

Katarzyna Nowaczyk-Basińska,
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Nieśmiertelność – nowy performans kulturowo- -technologiczny XXI wieku

Immortality – a New Cultural and Technological
Performance of Twenty-First Century

Streszczenie

XXI wiek przewartościowuje oswojone kategorie *humanitas*. Rozróżnienie na ludzkie i nie-ludzkie, żywe i nie-żywe, realne i wirtualne zaczyna tracić swoją wyrazistość, a granice obecności i pamięci zostają przesunięte. Otwiera się przestrzeń dla eksperymentu, w którym śmierć oznaczać może niebawem tylko „zmianę statusu” – z biologicznego w wirtualny lub w inny postbiologiczny stan istnienia, gdzie poszerzeniem i przedłużeniem ciała jest technologia, przywracająca jego funkcje życiowe. To w istocie nowy projekt funkcjonowania w świecie, propozycja, nieznanego dotąd, pośmiertnego performowania. Na istniejące na rynku amerykańskim projekty – Eterni.me, LifeNaut i Cryonics Institute – oferujące formy technologicznego uobecnienia po śmierci – autorka patrzy z perspektywy performansu w rozumieniu McKenziego ze szczególnym uwzględnieniem performansu technologicznego i kulturowego. Są to pomocne kategorie, które pozwalają uchwycić zjawisko nieśmiertelności i przeanalizować jego zasadnicze właściwości: technologiczną wydajność i kulturową skuteczność.

Słowa kluczowe: nieśmiertelność, transhumanizm, performans technologiczny, performans kulturowy.

Abstract

Twenty-first century reevaluates familiarized categories of *humanitas*. The distinction between human and non-human, living and dead, real and virtual begins to lose its clarity and the boundaries of presence and memory are being moved. Virtual reality opens a space for an experiment in which biological death may soon mean only a “change of status” – from biological to virtual or other post-biological state of living where technology is the extension and expansion of a body, and restores its vital functions. It is in fact a new project of functioning in the world, offering previously unknown, posthumous performance. The author looks at projects existing in the US market – Eterni.me, LifeNaut and the Cryonics Institute – offering a form of technological re-presentation after death, from the perspective of performance within the meaning suggested by McKenzie, with a particular emphasis on technological and cultural performance. These are helpful categories that allow to capture the phenomenon of immortality and analyze its essential characteristics: technological efficiency and cultural effectiveness.

Keywords: immortality, transhumanity, technological performance, cultural performance.

Zawieszenie pewności

XXI wiek nieustannie redefiniuje kategorie *humanitas*, przesuwając granice pomiędzy tym, co ludzkie i nie-ludzkie, żywe i nie-żywe, realne i wirtualne. W nowym horyzoncie myślowym cyfrowa lub inna postbiologiczna aktywność po śmierci przestaje być domeną literatury *science fiction*, a staje się coraz bardziej realną propozycją, znajdującą swoje podstawowe uzasadnienia w technokulturowym paradygmacie (uprawomocnionym przez D. Haraway i B. Latorę), zwrocie cyfrowym charakteryzującym ostatnie dwie dekady, a także wewnętrznie spolaryzowanym paradygmacie transhumanistycznym. Śmierć oznaczać może niebawem tylko „zmianę statusu” – z biologicznego w wirtualny lub w inny postbiologiczny stan istnienia, gdzie poszerzeniem i przedłużeniem ciała jest technologia przywracająca jego funkcje życiowe. Na pojawiające się na rynku projekty oferujące formy technologicznego uobecnienia po śmierci spojrzę z perspektywy performansu w rozumieniu McKenziego jako „nowego sposobu kształtowania władzy i wiedzy” (McKenzie 2011: 23). Kategoria performansu staje się pojemną formą mieszczącą zagadnienia społeczno-kulturowo-technologiczne oraz zobowiązuje do pytania o miejsca z pogranicza – pamięć i aktywność człowieka oraz maszyny, zderzenia elementów żywych z przygotowanym technologicznie schematem działania.

Projekty dotyczące nieśmiertelności to spotkanie nauki, która eksploruje nieznanne dotąd obszary, tworzy nowe rozwiązania, przekracza istniejące ograniczenia, i kultury, która pozostając z nauką

w bardzo silnych, symbiotycznych związkach, negocjuje znaczenia i eksperymentuje z nowymi sposobami myślenia i zachowania. Każda technologia jest przejawem kulturotwórczej aktywności człowieka. XXI wiek przynosi znaczące, ciągle rozpoznawalne dopiero przemiany w sposobie myślenia – od Eterni.me (zob. Nowaczyk-Basińska 2015) przez podobne projekty omówione w dalszej części, jak LifeNaut czy Soul Catcher – aż po Instytut Krioniki zamrażający ciała pacjentów w nadziei na ich technologiczne ożywienie¹.

Podjęwana przeze mnie refleksja badawcza wyrasta z gruntu humanistycznego, lecz zmierza w kierunkach postantropocentrycznych, w których człowiek, natura i technologia zaczynają funkcjonować jako sieć wzajemnych zależności; układ scalony, w którym żaden z elementów nie ma uprzywilejowanego miejsca, a tylko wzajemne powiązania i relacje utrzymują go w homeostazie. W tym układzie nierozzerwalnych zależności rodzi się pytanie o nieśmiertelność, która stanowi część technokulturowego performansu współczesności.

Projekty

W styczniu 2014 roku w mediach pojawiła się informacja o nowej usłudze – cyfrowej nieśmiertelności. Amerykański projekt Eterni.me zakłada stworzenie wirtualnego awatara, który ma naśladować wygląd, zachowanie i osobowość potencjalnego klienta portalu po jego śmierci, a przez to pozorować technologicznie jego ciągłą obecność. „Jesteśmy zespołem utalentowanych inżynierów i designerów, którzy spotkali się w ramach Programu MIT,

¹ W tym omówieniu zajmuję się wyłącznie projektami realizowanymi w Stanach Zjednoczonych. Istotne jest jednak to, że nad zagadnieniem nieśmiertelności pracują również zespoły naukowe w Rosji, i to niewątpliwie ważny kontekst dla rozważań dotyczących technologicznego uobecnienia po śmierci. Zob. m.in. 2045 Initiative <http://2045.com/> (dostęp: 30.03.2016).

by poszukać rozwiązania trudnego problemu ludzkości² – tak o zespole pisze Marius Ursache – designer, z wykształcenia lekarz, a zarazem główny pomysłodawca przedsięwzięcia. Awatar ma powstać dzięki wcześniejszemu śledzeniu i przetwarzaniu informacji, jakie użytkownik pozostawił na portalach społecznościowych, forach internetowych, czatach itp. Gromadzenie danych jest pierwszym zadaniem, jakie stoi przed twórcami portalu. Kolejne etapy procesu to „nadawanie sensu” zebranym informacjom i używanie ich po to, by „naśladować” użytkownika. Serwis analizować będzie zarówno dane tekstowe, jak i wizualne, wybierając te najbardziej pomocne w stworzeniu wiarygodnego wirtualnego odpowiednika osoby zmarłej. Ursache przyznaje, że są to wciąż działania – z punktu widzenia technologii – na dość prymitywnym poziomie. Jednak dzięki regularnemu wchodzeniu w interakcję z awatarem możliwe stanie się jego udoskonalanie w perspektywie kolejnych trzydziestu, czterdziestu lat, jeszcze za życia klienta portalu. Anonimowy awatar, co najbardziej interesujące, ma rozwijać się jako sztuczna inteligencja, a nie być jedynie archiwum gromadzącym wspomnienia i wydarzenia z życia. Będzie potrafił nawiązać rozmowę i udzielać rad (sic!) rodzinie i przyjaciółom po biologicznej śmierci użytkownika portalu. Twórcy nazywają to rozmową przez Skype’a z przeszłością. Ursache zaznacza:

Naszym śmiałym celem jest stworzyć bibliotekę złożoną z pokoleń ludzi, żeby zachować wiedzę o ludzkości na wieczność. To wielkie marzenie, ale myślę, że za pięćdziesiąt czy sto lat to stanie się czymś absolutnie normalnym³.

Nad tworzeniem wirtualnej repliki człowieka, na którą składają się prawdziwe myśli, historie, poglądy, przekonania czy nawet emocje, pracuje również zespół z LifeNaut. Jest to przedsięwzięcie

² Archiwalna wypowiedź zamieszczona na portalu Eterni.me: <http://eterni.me/> (dostęp: 12.12.2014).

³ Tamże.

naukowo-technologiczne prowadzone przez Martine Rothblatt, propagatorkę idei nieśmiertelności, autorkę książki *Virtually Human: The Promise – and the Peril – of Digital Immortality*, założycielkę fundacji Terasem Foundation. Naukowcy z LifeNaut opracowują metodę uzyskiwania tzw. Mindfiles (umysłowych plików, umysłowych baz danych), z których będzie można wykreować cyfrowego awatara – Mindclone – zdolnego do prowadzenia konwersacji. Mindclone to:

Samoświadoma istota wirtualna, zdolna do myślenia, wyciągania wniosków, wspomniania i odczuwania emocji. *Mindclone* będzie funkcjonalnie identyczny z umysłem biologicznym, istniejącym po prostu na innym podłożu – cyfrowym a nie cielesnym. [...] Kiedy twoje ciało biologiczne umrze, Ty będziesz żył wiecznie jako *Mindclone*⁴.

Rothblatt wraz z żoną, Biną Rothblatt, prowadzą również projekt, którego celem było stworzenie robota przechowującego wszelkie informacje o Binie. Do współpracy został zaproszony między innymi David Hanson z Hanson Robotics⁵, a także Rollo Carpenter, dwukrotny zdobywca prestiżowej nagrody Loebnera⁶. Powstały robot BINA48⁷ to, jak pisze we wstępie do książki Rothblatt Ray Kurzweil⁸:

⁴ Cytat pochodzi ze strony internetowej organizacji LifeNaut: <https://www.lifenaut.com/mindclone/#sthash.17qjT9Dn.dpuf> (dostęp: 2.02.2016).

⁵ Zob. <http://www.hansonrobotics.com/about/david-hanson/> (dostęp: 19.05.2016).

⁶ W latach 90. Alan Turing stworzył test nazwany „testem Turinga”, który miał na celu sprawdzenie, czy maszyna jest w stanie oszukać człowieka, udając człowieka. Od 1991 roku jest on przeprowadzany co roku w Cambridge Center for Behavioral Studies dzięki finansowym nakładom Hugh Loebnera.

⁷ Opis projektu znajduje się na stronie: <https://www.lifenaut.com/bina48/> (dostęp: 12.04.2015).

⁸ Ray Kurzweil – wizjoner, naukowiec, wynalazca, założył wraz z NASA i Google Instytut Singularitis – także podejmuje temat nieśmiertelności.

[...] zdumiewający przykład odtworzenia fizycznych i psychicznych możliwości ludzkiego umysłu w maszynie. Robot nie jest jeszcze klonem Biny, ale jej robotyczny awatar jest wspaniałą zapowiedzią tego, co nadchodzi (Rothblatt 2014: xii).

Obok Mindfiles Terasem Foundation proponuje także program Biofiles. Na stronie internetowej znajduje się czteropunktowy opis tej procedury:

1. Zapisz się do projektu Biofile. Nie pobieramy żadnych opłat, niemniej będziemy bardzo wdzięczni za twój podatek odliczalny jako darowizna.
2. Następnie wyślemy ci butelkę do płukania jamy ustnej oraz próbówki.
3. Wypłuczysz gardło i prześlesz nam zawartość. Zbierzemy żywe komórki z twojej próbki i zamrozimy je w temperaturze ciekłego azotu (-196°C) na czas nieokreślony.
4. Po tym, jak zostaniesz prawnie uznany za zmarłego, przyszła technologia będzie w stanie wytworzyć dla ciebie nowe ciało dzięki ektogenezie, a twoje *Mindfiles* (świadomość) będą możliwe do ściągnięcia i umieszczenia w nowym ciele, zapewniając ci życie bez końca⁹.

LifeNaut jest zatem związany nie tylko z projektem cyfrowej nieśmiertelności, ale również z procedurami krioprezerwacji dostępnymi na rynku. Krionika to wizjonerska koncepcja polegająca na

Uważa on, że droga ku nieśmiertelności to proces trójstopniowy. Najpierw trzeba powstrzymać procesy starzenia, reprogramując system biochemiczny, następnie dzięki biotechnologii trzeba podjąć próbę manipulacji w ludzkim DNA (perspektywa 15 lat), by w końcu w naszym mózgu mogły pojawić się nanoroboty, które zwiększą moc obliczeniową mózgu, zasoby pamięci i będą kontrolować cały organizm (Kurzweil 2013). Ponadto wraz z Terryem Grossmanem jest autorem książki o możliwościach przygotowania się do osiągnięcia nieśmiertelności jeszcze za życia. Zob. Kurzweil, Grossman 2011.

⁹ <https://www.lifenaut.com/learn-more-bio/> (dostęp: 13.05.2015).

przechowywaniu ciał nieżyjących ludzi i zwierząt w temperaturze ciekłego azotu (-196°C) w nieokreślonym czasie, aż do momentu, kiedy nauka rozwinie się do tego stopnia, że możliwe stanie się przywrócenie im życia. Przechowanie zwłok w niskiej temperaturze zatrzymuje wszystkie biochemiczne reakcje ciała. Zmarłemu upuszcza się krew, a następnie używa się specjalnych krioprotektantów, które uniemożliwiają tworzenie się kryształków lodów, chroniąc przed niszczeniem komórek. Ochłodzenie i utwardzanie bez zamrożenia, czyli fizycznego procesu formowania się lodu, to witrifikacja – termiczna przemiana substancji do szklistej postaci¹⁰. Następnie ciało pacjenta umieszcza się w hermetycznie zamkniętym pojemniku ze stali nierdzewnej. Krionicy są zdania, że osoby uważane za martwe według obecnych standardów niekoniecznie muszą być uznane za nieżywe według standardów, które będą obowiązywać w przyszłości. Mike Anazis, związany z instytucją Alcor od 1985 roku, w artykule *Alternatives for Very Long-Term Storage of Personal Information and Materials* (Anzis 2015) rekomenduje łączenie różnych dostępnych metod gromadzenia informacji cyfrowych i biologicznych. Analizując dostępne oferty rynkowe, kieruje się dwoma kryteriami: czy firmy i organizacje zdołają przetrwać do czasu, kiedy miałyby nastąpić użycie gromadzonych przez nich danych, oraz czy używane nośniki (m.in. DVD, CD, kasety wideo, dokumenty itp.) zachowają się w takiej postaci, że możliwy będzie odczyt informacji i/lub czy będą kompatybilne z przyszłą technologią. Na podstawie własnych doświadczeń Anzis szczególnie poleca gromadzenie informacji w chmurze (Mindfiles), należącej do organizacji charytatywnej Terasem Movement. Ponadto uznaje metody gromadzenia Mindfiles oraz Biofiles za zgodne z założeniami krioników związanych z firmą Alcor.

¹⁰ Procedury te szczegółowo zostały opisane na stronie: <http://www.cryonics.org/ci-landing/guide-to-cryonics-procedures/> (dostęp: 30.03.2016), a także w artykule M. Powęskiej pt. *Zamrożeni. Powstaną z martwych* <http://nt.interia.pl/raporty/raport-medycyna-przyszlosci/medycyna/news-zamrozeni-powstana-z-martwych,nId,1014385> (dostęp: 30.03.2016).

Nieśmiertelność jako performans

Wspomniane instytucje, firmy komercyjne czy organizacje non-profit próbują wytwarzać nowy sposób myślenia i funkcjonowania w świecie zarządzanym przez zaawansowane rozwiązania technologiczne. Nieśmiertelność to nowe zadanie, które mają wykonać zarówno specjaliści z różnych dziedzin – informatycy, inżynierowie, medycy, biolodzy, technicy – projektując, testując i wytwarzając procedury czy technologie służące uzyskaniu długowieczności, jak i klienci, konsumenci pojawiających się na rynku usług, którzy używają technologii lub poddawani są procedurom służącym unieśmiertelnianiu w wymiarze cyfrowym i biologicznym. Jon McKenzie w książce *Performuj albo... Od dyscypliny do performansu* stawia tezę, że nasza rzeczywistość jest nieustannie performowana, a cały świat to wielki, globalny performans. McKenzie proponuje zrezygnować z rozumienia performansu jako odgrywania, przedstawiania czy rozmaicie definiowanego działania na rzecz innych słownikowych znaczeń dotyczących skuteczności (performans kulturowy) i technologicznej wydajności (technoperformans/performans techniczny). Performans kulturowy rozciąga się znacznie poza ramy ceremonii, rytuałów, widowisk, spektakli teatralnych czy innych praktyk artystycznych i staje się projektem o charakterze metateoretycznym – narzędziem analitycznym do prowadzenia interdyscyplinarnych badań na wielu polach i w rozmaitych kontekstach. Wyzwanie stawiane wobec performansu kulturowego związane jest z kategorią skuteczności, która wynika z transformacyjnego charakteru performansu, na co wskazywali w rozmaitych definicjach kulturoznawcy, m.in. John J. MacAloon, Barbara Babcock, Victor Turner (McKenzie 2011: 39–40). Technoperformans z kolei opiera się na urządzeniach typu *high performance*, najlepiej uobecniając się w „dziedzinie przemysłu elektronicznego, informatycznego i telekomunikacyjnego” (McKenzie 2011: 14), a wyzwaniem jest tu wydajność projektowanych technologii. Na czym miałby polegać performans kulturowo-technologiczny w kontekście omawianych projektów nieśmiertelności?

Performans technologiczny

Przez performans jakiejś technologii – rozumie się sprawność techniczną, w konkretnym zastosowaniu albo zbiorze zastosowań, w poszczególnych kontekstach. W odniesieniu do polimerów rozpuszczalnych w wodzie i używanych w oczyszczalniach ścieków performans oznacza oczyszczenie, przy pojazdach elektrycznych oznacza liczbę przejechanych kilometrów na godzinę [...] (McKenzie 2011: 124).

Nieśmiertelność stanowi scenariusz performansu technologicznego ucieleśnionego przez urządzenia *high performance* – algorytmy zarządzające sztuczną inteligencją w Eterni.me, *software* umożliwiający gromadzenie danych w chmurze przez LifeNaut czy procedury wityfikacyjne w Instytucie Krioniki. Udanym, skutecznym performansem będzie zatem sytuacja, w której technologia okaże się wystarczająco sprawna, by „wykonać” scenariusz nieśmiertelności. Tym, co najmocniej określa pozycję performansów technologicznych, jest potrzeba nieustannego przekraczania wypracowywanych wcześniej standardów. Projekty technologiczne usiłujące zmieniać ustalone normy, schematy czy zachowania zazwyczaj traktowane są jak „maszyny magiczne”. Jest to konsekwencja projektów należących do postmedialnego pejzażu, o którym pisze Piotr Celiński w książce *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Technologie postmechaniczne i postelektryczne sprawiają, że poznanie ich sposobu pracy jest bardzo trudne, gdyż wymyka się naturalnym właściwościom percepcji i regułom fizyki, matematyki, chemii. Celiński zauważa, że:

Postmedialne maszyny stały się mitycznymi i magicznymi narzędziami manipulacji zjawiskami natury. Nie odwołują się już wprost, w bezpośredni i przejrzysty sposób, do powszechnie dostępnych zasobów wiedzy kulturowej – jak to miało miejsce w przypadku maszyn mechanicznych, które w naturalny sposób rozwijały wcześniejsze twory techniki czy starały się

naśladować budowę i funkcjonowanie organizmów żywych. Odnoszą się za to do wyrafinowanych zasobów wiedzy specjalistycznej, wykorzystują zawile zjawiska i wciąż jeszcze nie w pełni rozpoznane i opisane stany odkrywane przez zaawansowaną technologię. Do pracy z nimi potrzebne są, w odpowiedzi na taki stan rzeczy, rozwiązania techniczne, które te wyrafinowane maszyny ubiorą w kulturowo przyjazne, symboliczne szaty. Są nimi interfejsy użytkowe powstające na styku software i hardware, których idea i forma nie tylko nadają postmediom kulturowo przyjazne kształty, ale i skutecznie przejmują dotychczasową rolę monolitycznych mediów (Celiński 2013: 30).

Eterni.me i procedury LifeNaut związane z gromadzeniem tzw. danych umysłowych stają się zatem „magicznymi narzędziami manipulacji zjawiskami natury”. Wprowadzają nową kategorię pośmiertnego przedłużania pamięci o zmarłym, stwarzając pozory jego nieprzerwanej obecności. Dzieje się to w przestrzeni wirtualnej – kodu cyfrowego, którego mechanizmy funkcjonowania są skomplikowane i „niewidoczne”, a przez to trudne do objaśnienia. Wirtualność nie posługuje się kategorią fizycznej referencji, i dlatego właśnie staje się doskonałą przestrzenią, w której granice życia i śmierci przestają mieć znaczenie. W większości awatary, chatboty i inne istoty wirtualne stworzone na podstawie sztucznej inteligencji są autoreferencyjne – odwołują się do siebie samych lub są tworem powstałym dzięki połączeniu cech i właściwości uniwersalnych, nikomu konkretnemu nieprzynależnych. W przypadku Eterni.me czy LifeNaut jest jednak inaczej. Są to projekty, które odnoszą się do minionego życia i z niego czerpią materiał do powstania nowej jakości istnienia pośmiertnego o niejasnym statusie ontologicznym, zbudowanym na wirtualności. Jak zauważa Celiński:

Pierwsze słownikowe wyjaśnienia terminu wirtualny odwoływały się do czegoś, co jest wytworem wyobraźni i powstaje w mózgu. Dopiero potem semantyka tego terminu ewoluowała w kierunku światów istniejących dzięki maszynom

cyfrowym, powoływanym za ich pomocą do życia. Wciąż jednak pojęcie to odnosi się przede wszystkim do sprzężenia pomiędzy tym, co wyobrażone na poziomie biologicznym i egzystencjalnym, a tym, co jest tego cyfrową reprezentacją i medialnym modelem (2013: 55).

Awatar Eterni.me czy LifeNaut ma stać się cyfrową reprezentacją tego, co wyobrażone na poziomie egzystencjalnym, częścią wirtualnej rzeczywistości wytwarzanej przez cyfrowe maszyny. Eterni.me i LifeNaut projektują sytuację, w której naturalnemu odejściu biologicznego ciała towarzyszyć ma pojawienie się ciała wirtualnego. Nie chodzi o deprecjonowanie ciała i jego niepodważalnej biologicznie i kulturowo roli. To sytuacja – jakby ciała po ciele. „Po ciele” – parafrazując tytuł najnowszej książki Rosi Braidotii *Po człowieku* – nie musi oznaczać końca. W przeciwieństwie do ogłaszanych przez Fukuyamę (2004), Derridę (1992) i Foucaulta (2006) litanii końców, książka Braidotii staje się projektem pozytywnym, afirmatywną koncepcją życia w technologicznie zaawansowanych warunkach. Pośmiertny awatar to rodzaj fizyczności w elektronicznej materii, uruchamiający nieznanne dotąd immaterialne doświadczenia. Jeśli przyjąć ogólne założenie, że ciało jest nośnikiem znaczeń, rezerwuarem wspomnień, historii, marzeń, a czasem fizycznym zapisem doświadczeń w postaci np. blizn, to jego zniknięcie musiałoby logicznie i konsekwentnie oznaczać unicestwienie również jego „zawartości”. Tymczasem Eterni.me czy LifeNaut proponują rodzaj rozłączenia, w którym „zawartość” – przyjmijmy chwilowo to robocze określenie – funkcjonować miałaby w nowym „nośniku”. Roy Ascott, artysta i teoretyk sztuki, traktował biologiczne ciało jako rodzaj *hardware*, a psychikę jako oprogramowanie – *software*, projektując jednocześnie rzeczywistość „prze-strzeni wilgotnej”, zlokalizowanej w ramach konwergencji tego, co cyfrowe i biologiczne, a także ludzkie i technologiczne (za: Jelewska 2012: 1900). W tym sensie po śmierci znika ludzki *hardware*, ale pozostaje zaimplementowana do *software* pewna treść. „Zawartość”, a więc wspomnienia, historie, zdjęcia, ma oczywiście charakter

wybiórczy i niedoskonały, daleki jeszcze od zamierzeń Ascotta o możliwości połączenia żywych tkanek z komputerem. Eterni.me i LifeNaut są formą pośrednią, jakby pierwszym przystankiem na tej drodze. Projektami, w ramach których podstawowa triada, o jakiej wspomina Ascott – cyfrowość, biologiczność i duchowość – zaczyna w interesujący sposób ze sobą korespondować.

LifeNaut z programem Mindfiles jest zbliżony w założeniach do Eterni.me, choć poszerzenie formuły o Biofile jest kolejnym, odważnym przekroczeniem wypracowywanych standardów, gdyż do odtworzenia nieżyjącego człowieka nie tylko ma być wykorzystany materiał cyfrowy, ale także biologiczny. Martine Rothblatt twierdzi, że nie trzeba kopiować struktur mózgu, żeby kopiować umysł (Rothblatt 2014: 4). Aby stworzyć cyfrową replikę człowieka, potrzeba *Mindfiles* – wszystkich śladów digitalnej aktywności oraz odpowiedniego oprogramowania – Mindware – służącego do analizy i przetworzenia zgromadzonych informacji i generowania z nich wirtualnego kłona.

Uważam, że nasze umysły będą „przesyłane” (uploadowane) w wystarczająco dobrym kształcie, żeby zadowolić właściwie każdego dzięki rekonstrukcji, która odbędzie się na podstawie zgromadzonych informacji w Mindfiles, takich jak: pamiętniki, wideo, zachowany głos, konwersacje na czatach itp. Proces rekonstrukcji¹¹ będzie wielokrotnie powtarzany dzięki oprogramowaniu AI nazywanego Mindware¹².

Program musi nauczyć się podstawowych ludzkich zachowań, a także nabyć osobowość, uczucia, wspomnienia, przekonania, wartości konkretnej osoby (Rothblatt 2014: 5). Tu pojawia się jeszcze inny

¹¹ Procedura rekonstrukcji będzie taka sama dzięki oprogramowaniu AI, ale spersonalizowane dane zaimplementowane do systemu decydować będą o wyjątkowości każdego Mindclone’a.

¹² M. Rothblatt: <https://www.lifenaut.com/mindclone/#sthash.17qjT9Dn.dpuf> (dostęp: 25.03.2016).

wątek technologicznego performansu związany z koncepcją kopiowania umysłu. *Mind uploading*¹³ jest hipotetycznym projektem badawczym, zakładającym możliwość przeniesienia mentalnej zawartości mózgu, włączając długoterminową pamięć oraz koncept „ja” do urządzenia obliczeniowego opartego na bazie sztucznych sieci neuronowych. Urządzenie to ma wykorzystywać modele przetwarzania informacji właściwe dla mózgu. Zgodnie z tą teorią informacje i wszelkie procesy odbywające się w mózgu mogą być odseparowane od biologicznego ciała, które ma odtąd przestać stanowić jakiegokolwiek ograniczenie. Ryzyko utraty danych, a zatem nowej śmiertelności, ma być ograniczone dzięki ich zapisowi w więcej niż jednym urządzeniu. Ta wizja została sformułowana po raz pierwszy w biomedycznej literaturze w 1971 roku przez George’a M. Martina z University of Washington. Steven Novella, neurolog, pracownik naukowy Yale University School of Medicine, kwestię nieśmiertelności umysłu sprowadza jeszcze do innego zagadnienia – ciągłości.

Wyobraźmy sobie teraz, że udaje się nam skonstruować mózg AI [*Artificial Intelligence* – K.N.-B.], który jest w stanie odtwarzać procesy w nim zachodzące, ale jest przy tym znacznie potężniejszy, wyposażony w znacznie większą i dokładniejszą pamięć. Co więcej, mózg AI jest także w stanie komunikować się i odbierać sygnały od mózgu biologicznego. Jeśli by tak było – moglibyśmy zbudować połączenia pomiędzy mózgiem AI a mózgiem ludzkim. Te dwa mózgi zachowywałyby się wówczas względem siebie tak, jak zachowują się półkule mózgowe [...]. W końcu mózg biologiczny umrze, a człowiek nawet tego nie zauważy (Novella 2013).

A zatem, próbując podsumować powyższe rozważania, przez technoperformans Eterni.me rozumieć możemy wytworzenie

¹³ Szczegółowe informacje na temat kopiowania umysłu znajdują się na stronie internetowej: <http://www.minduploading.org/> (dostęp: 3.03.2015).

sytuacji komunikacyjnej, w której dochodzi do wymiany znaczeń między partnerami – wirtualnym awatarem i realnym rozmówcą – a jego sprawność określamy przez możliwość, a docelowo efektywność komunikacji. Beta-testerami są osoby zapisane na listę oczekujących na usługę – obecnie jest ich 31 523¹⁴. Performans LifeNaut jest poszerzeniem tego scenariusza – o jego skuteczności świadczyć będzie nie tylko możliwość komunikacji i cyfrowego przedłużenia biologicznego życia, ale również stworzenie optymalnych warunków do „reprodukcji” ciała z wykorzystaniem zebranego materiału biologicznego w ramach programu Biofiles, dla którego interesującym kontekstem jest również procedura *mind uploading*. Instytut Krioniki wykonuje performans, zamrażając ciała swoich klientów i sprawdzając efekty działania procedury wityfikacyjnej. Użytkownikami i testerami są osoby, które zdecydowały się na krioprezerwację. Według danych z marca 2016 roku jest 1 461 członków organizacji Cryonics Institute, 137 pacjentów, 120 zwierząt oraz 226 zamrożonych komórek i próbek DNA¹⁵. Technologiczny performans nieśmiertelności trwa. Koncepty teoretyczne są przekładane na praktyczne projekty, które powoli zaczynają być wdrażane na rynek. Próba osiągnięcia jak najwyższej jakości sprawia, że poszerzany jest zakres ludzkich możliwości. Jacek Wachowski w książce *Performans*, dokonującej przeglądu najważniejszych praktyk i kategorii związanych z tą dziedziną, pyta o granice technologicznych innowacji, stwierdzając jednocześnie, że:

Kwestią czasu pozostają realizacje projektów, o których z taką łatwością opowiadają filmy *science fiction*. Jesteśmy dziś znacznie bliżej zaakceptowania myśli, że wszystko jest możliwe, niż byli nasi antenaci [...]. W świecie, w którym wszystko można przekroczyć, jedynym ograniczeniem pozostaje wyobraźnia (Wachowski 2011: 89).

¹⁴ Dane pochodzące ze strony: <http://eterni.me/> (dostęp: 29.03.2016).

¹⁵ Dane pochodzące ze strony: <http://www.cryonics.org/ci-landing/member-statistics/> (dostęp: 15.03.2016).

Perfromans kulturowy

Nieśmiertelność to również performans kulturowy, który rozumieć można za McKenziem jako „pewną operację na normach społecznych: jako zespół działań zdolnych podtrzymywać społeczne uzgodnienia albo też, alternatywnie, zmieniać ludzi i społeczeństwa” (2011: 39). Performans nieśmiertelności miałby zatem służyć ustanawianiu nowych znaczeń i potwierdzaniu nowych wartości.

Instytucje oferujące nieśmiertelność zakładają stworzenie liminalnej przestrzeni, w której zaciera się granica pomiędzy „dziś” a „wczoraj”, pomiędzy życiem i śmiercią, pomiędzy zerwaniem kontaktu i trwaniem, wreszcie pomiędzy tym, co ludzkie i nie-ludzkie.

Liminalność pozostaje kluczową charakterystyką skuteczności performansu kulturowego, niezależnie od tego czy skuteczność tę pojmujemy przez transgresję czy poprzez opór (McKenzie 2011: 63).

Kategoria „pomiędzy” jest odpowiedzią performansu na nieustanne przekroczenie granic, radyklane praktyki, przemiany i zawieszenia norm społecznych. To, co martwe i cielesne, zostaje pozbawione obu tych atrybutów. W miejsce śmierci pojawia się „nowe życie”, w miejsce ciała – wirtualna obecność lub obecność nowego technologicznego ciała. Komunikacja i ciągłe trwanie są w projektach nieśmiertelności rzeczą najbardziej podstawową i gwarantowaną, choć miejsce jednego z interlokutorów zajmuje upostaciowana technologia. Nie ma dylematu pomiędzy „utrata” i „przechowaniem”, ponieważ w tej – nowo zaprojektowanej kulturowo i społecznie – sytuacji ich miejsce zastępuje „trwanie”. I tylko w niewielkim stopniu chodzi tu o „życie w pamięci potomnych”, które prawdopodobnie będzie się sprowadzać do gestu wykupienia jednej z dostępnych na rynku usług. Zmarły zawdzięczać ma pamięć o swoim życiu nie woli zbiorowości, ale swojej przedśmiertnej decyzji o podpisaniu umowy z daną firmą czy instytucją, która

z odpowiednimi zastrzeżeniami w regulaminie ma umożliwić zorganizowanie pośmiertnego performansu osoby zmarłej.

Performans nieśmiertelności wiąże się również z wytworzeniem nowych wartości i przekonań. Jest to droga wiodąca od posthumanizmu, wyrastającego z klasycznych założeń humanizmu, który podaje jedynie przekształceniom koncepcje nieśmiertelności w obrębie nowych technologicznych uwarunkowań, po projekty transhumanistyczne, które usiłują wykluczyć śmierć z ludzkiego doświadczenia. Praktycznie to droga od Eterni.me – projektu posthumanistycznego – który respektuje prawa naturalne, jakim podlega ciało biologiczne, ingerując raczej w sposoby pamiętania i konstruowania pamięci o zmarłym, przez LifeNaut zbierające materiał biologiczny, aż do Instytutów Krioniki – projektów transhumanistycznych – które zaprzeczają konieczności śmierci biologicznej. Transhumanistyczna wizja technologicznego uobecnienia po śmierci to w istocie wizja nieznaney rzeczywistości, w której pojawia się nowy człowiek przewyżczający największe dotychczasowe ograniczenie – własną śmierć. W tej sytuacji wypracowane dotąd systemy myślowe tracą swoją aktualność. Znaczące przesunięcia będą zatem musiały się dokonać w obrębie wielu dyskursów: teologicznego, metafizycznego, naukowego, etycznego, antropologicznego, psychologicznego...

Pojawienie się technologicznych performansów nieśmiertelności oraz założenie ich powszechnej dostępności wpływają na sferę zachowań społecznych i kreowanie nowego paradygmatu komunikacyjnego. Eterni.me i LifeNaut to nie tylko technologiczna obietnica uobecnienia człowieka po śmierci, to także projekt nowego modelu konstruowania historii o sobie samym, archiwizowania danych i pośmiertnego ich performowania. Czy cyfrowy sobowtór to autobiograficzne odzwierciedlenie swojego modelu? Gdzie jest granica pomiędzy przeszłością i terażniejszością, tym, co realne i wirtualne, żywe i nie-żywe, ludzkie i nie-ludzkie? Nieśmiertelność to niezwykle eksperymentalny, nie bez powodu Marius Ursache z Eterni.me podkreśla, że firma nie tylko proponuje oryginalną usługę, ale także projektuje przestrzeń do wytworzenia się nieznanych dotąd modeli zachowania. Obcowanie

z wirtualnie upostaciowionym, inteligentnym, interaktywnym materiałem archiwalnym do tej pory nie było dostępne. Jeszcze większym wyzwaniem są instytucje krioniki, które chcą nieżyjącego przywrócić do życia w sensie biologicznym. Jeśli tak się stanie, to jak zmieni się społeczeństwo złożone z żyjących i niegdyś-nieżyjących osób? O jakich relacjach, zależnościach, komplikacjach powinniśmy myśleć?

Performans kulturowy nieśmiertelności stanowi wyzwanie. Jest to performans transgresywny – przekraczający granice kulturowe, społeczne, biologiczne i technologiczne. Przedstawia możliwość alternatywnych uzgodnień i możliwość transformacji istniejących norm. Performans kulturowy „prowokuje, kontestuje, żąda” (McKenzie 2011: 41), a to właśnie kontestacja śmierci, prowokacja zmiany kulturowych zachowań oraz żądanie nowych technologicznych rozwiązań leżą u podstaw omawianych przeze mnie projektów.

Podsumowanie

Nieśmiertelność to przestrzeń wielkiego eksperymentu technologicznego, kulturowego i cywilizacyjnego, nieustanna mediacja znaczeń i porządków. Performuje to, co związane z kulturą (np. proponowanie nowych post- i transhumanistycznych wartości) i nauką (np. możliwości długotrwałego przechowywania informacji cyfrowych i biologicznych). To, co związane z człowiekiem (np. śmiertelność), i to, co jest domeną technologii (np. transplantacja mózgu oraz połączenie go z systemem technologicznym). Performuje wreszcie to, co realne (np. rytuały pochówku ciała, cmentarze), i to, co wirtualne (np. nieustanny kontakt z awatarem osoby zmarłej zarządzanym przez algorytm sztucznej inteligencji). Nieśmiertelność staje się nowym projektem funkcjonowania w świecie, którego skuteczność i wydajność podlega nieustannej weryfikacji. Technologiczne uobecnienie po śmierci stanowi barometr kulturowo-technologicznych zmaganiań, poligon psychologiczno-socjologicznych batalii oraz biznes z gigantycznym

potencjałem. To temat silnie związany z nauką i tylko w takiej relacji – dynamicznej i ciągle aktualizującej się – możliwy do podjęcia w ramach kolejnych omówień.

Bibliografia

- Anzis, M. (2013). *Alternatives for very long-term storage of personal information and materials*, *Cryonics*, 34:4.
- Eterni.me*. <http://eterni.me/> (dostęp: 2.05.2015).
- Celiński, P. (2013). *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin: Wydawnictwo UMCS. Online (dostęp: 3.03.2015).
- Cryonics Institute. <http://www.cryonics.org/> (dostęp: 5.01.2016).
- Derrida, J. (1992). *Kres człowieka*, [w:] *Pismo filozofii*, przeł. B. Banasiak, Kraków: Inter Esse.
- Foucault, P.M. (2006). *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych*, przeł. T. Komendant. Gdańsk: Słowo/Obraz Terytoria.
- Fukuyama, F. (2004). *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przeł. B. Pietrzyk. Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Jelewska, A. (2012). *Sensorium. Eseje o sztuce i technologii*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Kurzweil, R., Grossman, T. (2011). *Transcend. Nine Steps to Living Well Forever*, New York: Rodale Inc.
- Kurzweil, R. (2013). *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. E. Chodkowska, A. Nowosielska i in., Warszawa: Kurhaus Publishing.
- LifeNaut. <https://www.lifenaut.com/> (dostęp: 2.03.2015).
- McKenzie, J. (2011). *Performuj albo... Od dyscypliny do performansu*, przeł. T. Kubikowski. Kraków: TAIWPN Universitas.
- MindUploading. <http://www.minduploading.org/> (dostęp: 3.03.2015).
- Nowaczyk-Basińska K. (2015). *Nieśmiertelność – nowy performans kulturowy?*. *Didaskalia*, 130.
- Novella, S. (2013). *Cyfrowa nieśmiertelność*, przeł. T. Stawiszyński. Krytyka Polityczna, <http://www.krytykapolityczna.pl/artykuly/naukatechnologie/20130313/cyfrowa-niesmiertelnosc> (dostęp: 12.01.2014).

Rothblatt, M. (2014). *Virtually Human: the Promise – and the Peril – of Digital Immortality*. New York: Picador USA.

Wachowski, J. (2011). *Performans*. Gdańsk: Słowo/Obraz Terytoria.