

NIELUDZCY MIESZKAŃCY KULTURY POPULARNEJ

„Kultura popularna” to pojęcie nienowe. Jego konstrukcja językowa informuje o tym, że kulturą popularną jest taka kultura lub taki jej wycinek, który ma cechy pozwalające orzekać o szczególnym społecznym osadzeniu zbioru zjawisk nazywanych tym pojęciem. Najprościej zatem zdefiniować kulturę popularną, wychodząc od stwierdzenia, czym nie jest – nie jest ona mianowicie kulturą „elitarną”, „wysokoartystyczną” ani „oficjalną”. Przymiotnik „popularny” odnosi się tu do łacińskiego źródłosłowu (*popularis*), chociaż – inaczej niż w literaturze klasycznej (por. np. „aura popularis”, Wergiliusz, *Eneida*, III, 816) – funkcjonuje on współcześnie w charakterze opisowym, a nie pejoratywnym.

Warto nadmienić, że słowo „kultura” w tym kontekście używane jest raczej nie w szerokim rozumieniu antropologicznym (jako nazwa całokształtu przekazywanych międzypokoleniowo wytworów człowieka), lecz węższym, wskazującym przede wszystkim na szczególnego rodzaju byty o charakterze autotelicznym, tj. utwory, które możemy nazwać artystycznymi, pamiętając o wszystkich problemach ze stosowaniem tej kwalifikacji i nie przesądzając o ich estetycznej wartości. Kultura popularna jest zbiorem tych wypowiedzi artystycznych, które są zaadresowane do bardzo szerokiego kręgu odbiorców, a więc – w odróżnieniu od treści i form, które zaliczylibyśmy do kultury elit – nie zakładają żadnego lub prawie żadnego przygotowania do ich odbioru. Oczywiście po to, żeby na przykład czytać literaturę popularną, trzeba w ogóle umieć czytać; powyższa uwaga o braku konieczności przygotowania wstępnego wskazuje na to, że do odbioru literatury popularnej nie są potrzebne te kompetencje, które pozwalają analizować jej formę po to, żeby umieścić ją na tle innych zjawisk podobnego rodzaju. Tym, co wyróżnia recepcję utworów narracyjnych właściwych kulturze popularnej, jest koncentracja na przebiegu fabuły i losach przedstawionych postaci.

Nie wszystkie utwory adresowane do szerokiego kręgu odbiorców nazwiemy kulturą popularną. Trudno byłoby bez zastrzeżeń zaliczyć do tej kategorii choćby pomoce szkolne czy przekazy propagandowe. Utwory kultury popularnej zorientowane są na takie potrzeby rzesz społecznych, jak rozrywka czy przeżycia związane ze śledzeniem zajmujących historii, w których uczestniczą ludzcy i nieludscy bohaterowie.

Kolejne kryterium pozwalające zrozumieć, czym jest kultura popularna, stanowi mechanizm ekonomiczny. Kultura uważana za wysoką czy elitarną z zasady wymaga pewnej formy mecenatu; mecenasem może być monarcha, zamożna

arystokracja rodowa czy mieszczaństwo, dziś tę funkcję sprawuje państwo za pośrednictwem finansowanych z publicznego budżetu instytucji kultury. Tymczasem kultura popularna utrzymuje się przede wszystkim z tego, że jest sprzedawana. Rzecz jasna formy tej sprzedaży mogą być bardzo różne – inna jest sytuacja wędrownego śpiewaka wykonującego pieśni dziadowskie, inna powieściopisarza publikującego w odcinkach na łamach wysokonakładowej prasy, inna producenta filmu, a jeszcze inna koncertującego na stadionach muzyka; wszystkim tym sytuacjom wspólne jest to, że ostatecznie o trwaniu utworów kultury popularnej decydują gusta i potrzeby publiczności.

„Kultura popularna” to pojęcie niejednokrotnie traktowane wymiennie z „kulturą masową”. To drugie pojęcie odsyła do takiej kultury, która jest komunikowana za pośrednictwem mediów masowych; z tego punktu widzenia można wyznaczyć – jakkolwiek w sposób bardzo umowny – datę, kiedy kultura masowa się zaczęła, przyjmując za cezurę na przykład wynalazek linotypu, fotografii czy filmu. Media masowe służyły i służą rozpowszechnianiu przede wszystkim kultury popularnej, ale nie każda kultura popularna jest kulturą masową, wszak o kulturze popularnej można mówić w odniesieniu do zjawisk sprzed pojawienia się mediów masowych.

Ryzykując pewne uogólnienie, można powiedzieć, że każda formacja kulturowa, począwszy od starożytności (por. np. twórczość Ksenofonta z Efezu¹), miała swoją kulturę popularną. Z tego punktu widzenia powinniśmy mówić raczej o wielu, często trudno porównywalnych kulturach popularnych, a nie o jednej kulturze popularnej. Najczęściej mówiąc o kulturze popularnej, ma się na myśli współczesność, jakkolwiek problematyczne byłoby to pojęcie.

Historia kultury zna wiele przykładów zjawisk, których jednoznaczne zaliczenie do kultury popularnej albo wysokoartystycznej nastęrcza nie lada problemów; to, co popularne, i to, co wysokoartystyczne, nieraz wzajemnie się przenika. Dodatkowo komplikuje ten obraz fakt, że kultura popularna była przez wieki ściśle związana nie tylko z folklorem, ale też z religią. W tym ostatnim przypadku chodzi nie tylko o to, że kultura popularna żywi się mitami religijnymi czy właściwymi piśmiennictwu religijnemu strukturami narracyjnymi (por. np. apokalipsy), ale także o to, że same kanoniczne teksty religijne bywają skonstruowane w sposób podobny do przekazów kultury popularnej. Dla przykładu – w epizodycznej fabule *Dziejów Apostolskich* św. Łukasza odnajdziemy motywy rodem z literatury przygodowej (burza na morzu i katastrofa statku, pozorna śmierć jednego z bohaterów itd.).

Zróżnicowanie kultury popularnej można ujmować zarówno na osi czasu, jak i na osi społecznej, tzn. z jednej strony można zwracać uwagę na zmienność kultury popularnej w porządku historycznym, z drugiej zaś koncentrować uwagę na jej wielorakim funkcjonowaniu w konkretnym społeczeństwie, uchwyconym w sposób, powiedzielibyśmy, fotograficzny. W drugiej z wyróżnionych perspektyw ważne jest to, że formalnie te same treści kultury popularnej są inaczej odbierane przez różne klasy czy stany społeczne. Dla zbiorowości o niskim poziomie kapitału kulturowego treści kultury popularnej przeważnie są jedynymi, których percepcja nie nastęrcza problemów związanych z deszyfracją zbyt złożonych kodów.

¹ Por.: N. Holzberg, *Powieść antyczna. Wprowadzenie*, przeł. M. Wójcik, Wydawnictwo Homini, Kraków 2003.

Tymczasem osoby wyposażone w wysoki poziom kapitału kulturowego (za sprawą edukacji czy oddziaływania środowiska rodzinnego), podtrzymywany przez systematyczne kontakty z dziełami sztuki wysokoartystycznej, obcuje z kulturą popularną w inny sposób. Różnica ta wynika po pierwsze z tego, że w ich przypadku treści kultury popularnej zazwyczaj stanowią tylko część tego, czym się interesują, a po drugie posiadany kapitał kulturowy umożliwia im taką recepcję, którą dziś moglibyśmy określić jako zdystansowaną lub ironiczną. Innymi słowy, intelektualista jest w uprzywilejowanej sytuacji – nie dość, że ustanawia i podtrzymuje płynne, ale jednak czytelne granice między kulturą wysokoartystyczną a kulturą popularną, to jeszcze może sobie pozwolić na kontemplowanie twórców tej drugiej bez ryzyka uszczerbku dla swojego statusu.

Zainteresowanie elit intelektualnych kulturą popularną ma długą historię. Bardzo dobrze dokumentuje to klasyczna synteza pióra Giuseppe Cocchiary pt. *Dzieje folklorystyki w Europie*²; autor demonstruje przekonująco uwikłanie wczesnej fazy zainteresowania kulturą popularną, zwłaszcza tą inspirowaną folklorem, w poszukiwanie rzekomo zagubionych przez elity sił twórczych i związków z tym, co „autentyczne”. Dzieje zainteresowań kulturą popularną dostarczają zatem bogatego materiału źródłowego do dziejów samowiedzy elit.

W tym kontekście warto zauważyć, że przynajmniej od lat siedemdziesiątych XX w. znajomość najważniejszych postaci i fabuł kultury popularnej wskazuje się jako obowiązkowy element wykształcenia każdego humanisty mającego ambicje rozumienia współczesnego świata. Dziś zainteresowanie intelektualistów kulturą popularną nie budzi kontrowersji. Trudno byłoby też przeciwstawiać kulturę popularną tej wysokoartystycznej na podstawie tego, że tylko kultura wysokoartystyczna miewa cechy kanoniczności; postaci stworzone przez Mary Shelley czy Brama Stokera, obdarzeni nadludzkimi mocami bohaterowie komiksów Marvela, a także obcy, androidy i cyborgi wykreowane w filmach Ridleya Scotta czy Jamesa Camerona mogą współwystępować z Werterem czy Hansem Castorpem. Doniosłość niektórych, powiedzielibyśmy, kanonicznych postaci i fabuł kultury popularnej nie sprowadza się do faktu natury ilościowej, tzn. tego, że są one rozpoznawane przez rzeszę ludzi, ale wynika z ich mocy skupiania i alegoryzacji najważniejszych problemów nurtujących zbiorową świadomość i nieświadomość współczesnych. Ten rodzaj perspektywy badawczej doskonale reprezentuje *Superman w literaturze masowej* Umberta Eco³ z 1976 r., zbiór studiów silnie inspirowanych myślą Antonia Gramsciego.

Nie da się zrozumieć współczesnej kultury popularnej bez uwzględnienia wręcz rewolucyjnej zmiany w dziedzinie komunikacji, jaką było pojawienie się i rozpowszechnienie internetu. Choć w różnych niszach kultura popularna rozwijała się dzięki aktywnemu zaangażowaniu jej konsumentów, to wraz z rozwojem nowoczesnych mediów rola szeregowych odbiorców malała. Przemysł filmowy i wydawniczy, radio czy telewizja w znacznej mierze narzucały gotowe treści, które można było przetwarzać najczęściej poza głównym obiegiem kulturowym (oczywiście, nawet wtedy rola odbiorców nie była całkowicie bierna, jak się nie-

² Por.: G. Cocchiara, *Dzieje folklorystyki w Europie*, przeł. W. Jekiel, wstęp i rozdz. o folklorystyce polskiej: J. Krzyżanowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1971.

³ Por.: U. Eco, *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna – między retoryką a ideologią*, przeł. J. Ugniewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996.

kiedy sądzi⁴). Sytuację dramatycznie zmienił rozwój internetu, zwłaszcza Web 2.0 – w wielu wymiarach zatarł się podział na twórców/producentów i odbiorców/konsumentów. Świadectwem tego jest rozwój fandomów – społeczności fanów, skupionych wokół pewnej postaci, dzieła czy tematu, którzy nie tylko dyskutują o ulubionym, kanonicznym tekście kultury popularnej, ale także uzupełniają go o własną twórczość (opowiadania, grafiki, gry komputerowe, a nawet dzieła muzyczne)⁵. Oczywiście, fandomy istniały także w czasach przed internetem (np. fanów *Star Treka* czy *Gwiezdnych wojen*), ale współcześnie ich wpływ na komercyjnych producentów wzrósł niepomniernie. Prowadzi to zresztą do wielu konfliktów: czy to prawnych (zakres ochrony majątkowych i niemajątkowych praw autorskich), czy obyczajowych (rozwój erotycznej i pornograficznej twórczości fanów).

Trudno dziś mówić o klasycznych procesach homogenizacji w kulturze masowej, gdy często w danym fanowskim uniwersum początkiem serii produkcji jest gra komputerowa czy komiks, a nie powieść. Co ważniejsze, rozwinął się nie tylko nowy język „cyfrowego pokolenia”, ale również zmieniły się schematy poznawcze. Lev Manovich wskazuje na przykład na przejście od logiki narracji do logiki bazy danych⁶. Nowe media umożliwiają, a nawet wymuszają wybór własnej „ścieżki” narracyjnej w ramach oferowanego uniwersum. Dzisiejszy konsument kultury popularnej nie tylko może łatwo tworzyć nowe dzieła i je upubliczniać dzięki darmowym i prostym narzędziom, ale również oczekuje od wielu dzieł „wbudowanej” interaktywności.

Obecnie dysponujemy bogatą bibliografią prac poświęconych wielorakim zagadnieniom kultury popularnej, zainteresowanie badawcze tą sferą rzeczywistości wydaje się nie słabnąć, o czym świadczą niezliczone tematy konferencji naukowych, monografii czy tomów zbiorowych, a także wydawanie czasopism naukowych, także w Polsce, w całości poświęconych tej tematyce. Z bogatej palety zagadnień postanowiliśmy wybrać jako przedmiot dociekań takich bohaterów, którzy są bytami nieludzkimi. Postaci te personifikują nadzieje i lęki współczesnego świata, których ekspresją, choć niebezpośrednią, jest kultura popularna.

Oczywiście postaci tego rodzaju nie należy wiązać tylko z kulturą popularną. Nie-ludscy aktorzy występują choćby w mitach religijnych, podaniach ludowych czy klasycznej literaturze dla dzieci i młodzieży. Podobnie literatura wysokoartystyczna nie stroni od takich bohaterów, czego najlepszym dowodem twórczość romantyków. Chodzi tu zatem nie tyle o uczynienie z obecności nieludzkich bohaterów wyróżnika kultury popularnej, ile o zwrócenie uwagi na ich nowe kostiumy i nowe role. Postać robota jako aktora społecznego wprowadził już w 1920 r. Karel Čapek⁷, marzenie o ożywieniu martwego ciała jest starsze niż postać Frankensteina (świadczy o tym choćby legenda o Golemie), wampiry i zombie

⁴ Por.: S. Hall, *Ustrukturyzowana komunikacja wydarzeń*, w: *Kultura i hegemonia. Antologia tekstów szkoły z Birmingham*, red. M. Wróblewski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012, s. 79–114.

⁵ Szerzej: H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, London 2012.

⁶ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 332.

⁷ Por.: K. Čapek, *R.U.R. Rossum's Universal Robots*, w: tenże, *Dramaty*, przeł. A. Sieczkowski, Cz. Sojecki, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1956.

mają rodowód ludowy bądź religijny, a nadludzką sprawnością fizyczną połączoną z przekonaniem o znajdowaniu się poza porządkiem prawnym i moralnym dysponował już hrabia Monte Christo; nie zmienia to faktu, że dziś te postaci wyrażają nowe treści.

Wiele wskazuje na to, że ważną cezurą dla współczesnej kultury popularnej jest druga wojna światowa. Wiąże się z nią geneza takich postaci, jak Kapitan Ameryka czy Red Skull, a także pamięć o wydarzeniach, które odcisnęły trwałe piętno na stosunku wielu społeczeństw do idei postępu naukowego jako środka do osiągnięcia powszechnego szczęścia. Stopniowo docierająca do opinii publicznej wiedza o roli, jaką odegrali poszczególni uczeni w hitlerowskim aparacie zagłady, a także świadomość niszczycielskiego potencjału broni nuklearnej użytej w Hiroszynie i Nagasaki, sprawiły, że z domeny rozumu nauka przesunęła się w stronę źródła możliwej zagłady ludzkości. Takie wyobrażenia i związane z nimi emocje podgrzewała skutecznie atmosfera zimnej wojny oraz proliferacja zarówno samej broni nuklearnej, jak i szerzej pojętej broni niekonwencjonalnej (chemicznej i biologicznej), projektowanej w laboratoriach uczonych.

Ambiwalentny stosunek do świata nauki dobrze ilustrują postaci komiksowych superbohaterów z uniwersum Marvela – wprawdzie skutkiem prac naukowych albo wypadku w laboratorium są nadludzkie moce pozytywnych bohaterów, ale także czarne charaktery korzystają ze zdobyczy nauki i techniki.

W ostatnich dziesięcioleciach XX w. lęk przed skutkami użycia broni masowego rażenia ustąpił nieco pola zagrożeniom związanym z katastrofalnymi skutkami ekologicznymi niekontrolowanej produkcji przemysłowej. Za autorem koncepcji społeczeństwa ryzyka można stwierdzić, że „możliwość świadomego lub nieświadomego popełnienia samobójstwa przez zbiorowość jest w istocie historyczną nowością, która rozbija w pył wszystkie pojęcia moralne, polityczne i społeczne – nawet pojęcie «efektu ubocznego»”⁸. W podobnym duchu wypowiada się Marc Augé: „Kryzys świadomości globalnej dotyczy naszego miejsca we wszechświecie: wiemy już, że żyjemy na nieskończenie małej planecie w nieskończenie wielkim kosmosie [...] – planecie kruchej, którą ponadto traktujemy źle. Ta świadomość ekologiczna, ta świadomość nieszczęśliwa jest faktem radykalnie nowym w historii ludzkości”⁹. Jakkolwiek ludzkość jeszcze nie zdołała się unicestwić, świadomość realności takiego obrotu spraw sprawiła, że powstało wiele filmów, utworów literackich czy gier osadzonych w realiach postapokaliptycznych. Nieprzypadkowy jest repertuar przyczyn, które w tych scenariuszach prowadzą do końca świata, jaki znamy – od wojny nuklearnej przez wyczerpanie się źródeł energii po globalną katastrofę ekologiczną, która skutecznie zmniejsza populację ludzi za pomocą gwałtownie podwyższonej albo obniżonej temperatury powietrza, pustynnienia krajobrazu albo zalania łądów przez wody z topniejących lodowców¹⁰.

Pesymistyczne wizje przyszłości w przekazach współczesnej kultury popularnej zyskują dodatkowe wymiary za sprawą społecznej recepcji najbardziej spektakular-

⁸ U. Beck, A. Giddens, S. Lash, *Modernizacja refleksyjna. Polityka, tradycja i estetyka w porządku społecznym nowoczesności*, przeł. J. Konieczny, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 230.

⁹ M. Augé, *L'anthropologie et le monde global*, Armand Colin, Paris 2013, s. 108.

¹⁰ Por.: L.M. Nijakowski, *Popularne postapokalipsy późnej nowoczesności*, w: *Mit, prawda, imaginacja*, red. P. Kowalski, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011, s. 243–269.

nych rezultatów prac naukowych w dziedzinie genetyki oraz informatyki i robotyki. Z jednej strony klonowanie ludzi, z drugiej zaś tworzenie humanoidalnych robotów (androidów) wyposażonych w świadomość pozwala pisarzom i scenarzystom formułować pytania o szczególny status człowieka, przy czym nie chodzi już o problem dostrzeżenia ludzkich cech w androidzie, ale o postawienie znaku zapytania przy twierdzeniu, że człowiek jest czymś więcej, a nie czymś mniej niż maszyna.

Literackie i filmowe roboty wyzwalają się spod panowania człowieka, dążąc do odwrócenia hierarchii władzy, a czasem wręcz do fizycznej eksterminacji gatunku ludzkiego. Scenariusze te można traktować jako wariacje na temat zagłady spowodowanej nieoczekiwanymi konsekwencjami rozwoju naukowo-technicznego, są one jednak także świadectwem postaw neoluddystycznych¹¹, polegających na sprzeciwie wobec nadmiernej informatyzacji pracy i życia codziennego. Neoluddycy, tak jak autorzy wielu popularnych fabuł, dostrzegają zagrożenia w zautomatyzowanej inwigilacji, gromadzeniu i przetwarzaniu wielkich ilości informacji, zwłaszcza przez wielkie korporacje świadczące usługi teleinformacyjne.

Losy popkulturowych nadludzi mogą być dobrym źródłem wiedzy o napięciach wewnątrz wielkich systemów mitologii politycznych. Suwerenność narodu amerykańskiego opiera się m.in. na przeświadczeniu o tym, że ponieważ to wolni duchem ludzie wybili się na niepodległość, zdobywając ją z bronią w rękę, ostatnim bastionem wolności i praworządności jest jednostka zdolna bronić siebie i swoich bliskich. Ten ideał w najwyższym stopniu personifikują bohaterowie komiksowi, tacy jak Spider-Man, Hulk czy Batman. Z tego punktu widzenia kondycja superbohatera jest echem stanu politycznej samowiedzy. Warto zatem zwrócić uwagę na to, że superbohaterowie nie w każdym tego słowa znaczeniu są nieśmiertelni. Kapitan Ameryka został zabity, podobnie Peter Parker (Spider-Man); w niekanonicznej serii *Ultimate Spider-Man* kostium przywdziewa już nie biały mężczyzna, lecz Miles Morales, osoba o niejednoznacznym pochodzeniu rasowym.

Ciemną stroną przemian kultury popularnej, ale i akademickiej, jest rozwój specyficznego „gatunku”, który można określić mianem „akademickiego fandumu”. Wiele osób pragnie swoim ulubionym tekstom poświęcić naukowe studia, ale często sprowadzają się one do szczegółowego opisu świata przedstawionego filmu czy powieści. Nawet jeśli teksty te onieśmielają czytelnika kompetencją fanowską, to niejednokrotnie rozczarowują powierzchownością interpretacji. W szczególności brakuje pogłębionej świadomości metodologicznej, postawienia pytań badawczych i osadzenia ich w kontekście teoretycznym czy ujawnienia korpusu źródeł, które są podstawą przedstawionych uogólnień. Zebrane w tym numerze artykuły są zatem również próbą pokazania, że można pisać o wybranych światach kultury popularnej, a zarazem oferować czytelnikowi naukową „wartość dodaną”.

Numer otwiera artykuł Marcina Niemojewskiego pt. *Istoty żywe, posiadające logos*, w którym autor analizuje miejsce nieludzkich bohaterów powieści Tolkiena, koncentrując uwagę na sferze językowej. Z kolei Błażej Popławski w tekście pod znamienym tytułem *Szczeliny i Tryskacze* rekonstruuje dyskursywne mechanizmy wytwarzania potworności w powieści *Szczelina* Doris Lessing. Artykuł Kamili Kowalczyk traktuje o postaci czarownicy w kulturze popularnej odwołującej się

¹¹ Por.: *Against Technology: From the Luddites to Neo-Luddism*, red. S.E. Jones, CRC Press, London 2006.

do twórczości Wilhelma i Jakuba Grimmów; wielorakie popkulturowe wcielenia czarownicy z jednej strony odpowiadają na różne potrzeby odbiorców, z drugiej zaś wzbogacają tę postać o współczesne odniesienia. Martyna Mieszkowska docieka źródeł estetycznej fascynacji bezformiem, wskazując na związek z lękiem przed utratą tożsamości. Piotr Fortuna w artykule o „mrocznym przedmiocie przytulania” demonstruje kontekst obyczajowych kontrowersji dotyczących jednego z popularnych fandomów. Bartłomiej Kozek w artykule pt. *Przesuwając granice – utopia i odmiennność w świecie Star Treka* pokazuje, w jaki sposób świat przedstawiony popularnego serialu *science fiction* umożliwia stawianie fundamentalnych pytań światopoglądowych i politycznych. Z tego punktu widzenia serial opowiada swego rodzaju społeczną utopię, której źródła można szukać w tradycji oświeceniowej. Im bliżej końca bloku tematycznego, tym silniej obecne są tematy charakterystyczne dla współczesnej kultury popularnej. Atrakcyjnym przedmiotem badań autorów zgromadzonych tu artykułów okazała się postać żywego trupa – figura krytyki społecznej bądź nowego modelu polityki, taka, która dobrze ilustruje zjawisko rozhermetyzowania typowych dla kultury popularnej gatunków narracji i właściwych im imaginariów. Analizowane przez poszczególnych autorów źródła stanowią zwierciadło, czasem krzywe, zbiorowych lęków związanych z wyobrażonymi konsekwencjami niepokojących zjawisk społecznych czy poszerzających się kompetencji wyposażonych w sztuczną inteligencję maszyn. Nie mogło zatem zabraknąć tematu postapokalipsy. Zamykający blok artykuł Lecha M. Nijakowskiego rekonstruuje światy przedstawione, które znajdują się na przeciwległym biegunie kanonicznego dla oświecenia sformułowania idei postępu, w sposób najdoskonalszy wyrażonej przez Condorceta – otóż współczesne narracje o robotach, androidach i cyborgach przekonują, że na epokę powszechnego szczęścia jako konsekwencję kumulującej się wiedzy technicznej raczej nie mamy co liczyć.

Roman Chymkowski, Lech M. Nijakowski