

BARDZIEJ LUDZKIE NIŻ CZŁOWIEK – (POST)HUMANISTYCZNE PYTANIA CIAŁA

Ten projekt badawczy był wspierany przez grant Narodowego Centrum Nauki o numerze: DEC-2012/05/N/HS1/02873.

Katarzyna Otulakowska

otula.na@gmail.com

512035919

Abstract:

In the article "More human than human - (post)humanistic body questions" I look at the discourse taking place in front of the participants of the cyberculture (more and more clearly nowadays), regarding the issue of human corporeality.

In my opinion, transformations in the field of postmodern culture, determined most strongly by the increasingly complexity of technology, should lead us to reformulating the existing visions of the world. And as the human body has been the determinant of its dominant identity in the world for centuries, it is worth looking at whether we still have this privileged genre situation.

Art&science artistic projects cited by me, as well as philosophically oriented scientific forecasts for the future, tend to doubt that we will be able to build the world on our only likeness. Therefore, we must work on the body issue from scratch - the somaesthetics project of Richard Shusterman seems to be quite an optimistic philosophy here.

Abstrakt:

W artykule zatytułowanym „Bardziej ludzkie niż człowiek – (post)humanistyczne pytania ciała” przyglądam się dyskursowi rozgrywającemu się coraz wyraźniej na oczach uczestników cyberkultury, a dotyczącego kwestii cielesności ludzkiej.

W mojej opinii, transformacje w polu kultury postmodernistycznej, wyznaczone najsilniej przez coraz bardziej skomplikowaną technologię, skłaniać nas powinny do przeformułowywania dotychczasowych wizji świata. A jako że ciało człowieka przez wieki było wyznacznikiem jego dominującej w świecie tożsamości, to warto się przyjrzeć, czy nadal mamy utrzymaną tę uprzywilejowaną sytuację gatunkową.

Przywołane przeze mnie projekty artystyczne z kręgu *art&science* oraz filozoficznie zabarwione naukowe prognozy na przyszłość każą raczej powątpiewać, że uda nam się budować świat na nasze li tylko podobieństwo. Musimy zatem od nowa wypracowywać ogląd nad ciałem – z pola filozofii optymistycznym wydaje się tu projekt somaestetyki Richarda Shustermana.

Ciało można porównać nie do przedmiotu fizycznego, ale raczej do dzieła sztuki. (M. Merleau-Ponty)

W swej najnowszej książce pt. „Początek” Dan Brown przedstawia nam postać młodego futurysty Edmonda Kirscha, którego badania – będące owocem dogłębnego zainteresowania najnowszymi technologiami informatycznymi – doprowadziły na skraj wiekopomnego, ale także przerażającego odkrycia, które zmieni znaną nam pozycję ludzkości. Pojawił się bowiem, jak się wydaje, nowy gatunek (istot), który sprawi, że antropocentryczne podium, wynoszące człowieka do roli dominanta w świecie, nieodwracalnie zachwieje się: już wkrótce, bo w 2050 roku. To właściwie sprawa już przesądzona: nowy gatunek – szerzej nawet: całe królestwo gatunków nieożywionych – obejmuje wszelkie formy technologii. To Siódme Królestwo: *Technium*¹.

Całościowe oddziaływanie mediów w globalnej i masowej skali sprawiają, że zakłócona zostaje główna strategia darwinowskiej ewolucji (bifurkacyjność procesu: powstanie dwóch nowych gatunków z jednego je poprzedzającego); przez wzgląd na hiperkonektywność współczesnej technologii mediów zaistniała sytuacja ewolucyjnie wyjątkowa (mająca miejsce gdy dwa gatunki nie mogą przeżyć bez siebie wzajemnie i dlatego scalają się w jeden) – to endosymbioza: fuzja ludzi i technologii.

Kirsch dowodzi, że istoty ludzkie nadal podlegają ewolucji: stają się gatunkiem hybrydowym, rosnącym na podwalinach biologicznych i technologicznych. I jest to proces, który raz rozpoczęty, z każdym nowym medium, które stworzymy, będzie się już tylko pogłębiał. Narzędzia, których dziś używamy poza naszym ciałem (protez w McLuhanowskim sensie), za pół wieku będą zminimalizowane i tak zintegrowane z ludzkim ciałem, że nie będziemy mogli w dalszym ciągu określać się mianem *Homo sapiens*. Konkludując istotę swoich poglądów, futurysta stawia głęboko filozoficzną tezę: mówi, że zmianie ulega istota człowieczeństwa.

Popkulturowa wizja Browna po raz kolejny² skłania czytelnika do zmierzenia się z kwestiami niepewnymi, aktualnie jednak zbyt ważkimi, by móc je pominąć. Przywołana

¹ Występujące obok znanych nam królestw: *Animalia, Plantae, Protista, Eubacteria, Achaebacteria, Fungi*. Ideę Siódmego Królestwa Brown zapożycza od pisarza Kevina Kelly’ego, z którego poglądami nt. roli technologii można się zapoznać m. in. na platformie TED Talk. Por. (Brown, 2017, 515).

² Taki jest zamysł całej autorskiej serii z profesorem Robertem Langdonem. Por. Wywiad z pisarzem przeprowadzony w ramach tegorocznego Festiwalu Conrada w Krakowie, odbywającego się pod hasłem Niepokój (28.10.2017), zamieszczony on-line.

wizja fuzji biologicznie uwikłanego człowieka z nieożywioną sferą technologiczną jest nośną ideą, która sprowadza nas do rozważań nad kondycją ludzką.

W tekście tym chciałabym się przyjrzeć jak ów coraz silniejszy hybrydyczny związek ludzi i technologii przejawia się w otaczającym nas świecie na przykładach z zakresu sztuki (głównie na styku *art&science*), a także propozycji odpowiedzi na te działania wyprowadzanej z pola filozofii (somaestetycznej świadomości ciała Richarda Shustermana).

WYOBĄŻ SOBIE CZŁOWIEKA

Twórcy wystawy odbywającej się w 2015 roku w gdańskim CSW Łaźnia, zatytułowanej „Nearly Human” postawili na fenomen ludzkiej wyobraźni³: siły twórczej człowieka, która pozwala mu szukać m. in. coraz to sprawniejszych narzędzi, doskonalszych niż sam ich twórca. Jako że wystawa traktowała o świecie maszyn, kukiełek, lalek, automatów i wczesnych robotów, refleksja nad wyobraźnią szczególnie mocno skupiła się na ludzkim pragnieniu stworzenia równoległego świata istot innych niż on sam, które jednak go przypominają – bo tworzone są niejako na jego obraz i podobieństwo. Pokazano prace takich artystów jak choćby Tony Oursler, Theo Jansen, Christian Zwanikken, Studio Azzurro – ich artystyczne wersje i projekty często humanoidalnych, czasem żyjących sztucznym życiem technologicznych kompanów ludzi, budzących wiele najróżniejszych emocji. Kuratorka wystawy, Jasia Reichardt, w eseju przewodnim towarzyszącym wystawie, odwołując się do prezentowanych prac, ale także do znanych z historii sztuki ich prekursorów, poddała namysłowi kategorię, która stanowi bardzo dobrą intuicję gdy idzie o rozważanie roli, jaką przypisujemy sztucznym istotom tworzonej przez nas w ramach kultury: dawniej i dziś. Tą kategorią jest luka⁴ – pojawiająca się na skutek niepełnej informacji każdorazowo gdy oglądamy i oceniamy sztuczny twór, z zamierzenia mający tworzyć ludzki *doppelgänger*: luka jest kluczem do interpretacji i reinterpretacji ożywionych istot, artefaktów, w porównaniu ich do nas samych (Reichardt, 2015, 46). Autorka przywołuje pogląd Jeana Baudrillarda, który, pisząc o historii robotyki twierdzi, że owa luka wyobrażeniowa historycznie zmniejszała się, wypełniała, w zależności od typu technologicznego ludzkich poszukiwań: wcześniejsze automaty mechaniczne jeszcze się od człowieka różniły i względem nich odbiorca mógł wyraźnie wyobrazić sobie, wyczuć swą odrębność, a przez to i swą niezależność. Późniejsze automaty interaktywne, czyli te, z którymi (jak zobaczymy w dalszej części tekstu) i dziś obcujemy, połączyły człowieka i maszynę, stworzyły byty izomorficzne, które trudno od siebie odróżnić. Reichardt nie do

³ Por. Wprowadzenie do katalogu wystawy, autorstwa Jadwigi Charzyńskiej: *Nearly Human*, 2015, 7-9.

⁴ Por. Reichardt, 2015, ss. 45-60.

końca zgadza się z Baudrillardem; twierdzi, że luka dla wyobraźni nadal istnieje – widać to dzięki sztuce. Umysł odbiorcy cały czas jest zajęty aranżowaniem i rearanżowaniem tego, co znane i spekulowaniem na temat nieznanego.

Jest jeszcze jeden aspekt towarzyszący przywoływanej wystawie, na który chciałabym zwrócić uwagę. Zaprezentowane na niej prace, z założenia traktując o lalkach, marionetkach i robotach, często odnosiły się (siłą rzeczy) do kwestii cielesności: zaprojektowane na podobieństwo swych kreatorów (artystów-ludzi), musiały zmierzyć się z paradygmatem fizyczności, materialności – i choć ich twórcy bardzo różnorodnie ów paradygmat potraktowali (nowe technologie dają możliwość stosowania szerokiego spektrum „ucieleśnień”: od robotycznych protez, przez projekcje sfilmowanego ciała ludzkiego, do choćby cyfrowego ciała digitalnych istnień), wystawa jako całość pokazuje ważkość tej problematyki. Coraz bardziej inteligentne sobowtóry naśladujące ludzi odnoszą się do ich ciał: niedoskonałych, zbyt skomplikowanych, niepotrzebnych? Zobaczymy, że odpowiedzi jest wiele.

Pozostawiając na razie wspomniany wyżej spór bez rozstrzygnięcia i mając nadzieję, że luka, którą być może właśnie wzbudził w naszej własnej refleksji na temat człekokształtnych automatów da się wypełni(a)ć po przeczytaniu reszty artykułu, przejdźmy teraz do filozoficznej koncepcji, która wydaje się w sporej mierze korelować z zagadnieniami wprowadzonymi przez Reichardt. Mam tu na myśli teorię somaestetyczną Richarda Shustermana.

FILOZOFIA NA NOWO DOMAGA SIĘ CIAŁA

W wydanej w Polsce w 2010 roku książce pt. „Świadomość ciała. Dociekania z zakresu somaestetyki” Richard Shusterman zaproponował, najogólniej rzecz biorąc, by filozofia na nowo zajęła się ciałem. Mówię „na nowo”, bo chcę zwrócić uwagę na dwie ukryte konotacje tego wyrażenia: znaczy ono, że potrzebny jest powrót do, odnowienie filozoficznego namysłu nad cielesnością człowieka; oznacza też podejście do tej zarzuconej niegdyś refleksji na nowy sposób⁵.

Ucieleśnienie i cielesna świadomość są uniwersalnymi wymiarami ludzkiego życia. Projekt somaestetyki koncentruje się na sposobach i metodach wyostrzenia i podnoszenia poziomu somatycznej świadomości, w celu propagowania lepszej autopratyki i

⁵ U Shustermana najlepszą do tego praktyczną metodą okazuje się terapeutyczna Metoda Feldenkraisa, ale filozof dopuszcza w swym interdyscyplinarnym projekcie również inne sposoby aktywizacji ciała człowieka (np. ćwiczenia fizyczne w duchu zen); chodzi o świadomą pracę nad ciałem, doświadczanie go i, przez to doświadczanie, ulepszanie go, byśmy mogli żyć pełniej, adekwatniej do naszej tożsamości i istoty. Por. Shusterman, 2015, ss. 7-34 i dalej.

zapewnienia lepszych środków do osiągnięcia przez człowieka tradycyjnych filozoficznych celów: wiedzy, samowiedzy, cnoty, szczęścia i sprawiedliwości.

Termin „cielesna świadomość” oznacza świadomość pomocną w uchwyceniu w namyśle ciała przez umysł, jak również ucieleśnioną już formę świadomości tegoż obdarzonego czuciem ciała, które doświadcza się zarazem jako podmiot i przedmiot (Shusterman, 2010, 19).

Mówiąc o ciele, amerykański filozof zwraca się ku greckiemu źródłostłowowi: *soma* to dla niego żyjące, czujące, dynamiczne i percepcyjne ciało; nasz podstawowy i niezbywalny środek percepcji, działania i myślenia. Wraz z pragmatycznym zacięciem projektu, Shusterman widzi *somę* (ciało) jako tę, która organizuje człowiekowi doświadczenie bycia-w-świecie. Jest też pierwszym, nierefleksyjnym i niejęzykowym, jego rozumieniem – ważne zatem, by świadomość ciała była ulepszana, zdyscyplinowana i refleksyjna. Fizycznie ujawnia etos i wartości (czyli filozofię życia) swego posiadacza – jest zatem medium, przez które może się on doskonalić, polepszając swe poznanie i zdolności do życia w cnotie i szczęściu. Jak tego dokonać? W odpowiedzi, filozof rysuje szeroką perspektywę: właściwe traktowanie cielesno-umysłowej całości wymaga włączenia się w szersze, kształtujące *somę*, społeczne i kulturowe konteksty, które mogą ulec przekształceniu.

W ramach naszej filozoficznej kultury takie przekształcenia miały już miejsce: filozofię starożytną praktykowano początkowo jako zdecydowanie ucieleśniony sposób życia! Paradygmat ten załamał się wraz z Platonem i ostatecznie dał filozofii negatywny obraz ciała (teza o nadrzędności umysłu i ducha): więzienia, które stanowi źródło błędu i zepsucia. Artyści nie odmówili sobie, jak filozofowie, zainteresowania ciałem – jest ono nieprzerwanie tematem rozpracowywanym na terenie sztuki, ale często zatrzymują się oni na idiolatrycznym zamiłowaniu, traktując *somę* jako li tylko jako obserwowany i podziwiany przedmiot. Idzie zaś o to, by cielesny podmiot ekspresyjnie i świadomie badał swe cielesne ja. Historia filozofii, dotykając ciało, stała się raczej zachętą do niemyślenia (o ciele); Shusterman jako krytyk kultury dopomina się o filozofię wierną swej pierwotnej, starożytnej maksymie: „poznaj siebie”. Potrzebujemy myślenia poprzez nasze ciała, z o(d)żywionym uznaniem dla naszych zmysłów.

Ważnym dla mnie momentem w projekcie Shustermana jest też spojrzenie na nasze ciało jako na najbardziej pierwotne spośród wszystkich narzędzi, najbardziej podstawowe medium interakcji z różnymi środowiskami, konieczne dla całej naszej percepcji, działania, myśli, i wreszcie: dla sztuki życia lepszym życiem. Im bardziej rozwinięta będzie świadomość naszego somatycznego medium, tym lepsze okazuje się używanie innych mediów i narzędzi.

Coraz bardziej pociągająca jest wizja Shusterman, kiedy wspomina on o formacyjnej roli ciała w tworzeniu i przeżywaniu sztuki i o ciągłej obserwacji naszych własnych

somatycznych doświadczeń w ramach przeciążenia, jakiego doświadcza współczesny człowiek na styku otaczających nas środowisk naturalnych, społecznych i wirtualnych światów naszego doświadczenia. Jako medium, ciało znajduje się, doświadcza i uczy się/samopoznaje pomiędzy; ale jako środek prowadzi ono też do jakiegoś celu.

PROGNOZY I PERYPETIE

Somaestetyka Shustermana jest projektem *in statu nascendi*, dotyczyć winna nas teraz, ale i nas w przyszłości.

Przyszłością zajmuje się też tzw. futurologia filozoficzna. W postmodernistycznych czasach braku ontologicznego bezpieczeństwa, jak mówi Rafał Ilnicki, przyszłości nie należy myśleć spoza techniki⁶. Technologia, będąca ludzkim wytworem, unicestwia świat, który mierzył się li tylko z człowiekiem; człowiek od zawsze odnaturalizowywał świat: uczynił go wielce humanistycznym, ale też stechnicyzowanym. Dziś pod wpływem technologii przeżywa egzystencjalną metamorfozę⁷. Nadal tworzy nowe narzędzia, by móc ulepszać swój byt – technologizuje świat; ale wyłaniająca się z niego technologia, dziś coraz bardziej inteligentna i autonomiczna, zmienia człowieka. Zaczynamy się zastanawiać: inteligentna, autonomiczna, jest może też i teleologiczną? Jest globalnym fenomenem – dlatego powoduje przesunięcie sposobów bycia i myślenia człowieka. Czekają nas – i otacza – egzystencja w kulturze stechnologizowanej, cyberkulturze. Futurologia filozoficzna, jak pisze Ilnicki, staje się dziś moralnością myślenia; ma służyć aktywnemu projektowaniu zmian egzystencjalnych dla człowieka i jego kultury.

Przyjrzyjmy się zatem kilku filozofującym prognozom na temat tego, co czeka człowieka żyjącego w świecie wypełnionym, a może i po części przepelnionym coraz lepszą technologią. Przywołamy poglądy kilkorga badaczy z różnych dziedzin nauki, których teorie pozwoliły im pomyśleć o ludzkości w kategoriach probabilistycznych i – niczym Brown na polu literackiej fikcji – próbować wysnuć ciekawe wnioski dotyczące ludzkiego bycia-w-(technologicznym-)świecie. A w dalszej kolejności, rozpatrzmy kilka artystycznych projektów, które zdają się wpisywać w odczucia i przecucia zarysowane w tych wstępnych naukowych prognozach i starają się rzucić promień światła dla tych z nas, którzy bardziej obserwują zachodzące obecnie zmiany niż je nowatorsko projektują. Innowacyjność przywołanych akcji artystycznych pozwoli nam wyłowić ducha zmian, w które wkracza cyberkultura i (cyber-)człowiek.

- Paul Davies – brytyjski fizyk i autor literatury popularnonaukowej:

⁶ Por. Ilnicki, 2014.

⁷ Por. Ostrowicki, 2014 (dział: Recenzje).

Davies uważa, że kluczem do zrozumienia początków życia jest przetwarzanie informacji: każdy zestaw informacji można rozpracować, podzielić na mniejsze części i zrozumieć. (Davies, 2006, 76). Wg Daviesa, wiek XXI przyniesie odpowiedź na co najmniej jedno z trzech ważnych pytań: 1 – o początki wszechświata, 2 – o początki życia, 3 – o początki świadomości. Najbardziej teoretycznie rozpracowane jest dziś pytanie 1. Fizyk zakłada, że jeśli uda nam się też stworzyć życie w warunkach laboratoryjnych, to przyczyni się to szybko do „projektowania form bionicznych” (syntetycznych organizmów żywych). Nie wiemy, czym jest ludzka świadomość ani jak powstała, ale w XXI wieku odkryjemy neuralne odpowiedniki świadomości, co urealni perspektywę konstruowania myślących maszyn (w pełni sztucznej inteligencji).

- Guy Ben-Ary – izraelsko-australijski artysta i badacz, w praktyce birobotycznej łączący nauki o życiu z osiągnięciami technologicznymi:

W swej twórczości Ben-Ary łączy biologiczną sztukę hodowli i inżynierii tkankowej ze sztuką komputerową i robotyczną – takie hybrydyczne pole badawcze zajmuje sztuka biorobotyczna, albo (w przypadku tego artysty) nawet tzw. *hybrot art* (prace same są w najwyższym stopniu hybrydyczne, gdyż łączą formy robotyczne z żywymi sieciami neuronowymi). Jako nurt należący do szerszego zjawiska określanego mianem *art&science*, *hybrot art* tworzona jest głównie w naukowych laboratoriach i prezentowana przez dość krótki okres czasu (ze względu na efemeryczną naturę dzieł) w galeriach sztuki (na zasadzie minilaboratoriów, dostosowanych do styku z szerszą publicznością).

Ben-Ary transdyscyplinarnie łączy w swych pracach wiele tendencji współczesnej sztuki (bioart, sztukę robotyczną, sztukę instalacji i konceptualną, *netart*, kino, sztukę dźwięku, rysunek i rzeźbę) – są one multimedialne, skomplikowane w opisie i proponują złożony typ doświadczenia estetycznego. Estetyka jego twórczości jest zależna od wielu relacji transrodzajowych (jest estetyką transgresyjną).

Artysta zajmuje się problematyką nowych, hybrydycznych form życia, analizuje ich sprawczość i zdolności komunikacyjne. W pracy zatytułowanej *cellF* (2016) stworzył cybernetycznego muzyka/kompozytora, który jest autonomicznym podmiotem kreacji (improwizuje utwory muzyczne w odpowiedzi na dźwięki dochodzące z zewnątrz), uprzednio niezaprogramowanym. Instalację tworzą: hodowla neuronów (pochodząca od samego artysty i jako taka, będąca jego zewnętrznym mózgiem ukrytym w mini bioreaktorze) oraz ciało-rzeźba, konstrukcyjnie oparta na syntetyzatorze. Usłyszawszy bodźce dźwiękowe, udaje jej się w reakcji konstruować muzykę improwizowaną. Jako żyjąca (albo, jak ujmuje to za artystą Ryszard Kluszczyński, półżyjąca)⁸ konstrukcja, *cellF*

⁸ Por. Kluszczyński, 2015, 8.

jest skazana na przemijalność, będąc jednocześnie w pewnym sensie swym twórcą, wytwórcą i dokumentacją.

Sam artysta uważa *cellF* za swoje najpełniejsze osiągnięcie: wersję Guya uzewnętrznioną w neuronowym mózgu (Bell, 2015, 106). Jako hybrot-muzyk, tworzy na żywo z ludzkimi kooperantami. Każdy utwór jest inny, gdyż inne są dostarczane bodźce. Ontologicznie, wchodzi w relacje z ludźmi, którzy wewnątrz tej relacji są dla niego przedmiotami reakcyjnymi. Ta nowatorska forma działania hybrota stwarza coś zupełnie innowacyjnego: „nie-ludzkie stawanie się człowieka” (o którym wspominali Deleuze i Guattari).

Mamy więc z czym się filozoficznie mierzyć: oprócz refleksji teoretyczno-estetycznej na temat podstawowych składników doświadczenia estetycznego (kto jest autorem dzieła? co właściwie uznać za dzieło? czy na wespół-żyjący artysta jest artystą? co to właściwie jest kreacja? kto jest posiadaczem wyobraźni?), musimy odpowiedzieć sobie na pytania na temat życia: sztucznego, powstałego/rozszerzonego w laboratorium badawczym, autonomicznie inteligentnego, a jednak ontologicznie bardzo skomplikowanego. Davies przewidział te kłopotliwe tendencje; czy idee filozoficznie lepszego życia Shustermana mają szansę się tu ziścić?

- Lynn Margulis – amerykańska biologka i kuratorka New York’s American Museum of Natural History:

Margulis radykalnie rozszerzyła darwinowską teorię ewolucji poprzez swą „hipotezę Gai” (mówiącą, że całą naszą planetę winno się rozpatrywać jako odrębny, samoregulujący się, „ożywiony” system). Jest również autorką teorii łańcuchowej endosymbiozy, zgodnie z którą symbiogeneza jest źródłem innowacji ewolucyjnych. Twierdzi, że wiek XXI da ważne odkrycia, które wypływać będą z pytania ewolucyjnego Darwina: jak powstają nowe formy życia? (Margulis, 2006, 190). Zgodnie z mechanizmem symbiotycznym (ustanowionym permanentnym partnerstwem międzygatunkowym), spotkamy nowe formy życia, nowe „indywidua”; nie wystarczy całkowite zbadanie DNA żywych organizmów, by móc je poznać – pewne ich cechy (np. inteligencja) nie mają odpowiadających im genów.

- Christa Sommerer & Laurent Mignonneau – austriacko-francuski duet artystów i badaczy nowych mediów, pionierów sztuki interaktywnej:

Artyści ci znani są z zaskakujących jakości, które za każdym razem wprowadzają do swoich dzieł, będących bardzo oryginalnymi reakcjami na nowopowstające technologiczne i kulturowe trendy (Huhtamo, 2012, 11). Prace realizowane w latach 90. i na początku XXI wieku przybierały postaci sztucznych ekosystemów, w których immersyjnie zanurzali się odbiorcy, by doświadczać sensualnych i refleksyjnych doznań. W swych instalacjach, jak sugeruje Huhtamo, w nieco mniejszym stopniu skupiają się na interfejsie *per se*, ważniejsze są dla nich innowacyjne sposoby aktywowania ich prac i

możliwości rozwijania z nimi relacji komunikacyjnych. Celem jest idealne zespolenie interfejsu z głębią konceptualną pracy.

Jedną z najsłynniejszych prac tego duetu jest *A-Volve* (1994) – jest to instalacja interaktywna, która składa się z trzech rodzajów interakcji między widzami a stworzonymi przez nich awatarami. Pierwszy krok, jaki podejmuje widz po wkroczeniu w przestrzeń pracy, to narysowanie na ekranie dotykowym (w graficznym interfejsie) dowolnie wyglądającej istoty, która następnie trafia do wirtualnego stawu (zbiornik z wodą, na którą rzutowane są komputerowo generowane stworki). Drugim krokiem jest interaktywna zabawa, poprzez zanurzenie rąk w wodzie ze stawu, stworzonymi przez siebie lub innych uczestników instalacji istotami. Podczas zabawy można wpływać na zachowanie sztucznych „zwierzków” na rozmaite sposoby: łączyć je w pary, by wydały potomstwo, bronić je przed silniejszymi osobnikami, karmić słabszymi (całe spektrum zachowań, które znamy z ewolucji). Użytkownik na tym etapie staje się jakby mózgiem Sztucznej Selekcji (Huhtamo, 2012, 14).

Ta dotykowa praca jest przykładem wielopoziomowej i wielopostaciowej interakcji (Kluszczyński, 2012, 96): tworzenie przez projektanta-uczestnika na dotykowym ekranie nowych stworzeń poprzez określanie ich cech zachowań, tworzenie kodów genetycznych, determinuje ich dalsze skłonności i możliwości. Trzeci etap interakcji zachodzi między tymi sztucznymi życiami – w swym cyfrowym życiu będą wygranymi albo przegranymi w wielkim ewolucyjnym wyścigu; a może pokuszą się o elementarną symbiozę? Widzowie, poprzez telematyczny kontakt i odczucia obcowania z wirtualnymi gatunkami, wpływają na cyfrową rzeczywistość, na niezależnie egzystujące cielesne byty.

Praca ta ewidentnie pozwala przyrzeć się i doświadczyć współistnienia, współdziałania i kreowania form sztucznego życia, obcego gatunku, który naturalizujemy wewnątrz cyberkultury. Skłania do refleksji nad istotą życia, prawami nim rządzącymi i doświadczeniem jego przejawów, a nawet nad etyką w spotkaniu z cyfrowym obcym gatunkiem. Te filozoficzne zagadnienia, gdyby je sprowadzić do mianowników, jakie nakreślił w swej teorii Shusterman, na pewno dostarczą ciekawych i niejednoznacznych odpowiedzi, które winny (tak zresztą jak sama praca duetu) pozostać otwartymi i szeroko dyskutowanymi. Prorokinią okazuje się za to Lynn Margulis, chociaż nie wiadomo na pewno, czy w swoich poglądach rozważałaby również takie gatunkowe mutacje...

- Don Norman – amerykański psycholog poznawczy (USCD) i specjalista w dziedzinie HCI:

W swym kultowym już podręczniku *The Design of Everyday Things*, Norman tłumaczy projektantom, dlaczego nigdy nie będą w stanie w 100% kontrolować swoich produktów. Uważa, że większość informacji potrzebnych do zrozumienia codziennego życia znajduje się w otaczającym nas świecie – to zestaw obserwowalnych wskazówek, dzięki którym każdy projektant mógłby wpłynąć na nasze zachowania. Jak one działają

widać doskonale w dziedzinie „narzędzi informacyjnych”, z którymi dziś już się praktycznie nie rozstajemy. Technologia zmienia się gwałtownie, a ludzie powoli (Norman, 2006, 200). Technologia jak dotąd uzupełniała biologiczność (zewnętrznie względem ludzkiego ciała), ale nasze ciała zostaną w XXI wieku poszerzone o urządzenia wspomagające, co dotknie również naszą wiedzę poznawczą. Technologia wkroczy na teren ludzkiej biologii i ewolucji, być może nad substratami biologicznymi nadbudujemy sobie kognitywne protezy (zmysłów, pamięci, komunikacji, stanów emocjonalnych). Nie wiadomo jednak, czy wszystkie dadzą nam zadowolenie...

- Ken Feingold – współczesny artysta amerykański, tworzący m. in. instalacje z robotycznych rzeźb:

Powracającym motywem w twórczości Feingolda jest gadająca sztuczna głowa, oderwana od ciała, wpisująca się w długą tradycję wyznaczaną przez lalki brzuchomówców, manekiny i androidy, nadająca jego dziełom charakter metaforyczny. Jednym z przykładów naśladowania istoty ludzkiej przez sztuczne twory jest jego instalacja zatytułowana *Self Portrait as the Center of the Universe* (1998-2001): złożona z niemych manekinów brzuchomówców, które otaczają bardzo realistycznie wykonaną głowę artysty z animatronicznymi rysami twarzy. Całe zgrupowanie, wg Erkki'ego Huhtamo (Huhtamo, 2014, 48), wygląda niemal jak rodzina, która zasiadła przed telewizorem. Podczas gdy głowa Feingolda prowadzi rozmowę z projektowaną w filmie video na ścianie inną głową, manekiny apatycznie. Najważniejszym pytaniem, które zdaje się sugerować już sam tytuł dzieła, dotyczy stosunku artysty do jego realistycznie wykonanej kopii własnej głowy (powstała z odlewu) – jest to jego autoportret, ale malarskie psychologiczne poszukiwanie prawdy zastąpiła multimodalna instalacja, która wyraźnie zaciera granice na linii ja – wszechświat. Dodatkowo, problematyczną okazuje się głowa z ekranu. Nie wiadomo, czy jest także głową Feingolda (powstała jako kopia kopii?); wiadomo natomiast, że umysły sztucznej głowy artysty i tej projektowanej są ze sobą połączone, ale nie tożsame (zaprogramowano „podstawowe dane”, ogólne ramy i tematykę rozmowy, ale jak ona jest rozwijana w praktyce jest wynikiem nieprzewidywalnym). Nie wiadomo jaki jest związek tych dwu konwersujących głów z niemych (apatycznymi?) manekinami. Praca rodzi też ważne pytanie o sprawczość: Feingold-żywy artysta jest (jako twórca instalacji) *puppet masterem*; ale celowo tak połączył elementy pracy, że traci nad nimi pełną kontrolę, gdy ta się rozgrywa. Niejasne są ramy percepcyjne, komunikacyjne i interpretacyjne w tym dziele; autoportret jest przez to niespójny i wielokrotniony.

Omawiana instalacja jest tylko jednym z przykładów cyklu rzeźb animatronicznych, pozbawionych reszty ciał gadających i inteligentnych głów, które powstały poprzez odlew zdjęty z żyjącego oryginału, a następnie niesamowicie naturalistyczne jego odwzorowanie za pomocą mimetycznych robotów. Odbiorca instalacji, widząc je po raz pierwszy, mierzy się z taktiką szoku: przypominają telewizyjne *talking heads*, ale u Feingolda każdorazowo najważniejsza jest osobowość/”umysłowość” lalek. Artysta bawi się specyficznym

transferem osobowości i zadaje pytania o granice tożsamości człowieka w spotkaniu z inteligentnym robotem, o znaczenie cielesnego wymiaru przy odzwierciedlaniu inteligencji istoty. Huhtamo mówi, że w pracach Feingolda badana jest kondycja posthumanistyczna, gdy ten przedstawia jednoczesną jedność i odrębność głów, ujawnia brak ciał, które zastąpiły technologiczne protezy, pyta o granicę ludzkie/nieludzkie, generuje umysł odcięty od ciała?

Feingold zdaje się przyjmować wyzwanie Normana: rzeźby animatroniczne są swego rodzaju kognitywnymi protezami ich twórcy; bezcielesne, ale syntetycznie inteligentne, radzą sobie z zaprogramowaną bazą wyjściową myśli ich twórcy; choć oczywiście radzą sobie na swój indywidualny sposób. Powrót do świadomego zainteresowania sobą, postulowany przez Shustermana, u Feingolda jest kwestią, zdaje się, nieadekwatną, ale czy na pewno? Brak torsu i kończyn musi uniemożliwiać nowym animatronicznym istotom zebranie całego spektrum odczuć i przy wgranej puli inteligentnych zachowań nie muszą one być wcale potrzebne. Ale głowa, siedziba mózgu, też jest częścią ciała: perfekcyjnie skopiowana, multiplikowana, odpowiedzialna za całość konwersacyjnej interaktywnej aktywności jest siedzibą ducha – ducha w maszynie.

- Sherry Turkle – amerykańska filozofka, socjolożka nauki i kulturoznawczyni:

Zajmuje się badaniem fragmentacji osobowości w Internecie, uważając wieloraką osobowość za na wskroś postmodernistyczny koncept. Odkrywszy wpływ najnowszych technologii (komputerowych) na to, w jaki sposób ludzie myślą o swoim umyśle, o sobie, doszła do wniosku, że przeszliśmy z kultury obliczeniowej (gdzie zaliczał się jeszcze modernizm) do symulacyjnej; i że odbieranie rzeczy z poziomu interfejsu bardzo nam się podoba: już nie chcemy badać głębi, mechanizmu, ale powierzchnię – dzięki temu nawiązujemy coraz bardziej osobiste związki z maszynami (Turkle, 2006, 305). Dziś powstają nowe paradygmaty relacji z nimi (humanoidalne lalki nie są już uczuciowo neutralne) – trzeba na nowo określić, co jest ludzką tożsamością, co jest specjalnego w byciu osobą.

- Bill Vorn – kanadyjski artysta i naukowiec, znany ze swoich uczuciowych instalacji robotycznych:

Specyficzną cechą działań artystycznych Vorna jest hybrydyczne połączenie, na którym wyrasta jego twórczość, a mianowicie powiązanie określane jako *art&science*: Vorn, sztukę i naukę traktuje jako formy do budowania i rozwijania wiedzy. Artysta-badacz w swojej praktyce od wielu lat kieruje się nadrzędnym pytaniem: Jak stworzyć taki świat niezależnych automatów, aby móc wprowadzić go w życie? (Gingras, 2014, 42) Jedną z odpowiedzi, którą eksploruje na drodze artystycznej jest praca złożona z 10 tzw. *Histerical Machines* (2006), technologicznych, autonomicznych, sztucznych podmiotów działań. Są

to bardzo specyficzne, ogromne, 8-nożne „pajęcze” formy robotyczne, które w galerii zostają podwieszone pod sufitem. Zaopatrzone są w różne systemy (sensoryczny, motoryczny, kontrolny), które współdziałając budują razem autonomiczny system nerwowy owych maszyn. Podczas wystaw, sensory uaktywniają maszyny, gdy w galerii pojawią się ludzie, na co świeżo zaktywizowane automaty reagują historycznie, podejmując gwałtowne działania (pięknie się rozkręcają, utrzymując oglądających na dystans, niespodziewanie zaś ruszają „do ataku” albo odwetu i „mierzą się” w reakcjach z uczestnikami instalacji; całość takiej sytuacji poddana jest grze świateł i dźwięków). Taka nagła fizyczna interakcja z publicznością sprawia, że maszyny same inicjują bądź też poddają się reakcjom emocjonalnym widzów.

Vorn czerpie z idei robotyki (protezy, byty myślące), literatury sci-fi (roboty naśladowujące organizmy żywe), rzeźby (forma i materiał dostosowane do celu) i sztuki performansu (spektakularna adaptacja sceniczna) i tworzy wizję autonomicznych skomplikowanych struktur mechanicznych. Hybrydyczny status jego stworzeń (zachowanie organizmów żywych + wygląd urządzeń technicznych) powoduje, że widz, który się z nimi spotyka w fizycznej interakcji, bardzo silnie na nią reaguje: podczas kontaktu rodzą się między nimi sytuacje afektywne, niejednokrotnie prowadzące do empatii; z drugiej zaś strony zainteresowanie poznawcze, które niemal natychmiast się pojawia, musi przynajmniej otrzeć się o odczucia technofobiczne, gdy ogromne wiszące nad widzem roboty prowokują go do działań niezamierzonych. Widz po chwili skłania się więc ku analizie reakcji, których doświadcza przy każdym indywidualnym spotkaniu na linii maszyna-człowiek (dochodzi wtedy do partycypacyjnie zdobywanej wiedzy na temat ludzkich postaw w odniesieniu do inteligentnych maszyn). Artysta zaprasza nas na spotkanie z formami sztucznego życia w jego wizji postludzkiej, posthumanistycznej egzystencji i inteligencji.

W prezentacjach Vorna ludzie dowiadują się bardzo dużo o sobie – artysta zadaje pytania o to, co definiuje życie? Czy maszyna może żyć? Okazuje się na przykład, zgodnie z intuicją Turkle, że lubimy obdarzać maszyny afektami; zaś odwrotnie do przewidywań badaczki, widać że niekoniecznie potrzebujemy do bliskiego kontaktu robotów humanoidalnych (brak skóry i ciała nie uniemożliwia interakcji). Czym jest życie? Do jakiego stopnia uda się posunąć subiektywizm widza w uznaniu czegoś za żywe stworzenie? Zdaje się, że paradoksalna natura maszyn (ich niedoskonałość generująca nieprzewidywalność; ich milczenie i powtarzalność, zapętlenie, przywołujące skojarzenia autystyczne) dla wielu przemawia za ograniczonością tych maszyn, ich niedokończonością czy nawet zepsuciem. Vorn nie ma nic przeciwko, gdyż sam jako pierwszy nazwał je dysfunkcyjnymi, historycznymi.

- Kevin Warwick – brytyjski cybernetyk i „Pierwszy Cyborg”:

Warwick od lat usiłuje łamać bariery na linii człowiek-maszyna i znaleźć sposoby na łączenie ludzkiego mózgu i komputera. Z autopsji wie (seria eksperymentów

cyborgicznych), że scalenie ludzkiego myślenia z komputerem zlikwidowałoby mowę, potrzebę odtwórczego uczenia się najróżniejszych zdolności – myśl jest w stanie zapanować nad ciałem. Gdy maszyny obejmą panowanie nad światem człowieka, ludzie wreszcie będą mogli powoli wyzbywać się ciała i jego niedogodności. Póki co, technologia implantów rozszerza ludzkie możliwości, upraszcza komunikację. I każe ponownie pytać, co to znaczy być człowiekiem?

- Stelarc – grecko-australijski performer, transhumanistyczny artysta z trzema uszami:

Stelarc jest artystą nie bojącym się zastosowania niekonwencjonalnych i wręcz radykalnych artystycznych środków, o ile wiążą się z główną tezą, która mu przyświeca: tezą o przestarzałości naszego ludzkiego ciała, jego zbędności od momentu gdy przekroczyło maksimum swojej wydajności. Robotycznie zorientowany performans zatytułowany *The Third Hand* (1979-1998), odbywający się w serii wystąpień, jest przez niego określany jako *appearance*: pojawianie się człowieka z trzecią ręką. Artysta funkcjonuje (np. pisze) z dołączoną do swego prawego przedramienia mechaniczną protezą ręki. Proteza potrafi poruszać się niezależnie od prawdziwych rąk dzięki sygnałom przechodzącym do niej z elektronicznie stymulowanych mięśni Stelarca. Ręka (zbudowana z aluminium, stali, lateksu i akrylu) potrafi chwytać, ścisnąć, obracać się w nadgarstku. Artysta odczuwa też bodźce ze zmysłu dotyku (dzięki systemowi czujników działającemu w *feedbacku*). Po wielu latach używania jej w performansach, artysta jest w stanie używać jej od razu po załączeniu („od ręki”), nieintencjonalnie i nie poświęcając jej uwagi.

Właściwie cała twórczość Stelarca, wszystkie jego artystyczne działania, mogłyby zilustrować tezę o upośledzeniu i niekompatybilności ciała ludzkiego w epoce zaawansowanych technologii. Od lat powołuje on do życia sztukę cyborgiczną i koncept artysty-cyborga. Cyborg, wg niego, to ktoś, kto jest siecią łączącą ciało i umysł człowieka technologią: wpływa to na sposób funkcjonowania w stechnologizowanym środowisku ludzkim. Artysta-cyborg rozmywa granice somy między biologicznymi i technologicznymi wymiarami. Ciało przestaje być medium, interfejsem naszego bytowania pośród technologii; staje się formą hybrydyczną, cyborgiczną, post-humanistyczną.

Stelarc najprawdopodobniej zgodziłby się intuicjami Warwicka: w końcu sam na własnej skórze doświadczył siły, z jaką implanty potrafią ulepszać przestarzałe ciało. Jednak jego artystyczna twórczość skłania do bardziej radykalnych pytań i bardziej dogłębnie sięgającego namysłu niż wyznaczana li tylko na osiągnięcie harmonii wewnętrznej somaestetyka Shustermana.

DALSZE LOSY

Omówione dzieła są jedynie przykładami, wybranymi z wielu w dorobku artystów, które mogą posłużyć za ilustracje do tezy tego artykułu: post-humanistyczne pytania o

ciało dotykają nas dzisiaj bardzo wyraźnie. Są też pytaniami, które zadawać należy na szeroką skalę: przywołani artyści są często pionierami w swych dziedzinach, na pewno należą do najciekawszych twórców epoki sztuki w związku z nauką; nie zwalnia to jednak nas, obserwatorów, ale i interaktorów, badaczy-teoretyków i uczestników cyberkultury od namysłu nad tymi palącymi kwestiami. Futurologia filozoficzna, gdy mówi o post-humanistycznym modelu człowieka wynikającym z rozwijającego się wspólnie z nami technologicznego przyspieszenia, sugeruje przemodelowanie dotychczasowego sposobu myślenia o ciele i wypracowywanie nowego konstruktu tożsamości. To oczywiście trudne zadanie – ale niechybnie związane z posthumanistycznym efektem końca „Człowieka”, dawnej miary wszystkich rzeczy (Braidotti, 2014, 122).

W „Początku” Dana Browna futurysta Edmond Kirsch kończy swoją prezentację słowami: *Historia postawiła nas na zakręcie. Dziwny to czas, gdy wszystko na świecie wydaje się stać do góry nogami i nic nie jest takie, jak sobie wyobrażaliśmy. Ale niepewność zawsze poprzedza gruntowną zmianę, przed transformacją zawsze panują niepokoje i strach.* Dalej, z optymizmem sugeruje: *Przyszłość jest znacznie jaśniejsza, niż sobie wyobrażacie.* Ale uzupełnia tę przesłankę dwoma ważnymi adnotacjami, które winny stanowić drogowskaz dla nowopowstającego człowieka. Pierwszą są słowa Churchilla: „Ceną wielkości jest odpowiedzialność”; drugą jest jego własny konstrukt, który nazwał *Modlitwą za przyszłość* – i w której jedna myśl wydaje mi się naczelna i warta przywołania w kontekście całych naszych powyższych rozważań filozoficznych nt. styku nauki i sztuki z technologią: *Niech nasza filozofia dotrzyman kroku technologiom* (Brown, 2017, 518-520).

Wykaz bibliografii:

- Bell, Shannon; 2015, Guy Ben-Ary i twórczość przyspieszonej szybkości; w: Ryszard Kluszczyński (red.), *Nervoplastica. Guy Ben-Ary. Sztuka bio-robotyczna i jej konteksty kulturowe*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, ss. 98-135.
- Braidotti, Rosi; 2014, *Po człowieku*, przeł. Joanna Bednarek, Agnieszka Kowalczyk, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Brown, Dan; 2017, *Początek*, przeł. Paweł Cichawa, Katowice: Sonia Draga.
- Davies, Paul; 2006, *Trzy tajemnice początków*; w: Sian Griffiths (red.), *Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości*, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 76-78.
- Gingras, Nicole; 2014, *Wokół Billa Vorna*; w: Ryszard Kluszczyński (red.), *Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego Historyczne Maszyny*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, ss. 40-51.
- Griffiths, Sian; 2006, *Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości*, przeł. Tomasz Piwowarczyk, Poznań: Zysk i S-ka.
- Grzinić, Uredila, Marina; 2002, *Stelarc. Political Prosthesis and Knowledge of the Body*, Ljubljana: Maska.
- Huhtamo, Erkki; 2012, *Sztuka interaktywnej integracji*, w: Ryszard Kluszczyński (red.), *Wonderful Life. Laurent Mignonneau + Christa Sommerer*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, ss. 10-22.
- Huhtamo, Erkki; 2014, *Z ust lalki, niejasno. O sztuce Kena Feingolda*; w: Ryszard Kluszczyński (red.), *Ken Feingold: Figury mowy*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, ss. 36-75.
- Ilnicki, Rafał; 2014, *Futurologia filozoficzna – przyszłość jako zadanie myślenia po zwinięciu metafizyki przez technikę*; w: *Kultura i Historia*, nr 26/2014.
- Kluszczyński, Ryszard, Waldemar; 2017, *Hodowla obrazów i rzeźb*; w: *Postczłowiek. Polityka – Niezbędnik inteligenta*, nr 2/2017, ss. 86-89.
- Kluszczyński, Ryszard, Waldemar; 2015, *Nervoplastica. Guy Ben-Ary. Sztuka bio-robotyczna i jej konteksty kulturowe*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia.
- Kluszczyński, Ryszard, Waldemar; 2015, *Pół-żyjąca sztuka w poszukiwaniu autora. Wprowadzenie do twórczości Guya Ben-Ary'ego*; w: Ryszard Kluszczyński (red.), *Nervoplastica. Guy Ben-Ary. Sztuka bio-robotyczna i jej konteksty kulturowe*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, ss. 6-17.
- Kluszczyński, Ryszard, Waldemar; 2012, *Wonderful Life. Laurent Mignonneau + Christa Sommerer*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia.
- Kluszczyński, Ryszard, Waldemar; 2012, *Od sztuki ekosystemów do refleksji krytycznej. Wstęp do analizy twórczości Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau*; w: Ryszard Kluszczyński (red.), *Wonderful Life. Laurent Mignonneau + Christa Sommerer*, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, ss. 92-111.

- Kluszczyński, Ryszard, Waldemar; 2014, Ken Feingold: Figury mowy, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia.
- Kluszczyński, Ryszard, Waldemar; 2014, Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego Historyczne Maszyny, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia.
- Margulis, Lynn; 2006, Pozytywny dowód na obecność wilgotnych połączeń w wiecznej symbiozie; w: Sian Griffiths (red.), Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 190-192.
- Nearly Human*; katalog do wystawy w ramach projektu ART+SCIENCE Meeting; 2015, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia.
- Norman, Donald; 2006, Kognitywne protezy; w: Sian Griffiths (red.), Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 200-205.
- Ostrowicki, Michał; 2014, Wirus technologii; w: Kultura i Historia.
- Postczłowiek. Medycyna, genetyka, etyka; Polityka – Niezbędnik inteligenta (2/2017).
- Przegalińska, Aleksandra; 2016, Technologiczna osobliwość (wywiad przeprowadzony przez Piotra Najstuba); w: Wysokie Obcasy, nr 30 (889)/2016, ss. 8-13.
- Reichardt, Jasia; Paradoksy mechanicznego życia; w: *Nearly Human*; 2015, Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia.
- Shusterman, Richard; Świadomość ciała. Rozważania z zakresu somaestetyki, przeł. Wojciech Małecki, Sebastian Stankiewicz, Kraków: Universitas.
- Smith, Marquard; 2005, Stelarc. The Monograph, Cambridge/London: MIT Press.
- Turkle, Sherry; 2006, Zabawki, które odmienią nasze umysły; w: Sian Griffiths (red.), Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 304-307.
- Warwick, Kevin; *Mind Machines*; w: Sian Griffiths (red.), Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości, Poznań: Zysk i S-ka, ss. 314-316.