

Universitatea Babeş-Bolyai
Facultatea de Litere

REZUMATUL

Tezei de doctorat cu titlul

MITOLOGII POSTMODERNE

Coordonator științific:
Prof. Univ. Dr. **Ștefan Borbély**

Doctorand:
Simona Marieș (căs.Gruian)

Cluj-Napoca
2016

CUPRINS

Capitolul I - Receptarea mitului

- 1.1 Elemente introductive - viziune diacronică asupra noțiunii de mit p.3
1.2. Exercițiu posteliadesc sau câteva prefigurații despre apărarea magică a centrului p.11

Capitolul II - Desacralizare mitică în postmodernism

- 2.1. Paradigma postmodernă și desacralizarea miturilor..... p.15
2.2. Jocurile minții și abandonarea centrului..... p.27
2.3. *Jocul de smarald* – sau potecile bifurcate dinspre lumile interioare p.38
2.4. *New Age*. *New religion* – Religia ca și construct cultural p.42
2.4.1. Societăți secrete, Fenomenele *psi* și mitologia spionajului p.58
2.4.2. Corpul energetic și Medicină cosmică. Mitologia sacro-terapiilor alternative p.73
2.5. Vrăjitorul postmodern – neoșamanism, psihedelism și stările alterate ale conștiinței –
Ceața magică a textului. *Carlos Castaneda* și *I. Petru Culianu* p.82
2.6. *New Digital Age: Hesperus* – Lumile virtuale, morfodinamica lui Culianu și noile
cybermitologii p. 87

Capitolul III - De la labirintul cretan la textul labirintic

- 3.1. Mitul și reprezentarea literară p.91
3.2. Intertextualitatea și juxtapunerile mitice p. 107
3.3. Labirintul, textul care se țese și rețeaua p.113
3.4. Barthes, trompeta și Derrida p.124
3.5. Lumea ca bibliotecă p.129
3.6. Copacul, rădăcina și rizom-ul p.134
3.7. Hipertextul, sau amputarea lui Dedal p. 143

Capitolul IV - Mitul ca și construct cultural

- 4.1. Mitul și societatea de consum p 151
- 4.2. El magnifico - eroul postmodern: Superman, Spiderman sau Batman ? p.166
- 4.3. Basm și monstruoziitate parodică p.178

Capitolul V- Spațiul virtual, un altfel de labirint al imaginarului contemporan

- 5.1. Tehno – utopiile noii culturi virtuale și mitologia Cyberspace p.198
- 5.2. Mitul omului mașină și aventura subiectului virtual p.209
- 5.3 Câteva morfologii mitice și itinerariu mitic în proza contemporană cyberpunk românească
Bogdan Suceavă și Florina Ilis p.220

Concluzii p.227

Bibliografie p. 235

REZUMAT

Cuvinte cheie:

new age, psihedelism, desacralizare, deconstrucție, intertextualitate mitică, fragmentarism, labirint rizomatic, supraom, postmodernism, transumanism, cyborg, postumanism, mitul ca și construct cultural, cybermitologii, cybersocietate, cybercultura

Mitologii postmoderne - reprezintă nu doar un exercițiu cel puțin ambițios de a evidenția principalele metamorfoze ale mitului în societatea postmodernă, ci și un proiect care dorește să demonstreze felul în care funcționează mitul ca și construct cultural, având ca centru de interes mitologiile contraculturii și pe acelea ale societății de consum. Ca metodologie a cercetării am utilizat, cu precădere deconstrucția, analiza comparativă, fragmentarismul, iar scopul acestui demers a fost concentrat nu doar asupra evidențierii fenomenului de desacralizare mitică în postmodernism, ci și de a circumscrie principalele mituri ale societății de consum.

Din punct de vedere structural, lucrarea este organizată pe cinci capitole. Primul capitol – *Receptarea mitului* - reconstruiește, diacronic, receptarea mitului, insistând asupra hermeneuticii eliadești, pe care o socotim compatibilă cu imaginarul mitic premodern și modern. Dacă viziunea eliadescă asupra mitului era aceea de istorisire exemplară, „istorie adevărată”,¹ o *naratio* cu funcție de model universal, aceasta nu mai poate fi actuală în ceea ce privește mitopoetica textului postmodern, deoarece diegesis-ul postmodern nu este altceva decât un joc al electronilor mitici liberi de sens, care se pulverizează prin marea aventură a semiozis-ului. În termenii lui Roland Barthes, în raport cu limba, mitul este „un sistem semiologic secund”, acesta fiind un „metalimbaj”, adică o „poveste adevărată și în același timp ireală care transformă istoria în natură”.

Capitolul al doilea – *Desacralizare mitică în postmodernism* - urmărește, pe lângă definirea conceptelor de postmodernism, postmodernitate, sau desacralizare mitică, circumscrierea imaginarii mitice al contraculturii anilor '60, analizând morfologiile mitice noi ale generației *New Age*. Totodată, capitolul are în vedere interpretarea în cheie mitică a câtorva dintre creațiile lui I.P.Culianu, sugerând faptul că opera acestuia marchează trecerea de la

¹ Mircea Eliade: *Miturile lumii moderne. Mituri, vise și mistere*. Editura Univers Enciclopedic, Bucuresti, 1998, p.17

logocentrismul eliadesc la pluridiscursivitatea lumilor textului postmodern, anticipând cyberutopiile mediului virtual.

Desacralizarea lumii presupune sfărâmițarea centrului, care se divizează în particule acentrate, decăderea sacrului atragând căderea în profan: „De fapt, nu mai există niciun fel de *Lume*, ci doar niște fragmente ale unui univers sfărâmat, o masă amorfă alcătuită dintr-un număr infinit de *locuri* mai mult sau mai puțin *neutre*, în care omul se mișcă, mânat de obligațiile unei existențe integrate într-o societate industrială”.² Desacralizarea presupune „golirea” *mythos*-ului de valențele sale religioase, pierderea caracterului sacru, în timp ce această degradare a mitului atrage după sine remitizarea, un proces care își găsește explicația în înseși configurația mental-ideologică a omului.

Ieșirea din contingent este receptată ca putând fi atinsă prin *arta transformării*, cum ar spune Culianu, respectiv magia textului, ca formă de manifestare a unui anumit tip de sacralitate a spiritualității postmoderne. Trasând o linie de demarcație între *homo symbolicus* - *homo religiosus* și relevând, totodată, apartenența simbolului la o categorie culturală decât una structurală, Culianu atrage atenția asupra complexității problemei simbolurilor accentuând mai mult asupra ideii că acestea reprezintă rezultatul unei combinatorii mentale, socotind miturile, religiile și chiar noțiunea de realitate, drept un imens *mind-games* – jocuri ale minții. Astfel, religia, înțeleasă ca fenomen cognitiv, în termenii postmoderni, de substanță rizomatică, este generată de jocuri ale minții, printr-un mecanism asemănător programelor computerizate. Mitologiile contraculturii, respectiv mișcarea *New Age* aduc în scenă noi morfologii mitice ca efect al tendinței evadării din lume, respectiv experiențe extracorporale, transe șamanice provocate de consumul unor halucinogene, credința în extramundan, sau forme de viață extraterestră. În acest sens, călătoriile în timp, iluzia existenței/existențială - fantomatică proiectie în plan tematic a teoriei simulacrelor a lui Baudrillard - dar și decorporalizarea, reprezintă teme literare care oglindesc ”depășirea relativismului contemporan prin transgresiunea spirituală”.³ Obsesia ieșirii din timp și spațiu este circumscrisă de o zonă a scriiturii magice în care, papyrusul magic, piatra de smarald, sau tabloul magic, constituie tot atâtea posibile ”portaturi” dacă nu înspre o lume de dincolo, atunci înspre o altă dimensiune. Decorporalizarea presupune, însă, o experiență de tip șamanic, prin care sufletul părăsește trupul fizic și se contopește cu

² Mircea Eliade: *Nostalgiea originilor*. Trad. De Cezar Baltag. Edit. Humanitas, București, 1994, p121

³ Paul Cernat: *Mistagogii epistemologice*. În *România culturală*. Bucureștiul cultural, Nr. 100 / 12 octombrie 2010

marile energii universale. Așa cum am putut constata, un astfel de șaman postmodern poate fi considerat pseudo-antropologul Carlos Castaneda. *Învățăturile lui Don Juan* este textul care impune senzația plăcută de alunecare înalte realități și deconspiră, ficționalizând credibil, secretul transelor șamanice induse prin consumul unor plante halucinogene.

Ca formă de exprimare a unor refulări colective, miturile pot fi considerate constructe sociale ce oglindesc forme ale religiozității inconștientului colectiv. În ceea ce privește postmodernitatea, formele parodice religioase ale contraculturii, fenomenele *psi*, ori mitologia spionajului se dovedesc a fi constructe sociale ce își găsesc radicalul în noile cuceriri ale tehnicii și lumea virtuală, dar și ca forme înnoitoare de ramplasare a vechilor comportamente de raportare a omului la sacralitate; mituri golite de sacralitate. Readaptările/de(re)construcțiile miturilor în contemporaneitate reflectă relația dintre acel *Weltanschauung* circumscris de operele unora precum Marx, Nietzsche, Freud, sau Frazer care reflectau mitologia antică tradițională și noua identitate culturală, cu noile sale mitologii - bestiarul eroic, marele vis al libertății Europei unite, puterea noilor științe, sau a noului om-mașină, mitologia postumanității.

Religiozitatea postmodernă poate fi înțeleasă ca expresie a unor forme de neopăgânism eclectic, sincretic, nefundamentată dogmatic și care se datorează, în mare măsură, contaminării sociale cu mijloacele revoluționare ale tehnicii. Avântul științific al acestor timpuri turboacceleratoare (Deleuze&Guattari) ciberindustriale, a determinat, în mare măsură, construcția mitologiilor noi. Este cazul, de pildă, al unor mișcări spirituale precum *Biserica Google*, *Discordianismul*, *Last Thursdayism*, *Biserica Maradoniană*, *Church of the Flying Spaghetti Monster*, sau de orientări religioase care au fondat false episteme ce au la bază credința în OZN-uri, precum *biserica raeliană*, *teoria universului hologramă* etc. Mitologiile sacro-terapiilor, reflectă și ele acest aspect al felului în care ampla revoluție științifică a ultimelor decenii, prin experimentele/descoperirile sale inedite, a schimbat felul nostru de a ne raporta la viață, realitate, sau religiozitate, întrucât omul secolului nostru a dezvoltat o dependență majoră față de ritmul alert al științei, încredințându-și așteptările unor aparate magice în care vede o șansă de vindecare, sau chiar atingere a nemuririi: aparaturi medicale noi, care depistează afecțiuni cu ajutorul biorezonanței, irisologia, purificarea corporală prin tehnicile bioenergetice ale masajului reiki. Biotehnologiile alimentează fascinația anulării morții biologice, sau tentația omului de a pătrunde dincolo de neînțeles, reînviind mitul panaceului universal, iar reprezentările feminine postmoderne redau imaginea unei noi Eve, atrasă de găsirea elixirului frumuseții veșnice.

Globalizarea proclamată a postmodernității prin anularea frontierelor dintre culturi așează alături de acest *global village* și o mitologie a unui *global body*. Băncile de organe, implanturile cu embrioni genetici, protezele, sau siliconizările reprezintă fragmente ale unei hibridizări transumane/postumane care definesc anatomia postmodernă. În *Hesperus* mitologia creierului hologramă funcționează ca și iluzie a unui trecut al umanității defragmentat/dezmembrat căreia i se suprapun alte proiecții iluzorii ale unui viitor cibernetic utopic. *Hesperus* este și un roman al cuceritorilor, al eroilor slabi, ai mutațiilor, sau clonelor, care i-au înlocuit pe titanii narațiunilor de odinioară. Această problemă permanentă a luării în stăpânire a teritoriului aduce în discuție morfologii ale lumii supercontrolate, dar și urzeala unei civilizații perfecte, imbatabile, irascibile, însă, prin cinismul acestei perfecțiuni.

În esență, în postmodernitate putem identifica două alternative de raportare la fenomenul sacru. Pe de o parte, putem vorbi despre dezvrăjirea lumii, fenomen proclamat (Max Weber, Durkeim, Wittgenstein) în numele secularizării și pe de altă parte, putem identifica atitudinea negatoare conform căreia nu discutăm despre o reîntoarcere a sacrului/religiosului, ci mai degrabă de extirparea/anularea sacralității datorată fundamentalismului (teza lui Marcel Gauchet). Or, în societatea actuală putem să discutăm de evenimente care converg nu doar înspre dezvrăjire și anulare a religiozității, ci și înspre ceea ce Jean-Pierre Sironneau observa în *Milenarisme și religii moderne*: supraviețuirea limbajului simbolic și preeminența sa față de construcțiile conceptuale, drept permutare a sacrului/experienței religioase în alte contexte culturale. Prin urmare, fenomenul religios din societatea actuală ține și de specificul constructelor sociale.

Postmodernismul produce o schimbare evidentă: deplasarea de pe conceptul de operă - structură ordonată în jurul unui centru - pe conceptul de *text*, înțeles ca și *scriitură*, înzestrată cu puterea transcendenței. Conștiința postmodernă se face remarcată printr-o viziune fragmentaristă asupra lumii, respectiv, o combinatorie a semnului ce dă iluzia de salturi din realitate în realități posibile/credibile, printr-un joc asumat al deconstrucției ce declanșează un travaliu asumat al pulverizării de sens. Așa cum am putut remarca, pentru metaficțiunile magice ale contraculturii, trecutul este reconstruit în baza unei repetate sau multiple "codificări" realizate prin intermediul unor mijloace artistice precum parodia, aluzia, pastișa, citatul. Textul postmodern este, în acest sens, o lume a particulelor libere de sens, o lume alcătuită din fragmente de lumi care se suprapun, astfel încât să creeze marea iluzie a simulacrelor. Este textul *urmelor* mitologice care

se descoperă sub ceața densă a scriiturii (Eco). Textul este văzut, astfel, ca produs arborescent al minții creative, așa cum se întâmplă în proza epistemologică a lui I. P. Culianu, J.L.Borges, sau U. Eco.

Capitolul al treilea – *De la labirintul cretan la textul labirintic*- reprezintă o încercare de poetică literară, asimilând imaginarului mitic postmodern, modelul arhitectural al labirintului rizomatic. Astfel, am avut în vedere explicarea funcționalității intertextualității mitice, ca proces arborescent al jocului minții, care susține marea aventură a semiozis-ului postmodern. Din perspectiva unei mitopoetici a spațiului, trecerea de la logocentrism la pluricentrism poate fi marcată de un anume tip de intertextualitate mitică, construită în forma unui *labirint rizomatic*, termen pe care am dorit să îl impunem ca metaforă arhitecturală a textului postmodern. Mitopoetica rizomatică a textului postmodern evidențiază relativismul datorat mai multor nivele de realitate. Acest efect se realizează în baza unei logici a dezmembrării-remembrării mitice, specifice viziunii artistului postmodern, care devine nu doar un colecționar, cât și un născocitor de mituri, sau un parodiator mitic.

Intertextualitatea mitică este esența unui proces de producere a textului postmodern, prin care *opera deschisă* devine un accelerator de particule mitice (miteme). Odată pornit acest accelerator de miteme, teoriile noi ale textului ne propulsează înspre o mecanică fluidă a dubândirii sensurilor, în baza unui joc al semnificațiilor. Miturile funcționează ca particule rizomatice, niște electrozi liberi de sens, care se aglomerează într-un platou, cum ar spune Deleuze. Relativismul postmodern propune un joc semiotic, în care forme pre-moderne ale miturilor (sau rescrieri ale acestora) sunt interconectate într-o rețea care anulează principiile logocentrice și lineare, chiar binare, ale operei literare. Într-o astfel de societate proteică, demitologizatoare, în care vizibilă pare a fi tendința de anulare a concurenței dintre religie și știință, mitul are un rol crucial în producerea sensului, întrucât acestuia i se datorează umplerea de sens a operei, faptul că el hrănește producția de semnificație. Astfel, din perspectiva postmodernismului, semnificativă este nu doar procesualitatea devenirii, sau repetabilitatea mitului, ci și complexitatea relațiilor care se stabilesc între aceste mituri, care permit, deopotrivă, și o scurtcircuitare a miturilor diverselor culturi. Din acest unghi, *demitologizarea* înseamnă anularea istorismului. Identitatea nu se mai conturează în baza unei procesualități ordonate. Sacralitatea nu se mai manifestă într-o logică a ordinii ritualice premoderne, ci este manifestată

de /prin haos. Un haos care naște aglomerări de sens, miteme dislocate, care se re-membrează creând nivele de realitate.

Din punctul de vedere al culturii virtuale, *hypertextul* ar reprezenta nu doar o materializare virtuală a unor corpusuri de texte, ci și o emanație a limbajului și reprezentărilor noastre mitice ca programe ale minții. Implicarea activă a cititorului în hypertext, precum și asumarea rolului de constructor al acestuia presupune o reactualizare a lumii exterioare spațiului digital, care ia forma psihicului uman, hipertextul fiind acela care re-modelează procesele noastre cognitive⁴. Storyspace-ul ca domeniu artificial, este o formă de utopie a lumii în varianta unui text virtual, prin care cititorul se autodefiniște, în sensul în care hypertextul poate fi interpretat și ca o alternativă de pătrundere în inconștientul colectiv auctorial – exemplificatoare sunt, în acest sens, proiectul *Skin* al S. Jackson, sau hipertextele *Patchwork Girl* (1995), *My Body* (1997) și *The Doll Games*. Scriitorii de hipertexte au fructificat marele vis al poststructuraliștilor și deconstructiviștilor, întrucât, dialectica derrideană stă la baza crării acestora, alături de concepte precum *multilinearitatea*, *moartea autorului*, *Marele Text*, *textul rizomatic* (Deleuze și Guattari). Compatibilitatea dintre poeticile postmoderne asupra scriiturii și natura hipertextului se datorează, în mare măsură, dezvoltării fără precedent a noilor tehnologii. Ele permit realizarea unei arborescențe vii a formei textului, văzută ca o rețea de texte prin care se construiește aventura unui semiozis virtual, un labirint rizomatic, la care aspiraseră, în bună măsură, poststructuraliștii.

Începând cu anii '50-'60, preocupările pentru mit și mitologie aduc în spațiul european figuri noi precum Jean-Jacques Wunenburger, Michel Maffesoli, Philippe Walter, Joël Thomas, Pierre Brunel, Paul Carmignani, Claude-Gilbert Dubois. Centrului de Cercetare a Imaginarului de la Grenoble fondat de către Gilbert Durand fructifică o atitudine tot mai aplecată înspre mitocritică – îi amintim aici pe Georges Dumézil, Gaston Bachelard, Charles Maurron, Campbell, Mircea Eliade.

Într-un secol al vitezei, unde dezvoltarea științifică și-a pus cu precădere amprenta, asistăm la o regândire a valenței miturilor și o încercare tot mai extinsă de implementare a unei hermeneutici a imaginarului cultural. Continua regenerare mitică a imaginarului se datorează faptului că mitul reprezintă o matrice inepuizabilă de combinații și reprezentări simbolice, care îi

⁴ David Jay Bolter: *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Lawrence Erlbaum Associates, 2000

conferă individului uman posibilitatea combinațiilor dintre cele mai ingenioase. Arta contemporană se remarcă printr-un sincretism influențat de formele parodierii mitologiei tradiționale, prin care se încercă evadarea din contingent în lumi/realități posibile, cu deosebirea că nu lumea zeilor e coborâtă pe pământ, căci *lumea* devine un concept relativ, dominată de zeități vechi, neputincioase, golite de sacralitate. Capitolul al patrulea – *Mitul ca și construct cultural*, urmărește să definească noile morfologii mitice, din perspectiva societății de consum. Astfel, super-eroi, ființe cyborgice, ori hypertehnologizate, înlocuiesc galeria eroilor civilizatori, articulând fantasmalele unui imaginar postmodern ancorat în virtualitatea unei *societăți absente*, cum ar spune Jean-Luc Nancy. Însă, Distanțarea omului postmodern de mitologia tradițională nu e definită în termenii unei *mitologii albe* (Derrida), ea nu anulează spațiul geografic al mitologiilor, ci se datorează desacralizării și de-teritorializării ca atitudini specifice ale lumii contemporane.

Morfologiile mitice consumeriste reflectă în materie de imaginar cultural, o gândire de tip capitalist specifică perioadei postmoderne, întrucât de foarte multe ori, ceea ce se vinde mai bine este reclama, “eroul”, “star-ul”, eticheta. Eroii civilizatori de odinioară au fost înlocuiți cu star-uri, vip-uri, iar discursurile asupra miturilor postmoderne se coagulează în jurul unor concepte precum desacralizare, re-combinări mitice, parodiare mitică, mituri politice, sau morfologii mitice virtuale. *Societatea de consum* îl transformă pe individul social în consumator de simulacre, de reprezentări superficiale ale lumii reale. Ca atare, mitologiile societății de consum sunt forme emergente culturii imaginii, a “semnelor abundenței”. Locul eroilor civilizatori a fost luat de fel de fel de figuri mai mult sau mai puțin robotizate, de făpturi cibernetice, menite să poată astâmpăra exigențele de putere ale cetățeanului. „Eroul” timpului nostru este un produs al societății de consum, un supra-om de masă destinat noii formule comerciale. Acest super-erou nu este decât un construct cultural, o marcă a unei culturi virtuale, dar și globalizatoare. Literatura fantasy, benzile desenate, dar și jocurile digitale fac abstracție de „discursul slab” și consacră fel de fel de super-eroi, precum Harry Potter sau Frodo. Este evident faptul că aceștia se distanțează de tipologia eroului clasic întrucât, eroul actual rescrie mitul eroului salvator, identificat în constructe precum *Batman*, *Superman*, *Spider-Man*, *X-Man*. Basmelor contemporane lasă impresia unei *O mie și una de nopți*, în sensul rescrierii unor scenarii mitice din basmele tradiționale prin utilizarea formelor de intertext, pastișei, parodiei sau tehnicii fragmentariste, specifice imaginarului postmodern. Exemple de astfel de narațiuni postmoderne

care oglindesc legende urbane actuale sunt textele Angelei Carter, Robert Coover, James Finn Garner.

Cultura postmodernă realizează, în materie de mit, ceea ce am putea numi *ciocnirea titanilor*, un termen cu tentă ironică, ce anunță preferința postmodernilor înspre dialogism, coabitare și parodiare. Era tehnologiilor, a gadget-urilor, a dat naștere culturii virtuale. Mitologizarea virtuală presupune încrederea în lumea virtuală, încrederea în noi mitologii și nașterea unora noi, căderea în tehnologie, mai întâi ca fan, iar mai apoi ca adept convins al noii societăți. Societatea virtuală devine o concurentă a celei reale, oferind de foarte multe ori subiectului puterea de a fi ceea ce în realitate nu poate fi, de a-și simula propria existență. Realitatea virtuală poate fi înțeleasă, în acest sens, ca spațiu al socializării și al afirmării unei subiectivități mitologizante. Avatarizarea în sine reprezintă o mască, un icon în spatele căruia se ascund identități împrumutate, imaginate, jucate. Este o condiție *sine qua non* a aderării la societatea de tipul acestui *trib electric*, forma de negociere a imperfecțiunilor umane, sau aceea de preluare a puterii. Comunitățile virtuale construiesc, însă, iluzia existenței de a fi împreună, mitologizează o existență edenică a statului universal fratern, în care suntem cu toții aproape, când de fapt, distanțele afective dintre noi sunt prăpăstioase.

Ultimul capitol - *Spațiul virtual, un altfel de labirint al imaginarului contemporan* – este axat asupra tehnomisticismului futurist și înseosebi asupra cybermitologiilor postumaniste. Cyberspace-ul devine o agoră virtuală,⁵ în care se afirmă o nouă subiectivitate avatarică, iar raportul dintre cultura de masă și tehnologia informației, explorarea spațiului virtual, cybercultura în esență, determină o altă problematică și anume cea a relației uman / postuman. Totodată, *industrializarea viului*, cum o numește Paul Virilio demască frustrările *handicapatului motorizat*, al unei ființe frustrate postmoderne aflate față în față cu inteligența artificială și biotehnologiile viitorului, socotite drept amenințări la adresa umanismului prin care identitatea umană se fragmentează, chiar anulează. Diferitele morfologii mitice postumaniste pot fi socotite cyborg-ul, avatarul, mutantul, sau androginul etc. Ființarea rizomatică în discursul postmodern poate fi explicată prin relativismul și natura simulativă a acestei subiectivități virtuale, teatralizarea existenței, sau tentația depășirii limitelor biologicului. Subiectivitatea virtuală a post-existenței este reprezentată de către un anumit tip de inteligență artificială care se dezice de

⁵ Steven G. Jones: *Virtual Culture. Identity and communication*. în *Cybersociety*. London, Sage Publications, 2002, p.89

corpul biologic, sau chiar tehnologizat și marchează ceea ce Scott Bukatman denumea prin “terminal identity”, adică *ultima urmă a umanității*; o transformare ultimă, irevocabilă. Din perspectivă postumansită, sau chiar transumanistă, un puternic discurs referitor la impactul tehnologiilor digitale asupra existenței umane aparțin artiștilor precum Lee Bul, Klaus Obermeier, Stelarc, Eduardo Kac sau Orlan. Misticismul artei tehnologice este probat prin formele expresive de artă mașinică ce surprinde metamorfozarea trupului uman în corp tehnologic, experimentând inteligența artificială obținută cu ajutorul nanotehnologiilor de ultimă generație. Multiplele identități simulate de către aceasta demonstrează nu doar o lecție revoluționară de evoluționism darwinism, ci reprezintă și formule de defragmentare/refragmentare ale corpului biologic și anticipă biomorfismul virtual al corpului cibernetic, sau avatarizarea.

O concluzie pertinentă a acestei cercetări ar putea fi aceea că, mitologiile cu care trăim reflectă o distanțare clară față de mitologiile tradiționale. Pe de o parte, mitologiile postmoderne rescriu, în termeni parodici, fragmente ale mitologiilor vechi, pe care le reîncapsulează în forme diegetice noi, ce exprimă tendințe și forme ale culturii actuale, dominate de parametrii societății de consum. Pe de altă parte, tehnoinmaginarul postmodern reflectă dizolvarea subiectivității care se produce prin “mașina viziunii”, o extensie perceptivă a “corpului fără organe”, a universalizării vizualului.

Nu în ultimul rând, este necesar să evidențiem și faptul că mitologia nemuririi corpului tehnologic poate fi reperată în formele de *cyber-body art* care proiectează nu doar tentația eliberării din contingent, ci și accentele grave ale unei târzii filosofii postnietzschene, care după moartea lui D-zeu, glorifică cyber-tehnologia ca cyberzeitate a controlului deplin asupra corpului uman. Cyborgii, roboții, mutații, sau entitățile transgenice care populează story-ul genului cyberpunk circumscriu sfera cybermitologiilor și reconstruiesc reprezentările asupra inconștientului mașinic al omului post-postmodern (postuman, sau transuman), constituind un discurs generos asupra viitorului imaginar al locuitorilor bătrânei planete. Morfologiile mitice ale cyberculturii transumaniste țin de un anume tip de tehnosensibilitate futuristă și descriu un tehnoinmaginar al supra-omului produs în laborator. Desigur, ele rămân niște himere ale cyber-vizionarismului religios și implică o sfâșiere traumatizantă a corpului biologic.