

Izabela Franckiewicz-Olczak
Uniwersytet Łódzki

Body art – ciało, sztuka, technologia. Od ciała ułomnego do bezawaryjnego humanoida

Abstrakt Dyskurs artystyczny, analizując kondycję ciała i jego status w stechnicyzowanym świecie postbiologicznym, w którym nie należy już ono do porządku natury, w dużym stopniu pokrywa się z dyskursem naukowym pod względem przedmiotu badań, a często również wniosków z nich płynących. Obie perspektywy różnią się jednak pod względem metody.

Prezentowany artykuł zestawia z tematyką wybranych prac artystycznych główne problemy współczesnej humanistyki, takie jak: sprzeciw wobec starzeniu się ludzkiego ciała, ingerencja w ludzką cielesność, transplantologia, genetyka czy ekshibicjonizm.

Słowa kluczowe body art, technologia, sztuka, kultura, ciało, nowe media

Izabela Franckiewicz-Olczak, socjolog, medioznawca, asystent w Zakładzie Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Łódzkiego. Do obszaru jej zainteresowań badawczych należą nowe media, sztuka współczesna, kultura masowa i komunikowanie społeczne. Jest autorką książki *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych* (2010) oraz licznych tekstów teoretycznych i krytycznych.

Dane adresowe autorki:

Zakład Badań Komunikacji Społecznej
Instytut Socjologii Uniwersytetu Łódzkiego
ul. Rewolucji 1905 r. 41/43
90-214 Łódź.
e-mail: izafranc@wp.pl

Sztukę i naukę wiele dzieli, szczególnie w kwestii metod, ale ostatecznie cel obu jest ten sam. Zrozumieć i wytłumaczyć świat. (Stocker, Schöpf 2009: 136 [tłum. własne])

Powszechnie uważa się, że kultura przełomu XX i XXI wieku podlega daleko idącemu wpływowi technologii. Nie sposób z tą opinią polemizować, można jednak poddać w wątpliwość wyjątkowość tej sytuacji. Technologia należąc bowiem do porządku kultury, zawsze na nią wpływała, a nawet – w myśl determinizmu technologicznego – ją kształtowała. Już Harold Innis analizował wpływ technologii poszczególnych epok na charakter komuni-

kowania. Myśl tę rozwinął następnie Marshall McLuhan, a Derrick de Kerckhove wprowadził ją w obszar mediów cyfrowych i społeczeństwa sieciowego. O ile sama relacja nie zadziwia, z pewnością czyni to obecnie – jednych zachwycając, innych przerażając – dostępna technologia. Dostrzegając w niej potencjalne zagrożenie, Neil Postman wypowiadał się krytycznie o technopolu – totalnej technokracji – w którym kultura zostaje podporządkowana technologii. Podobnie o strefie technologicznego odurzenia, o zatruciu *high tech* piszą autorzy książki *High tech high touch*, John i Nana Naisbitt oraz Douglas Philips. Wpływ rozwiązań techniki na komunikowanie analizuje także Paul Levinson w kontekście wynalezienia między innymi telefonu komórkowego. Wątek wpływu technologii na kulturę można długo rozwijać, ponieważ jednak nie on jest bezpośrednim przedmiotem zainteresowania, a jedynie tłem tego tekstu, kwestii tej nie będę poświęcała więcej miejsca, przechodząc bezpośrednio do problematyki ciała.

Ciało jest fenomenem łączącym w sobie porządek natury i kultury, a co za tym idzie – podlega również wpływowi technologii. Współczesne rozwiązania technologiczne odzierają ciało z jego tajemnic: „[n]owe metody obrazowania wykorzystywane w neurobiologii pokazują, jak nasz mózg myśli. Unaocniają, na jakiej zasadzie funkcjonuje percepcja, emocje i inteligencja [...]. Biologia molekularna i inżyniera genetyczna dekoduje podstawowe elementy życia” (Stocker, Schöpf 2009: 136 [tłum. własne]). Technologia przekształca ciało i sposób myślenia o nim – powszechne stają się operacje upiększa-

jące ciało, transplantacje, specjaliści manipulują życiem, tworzą sztuczne formy życia, eksperymentuje się z ludzkim DNA, maszyny naśladują ludzkie możliwości.

Od czasów antyku, jeśli nie dłużej, ciało pozostaje w ścisłej relacji ze sztuką. Na długo przed pojawieniem się w sztuce osobnego kierunku określanego mianem body artu (w latach sześćdziesiątych XX wieku) artyści eksplorowali ludzką cielesność. Starożytna rzeźba oddawała cześć pięknemu, dobrze zbudowanemu ciału. Wieki średnie przypominały o jego ulotności, marności. Sztuka czerpała z odkryć nauki, specjalizując się w detalach ludzkiej cielesności – układzie mięśni czy budowie kości. Od zarania dziejów twórcy korzystali również z dobrodziejstw kultury, wykorzystując materiały odkryte w danej epoce (glina, brąz, żelazo itd.). Obecnie, pomimo eksploatacji rozwiniętej technologii, wciąż istotną rolę w działaniach artystycznych odgrywa ciało – nie tylko jako temat czy czynnik sprawczy (wykorzystanie siły artysty do kucia, rzeźbienia itp.), ale również jako materiał¹.

Mając świadomość wielowiekowego zainteresowania sztuki cielesnością, koncentruję się na działaniach artystycznych, które wykorzystują technologie współczesne. Ponieważ bezpośrednim przedmiotem mojej analizy jest kontekst technologiczny, nie uwzględniam w tekście du-

¹ Na marginesie warto przytoczyć tu multimedialną pracę *Anatomical time-travel*, która jest podróżą przez historię w sztuce. To projekcja, która pokazuje obrazowanie ciała poprzez wieki, w ten sposób zestawia techniki artystyczne w jego obrazowaniu z wiedzą na jego temat.

żego obszaru prac wpisujących się w nurt body artu, ale operujących tradycyjnymi środkami wyrazu. Opisana przeze mnie problematyka, jak również sposób jej prezentacji mogą sugerować porządek chronologiczny, który nie jest jednak regułą strukturyzującą przedstawione rozważania. Staram się uchwycić moment pojawienia się nowego obszaru problematycznego w sztuce, co jednak nie oznacza, że wcześniej nie podejmowano tematu wpływu technologii na ciało albo że obecnie jedynie ta problematyka jest eksplorowana przez artystów. Z całą pewnością można stwierdzić, że prezentowane prace są wynikiem obecnego stanu technologii i taka, a nie inna ich forma nie była dotąd możliwa w sztuce. Postaram się zestawić z dyskursem artystycznym tematy, z jakimi zetknęłam się podczas lektury tekstów zajmujących się problemem ciała w kulturze XX i XXI wieku w kontekście technologii. Określone tezy łączę z pewnym wyborem prac, by nie popaść w jedynie hasłowe wskazywanie artystów, a raczej skupić się na omówieniu kilku wybranych przypadków.

Analizując relację sztuka–społeczeństwo, socjologia kładzie nacisk na dwa obszary zainteresowań: obrazowanie społeczeństwa w sztuce i funkcjonowanie sztuki w społeczeństwie. Wpisując ciało w powyższą problematykę, należy zapytać po pierwsze, jak jest ono obrazowane, tematyzowane, ewentualnie wykorzystywane w sztuce; po drugie, jak sztuka oddziałuje na ciało, jak nasz organizm odbiera sztukę; i wreszcie – jak owe zależności mają się do szerszego kontekstu społecznego. Tekst ten koncentruje się na pierwszym z wymienionych zagad-

nień. Przyglądając się obrazowaniu cielesności w określonych nurtach sztuki współczesnej, spróbuję wykazać, że sztuka przekraczając granice klasycznej estetyki, niejednokrotnie wkracza w obszar nauki. Skoncentruję się na body arcie i sztuce nowomediowej, czy też dokładniej *device art*, a także sztuce interaktywnej. Powyższe kategorie nie są rozłączne. Body art może wpisywać się w każdą z pozostałych – być nowomediowy, interaktywny i mieścić się w obszarze *device art*. Dla porządku zaczynam więc od przedstawienia podstawowych pojęć artystycznych, które pojawiają się w moich rozważaniach.

Body art, czyli sztuka ciała, to kierunek w sztuce, w którym materiałem i środkiem ekspresji jest ciało artysty. Nurt pojawił się w drugiej połowie lat sześćdziesiątych XX wieku w takich działaniach artystycznych, jak performance czy happening. Body art traktuje człowieka jako jedność umysłu i ciała. Artyści tworzący w nurcie body artu badają relacje między ich własną fizycznością a ich własną psychiką, traktując działania artystyczne jako swoiste źródło samopoznania. Wśród pionierów body artu można wymienić: Bruce'a Naumana, Vita Acconciego, Dennisa Oppenheima czy Chrisa Burdena.

Sztuka mediów, nowe media to terminy wciąż niemające jednoznacznej definicji. W kontekście historycznym nowe media są tymi środkami wyrazu, które nie należą do klasycznych, posiadających wielowiekową historię środków wyrazowych sztuki. Jak wskazuje Kluszczyński, to metody pracy wykorzystujące środki techniczne i związane z nimi procesy oraz specyficzne materiały opracowywane w działaniu twórczym

nie bezpośrednio, a jedynie za pomocą media tyzujących środków technicznych (2010: 15).

Drugie rozumienie łączy się, zdaniem Kluszczyńskiego, z rozważaniami nauk o komunikowaniu. Pojęcie medium oznacza nie środek artystyczny, lecz środek komunikowania, narzędzie praktyk komunikacyjnych, czynnik za pośredniczający komunikowanie, który umożliwia występowanie sytuacji komunikowania. W poprzednim kontekście pojęcie medium funkcjonowało w roli kategorii z zakresu teorii sztuki, w obecnym – odnosi się do teorii komunikowania. Z zespolenia postaw artystycznych oraz mediów, pojmowanych jako środek komunikowania, wyłania się fenomen i pojęcie sztuki mediów, czy też sztuk medialnych, które odnoszą się do praktyk artystycznych realizowanych przy użyciu środków komunikacyjnych (Kluszczyński 2010: 16).

Device art Hiroo Iwata definiuje jako formę sztuki, która pokazuje sens technologii poprzez wykorzystywanie nowych materiałów i urządzeń (Stocker, Schöpf 2009: 178).

Sztuka interaktywna jest jednym z najbardziej problematycznych pojęć w sztuce współczesnej. Istnieje bowiem wiele, często wzajemnie się wykluczających, stanowisk dotyczących interaktywności. Można przyjąć, że każde dzieło jest interaktywne, gdyż wymaga dekodowania go przez odbiorcę. Natomiast w węższym rozumieniu, w sztuce wykorzystującej nowe technologie interaktywne są te prace, które wymagają aktywności fizycznej odbiorcy (który staje się współtwórcą) dopełniającej dzieło artystyczne.

Po nakreśleniu ram moich rozważań, sprecyzowaniu terminów z obszaru sztuki, które odnoszą się do omawianych przeze mnie przypadków, przechodzę do zasadniczej części tekstu, czyli omówienia konkretnych działań artystycznych.

Dyskurs artystyczny, analizując kondycję ciała i jego status w stechnicyzowanym świecie postbiologicznym, w którym nie należy już ono do porządku natury, w dużym stopniu pokrywa się z dyskursem naukowym pod względem przedmiotu badań, a często również wniosków z nich płynących. Różne wciąż pozostają metody i procedury analityczne, a także standardy, jakim muszą sprostać obie dziedziny. O ile sztuka odwołuje się do wartości estetycznych, dla nauki istotna jest możliwość weryfikowalności hipotez, obiektywność i tym podobne. Dlatego subiektywne wypowiedzi artystyczne mogą posiadać większą siłę oddziaływania. Technologia ingeruje w ludzkie ciało coraz bardziej inwazyjnie. Jest ratunkiem dla ciał okaleczonych, niesprawnych, ułomnych. Jest jednak również instrumentem próżności w nieustającym dążeniu do sprostania kanonom piękna. Ciało zмага się z naturą, dąży do nieśmiertelności, nie godzi się na podleganie procesom starzenia.

Druga połowa XX wieku upłynęła pod znakiem krytycznej analizy stosunku cywilizacji zachodniej do śmierci. Na polu antropologicznym problematykę tę szeroko podejmowała między innymi francuska myśl mortualna, zwracając uwagę na zanik obrzędów związanych ze śmiercią i pochówkiem. Umieranie zaczęło być ukry-

wane. Philippe Ariès wskazuje, że jeszcze na początku XX wieku człowiek konał uroczyście, a ludzie zbierali się, by pożegnać umierającego. Śmierć jednej osoby była wydarzeniem publicznym, często dotykała całą grupę społeczną. W dzisiejszych czasach (Ariès wydał książkę w latach siedemdziesiątych, ale jego spostrzeżenia są w dalszym ciągu aktualne) społeczeństwo wyrzekło się śmierci, za wyjątkiem śmierci mężów stanu. Życie w metropoliach toczy się swoim rytmem – jakby nikt nie umierał – w mieście nie widać śmierci, a pogrzeb stał się uroczystością prywatną (Ariès 1993). Bauman (1998) podziela tę opinię, tłumacząc powyższy stan dążeniem człowieka do kontrolowania, władania rzeczywistością. Śmierć jest ostatnim nieokreślonym elementem świata, co staje się powodem przemilczania, unikania jej jako czegoś niewygodnego. Śmierci towarzyszy poczucie winy. Jest izolowana jak choroba zakaźna, traktowana jako konsekwencja osobistego zaniedbania, niefortunne zdarzenie. Cmentarze zostają więc odsunięte od kościołów, pogrzeby odbywają się w godzinach niesprzyjających uczestnictwu w nich.

Nastąpiła dekonstrukcja śmierci. Jest ona odpadem produkcji życia, bezużyteczną resztką, całkowicie obcą w semiotycznie bogatym, zabieganym, pewnym siebie świecie zręcznych i pomysłowych aktorów [...]. Teraz, gdy człowiek wiele elementów świata może sobie podporządkować, spośród nieszczęść ludzkiej egzystencji śmierć stała się najbardziej krnąbrna i oporna na zmiany, przejawem ludzkiej niemocy. Jest to ostatni relikwitu losu w świecie coraz bardziej projektowanym i kontrolowanym przez rozum. (Bauman 1998: 161)

Śmierć została przeddefiniowana, tłumaczy się ją jako przegraną lekarzy. Jest to jednak przegrana indywidualna. Czasem śmierć jest tłumaczona nieistnieniem jeszcze doskonałej szczepionki, niewystarczającym przetestowaniem techniki, co w przyszłości będzie mogło ulec zmianie, na przykład dzięki większym nakładom finansowym. Zwalczanie śmierci wciąż jest bezsensowne, ale zwalczanie jej przyczyn staje się sensem życia. Z racji uznania śmierci za chorobę uleczalną, przekształciła się ona z ostatecznego, ale odległego horyzontu życia w jego codzienną zmołę. Całe życie oddane jest wojnie przeciw przyczynom śmierci. Koncentrujemy się, zdaniem Baumana, na teraz, przyszłość jest obalana, usuwana z pola widzenia. Najistotniejsze staje się zdrowie. Chorobę można pokonać, więc obawa przed nią nie paraliżuje, ale wzywa do działania. Unieważnienie śmierci nie może być realnym celem, ale może nim być troska o zdrowie. Nie jest się już beczynnym, biernym. W dzisiejszych czasach w śmierci nawet najstarszych ludzi upatruje się innej przyczyny niż starość (Bauman 1998). Ludzie zdrowo się odżywiają, dbają o siebie, gimnastykują po to, by walczyć ze śmiercią. Zdaniem Leszka Kołakowskiego,

[t]łoczmy się w świecie, gdzie wszechpochlaniająca natarczywość codzienności wydziera nam chwile skupienia nad zwornikami ostatecznymi życia. Łatwo jest umrzeć wcześniej, nim zdobędzie się chwilę oddechu dla bezinteresownej refleksji, nie wiadomo jednak, czy tak jest lepiej. (2005: 180)

Kołakowski sądzi, że „uciekamy przed antycypacją śmierci” (2005: 108).

Marek Hendrykowski zanegowanie śmierci wiąże z kultem młodości,

[e]widencją słabością dzisiejszej kultury jest kult młodości. Ścisłej – kult wiecznej młodości. Życie utożsamione z młodością. Życie, w którym nie ma miejsca na lata dojrzałe, starość, śmierć. [...] Nie znamy i nie cenimy smaku życia. Brakuje nam elementarnej świadomości, że umieramy przez całe życie. Że w życiu umiera się wielokrotnie. Że umieranie jest sztuką. Śmierć istnieje na dalekim marginesie, udajemy że jej nie ma. Nie jest w ogóle brana pod uwagę, przestała być częścią wielkiego rytuału życia. (2004: 70)

Problematykę wypierania z horyzontu życia śmierci, starości, ułomności ciała podejmowała w Polsce w latach dziewięćdziesiątych sztuka krytyczna. W kontekście tym można przytoczyć prace Artura Żmijewskiego *Na spacer*, Katarzyny Kozyry *Olimpia*, *Łażnia*, ale także Zbigniewa Libery *Obrzędy intymne*, pokazujące ciała chore, stare, niepełnosprawne, czyli takie, które kultura popularna wypiera. Omówię tu szczegółowo jedynie niektóre z nich.

Ostatnia z przywołanych prac – *Obrzędy intymne* – to jedna z pierwszych prac Libery. Dwudziestoczteroletni wówczas artysta zarejestrował na taśmie wideo trwającą blisko dwa lata opiekę nad swoją dziewięćdziesięciosześcioletnią babcią. Z powodu swojego podeszłego wieku kobieta była niedołączna, unieruchomiona, nie była w stanie wykonywać podstawowych czynności. We wszystkim pomagał jej wnuczek. Libera filmował wykonywane przy babci zabiegi higieniczne (podcieranie, mycie), a także karmienie i układanie staruszki do snu. W niektórych scenach pozostawał jedynie obserwatorem. Peł-

ne symbolizmu jest ujęcie, w którym leży wraz ze starszą kobietą w łóżku, sprawiając wrażenie śpiącego. O scenie tej pisze Małgorzata Jankowska: „[t]o symboliczne odniesienie do życia i śmierci jest rodzajem poszukiwania odpowiedzi na tajemnicę bytu, ale również wstrząsającym sposobem ukazania obszaru egzystencji, która jest powszechnie skrywana” (2004: 95). Kamera w *Obrzędach intymnych* pełni rolę zewnętrznego obserwatora. Poza podmiotem rejestracji (babcią) śledzi też samego artystę. Jest to więc również swego rodzaju samoobserwacja. Filmowanie Libera trzymał w tajemnicy przed rodziną. Nie została sfilmowana śmierć i trzygodzinna, poprzedzająca ją agonia. Na etapie filmowania praca Libery była czystą rejestracją. Nad formą *Obrzędów intymnych* autor zastanawiał się dopiero podczas montażu, już po śmierci babci. Zdecydowanie skrócił nagrany materiał. Wiele sekwencji przedstawił w przyśpieszonym tempie (Libera 2004). Jankowska zwraca uwagę, że artysta pokazuje starą kobietę, której podeszły wiek jest powodem jej niedołączności. Starość staje się więc tematem pracy. Zauważa, że realność obrazów powoduje skupienie uwagi na teraźniejszości, na tym, co trwa, aczkolwiek przyszłość jest z góry wiadoma. Temat śmierci jest obecny, choć nie jest dany bezpośrednio. Nieuchronność zbliżającej się śmierci jest zaakcentowana poprzez koegzystencję starej kobiety z młodym mężczyzną. Sceny filmu są aż boleśnie realne. U odbiorcy mogą wywoływać poczucie wstydu, zażenowania (Jankowska 2004: 94). Praca Libery obrazuje strategię, jaką obrali również inni wymienieni artyści. Jej zadaniem jest wywołanie szoku, skonfrontowanie odbiorcy z tym, czego nie chce zobaczyć, co jest obec-

nie wypierane z kultury. Spodziewana krytyka tego rodzaju przedsięwzięć jest formą unaocznienia przez sztukę procesów dominujących w kulturze: wypierania, negowania, odwracania się od śmierci. Odbiorca zostaje wciągnięty w grę. Jego reakcja staje się częścią wypowiedzi artystycznej, nadaje jej sens. Zadaniem wymienionych prac jest wprowadzenie odbiorcy w zakłopotanie w celu uświadomienia mu jego postawy społecznej – nie tylko wobec sztuki, ale problematyki, jaką ta porusza.

Receptą na nieśmiertelność jest kult ciała. Problem ten nie uszedł również uwadze artystów. Opresyjność kultury, w której obsesyjne dążenie ciał do sprostania kanonom urody determinuje nasze zachowania, problematyzowała w swej sztuce między innymi Katarzyna Kozyra w *Łażni* czy Dorota Nieznalska w *Pasji*. Obie prace wpisują się w nakreśloną wcześniej strategię gry z odbiorcą. Obie spotkały się również z głosem krytyki. Kozyra oskarżana była o nieetyczność, Nieznalska o brak poszanowania symboli religijnych. Ponieważ informacje o pracy Nieznalskiej szerokim echem rozszły się swego czasu w mediach, opiszę drugą z wymienionych prac. Kozyra ukrytą kamerą filmowała kobiety (w wersji kolejnej również mężczyzn) w budapesztańskiej łaźni. Ich nagie, niedoskonałe, często naznaczone znamieniem wieku ciała w pełnych intymności pomieszczeniach łaźni, z dala od wzroku mężczyzn, wyzwolone zostały z więzów kultury, w której dopasowywać się muszą do jej wzorców, często są powodem wstydu i kompleksów. Kozyra pokazała ciało, jakiego nie zobaczymy w mediach, które jest nam obce.

Artystką tematycznie wpisującą się w powyższą problematykę, która jednak wprowadza ją w obszar stechnicyzowany, jest Orlan. Francuzka realizuje performance'y, w ramach których poddaje się operacjom plastycznym, czyniąc ze swego własnego ciała pewnego rodzaju rzeźbę. Jej działania można rozumieć wieloaspektowo. Jedną z linii interpretacyjnych widzi w przedsięwzięciach Orlan krytykę ingerencji chirurgii plastycznej w chęć sprostać kanonom piękna ciała kobiece. Orlan jednak traktuje ciało inaczej niż wyżej opisane artystki. We wcześniej wskazanych przez mnie pracach ciało jest przedmiotem obrazowania, u Orlan staje się przedmiotem ingerencji, dekonstrukcji. W przytoczonych wyżej przypadkach jedynym czynnikiem sprawczym w stosunku do ciał jest natura. Nienaruszalność ciała sytuuje je w sferze *sacrum*, Orlan przenosi je natomiast do obszaru *profanum*. Ciało u Orlan, podobnie jak w pozostałych przytoczonych pracach, nie mieści się w systemie norm społecznych (ponieważ poprzez operacje przerysowuje zachowania, które w kulturze stają się normalne), o ile jednak we wcześniejszych przypadkach ciała były skazane na banicję, wykluczone, u Orlan ciało samo sytuuje się poza systemem. To odnaturalnienie, odhumanizowanie czy wręcz odczłowieczenie ciała wyznacza punkt wyjścia dla moich dalszych rozważań.

Kultura współczesna to kultura ekshibicjonizmu², obnażania³, kultura eksternalizowania sfer życia do tej pory uznanych za prywatne. To również kultura łatwego dostępu do informacji, w której Wikipedia urasta do rangi symbolu wie-

² Myśl tę rozwijają m.in. M. Krajewski i W. Godzic.

³ O kulturze obnażania pisze B. McNair.

dy. W takim kontekście kulturowym zmienia się nasz stosunek do ciała. Przestaje być ono sekretem, tajemnicą, zostaje upublicznione. Mam na myśli zarówno jego zewnątrz (pornografia), jak i przede wszystkim jego wewnątrz. Wdarcie się technologii w nasze ciało zunifikowało je i rozmyło. Poznane ciało przestaje być atrybutem jednostki świadczącym o jej wyjątkowości. Staje się zestandaryzowanym materiałem, który dzielimy z innymi i który łatwo można zdiagnozować, zastąpić jego części. W sztuce lat dziewięćdziesiątych, podobnie jak w dyskursie naukowym, problematykę nieakceptowania przez kulturę marności ciała, jego kruchości i tym podobne podejmowano w kontekście krytycznym. Ciało jednak pozostawało *sacrum*, niepoznanym, fetyszem. Im związek sztuki, nauki i technologii bardziej się zacieśnia, tym mniej miejsca dla magii, która zostaje zastąpiona przez triki. Lev Manovich zauważa, że „[i]nteraktywne media komputerowe doskonale wpisują się w tendencję eksternalizowania i uprzedmiotowienia operacji myślowych. Sama zasada hiperłączy, stanowiąca podstawę mediów interaktywnych, uprzedmiotawia proces kojarzenia, często uważany za kluczowy dla ludzkiego myślenia” (2006: 134–135). „Dosłowne rozumienie interaktywności jest najnowszym przykładem szerszej tendencji do eksternalizowania życia psychicznego, procesu, w którym technologie medialne [...] odegrały kluczową rolę” (Manovich 2006: 130). Antoni Kępiński (1977) zewnętrzną względem organizmu umieszczenie psychiki uważa za naturalne, niełączące się z rozwojem technologii zjawisko. Pisząc o metabolizmie energetycznym i informacyjnym, łącząc ten pierwszy z procesami cieleśnymi, drugi z psychicznymi, umieszcza drugi

z nich poza ciałem i pozbawia go indywidualnego charakteru. Niezależnie od tego, jakie cechy przypisujemy naszej psychice, sam problem jej umiejscowienia powstaje w relacji do ciała, które jednak przestaje pełnić funkcję granicy oddzielającej zewnątrz od wnętrza.

W sztuce nowomediowej pojawiają się prace, które pozwalają swym odbiorcom poznać własne ciało, eksternalizując procesy, których jedyną do tej pory przestrzenią był nasz organizm. Przykładem może być interaktywna instalacja *Save Yourself!!!* Hideyukiiego Ando, Tomofumiego Yoshidy i Junjiego Watanabe, na którą składają się słuchawki i miska wypełniona wodą, w której pływa sensor. Interaktor zakłada słuchawki, zamyka oczy i bierze w ręce miskę. W słuchawkach znajdują się elektrody, które stymulują część ucha wewnętrznego odpowiedzialną za równowagę ciała, której zaburzenia odpowiadają wzburzeniu wody w misce. Praca ta unaocznia działanie naszego organizmu, pozwala kontrolować te czynności, którymi normalnie nie możemy świadomie sterować.

Zacieśniające się więzy między nauką a sztuką sprzyjają poznaniu własnego organizmu. W Linzu (Austria) w 2009 roku powstało w Ars Electronica Center BrainLab. To miejsce, w którym przekłada się na język przedstawień audiowizualnych skomplikowane metody pracy specjalistów badających pracę mózgu. Instalacje znajdujące się w BrainLabie pozwalają uzmysłowić sobie, co już wiemy o ludzkim mózgu i jego funkcjonowaniu. Znajdują się tu urządzenia, które wizualizują fale mózgowe, pokazują pracę mózgu od chwili, gdy stymulacja wizualna dochodzi do naszej siatkówki, po pracę mięśni

oka i procesy percepcji. Jedną z instalacji notuje na przykład pracę siatkówki, a powstały w ten sposób obraz można przesłać mailem pod dowolny adres. *Holoman IR* to z kolei kamera rejestrująca interaktora i tworzącą model jego wnętrza, a *Brain – Computer interface* jest instalacją, która podłącza przez czepek EEG nasz mózg do komputera i pozwala bezpośrednio kontrolować nim komputer.

Technologia, która dotąd dostępna była jedynie w laboratoriach i profesjonalnych gabinetach lekarskich zostaje oddana w ręce społeczeństwa – w ramach opisanych przeze mnie praktyk, które zaliczyć można do działań artystycznych, jeśli przyjmiemy, że sztuka nowomedierna jest formą komunikowania przy użyciu nowych technologii. Działania te cechuje charakterystyczny stosunek do ciała, któremu zostaje odebrana aura tajemniczości, które następnie zostaje uprzedmiotowione, zdekonstruowane poprzez defragmentację i uzewnętrznienie tego, co wewnętrzne. Ciało nie jest już tajemnicą ani granicą. Poznanie ciała, odkrycie jego tajemnic może prowadzić do dalszego rozmycia jego granic, zatarcia tych między naturą a technologią. Kolejne przykłady obrazują tę właśnie tendencję. Jeszcze jedną pracą wizualizującą działanie ludzkiego organizmu jest *Cloaca* Wima Delvoe'a. To instalacja odwzorowująca działanie naszego układu pokarmowego, w niczym jednak go nie przypominająca. Delvoe we wnętrzu pralki (praca występuje w różnych wariantach, przedstawiam opis tego, jaki widziałam podczas festiwalu Ars Electronica w 2007 roku) umieścił próbki z taką samą zawartością chemiczną, jaka znajduje się w naszym organizmie. Pralka jest codziennie karmiona, co uruchamia

procesy trawienne. Produkt końcowy, pakowany próżniowo, jest przeznaczony na sprzedaż. Praca ta odczytywana jest jako wypowiedź na temat kondycji współczesnej kultury, w której wszystko traci sens. Ludzkie ciało, jego działanie, a nawet efekty uboczne jego funkcjonowania nie są tematem pracy Delvoe'a. Artysta jednak imitując działanie ludzkiego organizmu, przenosząc je z ludzkiego wnętrza w zupełnie inny kontekst nie tylko przestrzenny, ale i symboliczny, dekonstruuje je. Jeszcze silniejsze tendencje dekonstruktywistyczne widoczne są w pracy Adama Brandejsa *Animatronic Flesh Shoe*. To but Nike wykonany z wyhodowanej w laboratorium skóry samego artysty. Instalacja jest formą protestu przeciw wykorzystywaniu pracy innych. W tym przypadku, podobnie jak w pracy Delvoe'a, skóra jest raczej materiałem niż tematem pracy. Działanie takie, abstrahując od deklarowanych przez artystów tematów, ma ogromny potencjał dekonstruujący ludzką cielesność. W historii sztuki powstawały prace eksplorujące w podobny sposób cielesność, ale w zupełnie innym kontekście. Mirosław Bałka tworzył instalacje z mydeł, przypominając o tragedii nazistowskich obozów zagłady, Joseph Beuys w tym samym kontekście wykonywał rzeźby z tłuszczu. Brandejs wprowadza ciało w obszar zaawansowanych technologii i jednocześnie w popkulturę. Sam fakt, że zarówno Delvoe, jak i Brandejs odwołują się do ludzkiej cielesności, czerpią z niej, wcale się na niej nie koncentrując, wykorzystując ją jedynie do zbudowania komunikatu z innego obszaru tematycznego, uprzedmiotawia ciało.

Artystą, który w zasadzie przez całą swoją drogę twórczą unaocznia opisywane przeze mnie

zmiany w stosunku do ciała jest Stelarc. To jeden z najbardziej bezkompromisowych twórców bodyartowych. W swych wczesnych pracach z lat siedemdziesiątych eksperymentował z ciałem, badając jego wytrzymałość, podatność na działanie zewnętrzne, podwieszając się w różnych przestrzeniach na hakach przymocowanych do skóry. Każde z kolejnych przedsięwzięć umieszcza jego ciało w kontekście wciąż ewaluującej technologii. Stelarc stworzył między innymi pracę, w której eksternalizował swoje własne wnętrze. Poddał się operacji, podczas której usunął ze swego organizmu zbędny materiał, między innymi tłuszcz. Umieścił go w specjalnie skonstruowanym na tę okazję mikserze i uczynił obiektem artystycznym w galerii. W kolejnej ze swych prac odwrócił relacje – w ramach performance'u wprowadził do swojego przetyku sondę, twierdząc, że teraz jego układ pokarmowy jest muzeum, a sonda dziełem sztuki.

Twórcą działającym na styku sztuki i genetyki jest Eduardo Kac. *Natural History of the Enigma* jest jego wizją pochodzenia gatunków. Kac wydobyl ze swojego DNA gen odpowiedzialny za rozpoznawanie obcego ciała i zastąpił nim jego odpowiednik w petunii. Rezultatem tych poczynań jest nowy gatunek – „Edunia” – skrzyżowanie człowieka i kwiatu. Prace Kaca w wyrafinowany sposób wpisują się w refleksje z obszaru humanistyki, koncentrujące się na zaniku fundamentalnych granic oddzielających istotę ludzką od reszty życia na ziemi. Jak pisze Elaine Graham, „jesteśmy świadkami upadku ontologicznej higieny, dzięki której przez trzysta minionych lat zachodnia kultura kreśliła fałszywe linie oddzielające ludzi od natury i maszyn” (Graham 2002:

11 za Bakke 2010). I jak dodaje Monika Bakke, „[w] tych okolicznościach, za sprawą nauki i technologii, człowiek – ludzka forma życia – zmienia się szybciej i radykalniej niż kiedykolwiek” (Bakke 2010). Zwątpienie w wyższość człowieka nad innymi gatunkami niektórzy przyjmują jako groźbę katastrofy, inni zaś – jako obietnicę wyzwolenia z dojmującej ciasnoty antropocentryzmu. Dekonstrukcja ciała, rozmycie jego granic, zanegowanie wyjątkowości, wyższości istoty ludzkiej sprzyja dalszemu łączeniu biologii z technologią. Ihab Hassan już w latach siedemdziesiątych pisał o przejściu od perspektywy humanistycznej do posthumanistycznej.

W posthumanistycznej perspektywie ciało postrzegane jest jako pierwotna proteza, którą niegdyś nauczyliśmy się posługiwać, dlatego też przedłużanie ciała za pomocą innych protez stanowi jedynie dalszy ciąg długofalowego procesu, którego skutkiem było ukształtowanie się nowego podmiotu jako zbioru heterogenicznych składników. W ten sposób wyróżnikiem posthumanizmu nie jest śmierć człowieka w dosłownym rozumieniu tego słowa, ile raczej narodziny nowej istoty, powstałej ze skrzyżowania organizmu ludzkiego i maszyny (Loska 2005: 139).

Na temat tej nowej istoty pisze Maciej Starkowski, „[w]spółcześnie wchodzimy w epokę hybrydy maszyny i biologicznego organizmu, w stopniową realizację konceptu cybernetycznego organizmu adaptowanego do nowego środowiska, już nie jak było pierwotnie – kosmosu, ale cyberprzestrzeni” (2005: 129). Cyborg chce oszukać śmierć, jednocząc się z maszyną, która nie może umrzeć. Jest to hybryda cybernetycznej maszyny i biologicznego organizmu (Starkowski 2005). Cyborg to zdaniem

Starkowskiego „mcluhanowski «człowiek przedłużony przez przekątnik» i baudrillardowska «niekończąca się seria protez», to człowiek, który «uwewnętrznił» swoje przedłużenia, uczynił je częścią funkcjonowania organizmu, a wraz z postępującą «implantacją» pozwolił, by technika przeniknęła do jego wnętrza” (Starkowski 2005: 129). Zabiegi na ciele przekładają się na obraz naszej kultury – tak, jak kiedyś kształtował ją rozwój infrastruktury transportowej czy wynalezienie druku. W wywiadzie prowadzonym przez Jamesa Der Deriana Virilio (b.d.) stwierdza, że jesteśmy obecnie świadkami trzeciej rewolucji, która nastąpiła po rewolucji transportowej i komunikacyjnej (Marconi, Edison, radio, telewizja), a jest nią rewolucja transplantacyjna. Rozwój technologii cyfrowych, ich miniaturyzacja do rozmiarów mieszczących się w ciele, a także inżynieria genetyczna i nanotechnologia pozwalają już bowiem współczesnej technonauce wnikać i transformować ludzkie ciało od wewnątrz. Jak stwierdza Virillio, ciało ludzkie jest kolonizowane przez technologię, tak jak skolonizowano dzięki transportowi i komunikacji przestrzeń geograficzną. Miasto otaczające ciało wnika do jego wnętrza (2008: 129). Wspomniany już wcześniej Stelarc, od lat eksperymentując z technologicznym przedłużaniem swojego ciała, jest pionierem w tej dziedzinie. Wychodząc od problematyki ciała, artysta wszedł w obszar robotyki i zajął się badaniem relacji ciało–technologia, a także możliwościami technologicznego ulepszania ciała, sterowania nim. Do jego najbardziej znanych prac należą performanse’y z udziałem protezy – trzeciej, sztucznej ręki. Stelarc stworzył również kostium, dzięki któremu jego ruchy mogą być nawigowane zewnątrz. Kolejnym eksperymentem Stelarca jest próba wy-

hodowania i wszczepienia sobie ucha. We współczesnej kulturze, przesyconej natłokiem informacji, dodatkowe ucho wydaje się pomysłem na miarę czasu. Ucho to hodowane było z ludzkich komórek w warunkach laboratoryjnych. Stelarc poddany został zabiegowi rozciągnięcia skóry na rękę (między dłonią a łokciem), by tkanka mogła zostać w tym miejscu zaimplantowana. Protezy Stelarca mają udoskonalać ludzkie ciało. Może się jednak okazać, że jest ono zupełnie zbyteczne.

Postmodernistyczne transhumanistyczne teorie wieszczą zniknięcie naturalnego ciała. W ekstremalnym pomysle Hansa Moraveca zakładającym chirurgiczne przeniesienie funkcji umysłowych człowieka do komputerowego software’u, pozostawione ciało ludzkie, jak i tkanka mózgowa staną się bezużytecznym „mięsem”. Moravec określa to przewidywane przez niego zjawisko „transmigracją”. Uwolnienie od biologicznych ograniczeń pozwoli przejść ludzkości w stan czystego, bezcielesnego, umysłowego bycia, charakteryzującego się niezwykłą szybkością, jasnością i głębią poglądów [...]. Projektuje się zatem ciała robotyczne i androidalne lub radykalnie przekształca się granice ciała. Ekstropia jest definiowana przez transhumanistów jako zaprzeczenie ludzkich ograniczeń: przedłużenie życia, podnoszenie ludzkiej inteligencji i ulepszanie zmysłów, dzięki nanotechnologii, sztucznej inteligencji, robotyce, Wirtualnej Rzeczywistości, biotechnologii, transplantacji biologicznej i abiotycznej, operacjom plastycznym. (Starkowski 2005: 132)

Gerald Jay Sussman widzi w pragnieniu połączenia się człowieka z maszyną tęsknotę za nieśmiertelnością:

[k]to byłby w stanie zbudować maszynę zdolną zawrzeć treść naszego umysłu, stałby się maszyną. Do diabła z resztą ciała fizycznego, nie jest

zbyt interesujące. Maszyna starczy na wieczność. A nawet jeśli nie, zawsze można zrobić kopię zapasową, po czym przegrać ją do innej maszyny, jeśli pierwsza się popsuje. Każdy marzy o nieśmiertelności. Należę chyba do ostatniego pokolenia, któremu, niestety przyjdzie umrzeć. (Hattinger, Weibel 1991: 25 za Starkowski 2005: 131)

Jak zauważa Baudrillard,

[d]ążąc do wirtualnej (technicznej) nieśmiertelności i zapewniając jej trwanie przez zawierzenie jej sztucznie wytworzonym obiektom, gatunek ludzki traci własną wyłączność i osobowość i unieśmiertelnia się jako gatunek nieludzki; kasuje on śmiertelność żywych istot na rzecz nieśmiertelności martwych. (Bauman 2000: 273)

Medycyna poprzez transplantacje prowadzi do zaburzeń w postrzeganiu cielesności jako domeny natury, w ramach której ciało stanowi zamknięty system z niewymienialnymi elementami. Eksperymenty genetyczne zakwestionowały naszą niepowtarzalność, zdeprecjonowały wartość naszego ciała. Równoległe do dylematów związanych z inżynierią genetyczną podejmowane są problemy związane z robotyką. Czy maszyny zastąpią ludzi? Pierwsze wersje robotów to maszyny do wykonywania określonych zadań. Już od dłuższego czasu podejmowane są jednak prace dążące do uczłowieczenia tychże maszyn. Za przykład może posłużyć Geminoid pokazany w 2009 roku podczas wspomnianego już festiwalu Ars Electronica. Jego twórcy chcieli odpowiedzieć na pytanie, dlaczego i w jaki sposób czujemy obecność innego człowieka, jego aparycję? Jak to uczucie przełożyć na obcowanie z robotami. Nazwa Geminoid pochodzi od łacińskiego *geminus*, co oznacza bliźniak. Jak nazwa wskazuje, Geminoid to robot, który jest duplikatem konkretnej

istoty ludzkiej. Za sprawą połączenia rozwiązań sieciowych z sensoryczną technologią Geminoid nie tylko wygląda, ale również zachowuje się jak człowiek, który był wzorem do jego stworzenia. To nowa generacja robotów stworzona, by analizować naturę ludzką, indywidualne cechy człowieka, a potem implementować te cechy robotom. Wiemy, że różnimy się od siebie, wiele z tych różnic jest opisanych i zdiagnozowanych, wiele jednak wciąż pozostaje niewiadomą. Geminoidy, zdaniem ich twórców, dają możliwość systematycznego śledzenia istoty tego, co czyni nas indywidualnościami: mrugania oczami, oddychania i tym podobnych. By usprawnić interakcje z robotami, wykorzystywana jest wiedza na temat interakcji pomiędzy ludźmi.

Opisane przeze mnie zagadnienia, jak i dobrane przykłady są jedynie pewnym wyborem. W sztuce wciąż eksploatowany jest temat nieśmiertelności, starzenia się. W ramach body artu podejmowanych jest szereg innych, niewspomnianych do tej pory kwestii: problem rasizmu, dyskryminacji płciowej, kontroli ciała i inne. Zostały one pominięte, gdyż zależało mi na wskazaniu nowego obszaru zainteresowania w sztuce, pewnej alternatywny, odpowiedzi na przytoczone w pierwszej części tekstu rozważania końca XX wieku. Jakie funkcje społeczne pełni sztuka, którą opisałam? Kluszczyński (2002: 78) rolę sztuki nowomediów widzi w wypełnianiu społecznych funkcji adaptacyjnych, kierowaniu i przeprowadzaniu rytuałów przejścia, oswojaniu z nadchodzącym nowym światem. Z drugiej strony sztuka medialna ma za zadanie odkrywać przed nami wrogie, niepożądane aspekty nowych technologicznych światów. Mazur (2003) zauważa natomiast, że artysta dzieli z odbiorcami rzeczywi-

stość, z którą – dzięki wrażliwości dającej mu inną perspektywę – może oswajać ludzi przez swoje prace. W przypadku sztuki lat dziewięćdziesiątych pełniła ona funkcję krytyczną wobec kultury wypierającej śmierć i procesy starzenia, była swoistym *memento mori*. Przykłady ilustrujące mechanizmy działania naszego organizmu realizują funkcję edukacyjną, asymilacyjną. W przypadku niektórych prac protetycznych, robotycznych ograniczają się one do funkcji prezentacyjnych, pokazując możliwości technologiczne. Myślę, że można uznać, iż funkcja prezentacyjna związana z upowszechnianiem konotuje entuzjastyczne podejście do technologii. Smutek wynikający z niedoskonałości naszego ciała, jego skończoności zastąpiony został euforią *hi tech*. Sztuka swą funkcję krytyczną zweryfikowała do prezentacyjnej, asymilacyjnej, ukazując nowe technologie jako obietnicę ulepszenia, usprawnienia naszego ciała, a może nawet pozbycia się go.

Dzisiejsza technologia poprawia jakość naszego życia, ulepsza, naprawia ciało. Jak zawsze jednak, będąc w rękach człowieka, może nieść zagrożenie. W sztuce nie brakuje zatem prac o pe-

Bibliografia

Ariès Philippe (1993) *Antropologia śmierci: myśl francuska*. Przełożyli Stanisław Cichowicz, Jakub Godzimirski. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Bakke Monika (2010) *Posthumanistyczne rekonfiguracje ciała*. „Didaskalia”, nr 96 [dostęp 17 czerwca 2011 r.]. Dostępny w Internecie <http://www.didaskalia.pl/96_bakke.htm>.

Bauman Zygmunt (1998) *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*. Przełożył Norbert Leśniewski. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

symistycznym wydźwięku. Przykładem może być *Future farm* Michaela Burtona, która prezentuje nieintencjonalne wykorzystanie nowych technologii *bio* i *nano* oraz ich nieprzewidywalny wpływ na życie społeczno-polityczne. To wizja przyszłości, w której ludzie sprzedają komórki macierzyste produkowane w swoim ciele.

Przytoczone przykłady prowokują do refleksji nad przyszłością naszej cielesności i egzystencji w ogóle. Podobne rozważania prowadzone są w obszarze nauki. Jak twierdzi Bukowski, „[i]ntelektualista to człowiek mówiący zawile o rzeczach prostych; artysta – to człowiek mówiący prosto o rzeczach zawiłych” (2002: 242). Jeśli jest to prawdą, warto wsłuchać się w głos sztuki.

Jednocześnie, zacieranie się granic między sztuką a nauką rodzi szereg problemów, którym należy stawić czoła. Nie jestem przeciwniczką dialogu sztuki z nauką. Obawiam się natomiast podszywania jednej pod drugą, co prowadzić może do obniżania poziomu obu. Rozważania te pozostawiam jednak na inną okazję.

----- (2000) *Ponowoczesność jako źródło cierpienia*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!

Bukowski Charles (2002) *Zapiski starego świntucha*. Przełożył Jacek Lachowski. Warszawa: Noir Sur Blanc.

Hendrykowski Marek (2004) *Kilka refleksji na temat śmierci w sztuce* [w:] Wojciech Burszta, red., *Strategie śmierci – formy umierania. Świadectwa literackie i kulturoznawcze*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen, s. 67–79.

Jankowska Małgorzata (2004) *Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1973–1994*.

Historia, artyści, dzieła. Warszawa: Wydawnictwo Neriton.

Kępiński Antoni (1977) *Lęk*. Warszawa: Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich.

Kluszczyński Ryszard (2002) *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*. Kraków: Wydawnictwo Rabid.

----- (2010) *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Kołąkowski Leszek (2005) *Obecność mitu*. Warszawa: Wydawnictwo Prószyński i S-ka.

Libera Zbigniew (2004) *Rozmowa ze Zbigniewem Liberą. Przy artyście nikt nie jest bezpieczny*. „Duży Format”, nr 6/570, s. 12, wywiad z dnia 9 lutego, rozmowę przeprowadziły Katarzyna Bielas, Dorota Jarecka.

Loska Krzysztof (2005) *Ciało i technika w cyberkulturze* [w:] Edyta Stawowczyk-Tsalawoura, Wojciech Chyła, red., *Umysł – Ciało – Sieć*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, s. 137–150.

Cytowanie

Franckiewicz-Olczak Izabela (2012) *Body art – ciało, sztuka, technologia. Od ciała ułomnego do bezawaryjnego humanoida*. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. 8, nr 2, s. 228–241 [dostęp dzień, miesiąc, rok]. Dostępny w Internecie: <<http://www.przegladsocjologiijakosciowej.org>>.

Body art – body, art, technology. From the defective body to the faultless humanoid

Analyzing the body condition and its status in the technicized, postbiological world – where the body no longer consists an element of nature – the artistic discourse overlaps with the science discourse not only in terms of research subjects, but also research conclusions. However, both perspectives differ one from another in terms of the applied research methods. This article collates the major issues of the contemporary humanistics, such as: disagreement with ageing, interference in human body, transplantology, genetics, exhibitionism with the thematic of the chosen pieces of art.

Keywords: bodyart, technology, art, culture, body, new media