

Małgorzata Sugiera

Uniwersytet Jagielloński (PL)

ORCID: 0000-0003-4953-2422

Uciec z antropocenu (w towarzystwie pająków, monarchów i cyfrowych technologii)

Abstract

To Escape the Anthropocene (in the Company of Spiders, Monarchs, and Digital Technologies)

In this article, the author looks closely at two arthropod species which Donna Haraway sees as playing an important role in accelerating the longed-for end of the Anthropocene. One of them is the Californian spider *Pimoa cthulu* whose generic name she has slightly changed to better emphasize the chthonic dimension of the coming Chthulucene. The other one is *Danaus plexippus*, the monarch butterfly or simply monarch, the protagonist of her speculative fabulation “Camille Stories,” published in *Staying with Trouble* (2016). Two artworks stand at the center of the author’s interest: the video *Ride the Wind and Draw a Line* (1973) by the Japanese artist Fujiko Nakaya which became a key-element in her retrospective *Nebel Leben* in Munich’s Haus der Kunst (2022) and the digital project and immersive installation *Methuselah* by the Cuban artist Reynier Leyva Novo, exhibited in New York’s

Museo del Barrio (2023). Their comparative analysis opens a new perspective to showcase an emerging zone of contact which Eduardo Kohn calls more-than-human anthropology and Bernard Stiegler—neganthropology. Based on this comparison, the article also demonstrates the performative affordances of digital technologies which in the two projects become therapeutic tools of care within more-than-human relationalities.

Keywords

Anthropocene, animal Other, performative arts, Bernard Stiegler, Neganthropocene, Fujiko Nakaya, Reynier Leyva Novo, care-full thinking

Abstrakt

W kontekście cyfrowych technologii autorka przygląda się owadom, którym Donna Haraway przypisała szczególną rolę w przyspieszaniu końca antropocenu. Po pierwsze, to żyjący w jej kalifornijskim sąsiedztwie pająk *Pimoida cthulu*, którego nazwę gatunkową nieco zmieniła, żeby podkreślić chthoniczny wymiar przyszłej epoki chthulucenu. Po drugie zaś, *Danaus plexippus*, nazywany monarchem lub monarchą, który stał się bohaterem jej spekulatywnej fabulacji „Camille Stories”, opublikowanej w *Staying with the Trouble* (2016). W centrum zainteresowania autorki znajduje się wideo *Ride the Wind and Draw a Line* (1973) japońskiej artystki Fujiko Nakayi jako element instalacji podczas jej retrospektywnej wystawy *Nebel Leben* w monachijskim Haus der Kunst (2022) oraz cyfrowy projekt i immersyjna instalacja *Methuselah* kubańskiego artysty Reyniera Leyva Novo w nowojorskim Museo del Barrio (2023). Ich porównawcza analiza pozwala w nowej perspektywie spojrzeć na tę strefę kontaktu, którą nazywa się ostatnio więcej-niż-ludzka antropologią (Eduardo Kohn) czy negantropologią (Bernard Stiegler), a także pokazać performatywne możliwości technologii cyfrowych jako terapeutycznych narzędzi troski w więcej-niż-ludzkich relacyjnościach.

Słowa kluczowe

antropocen, zwierzęcy Inny, sztuki performatywne, negantropocen, Bernard Stiegler, Fujiko Nakaya, Reynier Leyva Novo, troskliwe myślenie

Negatywne efekty zmian klimatu zachodzące pod wpływem ludzkiej działalności widać coraz wyraźniej zarówno w naukowych ustaleniach i debatach, jak też w życiu codziennym. Tym bardziej paląca stała się kwestia nie tylko zmiany podstaw światowej gospodarki, lecz także dominujących praktyk życiowych, w tym relacji z innymi bytami, tak biologicznymi i geologicznymi, jak technologicznymi. Kwestia, ujmując to inaczej, skutecznej ucieczki z antropocenu jako epoki, w której zachodnie społeczeństwa widziały w (białym) człowieku (mężczyźnie) jedyną świadomą swoich działań siłę sprawczą w pozbawionym takiej sprawczości materialnym otoczeniu¹. Temu problemowi towarzyszy istotne dla mnie pytanie o to, jaką rolę w ucieczce z tak rozumianego antropocenu mogą odegrać sztuki performatywne. Zwłaszcza takie, które wykorzystują cyfrowe technologie jako miejsce aranżowania sytuacji poznawczych przekraczających granice codziennych doświadczeń, by poddać weryfikacji przyjęte osądy na temat rzeczywistości i jej przedstawień. W tym kontekście nie dziwi powrót zainteresowania podstawowymi tezami eseju „Jak to jest być nietoperzem?” (1974) amerykańskiego filozofa Thomasa Nagela². Niemal pół wieku temu sformułował on już w tytule retoryczne pytanie o granice ludzkiego poznania, które często bywa utożsamiane z granicami empatii do innych ludzi i innych gatunków, tak w rzeczywistości, jak w wyobraźni. Do tego eseju wracają dziś artyści, widząc w nim źródło inspiracji do szukania innych niż oparte na empatii zasad budowania niehierarchicznych relacji z więcej-niż-ludźmi, co dobrze pokazują dwa najnowsze przykłady.

Film *Capture* artystycznego kolektywu Metahaven (Vinca Kruk i Daniel van der Velden) zwraca uwagę na trzy zjawiska z pozoru niemożliwe do porównania, ponieważ podobnie wymykają się ludzkiemu poznaniu/doświadczeniu i tym samym leżą poza granicami empatii³. Po pierwsze, wskazując jako źródło esej Nagela, przywołują echolokację, którą posługują się nietoperze z ich swoistym aparatem sensorycznym. Po drugie, korzystając z bogatych zbiorów archiwum genewskiego CERN, artyści wizualizują cząsteczki Higgosa, o których fizycznych własnościach nadal niewiele wiadomo. Po trzecie, korzystają z własnych obserwacji porostów, które mogą pełnić funkcję biocujników na wciąż

Artykuł powstał w wyniku realizacji projektu badawczego *Po kryzysie klimatycznym: Nieskalowalne strategie przetrwania w fabulacjach spekulatywnych ostatnich dwóch dekad* finansowanego przez Narodowe Centrum Nauki, nr um0-2021/43/B/H52/01580.

¹ Zob. Kathryn Yusoff, *A Billion Black Anthropocenes or None* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018).

² Thomas Nagel, „Jak to jest być nietoperzem?”, tłum. Adam Romaniuk, *Przegląd Filozoficzny* 5, nr 1 (1996): 129–141.

³ *Capture*, reż. Metahaven (2022).

nierozpoznanych przez naukę zasadach, o wiele lepiej wychwytyjąc skażenie powietrza niż zaawansowana technologicznie aparatura pomiarowa. Te zjawiska służą twórcom *Capture* jako argumenty na rzecz tego, że nie wszystko, co istnieje i ma wpływ na ziemskie ekosystemy, możemy poznać, rozkładając na czynniki pierwsze i włączając w zamknięte systemy wiedzy podstawowej. Podobny problem światów niedostępnych dla nas, dla naszych naukowych metod i narzędzi, choć równie rzeczywistych jak one, podejmuje też otwarta w marcu 2023 wystawa w Kunsthalle Mainz⁴. Film *Capture* sąsiaduje tu z pracami innych artystów (Dorota Gawęda & Eglė Kulbokaitė, Jenna Sutela i kolektyw Zheng Mahler), którzy poszukują wolnych od antropocentrycznej skazy wzorców relacji z Innymi, stawiając pytania o możliwość wykorzystania technologii jako pożytecznego interfejsu⁵. Wystawa w Mainz nosi przy tym tytuł pożyczony z eseju Nagela, co dobitnie podkreśla konieczność powrotu do podniesionej przez niego kwestii różnic między subiektywnym doświadczeniem a obiektywnością naukowej wiedzy jako podstawy tego, co uznajemy za rzeczywiste i wiarygodne. Nie chodzi tu jednak o powrót do tamtych rozważań w perspektywie ówczesnej dyskusji na temat redukcjonizmu praw fizyki i neurobiologicznego podejścia do ludzkiej świadomości. Idzie o wykorzystanie założeń eseju Nagela w perspektywie pogłębiającego się dziś kryzysu antropocenu i wizji końca znanego nam świata, rodzących konkurujące ze sobą obrazy możliwych przyszłości. Choć część z nich powstaje jako efekt matematycznego modelowania danych, twórcy sztuk performatywnych przekonują, że technologie cyfrowe mogą posłużyć jako narzędzia oferujące szansę zmysłowego doświadczenia potencjalnych światów poza granicami ludzkiego poznania, otwierając nas na to, co tradycyjnie uznawano za radykalnie obce.

Tak przywołany film kolektywu Metahaven, jak wystawa w Mainz pokazują aktualność tezy Nagela, że nigdy nie zdołamy zrozumieć, co to znaczyć być nietoperzem. Granice naszego poznania nie mogą jednak przesądzać o naszych relacjach z innymi (zamkniętymi dla nas) światami, stanowić podstawy ich (także etycznej) hierarchizacji. Takie założenie wyznacza mój punkt wyjścia do analizy dwóch performatywnych projektów, w których nowe technologie pełnią funkcję

⁴ Wystawa *What Is It Like to Be a Bat?*, kuratorka Yasmin Afschar, Mainz Kunsthalle Mainz, 17 marca 2023–4 czerwca 2023.

⁵ Na warunkowaną ewolucją gatunku ludzkiego konieczność weryfikacji sformułowanej na początku lat siedemdziesiątych xx wieku przez Jamesa Lovelocka i Lynn Margulis hipotezy Gai jako planetarnego samoregulującego się systemu, w którym coraz większą sprawczość zyskują dziś technologie umożliwiające świadome interwencje w ten system, zwrócili niedawno uwagę Timothy M. Lenton i Bruno Latour, postulując potrzebę mówienia o Gai 2.0. Zob. Timothy M. Lenton and Bruno Latour, „Gaia 2.0: Could Humans Add Some Level of Self-awareness to Earth's Self-regulation?”, *Science* 361, no. 6407 (2018): 1066–1068, <https://www.science.org/doi/10.1126/science.aau0427>.

interfejsu między ludźmi a zwierzętami. Pozwala to pokazać te ostatnie nie jako obce nam (i gorsze) byty, lecz jako Innych, zwierzęcych Innych (*the other animals*)⁶. Pierwszy z projektów to film wideo *Ride the Wind and Draw a Line* (1973) Fujiko Nakayi⁷, wykorzystany przez nią jako część instalacji podczas retrospektywnej wystawy *Fujiko Nakaya: Nebel Leben* w monachijskim Haus der Kunst (2022)⁸. Drugi to immersyjna instalacja kubańskiego artysty *Reynier Leyva Novo: Methuselah* w nowojorskim Museo del Barrio⁹. Towarzyszył jej jedyny w swoim rodzaju projekt cyfrowy, który w realnym czasie odtwarzał podróż migrującego motyla monarcha od końca września 2022 do końca marca 2023, dostępny dla wszystkich przez dwadzieścia cztery godziny na dobę w aplikacji i na specjalnej platformie internetowej. W centrum obu prac znajdują się pająki oraz motyle, czyli zwierzęta bardziej nam obce w swoim postrzeganiu świata niż nietoperze, należące do ssaków. Jednakże właśnie to te pierwsze odgrywają kluczową rolę w najbardziej bodaj znanych próbach spekulacji na temat tego, jak z sukcesem uciec z antropocenu w kolejną epokę – chthulucenu czy negantropocenu.

Figurą chthulucenu Haraway uczyniła żyjącego w jej kalifornijskim sąsiedztwie pająka *Pimoida cthulu*. Zmieniła jednak nieco jego gatunkową nazwę, by tym czytelniej zaznaczyć wagę chthonicznego wymiaru możliwej przyszłości, choć nie rozpatrywała jego sieci jako jednej z technologii, które podważają dychotomię natury i kultury. Równie istotną figurą chthulucenu jest zagrożony wyginięciem *Danaus plexippus*, motyl zwany danaidem wędrownym, monarchem lub monarchą. Przemierza on kilka tysięcy kilometrów z południowej Kanady, przez Stany Zjednoczone, do Meksyku, a kolejne pokolenie wraca na stare śmieci w corocznym cyklu migracji. W *Staying with the Trouble* Haraway poświęciła symbiotycznym związkom monarcha z mieszkańcami Zachodniej Wirginii spekulatywną fabulację „Camille Stories”, rozpisaną na pięć kolejnych ludzkich pokoleń (2025–2425)¹⁰. Inżynieria genetyczna umożliwi wtedy taką modyfikację naszych ciał i ich aparatu sensorycznego, by ludzie przynajmniej po części zaczęli postrzegać i odbierać świat jak wybrany przez nich gatunek zwierząt. Dzisiejsi twórcy sztuk performatywnych muszą sobie jednak radzić w inny sposób. Przyjrzą

⁶ Zob. Una Chaudhuri, „Introduction: Animals Act for Changing Times, 2.0; A Field Guide to Interspecies Performance”, in *Animal Acts: Performing Species Today*, eds. Una Chaudhuri and Holly Hughes (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2014), 1–12, <https://www.jstor.org/stable/41.ctvnjbfno.3>.

⁷ *Ride the Wind and Draw a Line*, reż. Fujiko Nakaya (1973).

⁸ Wystawa *Fujiko Nakaya: Nebel Leben*, kuratorzy Andrea Lissoni i Sarah Johanna Theurer, Haus der Kunst, München, 2 kwietnia 2022–31 lipca 2022.

⁹ Wystawa *Reynier Leyva Novo: Methuselah*, kuratorka Susanna V. Temkin, Museo del Barrio, New York, 27 października 2022–26 marca 2023.

¹⁰ Zob. Donna J. Haraway, „The Camille Stories: Children of Compost”, in *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (Durham: Duke University Press, 2016), 134–168.

się zatem zwierzętom, którym Haraway wyznaczyła szczególną rolę w przyspieszaniu końca antropocenu, traktując je w kontekście technologii cyfrowych jako taką strategiczną formę antropomorfizacji, którą w artykule „Nature’s Queer Performativity” już ponad dekadę temu postulowała Karen Barad¹¹.

W strategicznej antropomorfizacji Barad widziała narzędzie koniecznej interwencji w dominujące w kulturach Zachodu antropocentryczne przedstawienia bytów innych niż ludzie, właściwych im zachowań i światów. Jak podkreślała, zadaniem tak rozumianej antropomorfizacji jest „podważenie podstawowych założeń «antroposa» i jego «antropocentrycznej perspektywy», a tym samym zrobienie miejsca dla innych odpowiedzi”¹². W interesujących mnie tu projektach technologii cyfrowe zostały wykorzystane w takiej właśnie interwencyjno-antropomorfizującej funkcji. Dlatego analizować je będę nie tyle w kontekście chthulucenu, ile negantropocenu, który jako szansę na ucieczkę z antropocenu postulował francuski filozof Bernard Stiegler. Pożyczając kluczowy dla Jacques’a Derridy koncept *différance*, podjął on termodynamiczny problem życia jako lokalnej, anty-entropicznej siły¹³. Z tego też wynikała inna niż u Haraway wizja przyszłości – przyszłości nie pomimo, lecz w towarzystwie technologii cyfrowych, traktowanych jako kolejne (po piśmie, sztukach czy instytucjach) „naturalne przedłużenia” człowieka. Stiegler należał bowiem do tych nielicznych filozofów, którzy próbowali pogodzić inspiracje pracami Alfreda Whiteheada z teorią psycho-społecznej indywiduacji Gilberta Simondona, uznającego efekty rozwoju technologicznego za integralną część naturalnego środowiska człowieka, jego konieczne dla przetrwania zewnętrzne organy. Zacznę jednak od powrotu do eseju Nagela i inspirowanej nim instalacji w rzeczywistości rozszerzonej *Darker than Night* (1999) Eduardo Kaca¹⁴. Ten powrót pomoże lepiej pokazać, co dziś stało się stawką strategicznej antropomorfizacji korzystającej z technologii cyfrowych jako interfejsu.

¹¹ Karen Barad, „Nature’s Queer Performativity”, *Kvinder, Køn & Forskning*, no. 1/2 (2012): 25–53, <https://doi.org/10.7146/kkf.voii-2.28067>.

¹² Barad, „Nature’s Queer Performativity”, 27 (jeśli nie podano inaczej, tłum. M.S.).

¹³ Bernard Stiegler, *The Neganthropocene*, ed. and trans. Daniel Ross (London: Open Humanities Press, 2018), <https://www.openhumanitiespress.org/books/titles/the-neganthropocene/>.

¹⁴ Zob. Suzana Milevska, „From a Bat’s Point of View”, in Eduardo Kac: *Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art*, eds. Peter T. Dobrila and Aleksandra Kostic (Maribor: Association for Culture and Education Kibla, 2000), 47–52.

Na przykład nietoperz

W eseju „Jak to jest być nietoperzem?” Nagel nie ukrywa, że tytułowe zwierzę interesuje go jedynie jako przekonujący argument w myślowym eksperymencie, który podejmuje problem świadomości w często upraszczanej relacji między umysłem i ciałem. Choć nietoperz należy do ssaków, za sprawą radykalnie odmiennego aparatu sensorycznego jest zupełnie obcą nam formą życia, jak osa czy flądra. Możemy mu więc przypisać tylko ogólny typ doświadczenia, biorąc pod uwagę strukturę jego organizmu i praktyki życiowe. Potrafimy sobie wyobrazić, co byśmy robili i czuli na jego miejscu, lecz nie dowiemy się nigdy, co dla samego nietoperza oznacza bycie nietoperzem. Co więcej, nie tylko nie potrafimy wyobrazić sobie doświadczenia innej istoty (tak nietoperza, jak Marsjanina), ale także doświadczenia innych ludzi. Tutaj także polegamy na wyobraźni i empatii, choć nazbyt często pomijamy to zapośredniczenie w przypadku innych ludzi i ssaków, zwykle uważanych za zdolne do świadomego życia psychicznego. Dlatego Nagel sformułował spekulatywny projekt obiektywnej fenomenologii, która funduje się na specyficznych dla danych gatunków i jednostek punktach widzenia, możliwych do ekstrapolacji nie na mocy wyobraźni i empatii, lecz na podstawie posiadanej wiedzy o zasadach ich percepcji i funkcjonowania w środowisku. Jak pisze: „Trudno zrozumieć, na czym mógłby polegać *obiektywny* charakter doznań, poza szczególnym punktem widzenia, z którego ujmuje je ich podmiot”¹⁵. Jak jednak przyjąć cudzy punkt widzenia, by nie tylko doświadczyć rzeczywistości innych światów, lecz także wejść z nimi w nieantropocentryczne i niehierarchiczne relacje pomimo braku szans na zrozumienie i empatię?

Kluczową rolę sztuk performatywnych w projektowaniu tak rozumianych ćwiczeń w podważaniu antropocentrycznego modelu doświadczania świata dobrze pokazuje instalacja *Darker than Night*. To jedna z mniej znanych prac amerykańsko-brazylijskiego artysty Eduardo Kaca, którą przygotował w Ogrodzie Zoologicznym w Rotterdamie w 1999 roku. Inaczej niż w jego sławnych – dziś krytycznie traktowanych z powodu przedmiotowego podejścia do zwierząt – transgenicznych projektach, brało w niej udział około trzysta nietoperzy z gatunku rudawiec nilowy, mieszkających w sztucznej jaskini, symulującej naturalne warunki ich życia. Między nimi krążył nietoperz wyposażony w sonar telebotyczny, który odbierał ich sygnały echolokacyjne i konwertował na dźwięki o częstotliwości dostępnej dla ludzkiego ucha. Stwarzało to przekonujące wrażenie zapośredniczonej komunikacji, przynajmniej na podstawowym poziomie odbioru

¹⁵ Nagel, „Jak to jest być nietoperzem?”, 136 (wyróżnienie oryginału).

cudzej obecności. Co istotne, latający telebot przetwarzał sygnały echolokacyjne także na sygnały wizualne, tworzące abstrakcyjne obrazy. Osoby odwiedzające instalację Kaca oglądały je za pośrednictwem indywidualnego zestawu wirtualnej rzeczywistości, złożonego z hełmu i gogli. Dzięki temu nie tylko słyszały „mowę” nietoperzy, ale także widziały świat niejako ich oczami, biorąc udział w tym swoście rozumianym, międzygatunkowym doświadczeniu.

Analizując ponad dekadę temu instalację Kaca w *What Is Posthumanism?*, Cary Wolfe zaczął od istotnej kwestii strategii przedstawieniowych i środków wyrazu, które wybierali artyści ostatniego przełomu wieków, czyniąc przedmiotem swoich prac zwierzęta i nasze relacje z nimi. Te strategie bowiem decydowały o tym, czy udało im się postawić pod znakiem zapytania tradycyjne definicje człowieka i jego antropocentrycznej wizji. Tak właśnie zrobił Kac, „podważając centralną pozycję ludzkich i antropocentrycznych form poznawania i doświadczania świata, kiedy na peryferie przemieścił jej wyznaczniki, czyli typową dla człowieka (i humanistów) wizualność”¹⁶. Na ile chodzi tu o strategiczną antropomorfizację w rozumieniu Barad, dobrze pokazuje obecność podwojonego cyfrowego interfejsu. W *Darker than Night* zestaw wirtualnej rzeczywistości nie tylko pozwalał osobom zgromadzonym przed jaskinią spojrzeć na świat z „pożyczonego” punktu widzenia nietoperza, dokonując kolejnej translacji słyszalnych już dla nich dźwięków na obrazy. Niczym w eseju Nagela ta translacja też skutecznie utrudniała pominięcie obecności zapośredniczenia: Kac pozwalał zobaczyć świat nie tyle jak nietoperz, ile tak, jakby patrzący znaleźli się na chwilę na miejscu nietoperza. Ujawniał tym samym jako pomijane źródło empatii performatywny gest ustanowienia Innego na nasz obraz i podobieństwo. Technologie cyfrowe wybitnie nam w tym ustanowieniu pomagają, jednak mogą także pomóc odsłonić i sam performans ustanowienia, i umożliwiające go założenia oraz konwencje. Inaczej mówiąc, nietoperze i technologia cyfrowa w *Darker than Night* Kaca pozwalały zmienić wyobrażoną komunikację między gatunkami w ujawnienie zakładanej empatii jako jej podstawy. Zgoła inaczej dzieje się w wybranym przeze mnie przykładzie. Powracając do swojej fascynacji pająkami z początku lat siedemdziesiątych, kiedy Nagel napisał „Jak to jest być nietoperzem?”, Fujiko Nakaya nie tylko ujawniła odmienne punkty widzenia, lecz wręcz je pomnożyła. Chciała bowiem zarówno pokazać zadania i ograniczenia cyfrowego interfejsu w ustanawianiu doświadczenia świata Innych, jak i zwrócić uwagę na istotne zmiany jego funkcji w sztukach performatywnych, do których doszło w ostatnich latach.

¹⁶ Cary Wolfe, „From *Dead Meat* to *Glow-in-the-Dark Bunnies*: Seeing ‘the Animal Question’ in Contemporary Art”, in *What Is Posthumanism?* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010), 162.

Pająki wczoraj i dziś

Piszząc o transgatunkowych pracach Kaca w *What Is Posthumanism?*, Wolfe większą uwagę poświęcił świecącemu na zielono w ciemności królikowi Alba niż interesującej mnie tutaj instalacji z robotycznym nietoperzem. Fluorescencyjne białko meduzy zmieniło niektóre właściwości organizmu królika na poziomie genetycznym, czyli niedostępnym dla ludzkiego oka. *GFP Bunny* (2000) wabił spojrzenie niecodziennym wyglądem, tym samym potwierdzając centralną pozycję wzroku w naszym odbiorze świata. Jednakże nie w tym, co dało się zobaczyć, kryło się jego znaczenie jako artystycznego projektu. „Im usilniej patrzysz, tym mniej widzisz”¹⁷ – komentował Wolfe. Jego słowa nabierają dodatkowego znaczenia w kontekście tego, co niemal w tym samym czasie Greg Garrard nazwał „disantropicznymi artefaktami”, czyli takimi ekologicznymi pracami, które starały się wyeliminować człowieka zarówno jako temat, jak i przyjmowany punkt widzenia¹⁸. W tej funkcji, jak podkreślał ponad dekadę temu Garrard, najlepiej sprawdza się kamera filmowa. Wręcz epatuje mechanicznym brakiem zaangażowania, gwarantując tym samym pozorny obiektywizm zapośredniczonego obrazu natury. Takie właściwości kamery potwierdza *Fata Morgana* (1969) Wenera Herzoga czy *Mikrokosmos* (1996) Claude’a Nuridsany i Marie Perennou, który przedstawia jeden dzień z życia owadów na łące pod lasem, ograniczając wyjaśnienia z offu do dwóch krótkich komentarzy i całkowicie usuwając z pola widzenia istnienie cyfrowego interfejsu. Lecz za najlepszy przykład disantropizmu tego typu Garrard uznał film Michaela Snowa *La Region Centrale* (1971), rodzaj minimalistycznej dokumentacji bezludnego krajobrazu północnego Quebecu.

Film Snowa powstał w efekcie pracy zamontowanej na statywie kamery, wykonującej instrukcje elektroniczne zapisane na taśmie magnetycznej. Kamera przez dziesięć godzin rejestrowała otoczenie, widoczna dla wnikliwego oka jedynie chwilami jako przesuwający się cień. *La Region Centrale* pokazuje skały, niebo i wodę, zaś jego ścieżkę dźwiękową wypełniają jedynie elektroniczne sygnały i odgłosy obracającej się na statywie kamery. „Ekstatyczne centrum” filmu, jak podkreśla cytowany przez Garrarda reżyser, stanowi zatem rejestrująca maszyna, narzucając odbiorcy identyfikację ze swoim nie tylko nie-ludzkim, lecz wręcz bezcielesnym punktem widzenia. Co istotne, zauważa Garrard, oglądanie rejestrowanego przez maszynę otoczenia w trwającym trzy godziny

¹⁷ Wolfe, „From Dead Meat”, 165.

¹⁸ Greg Garrard, „Worlds Without Us: Some Types of Disanthropy”, *SubStance* 41, no. 1 (2012): 40–60, <https://www.jstor.org/stable/23261102>.

filmie Snowa sprawia, że sam krajobraz schodzi na dalszy plan, a nawet staje się kompletnie nieistotny. Punkt widzenia maszyny „prowokacyjnie niwelując wszelkie sentymentalne czy estetyczne zabarwienie krajobrazu, nie daje w zamian żadnego innego kognitywnego czy etycznego punktu zaczepienia”¹⁹. Inaczej mówiąc, kiedy Snow w radykalnym geście zrezygnował z antropocentrycznej perspektywy, umieszczając w centrum kamerę, sprawił zarazem, że oglądająca osoba dosłownie przestała cokolwiek widzieć. Bodaj w kontekście takich disantropicznych artefaktów Wolfe interpretował fosforyzującego w ciemności królika Kaca jako pozytywny przykład recyklingu tradycyjnych konwencji przedstawieniowych, które pozwalały wystawić na widok coś, czego nie widać. Choć disantropiczne wideo Nakayi *Ride the Wind and Draw a Line* powstało w 1973 roku z podobnych pobudek jak film Snowa, jego najnowsza aranżacja podpowiada nieco inne interpretacyjne tropy niż proponowane kiedyś przez Garrarda. Nakaya tak bowiem je pokazała i opatrzyła komentarzem, by ujawnić ukrywane wcześniej założenia.

Już tytuł retrospektywy japońskiej artystki w Monachium, czyli *Nebel Leben*, zapowiadała, że w centrum pokazu znajdą się jej słynne immersyjne rzeźby z mgły. Wystawę otwierało jednak niemal dwudziestominutowe, zapętlone wideo przedstawiające pająka naprawiającego sieć. Towarzyszący mu komentarz przypominał, że na początku lat siedemdziesiątych taśma kamery wideo pozwalała jedynie na tak ograniczony czas rejestracji. Dlatego Nakaya przez kilka kolejnych wieczorów odwiedzała to samo miejsce w nadziei, że wreszcie uda jej się uchwycić moment, kiedy pajęczyna odzyskuje idealną postać. Jak sama wyjaśnia: „Chciałam, żeby ludzie doświadczyli czasu pająka, nie mojego. Tak długo [jako ludzie] dowolnie wybieraliśmy fragmenty i oglądaliśmy naturę przez nasz własny «filtr», że tu próbuję stworzyć warunki równe dla wszystkich”²⁰. Co istotne, na jej ówczesne eksperymenty z technologią duży wpływ miała naukowa i filmowa działalność ojca, prezentowana w galerii na piętrze. W latach trzydziestych fizyk Ukichiro Nakaya nie tylko badał strukturę płatków śniegu, lecz także nakręcił krótki film edukacyjny *Snow Crystals* (1939). Dekadę później założył studio filmowe Iwanami Productions, w którym powstało około ośmiu tysięcy edukacyjnych i naukowych filmów z dziedziny biologii, chemii, zdrowia publicznego i entomologii. Za sprawą tych produkcji studio Iwanami Productions znacząco wpłynęło na styl i konwencje filmów dokumentalnych w drugiej połowie XX wieku. Cyfrowe wersje niektórych filmów udostępnione

¹⁹ Garrard, „Worlds Without Us”, 47.

²⁰ Fujiko Nakaya „Observations”, Haus der Kunst’s website, <https://nakaya.hausderkunst.de/art-and-research/observations>, dostęp 10 września 2024.

odwiedzającym tworzyły zatem istotny kontekst dla odbioru *Ride the Wind and Draw a Line*. Niczym wcześniejszy o dwa lata dokument *La Region Centrale* Snowa wideo Nakayi dawało wyraz tamtej wierze w bezosobowość i bezcielesność kamery, która rejestrując zjawiska naturalne, miała pozwolić doświadczyć pająka tu i teraz – pająka umieszczonego frontalnie w centrum kadru, zarazem konkretnego i uniwersalnego. Teraz jednak aranżacja otwierająca wystawę zamierzenie ujawniła zarówno ukrywany wtedy cyfrowy interfejs, jak i naukowo sankcjonowaną antropocentryczną perspektywę.

To samo wideo zamykało retrospektywę prac Nakayi, choć tym razem stanowiło część instalacji z niewielkim terrarium w centrum. Widać w nim było jakieś trawy, patyki i kilka pająków. Jak zapewniał komentarz, chodziło o jak najbardziej lokalne pająki, schwymane tuż obok Haus der Kunst przez miejscowych entomologów, którzy czuwali również nad ich dobrostanem podczas wystawy. W skład instalacji wchodziły ponadto dwie kamery. Jedna rejestrowała w zbliżeniu i wyświetlała w realnym czasie to, co działo się w terrarium. Druga pokazywała *Ride the Wind and Draw a Line* – obraz aktywności pająka w jego naturalnym otoczeniu. Oglądający mogli przyjrzeć się mieszkającym w terrarium pająkom z każdej strony i pod dowolnym kątem. Mogli też porównać filmowany obraz z oglądanym na własne oczy zachowaniem pająków w podwójnie sztucznym otoczeniu: terrarium i muzeum. Albo też zestawień lokalne okazy z modelowym przedstawicielem tej grupy owadów podczas równie modelowej dla nich czynności, zarejestrowanej na wideo pół wieku temu. Jednak prowadzące nocny tryb życia pająki pozostawały w terrarium zwinięte w nieforemne kulki na patykach, możliwe do wyodrębnienia z otoczenia dopiero na powiększającym obrazie z nagrywającej je kamery. Zatem ich materialna obecność stawiała pod znakiem zapytania wiarygodność przedstawionej na wideo czynności snucia pajęczyny, uniemożliwiając nie tylko doświadczenie czasu pająka, ale też kwestionując dokumentalny status samej rejestracji.

Analogie z *Darker than Night* nasuwają się wręcz same. Kac konfrontował dwa różne rodzaje sensorium: człowieka i nietoperza, pozorując doświadczenie transgatunkowe i zarazem demaskując je jako humanistyczną iluzję. Nakaya, filmując naprawiającego sieć pająka, idealnie umieszczonego w centrum kadru, chciała podobnie udostępnić swoiste dla tego gatunku przeżywanie czasu, wykorzystując dominujące konwencje dokumentalne, by ukryć własną i kamery obecność. Nie tylko obecność w sensie dosłownym, ale także taką, która wpływa na formę rejestrowanego obrazu, jego kognitywną i afektywną zawartość. Pokazała to w zamykającej wystawę instalacji, pozwalając ponadto osobom odwiedzającym dowolnie „przymierzać” odmienne punkty widzenia, by mogły doświadczyć własnej sprawczości w ustanawianiu relacji z otaczającym je światem. Tym

samym Nakaya poszła o krok dalej niż kiedyś Kac w *Darker than Night*. Nie tylko zestawiała dwa typy sensorium i ujawniała cyfrowy interfejs, umożliwiający ich kontakt. Wskazała też na rolę, jaką w ujawnianiu schematyzmu antropocentrycznych konwencji przedstawieniowych odgrywa kontekst i sprawczość osób uczestniczących w instalacji. Jak się zatem wydaje, to oferowane przez sztuki performatywne doświadczenie istnienia różnych perspektyw i warunkowanych nimi strategicznych antropomorfizacji, a także docenienie ich równorzędności daje dziś istotną szansę na ucieczkę z antropocenu. Jak na dłoni pokazuje to *Methuselah* Reyniera Leyva Novo, przede wszystkim w swojej cyfrowej odsłonie, oryginalnie wykorzystującej internetowe platformy i algorytmy jako interfejsy między nami a zwierzęcymi Innymi.

Ćwicząc się w trosce

Sedno instalacji Nakayi stanowiła materialna obecność żywych pajaków zestawionych z cyfrową rejestracją jako podstawa do konfrontacji różnych konwencji przedstawieniowych. Natomiast Novo zrezygnował z gry między (antropocentrycznym) przedstawieniem a materialnością. Przez kilkanaście miesięcy pracował z grupą specjalistów od entomologii, taksydermii, animacji komputerowych i cyfrowego dizajnu, przygotowując analogowy okaz monarcha i jego cyfrowego awatara. O trajektorii lotu awatara, ruchu skrzydeł, wysuwaniu i chowaniu trąbki decyduje specjalny program komputerowy. Korzysta on na bieżąco z aktualizujących się realnych danych, co sprawia, że ludzkie oko nie jest w stanie odnotować powtarzających się schematów ruchowych. O specyfice ludzkiego oka pamiętał Novo także w chwili, kiedy chcąc zachować charakterystyczne, lekkie drżenie skrzydeł motyla, wprowadził efekt zwalniający ich rzeczywisty ruch. Mamy zatem w przypadku *Methuselah* do czynienia z wirtualną symulacją na podstawie obiektywnych danych o organizmie i zachowaniach monarcha, która zarazem uwzględnia zasady działania aparatu sensorycznego osoby obserwującej, by tym lepiej wywołać wrażenie realności awatara. Novo nie chodziło jednak o stworzenie doskonałej iluzji ani w sali wystawowej Museo del Barrio, ani w aplikacji czy na platformie internetowej. Immersyjna instalacja, w której nie więcej niż cztery osoby, wyposażone w okulary HoloLens, mogły równocześnie śledzić poruszającego się między nimi motyla, zamierzenie nie stwarzała rzeczywistości wirtualnej (VR), lecz jedynie rozszerzoną (AR), czyli hybrydyczny świat holograficznych obrazów w materialnym otoczeniu. Dzięki temu nikt z obecnych nie tracił z oczu realnej przestrzeni sali wystawowej. Widział też pozostałe osoby, a więc mógł odnotować, że wirtualny motyl reaguje

na ich ruchy i zmianę miejsca. Jednocześnie okulary HoloLens wyświetlały dane GPS, aktualny czas i warunki pogodowe panujące na trasie przelotu prawdziwych monarchów. Te dane także wpływały na zachowanie holograficznego obrazu. Tak więc świat, do którego w Museo del Barrio zapraszał Novo, miał podwójnie hybrydyczny charakter, gdyż za pośrednictwem cyfrowego interfejsu wpływało na niego zarówno to, co działo się tu i teraz, jak i to, co działo się tam i teraz. Dzięki temu osoby odwiedzające instalację musiały sobie uświadomić, że również ich ruchy stanowią odpowiedź na poruszenia awatara, a zatem one same stają się przedmiotem wielorakich wpływów – tego, co dzieje się tu i gdzie indziej, nawet w jakimś bardzo odległym miejscu. Ta zasada obowiązywała też w przypadku cyfrowego sobowtóra instalacji *Methuselah* w globalnej sieci internetu, dostępnego dla wszystkich i przez całą dobę w specjalnej aplikacji i na platformie internetowej www.methuselahmonarch.com.

Ale nawet w internetowym wydaniu *Methuselah* nie stara się pod żadnym względem symulować obrazu świata, jakim mógłby go widzieć monarch. Z jednej strony algorytmy odpowiadające za ruchy awatara reagują na realne dane, pobierane z innych platform. Z drugiej – przez cały czas na ekranie obserwujemy jednego motyla na jednolicie czarnym tle, które czytelnie sygnalizuje, że nie mamy do czynienia z rejestracją, lecz jedynie z eksperymentalną symulacją. Widzimy, jak motyl leci, poruszając skrzydłami, pożywia się, a w nocy odpoczywa w bezruchu. W bezruchu zamiera czasem także w dzień, kiedy pada deszcz lub obniża się temperatura. Nie widzimy natomiast ani roślin, których nektarem się żywi, ani padających kropli. O tym, że to deszczowy dzień w określonej lokalizacji geograficznej, mówią jedynie dane atmosferyczne i zachowanie samego awatara. Jediną wskazówką upływu czasu na czarnym ekranie pozostaje światło, które – zgodne z realnymi danymi i na bieżąco obliczanym kątem zakrzywienia Ziemi – modeluje sylwetkę motyla, zwiększając wrażenie jej trójwymiarowości. Oprócz tego na platformie dostępne są grafiki z podstawowymi informacjami o monarchach, artyście i projekcie, a także animowane mapy. Poczynając od dnia, kiedy rozpoczęła się migracja monarchów z Kanady, pokazywały one symulację ich drogi niczym trasę samolotu podczas lotów transkontynentalnych. Nic lepiej niż te mapy, jako dobrze znane, antropogeniczne reprezentacje świata, nie pokazuje, że w projekcie *Methuselah* stawką było coś innego niż wykorzystanie technologii cyfrowych jako umożliwiającego/symulującego transgatunkowe doświadczenie interfejsu, jak choćby w *Darker than Night* Kaca czy w *Ride the Wind and Draw a Line* Nakayi. Tu szło raczej o typowe kiedyś dla oglądania seriali telewizyjnych wytworzenie rytmu powrotów, rytuału codziennego sprawdzania, co się dzieje u kogoś, kto w miarę upływu czasu staje się nam coraz bliższy, choć nadal pozostaje Innym. Na tyle staje się częścią naszego życia, że zaczynamy

się o niego bezinteresownie troszczyć²¹, martwiąc się każdą zapowiedzią gorszej pogody, przelotnego deszczu czy przymrozku. A monarchom jako zagrożonemu gatunkowi takiej wynikającej ze strategicznej antropomorfizacji troski dzisiaj potrzeba bodaj bardziej niż tradycyjnej empatii.

Motylom *Danaus plexippus*, jedynym odbywającym aż tak daleką podróż na południe, grozi wyginięcie nie tylko dlatego, że powiększające się nieustannie tereny upraw i miejska zabudowa znacznie ograniczyły występowanie trojeści, a wyłącznie jej liśćmi żywią się gąsienice tego gatunku. Coraz bardziej niebezpieczna, choćby ze względu na zmiany klimatu staje się tradycyjna trasa ich trwającego dwa miesiące przelotu z południowej Kanady w góry środkowego Meksyku, gdzie w stanie hibernacji spędzają zimowe miesiące w jodłowych lasach, nim wyruszą w podróż powrotną. Tytułowy „Methuselah” (biblijny Matuzalem) to czwarte pokolenie monarchów, które odznacza się większą niż pozostałe wytrzymałością i relatywną długowiecznością kilku miesięcy tej wymagającej migracji na południe. Letnie pokolenia żyją o wiele krócej i szybciej się rozmnażają. Do tej pory nie wiadomo, jak działa zmysł geolokalizacji monarchów. Ponieważ nie każde pokolenie odbywa tę podróż, trudno mówić o przekazie genetycznym. Tej tajemnicy nie starał się także rozwikłać Novo, nawet jeśli go mocno intrygowała, przede wszystkim przez skojarzenie z coraz powszechniejszymi migracjami ludzi, pozbawionych tego przysłowiowego szóstego zmysłu. Dlatego na tak wiele sposobów połączył awatara z rzeczywistymi warunkami, do jakich na przełomie 2022 i 2023 roku musiały adaptować się migrujące monarchy. Właśnie ta analogia może sprawić, że wbrew tradycji i przyzwyczajeniom zagrożony motyl stanie się dla nas gatunkiem stowarzyszonym, by posłużyć się określeniem Haraway, choć nie towarzyszy nam na co dzień jak pies czy kot.

We wspomnianej pracy *Staying with the Trouble* Haraway pisze o miejskich gołębiach, nazywając ich „towarzyszami podróży, na których można polegać”²². A rozumie tę podróż także w dobrze znanym sensie metaforycznym, skoro kilka zdań dalej wyraża trudne do spełnienia życzenie: „Gdybyśmy tak wszyscy mieli podobne wycucie geolokalizacji, pozwalające nawigować w chaotycznych czasach i miejscach!”²³. Z całą pewnością można odnieść jej słowa również do monarchów. O ile jednak Haraway zajmuje się śledzeniem najdziwniejszych i najbardziej nieoczywistych splotów i splatań, Novo w *Methuselah* tak powiązał

²¹ O takim rozumieniu troski w ramach proponowanej spekulatywnej etyki zob. María Puig de la Bellacasa, *Matters of Care: Speculative Ethics in More than Human Worlds* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017).

²² Donna J. Haraway, „Playing String Figures with Companion Species”, in *Staying with the Trouble*, 29.

²³ Haraway, „Playing String Figures”, 29.

towarzyszenie zwierzęcym Innym z troską i cyfrowymi technologiami, że jego cyfrowe dzieło daje się też przeczytać w kontekście spekulatywnej kosmologii Bernarda Stieglera. Łączy on bowiem ucieczkę z antropocenu z marzeniami o nowych wspólnotach, które powstaną dzięki innowacyjnemu wykorzystaniu globalnych sieci internetowych oraz sprawczemu rozumieniu myślenia i poznawania jako formy troski o inne byty.

Uciec z antropocenu

Chętniej niż o antropocenie jako epoce Człowieka pisał Stiegler o ostatniej fazie tej epoki, kiedy krytycznie wzrosła entropia produkowana systemowo i na masową skalę. Nazywał tę fazę entropoceniem i jako jej możliwy początek podawał nawet dokładną datę – rok 1993, kiedy powstała globalna sieć internetowa, inicjując erę cyfrowego kapitalizmu i zarządzania algorytmicznego. Stiegler definiuje ją jako erę absolutnej nie-wiedzy, w której dominują informacje traktowane jako kapitał trwały; informacje wytwarzane i poddawane standaryzacji na skalę przemysłową przez całkowicie automatyczne systemy obliczeniowe. Szybkość działania tych systemów wielokrotnie przekracza możliwości ludzkich sieci neuronowych, co całkowicie eliminuje naszą analityczną sprawczość i twórcze myślenie, grożąc zanikiem lokalnych wiedz praktycznych, powstających dzięki jednostkowym umiejętnościom w konkretnych sytuacjach życiowych. Wśród takich lokalnych wiedz praktycznych Stiegler wyróżnia *savoir faire* – wiedzieć, jak coś zrobić; *savoir vivre* – wiedzieć, jak (dobrze) żyć; oraz *savoir conceptualiser* – wiedzieć, jak od intuicji poznawczych przechodzić do pojęć, czyli jak myśleć. Kluczowa funkcja lokalnych i zawsze otwartych – przekazywanych w działaniu – praktyk poznawczych wiąże się innymi z tym, że negentropia jako przeciwieństwo entropii zawsze wymaga obecności konkretnego punktu odniesienia. Nie można jej opisać inaczej niż w relacji do danej lokalności, którą ona sama wytwarza. A zatem lokalność nie musi wcale wiązać się z konkretnym miejscem (terytorium). Dlatego Stiegler podkreśla, że dobrze rozumiana wiedza „to zawsze sposób kolektywnego ustalenia, co działa negentropicznie w tej czy innej dziedzinie ludzkiego życia”²⁴. Kolektywnego ustalenia, które wymaga nieustannego ponawiania i otwarcia na nowe okoliczności, żeby negentropiczna sprawczość nie zmieniła się w entropiczną pułapkę. Pod tym względem sprawczość definiowana przez Stieglera przypomina koncepcję strategicznej

²⁴ Stiegler, *Neganthropocene*, 54.

antropomorfizacji Barad, zagrożonej pułapką antropocentrycznych konwencji przedstawieniowych i wymagającej nieustannych lokalnych weryfikacji.

Jako filozofa najbardziej zajmuje Stieglera trzecia ze wspomnianych form wiedzy lokalnych, czyli *savoir conceptualiser*. Nie chodzi przy tym wcale o wymyślanie nowych zastosowań dla tradycyjnych metod analitycznych i narzędzi pomiarowych. Idzie o zmianę podstawowych idei i koncepcji, które one jedynie materializują. Zatem Stiegler, wierny czytelnik prac Whiteheada, inaczej niż Haraway nie sądzi, żeby dało się wejść w nową epokę w sposób ewolucyjny, osiągnąć ją krok po kroku. Jego zdaniem otwarcie nowych horyzontów wymaga radykalnej zmiany aktualnego stanu rzeczy. Jednak nie w postaci powszechnej technologicznej osobliwości, tylko wielorakich lokalnych partykularności. Dlatego taka zmiana jest „analitycznie niemożliwa z wewnętrznej perspektywy «systemu», który tę perspektywę wytwarza”²⁵. Konieczna i zasadnicza różnica pojawi się dopiero w chwili zdecydowanego przekroczenia tego, co w danym momencie uchodzi za (statystycznie) prawdopodobne, dyktowane przez zdrowy rozsądek. Za podstawowy obowiązek filozofii Stiegler uznaje zatem „nowe myślenie z troską o tym, co nazywamy myśleniem”²⁶. Jednakże sposób, w jaki wyklada zasady tego uważnego/zatroskanego myślenia (*care-full thinking*), może się przydać nie tylko filozofom. Pożyteczny okazuje się także w chwili, kiedy chcemy współmyśleć z twórcami performatywnych projektów, zwłaszcza takich jak *Methuselah Novo*.

Stiegler, jak wielu francuskich filozofów, pracował przede wszystkim w języku i z językiem. Dlatego trudno uniknąć przywołania etymologii dwóch istotnych dla niego słów: *penser* (myśleć) i *panser* (opatrywać ranę, opiekować się, troszczyć się o kogoś/coś). W starofrancuskim ten ostatni czasownik oznaczał głównie oporządzić konia, odpowiednio o niego zadbać. Kiedy zatem połączy się ówczesne i dzisiejsze znaczenie obu czasowników, okaże się, że myślenie nie musi być oderwanym od codziennej praktyki działaniem na abstrakcyjnych pojęciach, lecz na powrót stać się może konkretną do wykonania pracą w trosce o dobrostan Innego. Także wówczas, kiedy nie potrafimy empatycznie podzielać jego doświadczeń, nie potrafimy zobaczyć świata jego oczami inaczej niż dzięki strategicznej antropomorfizacji. Jak przekonuje Stiegler, z jednej strony uważne/zatroskane myślenie stanowi wyraz troski o kogoś/coś, z drugiej zaś otoczenie kogoś/czegoś troską wymaga uważnego myślenia tak o tym kimś/czymś, jak z tym kimś/czymś. Jedno i drugie dziś też nie może się obyć bez

²⁵ Stiegler, 234.

²⁶ Stiegler, 236.

najnowszych technologii jako naturalnego „przedłużenia” człowieka. Realną szansę na przekroczenie antropocentrycznych ograniczeń dają jego zdaniem takie konieczne modyfikacje architektury globalnej sieci, które zakończą jej w pełni automatyczne działanie, będące systemową przeszkodą w uważnym/zatroskanym myśleniu jednostek i lokalnych wspólnot. Dlatego Stiegler marzy o technologiach, które nazywa kontrybucyjnymi, gdyż mają wspierać powstawanie nowych (niekoniecznie wyłącznie ludzkich) wspólnot wiedz praktycznych i politycznych działań. W ostatniej fazie antropocenu każda wspólnota wiedz praktycznych ma bowiem wymiar polityczny, gdyż przeciwdziała kumulującej się entropii, zagrażającej naszej codziennej egzystencji.

Choć analizowane przeze mnie przykłady projektów artystycznych inaczej wykorzystują cyfrowe technologie, to przecież dzięki ich interfejsowi powstają – powstać mogą – takie więcej-niż-ludzkie wspólnoty wiedz praktycznych, o jakich pisał Stiegler. Zarówno aranżacja dawnego wideo Fujiko Nakayi, jak i cyfrowa spekulacja w rzeczywistości rozszerzonej i w internecie Reyniera Leyva Novo podobnie angażują osoby uczestniczące, czyniąc ich doświadczenia istotną częścią strategicznych antropomorfizacji jako podstawy uważnego/zatroskanego myślenia. Obie tym samym pokazują, że wcielenie w życie marzeń Stieglera o ucieczce z antropocenu jest możliwe w praktyce. Choćby w sztukach performatywnych.



Bibliografia

- Barad, Karen. „Nature’s Queer Performativity”. *Kvinder, Køn & Forskning*, no. 1/2 (2012): 25–53. <https://doi.org/10.7146/kkf.vo11-2.28067>.
- Chaudhuri, Una. „Introduction: Animals Act for Changing Times, 2.0; A Field Guide to Interspecies Performace”. In *Animal Acts: Performing Species Today*, edited by Una Chaudhuri and Holly Hughes, 1–12. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2014. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvnjbfno.3>.
- Garrard, Greg. „Worlds Without Us: Some Types of Disanthropy”. *SubStance* 41, no. 1 (2012): 40–60.
- Haraway, Donna J. „The Camille Stories: Children of Compost”. In *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, 134–168. Durham: Duke University Press, 2016.
- Haraway, Donna J. „Playing String Figures with Companion Species”. In *Staying with the Trouble*, 9–29.
- Lenton, Timothy M., and Bruno Latour. „Gaia 2.0: Could Humans Add Some Level of Self-awareness to Earth’s Self-regulation?”. *Science* 361, no. 6407 (2018): 1066–1068. <https://www.science.org/doi/10.1126/science.aau0427>.

- Milevska, Suzana. „From a Bat’s Point of View”. In *Eduardo Kac: Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art*, edited by Peter T. Dobrila and Aleksandra Kostic, 47–52. Maribor: Association for Culture and Education Kibla Kibla, 2000.
- Nagel, Thomas. „Jak to jest być nietoperzem?”. *Tłumaczenie Adam Romaniuk. Przegląd Filozoficzny* 5, nr 1 (1996): 129–141.
- Puig de la Bellacasa, María. *Matters of Care: Speculative Ethics in More than Human Worlds*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.
- Stiegler, Bernard. *The Neganthropocene*. Edited and translated by Daniel Ross. London: Open Humanities Press, 2018. <https://www.openhumanitiespress.org/books/titles/the-neganthropocene>.
- Wolfe, Cary. „From Dead Meat to Glow-in-the-Dark Bunnies: Seeing ‘the Animal Question’ in Contemporary Art”. In *What Is Posthumanism?*, 145–168. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.
- Yusoff, Kathryn. *A Billion Black Anthropocenes or None*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

MAŁGORZATA SUGIERA

prof. dr hab., profesor honorowy Uniwersytetu Jagiellońskiego i kierownik Katedry Performatyki na Wydziale Polonistyki UJ. Stypendystka Alexander von Humboldt Stiftung, DAAD, Andrew Mellon Foundation w American Academy in Rome oraz Institute for Advanced Studies in the Humanities at the University of Edinburgh (IASH), Region Rhône-Alpes oraz IRC „Interweaving Performance Cultures” na Freie Universität w Berlinie. Wykładała na niemieckich, szwajcarskich, francuskich, chińskich i brazylijskich uniwersytetach. Jej zainteresowania naukowe obejmują teorie i praktyki performatywne, studia dekolonialne i ekologiczne fabulacje spekulatywne.