

MASZYNY AUTOEMPATII. O EMPATYCZNYM DOŚWIADCZANIU SIEBIE JAKO INNEGO NA WYBRANYCH PRZYKŁADACH WSPÓŁCZESNEJ SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

Łukasz Rozmarynowski

ABSTRACT

The purpose of this article is a phenomenological and hermeneutic analysis of selected new media artworks concerning many ways of experiencing mirror reflections by humans. The paper is divided into three parts. The first one addresses theoretical framework, in the light of which further considerations are presented. Referring to Paul Ricoeur's philosophical thought, the author defines the term "emphatic experience of oneself" in the context of new media art. He attempts to determine the specificity of that act and its determinants as well as to formulate the criteria of selection of the artworks chosen for analysis. In the second part he analyses eight new media works, reception of which implies the empathic experience of oneself. These artworks explore some specific existential states, such as birth, attempts at venturing outside the physical space and death. The final part summarises above-mentioned considerations. The author argues

neomaterialist characteristics of the artworks, explains two-faceted decontextualisation appropriate to them and highlights that emphatic experience of oneself in new media art borders on boundary situations.

Keywords: Empathy, Empathic Experience of Oneself, New Media Art, Mirror, Otherness

ABSTRAKT

Celem artykułu jest analiza fenomenologiczna i hermeneutyczna wybranych dzieł współczesnej sztuki nowych mediów, które na różne sposoby problematyzują praktyki doświadczania przez widza swojego lustrzanego odbicia. Tekst podzielony jest na trzy części. Pierwsza z nich dotyczy ramy teoretycznej, w świetle której prowadzone są dalsze rozważania. Posiłkując się refleksją filozoficzną Paula Ricoeura, autor definiuje termin „empatyczne doświadczanie siebie” w kontekście sztuki nowych mediów. Próbuje określić specyfikę tego aktu i jego determinanty oraz podaje kryteria doboru dzieł do analiz. W części drugiej analizuje osiem przykładów dzieł sztuki nowych mediów, których odbiór implikuje przeżywanie empatycznego doświadczania siebie. Dzieła te problematyzują szczególne stany egzystencjalne człowieka, takie jak narodziny, próby postrzeżeniowego wyjścia poza przestrzeń fizyczną czy śmierć. W części ostatniej, podsumowując dotychczasowe rozważania, autor uzasadnia nowomaterialistyczny charakter analizowanych dzieł, objaśnia dokonującą się w nich podwójną dekontekstualizację oraz podkreśla „graniczność” doświadczeń odbioru tych dzieł.

Słowa kluczowe: empatia; empatyczne doświadczanie siebie; sztuka nowych mediów; lustro; inność

Mówienie o empatii w sytuacji, gdy doświadczamy siebie – tego, co myślimy i czujemy, jak percypujemy, oceniamy, poruszamy się itd. – wydaje się być co najmniej podejrzane. Empatia jest bowiem terminem funkcjonującym naukowo głównie w psychologii, choć wywodzącym się z rozważań estetycznych. (Allesch, 2017) Jedną z możliwych do odszukania w literaturze psychologicznej definicji tego terminu¹ jest ta, sformułowana przez Martina L. Hoffmana. Według tego badacza najważniejszym warunkiem reakcji empatycznej jest „zaangażowanie procesów psychicznych sprawiających, że dana osoba odczuwa emocje, które bardziej pasują do sytuacji innej osoby niż do jej własnej”. (Hoffman, 2006, 38) Zdaje się, że wszystkie psychologiczne definicje empatii podkreślają aspekt wczuwania się jednej osoby (podmiotu empatii) w sytuację różnej od niej drugiej osoby („przedmiotu” empatii). Jeżeli byłaby mowa o „doświadczeniu empatycznym siebie samego”, to zgodnie z powyżej wspomnianą cechą dystynktywną empatii, doświadczenie takie jest w swej istocie czymś sprzecznym. Stąd tradycyjne rozumienie sytuacji empatycznej na potrzeby niniejszego artykułu musi zostać nieco poszerzone, bym mógł objąć nim szczególnego rodzaju praktyki artystyczne, o których zamierzam pisać. Odbiorca analizowanych poniżej dzieł sztuki interaktywnej sytuuje się bowiem w podwójnej roli – kogoś, kto użycza dziełu swojej cielesności i wizerunku (uzewnętrznia się w medium technologicznym), jednocześnie będąc podmiotem „tu i teraz” doświadczającym w swoim ciele tego, co na zewnątrz widzi, słyszy, dotyka i czuje. Mowa więc o pewnego rodzaju wczuwaniu się w siebie, zapośredniczonym technologicznie, co implikuje możliwość

¹ Przegląd historycznych i współczesnych sposobów pojmowania empatii i blisko związanych z nią pojęć przedstawia w swojej książce Arkadiusz Białek. Por. (Białek, 2010, 32–76)

odczuwania empatycznego.² Jak zatem definiować empatyczne doświadczanie samego siebie w kontekście sytuacji wykreowanej przez nowomediálne dzieło sztuki?

Aby móc wczuć się w siebie, a dokładniej – w swój obraz, bo tego typu sytuacje będą poniżej rozpatrywane – muszę stać się dla siebie kimś innym. Innym, lecz w obrębie własnego „ja”. Igor S. Kon zauważył, że człowiek uświadamia sobie własne „ja” jedynie w związku z jakimś stosunkiem (ja – nie ja, ja – inny, ja – my, ja – moje, ja – ja). (Kon, 1987, 21) W niżej przedstawionych rozważaniach abstrahuję od stosunku, w którym przeciwstawnym członem „ja” jest inny człowiek (bynajmniej nie umniejszając jego znaczenia dla konstrukcji ludzkiej jaźni), skupiając się na relacji ja – mój obraz, gdzie obraz jest zmysłową, głównie wizualną formą „mnie”. W tak przyjętej optyce doświadczający siebie za pośrednictwem dzieła sztuki podmiot jest raczej „tym-który-jest-sobą” (inaczej zwanym „sobością”), by przywołać kluczowy termin w filozofii Paula Ricoeura. (Ricoeur, 2003) Nie ma on bowiem fundamentalnego i niepodważalnego umocowania w Kartezjańskiej *cogito* czy Husserlowskiej świadomości. (Ricoeur, 2003, 11) Ujmuje on siebie w sposób pośredni, okrężną drogą analizy i interpretacji sposobów, w jaki przejawia się w świecie – w działaniu, myśleniu, okazywaniu uczuć, mówieniu, a także ujmowaniu siebie w swoim lustrzanym odbiciu. Tym samym jedną z możliwych dróg samookreślenia dla podmiotu jest droga przez doświadczanie ciała i jego obrazu.

Nasze ciała są podstawowymi konkretami, gdyż umiejscawiają nas w jedynym układzie przestrzenno-czasowym. Jak twierdzi Ricoeur,

²Przyjęta w niniejszym artykule „rozszerzona” definicja empatii koresponduje z Yonty’ego Friesema koncepcją empatii cyfrowej (*digital empathy*), podkreślającą ogromny potencjał narzędzi cyfrowych (Friesman pisze przede wszystkim o kamerze) w kształtowaniu empatycznych umiejętności społecznych ich użytkowników. Por. (Friesem, 2016, 21–45)

„[o]wo pierwszeństwo przyznane ciałom jest rzeczą największej wagi dla pojęcia osoby”. (Ricoeur, 2003, 57) Pojęcie osoby i pojęcie ciała są równie pierwotne i nierozdzielne. Ciału przysługują orzeczniki fizyczne i psychiczne, (Ricoeur, 2003, 93) z czym wiąże się jego podwójne przyporządkowanie: „jako ciało pośród ciał, stanowi ono fragment doświadczenia świata; jako moje, podziela status «ja» rozumianego jako punkt graniczny odniesienia świata; innymi słowy, ciało jest zarazem faktem należącym do świata i organem podmiotu nienależącego do przedmiotów, o których mówi”. (Ricoeur, 2003, 94) To podwójne przyporządkowanie ustanawia możliwość zaistnienia dla mnie mojego ciała jako czegoś lub kogoś innego. Moje ciało realizuje bowiem to, co chcę nim uczynić, ale także mnie ogranicza. Bywa ono przyczyną niemocy fizycznej i psychicznej. Chcę o czymś pamiętać, np. o swoich narodzinach, ale nie mogę; chcę doświadczyć innej niż trójwymiarowa przestrzeni, lecz nie mam do tego fizycznych warunków, bo moje ciało jest częścią przyrody i zależy od obowiązujących w niej praw; chcę wiedzieć, jak to jest nie istnieć, a mimo to nie znajduję w swoim istnieniu realizacji tego pragnienia.³ „Mogę wprowadzić w świat obiektów jakąś zmianę, ale nie mogę własną wolą spowodować jej spostrzeżenia, jeżeli sama ta zmiana nie zaszła.” (Stein, 2014, 141) Ciało jest więc miejscem zmagania się aktywności z biernością, doznawania z działaniem.

Doświadczenie swojego ciała i towarzyszącego temu procesowi obrazu własnego ciała jest oczywiście codzienne i czasowe. W kontakcie z przedmiotami widzimy swój własny cień, obserwujemy reakcję naszej skóry na dotyk drugiej osoby, postrzegamy odcisnięte ślady swojego ciała na meblach, rozpoznajemy odpowiadający naszym potrzebom układ przedmiotów na biurku. W każdej z tych

³Samo myślenie o nicości jest naruszeniem warunków jej możliwości. Por. (Barad, 2018, 63–70)

sytuacji doświadczamy siebie wizualnie. Czy jest jednak taki typ wizualnego doświadczania siebie, w którym nie tracimy kontaktu z własnym wizerunkiem, jednocześnie niejako tracąc z pola widzenia własne ciało, i możemy obserwować zmiany tego wizerunku w czasie rzeczywistym, a więc natychmiast, bez dłuższego oczekiwania na dostosowanie się widzialnej materii do naszej fizyczno-psychicznej zmienności? Myślę, że takim naturalnym, a zarazem unikalnym doświadczeniem, wypełniającym niejedną chwilę każdego naszego dnia, jest obserwowanie swojego odbicia w lustrze. Mimo niezmiernego bogactwa wizualnych konfiguracji wizerunków naszych ciał, odbijane w lustrach i podobnych im powierzchniach obrazy są ograniczone. Ograniczenie to dotyczy chociażby wymiaru przestrzenno-czasowego. Przeglądając się w lustrze nie widzimy siebie za dziesięć lat, tylko tu i teraz, tak samo jak postrzegamy dwuwymiarową projekcję przestrzeni fizycznej, a nie, powiedzmy, przestrzeni którejś z geometrii nieeuklidesowych. Owo ograniczenie powierzchni lustrzanej stanowi podstawowy punkt odniesienia dla wielu nowomediálních obiektów artystycznych.

W przypadku dzieł sztuki nowych mediów niebagatelne znaczenie dla ich sposobu doświadczania ma właściwe im cyfrowe zaplecze technologiczne.⁴ Umożliwia ono artystom wykreowanie środowisk interaktywnych, całkowicie zrywających z warunkami codziennej percepcji własnych wizerunków. W dalszej części tekstu omówię kilka takich środowisk, by potem zastanowić się nad tym, jak poszerzają one horyzont poznawczy doświadczających ich podmiotów, skupiając

⁴Pisząc o sztuce nowych mediów, przyjmuję jego węższy znaczeniowo w porównaniu ze sztuką cyfrową desygnat. Podążając za rozróżnieniami Christiane Paul, przez sztukę nowych mediów rozumiem działalność artystyczną, bazującą ontologicznie na medium cyfrowym, wyłączając tym samym z pola refleksji praktyki, w których korzysta się z narzędzi cyfrowych po to, by wytworzyć obiekt materialny, taki jak pojedyncza fotografia czy wydrukowana rzeźba, zasadzający się na docelowym istnieniu poza mediami cyfrowymi. Co prawda jest to znaczące ograniczenie definicyjne, niewolne od zastrzeżeń, lecz uważam, że na potrzeby niniejszego artykułu niezwykle operacyjne. Por. (Paul, 2016, 1–2)

się na towarzyszącym tym przeżyciom aspekcie empatyczności. Zanim to nastąpi, powrócę jeszcze jednak do postawionego na początku pytania o definicję empatycznego doświadczania samego siebie, podsumowując dotychczasowe rozważania i w ich świetle dokonując uściśleń.

Aby móc empatycznie wczuć się w siebie, a dokładniej – w sytuację, w której ja jawię się w dziele jako obecny i przeżywający pewien stan egzystencjalny, dzieło musi najpierw „zawłaszczyć” część mnie, by potem mieć możliwość pokazania mi, że moje ciało jest jednocześnie tam, gdzie ja jestem, jak również w zjawiskowej formie materialnego nośnika, które nie jest moim ciałem. Obecny w dziele wizerunek mnie jest moim technologicznym przedłużeniem, rozszerzeniem mojej cielesnej inności. Co więcej, opisane poniżej dzieła zorientowane są na pewien konkretny cel, np. prezentowanie znikania mojego wizerunku. Ów cel jest kluczowym dla przyjętego w niniejszym artykule rozumienia doświadczenia empatycznego. Czerpię tym samym z refleksji filozoficznej Kendalla L. Waltona, który twierdzi, że cechą konstytutywną empatii jest zorientowanie na cel. (Walton, 2015, 1) Nie można bowiem wczuwać się w sytuację kogoś w całej ogólności psychologicznego pojęcia empatii – ono zawsze trzeba, bezwiednie lub nie, wcielić w życie, ukonkretnić i zrelatywizować do ustalonej sytuacji. Konkretny mój stan mentalny, służący jako próbka tego, czego doświadcza ktoś inny niż ja, istnieje wtedy tylko, gdy stawiam się w pozycji tego kogoś. (Walton, 2015, 9–10) Innymi słowy, doświadczam empatycznie, gdy sytuuję się „po drugiej stronie” widzianego obrazu. Empatyczne doświadczanie siebie upływnia podział na przedmiot i podmiot empatii, o którym wcześniej była mowa. W empatycznym doświadczaniu samego siebie ja, stając się obrazowym innym, nie przestaję być sobą (tym-który-jest-sobą). Te trzy, nigdy niezmiennie człony relacji (ja, inny, technologiczne zapośredniczenie) wyznaczają pole semantyczne tytułowego doświadczenia empatycznego w kontekście sztuki nowych mediów.

Dobierając dzieła do analiz kierowałem się podwójnym kryterium. Po pierwsze, kryterium współczesności. Uznałem za zasadne wybór takich dzieł, które problematyzują współczesne praktyki patrzenia na siebie i doświadczania siebie w obrazie lustrzanym. Przyjrzenie się najnowszym realizacjom, jak sądzę, pozwoli dostarczyć pewien szkicowy zarys niewielkiego fragmentu rozbudowanej panoramy współczesnej kultury wizualnej. Dlatego przyjęte do analiz dzieła powstały mniej więcej w ciągu ostatnich dziesięciu lat. Są to prace o różnych stopniach złożoności swej technologicznej materii, niektóre z nich operują estetyką postinternetową. Tym samym różnie można by je wartościować pod względem ich ładunku artystycznego czy „głębi znaczeniowej”. To zróżnicowanie uwydatnia obowiązujące w sztuce nowych mediów zatarcie granicy między uświęconym tradycją nobliwym określeniem „dzieło sztuki” a gadżetem wyniesionym na szczyt kultury popularnej. Po drugie, kierowałem się kryterium metanarracyjności, przez które rozumiem taki dobór prac artystycznych, w którym historia opowiadana przez każde pojedyncze dzieło znajduje swoje rozszerzenie w historii opowiadanej przez całość składającą się z tych dzieł. A skoro każde dzieło problematyzuje tutaj empatyczne doświadczanie siebie za pomocą obrazu, czyli niewątpliwie proces o charakterze egzystencjalnym, to zaprezentowana poniżej całość opowiada o tej właśnie ludzkiej egzystencji, której przejawy okrężnie dookreślają podmiotowość tego-który-jest-sobą. Możliwe, że opowieść tę streszczają pamiętne słowa Rzeckiego z *Lalki*: „głupstwo całe życie, którego początku nie pamiętamy, a końca nie znamy”. (Prus, 2019, 20) Zanim opiszę, jak poszczególne prace artystyczne opowiadają historie doświadczających ich odbiorców, najpierw posłużę się przykładem dzieła, które, choć w swej formie wizualnej jest niezwykle proste, uświadamia złożoność zapośredniczonego technologicznie procesu wczuwania się w siebie.

HISTORIA CIELESNEJ EGZYSTENCJI – ANALIZA DZIEŁ

Emotion Light z 2009 roku autorstwa Adindy van 't Klooster jest interaktywną rzeźbą świetlną, reagującą na dostarczane przez odbiorcę dane biometryczne.⁵ Praca ma kształt stylizowanej macicy. Umieszczone w niej czujniki mierzące tętno i parametry reakcji elektrodermalnej (generowanej przez skórę trzymającego obiekt odbiorcy) pozyskują informacje związane z pobudzeniem emocjonalnym. W zależności od danych elektrodermalnych rzeźba zmienia kolor – od czerwonego, gdy pobudzenie jest najwyższe, przez kolory pośrednie, aż do błękitu, gdy odbiorca czuje się uspokojony i zrelaksowany. Kolor pulsuje, odwzorowując tempo pracy serca. (A. V. 't Klooster, 2011, 70–78) Interakcji z rzeźbą towarzyszy muzyka relaksacyjna. (A. V. 't Klooster, 2012) Praca komunikuje się ze swoim ludzkim interaktorem na poziomie afektywnym, stanowiąc dla niego wyzwanie w ćwiczeniu samokontroli. Prosta informacja wizualna – pulsujący kolor – jest odpowiedzią na psychofizyczne zmiany zachodzące w ciele odbiorcy, wpływa tym samym na nasze postrzeganie siebie i inicjuje kolejne zmiany. Rzeźba van 't Klooster jest technologicznym przedłużeniem ciała odbiorcy, jego innym nieistniejącym bez niego samego. Warto zauważyć, jak praca ta w dość prosty wizualnie sposób problematyzuje nieostrą granicę między wnętrzem a zewnętrżnością ciała odbiorcy. Światło rozbłyskujące wewnątrz rzeźby jest obrazem emocji widza, oddzielonego od źródła tego światła warstwą półprzezroczystego tworzywa, dzięki któremu interaktor może osadzić rzeźbę w swoich dłoniach. To, co na zewnątrz mnie, w „sercu” rzeźby, jest obrazem mojego wnętrza, podczas gdy to, co wypływa z mojego wnętrza

⁵Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artystki pod adresem: <http://www.adindavantklooster.com/emotionlight.html>, dostęp: 28 stycznia 2020.

(emocje), jest zamknięte w zewnętrznym obiekcie, uformowanym granicami utwardzonej materii. Pulsujący kolor sprawia wrażenie niematerialnego, „majaczy” ze środka rzeźbiarskiego obiektu, niczym rodząca się świadomość odbiorcy o jednoczesnym istnieniu siebie w i poza granicami swojego ciała. Symbolika kształtu omawianego dzieła (A. V. 'T Klooster, 2018, 240) i fakt umieszczenia w nim źródła światła nie są dla opowiadanej przezeń historii bez znaczenia. *Emotion Light* to historia o narodzinach cielesnej świadomości. Interakcja z dziełem sztuki jest tutaj metaforą doświadczania siebie jako innego.

Doświadczenie to zyskuje semantyczne przemieszczenie w *Hello, World!* z 2017 roku – realizacji wchodzącej w skład cyklu *Learning to See*, którego twórcą jest Memo Akten. Składają się nań kamera, ekran oraz oprogramowanie rozpoznające wizerunek odbiorcy i modyfikujące go w taki sposób, że na ekranie widoczna jest najpierw rozmyta podobizna widza, która z upływem czasu staje się coraz wyraźniejsza, aż do momentu, gdy widoczny na ekranie wizerunek przypomina tradycyjne odbicie lustrzane.⁶ Zgodnie z intencją twórcy, dzieło udostępnia widzowi symulację procesu stopniowego rozpoznawania świata od chwili narodzin, z tą jednak różnicą, że aspekt poznawczy został przeniesiony z wizualnego doświadczania otaczającego nas świata na rozpoznawanie swojego własnego wizerunku. O ile w *Emotion Light* ten-który-jest-sobą doświadcza lustrzanego odbicia swoich emocji, o tyle w *Hello, World!* zyskuje on swoją własną twarz. Dzieło to umożliwia widzowi przypomnienie sobie, czy raczej odnowienie, doświadczenia już kiedyś wcześniej przeżytego, lecz zapomnianego. Tej swoistej anamnezie towarzyszy pewnego rodzaju pęknięcie poznawcze, wynikające z niemożności

⁶Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artysty pod adresem: <http://www.memo.tv/portfolio/learning-to-see-hello-world/>, dostęp: 29 stycznia 2020.

powrotu do unikalnego doświadczenia inicjującego nasz niezmiennie trwały kontakt z widzialną rzeczywistością. W końcu ja w chwili zapośredniczonego technologicznie wyobrażenia swoich narodzin mam twarz dzisiejszą, a nie niemowlęcą. To pęknięcie uświadamia odbiorcy kolejny wymiar jego inności – pozornej przystawalności siebie „wtedy” i siebie „teraz” oraz wyłaniającej się z niej różnicy.

Twarz zautonomizowana, uniezależniona od reszty ciała i umieszczona w swoim własnym świecie, jest tematem pochodzącej z 2014 roku instalacji artystycznej duetu Catherine Ikam i Louis Fléri, zatytułowanej *Faces*.⁷ Realizacja ta jest najnowszą wersją tworzonych przez nich od początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku środowisk interaktywnych, w których widz ma okazję użyczyć wizerunku swojej twarzy dziełu po to, by móc następnie ujrzeć na ekranie odgrywany z jej udziałem spektakl przenikających się sprawczości – tej fizycznej widza, jak i tej wirtualnej, zaprogramowanej w dziele. (Dyens & Knutson, 1994, 330–331) Inaczej niż w *Emotion Light*, tutaj widz jedynie częściowo kontroluje wizualny wizerunek siebie, który zaczyna rządzić się swoimi własnymi prawami, czyli ustanowioną przez dzieło logiką czasowo-przestrzenną. Widziana na ekranie twarz początkowo porusza się zgodnie z nadawaną przed ludzkiego interaktora dynamiką, by następnie uwolnić się spod dyktatu jego trójwymiarowej fizyczności i zanurzyć się w wygenerowanym algorytmicznie uniwersum. W dziele Ikam i Fléri maszyna zaczyna snuć swoją tajemniczą wizję za pośrednictwem naszych ciał. (Dyens & Knutson, 1994, 330) Na tym też polega jego *novum* w widzeniu siebie jako innego. Zamiast akcentować inność naszego ciała w obrębie znanej nam przestrzeni, *Faces* pozwala doświadczać, choćby wyobrażonego, wyjścia poza

⁷Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artystów pod adresem: <https://www.ubikam.org/faces>, dostęp: 29 stycznia 2020.

granice swojej naturalnej, czasowo-przestrzennej cielesności. Ten-który-jest-sobą zyskuje tym samym siebie jako nowego innego – uwolnionego z ograniczeń własnej zmysłowości.

Przygotowana na wystawę „Art in Motion. 100 Masterpieces with and through Media” (ZKM, Karlsruhe, 14.07.2018-20.01.2019) instalacja interaktywna *tx-mirror* Martina Reinharta i Virgila Widricha⁸ metaforyzuje inny istotny aspekt ludzkich ograniczeń czasowo-przestrzennych. Inspiracją do powstania dzieła stanowiła twórczość Zbigniewa Rybczyńskiego, autora *Czwartego wymiaru* z 1988 roku – jednego z najbardziej znanych jego eksperymentów filmowych. Czwarty wymiar jest także podstawowym punktem konceptualnego odniesienia dla *tx-mirror*. Zgodnie z klasyczną interpretacją wielowymiarowości, ukształtowaną w drugiej połowie XIX wieku i na początku następnego stulecia, (Henderson, 2013, 105–111) abstrahując tutaj od matematycznej złożoności tego zagadnienia, obiekty występujące w wyższych wymiarach przenikają obiekty zamieszkujące światy w niższych wymiarach. Na przykład, kwadrat znajdujący się na dwuwymiarowej płaszczyźnie jest jedynie jednym z nieskończenie wielu możliwych przekrojów „przenikającego” go trójwymiarowego sześcianu, co niezwykle przekonująco, posługując się elementarnymi pojęciami geometrycznymi, Edwin A. Abbott opisał w swej popularnej powieści z 1884 roku. (Abbott, 2008) Obserwację tę można ekstrapolować na wyższy wymiar, czyniąc zasadnym pytanie, czy nasz trójwymiarowy świat nie jest jedynie szczególną projekcją świata czterowymiarowego. Praca Reinharta i Widricha metaforyzuje fantazję o wizualnym doświadczaniu czwartego wymiaru. Składają się nań obserwująca widza kamera oraz „lustrzany” ekran, na którym wyświetla się przetworzone „odbicie”

⁸Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej Virgila Widricha pod adresem: <https://www.widrichfilm.com/en/projekte/tx-mirror>, dostęp: 29 stycznia 2020.

uchwyconego kamerą wizerunku. Odbicie to zdaje się podlegać prawom jakiejś niezwyklej geometrii – sylwetka widza ulega zniekształceniom, nienaturalnie wydłuża się lub kurczy. Ruchy odbitego w nim ludzkiego ciała są nieciągłe i nieprzewidywalne. Warto zauważyć, że o ile ciała widzów są tutaj zadziwiająco plastyczne, o tyle otaczająca je przestrzeń wygląda zwyczajnie, tak jak w odbiciu tradycyjnego lustra. Wyświetlany na ekranie wizerunek ciała wydaje się być penetrowany przez jakąś wszechogarniającą i niewidzialną materię, być może czterowymiarowy hipersześcian. Podobnie jak we wcześniej wspomnianych dziełach, tak i tutaj widz ma okazję zmierzyć się z fizycznymi ograniczeniami swojego ciała. Tym razem jednak może nieco nad nimi intelektualnie zapanować, przywołując naukową konceptualizację czwartego wymiaru.

W sztuce nowych mediów obok luster z odrealnionymi i niematerialnymi w swej istocie odbiciami istnieją także dzieła, w których wizerunek widza nie traci kontaktu z fizycznością jego ciała, co więcej – jest nawet bardziej materialny niż odbicie tradycyjnego zwierciadła. Jedną z takich prac jest *PomPom Mirror* z 2015 roku Daniela Rozina.⁹ Składa się nań prawie tysiąc białych i czarnym pomponów poruszanych silnikami, dzięki czemu odbicie śledzonego przez kamerę ciała zyskuje formę dwukolorowej mozaiki, reagującej na każde drobne poruszenie widza. Praca z 2015 roku wykorzystuje mechanizm, stosowany przez artystę w swoich pracach już od końca lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, kiedy to materia nowomediów lustra były kolejno drewniane klocki, kolorowe taśmy, wachlarze, a nawet kiczowate laleczki trolli. Tym, co wyróżnia lustrzane prace Rozina na tle innych interaktywnych dzieł przetwarzających wizerunek odbiorcy, jest dotykliwość ich „tafli”. Ze

⁹Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artysty pod adresem: <http://www.smoothware.com/danny/index.html>, dostęp: 29 stycznia 2020.

względu na fizyczne właściwości stosowanych przez Rozina materii, odbicie widza jest *de facto* jego cieniem, wpisując się zarazem w kontekst wielowiekowej tradycji historii cienia w sztuce. (Stoichita, 2001) Cieniem jednak niezwykłym, bo dotykalnym – mającym swoją fakturę i gęstość, szeleszczącym przy zmianie swego kształtu. Istotnym aspektem prac tego artysty jest ich autonomia w przypadku nieobecności widza, polegająca na odtwarzaniu zaprogramowanych w dziele sekwencji wizualnych. Gdy widz nie prowadzi interakcji z dziełem, lustro zamienia się w rzeźbę kinetyczną. Pojawienie się obserwatora w przestrzeni pracy implikuje zachwianie regularnego i przewidywalnego zachowania dzieła, które objając zarys sylwetki widza, odbija też przypadkowość jej ruchów, kruchość wyzwalanych przez nią wizualnych fenomenów. Ja jako inny doświadczany jest w dziełach Rozina poprzez swój rozszerzony technologicznie cień – zadziwiająco materialny w swej zjawiskowości i tajemniczo obecny w swej przemijalności.

Dyskretnie zasygnalizowany w *PomPom Mirror* wątek przemijania ludzkiego wizerunku stanowi główną oś semantyczną instalacji *The Object of the Internet* z 2017 roku.¹⁰ Stworzona w ramach francuskiego kolektywu artystycznego *Projet EVA*, tworzonego przez Étienne'a Greniera i Simona Laroche'a, składa się ze swego rodzaju komory lustrzanej, w której widz umieszcza swoją głowę po to, by wprowadzić ją w przyspieszający ruch obrotowy. Tym samym oczom widza ukazuje się odbita w nieskończoność przestrzeń, która stopniowo zdaje się kurczyć i coraz bardziej oddalać, przywołując na myśl relatywistyczne efekty znane ze szczególnej teorii względności. Co więcej, elementem tej „osuwającej się w niebyt” przestrzeni jest zwielokrotniona twarz widza, niknąca wraz z każdym kolejnym

¹⁰Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej kolektywu artystycznego pod adresem: <http://projet-eva.org/en/project/the-object-of-internet/>, dostęp: 29 stycznia 2020.

obrotem komory i wymykająca się aparatowi ludzkiej percepcji. Autorzy instalacji sytuują swoje dzieło w kontekście utopijnych fantazji na temat cyberprzestrzeni. Przeniesiony do niej wizerunek twarzy człowieka (popularne *selfie*) zamiast zyskać wyjątkowość, a kryjące się za nim „ja” zrozumienie wśród użytkowników wirtualnego świata, stał się obrazem z wymazanym desygnatem, którego nikt nie pamięta. Dzieło problematyzuje „rozpuszczenie się” ja w gęstej substancji spowszedniałego internetu. Doświadczanie siebie graniczy w nim z melancholijnym zubożeniem, w którym autentyczność rzeczywistej, rozumianej za Levinasem twarzy, zostaje sprowadzony do niknącej w percepcji powierzchowności.

Sophia Pompéry w *Transient Shade* z 2014 roku¹¹ jeszcze bardziej niż Garnier i Laroche radykalizuje problem znikania własnego wizerunku, aranżując swym dziełem sytuację pozornie zwyczajną – codzienne przeglądanie się w lustrze. Kiedy widz podchodzi do zawieszonego na ścianie prostokątnego zwierciadła, aktywuje czujniki, w efekcie czego jego lustrzane odbicie stopniowo staje się niewyraźne. Osnute mgłą, przestaje istnieć. Skoro nie istnieje już moje odbicie w lustrze, mógłby zastanowić widz, to czy może istnieć moje ja? Niebytność oznacza śmierć. Jak zauważa David Freedberg, wobec martwych nie można odczuwać empatii. (Freedberg, 2017, 173) Nie ma w nich bowiem podmiotów, w których sytuację można by się wczuć. Widz mierzący się z wykreowanym w *Transient Shade* obrazem siebie, w świetle zdefiniowanego powyżej empatycznego doświadczania własnego osoby, mógłby spostrzeżenie Freedberga podać w wątpliwość. W końcu tym widzianym w lustrze znikającym ciałem, metaforycznie uśmiercanym, jest doświadczające tej sytuacji ja. Ja jako stający się niebytem, pozbawiany wizerunku swojego ciała

¹¹Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej artystki pod adresem: <http://www.sophiapompery.de/index.php?/works/transient-shade/>, dostęp: 29 stycznia 2020.

podmiot, nie staję się przecież znanym z kultury popularnej człowiekiem niewidzialnym, bo w przeciwieństwie do niego nie mogę działać, moja sprawczość jest na sposób Leibnizowski monadyczna – widzę w swym nowomediálně zapośredniczonym odbiciu siebie jako innego, bo nieistniejącego.

Praca Prompéry uzmysławia wyobrazeniową utratę istnienia. Czy można jednak pójść o krok dalej – metaforycznie pokazać widzowi moment po śmierci jego wizerunku? Myślę, że tak, wzięwszy pod uwagę pochodzącą z 2017 roku interaktywną instalację polskiej grupy PanGenerator, zatytułowaną *hash2ash – everything saved will be lost*.¹² Praca składa się z ekranu, wyświetlającego przesłane uprzednio przez widza swoje własne zdjęcie. Obraz ten jest monochromatyczny, przypomina wykonany ołówkiem rysunek. Chwilę po wyświetleniu zdjęcia na ekranie obraz zaczyna się rozmazywać, czemu towarzyszy wysypywanie żwiru z umieszczonego za ekranem pojemnika. Niematerialny obraz rozsypuje się w proch, przywołując skojarzenie ze znanym z Księgi Rodzaju przesłaniem. Instalacja umożliwia odbiorcy dotknięcie i przesypanie obróconego w proch swojego wizerunku. Twórcy osadzają swoje dzieło w kontekście wszechobecnej kultury *selfie*. Wzięwszy pod uwagę fakt, że praca powstała z myślą o wystawie w Państwowym Muzeum Etnograficznym w Warszawie, tkwiący w niej ładunek konceptualny należy powiązać ze współczesną refleksją muzeologiczną, akcentującą potrzebę odejścia od wirtualizacji eksponatów i powrotu materialnych rzeczy. (Olsen, 2013) Z punktu widzenia pojedynczego, doświadczającego siebie za pośrednictwem *hash2ash* widza, praca grupy PanGenerator uniwersalizuje egzystencjalne poczucie utraty siebie. Uobecniana w niej „przemiana” substancji cyfrowej w żwir

¹²Por. ogólny opis pracy i jej dokumentację dostępne na stronie internetowej kolektywu artystycznego pod adresem: <https://pangenerator.com/projects/hash2ash/>, dostęp: 29 stycznia 2020.

inicjuje w umyśle widza namysł nad długim, pośmiertnym trwaniem swojego ciała. Uruchomiona w ten sposób samoświadomość wanitatywna pozwala uzmysłwić swoje własne nieistnienie – to już dokonane, a nie tylko stające się.

PODSUMOWANIE I WNIOSKI

„W dziele sztuki stykamy się z czymś bliskim, a jednocześnie to zetknięcie w zagadkowy sposób wstrząsa nami i burzy zwyczajność. W radosnej i strasznej grozie dzieło sztuki oznajmia: To jesteś ty – ale mówi także: Musisz zmienić swoje życie.” (Gadamer, 1979, 127) A zatem: co przywołane powyżej dzieła zmieniają w życiu doświadczającego ich podmiotu? Myślę, że jego własne wyobrażenie o sobie samym jako innym. Empatyczne doświadczanie siebie jako temat dzieła sztuki i strategia artystyczna jest ceną i jakże współczesną konceptualizacją nowomaterialistycznych pragnień o wymykaniu się dualistycznym ograniczeniom, takim jak myślenie w kategoriach opozycji: ja-nie ja, ja-inny, podmiot-przedmiot, natura-kultura. (Dolphijn & van der Tuin, 2018, 93–109) Biorąc pod uwagę, dajmy na to, przeciwstawienie podmiot-przedmiot, wyczerpująco objaśnione przez Edytę Stein dzięki rozróżnieniu na akt źródłowy (właściwy własnemu przeżywaniu) i nieźródłowy, (Stein, 2014, 61–68) w realiach nowomediálnego doświadczania siebie jako innego traci na wyrazistości. Widziany wizerunek siebie nie jest bowiem czymś zupełnie różnym ode mnie, jak bywa w przypadku wczuwania się w sytuację innego człowieka, lecz uobecnia się w dziele tylko i wyłącznie dzięki mojej cielesnej obecności. Moja inność w dziele sztuki nie jest nieźródłowa. Wypływając z mojego doświadczania, jest w nim samozwrotna.

Kluczową rolę w empatycznym doświadczaniu siebie jako innego odgrywa tutaj technologiczne zapośredniczenie, gdyż wprowadza ono nową jakość doświadczenia. Wyliczone powyżej prace artystyczne modyfikują przyswajane od dzieciństwa praktyki obserwowania

swojego lustrzanego wizerunku, ziszczając baśniowe pragnienie wyrażone słowami „lustreczko powiedz przecie...”, chciałoby się strawestować: „...kim mogę być, przekraczając ograniczenia swojego ciała?”. Lustro nowomiedialne, jak wyjaśniałem powyżej, pozwala temu-który-jest-sobą znaleźć własne odpowiedzi na tak postawione pytanie. „Przypominając” sobie swoje własne narodziny, doświadczając wyobrażeń niecodziennych przestrzeni, aż w końcu mierząc się z nieistnieniem siebie, widz ma szansę poszerzenia swojej doczesnej percepcji.

Jedną z cech wyróżniających nowomiedialną sztukę interaktywną jest jej zdolność do technologicznego wzmocnienia pewnych ukierunkowanych treściowo procesów poznawczych. (Stern, 2016) W przypadku przywołanych powyżej nowomiedialnych luster owe wzmocnienia zyskują konkretną konceptualną ramę, odnoszącą się do egzystencjalnych ograniczeń ludzkiej cielesności, pojęciowo wyrażaną takimi terminami jak narodziny świadomości, czwarty wymiar czy śmierć w cyberprzestrzeni. Wprowadzają one podwójnego rodzaju dekontekstualizację. Po pierwsze, opisywane prace, obierając za punkt wyjścia codzienne doświadczanie własnego odbicia w lustrze, dekontekstualizują je z codzienności, eksplorując możliwości poznawcze oferowane przez współczesne technologie. Po drugie, modyfikują naturalną sytuację percepcyjną. Zamiast nastawienia pragmatycznego, widz przejawia w kontakcie z nimi nastawienie bliskie estetycznemu, które sprzyja uświadamianiu sobie swojej własnej obecności. (Seel, 2008, 42) Okoliczności ekspozycyjne dzieła, takie jak aura tajemniczości zaciemnionego pomieszczenia, nietypowa forma lustra czy nieprzezroczystość mechaniki medium technologicznego, wywołują u odbiorcy zdziwienie i poczucie obcości, korespondując tym samym z tematem wspólnym omawianych tu dzieł. Ta podwójna dekontekstualizacja stanowi podłoże dla nowej – empatycznej sytuacji odbiorczej dzieła,

wymykającej się interpretacjom formalistycznym czy relatywistycznym. (Crozier & Greenhalgh, 1992)

Warto zaznaczyć, że wspomniane obiekty i instalacje artystyczne zapraszają widzów do wyobraźeniowego przeżycia sytuacji, nazwanych przez Karla Jaspersa granicznymi. (Jaspers, 1978, 186) Czy jest bowiem coś bardziej osobistego i krańcowego niż własne narodziny lub śmierć, bardziej pozacielesnego niż obcowanie w niefizycznym porządku czasoprzestrzennym? Podejmując z dziełem sztuki rozmowę, tzn. komunikując się z innym na sposób zaproponowany przez Gadamera, każde z omawianych tutaj dzieł zdaje się wypowiadać do nas sybilicznie brzmiące słowa: „Powiedz mi, w jaki sposób przeżywasz sytuacje graniczne, jak się do nich odnosisz – a ja ci powiem, kim jesteś i jaki jesteś”. (Galarowicz, 2017, 196)

BIBLIOGRAFIA

- Abbott, Edwin A.; 2008, *Flatlandia czyli Kraina Płaszczyzn. Powieść o wielu wymiarach*, przeł. Jacek Dziedzic, Konrad Dziedzic, Leszek Aleksander Kołodziejczyk, Marcin Skrzypski, Leszek Sobiecki, Jacek Lech, Agnieszka Żelewska, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe.
- Allesch, Christian G.; 2017, *Einführung – A Key Concept of Psychological Aesthetics; w: Empathy. Epistemic Problems and Cultural-Historical Perspectives of a Cross-Disciplinary Concept*, Palgrave Macmillan UK, ss. 223–243.
- Barad, Karen; 2018, *Co jest miarą nicości? Nieskończoność, wirtualność, sprawiedliwość*; w: Olga Ciołmęcka, Monika Rogowska-Stangret (red.), *Feministyczne nowe materializmy. Usytuowane kartografie*, przeł. Monika Rogowska-Stangret, Lublin, ss. 63–70.
- Białek, Arkadiusz; 2010, *Patrz gdzie patrzę. Psychologiczne aspekty podejmowania cudzej perspektywy*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Crozier, W. Ray & Greenhalgh, Paul; 1992, *Beyond Relativism and Formalism. The Empathy Principle*, w: *Leonardo*, nr 1 (25), ss. 83–87.
- Dolphijn, Rick & van der Tuin, Iris; 2018, *Nowy materializm. Wywiady i kartografie*, przeł. Joanna Bednarek, Jędrzej Maliński, Gdańsk-Poznań-Warszawa: Fundacja Machina Myśli.
- Dyens, Ollivier & Knutson, Susan; 1994, The Emotion of Cyberspace. Art and Cyber-ecology; w: *Leonardo*, nr 4 (27), ss. 327–333.
- Freedberg, David; 2017, *From Absorption to Judgment. Empathy in Aesthetic Response*; w: Vanessa Lux, Sigrid Weigel (red.), *Empathy. Epistemic Problems and Cultural-Historical Perspectives of a Cross-Disciplinary Concept*, Palgrave Macmillan UK, ss. 139–180.
- Friesem, Yonty; 2016, *Empathy for the Digital Age. Using Video Production to Enhance Social, Emotional, and Cognitive Skills*; w: Sharon Y. Tettegah, Dorothy L. Espelage (red.), *Emotions, Technology, and Behaviors*, London: Academic Press, ss. 21–45.
- Gadamer, Hans-Georg; 1979, *Estetyka i hermeneutyka*; w: tegoż, *Rozum, słowo, dzieje. Szkice wybrane*, przeł. Małgorzata Łukasiewicz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, ss. 119-127
- Galarowicz, Jan; 2017, *Wprowadzenie do antropologii filozoficznej. Ujęcie fenomenologiczno-personalistyczne*, Kęty: Wydawnictwo Marek Derewiecki.
- Henderson, Linda D.; 2013, *The Fourth Dimension and Non-Euclidean Geometry in Modern Art*. Cambridge-London: The MIT Press.
- Hoffman, Martin L.; 2006, *Empatia i rozwój moralny*, przeł. Olena Waśkiewicz, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Jaspers, Karl; 1978, *Sytuacje graniczne*; w: tegoż, *Jaspers*, przeł. Anna Staniewska, Warszawa: Wiedza Powszechna, ss. 186–233.
- Klooster, Adinda Van 't; 2011, *Balancing Art and Technology. The Aesthetic Experience in Body and Technology Mediated Artworks*, University of Sunderland.

- Klooster, Adinda Van 't; 2012, *Music as a Mediator of Emotion*; w: *International Computer Music Conference Proceedings, 2012*.
- Klooster, Adinda Van 't; 2018, *Creating Emotion-Sensitive Interactive Artworks. Three Case Studies*; w: *Leonardo*, nr 3 (51), ss. 239–245.
- Kon, Igor; 1987, *Odkrycie „ja”*, przeł. Larysa Siniugina, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Olsen, Bjørnar; 2013, *W obronie rzeczy. Archeologia i ontologia przedmiotów*, przeł. Bożena Mądra-Shallcross, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- Paul, Christiane; 2016, *Introduction. From Digital to Post-Digital - Evolutions of an Art Form*; w: taż. (red.), *A Companion to Digital Art*, Chichester: Wiley-Blackwell, ss. 1–19.
- Prus, Bolesław; 2019, *Lalka*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Ricoeur, Paul; 2003, *O sobie samym jako innym*, przeł. Bogdan Chelstowski, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Seel, Martin; 2008, *Estetyka obecności fenomenalnej*, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Kraków: Universitas.
- Stein, Edyta; 2014, *O zagadnieniu wczucia*, przeł. Danuta Gierulanka, Jerzy F. Gierula, Jerzy Machnacz, Kraków: Wydawnictwo Karmelitów Bosych.
- Stern, Nathaniel; 2016, *Interactive Art. Interventions in/to Process*, w: Christiane Paul (red.), *A Companion to Digital Art*, Chichester: Wiley-Blackwell, ss. 310–329.
- Stoichita, Victor I.; 2001, *Krótką historia cienia*, przeł. Piotr Nowakowski, Kraków: Universitas.
- Walton, Kendall L.; 2015, *In Other Shoes. Music, Metaphor, Empathy, Existence*, New York: Oxford University Press.