej. Pewnego wieczoru, po nieudanej próbie odbycia stosunku seksualnego z Juliette, zirytowany David odkrywa niezwykle możliwości produktu. Mężczyzna stwarza awatara – cyfrową kobiecą postać o ciele i twarzy Sophie, w której David skrycie się podkochuje. Korzysta z różnych materiałów audiowizualnych zapisanych na dysku urządzenia, w tym ze zdjęć Sophie wykonanych w sytuacjach intymnych przez Wima, którymi ten dzielił się z przyjacielem, a także z zapisów spotkań towarzyskich. Mężczyzna spędza kolejne wieczory, badając możliwości wykreowanej przez siebie osoby – rozmawia z nią (jak się przekonujemy, zdolności komunikacyjne awatara są bardzo ograniczone), a w końcu nawiązuje z nią relację natury seksualnej, polegającą jednak przede wszystkim na wydawaniu rozkazów wirtualnej kobiecie („Chodź tutaj”, „Stój”, „Usiądź na mnie”, „Pieprz mnie”¹²), aby ta zaspokajała jego potrzeby.

Wydaje się, że David jest typowym przedstawicielem grupy niezliczonych męskich kreatorów kobiet artfycjalnych budowanych w duchu paradygmatu kobiety idealnej, których liczne przykłady opisała Julie Wosk. Swoją Sophie mężczyzna buduje bowiem z różnych ekstrahowanych z większych całości fragmentów; jej ciało to zbiór mniej lub bardziej przypadkowych kawałków doświadczeń, elementów

11. Toffoletti, *Cyborgs and Barbie Dolls...*, 161.

12. *Creative Control*, reż. Benjamin Dickinson, dyst. Against Gravity, USA, 2015.

wyrwanych z kontekstu. Ciało kobiety, postrzegane jako podobne do lalki, poddawane jest tu “uprzedmiotowieniu i segmentacji”¹³ – można nim manipulować, składać je i rozkładać. Twórca idealnej kobiety bardzo często nadmiernie dba o jej wygląd, w sposób wręcz fetyszystyczny – odziewa ją w specjalnie przygotowany ubiór, tworzy wymyślną fryzurę¹⁴. Rzadko jest zainteresowany intelektualnymi możliwościami swej damy. Wosk twierdzi wręcz, że im mniej kobieta artficyjalna umie powiedzieć, tym lepiej, gdyż jedyne, czego się od niej oczekuje, to ochocze odpowiadanie krótkimi frazami albo artykułowanie zachwyty w formie krótkich westchnień. “Banalne konwersacje i przeciętny umysł”¹⁵ – to słowa podsumowujące intelektualne możliwości sztucznej kobiety. Wydaje się, że cyfrowa Sophie nie wykracza poza ten schemat. Jej słowne reakcje na próby konwersacji podejmowane przez Davida nie należą do najbardziej wysublimowanych i ograniczają się do pochlebstw kierowanych do swojego pana, choćby “Jesteś cool!” albo “Jesteś wszystkim!”¹⁶. Słowa te padają podczas rozmowy w hotelu, gdzie David spotyka się z wirtualną kochanką, a są częścią następującej konwersacji (Sophie zaczyna): “– Kiedy sprawiłeś sobie okulary? / – Już je widziałeś. / – Jesteś super. / – Jesteś idealna. / – Jesteś wszystkim. / – Pieprzmy się! / – Byłoby cudownie!”¹⁷. Sophie spełnia głównie pasywną funkcję “to-be-looked-at-ness” opisywaną niegdyś przez Laurę Mulvey¹⁸.

Postać ta wprowadza jednak do opowieści także “posthumanistyczny moment”, o którym piszą Herbrechter i Callus¹⁹. Posthumanistyczny wymiar wirtualnej bohaterki zasadza się na odwołaniu do *stricte* ludzkich pojęć i kategorii oraz na zasugerowaniu przez twórców filmu możliwości pewnego przekroczenia cech uznawanych za typowo ludzkie. Słowna interakcja w języku mówionym to cecha typowa dla przedstawicieli gatunku ludzkiego – może dlatego Sophie nie radzi sobie w niej dobrze. Może zbyt dużym uproszczeniem byłoby przykładanie tego typu kategorii do doświadczeń istoty jawnie nie-ludzkiej? Droga do odkrywania posthumanistycznego punktu widzenia w kontakcie z Innym wiedzie przez próbę odłożenia na bok ludzkich pojęć.

David nie kwapi się podjąć tego wysiłku świadomie, jednakże warto docenić próby pokazania przez twórców swego “posthumanistycznego momentu”

13. Wosk, *My Fair Ladies...*, 52.

14. Wosk, *My Fair Ladies...*, 25.

15. Wosk, *My Fair Ladies...*, 139.

16. *Creative Control*, reż. Dickinson.

17. *Creative Control*, reż. Dickinson.

18. Laura Mulvey, “Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne”, przeł. Jolanta Mach, w: *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, red. Kamila Kuc, Lara Thompson (Kraków–Warszawa: Korporacja ha!art-era nowe horyzonty, 2010).

19. Herbrechter, Callus, “What is a Posthumanist Reading?”.

zamazywania granic między “rzeczywistością” (porządkiem ludzkim) a “fantazją” (porządkiem postludzkim), co prowadzi do zakłócenia integralności ludzkiego doświadczenia. To, co David uznaje za porządek rzeczywistości – “prawdziwego” świata – zaczyna nagle przeplatać się z porządkiem nie-ludzkim w tych chwilach, gdy ten nie jest w stanie rozpoznać, czy spotyka się z awatarem, czy z prawdziwą Sophie. Dla głównego bohatera iluzja w pewnym momencie staje się kompletna – gdy David umawia się z Sophie na schadzki w hotelu, jest święcie przekonany, że towarzyszy mu ta “prawdziwa” Sophie, jakoby w nim zakochana. My, widzowie, widzimy jednak w tej scenie barwną postać awatara, i wiemy już, że to nie ludzka kobieta spędza noc z głównym bohaterem, lecz ta artificiozna. Kolory przynależne tylko sztucznej Sophie odznaczają się w czarno-białym filmie niczym *punctum*, czyli miejsce łowiące uwagę odbiorcy, zdefiniowane przez Rolanda Barthes’a w jego teorii fotografii jako “użądlenie, dziurka, plamka, małe przecięcie [...] przypadek, który [...] *celuje* we mnie [*me point*] (ale też uderza mnie, miażdży)”²⁰. My, jako widzowie, jesteśmy natychmiastowo “nakłuci” przez *punctum* nie-ludzkiej Sophie, która wyróżnia się na tle czarno-białego ludzkiego doświadczenia.

David, myśląc “fantazję” z “rzeczywistością”, potwierdza swoje zaistnienie w porządku posthumanistycznym, w którym rozwinął miłosne uczucia wobec nie-ludzkiego technologicznego bytu. On – biały mężczyzna, reprezentant gatunku *homo sapiens*, gwarant porządku tradycyjnie humanistycznego – daje się niejako złapać w pułapkę własnego zafiksowania na ludzkich pojęciach, które przysyłają mu posthumanistyczny wymiar jego obcowania z nie-ludzkim. David odczuwa coś, co możemy nazwać męskim niepokojem – obawę nie tyle przed utratą ludzkiej dominacji w ludzko-nie-ludzkim świecie, ile w szczególności męskiej dominacji w rzeczywistości, w której binarne opozycje – podział na to, co męskie i to, co żeńskie, to, co sztuczne i to, co naturalne – mogą niepostrzeżenie tracić na znaczeniu. Bohater pragnie odzyskać tytułową kreatywną kontrolę, która jakoby od zawsze była atrybutem mężczyzny jako tego szczycącego się szczególnymi zdolnościami umysłu predestynującymi go do panowania nad światem, zaprowadzającego w nim ład.

Fakt romansowania człowieka z maszyną w *Creative Control* wskazuje także na tę stronę ludzkiej seksualności, którą Zygmunt Freud nazywał “perwersyjną”, a którą krytyczny posthumanizm docenia jako “swawolną i niereprodukcyjną”²¹. W feministycznym dyskursie posthumanistycznym seksualność z jej pożądaniem

20. Roland Barthes, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. Jacek Trznadel (Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2008), 51–52. Podkreślenia w oryginale.

21. Braidotti, *Po człowieku...*, 201.

rozumianym jako “afektywna (a zatem etyczna) siła”²² jest ukierunkowana na cel reprodukcji i generowana nie tylko przez ludzkie ciała, lecz także przez inne elementy obdarzone nie-ludzkiem życiem. Rosi Braidotti podkreśla, że posthumanistyczne rozumienie seksualności szczególnie akcentuje jej procesualność, a także możliwości ciała rozumianego jako “złożonego układu wirtualności”²³. Zaś Sophie Wengerscheid interpretuje posthumanistyczną seksualność jako kompleksową i wieloaspektową, wymykającą się tradycyjnym wzorcom sprowadzającym ją przede wszystkim do heteroseksualnego zbliżenia²⁴. Afektywne migotanie między ciałami – ludzkim Davida i post-ludzkiem Sophie – i ich wzajemny wpływ na siebie, wskazują na skomplikowanie nienaruszalnych przedtem statusów podmiotu pożądanego i przedmiotu pożądania. Fakt, że David poddaje się (nawet jeśli nie jest to całkowicie uświadomione) afektywności płynącej ze strony wytworu technologicznego, czyli jakoby nieżywego przedmiotu, świadczy o upłynięciu granic między ściśle wyznaczonymi statusami ontologicznymi tych dwóch bytów. Nie jest to oczywiście dobitnie wyłożone w diegezie filmu – przypuszczalnie David nie chce łatwo pogodzić się z implikacjami, które niesie zaakceptowanie pożądania płynącego w stronę podmiotu nie-ludzkiego, trzymając się kurczowo tego, co zna – ludzkiej seksualności i podmiotowości. Jednakże obraz widoczny na ekranie – wraz z jego posthumanistycznymi momentami, w których byty ludzkie i nie-ludzkie, a także afekty wytwarzane przez ich ciała, mieszają się ze sobą tak, że trudno je od siebie odróżnić – mówi sam za siebie. W tym sensie awatar wykracza poza przewidzianą dla niej rolę kobiety idealnej – lalki stworzonej dla uciechy mężczyzny, a jego sprawczość zasadza się na zdolności poruszenia innego ciała w sposób afektywny, a nie na tradycyjnych wyznacznikach ludzkiej podmiotowości (choćby umiejętności racjonalnego myślenia). Nie-ludzki byt umyka tradycyjnym próbom kategoryzacji i dowodzi nieprzystawalności dawnych pojęć do nowych jakości, które pojawiają się wokół nas. Równocześnie wirtualna kobieta zawiera w sobie przeciwstawne cechy, które opisać można jako “obietnicę postępu” oraz “destrukcyjny potencjał kobiecego ciała-maszyny”²⁵. Sophie z jednej strony wskazuje na nowe drogi poszerzające ludzkie doświadczenie w duchu posthumanistycznym, a z drugiej – jej sztucz-

22. Patricia MacCormack, “Posthuman Sexuality: From Ahumanity to Cosmogenic Desire”, w: *A Feminist Companion to the Posthumanities*, red. Cecilia Åsberg, Rosi Braidotti (Cham: Springer International Publishing AG, 2018), 35, http://doi.org/10.1007/978-3-319-62140-1_3 (29.05.2020).

23. Braidotti, *Po człowieku...*, 202.

24. Sophie Wengerscheid, “Posthuman Desire in Robotics and Science Fiction”, w: *Love and Sex with Robots. LSR 2017. Lecture Notes in Computer Science*, red. Adrian David Cheok, David Levy (Cham: Springer International Publishing, 2018), http://doi.org/10.1007/978-3-319-76369-9_4 (29.05.2020).

25. Braidotti, *Po człowieku...*, 212.

ne ciało kobiety-maszyny wciąż utożsamiane jest z niszczącą siłą technologii sprężonej z niebezpieczną kobiecością.

Warto zwrócić uwagę na interesujące zestawienie w filmie dwóch sekwencji miłosnych schadzek: w pierwszej z nich widzimy Davida z awatarem Sophie spędzających czas w hotelu, a w drugiej – dziewczynę Davida, Juliette, i jej kochanka, Govindasa, instruktora jogi, w mieszkaniu kobiety. Sceny z obu intymnych spotkań ukazywane są naprzemiennie. Juliette i jej kochanek całują się, siedząc na łóżku. Kobieta jest natarczywa i całuje mężczyznę w sposób, który jemu wydaje się zbyt agresywny. W pewnym momencie ten odrywa się od kobiety i, pragnąc zwolnić tempo jej pieszczot, mówi: “Hej! Tutaj są *dwie* osoby!”²⁶. Chwilę potem przeskakujemy do sekwencji hotelowej, gdzie David rozkazuje awatarowi, aby ten uprawiał z nim seks, do czego, naturalnie, dochodzi. Słowa wypowiedziane przez Govindasa rezonują w owej scenie z instrumentalnie potraktowaną przez Davida wirtualną kochanką, gdzie nie ma już przecież dwojga ludzi, a odczucia czy chęci nie-ludzkiej istoty nie są brane przez Davida pod uwagę.

Opisana powyżej scena miłosna ukazuje posthumanistyczny obraz kobiety artycyjalnej w sensie, w jakim opisuje go Kim Toffoletti. Słowami badaczki, “to, co postludzkie pojawia się w momencie, gdy załamują się wyraźne różnice między rzeczami”²⁷. Cyfrowa Sophie widoczna w scenie hotelowej, mimo że została stworzona na wzór żywej kobiety, nie jest jej dokładną kopią – posługuje się własnym, komputerowo wygenerowanym głosem, ma także nieco odmienną twarz niż jej pierwowzór. Również nie we wszystkich scenach interakcji Davida z awatarem aktorka odtwarzająca postać Sophie gra także swoją cyfrową wersję. Często partnerem głównego bohatera jest po prostu komputerowo wygenerowany obraz, a nie żywa osoba. Czasami zaś obraz cyfrowy i obraz rzeczywistej aktorki niepostrzeżenie zamieniają się miejscami w obrębie jednej sceny, komplikując rozpoznanie “prawdy” na ekranie i z rozmysłem zacierając granice między różnymi ontologicznymi elementami świata przedstawionego.

Historia miłosnego związku Davida i jego wirtualnej kochanki nie kończy się szczęśliwie. Bohater jest zdruzgotany faktem, że w intymnych schadzkach nie brała udziału prawdziwa Sophie. Oczywiście, mężczyzna nie jest w stanie zaakceptować swego irracjonalnego pociągu do technologicznego Innego. Pragnie utrzymać *status quo* ludzkiej podmiotowości, nie będąc w stanie przekroczyć “skupienia na sobie samym, swego ograniczającego antropo- i androcentryzmu”²⁸.

26. *Creative Control*, reż. Dickinson.

27. Toffoletti, *Cyborgs and Barbie Dolls...*, 32.

28. Wengerscheid, “Posthuman Desire...”, 7.

Stworzyć maszynę (= kobietę) empatyczną

Główny męski protagonista drugiego interesującego nas filmu jest w nieco podobnej sytuacji, co David z *Creative Control*. Joe, bo tak ma na imię bohater, to programista pracujący w nowych mediach i, podobnie jak David, używający technologicznych środków do stworzenia swego ideału kobiety. Firma Joego otrzymuje zlecenie stworzenia wirtualnej asystentki pierwszej linii medycznej, z którą będą rozmawiać dzwoniący pacjenci. Ma to być empatyczna maszyna obdarzona profesjonalnym, współczującym głosem, symulującym wsparcie, zaangażowanie i troskę. Joe wpada na genialny, zdawałoby się, pomysł wykorzystania w tym projekcie głosu swojej żony, Emily. Kobieta obdarzona jest ciepłą barwą głosu, którego zresztą często używa, aby uspokajać swojego męża zmagającego się, podobnie jak David z *Creative Control*, z wieloma “męskimi niepokojami” i atakami paniki. Projekt okazuje się ogromnym sukcesem. Użytkownicy podkreślają słyszalne w głosie zaangażowanie, empatię i serdeczność. W wolnym czasie Joe w zaciszu swojej pracowni eksploruje dalsze możliwości asystentki, tworząc tzw. sekretną ścieżkę w jej programie, do której tylko on będzie miał dostęp. Bohater personalizuje maszynę, rozgałęziając drzewo możliwości responsywności tak, aby stworzyć swoją kobietę idealną – gotową w każdej chwili na wykonywanie jego poleceń.

Wirtualna Emily różni się od cyfrowego awatara Sophie. Konsultantka medyczna nie posiada wizualnych atrybutów, a jedynym, co liczy się w jej interakcjach z użytkownikami, jest głos. Podczas gdy głos Sophie brzmiał płasko, a jej możliwości komunikacyjne były bardzo ograniczone i przyćmione przez element wizualny, istota Emily zasadza się na perfekcyjnie opracowanej sferze audialnej²⁹. Odżegnywanie się od dyktatu reprezentacyjności w kinie to jedna z cech posthumanistycznego obrazu w sensie zaproponowanym przez Kim Toffoletti. Zupełne pozbawienie sztucznej kobiety sfery reprezentacji wizualnej można odczytywać jako próby przełamania wzrokocentrycznego postrzegania świata na sposób tradycyjnie ludzki, a także odejścia od stereotypowego opisywania kobiecości w kinie, którą się przede wszystkim ogląda. Postać głosowej Emily pośrednio kieruje więc naszą uwagę na posthumanistyczny wymiar doświadczania świata wszystkimi zmysłami – taki, który, odżegnując się od nadawania prymatu wzrokowi, promuje wyostrenie innych zmysłów (tu słuchu) jako sposobu nawiązywania i przeżywania naszych relacji z innymi podmiotami-przedmiotami. Zwraca też uwagę na plastyczność idei kobiecości i niedookreśloność kobiecego doświadczenia, które umyka przed próbami zagarnięcia go wzrokiem.

29. Przypomina w tym Samanthę ze znanego filmu *Ona* (*Her*, Spike Jonze, 2013), który analizowano już wielokrotnie – dlatego nie poświęcę mu miejsca w niniejszym eseju.

Wątek ten nie jest jednak rozwinięty na tyle, na ile byśmy sobie życzyli z post-humanistycznego punktu widzenia. Możliwości wirtualnej Emily są dość ograniczone w sensie jej bezpośredniej sprawczości – należy podkreślić, że to wciąż człowiek (nie trzeba dodawać, że młody, biały mężczyzna) kieruje jej rozwojem, sprawuje nad nią kontrolę. To on może wymazać jej istnienie – w pewnym momencie Joe całkowicie niszczy sekretną ścieżkę programu, aby ratować swoje małżeństwo, prowadząc niejako do śmierci wirtualnej istoty. Twórcy filmu zdają się przestrzegać, że żywotność maszyny to tylko pozory, swoiste oszustwo, iluzja autonomii³⁰. Głosowa wersja Emily jest tu raczej papierkiem lakmusowym wskazującym na postępującą erozję relacji międzyludzkich w świecie przyszłości, aniżeli równym ludziom podmiotem mogącym wchodzić w wielopoziomowe interakcje.

Przekaz filmu kieruje się w stronę tradycyjnie humanistyczną. Żona głównego bohatera, dowiedziawszy się, że ten woli towarzystwo jej głosowej wersji, wygłasza podszyty technofobią monodram na deskach teatru, w którym piętnuje bezduszną technologię słowami: “Nie będę współpracować z technologią, która ma na celu poniżenie i zastąpienie mnie [...]. Będę żądać technologii, która faktycznie służy mojemu człowieczeństwu”³¹. Wściekła Emily ośmiesza możliwości głosowej konsultantki, która nie jest w stanie przeprowadzić z nią sensownej rozmowy i wciąż nadużywa frazy “Przepraszam, nie zrozumiałam cię”³², gdy wymiana zdań nie toczy się zgodnie z żadnym ze scenariuszy wbudowanych w system.

Pytania, co może zadziać się z płcią w przypadku zbudowania sztucznej istoty, która, tak jak Emily, pozbawiona jest ciała, zadają sobie badaczki feministyczne zorientowane posthumanistycznie, jak Katherine Hayles czy Anne Balsamo. Jaki jest związek płci z cielesnością? Czy bezcielesna istota musi posiadać płęć? Hayles argumentuje, że z istotą ludzką nieodzownie związane jest jej ucieleśnienie³³ – a to stawia pod znakiem zapytania istnienie seksualności w ogóle (w przeciwieństwie do kulturowo konstruowanej gender) u istoty ciała pozbawionej. Balsamo również stawia kwestię jasno, wierząc, że ciała są zawsze naznaczone płcią i rasą, a rozróżnienie pomiędzy cechami płciowymi stanowią wciąż pilnie strzeżoną granicę w naszej rzeczywistości³⁴.

Filmowi twórcy wskazują na niemożność zbudowania sztucznej inteligencji, której głównym zadaniem jest werbalna komunikacja z człowiekiem, w oderwa-

30. Elizabeth Ezra, *The Cinema of Things: Globalization and the Posthuman Object* (New York: Bloomsbury Academic, 2018), 155.

31. *Konsultantka (Operator)*, reż. Logan Kibens, dyst. The Orchard, USA, 2016.

32. *Konsultantka (Operator)*, reż. Kibens.

33. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press, 1999), 283.

34. Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women* (Durham: Duke University Press, 1996), 9.

niu od idei płci, do której ludzcy odbiorcy są po prostu przyzwyczajeni. Słowami Balsamo, “płeć pozostaje naturalizowanym wskaźnikiem ludzkiej tożsamości”³⁵. Opcja odpłciowienia wirtualnej konsultantki w ogóle nie jest brana pod uwagę przy tworzeniu produktu, który ma przede wszystkim dobrze się sprzedać. Głos ma być kobiecy, a jego rolę legitymizuje i określa mężczyzna.

W filmie nie brakuje symptomatycznej sceny stworzenia sztucznej kobiety: Joe ubiera żonę w koszulę asystentki, układa jej nową fryzurę, a następnie umieszcza na jej głowie zestaw słuchawkowy. Mężczyzna-twórca dosłownie budzi sztuczną kobietę do życia i nadaje jej tożsamość, przygotowując ją do roli, którą ta ma odegrać. Zachowanie Joego w przywołanej scenie stawia go w jednym rzędzie z twórcami sztucznych kobiet będących niemymi lalkami, które się “po kobiecemu” ubiera i przystraja.

Joego łączy z nimi też fakt, że (przynajmniej początkowo) postrzega on nową wersję Emily jako przewyższającą pierwowzór. Artyficalna Emily góruje nad człowiekiem, gdyż wszystkie jej reakcje są mierzalne i przewidywalne. Mogą być policzone, posortowane, przeanalizowane i zaprezentowane w barwnych tabelach i diagramach, dających komfortowe poczucie pewności każdej odpowiedzi. To ważne dla Joego, który często odczuwa różne lęki o nie do końca zidentyfikowanym podłożu.

Joe zwraca też uwagę, próbując przekonać sceptyczną żonę do słuszności projektu, że wirtualna persona wydaje się niezwykle żywotna, słowami: “Nie czujesz, jak realna ona się wydaje?”³⁶. Mężczyzna wyraźnie jest pod wrażeniem tego, że udało mu się, jak przypuszcza, uchwycić esencję kobiecej dobroci i czułości, i zamknąć ją w ściśle określonych, łatwych do kontrolowania granicach produktu. Joe mówi też coś na pierwszy rzut oka dość zaskakującego, lecz istotnego z punktu widzenia rozważań na temat posthumanistycznej podmiotowości (człowieka i Innego): mianowicie, że większość reakcji “prawdziwej” Emily jest w gruncie rzeczy równie przewidywalna jak robota. Mężczyzna bowiem przeanalizował dziesiątki słownych interakcji swojej żony i doszedł do wniosku, że używa ona tylko kilku wzorców wypowiedzi, których pojawienie się z łatwością można przewidzieć. Tego typu zwrócenie uwagi na podobieństwo między ludźmi a maszynami i zacieranie różnic między nimi można uznać za posthumanistyczny moment filmu, który w diegezie staje się jednak głównie bodźcem do antytechnologicznych deklaracji Emily.

Intymny związek Joego i asystentki nie zasadza się na jasno wyartykułowanej czy nawet całkiem uświadomionej przez ludzkiego partnera równości podmiotów. Mężczyzna, podobnie jak David z *Creative Control*, nie zastanawia się zbyt

35. Balsamo, *Technologies of the Gendered Body...*, 9.

36. *Konsultantka (Operator)*, reż. Kibens.

głęboko nad statusem swojej cyfrowej kochanki, traktując ją przede wszystkim jako obiekt do wykorzystania i środek służący mu w kryzysowych sytuacjach. Joe rozmawia z wirtualną Emily, poruszając się w pętlach responsywnych, które sam wdrukował w jej program. Odpowiednimi słowami-kluczami wywołuje pożądane reakcje asystentki, które pragnie usłyszeć w danej sytuacji. Traktuje asystentkę jak doraźną pomoc w momentach kryzysowych – gdy wyczuwa nadchodzący atak paniki i potrzebuje wsparcia, a jego żony nie ma akurat przy nim, bądź gdy odczuwa potrzebę wyładowania seksualnego. W jednej z takich chwil mężczyzna masturbuje się, a Emily powtarza w zapętleniu raz za razem imię swego twórcy, a także sugerującą intymność, uspokajającą frazę “Jestem przy tobie”³⁷. Iluzja troski maszyny o dobre samopoczucie Joego przejawia się też w wysyłaniu do niego automatycznych SMS-ów po zakończonej interakcji, pytających o status sprawy, którą się zajmowali, na które ten chętnie odpowiada. W pewnym momencie jego żona, nie mogąc pogodzić się z nadmiernym zainteresowaniem męża wirtualną istotą, decyduje się go opuścić, za rozpad związku obwiniając, co ciekawe, głównie element technologiczny, który podzielił małżonków.

Afektywna relacja bohaterów zaczyna od tego momentu nosić znamiona szaleństwa. Zainteresowanie mężczyzny ciągłym ulepszaniem maszyny, w tym poszerzaniem wachlarza jej możliwych reakcji na pytania we wciąż rozbudowywanej sekretnej ścieżce, ukazane jest w filmie jako niezdrowa obsesja osoby tracącej kontakt z rzeczywistością, inwestującej swój czas w niebezpieczny związek. Joe budzi skojarzenia z szalonym naukowcem-kreatorem nowego życia, któremu cel ożywienia materii przysłonił cały świat, i którego najbliżsi (przyjaciele, rodzina) chcą uchronić od zguby. Uratować go może, jakżeby inaczej, tylko miłość prawdziwej kobiety z krwi i kości. Joe porzuca pracę nad sztucznym tworem, niszczy sekretną ścieżkę programu i odbudowuje małżeństwo z Emily, wracając na dobrze znaną drogę humanistycznego paradygmatu z człowiekiem jako koroną stworzenia, pozostającym w tradycyjnym, heteroseksualnym związku.

Jak się przekonaliśmy, “posthumanistyczne momenty” *Konsultantki* są nieliczne i przemyślane przez twórców niejako mimochodem, a próby rewolucyjnej refleksji w duchu posthumanizmu krytycznego zatrzymują się w pół kroku. Możliwości nawiązania i utrzymania afektywnej relacji człowieka przyszłości ze sztucznym wytworem nakreślone są dość pobieżnie, a ich skutki są katastrofalne. Miłość do sztucznej kobiety jest niebezpieczna – zagraża ustalonemu ludzkiemu porządkowi i doświadczeniu, doprowadzając mężczyznę do szaleństwa. Technologiczny wytwór może jedynie służyć celom zaprojektowanym przez człowieka, nie starając się wykraczać poza nie. Nie może też, będąc towarzyszem człowieka, obyć się bez płci.

37. *Konsultantka (Operator)*, reż. Kibens.

Kruszenie humanizmu. Zakończenie

Dwa analizowane w niniejszym artykule amerykańskie filmy z kuźni kina Trzeciej Kultury – *Creative Control* oraz *Konsultantka* – mieszczą się we współczesnym dyskursie science fiction, który, będąc zdolnym nawiązać unikalną relację z otaczającą nas rzeczywistością, często daje świadectwo zagubienia jednostek w gwałtownie zmieniającym się świecie. Jak twierdzi choćby Paweł Frelik³⁸, teksty kulturowe spod znaku science fiction dostarczają możliwości przeprowadzenia eksperymentów myślowych dotyczących stanu świata wokół nas i podzielenia się z odbiorcami ich wynikami, a co za tym idzie, stanowią impuls do poszerzania naszej wiedzy na temat wszechobecných linii i wektorów powiązań w rzeczywistości. Twórcy obu obrazów skrzętnie korzystają z tej okazji, ukazując zagubienie jednostki w zmieniającym się świecie, a także ludzko-nie-ludzkie splątania w historiach miłosnych angażujących człowieka i maszynę. W swoich przedstawieniach takich romansów zajmują jednak postawę dość zachowawczą; nie posuwają się zbyt daleko w dochodzeniach dotyczących możliwych implikacji intymnych relacji człowieka i maszyny w sensie, który proponują przywoływani teoretycy posthumanizmu krytycznego. Seksualność ukazanych istot wirtualnych powiela myślenie o niej jako cesze *stricte* ludzkiej i jej binarnym kategoryzowaniu bytów na męskie i żeńskie. Struktura relacji męskich twórców i ich kobiecych wytworów zaobserwowana w obu filmach wpisuje się w dużej mierze w historię kulturowych przedstawień mężczyzn jako kreatorów podporządkowanych im sztucznych kobiet. Zarówno David z *Creative Control*, jak i Joe z *Konsultantki* budują swoje ideały z myślą o znalezieniu w nich ukojenia własnych niepokojów.

Status ontologiczny filmowych istot sztucznych jako przedmiotów przynależnych do świata martwej materii nie zostaje w diegezie żadnej z opowieści specjalnie podważony; można zaryzykować stwierdzenie, że jedynie nieznacznie nadkruszony w pewnych nielicznych, niedookreślonych sugestiach płynących do nas z ekranu. Momentami, które można nazwać, za Stefanem Herbrechtem i Ivanem Callusem³⁹, posthumanistycznymi, są te chwile, w których integralność ludzkiego doświadczenia męskich protagonistów zostaje podważona albo choć poddana refleksji. Są to także te chwile, w których dyskutuje się zasadność myślenia o tzw. esencji człowieczeństwa, czyli jakiegoś elementu istniejącego jakoby w każdym z nas, sprawiającego, że znajdujemy się wyżej w hierarchii bytów. Jak zauważyliśmy wcześniej, wytropione przez nas takie momenty nie są liczne. To sceny z *Creative Control*, w których barwny awatar Sophie wyróżnia się wyraźnie na tle czarno-białego świata przedstawionego i ludzkich bohaterów,

38. Frelik, *Kultury wizualne...*

39. Herbrechter, Callus, "What is a Posthumanist Reading?"

domagając się od nas wzmożonej uwagi i wskazując na własną odmiennność. Przemieszanie porządków ludzkiego i nie-ludzkiego dostrzegliśmy też w fakcie zręcznego manipulowania przez twórców filmu obiema postaciami Sophie – tak, że awatar i żywa aktorka często zamieniają się miejscami, nie tylko oszukując Davida w diegezie filmu, lecz także puszczając oko do nas, widzów.

W *Konsultantce* podobnych znaków mających sygnalizować kruszenie humanizmu też jest kilka. Należy do nich choćby próba zasugerowania możliwości zaistnienia sztucznego, zdolnego oddziaływać afektywnie bytu poza uniwersum okulocentrycznym. Oparcie intymnej relacji między Joem a wirtualną Emily na bodźcach pozawzrokowych, przede wszystkim na dźwięku i głosie, zinterpretować można jako ważny sygnał dotyczący odchodzenia od tradycyjnie ludzkiego, *nomen omen*, widzenia świata i związków w nim występujących w kierunku doceniania relacji międzymysłowych. W filmie znajdują się również sceny prowokujące do przemyślenia na nowo wyjątkowości ludzkich doświadczeń. W jednej z nich rozmawiający z żoną Joe zwraca uwagę na zaskakujące podobieństwo człowieka i maszyny wyłaniające się z jego badań. Oba byty można sprowadzić, według niego, do pewnego wzorca pozwalającego przewidzieć ich przyszłe reakcje. W oczach kobiety nie stanowi to jednak sensacyjnego odkrycia, lecz jest wysoce alarmujące i świadczy o utracie przez mężczyznę zdolności do trzeźwej oceny rzeczywistości. Emily martwi się o zdrowie psychiczne męża, a także zaczyna przejawiać niechęć wobec swojej kopii, którą będzie bezpośrednio obwiniać o rozpad małżeństwa.

Jednak najważniejszym argumentem na rzecz posthumanistycznego wydzźwięku wyżej analizowanych obrazów będzie sam fakt ukazania możliwości zawiązania relacji afektywnej z bytem nie-ludzkim. Protagonisci obu filmów, świadomie bądź nie, swoim uwikłaniem w niedookreślone, afektywne relacje z tworem technologicznym, zaświadczenia o sprawczości i zdolności do oddziaływania owego postludzkiego Innego. Czyniąc to, wskazują, że sprawczość nie jest ściśle określonym punktem zapisanym w binarnym systemie zero-jedynkowym i cechującym jedynie człowieka, lecz raczej właściwością, która może być z powodzeniem przynależna także istotom nie-ludzkim, zdawałoby się stojącym niżej w hierarchii bytów.

Postludzkie obrazy wirtualnych istot stwarzają wyłom w humanistycznym dyskursie dotyczącym reprezentacyjności, zrywając z bezpośrednimi odniesieniami do swoich źródeł. Zarówno cyfrowy awatar Sophie, jak i głosowa wersja Emily stają się nowymi bytami charakteryzującymi się odmiennymi jakościami, niezależnymi od swoich pierwowzorów. Niestety, z tego powodu odbierane są przede wszystkim jako zagrożenie – żona Joego oskarża wirtualną Emily o bezdusność, odczłowieczenie i zrujnowanie małżeństwa, a awatar Sophie przysłania Davidowi “prawdziwy” obraz rzeczywistości, łudząc mężczyznę iluzorycznym mirażem.

Posthumanizm krytyczny wespół z dyskursem science fiction pragnie badać nowe terytoria, które poszerzą naszą wiedzę dotyczącą świata i relacji w nim istniejących, a także na temat tego, jak je zmieniać. Filmy przedstawione w niniejszym szkicu także partycypują w oględzinach zmieniającej się rzeczywistości, zachęcając do krytycznego namysłu nad naszymi związkami z innymi bytami – i mimo że czynią to wciąż z pewną ostrożnością, niepewnie badając *terra incognita* pod stopami, to wylomu w murze tradycyjnego, arcyłudzkiego podejścia do świata nie da się już załatać.

Bibliografia

- Balsamo, Anne. *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Durham: Duke University Press, 1996.
- Barthes, Roland. *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. Jacek Trznadel. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2008.
- Braidotti, Rosi. *Po człowieku*, przeł. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014.
- Braidotti, Rosi. "Cztery tezy na temat feminizmu po człowieku", przeł. Aleksandra Derra. *Avant X* (3) 2019, 1–25.
- Dickinson, Benjamin, reż. *Creative Control*. 2015. Against Gravity.
- Ezra, Elizabeth. *The Cinema of Things. Globalization and the Posthuman Object*. New York: Bloomsbury Academic, 2018.
- Ferrando, Francesca. "Is the Post-Human a Post-Woman? Cyborgs, Robots, Artificial Intelligence and the Futures of Gender: A Case Study". *European Journal of Futures Research* 43, 2 /2014, 1–17..
- Frelik, Paweł. *Kultury wizualne science fiction*. Kraków: Universitas, 2017.
- Gryz, Andrzej. "Kino Trzeciej Kultury. Nowe inspiracje współczesnego amerykańskiego science fiction." *Kwartalnik Filmowy*, tom 93–94, nr 153–154, 2016, 100–113.
- Hayles, Katherine. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- Herbrechter, Stefan, Ivan Callus. "What is a Posthumanist Reading?". *Angelaki* 13, 1/2008, 95–111.
- Jonze, Spike, reż. *Ona (Her)*. 2013. United International Pictures Sp z o.o.
- Kac-Vergne, Marianne. "Sidelining Women in Contemporary Science-Fiction Film". *Miranda* 12, 2016, 1–16.
- Kibens, Logan, reż. *Konsultantka (Operator)*. 2016. The Orchard.
- MacCormack, Patricia. "Posthuman Sexuality. From Ahumanity to Cosmogenic Desire". W: *A Feminist Companion to the Posthumanities*, red. Cecilia Åsberg, Rosi Braidotti, 35–43. Cham. Springer International Publishing AG, 2018.
- Mulvey, Laura. "Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne", przeł. Jolanta Mach. W: *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, red. Kamila Kuc, Lara Thompson, 33–47. Kraków–Warszawa: Korporacja ha!art–era nowe horyzonty, 2010.
- Toffoletti, Kim. *Cyborgs and Barbie Dolls. Feminism, Popular Culture and the Posthuman Body*. London and New York: I.B. Tauris, 2007.
- Wennergard, Sophie. "Posthuman Desire in Robotics and Science Fiction". W: *Love and Sex with Robots. LSR 2017. Lecture Notes in Computer Science*, red. Adrian David Cheok, David Levy, 37–50. Cham: Springer International Publishing, 2018.
- Wosk, Julie. *My Fair Ladies. Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves*. New Brunswick, New Jersey and London: Rutgers University Press, 2015.

