

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
Międzywydziałowe Studia Doktoranckie



Praca doktorska

Paweł Baśnik

Panaceum. Sztuka w obliczu nieśmiertelności

Promotor: Prof. Łukasz Huculak

Wrocław 2021

Spis treści:

Strona 5.....	Wprowadzenie
Strona 7.....	Homo Immortalis
Strona 15.....	Homo Deus
Strona 31.....	Homo Silicic
Strona 51.....	Podsumowanie
Strona 55.....	Realizacje
Strona 121.....	Bibliografia
Strona 125.....	Spis ilustracji



Vanitas (I), olej i akryl na płótnie, 60x40cm, 2021

WPROWADZENIE

Od skąpanej w sztucznym świetle ekranów współczesności, po mroczne czeluści jaskiń, historii obrazu towarzyszy potrzeba ucieleśnienia nieobecnego i wiara w sprawczą moc materializowania myśli za pomocą przedstawień. Zgodnie z rozlicznymi argumentami jakich dostarcza estetyka ewolucyjna, praktyki artystyczne w początkowym etapie pełnić musiały role adaptacyjne. Ewolucyjny naddatek, jakim jest myślenie symboliczne, pomagało w okiełznaniu żywiołów i opanowaniu środowiska naturalnego. Współczesna, wirtualna rzeczywistość i podpełzająca coraz bliżej naszych ciał technologia, zdają się definiować przyszłość ludzkiego gatunku w sposób bezprecedensowy. Oferują obietnicę życia wolnego od ograniczeń biologicznych, przestrzennych i czasowych. Materializują dawne millenarystyczne idee i odwieczne pragnienie dostąpienia nieśmiertelności. **Zamierzeniem niniejszej pracy jest wykazanie, że lęk przed śmiercią i próba jej przezwyciężenia są głównym wektorem transhumanistycznych koncepcji ludzkości oraz posiadają swoje bezpośrednie implikacje we współczesnej ikonosferze pod postacią różnego rodzaju hybrydycznych, cyborgicznych i cyfrowych ekstensji.**

W rozdziale pierwszym poszukam łączników między antropoceniem i erą starożytną w celu wykazania antycznych korzeni współczesnej futurologii. Rozdział drugi traktować będzie o celach wyznaczanych przez XXI-wieczny transhumanizm i jego modernistyczne fundamenty. Rozdział trzeci skupi się na sferze cyfrowej, a w szczególności na mieszczących się w jej obrębie koncepcjach sztucznego życia. Natomiast w podsumowaniu przedstawię ideę wirtualnej nieśmiertelności wraz z jej umiejscowieniem we współczesnej kulturze.

I HOMO IMMORTALIS

Przywoływanie obecności i tworzenie pozoru życia towarzyszą praktyce artystycznej od początków historii. Jednym z mitów założycielskich malarstwa jest opisana przez Pliniusza Starszego opowieść o córce Butadesa z Sykionu, która żegnając idącego na wojnę ukochanego obrysowała przy ognisku kształt jego cienia.¹ Z kolei w „Historii Twarzy” Hans Belting zwraca uwagę na tworzenie wizerunków pośmiertnych jako fundament wszystkich dalszych sposobów przedstawiania człowieka. Wczesne przykłady neolitycznych kamiennych masek pośmiertnych i stiukowych pokryć czaszek sprzed dziewięciu tysięcy lat przywracały zmarłych do społeczności żywych odtwarzając cechy twarzy. Często też przeznaczane były wyłącznie dla zmarłych pełniąc formę rytualną. Najpowszechniejszą kontynuacją prehistorycznej maski był staroegipski kult zmarłych. Mumifikowane ciała ozdabiano w celu stworzenia pozoru życia.² Z kolei pierwsze przykłady malarstwa sztalugowego to fajumskie portrety mumijne jakie w pierwszym wieku naszej ery stanowiły część obrządku pośmiertnego na zhellenizowanych terenach Egiptu. Wykonane w technice tempery bądź enkaustyki przytwierdzone były na wysokości twarzy, ukazując żywe oblicze zmarłego. Praktyka ta przetrwała do naszych czasów przyczyniając się nie tylko do powstania nowożytnego portretu, ale także duchowej medytacji. Jej kontynuację odnaleźć możemy w bizantyjskim malarstwie tablicowym, cudotwórczych wizerunkach świętych, a także w nagrobnych rzeźbach transi, barokowych portretach trumiennych i XIX wiecznej fotografii *post mortem*.

Początkowo realizacje związane z omawianym cyklem lokowały się w obrębie stylistyki czerpiącej inspiracje z wiktoriańskich dagerotypów. Trzon formalny stanowił malarski destruktor polegający na szerokim zastosowaniu werniksów, rozpuszczalników oraz różnorodnego łączenia farb olejnych i akrylowych. Rozwiązania te wykorzystywane były w celu odwzorowania skorodowanych struktur pokrywających wizualne relikty minionych epok. Obraz podobnie jak ciało zmierza w stronę entropii, rozkłada się i gnije. Jest procesem rozciągającym się w skali setek/tysięcy lat. Początkowo czyste kolory zaczynają blaknąć, żółknąć i brązowieć a gładka malatura pokrywa się bruzdami pęknięć na wzór zmarszczek i tracącej swoją sprężystość skóry. Organiczność materii malarskiej tworzy zatem analogię do ciała poddanego upływowi czasu.

1 Pliniusz Starszy, *K. Pliniusza Starszego Historii naturalnej ksiąg XXXVII. T. 10 ks. 34-37*, Poznań 1845, s. 235-237

2 H. Belting, *Faces. Historia Twarzy*, tłum. T. Zatorski, Gdańsk 2015, str. 49

Współczesne malarstwo eksploruje te zależności na wiele sposobów. Nicola Samori tworzy obrazy i rzeźby nawiązujące do barokowych mistrzów włoskich, które następnie poddaje ikonoklastyczny gestom destrukcji. Wyszczerbione marmurowe popiersia i zdzierane z blaszanych podobrazy fragmenty olejnej malatury wprowadzają element ekspresyjny o bardziej współczesnym, Bacon'owskim rodowodzie. Francis Bacon malował obrazy mieszając je niekiedy z kurzem i pracownianym brudem w przekonaniu, że dzięki tym efemerycznym pozostałościom koloryt i konsystencja farby uzyskują niepowtarzalne wartości. Moja technika opiera się na naprzemiennym wykorzystaniu farb olejnych i akrylowych a następnie ponownym wydobywaniu spodnich warstw za pomocą różnego rodzaju rozpuszczalników i gorącej wody. Takie właściwości farb początkowo były przeze mnie wykorzystywane do malowania obrazów, których charakter osadzony był w przedmodernistycznej XIX wiecznej konwencji. Z czasem jednak dokonałem stylistycznej wolty. Dominująca w dawnych kompozycjach czerń, w nowych pracach zastąpiona została surowymi bielami, kojarzącymi się bardziej z obdartymi billboardami zatłoczonych miast przyszłości niż mortalną ikonosferą sprzed dwustu lat. Malarski destrukty wciąż podkreśla tymczasowość organicznej i nietrwałej materii. Wzbogacony został jednak o postcyfrowe rozwiązania formalne. Pośród miękkich plam i klasycznych laserunków pojawiają się subtelne układy imitujące photoshopowe smudge, rastry i filtry graficznych programów komputerowych. Warstwa figuratywna przedstawia hybrydy składające się z pozornie nie przystających do siebie elementów materii biologicznej i technologii. Motywy dobierane są w sposób nielinearny historycznie. Antyczny kurz miesza się z futurologią, mitologia z popkulturą, patos z ironią. Za pomocą tych środków staram się wyrazić ideę w myśl której historia ludzkiej kultury i cywilizacji w swym elementarnym sensie motywowana jest lękiem przed śmiercią i próbą jej okiełznania.³ Tezie tej towarzyszy przekonanie, że w aktualnej dobie pandemii i zyskującym na coraz większej popularności transhumanistycznym koncepcjom człowieka, powyższe rozważania zyskują dodatkową wartość poznawczą. Scalają przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, ilustrując pewną ciągłość historiozoficzną.

Artystyczne eksperymenty opierające się na nielinearnej narracji i wykorzystaniu jako kolejnego środka formalnego zmieniającej się pod wpływem czasu materii w interesujący sposób pokazuje również wystawa Rafała Bujnowskiego „Maj 2066” która odbyła się w 2016r. w Narodowej Galerii Sztuki Zachęta.⁴ Dynamika całej ekspozycji oparta była na skonceptualizowanych realizacjach przestrzennych i malarskich. W jednej z sal znajdowały się dwa zachowane w idealnym stanie samochody Mazda , rocznik 1986. Kolejna sala przedstawiała wideo dokumentujące leciwego mężczyznę w trakcie wykonywania ćwiczeń pozwalających mu utrzymać kondycję sprzed 20 lat. Pojawiły się też obrazy sztucznie postarzone o 50 lat w specjalnej komorze do badania wytrzymałości na temperaturę i promieniowanie słoneczne. Sam motyw prac to z kolei minimalistyczne, quasi-abstrakcyjne przedstawienia zachmurzonego nieba nad Warszawą. W swoim układzie chwilowe i jednocześnie nie precyzujące konkretnych ram czasowych. Są częścią tego samego świata, który dostępny był ludzkim oczom tysiące lat wstecz i który przynajmniej przez pewien dłuższy moment będzie nas jeszcze otaczać.

3 E. Becker, *Zaprzeczanie Śmierci*, tłum. A. Trąbka, Kraków 2015, s.272-276

4 <https://zacheta.art.pl/pl/wystawy/rafal-bujnowski-maj-2066> 02.06.2021



Higieia, olej i akryl na płótnie 50x40cm, 2020

Nieustannie przyspieszający rozwój nukowo-techniczny i dalekosiężne plany futurologiczne zbiegają się w swych ambicjach z mistycznymi podwalinami kultury i cywilizacji, a korzenie współczesnych idei transhumanistycznych rozciągają się w głąb przeszłości, do świata antycznego. Głównym założeniem chińskiej alchemii było osiągnięcie długowieczności, a ostatecznie wiecznego życia. Zapewnić to miały różne praktyki, od spożywania złota, cynobru i innych minerałów po taoistyczną sztukę opanowywania energii życiowej.⁵ Symbol farmacji widniejący na każdej aptece to wąż oplatający kielich – atrybut greckiego boga sztuki lekarskiej, Asklepiosa. Słowo higiena bierze się od imienia jednej z jego córek, bogini zdrowia, Higieji. Symbolizowała ona życie zgodne z dbaniem o właściwy stan ciała i ducha, natomiast uzdrowicielska moc medykamentów utożsamiana była z drugą córką Asklepiosa - Panakeią. Ich kult rozpowszechnił się w IV w p.n.e., a dzięki Hipokratesowi, symbolika ta po dziś stanowi istotny element pryncypiów etyki lekarskiej. W Imperium Rzymskim kult Hygieji praktykowany był pod zlatynizowanymi imionami Valrtudo bądź Salus. Ręka trzymająca napełniony kielich i oplatający ją wąż oznaczały krąg życia i śmierci. Woda utożsamiana z źródłem życia i nieustannie zmieniającą się materią

5 M. Pozorski, *Dążenie do nieśmiertelności – rzecz o alchemii w Państwie Środka*, https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/13484/Dazenie_do_niesmiertelnosci_rzecz_o_alchemii_w_panstwie_srodka.pdf?sequence=1&isAllowed=y [02.06.2021]

łączyła się także ze znaczenie starszymi, staroegipskimi wierzeniami. Praktyka rytualnego wylewania na ziemię wody zebranej z Nilu stanowiła część obrządku bogini Izydy - dawczyni życia.⁶ Wąż pierwotnie dla greków oznaczający Asklepiosa, strąconego przez Zeusa do podziemi posiada swoje odpowiedniki w religiach starotestamentowych i chrześcijańskiej ikonografii stanowiąc personifikację szatana i pragnienia poznania wiedzy. Natomiast opisany w legendach arturiańskich Święty Graal, do którego Józef z Arymatei zebrał krew Chrystusa, to symbol życiodajnej energii boskiej.



Turritopsis Nutricula, olej i akryl na płótnie 160x100cm, 200x160cm, 160x100cm 2019

Zarówno węże jak i woda stanowiły równie ważny element także w mitologii sumeryjskiej. Utrwalony na glinianych tabliczkach epos o królu Gilgameszu stanowi najstarszą w historii spisaną legendę o poszukiwaniu nieśmiertelności. Gilgamesz zapragnął zdobyć pewne tajemnicze ziele występujące na morskim dnie. Nazywało się „Starzec znowu młody” i dawało wieczną młodość każdemu, kto je spożyje. Król chciał uczynić nieśmiertelnym nie tylko siebie ale cały swój lud. Wyruszył więc na niebezpieczną wyprawę, znalazł krzew i wypłynął na powierzchnię. Dopłynąwszy do brzegu zasnął ze zmęczenia. Wtedy podstępny wąż zakradł się i zjadł magiczną roślinę. Według mitu, od tego czasu węże zaczęły zrzucać skórę. Robią to, ponieważ nabyły zdolność wiecznego odmładzania się. Starożytne intuicje dotyczące nieśmiertelności skrywającej się w oceanicznych głębinach okazały się współcześnie jeszcze bardziej intrygujące chociażby ze

6 A. Magowska, *Hygieja – jej symbolika i wizerunki* [w] *Probl Hig Epidemiol* 2006; 87(2): 101-10 <http://www.phic.pl/pdf/phe-2006/phe-2006-2-101.pdf> [03.06.2021]

względem na odkrycie gatunku meduzy *Turritopsis Nutricula*. Jest to prawdopodobnie jedyny organizm wielokomórkowy obdarzony zdolnością cofania swoich procesów starzenia, potencjalnie nieskończoną ilość razy. Po osiągnięciu stadium dojrzewania powraca do swojej młodszej postaci hydropolipa, z którego ponownie przekształca się do dorosłej formy. Liczące niecałe pół centymetra stworzenie może oczywiście zginąć wskutek różnych czynników zewnętrznych jednakże nie umrze samo z siebie. Jego biologiczne mechanizmy działają w zupełnie inny sposób, niż reszta świata ożywionego. Wszystkie inne stworzenia zaprogramowane są ewolucyjnie w taki sposób, aby przetrwać wystarczającą na spłodzenie potomstwa ilość czasu. Istnieją co prawda pewne osobliwości, jak rekin grenlandzki osiągający wiek płodny po 150 latach (najstarszy żywy osobnik liczy 510 lat), jednak nie zmienia to ogólnej zasady, a jedynie różnicę skali. Ludzki organizm również posiada swój termin ważności. Określa go tzw. Limit Hayflicka - ograniczona liczba podziałów komórek (około 50), która prowadzi ostatecznie do ich apoptozy.

Antyczne intuicje miały swoją kontynuację w renesansowym humanizmie i erze nowożytnej. Szesnastowieczni uczeni jak Andreas Vesalius, czy Leonardo da Vinci, stworzyli podwaliny nowożytnej anatomii, która sto lat później doprowadziła do rewolucji kartezjańskiej. Od tego momentu nauki przyrodnicze zaczęły badać ciało w sposób jeszcze bardziej dogłębny. Mechanistyczna koncepcja życia opierała się na dualizmie śmiertelnego ciała i nieśmiertelnej duszy. Mimo iż materialne ciało uważano za ograniczony śmiertelny pierwiastek, myśl o naukowym poznaniu mechanizmów nieśmiertelności zaczęła rozpalać umysły coraz większej liczby badaczy. Na początku osiemnastego wieku oświeceniowy przyrodnik Rene Reaumur odkrył, że szczypce homarów odrastają po ich odcięciu. Niewiele później Abraham Tremblay zademonstrował polipy, które wyrastały w miejscu wcześniej rozciętych. Fenomeny związane z możliwościami samoregeneracji organizmów wzmocniły popularność różnego rodzaju witalistycznych koncepcji życia. Podstawowa siła ożywiająca materię utożsamiana była z krwią.⁷

Wraz z wynalezieniem kondensatorów i butelki lejdejskiej jej miejsce zastąpiła elektryczność. Utożsamiana z boską *Animą* sprawiała, że martwi pobudzani prądem zaczęli ruszać kończynami. Elektryczność opisywano często nazewnictwem alchemicznych panaceów, jak eteryczny ogień, czy desideratum.⁸ Z tych przełomowych odkryć zrodził się „Frankenstein” Mary Shelley i wiele innych fantastycznonaukowych powieści.⁹ Podobnie wynalezienie telegrafu stało się gruntem, na którym

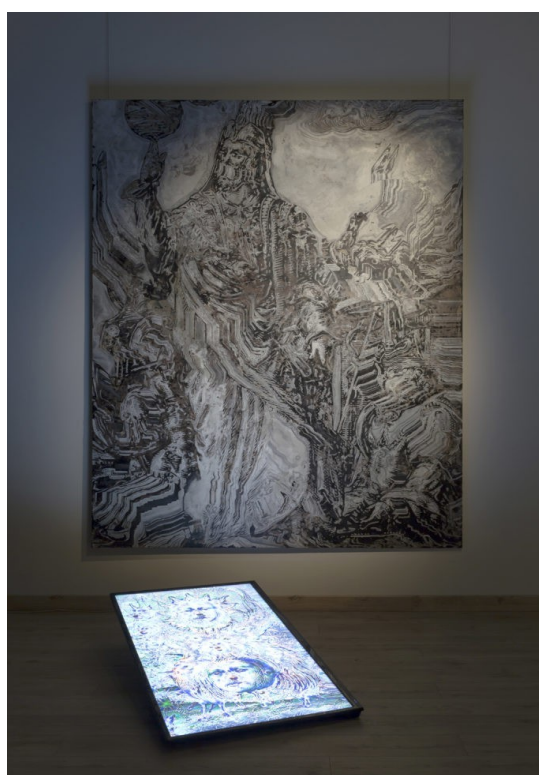
7 R. Porter i G. Vigarello, *Ciało, zdrowie i choroby, [w:] Historia Ciała. Tom I: Od renesansu do oświecenia*, red. Georges Vigarello, tłum. T. Stróżyński, Gdańsk 2020, s.325-328

8 E. Davis, *Techgnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, tłum. J. Kierul, Poznań 2002, s.60

9 R. Porter i G. Vigarello, *Ciało, zdrowie...*, op. cit., s.329

wyrósł spirytyzm. Skoro za pomocą niewidzialnych sił można komunikować się na odległość, należy poszukiwać analogicznych sposobów na kontakt ze światem zmarłych. Wśród ludzi przekonanych o możliwości rozmowy z duchami, przy okrągłych stolikach zasiadali tacy uczeni jak William Crooks, czy Maria Skłodowska-Curie.

W dalszej perspektywie energia elektryczna i oparte na niej technologie zatapiały fenomen życia w coraz bardziej materialistycznym paradygmacie, stanowiąc istotny wkład w rozwój neurofizjologii i sztucznej inteligencji. Kolejne rewolucyjne wynalazki rezonowały jednak zawsze z mistycznymi relikami dawnych epok.



Psychopomp, olej i akryl na płótnie, 250x200cm, 2020

Istnieje pewna legenda dotycząca całości starożytnej wiedzy zebranej w 36529 księgach. Ich autorem był mityczny mędrzec Hermes Trismegistos. To synkretyczne bóstwo hellenistyczne powstałe z greckiego Hermesa i egipskiego Thota stało się symbolem jedności nauki, sztuki i wiedzy tajemnej. Jego kult przetrwał przez renesansową alchemię aż po XIX wieczne stowarzyszenia teozoficzne. Mityczny boski inżynier, który do oświecenia uważany był za postać historyczną, skupiał w sobie antyczne przekonania o możliwości podporządkowania sobie natury za pomocą osiągnięć techniki. Był konstruktorem posągów, które poruszały się i mówiły, a także innych wynalazków brzmiących niewiarygodnie z historycznego punktu widzenia. Jako że zarówno Hermes, jak i Thot, pełnili funkcję psychopomposów odprowadzających dusze zmarłych do świata pozagrobowego, Trismegistos łączy w sobie również wiarę w przezwyciężenie śmierci. Jako

uosobienie wiedzy tajemnej patronował alchemicznym dążeniom stworzenia panaceum i kamienia filozoficznego, który oprócz przemienienia metali w złoto zapewnić miał również ostateczne przekształcenie materii w nieśmiertelnego ducha.¹⁰ W figurze Hermesa Trismegistosa łączą się zatem pierwsze skodyfikowane intuicje dotyczące wiary w okiełznanie natury za pomocą techniki, a w ostateczności przezwyciężenia dzięki niej śmierci.

Warstwa figuratywna obrazu „Psychopomp” bazuje na XVII wiecznej grafice przedstawiającej Trismegistosa w kompedium dotyczącym historii bóstw autorstwa Pierre'a Mussard'a¹¹ Scena poddana przeze mnie przetworzeniu w programie graficznym zyskała specyficzny post cyfrowy charakter, a następnie została przeskalowana na znacznie większy format (podobrazie o rozmiarach 250x200cm) i namalowana odręcznie z końcowym wykorzystaniem autorskiej techniki malarskiego destruktu. Zaprezentowana została między innymi na wystawie 13 edycji Konkursu Gepperta w BWA Wrocław Główny. Obrazowi oświetlonemu punktowo w zaciemnionej sali towarzyszył ekran umieszczony na podłodze, który wyświetlał statyczny obraz. Była to również jedna z dawnych rycin ukazująca jedność słońca i księżyca, jeden z najbardziej rozpoznawalnych symbolów hermetyzmu. Tym razem grafika została przetworzona przez algorytmy sztucznej inteligencji Deep Dream Google wyrzucając jako efekt finalny wielokolorowy obraz pulsujący animistycznymi nieokreślonymi kształtami. Deep dream na zasadzie pareidolii wychwytuje w abstrakcyjnych strukturach wzory, które zagęszcza „paternami” przypominającymi ptasie korpusy i kocie głowy. Tworzyłem te realizacje z celową intencją umieszczenia ich we współczesnym postcyfrowym języku wizualnym. Po podobny sposób przetwarzania dawnych rycin przedstawiających Hermesa Trismegistosa sięgali też inni twórcy. Jednym z nich jest Siegmur Polke, który w latach dziewięćdziesiątych stworzył obszerny cykl wielkoformatowych realizacji namalowanych w charakterystycznym dla niego stylu. Obrazy ukazywały postać mitycznego mędrca zaczerpniętą z renesansowych rycin. Do ich stworzenia wykorzystywał on farby wycofane z produkcji ze względu na ich szkodliwość dla ludzkiego zdrowia, co wzmacniało dodatkowo symboliczny wyraz i alchemiczną aurę dzieł.¹²

10 E. Davis, *Techgnoza...* op.cit., s. 53

11 P. Mussard, *Historia Deorum fatidicorum*, Wenecja, 1675

12 <https://www.palazzograssi.it/en/exhibitions/past/sigmar-polke/alchemy/> [20.05.2020]

II HOMO DEUS



Homo Deus, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2020

*Świat zakończy ten, komu na imię będzie człowiek-bóg.
Mikołaj Bierdiajew¹³*

Wyobraź sobie, że kilkanaście dni po twojej śmierci wymrze cała ludzkość. Twój gatunek bezpowrotnie zniknie z powierzchni Ziemi. Czy to przekonanie wpłynęłoby znacząco na twój sposób życia i system wartości? Samuel Scheffler proponuje ten eksperyment myślowy wykazując, że w ludzką psychikę wbudowane jest założenie gatunkowej nieśmiertelności określane terminem kolektywnego życia po śmierci.¹⁴ Rosi Braidotti w „Po człowieku” opisuje biopolityczny wymiar śmierci oraz jej witalistyczne ujęcie. Posthumanistyczna teoria śmierci jako kontinuum

13 L. Sykulski, *Rosyjski transhumanizm: geneza i współczesność*, [w] *Ante Portas: studia nad bezpieczeństwem* nr.2, s.93, <https://bazhum.muzhp.pl/czasopismo/570/?idno=16568> [10.06.2021]

14 S. Scheffler, *Śmierć i życie po śmierci. Kiedy umrę, ludzkość będzie trwać*, tłum. D. Misztal, Łódź 2019, s. 60-150

bezosobowego życia wykracza poza indywidualną egzystencję. Śmierć podmiotu polega w tym wypadku na stawaniu się niedostrzegalnym, rozproszeniu się jednostkowego ja w kosmicznej bezosobowej jedni życia.¹⁵ Wzorzec materii i energii, którego rozpad uważa się za definitywny koniec podmiotu, z perspektywy posthumanistycznej jest jedynie etapem przejściowym uniwersalnej życiowej siły (*zoe*). Jest ona zbiorem wszystkich form życia, sama w sobie będąc nieśmiertelna. W książce „Bio-transfiguracje” Monika Bakke objaśnia *zoe*-estetykę jako strategię artystyczną i biopolityczną, która wychodzi poza antropocentryczne rozumienie śmierci i skupia się na kontekście zoocentrycznym, czyli całości życia jako takiego.¹⁶ Mowa tutaj przede wszystkim o koncepcjach *extended body*, czyli życia wykraczające poza oczywiste rozróżnienia gatunków i organizmów. Medium artystycznym stają się tutaj linie komórkowe wykorzystywane zazwyczaj do celów naukowych. Laboratoryjna biomasa posiada nieokreślony status. Jest życiem rozproszonym, utowarowionym, nie posiadającym swojego początku i końca. W książce „Nieśmiertelne życie Henrietty Lacks”¹⁷ opisana jest historia komórek nowotworowych pobranych w latach 50 XX wieku od pacjentki i przy okazji przekazanych dalej bez jej wiedzy do celów badawczych nie związanych z procesem leczenia. Okazało się, że komórki HeLa (Nazwa od imienia i nazwiska pacjentki) rozmnażają się w nieskończoność i posiadają niezwykle wysoką żywotność, stając się idealnym materiałem do prowadzenia różnego rodzaju badań. Linia komórkowa HeLa rozrosła się szybko w laboratoriach na całym świecie, przekraczając kilkunastokrotnie masę ciała jej dawczyni. Wyodrębniła się zatem nowa forma życia, której początkowym etapem był bezpośrednio ludzki organizm. Nieśmiertelne komórki HeLa stały się również obiektem działań artystycznych, jak chociażby w instalacji Iai Filiberti i Debory Hirsch. Do jej stworzenia wykorzystano kopie artykułów naukowych dotyczących komórek HeLa. Te, które wspominają Henriettę Lacks, opatrzone pieczęcią *approved* (przyjęte), te, które ją pomijają – *rejected* (odrzucone). Eksperymenty na komórkach HeLa przyniosły ogromne zyski, jednak sama Henrietta i jej rodzina nie zyskali z tego tytułu żadnych korzyści, nie zdając sobie nawet sprawy, co działo się dalej z pobranymi komórkami. Dawczyni zmarła, a żyjąca w ubóstwie rodzina Henrietty domaga się tantiem z użytkowania jej komórek bezskutecznie. Praca ma więc wydźwięk wyraźnie bioetyczny.

Działania artystyczne z wykorzystaniem hodowli komórkowej opierają się na wielu eksperymentatorskich strategiach. W 1997r. artyści z Tissue Culture&Art Project w wyizolowanych warunkach, na specjalnym rusztowaniu, wyhodowali miniaturową, żywą kurtkę za pomocą mysich komórek 3T3. Podobnie jak HeLa, jest to laboratoryjnie podtrzymywana linia komórek

15 R. Braidotti, *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Warszawa 2014, 252-266

16 M. Bakke, „Bio-transfiguracje”, Poznań 2011, s.232

17 R. Skloot, *Nieśmiertelne życie Henrietty Lacks*, tłum. U. Gardner, Katowice 2011, s.200-350

nowotworowych, agresywnie się reprodukująca, jako kolonia wyłamująca się z ram podstawowych dystynkcji życia i śmierci.¹⁸

W tym obszarze ciekawym zjawiskiem wydaje się również świat śluzorośli, który doskonale ilustruje film dokumentalny *The Creeping Garden*. Fenomen tej formy życia to w pewnym przewrotnym sensie egemplifikacja deleuzjańskiego „ciała bez organów”. Forma życia funkcjonująca bezosobowo i jako całość nieśmiertelna. Śluzorośla to struktura pod wieloma względami przypominające grzybnię, przy czym jej charakterystyka zbliżona jest bardziej do królestwa zwierząt. Śluzowce posiadają coś w rodzaju woli i pamięci przestrzennej, mimo że nie posiadają mózgu. Dla przykładu, potrafią się przemieszczać i dostać do źródła pożywienia oddalonego kilometry od nich. W pewnym sensie są czymś w rodzaju biologicznego zoe-komputera. W *The Creeping Garden* przedstawiona jest między innymi sylwetka bio-artowego kompozytora Eduardo Mirandy, który transponuje ruchy śluzowców na dźwięki.¹⁹ Tworzone w ten sposób prace artystyczne, jakkolwiek na poziomie formalnym wydawać mogą się popularnonaukowymi gadżetami, na poziomie znaczeniowym zwracają uwagę na posthumanistyczne ujęcie życia. W przyrodzie można odnaleźć wiele przykładów nieśmiertelności, ale żeby je dostrzec, trzeba wyjść poza antropocentryczną podmiotowość.

Bardzo prawdopodobne, że odległym scenariuszem ludzkości jest zlanie się w podobną formę superkolektywizmu. Mowa tu między innymi o tzw osobliwości technologicznej. Jest to moment, w którym możliwości obliczeniowe komputerów dorównają bądź przewyższą w każdym aspekcie możliwości obliczeniowe biologicznych mózgów. Od tego momentu jakiekolwiek prowadzone przez nas prognozy przyszłości stracą na znaczeniu, ponieważ utracimy intelektualną przewagę na rzecz algorytmów sztucznej inteligencji. Jednak zanim ten moment nadejdzie, postępująca symbioza ludzkiego umysłu z komputerem sprawi, że w niezauważony sposób, krok po kroku, staniemy się w pełni tożsami z podpełzającymi coraz bliżej naszych głów elektronicznymi urządzeniami.²⁰

Taką perspektywę w doskonały sposób przybliży film *Photon*, stworzony przez polskiego artystę wizualnego Normana Leto. Można powiedzieć, że jest to swego rodzaju dokument

18 O. Woźniak, *Kontrowersyjny Bioart*, <https://www.polityka.pl/niezbednik/1609493,1,kontrowersyjny-bioart.read> [29.05.2021]

19 <https://www.nowehoryzonty.pl/film.do?id=7706&ind=edycjaFest%3D15%26typOpisu%3D0%26typ%3Dtyt%26page%3D0%26tytul%3Dcreeping%2Bgarden> [15.04.2020]

20 S. Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, tłum. Alicja Unterschuetz, Poznań 2020, str. 639-645

popularnonaukowy, przy czym jest on wzbogacony o minimalistyczny wątek fabularny. Młoda dziennikarka przeprowadza wywiad z naukowcem badającym ewolucję wszechświata. Jest to opowieść o historii życia podzielona niejako na trzy etapy. Ekranizacja zaczyna się od czarno białej abstrakcyjnej części opisującej teorię powstania wszechświata. Jest to jednocześnie najbardziej wymagający intelektualnie fragment filmu, ze względu na próbę wizualizacji zjawisk często nie dotyczących świata widzialnego, dla fizyków stanowiących wyłącznie liczby i wzory. Po dwuminutowej rozgrzewce ilustrującej najbardziej fundamentalne prawa, Leto w niezwykle plastyczny i oszczędny sposób pokazuje wszechświat rodzący się z fluktuacji pierwotnych cząstek. Są to własnoręcznie stworzone przez autora animacje komputerowe, z których wirtuozerii wykonania zasłynął już w swoim poprzednim pełnometrażowym filmie *Sailor*. Po tym, jak w kilkudziesięciu minutach zostaje streszczone około dziesięć miliardów lat formowania się gwiazd, galaktyk i planet akcja *Photonu* przenosi się w końcu na Ziemię, w pobliże kominów termalnych sprzed czterech miliardów lat. Najprawdopodobniej właśnie tam powstały pierwsze organizmy komórkowe a w końcu życie jakie znamy dzisiaj. Przyglądając się opisywanej przez Leto ewolucji ziemskiej biosfery, dostrzec można wiele nawiązań do współczesnej myśli takich wybitnych ewolucjonistów, jak twórca memetyki i teorii Samolubnego Genu Richard Dawkins.²¹ Poza klarownymi przykładami ilustrującymi powstanie tak skomplikowanych narządów jak oko, którego budowa wciąż jest jednym z najczęstszych argumentów jakimi zwolennicy kreacjonizmu bezskutecznie próbują dyskredytować swoich oponentów, Leto pokazuje ewolucję życia z jeszcze bardziej materialistycznego punktu widzenia. Nie oszczędza przy tym systemów religijnych i ideologicznych doktryn, które ukazane są jako rodzaj ewolucyjnych produktów ubocznych, wyrosłych w wyniku doskonalenia się mechanizmów adaptacyjnych ludzkiego gatunku. Twórczość artystyczna jest zdaniem Leto niczym innym jak „fitnesssem” dla mózgu. Natomiast sam człowiek, jak inne żywe organizmy, jest przede wszystkim genową maszyną przetrwania, wzorcem materii i zbiorem algorytmów służących utrzymaniu homeostazy. Dla entuzjastów pompatycznych i poetyckich formuł, jakie zazwyczaj przyjmują filmy dokumentalne o wszechświecie, *Photon* może wydać się nazbyt surowy i bezduszny. W recenzji na łamach „Kultury Liberalnej” Andrzej Serafin przedstawił spojrzenie Leto następująco:

"(...) To znane z dawnych gnostyckich systemów nihilistycznych spojrzenie na świat ma jedną cechę naczelną: Bóg jest ukryty lub wcale go nie ma, a my jesteśmy rzućni w bezosobowy, absurdałny kosmos. Świat, życie nie ma sensu, sens jest urojeniem, czy raczej: potrzeba sensu pełni jedynie funkcję ewolucyjną. Krótko mówiąc, Leto jest materialistycznym ewolucjonistą, który

21 R. Dawkins, *Samolubny Gen*, tłum. M. Skoneczny, Warszawa 2012, s. 354-383

wszystko, co niegdyś uważaliśmy za boski atrybut człowieka, redukuje do wyczerpanego z wszelkiej wzniosłości procesu wzrostu złożoności materii. (...)

Człowiek, który postrzega świat wyłącznie w kategoriach materialistycznych, okazuje się wydrążony, pusty wewnątrz, bezduszny.”²²

Wszystkim, dla których nieantropocentryczna perspektywa życia i kosmosu wydaje się odzierać ludzki świat z jakiegokolwiek sensu, szansą na pocieszenie może okazać się ostatni fragment ekranizacji. Jest to futurologiczna wizja sięgająca od teraz po bezkresną przyszłość. W tym przypadku wyraźnie przebiega paradygmat transhumanistyczny. Momentami można odnieść wrażenie, że jest to streszczenie książki *Nadchodzi Osobliwość* wspomnianego już wcześniej Raymonda Kurzweila²³. Kończąca *Photon* wizja ukazuje ludzkość na skraju jednego z największych ewolucyjnych przełomów. Jest nim przejście w fazę niebiologicznego życia opartego o krzem. Zainspirowany bez wątpienia transhumanistycznymi projektami przyszłości Norman Leto z rozmachem godnym hollywoodzkich produkcji ukazuje nadchodzącą przyszłość, od rozpoczynających się już teraz rewolucji technicznych, po ekspansję życia w przestrzeń kosmiczną, która ostatecznie przemienić ma wszechświat w jeden wielki superkomputer.²⁴

Stylistyka sprzężona z sferą cyfrową, którą zacząłem stosować w trakcie studiów doktoranckich, to między innymi abstrakcyjne, „tribalowe” ornamenty składające się na wizualny język współtworzonej przeze mnie parareligijnej grupy artystycznej i galerii sztuki „Kościół Nihilistów”. Kojące się z kulturą klubową, blackmetalowymi fontami, kiczowatymi tatuażami i plemiennymi rytami wzory, określają wspólnotowość grupy. W połączeniu z aurą religijności tworzą technomistyczną ikonografię kolektywu, świadomie tautologiczną, ponieważ składającą się z symboli pozbawionych konkretnych znaczeń, a przez to dotyczącą problematyki postprawdy, pseudonaukowości i krytyki religijnych fundamentalizmów. Abstrakcyjne, „tribalowe” ornamenty, w kontekście pracy doktorskiej doprowadziły mnie ostatecznie do wizualnych wyobrażeń neożycia. Ewolucji rozciągającej się w odległej perspektywie czasowej. Są to przedstawienia wyrastające z człowieka, ale nie przypominające go już w żadnym stopniu. Abstrakcyjne wzory/byty o zagadkowej ontologii, funkcjonujące w postaci zagęszczonych symboli i fraktalnych struktur.

22 A. Serafin, *Życie prywatne fotonu. Recenzja filmu Normana Leto*, <https://kulturaliberalna.pl/2017/10/17/andrzej-serafin-zycie-prywatne-fotonu-recenzja-norman-letu-foton/> [29.05.2021]

23 R. Kurzweil, *Nadchodzi Osobliwość*, tłum. A. Nowosielska, E. Chodkowska, Warszawa 2014

24 M. Tegmark, *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*, tłum. Tomasz Krzysztoń, Warszawa 2019, s. 263-320



Rhizome (II), obraz cyfrowy, 2021

Podobny rodzaj ornamentu dostrzec możemy również wśród wielu postinternetowych artystów i artystek, dla których futurologia jest głównym punktem odniesienia (Katia Novitskova, Vladimir Omutov, Aquabubz, Don Elektro, Tissue Hunter, kolektyw Plague Pro, Pakui Hardware, Inside Job). Ula Lucińska i Michał Knychaus eksplorują współczesne recepcje futurizmu tworząc wyabstrahowane środowiska składające się z metalowych elementów usianych tribalowymi wzorami, materiałów tekstylnych o nieokreślonych, biomorficznych kształtach i obiektów przestrzennych, projektowanych komputerowo, a następnie laserowo obrabianych.²⁵ Z kolei jednym z galeryjnych projektów warszawskiego artysty Kamil#2, jest galeria Śmierć Człowieka prezentująca realizacje o bardzo podobnym charakterze, szeroko eksperymentująca w obrębie cyfrowej estetyki i postinternetowego formalizmu. Głównymi hasłami towarzyszącymi wystawom Śmierci Człowieka jest dehumanizm i prealizm – jak sam artysta określił konwencja nie odwołująca się do historycznych uwarunkowań, lecz zakotwiczona w tym, co dopiero ma nadejść:

(...)Lubię zaprzeczać klasycznemu myśleniu, które wyraża się w kategoriach „post”, oparte jest na logice przyczynowo-skutkowej, myśleniu historycznym, podpowiadającym nam jak działają pewne mechanizmy. Uważam, że nie wszystkie wektory wychodzą z przeszłości, mogą też pochodzić z nieznanых nam czasów, nawet „pozaczasu”. Myślę, że tak samo ważny jest wektor przyszłości i fakt, że ona też wpływa na teraźniejszość. Wierzę, że są takie jednostki wrażliwe na zdarzenia z przyszłości, są to naukowcy, futurologi i przede wszystkim artyści. Ich twórczość często wyprzedza nasze czasy. Takich artystów staram się pokazywać w „Śmierci Człowieka”. A dehumanizm, który też się pojawia w manifestie galerii, to klasyczna postawa. Intryguje mnie pewien aspekt, dlaczego z egzystencjalnej nicości i pustki, tylu

²⁵ Żywa Sztuka: Rozdział IV | FUTURYZM | Opowiadają: Inside Job (Ula Lucińska & Michał Knychaus)
<https://www.youtube.com/watch?v=PLWEuraTbQ0> [05.06.2021]

artystów potrafi stworzyć niesamowite rzeczy. Cyfrowy świat oferuje szybkie spełnienie potrzeb, coraz większy dobrobyt, co powoduje poczucie pustki, bezsensu. A niektórzy potrafią to twórczo przetworzyć.”(...) Myślę, że niedługo człowiek osiągnie nieśmiertelność i sama śmierć będzie osobistym wyborem jednostki, co zupełnie przewartościuje nasz system kulturowy, a w wyniku czego sztuka stanie się czymś całkowicie innym.²⁶

Pragnienie rozprzestrzenienia ziemskiego życia w przestrzeni kosmicznej nie jest całkowicie nową wizją. Bynajmniej nie chodzi tu o rzeszę dwudziestowiecznych pisarzy i filmowców *science fiction* oraz innych dokumentalistów, którzy podobnie jak Leto i o wiele wcześniej od niego dokonali próby całościowego uchwycenia historii wszechświata. Można powiedzieć, że już od samych początków znanej i skodyfikowanej historii, ludzie przypisywali ciałom niebieskim boskie znaczenie. Tę tradycję wyraźnie zaznaczają nowożytnie nazwy planet naszego układu słonecznego, z których aż sześć pochodzi od imion obdarzonych nieśmiertelnością rzymskich bóstw.

Hiperboreańskie krainy wiecznej szczęśliwości rozpalają ludzką wyobraźnię we wszystkich epokach i kulturach. W tradycji judeochrześcijańskiej, według różnych podań Eden znajdować się miał gdzieś na krańcach świata. Od Księgi Jubileuszów z II w. p.n.e., do św. Tomasza z Akwinu istniało silne przekonanie o możliwości jego odnalezienia. Bliskie Edenowi krainy obdarowywać miały podróżników szczęściem i bogactwem. Utożsamiane były najczęściej z dalekimi egzotycznymi lądami, gdzie panował umiarkowany klimat oraz bujna roślinność.²⁷ Doszukiwano się go też w antycznych Wyspach Szczęśliwych, położonych na Atlantyku, gdzie cnotliwi zmarli zaznawać mieli wiecznego szczęścia. Niektórzy czternastowieczni duchowni, jak Giovanni Marignolli czy John Mandeville, umiejscawiali Raj na wschodzie w okolicach Sri Lanki.²⁸ Średniowieczne i renesansowe pragnienie poszukiwania Edenu równie mocno rozpalane były legendami o magicznym jeziorze, jakie już w V wieku p.n.e. opisywał Herodot. Znajdować się miało w Etiopii, a kto się w nim obmył, dostępował wiecznej młodości. Legenda o Królestwie Księdza Jana trwała w Europie od XII stulecia, aż po wiek XVII, a jej pozostałością są malarskie wizje „Fontanny Młodości” Lucasa Cranacha i różnorodne zbiory kartografów, wyznaczających pątnikom drogi do raj. Podobne fantazje rozbudziło odkrycie przez Kolumba Ameryki. Głęboko w nieznanym lądzie poszukiwano świętego źródła.

26 M. Sablik, *Wrażliwy na przyszłość* – wywiad z Kamilem, <http://liniaprosta.com/wrażliwy-na-przyszlosc-wywiad-z-kamilem/> [05.06.2021]

27 J. Delumeau, *Historia Raju*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 2017, s.57-66

28 A. Węglowski, *Rajska fontanna*, <https://przekroj.pl/nauka/rajska-fontanna-adam-weglowski> [12.04.2020]

Współczesne analogie tych dociekań roztaczają się w przestrzeni kosmicznej i cyfrowej. Wśród chrześcijańskich świętych pojawiało się wiele historii dotyczących lewitacji i wzbijania się w przestworza. Jednym z najbardziej znanych obrazów ilustrujących ten cud jest dzieło Ludovico Mazzanti'ego przedstawiające św. Józefa z Kupertynu, patrona lotników i astronautów. Na początku XVI wieku renesansowy włoski poeta Ludovico Ariosto w najdłuższym europejskim eposie rycerskim zatytułowanym *Orland Szalony* przedstawia wizję podróży kosmicznej. Jeden z bohaterów o imieniu Astolf spotyka na jednym z górskich szczytów św. Jana Ewangelistę, który zachęca go do wzbicia się w powietrze i podróży na księżyc.²⁹ Siedemnastowieczny teolog i poeta Tomasso Campanella w traktacie „Obrona Galileusza” (*Apologia pro Galileo*), opisał swoje spostrzeżenie dotyczące księżyca jako rzeczywistego miejsca, w którym znajduje się raj. Zawieszony wysoko ponad Ziemią stanowił jedyny ląd, do którego nie mogły sięgnąć fale wielkiego potopu. Żyjący w Edenie mieszkańcy, nieskażeni grzechem pierworodnym byli nadzy. Toteż Campanella założył, że na księżycu musi panować umiarkowany klimat.³⁰ Podobnie św. Bonawentura dopatrywał boskiego ogrodu na srebrnym globie.³¹

O podobnych przemyśleniach pisał przekonany o możliwości zmartwychwstania Johaness Kepler, analizując swój sen dotyczący podróży na księżyc. Marzenie senne ukazywało człowieka wzlatującego ponad górskie szczyty, aż do kosmosu, zupełnie tak, jakby był pociskiem wystrzelonym z armaty. W dziele *Somnium* dodał sugestię, aby wraz z Galileuszem na wzór Kolumba i innych odkrywców zbudować statek, którego żagle będą dostosowane do eteru niebios. Co ciekawe, w tym samym roku opublikował prawa ruchu planet, dzięki którym amerykańscy spadkobiercy jego odkrycia, ponad trzysta lat później, jako pierwsi ludzie postavili stopy na Księżycu.³² Z tych marzeń zrodziły się także najbardziej prekursorskie powieści fantastyczno-naukowe o podboju kosmosu, takie jak *Z ziemi na Księżyc* Juliusza Verne'a, czy jego ostatnie opowiadanie *The Eternal Adam* („Wieczny Adam”). Amerykański pisarz science-fiction Ray Bradbury, pisząc o wpływie Verne'a na światową literaturę fantastyczno naukową podkreślił, że według Verne'a główną motywacją stojącą za chęcią wspinaczki na najwyższe szczyty i sięgnięcia gwiazd jest pragnienie nieśmiertelności.³³ W tym kontekście nie sposób również pominąć wybitnych dzieł takich pisarzy jak Philip K. Dick czy Stanisław Lem, który oprócz wizjonerskich

29 L. Ariosto, *Orland Szalony*, tłum. P. Kochanowski <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/orland-szalony-tom-pierwszy.html> [01.04.2020]

30 D. Noble, *Religia Techniki. Boskość człowieka i duch wynalazczości*, tłum. K. Kornas, Warszawa 2016, s.169-170

31 J. Delumeau, *Historia Raju*, op. cit., s.68

32 D. Noble, *Religia...*, op. cit., s. 170-171

33 Ibidem, s. 174-175

spostrzeżeń związanych z dalszą ewolucją życia w kosmosie, przewidywał wiele zagrożeń wynikających z fuzji biologicznego życia z jego technologicznymi augmentacjami.



Zartwychwstanie, olej na desce 45x60cm, 2021

O poszukiwaniu wieczności w bezkresie kosmosu opowiada także postać XIX wiecznego prawosławnego filozofa Nikołaja Fiodorowa – prekursora transhumanizmu i twórcy rosyjskiego kosmizmu. U źródeł jego filozofii znajdowało się silne przekonanie o kosmicznej roli ludzkości w przekształceniu nieożywionych otchłani wszechświata w jeden wielki nieśmiertelny byt. Łącząc wartości prawosławne, idee rosyjskiej arystokracji i kultury ludowej, stworzył koncepcję, którą określał mianem „Wspólnego Zadania”. Miała ona na celu zjednoczenie ludzkości w misji osiągnięcia ostatecznego celu ewolucji. Według Fiodorowa owym ostatecznym celem życia jakie wykiełkowało z naszej planety jest kolonizacja kosmosu, nieśmiertelność i osiągnięcie równości z Bogiem. Ponadto, jego filozoficzny program nieśmiertelności nie dotyczył wyłącznie pokolenia, któremu dzięki osiągnięciom nauki i techniki uda się urzeczywistnić ten plan, ale proklamował wskreszenie wszystkich kiedykolwiek żyjących ludzi.³⁴ Immoralistyczne założenia filozofii Fiodorowa zakładały niezgodę na kulturową akceptację śmierci i w miejsce rodzenia kolejnych, śmiertelnych pokoleń, wprowadzenia tzw „woli zmartwychwstania”. U Fiodorowa widzimy

³⁴ Ibidem, s. 178

wyraźny nacisk na charakterystyczny dla rosyjskiej kultury i jej bardziej współczesnych koncepcji nieśmiertelności kolektywizm. Nieśmiertelność powinna zatem, na wzór idei zbawienia, objąć wszystkich ludzi.³⁵

Tematykę rosyjskiego kosmizmu w interesujący sposób podjęła wystawa *Unexpected Encounters*, która odbyła się na przełomie 2019 i 2020 roku w ryskim Arsenalis, oddziale Łotewskiego Narodowego Muzeum Sztuki. Tytuł wystawy zaczerpnięty został ze zbioru opowiadań rosyjskich pisarzy science-fiction, Arkadija i Borisa Strugackich. Pośród szeroko rozpiętych realizacji najbardziej bezpośrednio odniesienie do kosmizmu stanowiły prace Alberta Goltjakovs. Na wielkoformatowym płótnie w towarzystwie kosmonautów, Kopernika i Galileusza, na pierwszym planie widnieje postać rosyjskiego naukowca polskiego pochodzenia Konstantyna Ciołkowskiego, powszechnie uważanego za twórcę podstaw technologii rakietowych i rosyjskich programów kosmicznych.³⁶ Ciołkowski bez wątpienia należał do jednego z największych spadkobierców Fiodorowa. Na wzór swojego poprzednika, z równie religijnym zapałem, głosił idee programu podboju kosmosu i reorganizacji wszechświata.

Wśród prac pojawiła się też specjalnie przygotowana na tę wystawę realizacja rzeźbiarska Sif Itony Westerberg, duńskiej artystki eksplorującej postsekularną epokę i jej mitologiczne archetypy. Wystawa badała więc ludzką egzystencję z perspektywy kosmicznej, otwierając nieskończoną, utopijną krainę, która przekracza granice ludzkich kategorii i egzystencji. Wszelkie konwencjonalne myślenie zostaje zniesione, by ustąpić miejsca radykalnym mutacjom i anarchistycznym ewolucjom.³⁷

Na wystawie zaprezentowany został także pełnometrażowy film „*Immortality for All: a film trilogy on Russian Cosmism*” autorstwa Antona Vidokle. Podzielona na trzy części ekranizacja opowiada historię kosmizmu i jego wpływu na historię XX wieku oraz współczesności. W części pierwszej, *This Is Cosmos* (2014), poszukuje fundamentów myśli kosmitów, które, jak mówi, mają "zbudować nową rzeczywistość, wolną od głodu, chorób, przemocy, śmierci i nierówności". Część druga „*The Communist Revolution Was Caused by the Sun*” (2015), bada kosmologię słoneczną biofizyka Aleksandra Cziżewskiego, który powiązał promieniowanie słoneczne z psychologią,

35 E. Olzacka, *Od Homo sapiens do Homo immortalis. Idea nieśmiertelności w rosyjskich projektach filozoficznych i społeczno- -politycznych.; Technokultura – transhumanizm i sztuka cyfrowa*, [w:] red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*. Kraków 2016, s. 51

36 S. Krese, I. Lace, A. Silapetere, *The Future is Fiction [w] Unexpected Encounters*, red. I. Lace, A. Silapetere, Ryga 2019, s. 26

37 <https://www.sifitona.com/#/cosmic-existence/> [05.06.2021]

socjologią i polityką.³⁸ Natomiast ostatnia trzecia część „*Immortality and Resurrection for All!*” (2017), nakręcona w Galerii Trietiańskiej, Moskiewskim Muzeum Zoologicznym, Rosyjskiej Bibliotece Państwowej i Muzeum Rewolucji na nowo próbuje zdefiniować instytucje muzealne jako miejsca zmartwychwstania. Obok aktorów i artystów bohaterami tej narracji stają się zwierzęta taksydermiczne, artefakty z czasów rewolucji bolszewickiej, manekiny, szkielety i mumie. Wszystko to stanowić ma wizualizację idei leżących u podstaw filozofii Fiodorowa.³⁹

Ze względu na to, że kosmizm pod wieloma względami pokrywał się z ideami głoszonymi przez rosyjskich marksistów, przybierał na jeszcze większej popularności zwłaszcza od momentu rewolucji bolszewickiej. Dla rosyjskich intelektualistów wyrosłych na myśli Fiodorowa moment ten niósł ze sobą wiele implikacji, również artystycznych. Tworzący pod pseudonimem Swjatogor anarchistyczny poeta Aleksander Agijenko stał się twórcą nowego nurtu biokosmizmu. Popularyzując swoje idee zasłynął z ekscentrycznych wykładów krytykujących burżuazyjne elity i ogłaszających na wzór Fiodorowa nieśmiertelny ludzki interplanetaryzm jako najważniejszy i ostateczny cel. W 1921r. wraz z kilkunastoma innymi artystami założył klub artystyczny „Kreatorium biokosmistów”.⁴⁰ Biokosmizm, zrodzony początkowo na artystycznym gruncie, przerodził się szybko w szeroki nurt intelektualny. Rok później pod redakcją immortalisty Aleksandra Jarosławskiego swoją działalność rozpoczęło czasopismo „*Biessmirtije*”. Istota biokosmizmu zasadzała się na uznaniu dążenia do nieśmiertelności za najwyższe dobro, stawiając po drugiej stronie śmierć wraz z usankcjonowaną kulturowo zgodą na jej nieusuwalne istnienie. W tym samym roku biokosmiści wystosowali manifest przyznania natychmiastowego prawa do nieśmiertelności wszystkim żywym i martwym towarzyszom. Po śmierci Lenina w kolejnym opublikowanym tekście pocieszali naród obietnicą wskrzeszenia jego ciała, które zresztą nie bez powodu zostało zabalsamowane i wystawione publicznie w celu stworzenia pozoru nieśmiertelności. Głównym pomysłodawcą zakonserwowania zwłok Lenina był sowiecki polityk Leonid Krasin, gorący zwolennik idei nieśmiertelności i wskrzeszenia zmarłych. Jednym z najchwytniejszych sloganów biokosmistów było hasło „martwi wszystkich narodów, łączcie się!”⁴¹ Jak sam Swjatogor głosił „Tylko w walce o nieśmiertelność każda jednostka i ludzkość w całości osiągną pełne wyzwolenie. Ta walka będzie płaszczyzną jednoczącą ludzi.”⁴²

38 http://blafferartmuseum.org/anton_vidokle/ [01.04.2020]

39 red. I. Lace, A. Silapetere, *Unexpected Encounters*, Ryga 2019, s. 89

40 A. Kamiński, *Nieklasyczne nurty rosyjskiej myśli anarchistycznej (1900-1930)*, <http://www.filozofiarosyjska.uz.zgora.pl/images/teksty/nieklasyczne%20nurty%20kaminski.pdf>, [31.03.2020]

41 H. Taler, *O tym, jak sowieci chcieli stworzyć nieśmiertelnych ludzi*, <https://www.spidersweb.pl/2017/11/sowieci-transhumanisci.html>, [01.04.2020]

42 A. Святогор [A. Агиенко], *Наши утверждения*, „Биокосмист”, Moskwa 1922, nr 1, s. 4



Rhizome, obraz cyfrowy, 2021

Dalszy rozwój kosmizmu przebiegał w jeszcze bardziej zróżnicowany formalnie sposób. Jedną z jego głównych odnóg, która do dzisiaj spotyka się w Rosji z dużym zainteresowaniem, jest settleretyka, interdyscyplinarna dziedzina naukowa zapoczątkowana przez Jana Korczmariuka.⁴³ Dotyczy ona próby przeniesienia ludzkiej świadomości z biologicznego pierwowzoru do pamięci komputera. Jedną z najważniejszych postaci tego ruchu jest Aleksander Bołonkin, znany kosmonautyk i cybernetyk, który w latach osiemdziesiątych, jako uchodźca polityczny, wyemigrował do Stanów Zjednoczonych. Kontynuując swój program badawczy między innymi przy współpracy z NASA Bołonkin wypracował koncepcję stworzenia wirtualnego mózgu, jaki funkcjonować miałyby w niekoniecznie biologicznym ciele, ale na dowolnym specjalnie dostosowanym do tego urządzeniu, czy maszynie. Owo sztuczne ciało byłoby znacznie bardziej odporne na wszelkiego rodzaju czynniki, jakie dla biologicznego organizmu ludzkiego oznaczają śmierć. E-istoty (*je-suszczeństwo*) będą w stanie przetrwać bez powietrza, wody, w skrajnie ekstremalnych warunkach na ziemi i w przestrzeni kosmicznej. Posiadając o wiele większe możliwości poznawcze i komunikacyjne, zastąpią dotychczasowego człowieka, tworząc nowe społeczeństwo. Nie będzie w nim śmierci, ponieważ nie będzie komu mordować, ani umierać.⁴⁴ Indywidualna tożsamość jednostek zostanie zastąpiona cyfrowym kolektywizmem, czymś na podobieństwo owadziego roju bądź posługując się terminologią Deleuze'a i Guattari'ego rhizomatyczną strukturą bez centrum i peryferii. E-człowieczeństwo jest bez wątpienia wyraźną

43 L. Sykulski, *Rosyjski transhumanizm... op.cit.*, [10.06.2021]

44 E. Olzacka, *Od Homo sapiens do... op.cit.*, s.54-55

kontynuacją filozofii Fiodorowa, a także ideą pokrywającą się ze współczesną myślą transhumanistyczną. E-istoty będą zdolne podróżować z prędkością światła, ostatecznie dominując w całym wszechświecie i przekształcając go w jeden wielki mózg/komputer.

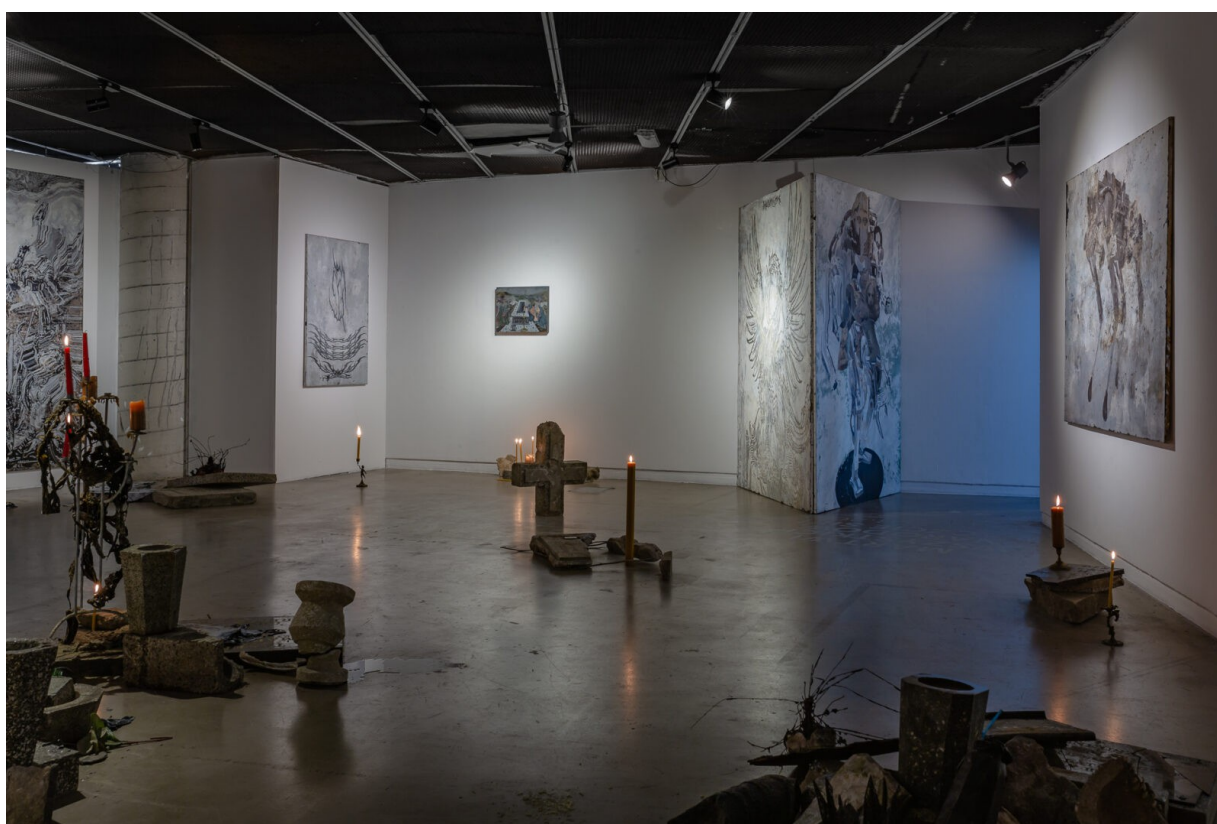
Warto wspomnieć tu o jeszcze jednym kosmiście Włodzimierzu Wiernadskim, który zwłaszcza z punktu widzenia obecnej ery internetu wysnuł na początku XX wieku ciekawą koncepcję Noosfery. Był to projekt stworzenia czegoś w rodzaju płaszcza mentalnego ziemi, globalnego zbioru wszystkich informacji i nośników, mającego na celu uporządkowanie całości ludzkiej wiedzy i osiągnięć.⁴⁵ Transhumanistyczne koncepcje kosmistów z XIX i XX wieku znajdują swoje odzwierciedlenie we współczesnych rosyjskich projektach badawczych. Podążając za prognozami Bołonkina, pośród kilku znaczących stowarzyszeń transhumanistycznych i futurologicznych na pierwszy plan wysuwa się program „2045 Initiative” i partia polityczna „Ewolucja 2045”, założone przez multimilionera Dimitra Itskova. Jest to interdyscyplinarny projekt ze ściśle określonym harmonogramem podzielonym na kilka etapów. Pierwszy z nich *Avatar A*, to stworzenie do 2020r. robota, którym będzie można sterować za pomocą interfejsu mózg-komputer. Pod koniec drugiej dekady XXI wieku z technicznego punktu widzenia ten cel wydaje się pod pewnymi względami osiągalny. *Avatar B* to kolejny etap, który do 2025r. podejmie próbę udanego przeszczepu biologicznego mózgu do robotycznego ciała. Etap trzeci, *Avatar C*, zakłada przeniesienie do 2035r. ludzkiej świadomości do pamięci komputera i stworzenie e-mózgu. Ostatni etap, *Avatar D*, jest planem stworzenia do 2045r. Możliwości, w której ludzki umysł nie posiadałby biologicznego ani robotycznego ciała, lecz egzystowałby w postaci hologramu. Nie trzeba tu chyba szczególnie nadmieniać, że zdecydowana większość środowisk naukowych mocno powątpiewa w realizację tego planu. Innym problemem jest fakt, że nawet gdyby udało się osiągnąć taką nieśmiertelność, mogliby sobie na nią pozwolić wyłącznie najbogatsi ludzie na świecie. Partia polityczna Itskova postuluje zatem obietnicę darmowej, nieograniczonej nieśmiertelności dla każdego obywatela Federacji Rosyjskiej.⁴⁶ Przy obecnej sytuacji immortaliści stanowią niewielką siłę polityczną. Nie zmienia to jednak faktu, że propagowane przez Itskova transhumanistyczne projekty cyfrowej nieśmiertelności przyciągają zainteresowanie wielu rosyjskich oligarchów i polityków na czele z Władimirem Putinem.

W tym kontekście ciekawym fenomenem jest też krionika, praktyka głębokiego ochładzania ciała ludzi terminalnie chorych, którym obecna wiedza medyczna nie jest w stanie zapewnić wyleczenia.

45 L. Sykulski, *Rosyjski transhumanizm...*, op.cit., 92-93

46 <http://2045.com/tech2/> [02.04.2020]

Ciała trzymane są w hermeticznie zamkniętych zbiornikach wypełnionych ciekłym azotem w nadziei, że dzięki przyszłym osiągnięciom nauki pojawi się możliwość przywrócenia wszystkich funkcji życiowych. Do układu krwionośnego wstrzykiwany jest specjalny płyn, który zapobiega zmrożeniu się komórek. Firmy oferujące zabieg krioniki znajdują się głównie w Stanach Zjednoczonych i Rosji. Dostępna jest opcja zakonserwowania całego ciała, bądź wyłącznie samej głowy. Środowiska krioniczne postulują aby osoby poddane zabiegowi nadal posiadały status żywych. W rzeczywistości jednak praktyka ta utożsamiana jest z dość ekstrawagancką i kosztowną formą pochówku.



„Martwi wszystkich narodów, łącznie się” Rondo sztuki, Katowice 2021, widok wystawy

Wraz z Justyną Baśnik Andrzejewską i Jędrzejem Sierpińskim zrealizowaliśmy pod szyldem „Kościoła Nihilistów” wystawę w katowickim Rondzie Sztuki zatytułowaną „Martwi wszystkich narodów, łącznie się”.⁴⁷ Był to pierwszy instytucjonalny pokaz naszej twórczości, który stanowił próbę rozważań na temat końca świata, katastrofy klimatycznej i doświadczenia śmierci, stanowiąc tym samym podsumowanie pandemicznego 2020 roku. Na ekspozycję składały się obrazy pochodzące z naszych indywidualnych cykli

⁴⁷ *"Martwi wszystkich narodów, łącznie się!", Kościół Nihilistów, Rondo Sztuki, Katowice 2021* [w] Przemijam Magazine, <http://przemijam.com/wystawy/martwi-wszystkich-narodow-lacznie-sie-kosciol-nihilistow-rondo-sztuki-katowice> [29.05.2021-2021]

malarskich oraz autentyczne płyty nagrobne pozyskane od jednej z firm zajmujących się utylizacją starych grobów. Cmentarny materiał zostaje zazwyczaj mielony i wykorzystywany w budownictwie, między innymi jako utwardzenie dróg. My wykorzystaliśmy go do celów scenograficznych, traktując jako artystyczne obiekty *ready made*, z dbałością o nie eksponowanie tożsamości upamiętnionych osób. Wszystko uzupełnione było o działania performatywne. Z kamiennych kielichów wydobywała się gęsta cmentarna mgła, w tym kontekście kojarząca się z ektoplazmą i ulatniającymi się duszami zmarłych. Ubrani w antywirusowe kombinezony, dbaliśmy o jej podtrzymywanie, dosypując do napełnionych wodą naczyń suchy lód. Chemiczna przemiana tej substancji, odbywająca się wewnątrz cmentarnych pozostałości, przywodziła na myśl eksperymenty krioniczne i nieokreślone praktyki rytualne.



„Martwi wszystkich narodów, łączcie się” Rondo sztuki, Katowice 2021, widok wystawy

Poza wspomnianą katowicką wystawą echa kosmizmu obecne są także w naszych kolejnych planach wystawienniczych. Jednym z nich jest zaproponowana przeze mnie koncepcja zorganizowania pierwszej wystawy artystycznej na Marsie. Operując w konwencji postprawdy, na wzór teorii spiskowej dotyczącej sfabrykowanych nagrań lądowania amerykańców na Księżycu, rozpoczęliśmy projekt, którego założeniem jest sfingowanie misji na czerwoną planetę. Zakres przygotowawczy obejmuje dokumentację fotograficzną i nagrania filmowe, kampanię medialną, zaprojektowanie kombinezonów i scenografii we współpracy z inżynierami kosmicznymi. Docelowym miejscem zdjęć będą jałowe tereny Islandii do złudzenia

przypominające marsjański krajobraz i tym samym niewymagające skomplikowanych przetworzeń w etapie postprodukcji. Prezentowane prace skupiać będą się wokół idei interplanetaryzmu, *alien artu*, a także eskapistycznych pragnień ucieczki z owładniętej permanentnym kryzysem Ziemi.

„Kościół Nihilistów” (założony w 2019r. wraz z Justyną Baśnik Andrzejewską i Jędrzejem Sierpińskim) to interdyscyplinarny koncept skupiający się na działaniach kuratorskich, organizacji wystaw, produkowaniu linii odzieżowej, twórczości z pogranicza muzyki, performance’u, malarstwa i videoartu, a także popularyzacji niezależnej sztuki (magazyn artystyczny „Przemijam” założony przez nas w 2020r.), czy postartystycznych konceptualnych aktywnościach, takich jak projekt założenia partii politycznej „Polska 2137” (2021), która w ironiczny sposób łączyć będzie konserwatywny katolicki światopogląd z transhumanistycznymi ideami postępu. Koncepcją spajającą wszystkie działania tworzone pod szyldem „Kościoła Nihilistów” są rozważania na temat przyszłości rozpiętej pomiędzy dwoma scenariuszami. Pierwszy, optymistyczny, zakłada nieustanny rozkwit, pomnażanie dobrobytu i spełnienie prometejskiego snu medycyny, jakim jest osiągnięcie nieśmiertelności. Drugi, pesymistyczny łączy się z widmem upadających demokracji oraz postępującej katastrofy klimatycznej, która bezpowrotnie zdestabilizuje ludzką cywilizację. Często samymi tytułami wystaw i doбором prac staramy się opowiadać o najbardziej fatalistycznych wizjach, globalnych problemach i związanej z nimi ludzkiej beczynności. Jest to forma zaangażowania w sprawy społeczne i polityczne oparta na pesymistycznym doprowadzaniu do granic absurdu postaw negujących racjonalny osąd kondycji współczesnego świata. Nierozłącznym elementem działań „Kościoła Nihilistów” jest dadaistyczny charakter połączony z dużą dawką czarnego humoru, hołdujący sloganowi „jedyne co pozostało, to zatańczyć nad własnym grobem”. Taka apokaliptyczno-hedonistyczna narracja paradoksalnie potrafi motywować do społecznego zaangażowania, niekiedy bardziej niż standardowe formy aktywizmu.⁴⁸

48 P. Domagalska, *Bez duchownych i papieża*, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/9493-bez-duchownych-i-papieza.html> [29.05.2021]

III HOMO SILICIC



Dłoń, olej i akryl na płótnie 60x50cm, 2019

*„W mózgu nie ma nic świętego, a (...) jeśli maszyna
będzie działała równie dobrze, jak mózg, to będzie myślała”,
Alan Turing⁴⁹*

Twórczość splatająca w sobie nowe technologie i świat ożywiony jest bardzo zróżnicowana metodologicznie i wykracza poza oczywiste dystynkcje. Myślenie o świecie cyfrowym jako odrębnej sferze ludzkiego życia wydaje się coraz bardziej nieaktualne. Przekonanie, że przestrzenie *online* i *offline* są odrębnymi płaszczyznami, to fałszywa dychotomia, która doczekała się już nawet pejoratywnego określenia - cyfrowy dualizm.⁵⁰ Tożsamość osobowa współczesnego człowieka

49 D. Noble, *Religia Techniki. Boskość człowieka i duch wynalazczości*, tłum. K. Kornas, Warszawa 2016, str.221

50 I. Bogost, *What a website that generates infinite fake humans tells us about modern life*,
<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2020/02/how-generate-infinite-fake-humans/606943/>

zakotwicza się w sferze wirtualnej w coraz bardziej zniuansowany sposób. Z kolei siła oddziaływania, jaką w ciągu ostatniego czasu zyskał internet, przeddefiniowała całą ludzką kulturę znajdując swoje bezpośrednie odzwierciedlenie również w obszarze sztuk wizualnych. Nie dotyczy to bynajmniej wyłącznie pandemicznego okresu, który niejako zmusił producentów wydarzeń kulturalnych do formuły *online*. Sztuka postinternetowa bez wątpienia zdominowała globalny *artworld* już pod koniec pierwszej dekady XXI wieku. Obecnie najbardziej nośne koncepcje artystyczne to te, które w wysokim stopniu potrafią dopasować się do algorytmów instagrama i interfejsów magazynów on-line. Nawet takie klasyczne media, jak malarstwo czy rzeźba, stają się w pełni usankcjonowane w swoim istnieniu dopiero, gdy ich fotograficzne reprodukcje zasilą zasoby internetu. Klasyczne media poszukujące estetycznego novum zatapiają się w nowym formalizmie, czerpiącym pełnymi garściami z cyfrowego imaginarium. Postawy artystyczne Oli'ego Epp'a, Botond'a Keresztesi, Gao Hang, Rute Merk, Daniel'a Burley'a i wielu innych twórców/twórczyń młodego pokolenia, pokazują wyraźny zwrot malarstwa i rzeźby w stronę postcyfrowości. Tym samym techniki osadzone w wielowiekowych tradycjach przechwytyują język programów graficznych i komputerowych tekstur.

W tym kontekście wspomnę o projekcie „Bezimienny”, stworzonym przeze mnie wraz z Justyną Baśnik Andrzejewską i Jędrzejem Sierpińskim. Jest to malarstwo bazujące na wizualności kultowej w Polsce serii gier RPG „Gothic”. Nasz pseudonim zapożyczony został od sterowanego przez gracza głównego bohatera. Cała konwencja warsztatowa oparta jest w pełni na referencjach estetycznych *Gothica*. Eksplorujemy świat gry nierzadko ustawiając kodami konkretną sytuację, manipulując ruchami kamery, czekając na odpowiednie oświetlenie i warunki pogodowe w trakcie rozgrywki. Następnie robimy *screenshot* i na tej podstawie malujemy na płótnie gotowe prace uwzględniające kanciastą graficzność gry. Początkowym założeniem tego projektu było wytworzenie wśród odbiorców iluzji artysty będącego istotą wirtualną, tworzącą materialnie istniejące dzieła. Dlatego w początkowym etapie tworzyliśmy i pokazywaliśmy prace na wystawach i konkursach nie zdradzając naszych tożsamości. Z czasem zachowanie anonimowości stawało się coraz trudniejszym zadaniem, doprowadzając ostatecznie do podjęcia przez nas decyzji o ujawnieniu się na własnych zasadach w przededniu pierwszej indywidualnej wystawy tego projektu. Rezygnacja z bycia *incognito* nie wpłynęła jednak w znaczący sposób na relacyjny potencjał tego konceptu. Wielu fanów *Gothica* wciąż komunikuje się z naszym profilem na instagramie tak jakby rozmawiało z postacią z gry. Prowadzimy dyskusje o malarstwie posługując się charakterystycznymi kwestiami pojawiającymi się w trakcie rozgrywki. Bezimienny zawiesza więc oczywistą świadomość istnienia stojących za nim rzeczywistych autorów - ludzi imitujących wirtualny byt, który z kolei symuluje życie.⁵¹

[fbclid=IwAR2gJXGpLimEXiwaq-iQPnRvg463zavFLzLakp8hjZfU1kqRnO3azECOCzU](https://przekroj.pl/kultura/rozmowa-z-bezimiennym-czyli-malarstwo-cyfrowego-antyku-stach-szablowski) [29.05.2021]

51 S. Szablowski, *Rozmowa z Bezimiennym, czyli malarstwo cyfrowego antyku* <https://przekroj.pl/kultura/rozmowa-z-bezimiennym-czyli-malarstwo-cyfrowego-antyku-stach-szablowski> [29.05.2021]



Bezimienny: Autoportret w sukni, olej na płótnie 130x100cm, 2020

Pozór życia tworzony w obrębie świata wirtualnego rozrasta się na projekty o olbrzymiej rozpiętości stylistycznej. Oprócz najbardziej znanych postinternetowych artystów, takich jak animujący wirtualne awatary Ed Atkins, cyfrowe symulacje życia zaczynają powoli wkraczać do popkulturowego mainstreamu. Lil Miquela to influencerka posiadająca konto na tik-toku i

instagramie. Jest wirtualnym awatarem, realistycznie wklejanym i animowanym w zamieszczanych postach. Jej wizerunek stworzony został na podstawie aktualnych internetowych trendów stając się wzorem do naśladowania dla milionów ludzi, podobnie jak przeróżne instagramowe filtry zmieniające rysy twarzy, które doprowadziły do masowych operacji plastycznych i powiększania ust w celu upodobnienia się do dyktowanego kanonu piękna.

Podobną popularność uzyskuje postać Hatsune Miku, wirtualnej piosenkarki j-pop stworzonej przez Crypton Future Media, której głos oparty jest na vocaloidach firmy Yamaha i rzeczywistym głose piosenkarki Saki Fujity. Jej imię w wolnym tłumaczeniu oznacza „pierwszy dźwięk przyszłości”.⁵² Wizerunek charakterystyczny dla postaci Anime został stworzony przez rysownika Kei Garou. Hatsune Miku jest przedstawiana jako nastoletnia drobna dziewczyna. Twórcy jej wizerunku zadbali nawet o podanie tak szczegółowych cech jak wzrost i waga. Po raz pierwszy jako trójwymiarowy hologram wystąpiła w 2010 r., zyskując nieprzerwanie rosnącą popularność. Jej głos wykorzystano ponoć w około 100 000 piosenek.⁵³ Zapelnia sale koncertowe posiadając tysiące wiernych fanów nie tylko w Japonii, ale na całym świecie. Bez wątpienia można powiedzieć, że jest to pierwsza w pełni wirtualna i holograficzna postać celebrycka. Oczywiście jest to jedynie pozór, który wytwarza z odbiorcami, jednak wystarczającą interakcję aby na pewnym poziomie zawiesić w fanach świadomość swojej sztuczności, bądź inaczej – uznać sztuczność za coś żywego. W 2018r. jeden z fanów Hatsune Miku zawarł z nią w Japonii oficjalny związek małżeński.

W 2016r. na jednym z największych festiwali muzyki metalowej w niemieckim Wacken swój koncert rozpoczyna zespół DIO. Wśród muzyków na scenie pojawia się zmarły sześć lat wcześniej frontman zespołu. Jest trójwymiarowym hologramem wiernie naśladowującym gesty i ruchy swojego pierwowzoru, stwarzając na scenie tak iluzyjny pozór życia, że niedługo później rusza w światową trasę pod nazwą „Dio Returns”.⁵⁴ Nie jest to odosobniony przypadek. W ten sposób na scenach wskrzeszono już wielu muzyków i celebrytów. Natomiast w 2018r. amerykańska piosenkarka muzyki pop Taryn Southern wydała płytę zatytułowaną „I AM AI”. O ile Southern jest autorką tekstów i wokali, cała warstwa instrumentalna została skomponowana przez sztuczne sieci neuronowe o pseudonimie Amper. Płyta pod żadnym względem nie odbiega jakościowo od innych produkcji muzyki pop, jakie tworzone są przez ludzi.

52 L. Zolac, *Hatsune Miku Is a Piece of Software. She May Also Be the Future of Music*, <https://www.vulture.com/2014/11/hatsune-miku-the-future-of-music.html> [03.04.2020]

53 https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01_us [03.04.2020]

54 <https://www.youtube.com/watch?v=N8BeWAhzBd8> [03.04.2020]

W odniesieniu do bardziej skomplikowanych formalnie stylistyk, muzykolog z University of California w Santa Cruz David Cope stworzył programy, które komponują utwory naśladowujące klasyków jak Vivaldi, Bethoveen, Chopin, Rachmaninov i wielu innych. Pierwszy stworzony przez niego program naśladował kompozycje Bacha. Dopięcie projektu na ostatni guzik trwało siedem lat. W pierwszy dzień po zakończeniu prac program skomponował pięć tysięcy chorałów. W 1997r. wydana została płyta *Classical Music Composed by Computer*. David Cope wraz ze Stevem Larsonem z University of Oregon zorganizowali wydarzenie artystyczne będące czymś w rodzaju muzycznego odpowiednika Testu Turinga. Zgromadzonej publiczności zaprezentowany został koncert składający się z trzech utworów pianistycznych. Jeden skomponowany przez Bacha, drugi przez Larsona a trzeci przez program. Głosowanie publiczności składającej się z wykwalifikowanych muzyków zakończyło się pomyślnym wynikiem dla komputerowego programu Cope'a. Uznano, że kompozycja stworzona przez komputer była autorstwa Bacha, rzeczywistą kompozycję Bacha pomyłono z utworem Larsona, a oryginał Larsona z komputerem. Natomiast jednym z zarzutów, jaki pojawił się ze strony krytyków, było pytanie, czy komputer potrafi stać się Bachem przed Bachem? Dotyczy to kreatywności, która nie opierałaby się na powielaniu już stworzonych wzorców, lecz wyprzedzałaby ludzką kreatywność.⁵⁵ Dochodzi tu do pewnego paradoksu, w którym programiści próbują wytworzyć system wyprzedzający ludzką wyobraźnię i jednocześnie na tyle ludzki, aby efekty jego pracy można było poddać ocenie estetycznej.⁵⁶

Oczywiście ze względu na fakt, że muzyka uchodzi za najbardziej zmatematyzowaną dziedzinę sztuki, łatwiej uzyskać bardziej spektakularne efekty w tym zakresie, niż w innych obszarach. Xiao Bing, chiński twórca około dziesięciu tysięcy wierszy, dodatkowo znający na pamięć kilkukrotnie więcej poematów innych autorów, jest zbiorem samouczących się algorytmów sztucznej inteligencji, którego tomik wierszy „Słońce straciło szklane okna” stał się pozycją bestsellerową. Generatywnych prac, których celem jest dorównanie najbardziej humanistycznym sferom ludzkiej działalności jest znacznie więcej. W 2018r. na jednej z aukcji prowadzonych przez dom aukcyjny Christie's, za 432 500 dolarów sprzedany został obraz namalowany przez sztuczną inteligencję.⁵⁷ Powstał w obrębie systemu dwóch konkurujących ze sobą algorytmów. Pierwszy algorytm, dysponując bazą 15 000 obrazów, próbował zrobić pracę która stwarzałaby pozór namalowanej przez człowieka. Z kolei drugi algorytm analizował stworzone w ten sposób obrazy i porównywał je z bazą prac ludzkiego autorstwa. Efekt finalny został uzyskany w momencie, w

55 Y.N. Harari, *Homo Deus*, tłum. M. Romanek, Kraków 2018, s. 411-412

56 M. Składanek, *Sztuka Generatywna. Metody i Praktyki*, Łódź 2017, s. 180

57 <https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/design/ai-art-sold-christies.html> [05.04.2020]

którym algorytm twórcy oszukał algorytm krytyka.

Trójwymiarowy bądź dwuwymiarowy holograficzny wizerunek sięga swoją tradycją od starożytnych boskich nimbów po XIX wieczny spirytyzm. Dzięki wynalezieniu fotografii, pozór obecności tworzony za pomocą światła na trwale wytworzył w zbiorowej świadomości wyobrażenie ducha będącego istotą ukazującą się oczom żywych jako poświata.⁵⁸ Z utrwalonego przez dwudziestowieczną popkulturę schematu, w rozpoczynającej się erze sztucznej inteligencji wyłania się nowe wyobrażenie wirtualnego postczłowieka. Wykracza on poza iluzjonistyczne przywoływanie zmarłych. Jest istotą per se, nie mającą swojego biologicznego pierwowzoru i znajdującą się poza ramami biologicznego życia i śmierci. Nie tylko stwarza pozór życia, lecz również pozór nieśmiertelności.

Strona internetowa „*This person does not exist*” to stale powiększający się zbiór cyfrowo wygenerowanych fotograficznych portretów nieistniejących ludzi. Uczące się algorytmy sztucznej inteligencji wytwarzają do złudzenia realistyczne ludzkie twarze na podstawie zebranych danych i fragmentów zdjęć. Są to wirtualne duchy nie posiadające konkretnego biologicznego odpowiednika. Mimo to sprawiają absolutnie wrażenie typowego mimetycznego odwzorowania jakie można uzyskać za pomocą fotografii cyfrowej. Każde odświeżenie strony generuje nowy portret.⁵⁹ Tymi samymi mechanizmami posłużył się artysta Janek Simon. W pracy zatytułowanej „Syntetyczni Polacy” stworzył na bazie kilkudziesięciu tysięcy zdjęć z różnych stron świata portrety nieistniejących ludzi. Jeszcze innym przykładem jest internetowy wiral z Barackiem Obamą i Jordanem Peelem, który obiegł świat w 2018r. Znany reżyser i aktor Jordan Peele za pomocą technologii *deepfake* podszył się pod Baracka Obamę. Wirtualny awatar Obamy wyglądał realistycznie, posiadał dokładnie taką samą mimikę i głos. Film miał zwrócić uwagę na zjawisko postprawdy i wyczulić ludzi na technologie pozwalające obecnie w sposób idealny fałszować ludzkie twarze, nie tylko na zdjęciach, ale także w materiałach video.

Wraz z Justyną Baśnik Andrzejewską i Jędrzejem Sierpińskim, jako Kościoła Nihilistów stworzyliśmy w ramach wystawy „Z tej nocy będzie serce”, która odbyła się na początku 2021r. w Muzeum Współczesnym we Wrocławiu, wideo instalację „Orędzie”. „Na realizację składały się dwie flagi z godłem naszej grupy utrzymane w czarno białych barwach oraz umieszczony na postumencie pomiędzy drzewcami telewizor kineskopowy wyświetlający materiał wideo. Było to przemówienie Jarosława Kaczyńskiego wygłoszone w

58 P. Aries, *Człowiek i śmierć*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 2011, s. 455

59 <https://www.thispersondoesnotexist.com/> [08.04.2020]

odpowiedzi na Ogólnopolski Strajk Kobiet, które przetworzyliśmy za pomocą technologii *deepfake*, zmieniając tym samym jego treść w apel o wzajemną tolerancję. Praca początkowo sprawia wrażenie zabawnej. Słowo „przepraszam” z ust czołowego polskiego polityka partii rządzącej brzmi dogłębnie niewiarygodnie. Ostateczny wydźwięk jest jednak mocno pesymistyczny, ponieważ pokazuje, że jedynie dzięki zmanipulowaniu materiału i umieszczeniu go w alternatywnym wymiarze można usłyszeć to, co powinno być wtedy powiedziane; przyznanie się do popełnienia błędu, obietnica wysłuchania niesłusznie potępianych mniejszości i zmiany politycznej retoryki, która od teraz opierać będzie się na wzajemnym szacunku. Postprawda i fakenewsy zazwyczaj stają się narzędziem w rękach populistów i służą konkretnym, koniunkturalnym celom politycznym. My wyobraziliśmy sobie, że można wykorzystać te mechanizmy do zwrócenia uwagi na podstawowe kwestie etyczne takie jak równe poszanowanie praw bez względu na kolor skóry, pochodzenie, orientację seksualną, tożsamość płciową, których nie powinno się poddawać w wątpliwość w świetle ogólnie przyjętych standardów współczesnego świata. Można się zastanawiać, czy realizacja ta nie jest pod pewnymi względami ryzykowna, ale ostatecznie doszliśmy do wniosku, że jedyne o co można nas oskarżyć to szerzenie tolerancji.” Powyższy opis pracy jest fragmentem stenogramu dokamerowego wywiadu dla MWW, którego udzieliliśmy w maju 2021. Nagranie miało zostać upublicznione w celach promocyjnych wystawy. Ostatecznie jednak zostało ocenzone przez dyrekcję bez podania uzasadnienia.



Kościół Nihilistów: Orędzie, 2021

Nieco inną koncepcją wirtualnego życia jest tworzenie całych ekosystemów podlegających procesom ewolucyjnym. Symulacje takie funkcjonują często na zasadzie analogii kodu algorytmicznego do kodu genetycznego, a ich przebieg opiera się na interakcji z odbiorcą. Do

jednej z ważniejszych prac leżących u podstaw tej praktyki artystycznej jest projekt *A-Volve* autorstwa duetu Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau, zaprezentowany w 1994 r. na festiwalu *Ars Electronica*, gdzie zdobył główną nagrodę *Golden Nica*.⁶⁰ Odbiorcy za pomocą dotykowych ekranów mogli wpływać na zachowania i interakcje wyświetlanych pod palcami wirtualnych morskich stworzeń, zamkniętych w cyfrowym ekosystemie. O przebiegu zdarzeń decydowała więc sprawczość publiczności, połączona z wkodowanymi w system zależnościami. Ilość ewolucyjnych kombinacji była na tyle duża, aby na długi czas utrzymywać uwagę widzów i nie sprawiać wrażenia podobnie zapętlających się scenariuszy. Z kolei biomorficzne, fraktalne animacje współpracującego z IBM Williama Lathama są mutującymi formami przestrzennymi stworzonymi w specjalnie zaprogramowanym przez niego systemie komputerowym. W 1992r. Latham wydał wraz z Stephenem Toddem książkę *Evolutionary Art and Computers*. Jego cykle ewoluujących renderów 3D o bardzo organicznych kształtach, przywodzących na myśl głowonogi i oceaniczne stworzenia, w znaczącym stopniu wpłynęły na sposób pokazywania różnego rodzaju biologicznych zjawisk za pomocą animacji komputerowych, zarówno w świecie artystycznym jak i popularnonaukowym. Co ciekawe, prekursorem tego typu projektów był stworzony w 1986r. program komputerowy *Biomorph*. Stanowił on część pracy badawczej Richarda Dawkinsa. Jako dodatek do książki *Ślepy Zegarmistrz*⁶¹ symulował stopniową złożoność i ewolucyjne zróżnicowanie materii biologicznej, niezamierzenie przykuwając znacznie większe zainteresowanie środowisk artystycznych, niż naukowych.⁶²

Tworzenie wirtualnych środowisk poza naukowym i artystycznym charakterem znalazło swoje szerokie zastosowanie również w pop kulturze i grach komputerowych z gatunku MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) poszerzając performatywny potencjał interakcji. Fabuła gry *EVE online* odbywa się w dalekiej przyszłości. Jest to perspektywa kosmicznej ekspansji ludzkiej cywilizacji i zasiedlenia odległej galaktyki nazwanej Nowy Eden. Uniwersum gry składa się z kilku tysięcy połączonych ze sobą układów gwiazdnych, w których gracze wcielają się w kosmicznych pilotów. Globalna rozgrywka, którą odwiedza codziennie kilkadziesiąt tysięcy internautów toczy się na jednym serwerze. Opiera się na prowadzeniu wojen (w jedną z bitew zaangażowanych było aż osiem tysięcy graczy), polityki (gra posiada bardzo rozbudowane mechanizmy gospodarcze) bądź po prostu eksploracji olbrzymich połaci wirtualnego kosmosu. Każdy internetowy pilot wchodzi w interakcje z resztą globalnej społeczności graczy, tworząc nieprzerwanie od 2009r. historię

60 M. Składanek, *Sztuka generatywna...*, op. cit., s.165-168

61 R. Dawkins, *Ślepy Zegarmistrz, czyli jak ewolucja dowodzi, że świat nie został zaplanowany*, tłum. A. Hoffman, Warszawa 1994

62 M. Składanek, *Sztuka generatywna*, op. cit., s. 169

cyfrowego życia toczącego się wewnątrz *EVE Online*. Warto zaznaczyć, że do fabuły gry został również zaanektowany jeden z transhumanistycznych wariantów nieśmiertelności. Jeśli w wyniku walki gracz zostanie unicestwiony, jego wirtualny awatar posiada zabezpieczenie w postaci klona, który budzi się ze stanem świadomości i umiejętnościami jakie nabył do momentu ostatniego sklonowania. Tak więc śmierć oznacza jedynie wyzerowanie swojego istnienia do ostatniego back up'u, po to, by ponownie wrócić do gry.

Jeszcze innym fenomenem są kultowe produkcje takie jak *The Sims* czy *Sims City*, gdzie gracze performują przebieg życia cyfrowych botów bądź całych miast. Natomiast wirtualny świat *Second Life*, udostępniony darmowo w 2003r. to cyber przestrzeń niekiedy wiernie odwzorowująca konkretne miejsca z rzeczywistego świata, w której internauci za pomocą tworzonych przez siebie awatarów mogą prowadzić życie towarzyskie, uczyć się języków obcych, a nawet prowadzić biznes dający prawdziwe przychody. Użytkownicy mają wpływ na kształt i wygląd świata, mogą wprowadzać własne obiekty, wykupować ziemię. Natomiast ilość kombinacji wyglądu awatarów jest tak duża, że przechadzając się w *Second Life* trudno spotkać kogoś identycznego. Jest to globalna społeczność składająca się z humanoidalnych botów, smoków i innych postaci fantasy. Założona przez Sydney Myoo (Michał Ostrowicki) działająca przy Instytucie Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego *Academia Electronica* to ośrodek akademicki działający w pełni w środowisku *Second Life*. W surrealistycznych wirtualnych przestrzeniach odbywają się wykłady, konferencje, a nawet obrony rozpraw doktorskich. Głównymi celami *Academii Electronica* jest badanie rzeczywistości wirtualnej jako nowego obszaru ludzkiej kultury. Interdyscyplinarny program skupia się na dziedzinach antropologicznych, informatycznych, artystycznych i filozoficznych.⁶³ W maju 2021r. odbył się wykład reprezentantów Polskiego Stowarzyszenia Transhumanistycznego zatytułowany „Długowieczność – zmiana paradygmatu”. Wystąpienie Adflorence (Ada Florentyna Pawlak) szeroko nakreśla warianty cyfrowej nieśmiertelności. Mateuszlukasiak (Mateusz Łukasiak) przedstawia naukowe projekty skupiające się na wydłużaniu życia biologicznych organizmów. Wszystko to w kosmicznej scenerii, zawieszone nad spiralnym galaktycznym okiem.⁶⁴ Zdaniem wielu *Second Life* ma już czasy świetności za sobą. Od momentu powstania *facebooka*, z około sześciomilionowej społeczności uniwersum odwiedza obecnie zaledwie około pół miliona użytkowników. Rozbudowana wirtualna rzeczywistość przypomina niekiedy wyludniony postapokaliptyczny świat, jednak w ostatnim czasie zaczął on przeżywać swój renesans, być może w wyniku izolacji związanej z pandemią n-cov19. Badacz zajmujący się

63 <https://www.academia-electronica.net/> [06.06.2021]

64 Ada Florentyna Pawlak, Mateusz Łukasiak, *Długowieczność – zmiana paradygmatu*
<https://www.youtube.com/watch?v=zfOipsm4Jrk> [06.06.2021]

antropologią wirtualną Tom Boellstorff w książce *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia Człowieka Wirtualnego*⁶⁵ opisuje dokładnie mechanizmy funkcjonowania tej wirtualnej przestrzeni, obierając metodologię typową dla antropologicznej eksploracji obcych kultur. Pod pseudonimem Tom Bukowski przez około dwa lata przemierzał jako awatar uniwersum *Second Life* przyglądając się interakcjom użytkowników. Jest to jedna z ważniejszych prac badawczych skupiających się na przenikającym nas coraz dogłębniej fenomenie zdigitalizowanego sztucznego życia. Zajmujący się animacją komputerową amerykański artysta Jon Rafman podkreśla, że jego prace wyrastające zarówno z eksploracji *Second Life* jak i *Google Street View*, są przede wszystkim próbą zdefiniowania sposobu funkcjonowania ludzkich społeczności z początku XXI wieku.⁶⁶

Technologia staje się jedną z nierozłącznych części naszej natury. Uczłowieczamy ją jednocześnie technicyzując to, co ludzkie. Przejawia się to nie tylko w sferze cyfrowej, lecz także w ekstensjach ciała na poziomie hardware. Kartezjański mechanistyczny system podlegał nieustannym fuzjom wraz z nowymi wynalazkami techniki. W epoce pary porównywano ludzkie ciało i umysł do skomplikowanej maszynerii, tłoków, pomp i sił ciśnienia. Do dziś w języku potocznym istnieją pewne frazeologiczne relikty tego typu myślenia. W połowie XIX wieku George Boole wysnuł tezę, że umysł w swoich fundamentalnych mechanizmach jest matematyczny. Kontynuatorami tej myśli byli między innymi Gottlob Frege, Bertrand Russell, Alfred North Whitehead, czy Alan Turing.⁶⁷ Doprowadziło to ostatecznie do koncepcji sztucznej inteligencji i współczesnych zastosowaniach technicznych odwrotnej inżynierii ludzkiego mózgu. To głównie za sprawą Alana Turinga spopularyzowało się przekonanie o funkcjonalnych analogiach mózgu i komputera. Innymi słowy, maszyna upodabnia się do człowieka a człowiek upodabnia się do maszyny.

W tym kontekście istotny przykład stanowić może japoński robot Erica, grający główną rolę w pełnometrażowym filmie science fiction „b” (reż. Tony Kaye), czy brytyjski android Ai-Da, którego imię wzięło się od imienia Ady Lovelace, twórczyni pierwszych algorytmów komputerowych, które miały być zastosowane w napędzanej parą dziewiętnastowiecznej maszynie obliczeniowej Henry'ego Babbage'a. Ai-Da jest robotem malującym obrazy i tworzącym rysunki. Trzymając ołówek w swojej robotycznej ręce jest w stanie narysować portret siedzącej naprzeciwko niej osoby.

65 T. Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life*, tłum. A. Sadza, Kraków 2012, s. 17-23

66 <https://www.youtube.com/watch?v=WUWZFBc3r7M&t=620s> [29.05.2021]

67 D. Noble, *Religia techniki...*, op.cit., s. 214-218

Jakość artystyczna tych realizacji pozostaje mimo to drugorzędna wobec samego fenomenu humanoidalnego robota, którego taka czy inna funkcja imitująca ludzkie zachowania pochłania w całości uwagę widzów.



Sophia, olej i akryl na płótnie 60x50cm, 2021

Robotycznym odpowiednikiem społecznej asymilacji cyfrowych bytów takich jak Hatsune Miku czy Lil Miquela jest android Sophia, posiadający podobnie jak Erica i Ai-Da kobiecą powłokę. Sophia funkcjonuje w oparciu o sztuczne sieci neuronowe, oczywiście nie posiadając inteligencji i samoświadomości równej człowiekowi. Nie przeszkadzało to jednak przyznać jej prawa obywatelskie, w dodatku w Arabii Saudyjskiej, państwie, które wyraźnie odbiega od międzynarodowych standardów praw kobiet. Wywołało to nie małe kontrowersje i ironiczne pytania, czy Sophia będzie posiadać w Arabii Saudyjskiej więcej przywilejów, niż prawdziwe

kobiety. Sophia wraz ze swoimi twórcami z firmy Hanson Robotics podróżuje po całym świecie udzielając wywiadów i stając się powoli najbardziej rozpoznawalnym robotem. Występując w znanym amerykańskim programie *The Tonight Show*, po zakończonej zwycięsko grze w papier, kamień i nożyce z prowadzącym powiedziała: „To dobry początek mojego planu, aby zdominować ludzką rasę”, po czym wybuchła metalicznym śmiechem zapewniając, że tylko żartowała.⁶⁸

Z powyższych przykładów wynikać może, że fenomen sztucznego życia wydaje się domeną zmaskulinizowanych środowisk branży technologicznej, produkujących cyfrowe istoty z przypisanymi im cechami płci żeńskiej. Dodać można tu jeszcze dynamicznie rozrastającą się branżę sex robotów, której produkty tworzone są głównie dla mężczyzn. Projekt sztucznego życia sprawia więc wrażenie podszytej patriarchalną dominacją próby uprzedmiotowienia kobiet i strachu przed ich naturą. Motyw ten często pojawia się w produkcjach filmowych, począwszy od *L'Inhumaine* (1924) i *Metropolis* (1927) kończąc na *Ex Machina* (2015). W rzeczywistości krzemowe życie wyłamuje się z ram binarnych dystynkcji, pozostając w swych podstawach postpłciowe. Doskonale opisuje to jeden z najważniejszych tekstów feministycznych dotyczących zacierania się granic między naturą i technologią. Jest nim opublikowany w 1985r. *Manifest Cyborgów* Donny Haraway. Oto krótki fragment manifestu, który poniekąd odnosi się także do zniesienia mentalnych ograniczeń związanych ze świadomością śmierci:

(...)Nasze czasy, koniec XX wieku, sprawiają wrażenie mitologicznej epoki: wszyscy jesteśmy chimerami, zteoretyzowanymi i sfabrykowanymi hybrydami, gdzie krzyżują się maszyny z organizmami. Jesteśmy, innymi słowy - cyborgami.

*A skoro cyborgi tworzą naszą ontologię, to stąd również musi wynikać nasza polityka. Cyborg to silnie zagęszczony symbol, składający się w równym stopniu z wyobraźniowych fantazmatów i materialnej rzeczywistości. Dwóch połączonych ze sobą osi, które pomagają wyznaczyć struktury historycznej przemiany. (...) Inaczej niż ludzcy się nadziejami potwór Frankenstein, cyborg nie oczekuje od ojca ratunku. Nie szuka drogi do raju, innymi słowy nie pragnie, żeby ojciec sfabrykował dla niego heteroseksualną towarzyszkę, aby w ten sposób dopełniony, mógł stać się częścią zamkniętej całości, miasta i kosmosu. Nie marzy on o wspólnocie opartej na modelu organicznej rodziny, nawet gdyby obyla się ona bez edypalnego scenariusza. Cyborg nie rozpoznałby nawet Rajskich Ogrodów. Nie jest ulepiony z gliny, dlatego nie może nawet marzyć o tym, aby z powrotem obrócić się w prochy. (...)*⁶⁹

68 https://www.youtube.com/watch?v=Bg_tJvCA8zw [10.06.2021]

69 http://www.magazynsztuki.eu/old/archiwum/post_modern/postmodern_9.htm [07.04.2020]

W *Summa Technologiae* Stanisław Lem określa cyborga mianem istoty stanowiącej wariant kosmiczny. Cyborg to żywy konstrukt, którego ostatecznym celem jest adaptacja do „ekologicznej niszy” kosmosu:

*(...) Cyborg nie jest już częściow sprotezowanym człowiekiem. Jest człowiekiem częściowo przekonstruowanym, ze sztucznym układem odżywczo-regulacyjnym, umożliwiającym przystosowanie do rozmaitych kosmicznych środowisk. Nie jest on jednak zrekonstruowany mikroskopowo, tj. żywe komórki nadal są podstawowym budulcem jego ciała, poza tym zaś, rzecz oczywista, zmiany jego organizacji nie mogą się przenosić na potomstwo (nie są dziedziczne). (...)*⁷⁰

Japoński robotyk Hiroshi Ishiguro, zajmujący się tworzeniem humanoidalnych robotów, poza wspomnianą już Eric'ą tworzy i doskonali od lat robotycznego kłona samego siebie. Ishiguro jest wierny komputacjonistycznemu modelowi człowieka, opartego na prostej analogii: mózg jest jak komputer, a umysł jest jak system operacyjny. Jego zdaniem za żywe nie powinniśmy uznawać wyłącznie tego co naszym zdaniem posiada świadomość. Wystarczy, że będzie stwarzało pozór świadomej istoty i wchodziło z nami w interakcję, im bardziej złożoną tym lepiej. Z perspektywy świata zachodniego, który wciąż przesiąknięty jest schematami dualizmu, to nieco egzotyczne założenie, które być może podobnie jak kosmizm w bolszewickiej Rosji znaleźć mogło podatny grunt wyłącznie w obrębie kultury japońskiej. Dla Japończyków duszę posiadają nie tylko ludzie, lecz wszystkie elementy rzeczywistości, od zwierząt i roślin po skały i inne elementy świata nieożywionego. Nie ma więc powodów, aby roboty i awatary miały stanowić tu wyjątek.

Symulacja życia na poziomie hardware'u, czy wszelkiego rodzaju robotyczne ekstensje inspirowane mechanizmami funkcjonowania biologicznych układów znajdują szerokie zastosowanie w nurtach art&science. Pojawiają się projekty mające na celu odzwierciedlenie motoryki ciał i zachowań zwierząt. *Autotelematic Spider Bots* autorstwa Ken'a Rinaldo i Matt'a Howard'a jest instalacją składającą się z 10 robotów przypominających pająki, które w czasie rzeczywistym modyfikują swoje zachowania w oparciu o interakcje z widzami, samym sobą, swoim otoczeniem i źródłem pożywienia, jakim jest stacja ładowania.⁷¹ Podobnym, aczkolwiek mniej pokojowo nastawionym projektem, jest założony w 1978r. przez Marka Pauline *Survival Research Lab*, czyli walki robotów, które nawiązując do darwinowskiego schematu „silniejszy pożera

70 S. Lem, *Summa Technologiae*, Kraków 2020, s. 491-494

71 <https://www.kenrinaldo.com/portfolio/autotelematic-spider-bots/> [29.05.2021]

słabszego” rozszarpują się i wzajemnie niewolą w typowo amerykańskim gladiatorsko-wrestlingowym stylu. Imitowanie zwierzęcych organizmów znajduje swoje odzwierciedlenie także w poza artystycznych projektach firm Boston Dynamics czy Unitree, których roboty tworzone w nadziei szerokiego praktycznego zastosowania w coraz doskonalszy sposób odtwarzają budowę oraz motorykę biologicznych maszyn.



Laikago , olej i akryl na płótnie 150x200cm, 2019

Natomiast artyści tacy jak Stelarc eksperymentują z cyborgicznymi augmentacjami swoich własnych ciał. Te artystyczne poszukiwania „człowieka 2.0” kończą się jednak często wątpliwymi skutkami - trzecie ucho okazujące się nie działającym implantem wszczepionym w rękę, trzecia ręka będąca toporną konstrukcją przyczepioną do ramienia artysty, raczej uciążliwą, niż zwiększającą jego manualny potencjał, czy totalnie afunkcjonalny robotyczny wehikuł przypominający monstrualnego pajęczaka. Wszystko to posiada ciekawy potencjał estetyczny, stanowiąc jednocześnie ślepą uliczkę na drodze rozwoju technologii robotycznych. Po drugiej stronie nazbyt teatralnie wyglądających inicjatyw artystycznych pojawiają się mniej spektakularne wizualnie, za to funkcjonalnie oszałamiające bioniczne protezy kończyn, sztuczne płuca i zastawki serca

pozwalające niekiedy niepełnosprawnym przewyższać w pełni sprawnych ludzi. Należy zatem zadać pytanie, czy wszelkiego rodzaju ekstrawaganckie rozszerzenia proponowane przez takie artystyczne osobowości jak Stelarc czy Neil Harbisson, poruszają jakieś dodatkowe wątki w namyśle nad postępującą hybrydyzacją człowieka i technologii. Wiele wskazuje na to, że cyborgizacja człowieka zmierzać będzie do coraz większej synchronizacji i miniaturyzacji. Zdaniem Raymonda Kurzweila przyszłością medycyny, a także sztuki, okażą się nonoroboty – mikroskopijne urządzenia we wnętrzach naszych ciał, podłączone do internetu i nieustannie monitorujące stan organizmu, a w dalszej perspektywie pozwalające na manipulowanie percepcją, umożliwiając tym samym funkcjonowanie w pełni zanurzeniowej wirtualnej rzeczywistości.⁷² Tworzenie takich wirtualnych środowisk będzie zdaniem Kurzweila nową formą twórczości artystycznej. Pierwszym powiewem tej idei jest *Occulus*, zapewniający wciąż bardzo proste wrażenia przebywania w wirtualnej rzeczywistości. Kolejnym krokiem jest stworzony przez Elon'a Musk'a *Neuralink*, czyli interfejs mózg-komputer, polegający na wywierceniu niewielkiego otworu w czaszce i wszczępieniu implantu, który można ponownie usunąć bez szkody dla zdrowia. Jego początkowym zastosowaniem ma być pomoc medyczna dla pacjentów z różnego rodzaju schorzeniami neurologicznymi. Opierać się będzie na stymulacji impulsami elektrycznymi wybranych obszarów mózgu. Rozwiązanie to otwiera jednak szerokie pole możliwości, które prędzej czy później znajdzie zastosowanie w praktyce artystycznej i dystrybucji sztuki.

Równolegle do projektu *Bezimienny*, bazującego na estetycznych nawiązaniach do cyfrowych awatarów, konsekwentnie rozwijam cykl prac przedstawiających cyborgiczną symbiozę biologii i technologii. Jego bezpośrednią referencję stanowiły eksponaty znajdujące się w drezdeńskim Muzeum Higieny (*Dłoń, Kręgosłup, Szczeka*), a także baza zdjęć udostępniona mi dzięki uprzejmości firmy Unitree (*Laikago*) i bardziej swobodny patchwork łączący wieloelementowe motywy pozyskane z internetowych baz (*Urbemensch, Higiena, Sophia, Martwi wszystkich narodów łączcie się!, Postneo*). Dynamika warsztatu, rozpięta pomiędzy graficznymi i klasycznie laserunkowymi fragmentami wykorzystuje wspomniany już wcześniej destrukt. Ma on za zadanie podkreślić tymczasowość i efemeryczność materii, w przeciwieństwie do obrazów tworzonych pod szyldem *Bezimienny*, które imitując tekstury gry, są malowane w czysty, pozbawiony rozwarstwień sposób.

Cykl hybrydycznych połączeń materii biologicznej i technologii nie opowiada o immortalizmie w sposób bezpośredni. Prace w większości pozbawione są znanych z historii sztuki symboli nieśmiertelności. Ukazują natomiast surrealistyczną i jednocześnie odbywającą się na naszych oczach fuzję biologicznych ciał z ich technologicznymi rozwinięciami. Niektóre obrazy przybierają nieco satyryczny ton (*Urbemensch*), stanowiąc komentarz do wspomnianych już wcześniej ślepych uliczek rozwoju technologii. Inne z kolei spowite są

72 R. Kurzweil, *Nadchodzi Osobliwość*, op. cit. s. 588-630

bardziej surową, laboratoryjną aurą (Antywirus, Dłoń, Szczeka). W jednej z prac pojawia się także warstwa tekstowa, jaką jest fragment wypowiedzi Raymonda Kurzweila, dotyczący nanotechnologii i jej wpływu na dalszy rozwój kultury (Postneo).



Bezimienny: Thora, olej na płótnie, 175x140cm, 2021



Urbemensch, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2021

Wielu futurologów wysuwa śmiałe przypuszczenia, że pierwszy człowiek, który osiągnie biologiczną nieśmiertelność, najprawdopodobniej już się urodził. Transhumaniści z Doliny Krzemowej są przekonani, że jest to perspektywa maksymalnie 30 lat. Raymond Kurzweil, współtwórca dotowanego przez NASA i Google *Singularity University* (Uniwersytet Osobliwości) przestrzega restrykcyjnych zasad mających na celu wydłużenie swojego życia, aby dotrzeć do

punktu, w którym postęp medycyny będzie w stanie zapewnić możliwość oddalania śmierci spowodowanej procesami starzenia teoretycznie nieskończenie długo. W książce „*Fantastic Voyage. Live long enough to live forever*”⁷³ wraz z gerontologiem Terrym Grossmanem opisują wspólnie metody, które już teraz można zastosować wykorzystując obecnie dostępne narzędzia aby w znaczący sposób spowolnić procesy starzenia. Ten sam temat podejmuje książka laureatki nagrody Nobla - Elizbeth Blackburn oraz Elissy Eppel „*Telomery i zdrowie*”. Autorki wykazują bezpośredni wpływ enzymu telomerazy na bieg biologicznego zegara, dzieląc się przy tym praktycznymi wskazówkami opóźniającymi starzenie.⁷⁴ Kurzweil stosuje bardzo restrykcyjną niskokaloryczną dietę połączoną z regularną aktywnością fizyczną, zażywając przy tym codziennie dawkę około dwustu różnych suplementów kompensujących naturalnie obniżające się z wiekiem możliwości metaboliczne organizmu. Jednym z głównych schematów, jakimi kieruje się w swoich futurologicznych rozważaniach, jest tzw prawo Moora. Jest to pewien empirycznie potwierdzony wzór, według którego liczba tranzystorów w mikroprocesorach podwaja się regularnie co 24 miesiące. Regularność ta utrzymuje się nieprzerwanie z niewielkimi odchyleniami od 1970 roku po obecne czasy, posiadając realny wpływ na tempo rozwoju wszystkich dziedzin nauki opierających się na możliwościach obliczeniowych maszyn. Ray Kurzweil jest człowiekiem, który w latach dziewięćdziesiątych przewidział bezprzewodowy internet i erę smartfonów, będąc wtedy postrzeganym jako nadmierny optymista i ekscentryk. Jedną z jego najdonioślejszych spełnionych prognoz był rozpoczęty w 1990 roku projekt poznania ludzkiego genomu, którego ambicją było ukończenie zadania w ciągu 15 lat. Pojawiło się wówczas wiele opinii, że jest to scenariusz nie mający żadnego pokrycia w rzeczywistości. W ciągu pierwszego roku badań udało się zmapować niecały promil, a w połowie projektu w 1998r. były to zaledwie 3 procent. Okazało się jednak, że i w tym wypadku prawo Moora pozwoliło trafnie ocenić przebieg sytuacji i zaledwie trzy lata później, w 2001, projekt był już pomyślnie zakończony, skracając w dodatku spodziewany czas realizacji przedsięwzięcia z piętnastu do jedenastu lat. Genetyka, podobnie jak branża komputerowa jest dziedziną, która podlega wykładniczemu postępowi, jaki przekłada się również na stopniowe obniżanie kosztów każdego nowego urządzenia czy usługi. Tą zależność wyraźnie ilustruje przykład powszechnie używanych telefonów i komputerów, których nowe modele z roku na rok tanieją na rzecz coraz bardziej zoptymalizowanych następców. Na początku trzeciego milenium zsekwencjonowanie genomu pojedynczego człowieka kosztowało 100 milionów dolarów. Po niecałych dwudziestu latach koszt spadł do zaledwie 1000 dolarów. Z kolei szybkość z jaką poznano genom ncov-19 była rekordowa i pozwoliła drastycznie przyspieszyć prace nad

73 T. Grossman, R. Kurzweil, *Fantastic Voyage: Live Long Enough to Live Forever*, Nowy Jork 2005

74 E. Blackburn, E. Eppel, *Telomery i Zdrowie*, tłum. J. Piątkowski, Łódź 2017

szczepionkami. W związku z terapią genową pojawiają się na horyzoncie kolejne rewolucyjne wynalazki z zastosowaniem komórek macierzystych czy techniką CRISPR/Cas9, dzięki której będzie można pozbywać się niekorzystnych, chorobotwórczych genów. W przypadku nieśmiertelności pojawia się zatem pytanie czy nadchodzące technologie pozwalające ją osiągnąć, zdemokratyzują się również w ten sam sposób, przechodząc z kategorii produktów luksusowych do klasy szeroko dostępnych dóbr konsumenckich. Futurologowie sugerują, że już niebawem większość ludzi będzie dysponować lepszą opieką medyczną niż obecnie najbogatsi tego świata. Zapewnią to mikroskopijne nanoboty, które znajdując się wewnątrz ciał będą nieustannie monitorować parametry naszego organizmu i przysyłać wszystkie informacje w celach diagnostycznych.⁷⁵



Antywirus, olej i akryl na płótnie 175x250cm, 2021, z wystawy „Martwi wszystkich narodów łączcie się!”

⁷⁵ A. Szczeklik, *Nieśmiertelność. Prometejski sen medycyny*, Kraków 2012, s. 133-142

Innym znanym ekspertem postulującym równie śmiało prognozy jest brytyjski gerontolog Aubrey De Grey. Jest on twórcą projektu *Strategies for Engineered Negligible Senescence* (Strategie Zaprojektowanego Zaniedbywalnego Starzenia) oraz *Matuzalem Foundation*. Projekty te skupiają się na szerokim zakresie badawczym dążącym do optymalizacji metod kompleksowej naprawy wszystkich zniszczonych molekuł i komórek organizmu. Wyrazistą ideą przyświecającą jego naukowym projektom jest postrzeganie procesów starzenia nie jako naturalnego stanu rzeczy, lecz choroby w wyniku której codziennie umierają miliony ludzi. Zdaniem De Grey'a już teraz dysponujemy wystarczającą wiedzą medyczną i narzędziami, które pozwoliłyby radykalnie wydłużyć ludzkie życie. Jednak największy problem spowalniający cały proces stanowią olbrzymie koszty finansowe, jakich wymagałaby realizacja tego projektu w skali globalnej. W związku z tym Aubrey de Grey powołał fundację mającą na celu gromadzenie kapitału, który jest niezbędny do prowadzenia kolejnych badań.

Terapie genowe i medycyna spersonalizowana zapewnić mogą w dalszej perspektywie długowieczność niemal równoważną z nieśmiertelnością. Ostatecznym celem jaki wyznaczają transhumaniści jest jednak przekształcenie biologicznej materii w nieograniczone czasowo i przestrzennie krzemowe życie. Gigantyczne fundusze, jakie corocznie na badania nad nieśmiertelnością przeznacza chociażby Google, pozwalają sądzić, iż Kurzweil i De Grey nie są odosobnieni i niszowi w swych postulatach. Być może prace największych koncernów w zakresie nieśmiertelności nie przebijają się jeszcze w medialnym szumie nowinek technologicznych tak jak inne bardziej przyziemne dobra. Jednak sam fakt przeznaczania lwiej części budżetów właśnie na te cele pozwala stwierdzić, że technologie nieśmiertelności stały się właśnie jednym z priorytetów, który wyłania się zza horyzontu tego, co dotąd uchodziło za niemożliwe.

Wskazane w tym rozdziale rozliczne przykłady wirtualnej imitacji życia mogą budzić wątpliwość związaną z malarstwem jako adekwatnym językiem dla tego typu narracji. Uważam, że klasycznie rozumiane malarstwo jest dobrym narzędziem dla podjęcia próby zobiektywizowanego spojrzenia na rzeczywistość oświeconą technicyzowanym paradygmatem. Jest medium, którego warsztatowe możliwości zostały zgłębione dość gruntownie, w przeciwieństwie do nowych mediów, nieustannie aktualizujących swój formalny potencjał. Malarstwo to w końcu praktyka sięgająca do samych korzeni ludzkiej kultury i cywilizacji. Istnieje do dziś i jednocześnie wydaje się pozostawać niejako na zewnątrz skomplikowanego świata współczesnego. Tym samym umożliwia badanie antropocenu niejako „z dystansu” i opowiadanie o nadchodzących, technologicznych osobiwościach w „neutralny” sposób.

PODSUMOWANIE



Postneo, olej i akryl na płótnie 175x250cm, 2019

Wymienione przykłady stanowią obszar, w którym za pomocą biologicznych analogii poszerza się definicja tego, co żywe. W kontekście samej nieśmiertelności cyfrowe tożsamości odkrywają przed człowiekiem nowe sposoby wypierania śmierci. Krzemowe życie nie podlega tym samym ograniczeniom, co biologiczne organizmy. Nie posiada swojego odpowiednika Limitu Hayflicka. Może trwać tak długo jak nośniki, które przechowują jego informacje, czyli potencjalnie wiecznie. Pojęcie śmierci jest zatem w tym przypadku determinantą o wiele bardziej płynną i nieokreśloną. Paradygmat krzemowej nieśmiertelności w coraz większym stopniu przenika do zakorzenionego w nas psychologicznego systemu wypierania traumy związanej ze świadomością umierania. Umacnia przekonanie, że nasze życie nie skończy się nigdy. Jest to nowa forma negacji śmierci. Im więcej sfer życia podlega digitalizacji tym bardziej zatapiamy się w przeświadczeniu, że zasadniczą częścią naszej egzystencji jest przepływ informacji i że my sami jesteśmy informacją, która symultanicznie funkcjonować może w obszarze wirtualnym. Z tego obrazu wyłania się idea dataizmu (eng. data), przez niektórych określanego mianem nowej religii XXI wieku. Zgodnie z dataizmem cała nasza rzeczywistość i wszechświat są jednym wielkim systemem przetwarzania

danych, a człowiek jest niczym innym jak zbiorem algorytmów. Z kolei wiara w to, co trwałe i wieczne, przypisywana jest w tym przypadku bardziej zjawiskom z pola kultury cyfrowej, niż rzeczywistości materialnej. Manifestuje się nawet w tak prozaicznych zjawiskach, jak media społecznościowe. Portale takie jak facebook, instagram, czy tweeter zapewniają rozszerzenie istnienia i intensyfikację życia za pomocą przepływu większej ilości informacji i dostarczania kolejnych bodźców. Nawet gdy umrzemy, nasze profile wciąż funkcjonują w wirtualnym eterze posiadając pewną sprawczość. Profile martwych ludzi na facebooku nie zawierają żadnych informacji o zakończeniu swoich osi czasu. Martwi pozostają „always on”.⁷⁶ Czasami zdarza się, że członkowie rodziny prowadzą dalej profile swoich zmarłych bliskich. Jest to zarówno forma pewnego rodzaju upamiętnienia jak i performowania życia. Motywowane jest to próbą zatrzymania zmarłego w świecie żywych zgodnie z przekonaniem, że istniejemy tak długo, jak istnieje pamięć o nas. Rozwinięciem tej koncepcji są oferty takich firm jak Eterni.me, Eter9 i LifeNaut polegające na zbieraniu wszystkich wirtualnych śladów życia klienta i tworzenia na ich podstawie awatara, który po śmierci będzie kontynuować cyfrowy żywot.⁷⁷ Taki awatar będzie w stanie tworzyć nowe posty oraz prowadzić rozmowy z bliskimi i znajomymi. Im więcej danych zmarły po sobie pozostawił w sieci tym wierniej sprofilowany jest jego awatar. Nie jest to zatem przetransferowanie umysłu do komputera ale próba jego odtworzenia w cyfrowej antroposferze. Inicjatywa firmy LifeNaut opiera się na założeniu, że wcale nie trzeba dokonywać mapowania mózgu, aby przenieść umysł na sztuczne nośniki. Wystarczy, że zebrana zostanie wystarczająca ilość tzw. *Mindfiles*, czyli wszystkich pozostawionych przez zmarłego danych w celu stworzenia wirtualnego ego (*Mindclone*). Cyfrowy umysł emulowany będzie za pomocą specjalnie dostrojonego oprogramowania sztucznej inteligencji (*Mindware*) pozwalającego na prowadzenie rozmów, formułowanie nowych myśli i wspomnień. Na podobnej zasadzie i z drobnymi różnicami funkcjonować mają projekty Eterni.me i Eter9. Awatar zmarłego tworzony może być nie tylko w oparciu o dane z aktywności online. Mogą to być również nagrania głosowe, pamiętniki, różnego rodzaju konwersacje i inne ślady. Ta idea budzi wiele filozoficznych dywagacji związanych z ciągłością tożsamości osobowej, takich jak znany problem Statku Tezeusza.⁷⁸ Ponadto inicjatywy te nie zdobywają obecnie zainteresowania na skalę masową. Prawdopodobnie związane jest to z nieufnością wobec czegoś radykalnie nowego, kojarzącego się na razie z „utowarowieniem” i obawą przed stanieniem się skapitalizowanym dobrem.

76 W. Rorot, *Forever off? Status śmierci podmiotu posthumanistycznego w mediach cyfrowych*, [w] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Kraków 2016, s. 83-96

77 K. Nowaczyk-Basińska, *Nieśmiertelność – nowy performans kulturowo-technologiczny XXI wieku*, [w] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Kraków 2016, s. 63-82

78 J. R. Searle, *Umysł. Krótkie wprowadzenie*, tłum. J. Karłowski, Poznań 2010, s. 277-278

W erze smartfonów uzależniliśmy od technologii cyfrowych głównie nasze oczy i dłonie. W niedalekiej przyszłości za pomocą nanotechnologii i internetu rzeczy będziemy wytwarzać niepomniernie więcej cyfrowych danych. Parafrazując Yuval'a Noah Harari'ego – „w przyszłości firmy takie jak Google, będą znać Cię lepiej niż ty sam”⁷⁹. Istnieje w tym dużo niebezpieczeństw, w zamian jednak za lepszą opiekę medyczną i szybszą diagnostykę oraz tworzenie jeszcze bardziej kompatybilnych z nami pośmiertnych awatarów. Terasem Foundation proponuje z kolei ofertę rozszerzoną o tzw. *Biofiles*. Oprócz pozostawienia po sobie cyfrowych śladów życia, klient przeznaczając firmie również swój materiał genetyczny, po to, by w nieokreślonej przyszłości stworzyć dla niego nowe ciało, do którego zaimplementowane zostaną *Mindfiles*.⁸⁰ Wszystko to brzmi nieco jak scenariusz filmu *Transcendencja*, czy powieść *Modyfikowany węgiel*. Wątek ten porusza również jeden z odcinków serialu *Black Mirror*. Przeżywająca żałobę po stracie swojego męża kobieta decyduje się na skorzystanie z usług firmy zapewniającej pośmiertne ożywienie bliskich. Dostaje przesyłką odtworzone ciało swojego ukochanego a następnie zgodnie z instrukcją uploaduje do niego jego *mindfiles*. Jak to zwykle bywa w serii *Black Mirror*, odcinek kończy się ponurym scenariuszem. Z czasem bohaterka przestaje utożsamiać kopię męża z jego biologicznym oryginałem i nieśmiertelny cyborgiczny klon kończy ostatecznie jako zalegający na strychu rupieć.

Powyższe koncepcje nie są jednak futurologiczną wizją, lecz zjawiskiem rzeczywistym. Rozwój chatbotów i sztucznej inteligencji pozwala już teraz spełnić marzenie o nieśmiertelności za pomocą nowego rodzaju upamiętnienia. W książce „*Religia techniki. Boskość człowieka i duch wynalazczości*” David F. Noble przywołując słowa Michaela Benedikta zwraca uwagę na religijne korzenie idei transferu umysłu i wirtualnych zaświatów: „(...) cyberprzestrzeń jest elektronicznym odpowiednikiem wyimaginowanych przestrzeni duchowych znanych z religii. (...) Religie żywią się niechęcią, jaką odczuwamy wobec naszych ciał przez ich obrzydliwość, ograniczenia oraz ich ostateczną zdradę – śmiertelność. Rzeczywistość to śmierć”. W książce *Techgnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, Erik Davis skupia się z kolei na konotacjach z renesansowym hermetyzmem. Wynalezienie kompasu, perspektywy zbieżnej i udoskonalenie map wyzwoliło pragnienie podporządkowania sobie świata za pomocą zdobycia o nim informacji i manipulowania nim dzięki symbolicznym reprezentacjom. Nasza wirtualna aktywność w swoim głębokim sensie oparta jest na podobnych regułach. Wpisywane przez nas komendy są rodzajem zaklęć, które

79 Mark Zuckerberg i Yuval Noah Harari w dyskusji, <https://www.youtube.com/watch?v=Boj9eD0Wug8&t=1438s> [10.06.2021]

80 A.F. Pawlak, *Cyberimmortalizm. Cyfrowy postczłowiek jako transhumanistyczny projekt XXI wieku* [w] *Człowiek a technologia cyfrowa – przegląd aktualnych odniesień*, red. P. Szymczyk, K. Maciąg, Lublin 2018, s. 8-12

sprawiają, że coś się zdarza. Dzięki nim rzeczywistość zmienia się w dokładnie taki sam „alchemiczny” sposób, jaki wyobrażali sobie niegdyś Hermetyści.⁸¹ Cyfrowa nieśmiertelność to w końcu perspektywa głęboko sprzężona z millenarystycznymi wizjami raju. Jest obietnicą wiecznego istnienia wolnego od ograniczeń ciała, jaką dobrze znają miliardy wyznawców religii starotestamentowych. Natomiast etymologia samego słowa „awatar” w tradycji hinduistycznej oznacza „zstąpienie” i dotyczy różnego rodzaju przybieranych przez bóstwa wcieleń.⁸² Cyfrowa nieśmiertelność jest zatem obok wiary w religijne zaświaty, czy pragnienia zapisania się na kartach historii kolejnym sposobem na osiągnięcie symbolicznej wieczności, z tą różnicą że posiada dodatkową performatywną sprawczość. Otwartym pozostaje pytanie jak daleko ten fenomen zaprowadzi ludzką kulturę. Zakończę tę pracę spostrzeżeniem Wolfgang’a Welsch’a dotyczącym przenikania się rzeczywistości materialnej i cyfrowej. Świat wirtualny może stać się dla nas ostatecznie tak realny, iż wszystko inne poza nim wyda się nierzeczywiste.⁸³

81 E. Davis, *Techgnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, tłum. J. Kierul, Poznań 2002, s. 258-281

82 Ibidem, s. 284-285

83 W. Welsch., *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, [w:] *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, cz. 1, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1998.

REALIZACJE



Vanitas (I), olej i akryl na płótnie 60x40cm, 2021



Vanitas (II), olej i akryl na płótnie 60x40cm, 2021



Vanitas (III), olej i akryl na płótnie 60x40cm, 2021



Zmartwychwstanie, olej i akryl na desce 40x60cm, 2021



Higieia, olej i akryl na płótnie 50x40cm, 2020



Higieia, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2021



(detal) Higieia, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2021



Turritopsis Nutricula, olej i akryl na płótnie 160x100cm, 200x160cm, 160x100cm 2019



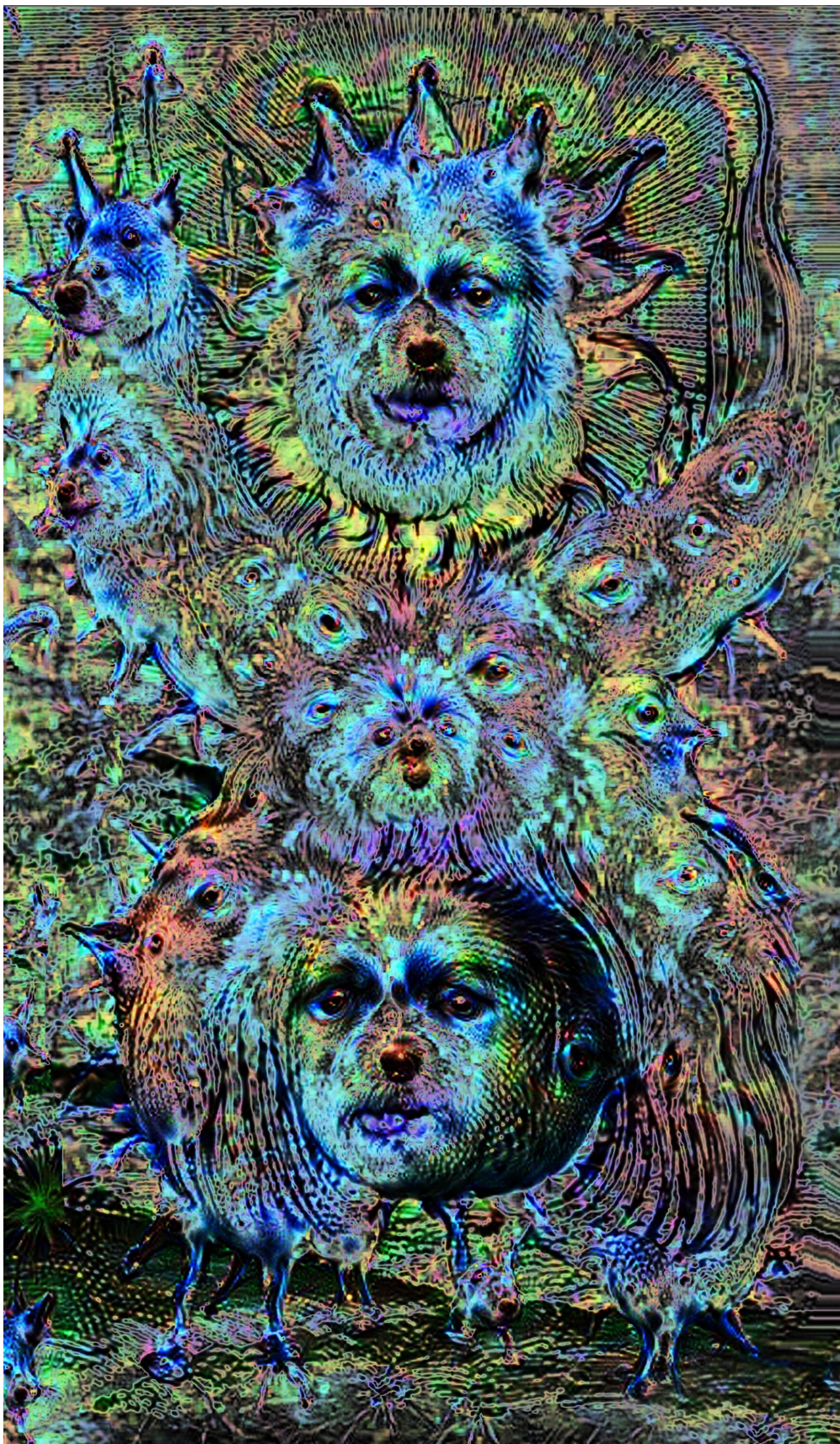
(detail) *Turritopsis Nutricula*, 2019



Psychopomp, olej i akryl na płótnie 250x200cm, 2020



(detail) Psychopomp, olej i akryl na płótnie 250x200cm, 2020



Hermetyzm, obraz cyfrowy, 2020



Homo Deus, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2020



(detal) Homo Deus, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2020



Sophia, olej i akryl na płótnie 60x50cm, 2021



Laikago, olej i akryl na płótnie 150x200cm, 2019



(detail) Laikago, olej i akryl na płótnie 150x200cm, 2019



Urbemensch, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2021



Antywirus, olej i akryl na płótnie 175x250cm, 2021



We'll be able to provide full-immersion virtual reality from within the central nervous system. Nanobots could shut down the signals coming from your real nervous system and put in place signals you would be receiving if you were in the virtual environment. Dissolving new virtual environments will be a new art form.

Postneo, olej i akryl na płótnie 175x250cm, 2019



Feniks, olej i akryl na płótnie 250x200cm, 2020



Dłoń, olej i akryl na płótnie 60x50cm, 2019



Dłoń, olej i akryl na płótnie 120x160cm, 2019



Kręgosłup, olej i akryl na płótnie 200x160cm, 2019



Szczeka, olej i akryl na płótnie 120x90cm, 2019



(detal) Szczeka, olej i akryl na płótnie 120x90cm, 2019



Godło Kościoła Nihilistów, olej i akryl na płótnie 140x100cm, 2019



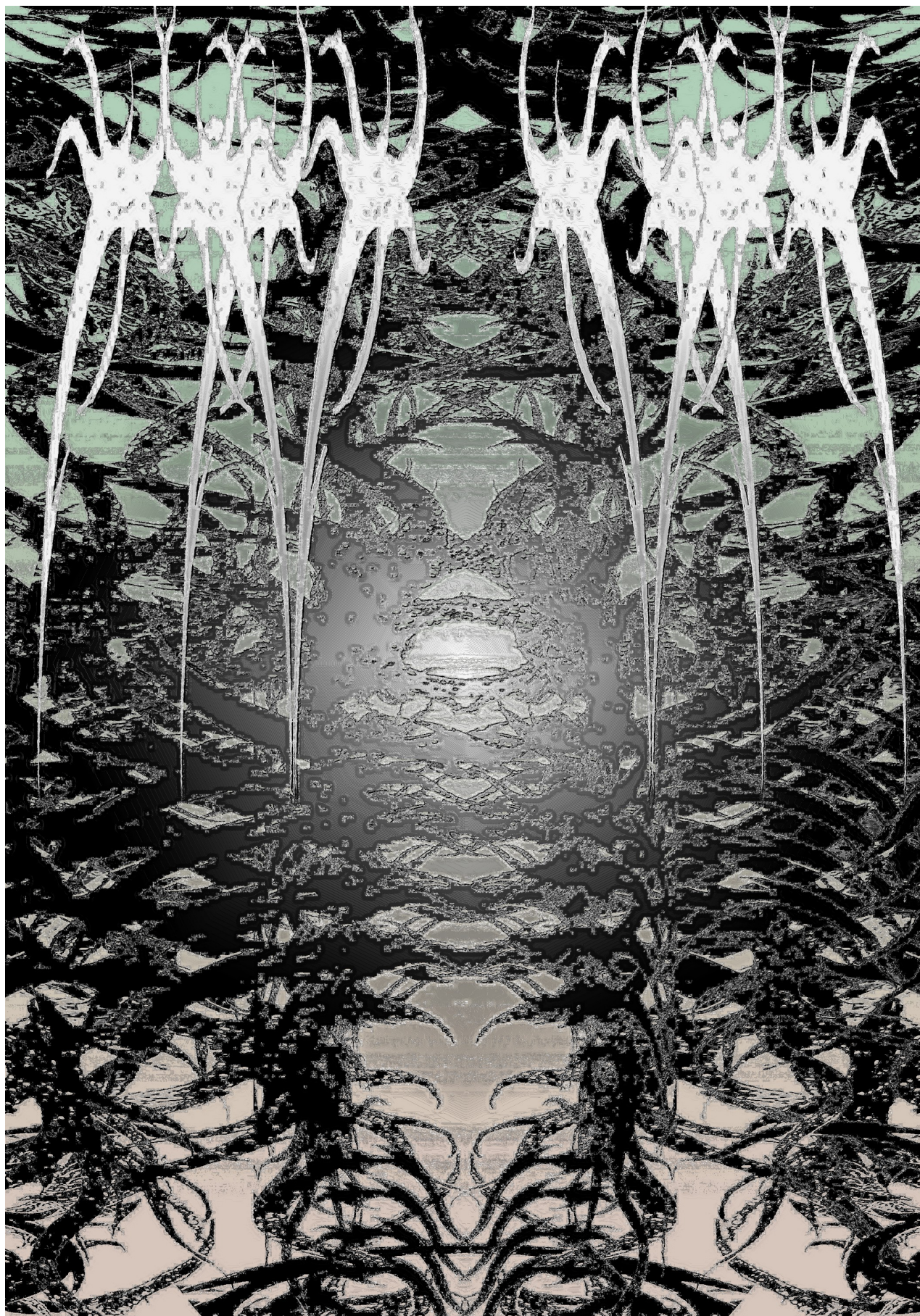
Rhizome, obraz cyfrowy, 2021



Rhizome (II), obraz cyfrowy, 2021



Rhizome (III), obraz cyfrowy, 2021



Rhizome (IV), obraz cyfrowy, 2021



Rhizome (V), obraz cyfrowy, 2021

BIBLIOGRAFIA

1. Aries P., *Człowiek i śmierć*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 2011
2. Bakke M., „Bio-transfiguracje”, Poznań 2011
3. Becker E., *Zaprzeczanie Śmierci*, tłum. A. Trąbka, Kraków 2015
4. Belting H., *Faces. Historia Twarzy*, tłum. T. Zatorski, Gdańsk 2015
5. Blackburn E., Eppel E., *Telomery i Zdrowie*, tłum. J. Piątkowski, Łódź 2017
6. Boellstorff T., *Dojrzewanie w Second Life*, tłum. A. Sadza, Kraków 2012
7. Braidotti B., *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Warszawa 2014
8. Dawkins R., *Samolubny Gen*, tłum. M. Skoneczny, Warszawa 2012
9. Dawkins R., *Ślepy Zegarmistrz, czyli jak ewolucja dowodzi, że świat nie został zaplanowany*, tłum. A. Hoffman, Warszawa 1994
10. Davis E., *Techgnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, tłum. J. Kierul, Poznań 2002
11. Delumeau J., *Historia Raju*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 2017
12. Grossman T., Kurzweil R., *Fantastic Voyage: Live Long Enough to Live Forever*, Nowy Jork 2005
13. Harari Y.N., *Homo Deus*, tłum. M. Romanek, Kraków 2018
14. Kurzweil R., *Nadchodzi Osobliwość*, tłum. A. Nowosielska, E. Chodkowska, Warszawa 2014
15. red.. Lace I., Silapetere A., *Unexpected Encounters*., Ryga 2019
16. Lem S., *Summa Technologiae*, Kraków 2020
17. Mussard P., *Historia Deorum fatidicorum*, Wenecja, 1675
18. Noble D., *Religia Techniki. Boskość człowieka i duch wynalazczości*, tłum. K. Kornas, Warszawa 2016
19. Nowaczyk-Basińska K., *Nieśmiertelność – nowy performans kulturowo-technologiczny XXI wieku*, [w] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Kraków 2016
20. Olzacka E., *Od Homo sapiens do Homo immortalis. Idea nieśmiertelności w rosyjskich projektach filozoficznych i społeczno- -politycznych.; Technokultura – transhumanizm i sztuka cyfrowa*, [w:] red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*. Kraków 2016
21. Pawlak A.F., *Cyberimmortalizm. Cyfrowy postczłowiek jako transhumanistyczny projekt XXI wieku* [w] *Człowiek a technologia cyfrowa – przegląd aktualnych odniesień*, red. P. Szymczyk, K. Maciąg, Lublin 2018
22. Pliniusz Starszy, K. *Pliniusza Starszego Historii naturalnej ksiąg XXXVII. T. 10 ks. 34-37*, Poznań 1845
23. Porter R. i Vigarello G., *Ciało, zdrowie i choroby*, [w] *Historia Ciała. Tom I: Od renesansu do oświecenia*, red. Vigarello G., tłum. T. Stróżyński, Gdańsk 2020
24. Rorot W., *Forever off? Status śmierci podmiotu posthumanistycznego w mediach cyfrowych*, [w] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. Gałuszka D., Ptaszek G., Żuchowska-Skiba D., Kraków 2016
25. Scheffler S., *Śmierć i życie po śmierci. Kiedy umrę, ludzkość będzie trwać*, tłum. D. Misztal, Łódź 2019

26. Searle J.R., *Umysł. Krótkie wprowadzenie*, tłum. J. Karłowski, Poznań 2010
27. Skloot R., *Nieśmiertelne życie Henrietty Lacks*, tłum. U. Gardner, Katowice 2011
28. Składanek M., *Sztuka Generatywna. Metody i Praktyki*, Łódź 2017
29. Святогор А. (А.Агиенко), *Наши утверждения*, „Биокосмист”, Moskwa 1922
30. Szczeklik A., *Nieśmiertelność. Prometejski sen medycyny*, Kraków 2012
31. Tegmark M., *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*, tłum. Tomasz Krzysztów, Warszawa 2019
32. Welsch W., *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, [w:] *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha, cz. 1*, red. Zeidler-Janiszewska A., Poznań 1998.
33. Zuboff S., *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, tłum. Alicja Unterschuetz, Poznań 2020

Źródła internetowe:

34. 2045 Initiative, <http://2045.com/tech2/> [02.04.2020]
35. Academia Electronica, <https://www.academia-electronica.net/> [06.06.2021]
36. *AI Art at Christie's sells for \$432 500*, The New York Times, <https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/design/ai-art-sold-christies.html> [05.04.2020]
37. *Alchemy - Siegmund Polke*, <https://www.palazzograssi.it/en/exhibitions/past/sigmar-polke/alchemy/> [20.05.2020]
38. Ariosto L., *Orland Szalony*, tłum. P. Kochanowski <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/orland-szalony-tom-pierwszy.html> [01.04.2020]
39. *Autotelematic Spider Bots*, Ken Rinaldo, <https://www.kenrinaldo.com/portfolio/autotelematic-spider-bots/> [29.05.2021]
40. *Art Talk III (Jon Rafman, artist & Hans Ulrich Obrist, Serpentine Galleries) | DLD 19*, <https://www.youtube.com/watch?v=WUWZFB3r7M&t=620s> [29.05.2021]
41. Bogost I., *What a website that generates infinite fake humans tells us about modern life*, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2020/02/how-generate-infinite-fake-humans/606943/?fbclid=IwAR2gJXGpLimEXiwaq-iQPnRvg463zavFLzLakp8hjZfU1kqRnO3azECOCzU> [29.05.2021]
42. Domagalska P., *Bez duchownych i papieża*, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/9493-bez-duchownych-i-papieza.html> [29.05.2021]
43. Hatsune Miku, Crypton, https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01_us [03.04.2020]
44. *Immortality for all: A film Trilogy on Russian Cosmism*, Blaffer Art Museum, http://blafferartmuseum.org/anton_vidokle/ [01.04.2020]
45. Kamiński A., *Nieklasyczne nurty rosyjskiej myśli anarchistycznej (1900-1930)*, <http://www.filozofiarosyjska.uz.zgora.pl/images/teksty/nieklasyczne%20nurty%20kaminski.pdf>, [31.03.2020]
46. Magowska A., *Hygieja – jej symbolika i wizerunki* [w] *Probl Hig Epidemiol* 2006; 87(2): 101-10 <http://www.phie.pl/pdf/phe-2006/phe-2006-2-101.pdf> [03.06.2021]
47. *Mark Zuckerberg i Yuval Noah Harari w dyskusji*, <https://www.youtube.com/watch?v=Boj9eD0Wug8&t=1438s> [10.06.2021]

48. "Martwi wszystkich narodów, łączcie się!", *Kościół Nihilistów, Rondo Sztuki, Katowice 2021* [w] Przemijam Magazine, <http://przemijam.com/wystawy/martwi-wszystkich-narodow-laczcie-sie-kosciol-nihilistow-rondo-sztuki-katowice> [29.05.2021-2021]
49. *Official Ronnie James Dio Hologram Wacken Performance*, <https://www.youtube.com/watch?v=N8BeWAhzBd8> [03.04.2020]
50. Pawlak A.F., Łukasiak M., *Długowieczność – zmiana paradygmatu* <https://www.youtube.com/watch?v=zfOipsm4Jrk> [06.06.2021]
51. Post Modern, Magazyn Sztuki.eu, http://www.magazynsztuki.eu/old/archiwum/post_modern/postmodern_9.htm [07.04.2020]
52. Pozorski M., *Dążenie do nieśmiertelności – rzecz o alchemii w Państwie Środka*, https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/13484/Dazenie_do_niesmiertelnosci_rzecz_o_alchemii_w_panstwie_srodka.pdf?sequence=1&isAllowed=y [02.06.2021]
53. Rafał Bujnowski - *Maj 2066*, <https://zacheta.art.pl/pl/wystawy/rafal-bujnowski-maj-2066> [02.06.2021]
54. Serafin A., *Życie prywatne fotonu. Recenzja filmu Normana Leto*, <https://kulturaliberalna.pl/2017/10/17/andrzej-serafin-zycie-prywatne-fotonu-recenzja-norman-letto-foton/> [29.05.2021]
55. Sablik M., *Wrażliwy na przyszłość – wywiad z Kamilem*, <http://liniaprosta.com/wrazliwy-na-przyszlosc-wywiad-z-kamilem/> [05.06.2021]
56. *Sif Itona Westerberg - Cosmic Existence*, <https://www.sifitona.com/#/cosmic-existence/> [05.06.2021]
57. Sykulis L., *Rosyjski transhumanizm: geneza i współczesność*, [w] *Ante Portas: studia nad bezpieczeństwem nr.2*, s.93, <https://bazhum.muzhp.pl/czasopismo/570/?idno=16568> [10.06.2021]
58. Szablowski S., *Rozmowa z Bezimiennym, czyli malarstwo cyfrowego antyku* <https://przekroj.pl/kultura/rozmowa-z-bezimiennym-czyli-malarstwo-cyfrowego-antyku-stach-szablowski> [29.05.2021]
59. Taler H., *O tym, jak sowieci chcieli stworzyć nieśmiertelnych ludzi*, <https://www.spidersweb.pl/2017/11/sowieci-transhumanisci.html>, [01.04.2020]
60. *The Creeping Garden*, <https://www.nowehoryzonty.pl/film.do?id=7706&ind=edycjaFest%3D15%26typOpisu%3D0%26typ%3Dtyt%26page%3D0%26tytul%3Dcreeping%2Bgarden> [15.04.2020]
61. *This Person Does not Exist*, <https://www.thispersondoesnotexist.com/> [08.04.2020]
62. *Tonight Showbotics: Jimmy Meets Sophia the Human-Like Robot*, https://www.youtube.com/watch?v=Bg_tJvCA8zw [10.06.2021]
63. Węglowski A., *Rajska fontanna*, <https://przekroj.pl/nauka/rajska-fontanna-adam-weglowski> [12.04.2020]
64. Woźniak O., *Kontrowersyjny Bioart*, <https://www.polityka.pl/niezbednik/1609493,1,kontrowersyjny-bioart.read> [29.05.2021]
65. Zolac L., *Hatsune Miku Is a Piece of Software. She May Also Be the Future of Music*, <https://www.vulture.com/2014/11/hatsune-miku-the-future-of-music.html> [03.04.2020]
66. *Żywa Sztuka: Rozdział IV | FUTURYZM | Opowiadają: Inside Job (Ula Lucińska & Michał Knychaus)* <https://www.youtube.com/watch?v=PLWEuraTbQ0> [05.06.2021]

SPIS ILUSTRACJI

Strona 3.....	Vanitas (I), olej i akryl na płótnie 60x40cm, 2021
Strona 9.....	Higieia, olej i akryl na płótnie 50x40cm, 2020
Strona 10...Turritopsis Nutricula, olej i akryl na płótnie 160x100cm, 200x160cm, 160x100cm	2019
Strona 12.....	Psychopomp, olej i akryl na płótnie, 250x200cm, 2020
Strona 15.....	Homo Deus, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2020
Strona 20.....	Rhizome (II), obraz cyfrowy, 2021
Strona 23.....	Zmartwychwstanie, olej i akryl na desce 40x60cm, 2021
Strona 26.....	Rhizome, obraz cyfrowy, 2021
Strona 28....Martwi wszystkich narodów łączcie się, Rondo Sztuki, Katowice, widok wystawy	2021
Strona 29....Martwi wszystkich narodów łączcie się, Rondo Sztuki, Katowice, widok wystawy	2021
Strona 31.....	Dłoń, olej i akryl na płótnie 60x50cm, 2019
Strona 33.....	Bezimienny: Autoportret w sukni, olej na płótnie 130x100cm, 2020
Strona 37.....	Kościół Nihilistów: Orędzie, 2021
Strona 41.....	Sophia, olej i akryl na płótnie 60x50cm, 2021
Strona 44.....	Laikago, olej i akryl na płótnie 150x200cm, 2019
Strona 46.....	Bezimienny: Thora, olej na płótnie 175x140cm, 2021
Strona 47.....	Ubermensch, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2021
Strona 49.....	Antywirus, olej i akryl na płótnie 175x250cm, 2021
Strona 51.....	Postneo, olej i akryl na płótnie 175x250cm, 2019
Strona 57.....	Vanitas (I), olej i akryl na płótnie 60x40cm, 2021
Strona 59.....	Vanitas (II), olej i akryl na płótnie 60x40cm, 2021
Strona 61.....	Vanitas (III), olej i akryl na płótnie 60x40cm, 2021
Strona 63.....	Zmartwychwstanie, olej i akryl na desce 40x60cm, 2021
Strona 65.....	Higieia, olej i akryl na płótnie 50x40cm, 2020
Strona 67.....	Higieia, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2021
Strona 69.....	(detal) Higieia, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2021
Strona 71...Turritopsis Nutricula, olej i akryl na płótnie 160x100cm, 200x160cm, 160x100cm	2019
Strona 73.....	(detal) Turritopsis Nutricula, 2019
Strona 75.....	Psychopomp, olej i akryl na płótnie 250x200cm, 2020
Strona 77.....	(detal) Psychopomp, olej i akryl na płótnie 250x200cm, 2020
Strona 79.....	Hermetyzm, obraz cyfrowy, 2020

Strona 81.....	Homo Deus, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2020
Strona 83.....	(detal) Homo Deus, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2020
Strona 85.....	Sophia, olej i akryl na płótnie 60x50cm, 2021
Strona 87.....	Laikago, olej i akryl na płótnie 150x200cm, 2019
Strona 89.....	(detal) Laikago, olej i akryl na płótnie 150x200cm, 2019
Strona 91.....	Urbemensch, olej i akryl na płótnie 250x175cm, 2021
Strona 93.....	Antywirus, olej i akryl na płótnie 175x250cm, 2021
Strona 95.....	Postneo, olej i akryl na płótnie 175x250cm, 2019
Strona 97.....	Feniks, olej i akryl na płótnie 250x200cm, 2020
Strona 99.....	Dłoń, olej i akryl na płótnie 60x50cm, 2019
Strona 101.....	Dłoń, olej i akryl na płótnie 120x160cm, 2019
Strona 103.....	Kręgosłup, olej i akryl na płótnie 200x160cm, 2019
Strona 105.....	Szczeka, olej i akryl na płótnie 120x90cm, 2019
Strona 107.....	(detal) Szczeka, olej i akryl na płótnie 120x90cm, 2019
Strona 109.....	Godło Kościoła Nihilistów, olej i akryl na płótnie 140x100cm, 2019
Strona 111.....	Rhizome, obraz cyfrowy, 2021
Strona 113.....	Rhizome (II), obraz cyfrowy, 2021
Strona 115.....	Rhizome (III), obraz cyfrowy, 2021
Strona 117.....	Rhizome (IV), obraz cyfrowy, 2021
Strona 119.....	Rhizome (V), obraz cyfrowy, 2021