

Moistmedia Art, czyli sztuka „wilgotnych mediów” *Kiedy jaguar zamieszka z barankiem*

ROY ASCOTT

W artykule tym badana jest metaforyczna bliskość Doliny Krzemowej i amazońskiej dżungli, w kontekście naszej postbiologicznej kultury oraz rola, jaką może odegrać rehabilitacja wiedzy archaicznej w rozwoju technologii. Szaman-jaguar i klon-Dolly wytyczają zmieniające się granice, definiując nową epistemologię umysłu i rzeczy, gdzie cząsteczki, neurony, atomy i geny łączą się, tworząc substrat, który stanowi podstawę tworzenia nowych przenikających się rzeczywistości. Doświadczenie życia w Sieci, cyberprzestrzeni i w Internecie przygotowało nas do krytycznego zastanowienia się nad zachodnim modelem czasu i przestrzeni, nad pozorną niezmiennością ludzkiej tożsamości oraz nad izolacją pojedynczego umysłu, a także pozwoliło zastąpić owe iluzje bardziej konstruktywną wizją spójnej przyszłości wypełnioną współpracą. Zadaniem sztuki, wraz z jej zdolnością twórczego przenikania przez różne kultury, bez względu na to jak są dalekie czy egzotyczne – zdolnością, która pozwala odnaleźć nowe znaczenie i metodę w starożytnych praktykach i wiedzy ezoterycznej, jest dowartościowanie gwałtownego rozwoju nauki i twórcza reakcja na innowacje technologiczne. Postępy w naukach molekularnych i wszechobecność telematyki wyznaczają obszar zasadniczych problemów w badaniach nad sztuką interaktywną. Stosując sformułowany przez dr J. Narby’ego model komunikacji DNA w praktyce szamańskiej, można twórczo wykorzystać psychoaktywną technologię roślin do duchowych aspiracji sztuki w świecie postbiologicznym. W artykule tym próbuję pokazać, jak jest możliwe, by jaguar zamieszkał z barankiem.

Dopiero od niedawna świat zaczyna godzić się na Sieć i akceptuje komputeryzację społeczeństwa, widać też, jak zmienia się sytuacja w mediach, w których suchy, cyfrowy świat komputera łączy się z wilgotnym, biologicznym światem żywych systemów, tworząc coś, co można by nazwać „wilgotnym medium”. To właśnie medium może się stać podstawą sztuki XXI wieku, jako że przenikanie i wzajemne powiązania pomiędzy telematyką, biotechnologią i nano-inżynierią będzie miało wpływ na proces twórczy artystów, projektantów, performerów i architektów. W tym samym czasie nasza coraz bardziej postmaterialistyczna dyspozycja będzie poszukiwać modeli umysłu i sposobów bycia w duchowej tradycji i wiedzy pochodzącej z kultur wcześniej lekceważonych jako zbyt obce czy egzotyczne.

Charakterystyczną estetyką tej zmiany w mediach będzie technowiedza (*technoetic*), to znaczy fuzyja tego, co wiemy i czego jeszcze możemy się dowiedzieć z tym, co czynimy obecnie i co będzie można w przyszłości osiągnąć za pomocą technologii. To właśnie spowoduje, że świadomość stanie się zarówno podmiotem, jak i przedmiotem sztuki. W mądrych społeczeństwach *techne* i *noetikos* zawsze współistniały w ścisłym powiązaniu i to na każdym poziomie. Sztuka zawsze była duchowym wysiłkiem bez względu na to, jaki polor nadawała jej panująca polityka lub dominujące w danej kulturze ideologie.

Tak samo jak globalizacja znaczy nie tylko to, że wszyscy jesteśmy ze sobą powiązani, ale też, że nasze pojęcia, instytucje, a nawet nasze tożsamości nieustannie podlegają zmianie, tak samo „wilgotne media” (*moistmedia*) łączą dziedziny tego, co sztuczne i co naturalne, zmieniając relacje pomiędzy świadomością i światem materialnym. Poruszamy się szybko nie tylko po powierzchni ziemi, ale i w przestrzeni naszego umysłu. Nasza cybercepcja ogarnia zarówno najmniejszą cząsteczkę atomową materii, jak również prześwietła i przenika cały wszechświat. Dzięki nowoczesnym technologiom rozwijamy podwójną świadomość, która pozwala nam jednocześnie postrzegać wewnętrzną dynamikę rzeczy, a także to, jak one nam się na zewnątrz jawią. Ewolucja umysłu zawsze pociągała za sobą ewolucję ciała, tak też rozproszony umysł będzie poszukiwał rozproszonego ciała. Podobnie jak zadaniem artysty jest pomoc w nawiązaniu łączności z rzeczywistością, tak samo też jednym z zadań sztuki stanie się nawigacja po tych obszarach świadomości, które pojawiają się wskutek działania nowych systemów. Wzajemne przenikanie się sztuki, nauki, technologii i mitologii będzie znaczyło, że w coraz większym stopniu żyjemy w rzeczywistości przemieszanej. Rzeczywistość przemieszana stanowi też kategorię wyłaniającej się dopiero technologii, która ma do czynienia zarówno z wytworzonym światem wirtualnym, jak i z rzeczywistym światem fizycznym. Tworzy ona nowe środowiska, które bezbłędnie integrują świat rzeczywisty ze światem wirtualnym.

Pomimo trwających w wielu częściach świata wojen lokalnych, pomimo ideologicznej opresji i walk partyzanckich, wszędzie następuje rozpad wszelkiego rodzaju murów i podziałów; są to podziały nie tylko między kulturami i krajami, ale także podziały pomiędzy dyscyplinami i praktykami sztuki. „Sztuka wilgotnych mediów” (*moistmedia art*) może zacząć wówczas pełnić kluczową rolę w przewidywaniu i ustanawianiu tych twórczych form łączności między indywidualnymi osobami, instytucjami i regionami, które mogą wnieść jasność i spójność. Może to wpływać na postawy i wartości, może też wyrażać cele, jak też służyć jako kanał dla nowych myśli dotyczących życia w kulturze postbiologicznej. Może to również w pełni określić nasze pojęcie architektury, projektów miast, narzędzi i produktów. Tak jak sztuka telematyczna sławi skomunikowany umysł (*telenoia*) obejmujący cały świat w przeciwieństwie do umysłu rozproszonego (*paranoia*) starego społeczeństwa industrialnego, tak samo „sztuka wilgotnych mediów” będzie dostarczała nowych systemów i struktur niezbędnych dla wyłaniających się form sztuki planetarnej, definiując na nowo dynamiczną przestrzeń interakcji i współpracy artystów Wschodu i Zachodu, Północy i Południa, i wszystkich regionów świata, nieważne jak dalekich i dotychczas sobie nieznanych. Poezja zawsze przetrwa wszelkie zniewolenie.

„Moistmedia” mają stworzyć całkiem nowy, postbiologiczny wszechświat, zupełnie inny od autorytarnej wersji wszechświata ustanowionego w niebiosach z jego pozornie niezmiennymi prawami. Pozwolę sobie rozszerzyć tę metaforę, porównując stworzenie tego wszechświata do pierwszego kosmicznego Wielkiego Wybuchu (Big Bang), aby wyrazić kombinacje bitów, atomów, neuronów i genów, które razem, w swych przeróżnych związkach, utworzą substrat – tzn. „Moistmedia” – stanowiący fundament naszej sztuki, architektury oraz systemów i usług. To też jest zwiastun rozszerzającego się wszechświata, pełnego złożoności i sprzeczności, równie bogatego w potencjał ewolucyjny, ale też – miejmy nadzieję – wzbogacanego szybkością i subtelnością, którą przyniesie zaawansowana technologia.

Wielki Wybuch implikuje przejście na znacznie bardziej złożony poziom ludzkiej tożsamości, zmuszając nas do głębszego spojrzenia na to, co to oznacza życie na skraju Sieci, pół na pół w cyberprzestrzeni i w świecie, który jest w coraz większym stopniu wytworem nano-inżynierii. We wszechświecie tym stare, klasyczne pojęcie natury jest pojmowane jako zbiór metafor, które straciły użyteczność; jest to przedstawienie rzeczywistości w poezji czy prozie, które przestało już pobudzać naszą wrażliwość. W owym procesie zmian, owieczka Dolly z instytutu Roslina i Alba, fluorescencyjny królik Eduarda Kaca, najprawdopodobniej będą miały wpływ na treść wierszyków dla dzieci nowego pokolenia, podobnie jak i jeszcze inne stworzenia wyłaniające się z substratu „moistmediów”, na przykład orangutan Lucy Steve’a Granda czy też kociątko „Roboneko” z laboratorium Starlab. Powinniśmy także wziąć pod uwagę roboty, takie jak roboty Ulriki Gabriel, których zachowanie zależy wprost od stanów psychicznych publiczności oglądającej ich występy. Dzięki sztucznym sieciom neuronowym, inżynierii genetycznej czy innym zastosowaniom biologii molekularnej tworzy się mosty do postbiologicznego społeczeństwa, społeczeństwa definiowanego również przez artystów.

Jest to kultura, w której inteligencja wylewa się z naszych mózgów, aby wypełnić każdy zakątek i każdą szczelinę świata, aby wypełnić każde środowisko, każde narzędzie, każdy produkt. Ale jak używamy nowej technologii do badania materii i jej relacji z umysłem, tak, wierzę, że będziemy, w coraz większym stopniu, korzystać ze starej technologii, by poruszać się na obszarach świadomości i wywoływać transcendencje stanów materialnych. Starożytna technologia, używana od tysiącleci przez szamanów, jest technologią roślin, stosowaną w kontekście leczenia i przeżywania wizji. Nadaje to spójność i dostarcza możliwości działania konkretnej osobie lub grupie społecznej. W ten właśnie sposób technologia starożytna wiąże się z diagnozą, naprawą i konstrukcją; zdobywaniem i tworzeniem wiedzy.

Funkcje te, obojętne czy na poziomie pragmatycznym, czy na poziomie poezji, mają również odpowiednik w nowoczesnych skomputeryzowanych technologiach. Podobnie jak percepcja i poznanie za pomocą komputera, tak substancje roślinne zmieniają nasz stan świadomości, rozumienie i widzenie świata i nas samych. Obydwie technologie, komputerowa i farmakologiczna, tworzą obszary świadomości, które są zazwyczaj niezgodne z naszą codzienną, tak zwaną zdroworozsądkową rzeczywistością. Przestrzeń naszej świadomości, albo jej

stan w danym momencie, można rozważyć w następujący sposób: wyobraźmy sobie trzy punkty naszego umysłu, które nazywam Trzema VR: Virtual Reality (Rzeczywistość wirtualna), Validated Reality (Rzeczywistość prawomocna), i Vegetal Reality (Rzeczywistość roślinna).

Rzeczywistość wirtualna

Interaktywna

Wszechogarniająca, telematyczna, technologia cyfrowa

Rzeczywistość prawomocna

Reaktywna (reakcyjna)

Zwykła, Newtonowska technologia mechaniczna

Rzeczywistość roślinna

Psychoaktywna

Entheogeniczna duchowa technologia roślin

Kiedy mówię rzeczywistość wirtualna, rozumiem przez to coś znacznie więcej niż jakąś pojedynczą technologię. Oprócz rzeczywistości mieszanej, która łączy rzeczywiste i wirtualne elementy w jedną spójną całość, oraz rzeczywistości spotęgowanej, która pozwala widzowi widzieć jednocześnie zarówno wewnętrzną dynamikę, jak i cechy zewnętrzne badanego przedmiotu, na przykład w chirurgii, rzeczywistość wirtualna obejmuje całą ontologię teleobecności (*tele-presence*), zmysłowego zanurzenia oraz ponadmaterialnej łączności, która pozwala zmienić sposób widzenia siebie, sposób naszego postępowania, a także środowiska, w jakich chcielibyśmy zamieszkać.

Rzeczywistość prawomocna (Validated Reality), czyli doświadczenie dnia codziennego, jest nam wszystkim znana. Jest to tradycyjny, niekwestionowany wszechświat przyczynowego „zdrowego rozsądku”, jest to sposób, w jaki nauczono nas w szkole patrzeć na świat. Jest to rzeczywistość ustanowiona wcześniej w naszym życiu i podtrzymywana przez stałe powtarzanie jej aksjomatów. Rzeczywistość prawomocna z trudem akceptuje świat postrzegany z punktu widzenia fizyki kwantowej, wschodniego mistycyzmu czy też z punktu widzenia wielu wzajemnie niezgodnych modeli świadomości tworzonych przez współczesnych naukowców z różnych dyscyplin, którzy próbują zrozumieć i wyjaśnić tajemnicę naszego postrzegania świata. Ci, których umysły zostały ukształtowane tak, iż akceptują oni rzeczywistość prawomocną jako jedyną rzeczywistość, opierają się implikacjom nano-technologii i mają ogromne kłopoty z akceptacją modelowania genetycznego i możliwości biotechnologii w redefiniowaniu natury. Krótko mówiąc, rzeczywistość prawomocna jest rzeczywistością oficjalnie uznaną, której wąskie granice wyznaczają sens tego, czym jesteśmy lub też czym powinniśmy być. Tak czy inaczej, kontroluje ona współrzędne naszego życia codziennego, dyktuje protokoły naszego zachowania i dostarcza iluzji spójności w pełnym niepewności wszechświecie. To właśnie rzeczywistość prawomocna stworzyła naturę jako zbiór przedmiotów ułożonych w Euklidesowej przestrzeni, a nie jako dynamiczną sieć procesów i związków.

Rzeczywistość roślinna, trzecia oś rzeczywistości, która nastąpiła po Wielkim Wybuchu, jest całkiem nieznana Zachodniej praktyce, mimo, na przykład, rozległych badań Richarda Evana Schultesa, profesora etnobotaniki na Uniwersytecie Harvarda, czy też wizjonerskich tekstów zmarłego niedawno Terence'a McKenny. W kontekście technoetyki *Vegetal Reality* można rozumieć jako transformację świadomości za pośrednictwem technologii roślin (*plant technology*). Technologia roślin wyjaśnia w pewnej mierze starożytne w zastosowaniu zasady praktyki oraz intuicji; zasady te są nam znane głównie z pracy szamanów, w większości wizjonerów, często zajmujących się uzdrawianiem w sposób, który różni się radykalnie od prawomocnej rzeczywistości zachodniej medycyny. W minionym stuleciu widzieliśmy niejednokrotnie, jak przemysł farmaceutyczny zawłaszczal i wykorzystywał szamańską wiedzę na temat uzdrowicielskich właściwości roślin. Tej właśnie starożytnej wiedzy zawdzięczamy wiele bardzo efektywnych wytworów współczesnej medycyny.

Czy mądrość ludowa dotycząca roślin nie jest bliższa fantazji i parapsychologii niż genetyce i nauce? Czy nie lepiej pozostawić sprawy związane z genetyką naukowcom w ich laboratoriach niż szamanom w ich lasach? Któż potrafi opanować skomplikowane subtelności formuł genetycznych? Według mnie – i to stanowi przedmiot moich przemyśleń na temat genów – kultura szamańska wiąże się ściśle z tymi zagadnieniami: z DNA, komunikacją genetyczną, manipulacją molekularną. Chociaż wiemy bardzo mało na temat procesów neurologicznych dotyczących tego, jak enteogeny (psychoaktywne składniki roślin używanych przez szamanów) oddziałują na ludzki organizm, nie ma nic zagadkowego ani magicznego w ich skuteczności. Pod tym względem może warto odwołać się do badań Jeremy Narby'ego, zawartych w książce *Kosmiczny Wąż: DNA i początki wiedzy*, odnoszącej wiedzę szamanów do swoistej wspólnej matrycy genetycznej.

Narby sugeruje, że szaman w jakiś sposób komunikuje się ze swoim DNA i że to właśnie jest źródłem jego wiedzy uzyskanej podczas wizji. Pamiętajmy, iż nie wiemy, czemu służy większość naszego DNA. Ostatecznie zaledwie 3% DNA jest odpowiedzialne za całą różnorodność życia. Narby sądzi, że informacja szamanów pochodzi z tajemniczego zbytecznego (*junk*) DNA, z tych 97%, których istnienia i funkcji nie potrafimy wytłumaczyć. Wskazuje też na znany fakt, że DNA z jednej komórki wymienia sygnały z DNA z innych komórek. Sugeruje on, że jeżeli raz ktoś się podłączy do swojego DNA, to DNA będzie mogło się komunikować z innymi organizmami, innymi gatunkami, a nawet będzie w stanie przekroczyć granicę pomiędzy zwierzęciem a rośliną – i że całość DNA na świecie tworzy coś w rodzaju matrycy. Transmisja sygnałów między DNA jest możliwa dzięki emisji fotonów, sygnałów przybierających formę światła, i długość fali tego światła czyni je widzialnym dla ludzi. DNA w jednej komórce nadaje i odbiera sygnały od DNA innych komórek. Dzieje się to na zasadzie emisji fotonów – biofotonów, to znaczy, że komórki istotnie wymieniają sygnały w formie światła o długości fal widzialnych dla ludzi.

Robocza hipoteza Narby'ego głosi, że szamani mogą sprowadzić swoją świadomość do poziomu molekularnego i uzyskują w ten sposób dostęp do informacji związanej z DNA, która w ich języku tożsama jest z „żywczymi sokami” czy też „duchami”. Píše on: *Widzą oto podwójną spiralę, kręte drabiny w kształ-*

cie chromosomów. W ten sposób kultury szamańskie wiedziały od tysiącleci, że zasada życia jest taka sama dla wszystkich żyjących bytów i że ma kształt splecionych ze sobą węży (lub też winorośli, sznurów czy drabin). DNA stanowi źródło ich botanicznej i medycznej wiedzy, którą można zdobyć jedynie w rozproszonych, nieracjonalnych stanach świadomości, mimo iż wyniki jej zastosowania dają się potwierdzić empirycznie. Mity tych kultur wypełniają wizerunki biologiczne. A metaforyczne wyjaśnienia szamanów odpowiadają dosyć dokładnie opisom, które zaczynają pojawiać się w biologii.

Zanim krytycznie odrzucimy te idee jako „jedynie metaforyczne”, tzn. nie należące do prawdziwej genetyki czy nauk biologicznych, powinniśmy pamiętać, że być może walkę o właściwą interpretację fizyki kwantowej wygrała metafora Nielsa Bohra i szkoły kopenhaskiej, jak pokazała to Mara Beller z Hebrew University w Jerozolimie w swojej ostatniej książce *Quantum Dialogue; the making of revolution*. Podobnie jak ona opowiada się raczej za dyskursem dialogicznym niż za paradygmatycznym dogmatem wewnątrz nauki, tak samo, myślę, powinniśmy podjąć próbę dialogicznego dyskursu pomiędzy wiedzą Zachodu i formami wiedzy etnicznej. Etnobotaniczne badania cytowanego już Edwarda Schultesa z Harvardu pozwoliły nam wstąpić na drogę, która do tego prowadzi.

We wczesnych latach osiemdziesiątych, mówi Narby, dowiedziono, że komórki wszystkich żyjących organizmów emitują fotony z przybliżoną prędkością 100 jednostek na sekundę na centymetr kwadratowy powierzchni; źródłem emisji tych fotonów było DNA. Długość fali, na której DNA emituje fotony, odpowiada dokładnie wąskiemu pasmu światła widzialnego. Ale nie wystarczało to, aby dowieść, że to, co widzieli szamani w swoich wizjach, było słabym sygnałem, światłem emitowanym przez DNA. Jakkolwiek zwarte źródła światła, takie jak laser, dają uczucie jaskrawych kolorów, luminescencje, i wrażenie holograficznej głębi. Jest więc prawdopodobne, że emisje fotonów z DNA wyjaśniają luminescencje halucynacji i ich trójwymiarowy czy holograficzny wygląd.

Uwzględniając naturę tego związku, Narby zaproponował mechanizm neurologiczny dla swojej hipotezy. Molekuły nikotyny czy dimetyltryptaminy, zawartej w ayahuasca, aktywizują odpowiadające im receptory, które wywołują kaskadę reakcji elektrochemicznych wewnątrz neuronów, prowadząc w ten sposób do stymulacji DNA, a zwłaszcza do emisji widzialnych fal, które szamani postrzegają jako „halucynacje”. To właśnie, konkluduje Narby, jest źródłem wiedzy – DNA żyjące w wodzie i emitujące fotony niczym wodny smok plujący ogniem.

Myślę, że warto przytoczyć ten fragment pracy Narby’ego, bo wzmacnia to intuicję, że zarówno biologia, jak i sztuka mogą wiele zyskać z badań i kontaktów między dwiema technologiami, maszyn i roślin, w obrębie naturalnej i sztucznej przestrzeni Trzech VRów: virtual (wirtualnej), validated (prawomocnej) i vegetal (roślinnej). Na nowych obszarach wiedzy nasza planeta kurczy się tak, że brazylijska dżungla graniczy wprost z Doliną Krzemową; tam właśnie jaguar mieszka z barankiem.

ROY ASCOTT

Tłum. DOROTA SZAWARSKA