



PIOTR CELIŃSKI

## Pozakartezjański dualizm: ciało, wirtualność i sztuka mediów

100

Chiński artysta Cao Hui w projekcie *I Want to Play God*<sup>1</sup> zaprezentował serię przekrojonych w poprzek klasycznych rzeźb. Wnętrza posągów ujawniają „ślady organiczne” – widać w tych przekrojach strukturę tkanek, żywe kolory i narządy. Przywołuję tę pracę, bo chciałbym w niniejszym tekście wskazać możliwości przekraczania kodów myślenia reprezentacyjnego i estetycznego, a jednocześnie malejącą wiarygodność reprezentacji symbolicznych, opartych na mediacjach technologii cyfrowych (przekroje przypominają obrazy powstające w wyniku tomografii ciała). Tego typu prace uważam za świadectwa refleksji świata sztuki nad dualizmem materii i znaczeń, w którym się znalazł pod wpływem rozwoju technik medialnych, nadmiernej „wirtualizacji” kultury w ramach ekosystemu cyfrowego i sieciowego. W tym krótkim eseju

powołam się na prace z obszaru sztuki mediów i odniosę się do wspólnych dla jego dynamiki i dla dyskursów poświęconych cyfrowości problemów związanych z napięciem między informacją a materią, mediacjami a cielesnością. Wyjście poza tak sformatowane imaginarium jest możliwe.

Nowe media i kultura cyfrowa ostatecznie sformatowały wyobraźnię społeczną nowoczesnego zachodniego świata. Dostarczyły najdoskonalszą techniczną formułę technologii cyfrowo-sieciowych, by dzięki temu maksymalnie utwierdzić wykładnię nowoczesnego, matematycznego kodu wszechrzeczy i zapewnić funkcjonalność maszynowemu procesowaniu zasobów kultury i życia społecznego w oparciu o jego gramatykę. Wraz z upowszechnieniem tego technologicznego ekosystemu stary, ale kojarzony przede wszystkim z kartezjańskim dualizmem, podział na to, co materialne, i to, co duchowe, stał się dla zachodniego świata i tworzonej w nim globalnej kultury medialnej dominującą regułą myślenia i działania, rodzajem mitu

<sup>1</sup> Zob. więcej na temat projektu: [www.ignant.com/2017/03/14/inside-the-classical-sculptures-by-cao-hui/](http://www.ignant.com/2017/03/14/inside-the-classical-sculptures-by-cao-hui/) (dostęp: lipiec 2020).

założycielskiego podtrzymującego powojenny porządek kulturowy i polityczny. Z jego dynamiki wywodzi się podział fundamentalny dla aktualnej wersji kultury medialnej na wirtualne i realne, materialne i symboliczne, maszynę i oprogramowanie, idee i materie. W duchu tego dualizującego imaginarium przez lata przypadające na triumfalny rozwój kultury cyfrowej na uprzywilejowanej pozycji znajdowały się abstrakcyjne manifestacje przynależne do porządku wirtualności i symboliczności (Internet, gry wideo), a w kulturowym obiegu prymat dzierżyły medialne kreacje i narracje, wizerunki i dyskursy (kultura wizualna, domeny medialne). Ich opozycje, to jest materialne wytwory i niezapośredniczone, „organiczne” praktyki, zdawały się zaś być w cyfrowym uniwersum spychane na dalszy plan i deprecjonowane. Pod naporem medialnych transmisji wpisujących się w ideologiczne, polityczne i teologiczne paradygmaty reprezentacji i standaryzacji kultury masowej na margines przesunięte zostały pola praktyk i wydarzenia pozamedialne, takie jak zmysłowość, cielesność i lokalność.

Radykalne wyodrębnienie i pogłębienie tego podziału, które zdarzyło się przy okazji wejścia maszyn cyfrowych i sieci do powszechnej, masowej codzienności, jest skumulowaną wersją procesu, który za sprawą także i wcześniejszych mediów technicznych dotknął domeny sztuki i – szerzej – kultury. Na przestrzeni co najmniej 200 lat, tj. od czasu narodzin fotografii i kina, media doskonały „technicznej rewolucji” w polu sztuki, oferując unieważnienie auratycznej niepowtarzalności, rękodzielnej unikalności i społeczno-politycznej egalitarności sztuki. Zogniskowały sztukę: formaty jej wypowiedzi, uniwersum tematów, sposoby relacji z odbiorcami, w orbitę racjonalności technicznej i rynkowej. Jednocześnie to właśnie w zakresie tak organizowanej sztuki drugiej połowy XX wieku można szukać najbardziej znaczących reakcji, które będąc odpowiedzią

na wzrost znaczenia wspomnianych mediów, rozpoznają scenariusze losów kultury w ogóle.

Pojawienie się mediów technicznych poza tym, że zmieniło reguły gry artystycznej i doprowadziło do politycznej i kulturowej zmiany w obszarze sztuki, było także jednym z ważnych impulsów, który popchnął ją do gwałtownego namysłu nad sobą i wynikających z tego namysłu refiguracji. Przykładowo, jeśli uznamy, że fotografia wywołała kryzys formatu malarstwa portretowego i skutecznie pozbawiła portrecistów możliwości zarobkowych, w reakcji na techniczną jednorodność, powtarzalność, standaryzację formatów fotograficznych i wielu zbliżonych mediacji technicznych w zakresie sztuki pojawiły się eksperymenty, takie jak performance, happening, live act, pop-art, Fluxus czy wreszcie sztuka mediów. Wszystkie wymienione zjawiska były też próbami poszukiwania alternatywy dla dominującej gramatyki mediów masowych i oferowanego przez nie jednostronnego, reprezentacyjnego i emitowanego na masową skalę porządku komunikacji. Wychodzenie poza sformatowany politycznie, biznesowo i estetycznie porządek kultury uwikłanej w media polegało i wciąż polega m.in. na odchodzeniu od kartezjańskiego dualizmu i próbach spajania na nowo tego, co zostało w praktyce sztuki rozdzielone. Logika reprezentacji została podana w wątpliwość przez sztukę bazującą na organicznym doświadczaniu zdarzeń, jak to ma miejsce w przypadku performance’u czy happeningu. Standaryzacja i masowy, globalny zasięg zostały poddane krytyce ze strony pop-artu i liveact, a technologiczne formaty mediów wydobyte na światło dzienne i poddane kontekstualizacji za sprawą sztuki mediów (videoart, soundart, software art). Sztuka zwracająca się ku krytycznemu rozpoznawaniu własnych mediów i używanych kodów komunikacji rozpoczęła w ten sposób odwrót zarówno od kanonicznej sytuacji symbolicznej/zmediowanej reprezentacji, jak

i politycznej organizacji muzeów i galerii jako najważniejszych społecznych „interfejsów” jej komunikacji z otoczeniem.

Można powiedzieć, że kultura cyfrowa dzięki tym ruchom sztuki, przede wszystkim sztuki mediów, po początkowym zachłyśnięciu się eksplorowaniem i wariantowaniem możliwości oferowanych przez ekosystem cyfrowo-sieciowy (digital art, software art, data art) zaczęła krytycznie rozpoznawać wpisany w jej powstanie dualizm i wychodzić poza jego logikę. Zwróciła się ku rozwiązaniom hybrydowym, sklejałym separowane wymiary – doceniającym materialny aspekt cyfrowego ekosystemu i wychodzącym naprzeciw holistycznie pojętemu aktorowi medialnych praktyk, użytkownikowi urządzeń, oprogramowania, informacji i sieci. W ten sposób na mapie jej zainteresowań pojawiły się takie formaty jak interactive art, hybrid art, a wreszcie bioart.

W tym tekście chciałbym wskazać co najmniej kilka rejestrów tej zmiany. Chodzi o rzeczywistość hybrydową (*hybridreality*, *expandedreality*), która w miejsce medialnej wirtualności (VR) mogłaby zaoferować doświadczenia imersji złożonej, wielozmysłowej i angażującej motorycznie, fizjologicznie, materialnie. Chodzi także o reorganizację praktyk i wyobrażeń na temat globalnej sieci przepływów informacyjnych. Tu model realnie funkcjonujących mikrospołeczności i przepływów lokalnych wspomaganych technologicznie ustępuje przed forsowanym przez lata modelem zunifikowanej globalnej wspólnoty informacyjnej – globalnej wioski i informacyjnej autostrady. Jeszcze innym wymiarem wspomnianej zmiany są wszelkiej maści problemy związane z ekologią i liberalnymi prawami człowieka, wynikające z organizacji systemu produkcji cyfrowych technologii i ich dystrybucji. Wreszcie, co dla mojego wyводу najbardziej istotne – nie będę mówił o pozostałych, chodzi także o redefinicję cielesnego zaangażowania w obieg informacji i interakcji, które kryją się pod

takimi projektami jak *wearables*, interfejsy neuronalne, cyborgizacja, rzeczywistość poszerzona.

Zanim przejdę do analizy opisanych zmian, jeszcze słowo na temat klimatu ideowego i teoretycznego, w którym postrzegam naszycowaną wcześniej dynamikę. Praktyki sztuki polegające na wychodzeniu poza cyfrowy dualizm zbiegają się z ewolucją teorii społecznych i humanistycznych ostatnich kilkudziesięciu lat. Pod liberalnymi hasłami nowego materializmu czy konserwatywnymi w duchu antropologii chrześcijańskiej dokonuje się w nich ponowne doświadczenie i dowartościowanie sfery organicznej i materialnej. Opozycję natura/kultura uznaje się, mimo wielu innych zasadniczych różnic, za błędną, bowiem obie te sfery są w interpretacji teoretyków splecione i współzależne. Kultura i życie społeczne to przenikające się i nieustannie wzajemnie stymulujące wymiary jednego materialnego uniwersum.<sup>2</sup> Nie wchodzę tu w rozważania na temat ideowego podłoża tych koncepcji, bo niezależnie od tego, czy mają rdzeń emancypacyjny, czy konserwatywny, wspólna jest dla nich dążność do przewartościowania cielesności, refleksja na temat namacalności doświadczenia i orientacja na zrozumienie podmiotowości ludzkiej.

Chciałbym tu wskazać trzy rejestry działań artystycznych, dla których wspólnym mianownikiem jest, jak sądzę, orientowanie się na zmysły i cielesność. Mam na myśli reorganizację zmysłów i świadomą taktylność, mapowanie organów, funkcji i procesów ciała, a także poszerzanie jego zdolności perceptualnych i komunikacyjnych przez wpinanie się do systemów technologicznych i informacyjnych. Zamierzam przyjrzeć się bliżej każdemu z trzech wymienionych kierunków, odwołując się w tym celu do praktyk artystycznych, które tę tematykę

<sup>2</sup> Zob. np.: R. Braidotti, *The Posthuman*, Cambridge, Polity Press 2013, s. 3.

podejmują i komentują. Dobór przykładów i styl prowadzonej analizy będą tu, siłą rzeczy, ograniczone i wytyczone przez moją mediocentryczną perspektywę.

## REORGANIZACJA ZMYŚLÓW I TAKTYLNOŚĆ

W obliczu triumfującej logiki dualizmu sztuka podejmuje się krytyki i kontestacji porządku wzrok- i obrazocentryczności, które stanowią komunikacyjny fundament kultury reprezentacji.<sup>3</sup> Artysty coraz bardziej świadomie uderzają nie tylko w media wizualne i kody wizualne, których używają. Uderzają także w całą tradycję obrazów i wizualności, sugerując potrzebę reformy ich i kulturowej organizacji zmysłów, w której wzrok oraz patrzenie mają jednocześnie dalece sformatowaną i uprzywilejowaną pozycję. Tradycyjne obrazy komunikują bowiem tylko w jedną stronę, ich system jest kontrolowany technologicznie i ideologizowany politycznie (*telewizja i Photoshop kłamią*). Towarzyszy im ustabilizowany program percepcji, dla którego technologicznym alfabetem są perspektywa linearna i matematyzacja obrazu w postaci kadru lub kompozycji.

Reakcją na tak dalece skodyfikowany stan postrzegania są próby dowartościowania innych konwencji perceptualnych oraz zmiany dotyczące gramatyki wizualnej, dla której takie cyfrowo-sieciowe możliwości jak interaktywność, bazodanowość, otwartość formalna, wszechobecność ekranów mogą okazać się rewolucyjne. W duchu przekraczania tradycyjnych kodów kulturowych przypisanych percepcji zmysłowej warto przywołać także instalacje Ryojiego

Ikedy prezentowane w ramach cyklu *Test patterns*.<sup>4</sup> Artysta pracuje z wielkoformatowymi projekcjami audiowizualnymi, które emituje w zamkniętych pomieszczeniach. To jeden z najsilniej kojarzonych z nowymi mediami formatów artystycznej ekspresji. W przypadku Ikedy mamy do czynienia z pracą wielkoformatową, skupiającą większość cech multimedialnego mappingu i projekcji w ekstremalnej formie. Siła stroboskopowych wizualizacji i radykalne natężenie dźwięku sprawiają, że znane i rozpoznawane kreacje wizualne uznać można za próbę perceptualnego obezwładnienia osób, które mają z nimi kontakt. Artysta testuje możliwości percepcji i sposoby reakcji na bodźce, poszukując dodatkowych dróg i sposobów dotarcia do odbiorcy, zwraca uwagę na naturę obrazu i rozważa środowiskowe i materialne parametry komunikacji wizualnej. Pyta o kondycję i higienę poznawania świata za pomocą sensorium, w warunkach nieustannej stymulacji bodźcami. Ucieka od prostej formuły działania audiowizualnego, dostarczając bodźców audialnych i wizualnych zsynchronizowanych z obecnością w przestrzeni i domagających się złożonych cielesnych aktywności, dla której prawidłowością jest rosnąca immersja i poczucie taktylności. To także artystyczny komentarz do obrazów bazodanowych, które powstają w wyniku nieustannej pracy algorytmu wewnątrz zadanej bazy, oraz do publicznej nadreprezentacji ekranów, których światło otacza nas dzisiaj w coraz większej liczbie miejsc. W tej pracy i podobnych pobrzmiewają dalekie echa niegdysiejszych pomysłów na przekraczanie wizualności, zapoczątkowanych przez Yves'a Kleina. Dla tradycji myślenia o obrazie i możliwościach perceptualnych z nim związanych niezwykle istotne było zaangażowanie

3 Zob. na ten temat np.: M. Diaconu, *Reflections on an Aesthetics of Touch, Smell and Taste*, „Contemporary Aesthetics” 14.08.2006, [contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=385#FN6](http://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=385#FN6) (dostęp: czerwiec 2020).

4 Szczególnie dobitnie widać to zamierzenie artysty w realizacji z Paryża w ramach Festival d'Automne z roku 2013: [ryojiikeda.com/project/testpattern/](http://ryojiikeda.com/project/testpattern/) (dostęp: lipiec 2020).



✦ CAO HUI, INSIDE THE CLASSICAL SCULPTURES, 2017



✦ MALIN BÜLOW, ELASTIC BONDING, 2019



dodatkowych zmysłów do sytuacji wizualnych, sięganie po potencjał taktylności jako dopełnienie zdolności patrzenia i widzenia.

Można by jednak pójść jeszcze dalej niż Ikeda w logice taktylności obrazów oraz ekranów i uznać, że ewolucje interfejsów cyfrowych maszyn, takich jak tablet, smartfon czy kinect, uczyniły dotykliwość ekranów i danych regułą współczesnej komunikacji wizualnej. Co prawda nie są to doświadczenia tak poruszające jak wspomniana praca *Test patterns*, ale powszechne stosowanie czyni z nich jeden z najbardziej wszechobecnych narzędzi pracy z obrazem. To właśnie małym ekranom zawdzięczamy powszechne imaginarium obrazów interaktywnych, dotykalnych, spersonalizowanych.

Poruszając się tropem wizualnej taktylności, staniemy jednak przed dylematem, który wspólny jest sztuce i teorii mediów cyfrowych. Chodzi o konceptualizację materialnego i wirtualnego, organicznego i symbolicznego, widzialnego i rzeczywistego. Mieke Bal, której wypowiedzi dotyczące obrazów i wizualności należą do najchętniej przywoływanych w dyskursie medioznawczym, poszukując esencjonalności obrazów i kultury wizualnej między naturą przedmiotów a symbolicznością i wirtualnością doświadczenia wizualnego, dochodzi do wniosku, że *nie może istnieć bezpośrednie powiązanie materii i interpretacji*.<sup>5</sup> Tak wyglądałaby radykalna pozycja obrońców wspomnianego na początku tekstu pokartezjańskiego dualizmu: porządek ekranów oderwany jest od porządku materii. To wypowiedź rozpisana w duchu cyborgiczno-feministycznej emancypacji podmiotu porzucającego cielesność i więzy materii w posthumanistycznej, cyborgicznej wędrówce ku prawdziwej wolności. Inne jest zdanie antropologów mediów i ich teoretyków, którym bliżej do postrzegania

ich w duchu fenomenologicznym. To tacy badacze jak Didier Anzieu, jeden z najbardziej wpływowych twórców francuskiej szkoły psychoanalizy, który w swojej teorii „skin-ego” wskazuje psychocieleśną konstrukcję podmiotu, i David Le Breton, który proponuje egalitarne podejście do zmysłów oraz doznań i szuka możliwości ich nowych korelacji.<sup>6</sup> Zorientowani bardziej techniczno-pragmatycznie badacze medialnego hardware’u, np. Matthew Kirschenbaum, dopowiadają koncyliacyjnie, że w ramach systemu technologii informacyjnych mamy do czynienia z dwoma rodzajami materialności – tradycyjną oraz funkcjonalną. O ile pierwsza wydaje się być bezdyskusyjna, stanowi bowiem materialne ramy sprzętu (tworzywa, metale, układy), o tyle druga wychodzi naprzeciw potrzebie poszukiwania pomostów między materialnością tradycyjną a dominium informacji i danych, którym przymiotu materialności odmawia się. Aktualnie nazwana i ogłoszona niedawno materialistyczna teoria mediów dopiero zaczyna rezonować w dyskursie naukowym.<sup>7</sup>

Spośród wielu artystycznych prób refleksji nad perceptualnymi konwencjami i próbami ich kontestowania przywołam cykl chicagowskiego fotografa Billa O’Donnella *The Mind’s Eye*.<sup>8</sup> Za pomocą prostych zestawień różnych przedmiotów i scen podaje w wizualną wątpliwość utarte sposoby radzenia sobie z tym, na co patrzymy i co widzimy w ramach wyuczonych/przyswojonych kodów wizualnych. Sięgam po tę pracę dlatego, że ten rodzaj refleksji pojawia się coraz częściej także w lekkiej, popkulturowej formie

5 M. Bal, *Wizualny esencjalizm i przedmiot kultury wizualnej*, „Artium Quaestiones” 2006, R. XVII, s. 301.

6 D. Anzieu, *The Skin Ego*, New Haven 1989; D. Le Breton, *Sensing the world: an anthropology of the senses*, London 2017.

7 G. Bollmer, *Materialist Media Theory. An Introduction*, New York: Bloomsbury 2019.

8 Strona domowa projektu *The Mind’s Eye* Billa O’Donnella: [billodonnellphotography.com/minds-eye](http://billodonnellphotography.com/minds-eye) (dostęp: lipiec 2020).

estetycznej, która z powodzeniem przenika do obiegów nieartystycznych czy specjalistycznych, teoretycznych.

## MAPOWANIE CIAŁA

Drugą domeną działań artystycznych i praktyk kulturowych, która rozpisana jest między rozdzielonymi statusami materii i symboli, techniki i estetyki, ciała i informacji, jest mapowanie i indeksowanie. Technicznie rzecz biorąc, chodzi o tworzenie cyfrowych modeli złożonych struktur organicznych – zmysłów, układu nerwowego, członków. Może się wydawać, że to naturalna konsekwencja projektu digitalizacji – skanowanie, indeksowanie i modelowanie wszystkiego, co może stać się przedmiotem procesów obliczeniowych i transferów sieciowych. Jednak w przypadku nakierowania sensorów na terytoria podskórne maszyny cyfrowe i rządzące nimi protokoły wkraczają na obszary nieznanne i niesformalizowane. Nie mamy norm prawnych, obyczajowych i społecznych pozwalających bezpiecznie procedować tego typu działania. Dlatego opór artystów przed tego typu praktykami wydaje się oczywisty.

W tym miejscu odwołam się do pracy Paula Vanousse'a, którego dziś można już uznać za klasyka sztuki związanej z technologiami DNA i biologicznymi. W jednej ze swoich ostatnich prac *America Project*<sup>9</sup> skupia się na wykorzystaniu próbek organicznych w ramach procesu elektroforezy. Publiczność staje naprzeciwko urządzenia w kształcie przezroczystej fontanny, w której uruchomiony jest obieg cieczy. Widać, że wewnątrz instalacji ciecz jest dokładnie mieszana. Ta ciecz to splnięcia zebrane przez artystę od setek ludzi, którzy zgodzili się

„podarować” pochodzącą z ich ust materię organiczną, zawierającą ich unikalną sygnaturę DNA. Wymieszane próbki służą jako eliksir pozwalający generować wizualizacje zbiorowej tożsamości Amerykanów. Tego typu wywołania to z jednej strony argument obnażający wiele uproszczeń w procedowaniu technikami wizualizującymi złożonej materii organicznej ludzkiego pochodzenia, z drugiej zaś – wypowiedź ukazująca stan rzeczy, w którym materiał do badań genetycznych i technologie tego procederu są dziś niezwykle łatwo dostępne i coraz prostsze w użyciu. W tle tej i jej podobnych prac kryje się krytyka mechanizmów nadzoru biotechnologiczno-medialnego, utopijnych wizji digitalizacji, mapowania, indeksowania i wirtualizacji świata materialnego.

Innym artystycznym projektem wartym uwagi jest *Shadow Stalker* autorstwa Lynn Hershman-Leeson.<sup>10</sup> To działanie, na które składa się instalacja używająca algorytmu rozpoznającego twarze, performance'y i projekcje mające uczynić widoczną infrastrukturę stosowaną przez państwa do monitorowania i profilowania obywateli. Praca kompleksowo unaocznia zasady działania mechanizmów politycznego profilowania obywateli – obserwacji ich ciał, twarzy, gestów, lokalizacji, obyczajów konsumentkich, politycznych i społecznych. O ile Vanousse zwraca uwagę odbiorców swoich prac przede wszystkim na jednostkowy wymiar możliwości stosowania tego typu rozwiązań technologiczno-prawnych, o tyle Hershman-Leeson uwrażliwia na ich wymiar społeczny.

Także na polu sztuki posługującej się tradycyjnymi kodami wizualnymi i odwołującej się do łatwiejszej w odbiorze estetyki popkulturowej warto odnotować instalację

9 Strona domowa projektu i artysty: [paulvanouse.com/ap/](http://paulvanouse.com/ap/) (dostęp: lipiec 2020).

10 Strona domowa projektu i artystki: [lynnhershman.com/project/shadow-stalker/](http://lynnhershman.com/project/shadow-stalker/) (dostęp: lipiec 2020).



↑ LUCY MCRAE, BIOMETRIC MIRROR, 2018



*Biometric Mirror* Lucy McRae.<sup>11</sup> Praca zrealizowana została w formie wielowymiarowej, bowiem składa się na nią zarówno funkcjonalny obiekt w kształcie multimedialnego lustra, jak i towarzyszące mu projekcje filmowe oraz interakcje internetowe. Jej celem jest mapowanie odbiorcy na podstawie zdjęć twarzy, na które nakładane są generowane przez autorski software wizualizacje, a następnie wyświetlanie „sklejonego” obrazu na powierzchni lustra-ekranu. Artystka zdecydowała się na dokładanie do lustrzanego odbicia jedynie bliskich estetyce hollywoodzkich filmów pasków informacyjnych lub figur geometrycznych, ale dla niezorientowanego w poziomie rozwoju technik monitorujących i mapujących odbiorcy taki interfejs przekazu jest czytelny i pouczający. Oto widzi przed sobą swój digitalny profil utworzony wyłącznie na podstawie obrazu przechwyconego przez kamerę, która wydaje się być lustrem. Natychmiast przyporządkowane zostają do niego określone parametry i informacje, co do których mógł mieć przekonanie, że pozostają ukryte przed podmiotami zewnętrznymi i możliwościami technicznego przetwarzania.

O tym, że mapowanie nie jest i nie może być zwykłym obrazowaniem czy rejestrowaniem, sugestywnie przekonywał już wiele lat temu Stelarc m.in. w swoim znanym projekcie *Stomach Sculpture*.<sup>12</sup> Połknął kamerę, której zadaniem było transmitowanie obrazu z wnętrza układu trawiennego, a jednocześnie spowodowanie bardzo namacalnych zmian w jego funkcjonowaniu. Kamera miała stać się rzeźbą w żołądku i pod wpływem instrukcji z zewnątrz zmienić kształt, by w ten sposób przełamać barierę informacji i wymusić organiczne dopełnienie medialnej warstwy zdarzenia.

## WPINANIE CIAŁA I W CIAŁO

Ostatni z interesujących mnie wątków dotyczy praktyk artystycznych i teorii związanych z możliwościami łączenia organów i systemów organicznych z systemami technologicznymi za pomocą sensorów, interfejsów. To praktyka, która odwołuje się do idei poszerzania możliwości organizmu w duchu posthumanizmu i wynika z możliwości technologicznych pozwalających różnym aktorom życia społecznego na skuteczną kolonizację ciała. Oba te nurty są dla historii techniki, sztuki i nauki niezwykle ważne i w zasadzie nierozłączne. Im bardziej podmiot za pomocą swego ciała i jego technicznych poszerzeń i protez sięga poza siebie i swoje postrzegalne za pomocą zmysłów otoczenie ku światu, przedmiotom i innym, tym bardziej odsłania możliwości i drogi ingerencji w swe wnętrze, czyni swoje ciało otwartym i dostępnym. Ta pierwsza możliwość, czyli sięganie ku światu, wpinanie się do jego systemów i osiągnięcie w ten sposób zdolności do *downloadu*, to pole niezwykle spektakularnych i chyba dobrze już przyswojonych praktyk sztuki i techniki. Wystarczy przywołać tu po raz kolejny Stelarcę z jego ideą *Obsolete Body* i *Extended Body*.<sup>13</sup>

Strategia druga jest słabo rozpoznana za sprawą dyskursu sztuki i zawłaszczona przez projekty militarno-biznesowe. Chodzi o zdolność wpinania się w ciało i jego neuronalno-chemiczne systemy i stany, by uruchamiać transfery w kierunku na zewnątrz podmiotu i osiągać możliwość sterowania ciałem po jego zmapowaniu i podłączeniu. To pole

11 Strona domowa Lucy McRae: [lucymcrae.net/biometric-mirror/](http://lucymcrae.net/biometric-mirror/) (dostęp: lipiec 2020).

12 Strona domowa Stelarc: [stelarc.org/?catID=20349](http://stelarc.org/?catID=20349) (dostęp: lipiec 2020).

13 Zob. np.: wywiad ze Stelarcem na temat ciała przestarzałego: [v2.nl/events/stelarc-the-human-body-is-obsolete](http://v2.nl/events/stelarc-the-human-body-is-obsolete) (dostęp: lipiec 2020) oraz na temat ciała poszerzonego: [web.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended\\_body.html](http://web.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html) (dostęp: lipiec 2020).

działań niezwykle złożone i pozostające pod ścisłym nadzorem, ze względu na wiele oczywistych limitacji. Wymaga też niezwykle złożonej aparatury i możliwości badawczych oraz wdrożeniowych, co czyni tego typu praktyki raczej nieosiągalnymi dla większości artystów.

Mimo wspomnianych trudności artyści coraz lepiej radzą sobie także i na tym polu. Doskonałym przykładem są neuromuzyczne projekty Eduarda Mirandy.<sup>14</sup> W swoich działaniach, takich jak *Mind Pieces*, artysta stara się wydobywać informacje z mózgów osób z niepełnosprawnościami, by na ich podstawie generować muzykę lub *soundscape*. Impulsy mikroelektryczne wewnątrz mózgu, skanowane za pomocą specjalnej aparatury i całego systemu przetwarzającego pozyskane dane, wykorzystuje do wyzwalania dźwięków. W innym projekcie do obwodów komputera procesującego muzykę włącza proste organizmy żywe, które współprzetwarzają impulsy stanowiące o ostatecznej fakturze dzieła. W ten sposób medialne oprzyrządowanie, wypowiedź artystyczna i wkład organiczny stają się systemem współistniejących zmiennych, które w udanym techno-estetycznym sprzężeniu generują ostateczną jakość.

Artystką, która bardziej symbolicznie podejmuje temat lepszego sprzężenia doświadczeń perceptualnych z otoczeniem organizmu, jest Malin Bülow.<sup>15</sup> Występujący w jej projektach tancerze przyodziani są w specjalnie zaprojektowane stroje, które stwarzają wrażenie tub transmisyjnych między nimi a światem zewnętrznym. Artystka próbuje estetyzować problem braku bezpośredniego połączenia między ciałem/podmiotem i tym, co znajduje się w jego zasięgu, a nie jest osiągalne bez jakiegoś rodzaju interfejsu/

kodu. Ciało kiepsko sobie radzi z tymi niepowodzeniami, miota się, choć nie może wydostać się z kostiumu, a zarazem nie sięga do głębi rzeczy i stanów, które zdają się być na wyciągnięcie ręki i rzut oka. To świetny komentarz do podstawowej zasady krytyki mediów i techniki w ogóle, która poucza, że poznanie bezpośrednie, niezmacone przez pośredniczące medium wnikięcie w materię i innych, przeniknięcie ukrytych tam sensów jest niemożliwe. Zawsze na drodze staną szumy i zniekształcenia, formaty, które wnoszą ze sobą narzędzia i sposoby ich używania.

Na koniec omówię pracę, która ma bardziej przystępny charakter i doskonale sprawdza się w roli krążącego w Internecie przykładu refleksji nad konektywnością ludzkiego organizmu. Południowokoreański artysta Sun-Hyuk Kim pokazuje kształty ludzkiego ciała, na które składają się przypominające układy organiczne „kłącza” żył/nerwów/gałęzi, łączące się z innymi obiektami poza swoim obrębem.<sup>16</sup> Artysta skupia się na możliwościach wpinania się podmiotu w przeróżne zewnętrzne wobec jego ciała obiegi i układy.

Rekonfiguracja zmysłów, wychodzenie poza oko- i obrazocentryczność, mapowanie ciała i interfejsowe spinanie go z uniwersum systemów cyfrowych to tylko niektóre polityki i pragmatyki kultury, która koncertuje się na mediach, i sztuki, która stara się je wykorzystywać jako materię twórczą. Wybrałem takie, bo – tu przypomnę tezę początkową – jestem przekonany, że sztuka mediów zorientowana na ciało i holistycznie pojętą materię ma spore osiągnięcia i wciąż duży potencjał po temu, aby współtworzyć alternatywę dla pokartezjańskiego dualizmu, który wytyczył zasadnicze kształty kultury cyfrowej i medialnej. Jestem też przekonany, że możliwe jest wyjście poza ten format nie tylko w ramach dywagacji teoretycznych

14 Strona domowa Eduarda Mirandy: [neuromusic.soc.plymouth.ac.uk/](http://neuromusic.soc.plymouth.ac.uk/) (dostęp: lipiec 2020).

15 Strona domowa Malin Bülow: [malinbulow.com/work](http://malinbulow.com/work) (dostęp: lipiec 2020).

16 Strona domowa Sun-Hyuk Kima: [sunhyuk.com/sculpture](http://sunhyuk.com/sculpture) (dostęp: lipiec 2020).

czy prowokacji artystycznych. W świecie, w którym walczymy z plagami fake newsów, cyberprzestępczości, manipulacji informacjami na masową skalę próba nowego rozpisania naszej pozycji wobec uniwersum techniki i informacji może okazać nie tylko alternatywną wersją cyfrowej estetyki, ale czymś znacznie ważniejszym. Aby takie wyjście było możliwe i kulturowo znaczące, bardziej niż kiedykolwiek potrzebna jest krytyczna sztuka mediów i świadomość medialnej – a zatem organicznej – materii, której sztuka używa. ✖



## BIBLIOGRAFIA

- Anzieu D., *The Skin Ego*, New Haven: Yale University Press 1989
- Bal M., *Wizualny esencjalizm i przedmiot kultury wizualnej*, „Artium Quaestiones” 2006, R. XVII
- Bollmer G., *Materialist Media Theory. An Introduction*, New York: Bloomsbury 2019
- Braidotti R., *The Posthuman*, Cambridge: Polity Press 2013
- Breton Le D., *Sensing the world: an anthropology of the senses*, Londyn 2017
- Bülöw M.: malinbulow.com/work (dostęp: lipiec 2020)
- Diaconu M., *Reflections on an Aesthetics of Touch, Smell and Taste*, „Contemporary Aesthetics” 14.08.2006, contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=385#FN6 (dostęp: czerwiec 2020)
- Hershmann L.: lynnherhman.com/project/shadow-stalker/ (dostęp: lipiec 2020)
- Hui C.: www.ignant.com/2017/03/14/inside-the-classical-sculptures-by-cao-hui/ (dostęp: lipiec 2020)
- Ikeda R.: ryojiikeda.com/project/testpattern/ (dostęp: lipiec 2020)
- Kirschenbaum M., *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*, Cambridge, MIT University Press 2008
- McRae L.: lucymcrae.net/biometric-mirror- (dostęp: lipiec 2020)
- Miranda E.: neuromusic.soc.plymouth.ac.uk/ (dostęp: lipiec 2020)
- O'Donnell B.: billodonnellphotography.com/minds-eye (dostęp: lipiec 2020)
- Stelarc – wywiad na temat ciała poszerzonego: web.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended\_body.html (dostęp: lipiec 2020)
- Stelarc – wywiad na temat ciała przestarzałego: v2.nl/events/stelarc-the-human-body-is-obsolete (dostęp: lipiec 2020).
- Stelarc: stelarc.org/?catID=20349 (dostęp: lipiec 2020)
- Sun-Hyuk K.: sunhyuk.com/sculpture (dostęp: lipiec 2020)
- Vanouse P.: paulvanouse.com/ap/ (dostęp: lipiec 2020)