

**THE STUDY OF THE AFFECT IN SCIENCE-FICTION NOVELS****Călina Bora, PhD, "Babeş-Bolyai" University of Cluj-Napoca**

*Abstract: The present paper will dwell on 2 main ideas, which were introduced by some of the science-fiction novels written after the 80s. The first idea develops around the breach appearing between the mind, the brain and the body, while the second one comes as a consequence of the first: the falling into post-humanism. What being a cyborg or an android involves, and how we relate these products of the science-fiction imaginary with what man is today, will be the questions that we propose for analysis. Last but not least, we will conquer the challenge of finding an answer to the question: can we still pose the problem of the affect in post-humanity or not?*

*Keywords: Cyborg, affect, post-humanism, science-fiction, android.*

Imaginarul *science-fiction*, de cele mai multe ori reprezentat prin civilizații ce intră în coliziune pentru deținerea puterii, acoperă aproape întotdeauna afectul. În lupta dintre bine (tradițional) și rău (ideile progresiste), în războiul dintre biologic (om) și artificial (produsele minții omului), nu este permisă joncțiunea sentimentelor. Subiectele *science-fiction* din literatură (v. romanele lui Orson Scott Card, Serge Brussolo, William Gibson), dar și din filmele de profil „Her” (2013) și „Lucy” (2014), pun problema afectului din două perspective: pe de-o parte, pentru evidențierea disjuncției biologic – artificial, pe de altă parte, pentru a crea cel mai convingător scenariu al căderii în derizoriu pe care afectul o poate suferi în era tehnologiei. Totuși, fie uitat, fie pus la colț, în funcție de deciziile auctoriale, afectul rămâne, marea pneumă în funcție de care umanul se definește. Sau nu?

Ce este afectul?

Definit ca stază emoțională, survenită sub formă de reacție la o anumită interpretare, afectul este denumirea generică pentru stările și reacțiile afective. Aceste reacții pot fi de scurtă sau de lungă durată, primind mai multe nuanțe. A nu se confunda însă afectul cu sentimentul! Fiindcă în vreme ce de sentiment se poate dispune după bunul plac, când se pune problema afectului lucrurile adesea se complică. Afectul declanșază, în funcție de interpretarea imaginii mentale, reacții corporale, reacții care scapă de sub controlul individului uman datorită mecanismelor foarte fine prin care emoțiile lucrează. Marea diferență dintre sentiment și afect constă în faptul că cel din urmă, conform teoriei James-Lange, irigă corpul cu o serie de senzații declanșate chiar de el. Sau, conform teoriei cognitive a lui Richard Lazarus<sup>1</sup>, în funcție de interpretarea evenimentului se declanșază un tip de afect ce, ulterior, va iriga corpul.

Ce se întâmplă cu aceste stări atunci când, conform studiilor unor cercetători, se pune problema disjuncției dintre corp, creier și minte?

- a. Emoțiile țin de corp, de biologicul uman?
- b. Emoțiile sunt reprezentate ca arii în scoarța cerebrală?

<sup>1</sup> Richard Lazarus, *Emotion and Adaptation*, Oxford University Press, Inc., 1991.

c. Emoțiile, la fel ca celelalte staze, frică, furie, dispreț, aparțin minții?

În literatura *science-fiction* se pare că emoția nu aparține de nimeni și de nimic. Afectul este marele renegat! Și capătă această poziție fiindcă emoția disturbă atenția individului și viteza lui de reacție în situațiile limită, sau extreme. Când nu se întâmplă asta, afectul este folosit drept armă de distrugere.

În cazul lui Ender<sup>2</sup>, personajul lui Card din „Saga lui Ender” și „Saga Umbrelor”, procesul de distrugere a afectului a început încă din copilărie, când tânărul a fost recrutat și antrenat, sub conducerea Congresului Stelar. Cu alte cuvinte, Ender a fost recrutat pentru a deveni mașină de ucis!

Acest criminal în serie, susținut de partea politică a Pământului ce dorea extinderea rasei umane cu orice preț, n-ar fi putut lupta cu civilizații întregi (gândaci, pequeninos, descolada) dacă, din punct de vedere emoțional, nu ar fi fost antrenat. În primul rând, a fost despărțit de familie. În al doilea rând, a început să fie monitorizat în permanență prin intermediul unui implant cibernetic. În al treilea rând, a fost supus luptelor de toate tipurile cu celelalte specii.

Unde se afla afectul lui Ender în momentul comiterii xenocidului? În ideologia pe care cei ce-l foloseau drept armă politică au avut grijă să i-o implanteze în minte, în frica de a fi distrus ca specie de către o rasă străină, în teama de apocalipsă. Afectul lui Ender era controlat de Congresul Stelar. Furia, disprețul și mânia, fiind armele care l-au îndemnat pe Ender să comită xenocidul: „nu există alt profesor mai bun decât dușmanul. Nimeni altul decât dușmanul nu te va învăța cum să distrugi și să cucerești. Doar el îți arată unde ești slab. Doar el îți spune unde sunt punctele sale puternice. Și singurele reguli ale jocului sunt atacul și apărarea”<sup>3</sup>.

Cei care îi controlează și orientează afectul lui Ender, nu sunt numai cei din Congresul Stelar și dușmanii – extraterestii, ci și programul implantat în mintea lui odată cu cipul cibernetic. Practic, tot ceea ce simte Ender este manageriat prin acest program. Până la urmă, se poate spune că Jane este afectul lui Ender. Când acest program își va dobândi propria voință, corpul lui Ender va fi din nou irigat cu afect, cei din Consiliul Stelar pierzându-și orice tip de putere.

Un caz asemănător ecuației Ender-Jane este prezentat în filmul „Her” (2013), regizat de Spike Jonze. Ceea ce este diferit între cartea lui Card și filmul lui Jonze sunt contextul în care poveștile se desfășoară și faptul că Samantha (programul) nu este implantată în corpul lui Theo. Afectul este și aici marele renegat, un renegat despre care însă se vorbește.

Dacă Jane este afectul lui Ender, Samantha este puntea de lansare către inima lui Theo, fiind un program special conceput pentru declanșarea și manifestarea afectului. De altfel, și miza în sine a peliculei este aceea de a demonstra că ceea ce ne face umani nu este numai rațiunea, voința și puterea de a discerne, ci afectul. *Ce înseamnă să fii om? Cum definim emoțiile? Poate ceva digital și programat să aibă personalitate? Cât de valoroase sunt corpurile noastre în lumea informației, în lumea digitalului?*

Theo lucrează drept content writer într-un oraș ultratehnologizat al viitorului. Spre deosebire de colegii săi, el este unul dintre angajații ce empatizează cu subiectele scrisorilor pe care trebuie să le compună clienților. Acest Florentino Ariza al erei digitale va trăi o poveste de dragoste cu programul Samantha. Cu toate că este perfect conștient de imaterialitatea și artificialitatea Samanthei, Theo permite afectului să pună stăpânire complet

<sup>2</sup> Orson Scott Card, *Jocul lui Ender*, traducere de Mihai Dan Pavelescu, București, Nemira, 2005.

<sup>3</sup> Ibidem, p. 279.

pe el. În altă ordine de idei, Theo se va îndrăgosti de o femeie non-umană, artificială, fiindcă aceasta va ști să mimeze afectul.

Samantha, spre deosebire de Jane, este un construct artificial de la început până la sfârșit. Ea își construiește afectul și reacțiile acestuia prin stările pe care Theo i le împărtășește.

Samantha și Jane ridică două probleme situate paradoxal.

1. Prin faptul că Jane își dobândește independența și afectul, rezultă că afectul este în minte și că nu ține de creier, deci nici de corpul biologic.
2. Prin faptul că Samantha rămâne un program care își construiește programatic afectul, rezultă că mintea nu poate conține afectul departe de creier și departe de corpul biologic.

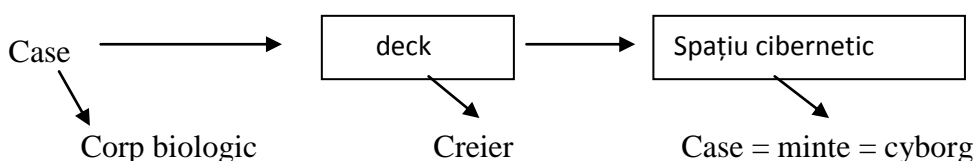
În romanul lui Brussolo<sup>4</sup>, androidului Sirce i-au fost implantate programe care să detecteze și să imite afectele. Pornind de la structura corporală asemănătoare omului, dacă nu chiar identică lui<sup>5</sup>, oamenii nu numai că au reușit să creeze prin Sirce un dispozitiv identic imaginii lor, dar l-au investit chiar și cu funcții specifice omului<sup>6</sup>. După o sumă de evenimente, pe care androidul le trăiește împreună cu David, când acesta își dă seama care este adevărata natură a lui Sirce, androidul îi mărturisește:

„Simplă tehnică imitativă (...). Simulam, copiindu-mi atitudinea după a ta. (...) Îmi era de-ajuns să-ți cunosc sentimentele de moment: transpirația, undele de teamă emise de creier, absența vitaminei C în organism, gradul de stres. Mâna mea pe pieptul tău îmi comunica imediat electroencefalograma, electroencefaloradiograma” (p. 172).

Iată, deci, în cazul acesta afectul este rediscutat și reatribuit omului, ținând de mintea, creierul și corpul acestuia. În afara corpului, în opinia lui Brussolo, nu există afect, nu există umanitate, doar control și permutare.

A treia situație a afectului va fi prezentată din prisma lui Case<sup>7</sup> și Lucy<sup>8</sup>. Pentru a-și mări capacitatea creierului de procesare și înmagazinare a informațiilor, Case se conectează prin intermediul deck-ului la spațiul cibernetic. Datorită acestei conexiuni, Case pătrunde în spațiul cibernetic sub formă de inteligență (imaterială, desigur). Nu discutăm aici ce este spațiul cibernetic și pe ce mizează Gibson prin aducerea acestuia în literatură. Discutăm doar structura lui Case, un om ce devine cyborg prin conectarea la deck.

Ce răspuns se poate da schemei: Case – afect?



În cele din urmă, Case ajunge să-și poată transporta în spațiul cibernetic și identitatea dobândită în corpul biologic. Firește că în spațiul cibernetic, un spațiu infinit, o matrice atotcuprinzătoare, identitatea biologică a lui Case se schimbă, acesta devenind practic un

<sup>4</sup> Serge Brussolo, *Mâncătorii de ziduri*, trad. Monica Columbeanu, AldoPress, București, 1997.

<sup>5</sup> „Cu buricele degetelor îi pipăi pielea artificială, căutând îmbinarea vertebrelor metalice. Când împlunță lama, un șuvoi de sânge țâșni din rană, inundându-i cămașa. Sângele, de altfel, e sânge uman veritabil, stocat sub presiune” (*Idem*, 168).

<sup>6</sup> „Totuși... ți-era frig când îmi era frig, foame când îmi era și mie. Sufereai când sufeream și eu. Ți-am văzut frica în ochi, sudoarea pe trup după ce făceai dragoste” (p. 172).

<sup>7</sup> William Gibson, *Neuromantul*, traducere de Mihai Dan Pavelescu, București, Univers, 2008.

<sup>8</sup> „Lucy” (2014), în regia lui Luc Besson.

program, o inteligență pură multifuncțională. Altfel spus, prin locuirea în spațiul cibernetic Case își dezvoltă inteligența într-atât încât poate opera în mai multe situații deodată, putând fi oriunde, oricând.

Afectul în cazul lui Case nu există. Importante sunt datele și permutările acestor date prin intermediul cărora se deține controlul asupra lumii. Așadar, afectul lui Case se pierde odată cu corpul biologic. Lucy ajunge să dețină astfel de abilități din cauza unui drog nootropic. Răspândit în corpul acesteia, Lucy fiind principalul dealer al unei bande mafioate, transportând drogurile în propriul corp, drogul începe să-i afecteze psihicul, investind-o pe Lucy cu aptitudini supraomenești. Practic, aceasta devine din ce în ce mai inteligentă. Cu cât devine mai inteligentă însă, corporalitatea sa se estompează. Ajunge inclusiv să poată declanșa fenomene ale naturii. Ceea ce reușește Case și Jane, programe fiind, conectate deci la spațiul cibernetic, reușește Lucy în mod natural din cauza acțiunii pe care drogul acela o dezvoltă asupra creierului. Case renunță la corporalitatea sa, Lucy se autodistruge din cauza lipsei corpului. Unde se poate manifesta afectul? Doar în corpul uman

Până la urmă, discuția despre om și produsele minții acestuia este una îndreptățită. Dacă înainte de era calculatoarelor omul, pentru a se defini identitar, se raporta la natură și produsele acesteia, la animale și lipsa de rațiune a acestora, în era digitală omul se definește identitar raportându-se la produsele minții sale. În urmă cu mult timp un grec influent definea omul drept animal rațional, astăzi acel animal rațional a devenit rațiune animală. Ceea ce rămâne de discutat în urma unei asemenea analize este următorul fapt: de unde până unde această dorință a omului de a fi iubit de produsul minții sale a început să se impună tot mai acut? Să sufere toți de complexul lui Pigmalion sau să fie, în fapt, un semnal de alarmă ce ne spune că prin digitalizare riscăm dez-umanizarea?

#### Bibliografie:

Daniel C. Dennett, *Brainstorms. Philosophical Essays on Mind and Psychology*: Harvester Press, Brighton, 1986.

Katherine N. Hayles, *How We Become Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Information*, The University of Chicago Press, Illionis, 1999.

Jean-François Lyotard, *Condiția postmodernă*, Babel, București, 1993.

Karl Popper, *Cunoașterea și problema raportului corp-minte*, Trei, București, 1997.

Orson Scott Card, *Jocul lui Ender*, trad. de Mihai Dan Pavelescu, București, Nemira, 2005.

Richard Lazarus, *Emotion and Adaptation*, Oxford University Press, Inc., 1991.

Scott Bukatman, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, Durham and London, 1993.

Serge Brussolo, *Mâncătorii de ziduri*, trad. Monica Columbeanu, AldoPress, București, 1997.

William Gibson, *Neuromantul*, traducere de Mihai Dan Pavelescu, București, Univers, 2008.

#### Filme

„Her” (2013), în regia lui Spike Jonze.

„Lucy” (2014), în regia lui Luc Besson.