

Kamil Kusy
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Cybermonstrum w art-edenie

Zza szkielek okrągłych patrzył we mnie wzrok niezmiernie głęboki, nieruchomy i oddalał się, ale to chyba ja się przesuwało dalej i wchodziło w krąg następnego spojrzenia, budzącego drętwotę, szacunek i lęk. Ta wędrówka moja na wznak trwała czas niewiadomy, a w miarę jej postępów powiększałam się i rozpoznawałam siebie, doświadczając własnych granic. [...] Najgrubszymi członami moich czułek oparłam się o brzegi otwartego na oścież ciała, aby się wypoczwarczyć, i wydobyłam się na wolność zwinnie [...], i wypełzłam z niej, rozprostowując wszystkie odnoża, powoli idąc wstecz niczym rak. Świece, których płomienie jeszcze chwiały się w przeciągu wznieconym jego ucieczką w otwarte drzwi, jaśniały w lustrze. [...] Wznosząc się jak modliszka wpółprzeiętym korpusem, spoglądałam na siebie w zwierciadle. To ja. Powiedziałam sobie bez słów. To ja. To wciąż jeszcze ja.¹

Niczym wstęp do tajemniczej krainy eksperymentów, nadludzi, czarów i nieznanych zwierząt, cytowany wyżej fragment opowiadania Stanisława Lema, za pomocą jednego obrazu odsłania tematykę niniejszego eseju. Gdy spróbujemy unaocznić sobie połączone w kolaż fragmenty *Maski*, powstanie prawdopodobnie obraz, który stylistyką przypomina futurystyczne dzieła Umberta Boccioniego albo też filmy Fritza Langa. Jeśli jednak przedstawimy to samo w postaci instalacji przestrzennej, wzbogaconej o współczesne osiągnięcia technologii, to nasuną nam się skojarzenia z cyberpunkiem i steampunkiem, a więc z twórczością artystów osadzonych w nurcie science-art.

Pozwólmy wyobraźni na rozwijanie dalszych skojarzeń, które wiążą się z poszczególnymi fragmentami cytowanego opowiadania. Pierwsza część nasuwa na myśl Doo Sung Yoo i jego instalację o nazwie *Vishtauborg: Part Human, Part Animal, Part Machine*. W części drugiej pojawia się reminiscencja Gilberta Esparzy i jego *Urban Parasites*. Trzeci przywołany fragment (ze świecami) to magiczne

¹ S. Lem, *Maska*, Wydawnictwo literackie, Kraków 1976, s. 1-3.

widowisko Raffaello D'Andrea z inteligentnymi dornami w roli głównej, a ostatnie słowa („To wciąż ja”) mogą stać się symbolem artysty przemawiającego w imieniu „sztucznej tożsamości”. Twórca bowiem, poprzez opis procesu powstawania „świadomej” maszyny, przyporządkowuje jej swój własny, ludzki punkt widzenia. Podobnie jak maski w sztuce teatralnej skrywają prawdę o twarzy, tak artysta, tworząc mechatroniczne formy człekopodobne, próbuje zataić prawdę o bezuczuciowej i kalkulacyjnej istocie robota. Jak gdyby prawdą było, że maszyny to monstrualne stworzenia, z którymi należy obchodzić się bardzo ostrożnie. Człowiek przegląda się w nich jak w krzywym zwierciadle, widząc pozbawione duszy przerażające podobieństwo. Ów robot, który „przedstawia” człowieka, zaczyna, tak jak on, tworzyć dzieła; coraz częściej rolę artysty przejmuje sztuczna inteligencja, która – pomimo swego zaprogramowania, a zatem pełnego zdeterminowania – dysponuje możliwością zachowań, których nie da się do końca przewidzieć. Czy jest to ta sama nieprzewidywalność, którą w przypadku człowieka określa się mianem wolności i która jest podstawą jego twórczych poczynań w dziedzinie sztuki? .

Hybrydyczny status ontologiczny performerera w *artificial reality*

Dualistyczny podział na ducha i ciało realizuje się w softwarze i hardware [...]
Rozwój wiedzy, technologii i świata wymusza na nas zmianę perspektywy myślenia
o podstawowych kwestiach związanych z pojęciem tożsamości [...].²

Stelarc

W literaturze lat osiemdziesiątych, przede wszystkim za sprawą prozy Williama Gibsona, zrodził się nurt określany mianem cyberpunku. Jest to ruch poruszający w swoich założeniach tematykę stechnologizowanego społeczeństwa, które korzysta z dóbr pędzącego w szalonym tempie postępu technicznego w obrębie informatyki, sztucznej inteligencji, robotyki oraz Internetu. Mniej więcej w tym samym czasie artyści body-artu zaczęli używać w formie tworzywa własnych ciał, traktując je jak płótna bądź obiekty przestrzenne. Warto w tym miejscu wspomnieć choćby o performansach Mariny Abramović, Chrisa Burdena czy też Hermana Nitsha. Dekadę później, jeszcze inni twórcy, jak choćby artystka o pseudonimie Orlan, dla celów artystycznych w obliczu sztuki i na potrzeby widowiska zaczęli dokonywać na sobie pierwszych operacji chirurgicznych własnych ciał, nadając w ten sposób tworzonym przez siebie dziełom zarówno cielesny, jak i technologiczno-naukowy wymiar. Kiedy wspomniany już cyberpunk stał się niezwykle wpływowym i popularnym nurtem w całej zachodniej kulturze, doszło do zetknięcia się tych dwóch prądów i ich wzajemnego scalenia. W ten sposób świat performansu, który od zawsze eksperymentował z ciałem, spotkał się ze światem cyber-maszyn. Pojawili się artyści (jak np. Stelarc), którzy zaczęli wykorzystywać

² A. Hirszweld, *Mięso, metal i kod – rozmowa z Stelarkiem*, Dwutygodnik Strona Kultury, <http://www.dwutygodnik.com/artykul/5263-mieso-metal-i-kod.html>

estetykę „cyber” w pracy z ciałem performerera. Tworzone przez nich widowiska łączyły sferę ciała z robotycznymi protezami, egzoszkieletemi i krzemowymi wszczepami, coraz to bardziej kierując naturalną, fizyczną konstytucję człowieka w stronę „elektronicznej sfery bytu”³.

Wraz z rozwojem cyberpunku i tzw. zwrotem performatywnym doszło do cyborgizacji dużych połączy sztuki. Nawiązując do trzech wspomnianych na wstępie artystów (Doo Sung Yoo, Gilberto Esparzy, Raffaello D'Andrea), można powiedzieć, że obecnie mamy do czynienia z sytuacją, w której twórca, poprzez urządzenia wspomagające jego naturalną sprawność, jest w stanie wytworzyć dla swoich potrzeb artystycznych całkowicie nowe – techniczno-naturalne – środowisko. Jego wyjątkowość polega na możliwości połączenia ciała własnego z nieznaną jeszcze pięćdziesiąt lat temu rzeczywistością wirtualną. Wszystko to jednak sprawia, że rodzi się całkowicie nowa i problematyczna sytuacja twórcza. W miejscu tradycyjnie rozumianego podmiotu ludzkiego, który, operując narzędziami, wytwarza zewnętrzne wobec niego dzieło, pojawia się cielesno-mechaniczno-elektroniczne jestestwo o statusie cyborga, które jest zarazem podmiotem, narzędziem i dziełem procesu twórczego. W obrębie tego nowego, wyjątkowo bliskiego, intymnego spotkania człowieka, natury i techniki, tego, co duchowe, żywe i martwe, którego efektem jest dzieło tworzące tzw. *augmented reality*, dochodzi do urzeczywistnienia pomysłów, które wcześniej istniały tylko w obszarze *science fiction*⁴.

W cyberprzestrzeni ciało znacznie pełni funkcję schronu dla doznań zaistniałych w świecie wirtualnym. Samo bowiem samo ciało nie jest w stanie przemieszczać się oraz doznawać czegokolwiek w cyberprzestrzeni. Będzie tylko schronieniem dla umysłu, który poprzez odbiór wrażeń ze świata wirtualnego nasycać będzie ciało doznaniem, (bez potrzeby jego silnego angażowania). Jeśli ciało organiczne – jak twierdzi Marek Drwiega, podążając za myślą Meine de Birana – jest ciałem danym przed doznaniem zmysłowym⁵, wtedy to, co płynie z rzeczywistości wirtualnej, to doznania, które nie mają zakotwiczenia w biologicznym czy też organicznym podłożu ciała własnego. Są to doznania bez ciała. Jeśli doświadczenie własnej organicznej cielesności związane jest z poczuciem oporu, to cybernetyczne ciało ma tylko quasi-biologiczny status.

Tam, gdzie na przykład ręka dotyka świata, jednej rzeczy w świecie, stołu lub drzewa, rzeczy te przeciwstawiają się jej absolutnym oporem. W wyniku tego ruchu zarysowują się granice, które dane są ruchowi mego życia [...].⁶

Doświadczenie przedmiotu, który kaleczy żywą tkankę, jest wyraźnym doświadczeniem własnej skończoności. Gdzie brakuje tego oporu, gdzie doświadczenia zmysłowe nie wiążą się z niebezpieczeństwem uszkodzenia cielesnych powłok i ryzykiem zranienia, życie staje się pozbawione fizycznych granic, jakby nie-

³ M. Ostrowicki, *Ontoelektronika / Sidey Myoo*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013, s. 29.

⁴ *Ibidem*.

⁵ M. Drwiega, *Ciało człowieka. Studium z antropologii filozoficznej*, IF UJ, Kraków 2005, s. 253.

⁶ *Ibidem*.

skończone. Doświadczenie świata wirtualnego jest doświadczeniem zmysłowym, chociaż – co paradoksalne – jest doświadczeniem niecielesnym.

W latach 90. XX w., wraz z rozwojem cyberprzestrzeni i robotyki, artyści poszerzyli swój warsztat twórczy o urządzenia trwale spajające ich osoby z Internetem. Jak słusznie zauważa Sidney Myoo:

[...] Ogólnie traktuję proces hybrydyzacji jako jeden z najważniejszych fenomenów, jakiemu można się przyjrzeć, w którym następuje przekształcenie ludzkiego świata, z jego postaci fizycznej, w elektroniczną. Człowiek przenika do świata elektronicznego i stwarza tam swój świat [...].⁷

W konsekwencji pojawia się niezmiernie istotne pojęcie interaktywności, które opisuje wzajemne oddziaływanie na siebie dwóch obcych sobie rzeczywistości (realnej i wirtualnej). Oczywiście, początki tego zjawiska znajdują się w obszarze praktyki codziennego życia, skąd trafiły następnie do świata sztuki. Za sprawą powszechnego i stałego dostępu do internetu permanentnie korzystający z niego ludzie stali się coraz częściej mieszkańcami dwóch równoległych światów, co skutkuje widocznymi – najczęściej negatywnymi – zmianami w obrębie ich ciała i psychiki (por. sytuację uzależnienia się od gier komputerowych). Wydaje się, że kolejnym krokiem, przed jakim stoi rozwój technologii informatycznych, jest całkowite zaistnienie człowieka w sieci. Krok ów ma być możliwy za sprawą wynalezienia tzw. brakującego ogniwa. Chodzi o specjalny łącznik ciała i cyberprzestrzeni, układ scalony, mający zdolność stałego komunikowania żywej tkanki i wirtualnego świata. Jeśli pierwszym krokiem do cyborgizacji człowieka było pojawienie się interfejsu, następnym będzie stworzenie kombinezону, który całościowo odetnie człowieka od świata naturalnego i przeniesie go bezpośrednio do sieci (pokłósie *augmented reality*).

Jak pisze Ostrowicki (którego awatarem jest wspomniany Myoo),

[...] interaktywność wiążemy z podleganiem człowieka wpływowi technologii, powodującym jego przemianę jakościową, tj. dostosowanie się i uzależnienie od technologii.⁸

Owo dostosowanie się to przewartościowanie dotychczas przyjętych schematów kulturowych i społecznych. Chodzi o zmianę systemu społecznego, prawa, zmianę relacji i rozumienia tego, kim jest człowiek i jakie jest miejsce jego bytowania. Bezpośrednie zaistnienie w „sieci” jest bowiem czymś w rodzaju lotu w kosmos – przysposobieniem się do obcych i wrogich człowiekowi warunków. Tkanka biologiczna nie ma przecież możliwości przebywania w takim otoczeniu. Potrzebny jest więc kombinezon, który pozwoli jej przetrwać w trudnych warunkach. Jeśli ów kombinezon stanie się kiedyś trwałą częścią ludzkiego ciała (np. jako implant), otrzymamy wtedy postać cyborga: istotę wyposażoną na stałe w komputer, który będzie kreował jego wirtualne otoczenie i środowisko życia. Cyborg może w każdej

⁷ M. Ostrowicki, *op. cit.*, s. 69.

⁸ M. Ostrowicki, *Umysł usieciowiony – „przeprogramowanie” człowieka. Interaktywne media sztuki*, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009, s. 57.

chwili przenosić się ze świata realnego w świat wirtualny. Na drodze do stworzenia takiego kombinezonu w niedalekiej przyszłości pojawiają się obecnie coraz to nowe urządzenia, takie jak np. „okulary google” czy sterowane myślami protezy rąk. Łącząc w sposób trwały człowieka i technologię, pomagają one rozwiązywać codzienne problemy niemalże w chwili ich pojawiania się. Oczywiście, sytuacja ta stanowi wyzwanie nie tylko dla dotychczasowych sposobów rozumienia człowieka, natury i techniki, ale także, a może przede wszystkim, etyki. Padają pytania o moralność, wolność i odpowiedzialność bycia takimi „robo-ludzkimi konstrukcjami”. Omawiana tu sztuka nie tylko nie unika tych pytań, ale właśnie na nich skupia się cały jej wysiłek, tym bardziej że sztuka ta nie dotyka swego tematu z zewnątrz, lecz jest sama jego elementem. Ze względu na niesłychaną złożoność materii kondycja nowej sztuki zależy – poza wszystkim innym – nie tylko od sytuacji politycznej, ale także np. od sytuacji finansowej ośrodków naukowo-technicznych, które zastąpiły na przełomie XX i XXI w. znane z tradycji pracownie artystyczne (*atelier*). Artysta, tak jak jego stechnologizowana sztuka, funkcjonuje jako element wielkiego Systemu – społeczno-polityczno-kulturowej biomaszyn.

Cybermonstrum, biomonstrum i monstrum generatywne

Za sprawą swej biologicznej odmienności monstrum zawsze budziło w człowieku wstręt i odrazę. Często jednak obdarzone nienaturalną siłą wywoływało w odbiorcy także podziw i fascynację.

Kiedyś potworem był organizm nieprzypominający nic dotychczas znanego. Dziś mogą to być zwierzęta lub ludzie obarczeni defektami fizycznymi [...]. Współczesność wychodzi jednak ponad podstawową funkcję wybryków natury [...]. Tę funkcję spełnia dziś przede wszystkim Internet [...].⁹

Idąc za tą myślą, można powiedzieć, że opisany we wcześniejszym rozdziale cyborg jest właśnie czymś podobnym do monstrum. Jest to nowy mityczny byt o wielce niejednoznacznym statusie.

We współczesnych działaniach wizualnych cyborg-monstrum pojawia się przede wszystkim w obrębie body-artu i bio-artu. Wystarczy wspomnieć o takich uznanych już artystach, jak rzeczona Orlan, Stelarc czy Kevin Wervick, a także o twórcach młodszego pokolenia, jak Moon Ribas czy Nell Harbison. Wielu z nich ma swój wewnętrzny interfejs oraz urządzenia na stałe przytwierdzone do ciała, które łączą ich bezpośrednio z siecią. Jak dowiadujemy się z oficjalnej strony internetowej katalońskiej artystki: „Moon Ribas posiada czujnik sejsmiczny wbudowany w stopy, dzięki któremu może postrzegać trzęsienia ziemi poprzez wibracje w czasie rzeczywistym”¹⁰. Dla porównania, chorujący na achromatopsję Nell Harbison jest posiadaczem zintegrowanego ze swoją głową urządzenia, dzięki

⁹ M. Kędzierska, *Kto tu jest inny? Dlaczego w teatrze zawodowym aktor jest równy aktorowi upośledzonemu*, Transgresywne monstrum, Wyd. Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2013, s. 211.

¹⁰ Oficjalna strona artystki: <https://www.cyborgarts.com/moon-ribas>

któremu „słyszy” kolory¹¹. Bio-artyści oraz wspomniani performerzy z pogranicza science-artu traktują cyborgizację jako naturalną i nieuniknioną transformację ciała ludzkiego, której wymaga przetrwanie gatunku. Tym samym rozwój nowej sztuki idzie w parze z upowszechnianiem się idei transhumanizmu (H+).

Genomic Portrait: Sir John Sulston, którego autorem jest Marc Quinn, to doskonały przykład bio-artowego monstrum.

W celu stworzenia portretu naukowca o ogromnych zasługach dla odczytania genomu ludzkiego, pobrano materiał genetyczny z jego nasienia i posługując się standardowymi metodami laboratoryjnymi, z użyciem bakterii replikujących fragmenty DNA, sklonowano go. Kolonie bakterii umieszczono potem w odpowiedniej gablocie nadającej się do galeryjnej ekspozycji.¹²

Jest to przykład „biologicznej” twórczości, w której na pierwszym planie pojawia się nauka i technika, a dopiero w tle widnieje człowiek i abjektualne cechy jego ciała. Całość uzupełnia termin biowładzy i biopolityczny kontekst tworzenia dzieła sztuki¹³. Ciało staje się przedmiotem, który można sklonować, pokroić, zeszyć, udoskonalić protezą bądź implantem. Biowładza w przypadku *Genomic Portrait* objawia się pod postacią sztucznie otrzymanego materiału genetycznego. Materiał ten powstaje w laboratorium pod ścisłym nadzorem genetyków, według ustanowionych przez system reguł. Zasady replikowania bakterii są określone ścisłymi procedurami klonowania, które obowiązują naukowców na całym świecie. To system zatem decyduje, jak ostatecznie wygląda dzieło. Artysta jest jedynie kimś, kto współtowarzyszy powstawaniu swej pracy, będącej przedłużeniem reguł funkcjonowania systemu. Staje się ona przez to jego integralnym, a nawet postępowym elementem, który działa na rzecz jego rozwoju. Nie tylko nauka inspiruje tutaj sztukę, ale także, odwrotnie, sztuka staje się motorem postępu technonauki.

Monstrum jawi nam się również w sytuacji, w której odbiorca sztuki nie jest w stanie rozpoznać, czy dzieło, które podziwia, jest wytworem człowieka czy kreacją maszyny. Sztuka generatywna, bo o niej mowa, korzysta z zaawansowanych technologicznie systemów, które ułatwiają maszynom tworzenie. Są one tak skonstruowane, by mogły w sposób przypominający działanie ludzkiego mózgu budować obiekty i obrazy. Próba naśladowania człowieka w jego twórczości, jest jednym z kolejnych kroków do całkowitego zastąpienia go przez maszyny, tym razem w sferze, która do niedawna wydawała się zupełnie niedostępna technice. Niebawem może się okazać, że dzieła produkowane przez komputery i roboty są doskonalsze od ludzkich wytworów. W ten sposób mogą przynajmniej interpretować to odbiorcy sztuki.

¹¹ Oficjalna strona artysty: <https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson>

¹² M. Bakke, *Ciała międzygatunkowych wspólnot. Sztuka wobec wyzwań postantropocentryzmu. Biowładza* i Oficjalna strona artysty: <https://www.cyborgarts.com.bioaktywizm>, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Gdańsk 2015, s. 70.

¹³ T. Szkudlarek, *Bioart, biowładza i nagie życie. Biowładza i bioaktywizm*, Wyd. Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Gdańsk 2015, s. 27.

Dotychczasowe działania maszyn generujących „dzieła” polegały na przypasowywaniu do siebie pewnych gotowych schematów. Wyglądało to w efekcie jak kolaż bądź jak prosta układanka geometryczna (por. *Chance in Game for One* Ryszarda Winiarskiego). Bardziej złożonym procesem twórczym maszyn jest wykorzystanie w widowisku mechatroniki oraz SI. Akt tworzenia ma w tym wypadku dwóch adresatów. Po pierwsze, maszyna wchodzi w relacje z aktorem, po drugie – z widownią. Dochodzi też do relacji: maszyna – widownia, obiekt – sieć traktowana. Doskonałym przykładem takiego wpływu podczas widowiska są m.in. *Stelarc's performance piece Split Body, Histericall Machine* Billa Vorn'a, a także Teatr Androidów japońskiego reżysera teatralnego Orizy Hiraty. Stosując w widowiskach robotyczne implanty protetyczne oraz humanoidalne, obdarzone sztuczną inteligencją roboty, artyści tworzą swoistą „elektroniczną antroposferę”.¹⁴

U wspomnianego Hiraty roboty grają na tradycyjnej scenie razem z ludźmi. Odbiorca ma sądzić, iż między aktorami zachodzi prawdziwa relacja emocjonalna. Potrafiące reagować na emocje ludzi urządzenia w *Teatrze Androidów* odznaczają się różnymi cechami ludzkimi (np. odpowiadają na pytania), przez co odbiera się ich kreację artystyczną podobnie jak kreację ludzką. Do analogicznej sytuacji dochodzi w pracy Toda Mahowera, tworzącego operetkę z udziałem ludzi i maszyn pt. *Death and the Powers*, jak również w pracach Karla Heinza Jerona oraz Wade'a Marynowsky'ego (obaj stworzyli *Operę robotów*), którzy komponują prawdziwe operowe widowisko robotyczne. Główną rolę odgrywa w nim sztuczna inteligencja, która zarządza całością widowiska odgrywanego przez roboty. Podobnie jest też w *Stifters Dinge*, autorstwa niemieckiego artysty, Heinera Goebbelsa. Jednakże tu roboty pełnią rolę instrumentarium kompozytora.

Monstrum w żywym trupie – eksploracja cyberprzestrzeni

Cyborg –

[...] termin ten, czyli cybernetyczny organizm, po raz pierwszy został użyty przez Manfreda Clynesa i Nathana Kleina, specjalistów od podróży kosmicznych, którzy pracowali nad ulepszeniem człowieka, we wrogiej dla niego przestrzeni kosmicznej.¹⁵

Tak rozumianego cyborga ukazuje nam w swoich fotografiach Michael Najjar, niemiecki fotograf tematyki kosmicznej. W pracach takich jak *Liquit gravity* (2013), *Muse* (2014) czy też *Orbital Derbis 2020* (2013), które dokumentują działania podejmowane w laboratoriach NASA, ukazuje on świat potężnej maszyny zbudowanej na potrzeby lotu w kosmos. Widoczna na zdjęciach zależność ludzi od maszyn, protez i kombinezonów przywołuje na myśl wrogi obraz dalekiego,

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ M. Bakke, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu. Ciała posthumanizmu. Cyborgi i inne hybrydy*, Wyd. Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu 2012, s. 68.

zimnego kosmosu, w którym człowiek wciąż stawia swoje pierwsze kroki. Dokumentowane rzeczy to ograniczające ruchy kapsuły kosmiczne oraz kombinezony termiczne. Są one zaprojektowane w taki sposób, żeby z pomocą inteligentnych systemów wykonywać większość czynności odpowiedzialnych za przetrwanie człowieka w termosferze (np. dawkowanie tlenu). Kosmonauta stanowi zaledwie „wkład” do takiego pancerza niczym dusza uwięziona w sparaliżowanym ciele, sztucznie podtrzymywanym przy życiu. Monstrum pojawia się tu w postaci inteligentnego oprogramowania sterującego takim kombinezonem oraz w jego nieokreślonych „zamiarach” co do przejęcia kontroli nad misją, a także podejmowania w konsekwencji niekorzystnych dla człowieka decyzji. Forma zrównoważonego „emocjonalnie” robota minimalisty, który ze stoickim spokojem przekazuje załodze informacje o nadchodzącej katastrofie, wywołuje dreszcze wśród futurologów. Inteligentna maszyna poprzez system mechanicznych układów, poprawiających wydajność ludzkiego organizmu, ma prawo podejmować za niego decyzję, gdyż ma „moc sprawczą”, która stawia ją o stopień wyżej w ewolucji. Oczywiście, nie ma dzisiaj tak inteligentnych urządzeń. Najnowocześniejsze roboty (Atlas firmy Boston Robot Dynamic oraz Pepper firmy Softronic) i egzozskielety to cały czas zabawki, które jesteśmy w stanie kontrolować i używać w pracy zgodnie z naszymi potrzebami. Wszystko jednak wskazuje na to, że już niebawem zetkniemy się z inteligentną maszyną, której będziemy musieli powierzyć nasze ciało i wówczas to ona zadecyduje o tym, co z nami począć.

Przeglądając fotografię Michaela Najjara, natrafiamy na *Bionic angel* (2006), w której twórca umieszcza nieokreślonego płciowo osobnika, bezduszną lalkę, w wykreowanej przez siebie cyberprzestrzeni¹⁶. W pracy *Spare room* nieskończona ilość dusz wiszących ciał sugeruje „kostnicę przyszłości”. Mogą one stać się dla odbiorcy metaforą klonu żywego organizmu, a zarazem obrazem produkcji humanoidów, podobnie jak w filmie *Moon* z 2009 r. w reżyserii Duncana Jonesa, w którym to repliki ciała głównego bohatera leżą uśpione w oczekiwaniu, by móc zastąpić swój pierwotny egzemplarz w razie jego awarii. A przecież od *Moon* już niedaleko do słynnej *Nocy żywych Trupów* 1968 r., w reżyserii Georga Romera, w której półżywi, półumarli zombie atakują ludzi. Owe niedookreślenie istnienia, które objawia się poprzez bycie pomiędzy życiem a śmiercią, staje się również cechą wspomnianego *Bionic angel*. Widok humanoida bowiem jest czymś w rodzaju obcowania z żywym trupem (np. wystąpienie robota Sofia firmy Hanson Robotic z Hongkongu podczas forum Future Investment Initiative). Obcowanie z „niehumanym” przeradza się w metafizykę bestii. Humanoid to uosobienie cech cielesnych człowieka. Pozbawiona duszy, udająca ludzkie ciało lalka próbuje naśladować umysł, lecz nie czuje nic. Jest jednak namacalna i obecna, niczym chodzący nieboszczyk. Strach przed androidem jest niczym strach przed śmiercią, nie tylko własną, ale śmiercią jako taką.

¹⁶ M. Najjar, *Bionic Angel*, Bitforms Gallery, New York 2008 [katalog artysty].

Fot. 1. Doo Sung Yoo,
*The Cast of the Vish-
tauroborg version 2.0*

[Fot. C. Sharp, T. Shumski, J. Luna, Cleveland w stanie Ohio, 2012, <http://doosungyoo.com> [data dostępu: 15.12.2017].



Z religijnego punktu widzenia zombie wydają się zagrożeniem szczególnego rodzaju, ponieważ samo ich istnienie podważa zasadność pewnych dogmatów. Jeśli te potwory istnieją, czy możemy mówić o istnieniu duszy?¹⁷

Podsumowanie

Wraz z rozwojem sztuk wizualnych, podążających za ideami transhumanizmu, pojawiają się pytania o zasadność istnienia artysty w softwarze. Jego obecność w tym miejscu to zagadnienie wieloaspektowe, także filozoficzno-estetyczne. Nie wiadomo przecież, czy w skondensowanym świecie wirtualnym będziemy mogli tworzyć z wolnością, do której jesteśmy przyzwyczajeni. Sztuka wirtualna, podobnie jak malarstwo, określa ramy, w których trzeba się zmieścić. Gdy pędzimy tuningowanym golfem po ulicach multimiasta w grze *Need For Speed Underground*, natrafiamy na blokady odgradzające ulice, do których nie można wjechać. Możliwe, że sztuczna inteligencja rozwiąże problem ram i granic. Istnieje jednak prawdopodobieństwo, że nie będzie chciała nam tego rozwiązania udostępnić.

Strach przed cyberpunkową wizją sztuki generowanej przez inteligentne roboty jest lękiem przed utratą nadziei na odzyskanie przez człowieka własnej indywidualności. Surowa estetyka maszyn i komputerów budzi uczucie grozy, smutku i nieuniknionego końca. Cyberprzestrzeń kusi twórców podobnie, jak kosmos czy ocean. Steampunkowa forma sztuki, stojąca w opozycji do sztuki minimalistycznej, zmienia całkowicie obraz dotychczasowego pojmowania piękna.

W *Spare room* bezduszne klony lalek wiszą na linach. Powiesił je tam artysta, by powoli przypatrywać się ich „śmierci”. Stojąc przy mikroskopie elektronowym,

¹⁷ P. Bieroń, *Nihilistyczne spojrzenie na śmierć i zbawienie*, [w:] *Transgresywne monstrum*, Wyd. Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2013, s. 20.

w oczekiwaniu na efekt fotoelektryczny, wymyślił doskonale urządzenie, do złudzenia przypominające człowieka. Może będzie ono nawet posiadało duszę? Duszę, która nie oczekuje, lecz doświadcza w jednej chwili zbawienia? A może to urządzenie jest tym samym, co Bóg. Pamiętajmy bowiem, że „transhumanizm obiecuje to, co dotąd gwarantowała religia, i w odróżnieniu od niej realizuje to natychmiast [...]”¹⁸.

Kamil Kusy

Cyber-Monster in an Art-Eden

Abstract

In the first part of the paper, the author, addressing the modern art history and technological progress, calls the present day ontological status of the creator that of a cyborg. The way technology determines the status is being shown by many examples drawn from the science art periphery. The author explains the double existence of the cyborg (in the body and on the Internet) and outlines an image of a new and yet unnamed place of creative activities. For, according to the author, it is neither the Internet nor nature. Nor is it the human mind. The place is just the machine and man - unified and fused together, viz. the cyborg. The statement has been illustrated in “Mask” by Stanisław Lem, a fragment of which presents the machine as a supernatural being and endowed with several personalities. The machine is an icon of the phenomenon of how the cyborg is indefinable.

In the second part, the author identifies the properties of the cyborg with those of the monster that embodies evil, which results from the incomprehensible (as indefinable) ontological status of machine. In the Chapter entitled *Cyber-monster; bio-monster and generative monster*, evil is hidden under the guise of the machines producing artifacts spontaneously, and under the form of works basing on biomolecular researches. The hybrid form, after which the works are modeled; the complexity of technologies and their objectual character, in the context of the traditional art, inspire horror; they are monstrous. Still, they are not the works deserving the name of cyborgs before the art becomes a “living carcass” and, as the author argues, the cyberspace is being explored by dint of an overall created for its needs and the true cyber-monster appears. Probably, our mind is then somewhere deep on the Internet and nothing is left of a man save the empty body.

The paper is not strictly philosophical one. The author only slightly touches upon his fascination with the discipline. It is an essay that aims at showing the not yet sufficiently recognized problem of the modern art; the problem of its cyborgization.

Keywords: modern art history, echnological progress, Cyber-monster.

¹⁸ R. Ilnicki, *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*, Wyd. UAM, Poznań 2011, s. 163.