

Mateusz Chaberski

Uniwersytet Jagielloński (PL)

ORCID: 0000-0002-6490-2340

Więcej niż jednostki, mniej niż wielości

Ciała po antropocenie

Abstract

More than Individuals, Less than Multitudes: Bodies after the Anthropocene

This article argues that speculating about the world after the Anthropocene is inextricably linked to questioning the dominant (Western) modern conceptualizations of the human body as a self-contained entity, separated from its environment. In this context, the author looks closely at two recent performative projects that use Virtual Reality (VR) as a mode of speculative world-building. By generating intense multisensory and cognitive-affective experiences, they create conditions for “exosomatization” (Stiegler), which allows participants to become other entities and experience their own body as a multitude. Analyzing the installation *Symbiosis* (2020) by the interdisciplinary collective Polymorf, the author points out that the experience problematizes the ways of thinking about relations between humans and more-than-humans dominant in contemporary environmental humanities. Scrutinizing the installation *Alienarium 5* (2022) by Dominique Gonzalez-Foerster, he shows that the experience of the body as a multitude requires not only specific

“matters of care” (Puig de la Bellacasa), but also new ways of thinking and experiencing time.

Keywords

Anthropocene, exosomatization, virtual reality, matters of care

Abstrakt

Artykuł dowodzi, że spekulacje na temat świata po antropocenie są nierozzerwalnie związane z kwestionowaniem dominujących w zachodniej nowożytności konceptualizacji ciała ludzkiego jako bytu mającego nieprzepuszczalne granice, oddzielające organizm od otoczenia. W tym kontekście autor przygląda się dwóm najnowszym projektom performatywnym, które do tworzenia spekulatywnych światów wykorzystują technologię wirtualnej rzeczywistości (VR). Wytwarzając intensywne doświadczenia wielozmysłowe i afektywno-kognitywne, stwarzają one warunki do „egzosomatyzacji” (Stiegler), które pozwalają osobom uczestniczącym wcielić się w inne istoty i doświadczyć własnego ciała jako wielości. Analizując instalację *Symbiosis* (2020) interdyscyplinarnego kolektywu Polymorf, autor pokazuje, że doświadczenie to problematyzuje dominujące w humanistyce środowiskowej sposoby myślenia o relacjach ludzi i więcej-niż-ludzi. Przyglądając się zaś instalacji *Alienarium 5* (2022) Dominique Gonzalez-Foerster, dowodzi, że doświadczenie ciała jako wielości wymaga nie tylko konkretnych „materii troski” (Puig de la Bellacasa), lecz także nowego sposobu myślenia o czasie i doświadczania go.

Słowa kluczowe

antropocen, egzosomatyzacja, wirtualna rzeczywistość, materie troski

Humanistyka środowiskowa zazwyczaj definiuje antropocen jako zjawisko w ogromnej skali czasu geologicznego. Jednak rozmaite ujęcia teoretyczne wyraźnie pokazują dziś konieczność krytycznego przyjrzenia się nowożytnym konceptualizacjom ciała ludzkiego, które stoją za definicją nowej epoki, w której to człowiek stanowi największą siłę geologiczną i meteorologiczną na Ziemi. W tym kontekście warto przywołać rozważania amerykańskiej historyczki środowiskowej Julii Adeney Thomas. W wydanym niemal dziesięć lat temu artykule „History and Biology in the Anthropocene” pokazała ona przekonująco, że każda nauka biologiczna inaczej definiuje człowieka i inaczej przedstawia związek między pojedynczym ciałem a procesami rozgrywającymi się w więcej-niż-ludzkich skalach. Problematyzowała w ten sposób centralną dla antropocenu figurę człowieka jako najważniejszej siły kształtującej środowisko na Ziemi, która wywodzi się z nowożytnej paleobiologii¹. Opisując procesy trwające wiele tysięcy lat, dyscyplina ta operuje przede wszystkim wielkimi skalami. Z tego punktu widzenia człowiek okazuje się „tym wielkim, złowrogim bytem, którego rozmaite działania – od rolnictwa i przemysłu po transport i komunikację – zaburzają funkcjonowanie systemów podtrzymujących życie na Ziemi”². Wprawdzie figura ta wskazuje na zgubne ekologiczne skutki ludzkich działań w dłuższej perspektywie, ale zarazem zaciera istotną różnicę między tymi ludźmi, którzy z katastrofy klimatycznej czerpią korzyści, i tymi, którzy w jej wyniku cierpią. Przede wszystkim zaś podtrzymuje nowoczesne wyobrażenie o ciele ludzkim jako mającym nieprzepuszczalne granice, oddzielające organizm od otoczenia. Wyobrażenie to nie tylko sankcjonuje niepohamowaną eksploatację natury, traktowanej jako sfera niezależna od człowieka, ale także utrudnia dostrzeżenie negatywnych skutków rozwoju cywilizacyjnego odczuwanych przez ludzi i więcej-niż-ludzi. W zasadzie zatem nowożytna koncepcja ciała uniemożliwia również myślenie o przyszłości po antropocenie. Poszukując zupełnie innych konceptualizacji ciała w mikrobiologii i biochemii, Thomas przekonująco dowodziła, że aby wyjść z antropocenu, należy zakwestionować dominujące w nowożytności wyobrażenia o ciele.

Nic więc dziwnego, że spekulując na temat czasów, które nastaną po antropocenie, osoby badające poszukują alternatywnych wyobrażeń o ciele. Wystarczy przywołać chthulucen, o którym w pracy *Staying with the Trouble* mówi

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/H52/0158.

¹ Julia Adeney Thomas, „History and Biology in the Anthropocene: Problems of Scale, Problems of Value”, *The American Historical Review* 119, no. 5 (2014): 1587–1607, <https://doi.org/10.1093/ahr/119.5.1587>.

² Thomas, „History and Biology in the Anthropocene”, 1590 (jeśli nie podano inaczej, tłum. M.C.).

amerykańska biologka i filozofka feministyczna Donna Haraway, odwołując się do rozmaitych mocy chthonicznych, które w zależności od lokalnego kontekstu nazywane są rozmaicie: Gaja, Terra, Pachamama czy Oya³. Przyjmują one zazwyczaj postać groźnych hybryd ludzi i więcej-niż-ludzi o licznych mackach, wypustkach albo odnogach. Nie tylko zatem kwestionują nowożytny wyobrażenia o ludzkim ciele, lecz przede wszystkim pseudonimują siły umożliwiające ludziom i więcej-niż-ludziom nawiązywanie relacji sympojetycznych, czyli zachodzących w otwartych systemach ewolucyjnych. Chthulucen kieruje zatem uwagę na pogmatwane sploty praktyk życiowych i sposobów istnienia różnego typu istnień biotycznych i abiotycznych. Taka koncepcja relacyjnych, więcej-niż-ludzkich hybryd stanowi konieczną dziś alternatywę dla zachodniego indywidualizmu, który utrudnia poszukiwanie dróg wyjścia z trwającego kryzysu. Wyrugował on bowiem z nowoczesnego myślenia wszelkie formy współpracy ludzi i więcej-niż-ludzi, konkurencję między jednostkami i gatunkami czyniąc podstawowym mechanizmem przemian ewolucyjnych i cywilizacyjnych.

Proponowana przez Haraway spekulacja skłania tymczasem do zakwestionowania dominujących w erze nowożytnej wizji przetrwania ludzkości jako gatunku, które w ostatnich latach powracają chociażby w popkulturowych wizjach świata po apokalipsie. W chthulucenie największe szanse na przeżycie mają bowiem nie organizmy najsilniejsze i te, które – jak chciał Darwin – najlepiej przystosują się do zmian środowiskowych, lecz te, które zdołają nawiązać jak najwięcej symbiotycznych relacji z przedstawicielami innych gatunków. Jak przekonuje Haraway, współpracujące ze sobą organizmy muszą być wszakże gotowe do zmiany nie tylko dotychczasowych praktyk życiowych, lecz także cech morfologicznych. Haraway ma tutaj na myśli przede wszystkim zmiany na drodze genetycznych modyfikacji ciała. Nie chodzi jednak tylko o to, by ludzie fizycznie upodobnili się do innych gatunków. Modyfikacje te mają przede wszystkim wyposażyć ich w nowy rodzaj wrażliwości, która ułatwi zrozumienie i zaspokojenie potrzeb ich symbiontów. Dzięki temu będą mogli podejmować skuteczniejsze działania w reakcji na dynamicznie zmieniające się – na lepsze bądź na gorsze – warunki do życia. Podważając konstytutywną dla antropocenu iluzję integralności ciała ludzkiego na rzecz symbiozy, Haraway odwołuje się przede wszystkim do wizji połączenia ludzi z innymi gatunkami. Tymczasem iluzję tę można podważyć, gdyż ludzkie ciało także jest systemem sympojetycznym, na co we wspomnianej pracy zwracała uwagę sama Haraway. Wymaga to jednak odwołania się do innych spekulacji.

³ Donna Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (Durham: Duke University Press, 2016), 101.

Ciała egzosomatyczne przeciw entropii

Haraway wprowadzała nowe konceptualizacje ciała po antropocenie, korzystając przede wszystkim z konwencji literatury *science fiction*, ja zaś w swoim artykule przyjrę się najnowszym projektom performatywnym, które do tworzenia spekulatywnych światów wykorzystują technologię wirtualnej rzeczywistości (VR). Celem tych inicjatyw nie jest bowiem po prostu stworzenie iluzji przebywania w wirtualnym świecie, zazwyczaj oferowanej przez tego typu projekty. Chodzi raczej o stworzenie warunków do tego, co w pracy *The Neganthropocene* francuski filozof Bernard Stiegler określa mianem „egzosomatyzacji”⁴. Termin ten, wywodzący się z prac amerykańskiego biologa Alfreda J. Lotki, oznacza relacje między człowiekiem i wytworzonymi przez niego „sztucznymi organami”, które wzajemnie się (trans)formują. Najlepszym przykładem takich sztucznych organów są dla Stieglera właśnie technologie. Nie tylko umożliwiają ludziom podejmowanie czynności, których ich biologiczne ciała nie zdołałyby wykonać. Sztuczne organy konstytuują to, co nazywamy ludzkim ciałem, wpływając na funkcje życiowe, tym samym stwarzają przestrzeń dla indywidualności, czyli wytwarzania nowych indywidualnych i zbiorowych tożsamości. Inicjatorzy interesujących mnie projektów w sztucznych środowiskach wywołują u osób uczestniczących intensywne doświadczenia wielozmysłowe i kognitywno-afektywne, które pozwalają im nie tylko wyobrazić sobie nowe relacje z więcej-niż-ludźmi po antropocenie, lecz także – przynajmniej na chwilę – stać się innym ciałem.

Umożliwiając wcielanie się w różne wielogatunkowe istoty, najnowsze projekty performatywne dowodzą również słuszności rozpoznań Stieglera, który w egzosomatycznym potencjale technologii upatrywał szansy na ucieczkę z antropocenu. W przeciwieństwie do Haraway Stiegler, zamiast wybiegać w przyszłość, pokazuje, że remedium na problemy naszej epoki można znaleźć tu i teraz, uważnie przyglądając się temu, do czego i w jaki sposób wykorzystujemy technologie. Jego perspektywa o wiele lepiej pasuje zatem do analizowanych przeze mnie przykładów. Stieglerowi daleko jednak do apologetów niepohamowanego rozwoju technologicznego, który rzekomo umożliwić ma powstrzymanie czy nawet odwrócenie zachodzących w skali globalnej zmian środowiskowych. Wręcz przeciwnie. Zdaniem Stieglera to właśnie rozwój technologiczny, wspierany przez dążący do stałych zysków zachodni kapitalizm, odpowiada za najbardziej destrukcyjny proces, z jakim mamy do czynienia w antropocenie: entropię. W pismach francuskiego filozofa pod tym pojęciem, zapożyczonym z termodynamiki i teorii

⁴ Bernard Stiegler, *The Neganthropocene*, ed. and trans. Daniel Ross (London: Open Humanities Press, 2018), 76, <https://www.openhumanitiespress.org/books/titles/the-neganthropocene>.

informacji, kryje się tendencja istniejących systemów społeczno-politycznych i ekonomicznych do tworzenia homogenicznych i zautomatyzowanych układów zamkniętych, które nieustannie pochłaniają własne zasoby. Zależnie od typu takiego systemu entropia objawiać się może rozpadem więzi wspólnotowych lub ekosystemów, a także degradacją środowiska naturalnego. Na podstawie teorii Stieglera takim układem zamkniętym można również nazwać tradycyjnie rozumiane ludzkie ciało, które, dążąc do homeostazy, za wszelką cenę broni swoich granic przed tym, co obce. Niebezpieczeństwo takiego sposobu myślenia o ciele ilustruje postępujący w XXI wieku proces, w którym technologie – zwłaszcza platformy cyfrowe o globalnym zasięgu – przekształciły naszą planetę w to, co Stiegler nazywa „egzorganizmem planetarnym”⁵, podporządkowując całą biosferę człowiekowi, który w zasadzie ruguje wszelką (bio)różnorodność.

Stiegler przekonuje jednak, że te same technologie zastosowane w skali lokalnej mogą przyczynić się do uruchomienia negentropii, czyli zjawiska przeciwdziałającego dezorganizacji poprzez zwiększanie (bio)różnorodności i aktywizowanie (eko)systemów do niezbędnych przekształceń i odnowy. Rozumiana w ten sposób negentropia stanowi niezbędny warunek do tego, byśmy mogli sobie wyobrazić przyszłość, w której świat staje się na powrót przychylny życiu. Interesujące mnie projekty performatywne generują jednak ogromny potencjał negentropiczny nie tylko dlatego, że pokazują przyszłość, w której ścisła współpraca ludzi z więcej-niż-ludźmi umożliwiła przetrwanie katastrofy ekologicznej. One za sprawą technologii VR pozwalają w cyfrowo generowanych rzeczywistościach doświadczyć własnego ciała jako wielości. Nie chodzi tu jednak o wywołanie poczucia fragmentaryzacji ciała i odebranie mu sprawczości. Oferowane w tych projektach doświadczenie podkopuje nowożytny indywidualizm w imię spłaszczenia hierarchii bytów, zarazem otwierając przestrzeń wzajemnej ciekawości, która może, lecz wcale nie musi przerodzić się w troskę o inne istoty.

Inicjatorzy interesujących mnie spekulatywnych projektów performatywnych nie tylko pokazują, jak bliskie relacje mogłyby połączyć ludzi, maszyny i inne organizmy, a nawet istoty pozaziemskie. Zachęcają również osoby uczestniczące do wcielenia się w byty złożone z wielu ludzi i więcej-niż-ludzi – tak organicznych, jak nieorganicznych – odmiennych od siebie pod względem praktyk i celów życiowych. Istoty te kwestionują zatem binarną opozycję między tym, co indywidualne i zbiorowe. Ich tożsamość najprecyzyjniej można bowiem opisać za pomocą formuły: „więcej niż jednostki, mniej niż wielości” (*more than one*,

⁵ Stiegler, *Neganthropocene*, 132.

less than many), którą w pracy *The Body Multiple* posłużyła się holenderska antropolożka Annemarie Mol⁶. Zakwestionowała w ten sposób tradycyjny sposób myślenia o ciele jako spójnej całości składającej się z możliwych do wyodrębnienia części. Odwołując się do własnych badań etnograficznych prowadzonych w jednym z holenderskich szpitali, Mol przekonująco pokazała, że ciało stanowi raczej efekt rozmaitych praktyk społeczno-materialnych. To w ich rezultacie poszczególne jego części „trzymają się razem, nie tworząc całości”⁷. Za przykład takich praktyk uważa Mol konsylia lekarskie, podczas których lekarze różnych specjalności uzgadniają – często w wyniku żmudnych negocjacji – sposób leczenia poszczególnych pacjentów. W tym celu zestawiają ze sobą wyniki badań uzyskane w rezultacie różnych procedur medycznych. W dyskursach i praktykach lekarzy ciało pacjenta nie tworzy jednak spójnej całości. Powstaje raczej jako efekt różnych, ścierających się ze sobą praktyk poznawania, które łączą się ze sobą tylko w określonym zakresie, niezbędnym do wyleczenia określonej choroby. O ile Mol mówi o ciele jako efekcie rozmaitych praktyk medycznych, inicjatorzy interesujących mnie projektów performatywnych wykorzystują technologię VR, by uświadomić osobom uczestniczącym, że ich ciała nie tworzą spójnych całości również dlatego, że stanowią dynamicznie zmieniający się rezultat negocjacji i tarć między istnieniami, które się na nie składają, na przykład żyjącymi w nich i na nich mikroorganizmami. W tym artykule przyjrę się bliżej dwóm projektom performatywnym, by – porównując je ze sobą – pokazać różne sposoby wprowadzania osób uczestniczących w alternatywny świat, żeby dzięki egzosomatyzacji mogły doświadczyć własnych ciał jako wielości. Projekty te zostały wybrane ze względu na to, że wytwarzane w nich doświadczenie służy wypracowaniu nowych typów relacji między ludźmi i więcej-niż-ludźmi, które dają nadzieję na przyszłość po antropocenie.

Najpierw przeanalizuję instalację *Symbiosis* holenderskiego interdyscyplinarnego kolektywu artystów i dizajnerów Polymorf, po raz pierwszy zaprezentowaną w 2020 na festiwalu Sundance w sekcji New Frontier Story Lab. Jej twórcy bezpośrednio odwołują się do fabulacji spekulatywnej „Camille Stories” autorstwa Haraway, opublikowanej w *Staying with the Trouble*. Jest to rozpisana na pięć kolejnych pokoleń opowieść o jednej ze społeczności, określających się zbiorczą nazwą Dzieci Kompostu, które w niedalekiej przyszłości żyją na zniszczonej planecie. Aby przetrwać pomimo niewielkich zasobów nietoksycznego pożywienia i czystej wody, wspólnota ta wypracowuje praktyki

⁶ Annemarie Mol, *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice* (Durham: Duke University Press, 2002).

⁷ Mol, *Body Multiple*, 87.

życiowe i społeczne, które utrzymują liczebność populacji na stałym poziomie. Jednocześnie Dzieci Kompostu wchodzi w symbiotyczne relacje z zamieszkującymi ten sam teren zagrożonymi gatunkami, przede wszystkim zwierzętami. Nie chodzi tutaj jednak o znaną z podręczników do ekologii symbiozę dwóch niezależnych od siebie gatunków. Dzieci Kompostu wydają na świat symów, czyli zmodyfikowanych genetycznie ludzi, do których genomu wprowadzono geny ich symbiontów. Tytułowa Camille jest na przykład genetyczną hybrydą człowieka i motyla wędrownego z gatunku *Danaus plexippus*, potocznie zwanego monarchą. Dzięki modyfikacjom genetycznym dziewczynka nie tylko fizycznie upodabnia się do tych owadów, lecz także zyskuje nowy rodzaj wrażliwości, który ułatwia jej zrozumienie i zaspokajanie potrzeb swoich motyli symbiontów. Choć *Symbiosis* znam jedynie z audiowizualnej dokumentacji, odwołam się do doświadczeń osób, które brały w niej udział na żywo, by pokazać, że za pomocą technologii VR kolektyw Polymorf rozbudowuje wykreowany przez Haraway świat, pozwalając osobom uczestniczącym wcielić się w istoty inne niż Camille, a zarazem problematyzuje tytułowe relacje oparte na symbiozie. W stworzonym przez nich wirtualnym świecie po antropocenie podstawowym problemem nie jest bowiem to, z kim lub z czym należy się spleść, by przetrwać, lecz kogo lub co można w tym celu zjeść.

Natomiast analizowana w ostatniej części artykułu instalacja *Alienarium 5* francuskiej artystki Dominique Gonzalez-Foerster, którą zwiedzałem miesiąc po premierze⁸, idzie o krok dalej, pokazując, że doświadczenie własnego ciała jako wielości wymaga niemałego wysiłku. Osoby uczestniczące w tym projekcie wcielają się bowiem w istoty pozaziemskie, które mają nie tylko odmienne od ludzkich ciała, lecz funkcjonują w niewspółmiernych do siebie czasowościach. Odwołując się do własnych kognitywno-afektywnych doświadczeń, pokażę, iż ta instalacja przekonująco dowodzi, że pierwszy krokiem na niełatwej drodze do międzygatunkowych relacji troski jest ciekawość więcej-niż-ludzkich sposobów istnienia.

Spleść, czyli zjeść

Za każdym razem w *Symbiosis* bierze udział sześć osób. Wcielają się one w postaci, wraz z którymi nawigują w bliżej nieokreślonym wirtualnym krajobrazie. Pierwsza z nich to powstała na podobnej zasadzie jak Camille genetyczna

⁸ Dominique Gonzalez-Foerster, *Alienarium 5*, instalacja, Serpentine Gallery, London, 14 kwietnia – 4 września 2022.

hybryda człowieka i zagrożonej dziś wyginieciem ropuchy koloradzkiej (*Incilius alvarius*). Nawiązuje ona symbiotyczną relację ze śluzowcem, czyli organizmem kształtem przypominającym żółty porost, w który wciela się inna osoba uczestnicząca w instalacji. Kolejną postacią jest Camilla, której imię czytelnie nawiązuje do fabulacji Haraway. Jest ona bowiem post-symem, czyli skomplikowaną hybrydą wielu gatunków roślin i zwierząt. Wielokrotnie w ciągu całego życia modyfikuje swoje ciało. Łatwo się domyślić, że Camilla również powstała jako hybryda człowieka i wspomnianego już danaida wędrownego, a jej genotyp został wzbogacony o materiał genetyczny jednego z gatunków orchidei. Opisywane do tej pory postaci z *Symbiosis* to istoty lądowe, natomiast dwie kolejne żyją pod wodą. Pierwsza z nich, w którą wcielają się dwie osoby uczestniczące, to wielociało (*multibody*), a więc istota składająca się z wielu organicznych i nieorganicznych ciał mających wspólną świadomość. Powstała ona w momencie, gdy aktywistka klimatyczna o imieniu Lilla postanowiła spleść się cielesnie i umysłowo ze swoją partnerką Joan i ukochaną matką Mirandą, a także ze zwierzętami, których los szczególnie leżał jej na sercu: z zagrożonym gatunkiem żabnicy (*Lophius piscatorius*) i z ośmiornicą zwyczajną (*Octopus vulgaris*). W pewnym momencie do tego splotu dołącza ostatnia postać *Symbiosis*, nosząca tajemniczą nazwę N15673S Food Tamagotchi. Jest to wyposażona w sztuczną inteligencję niebiologiczna forma życia w postaci roju nanobotów. Dzięki specjalnym bioreaktorom potrafi przekształcić rozpuszczone w wodzie substancje organiczne w dowolny rodzaj pożywienia.

Już pobieżny przegląd postaci zamieszkujących wirtualny świat *Symbiosis* pokazuje wyraźnie, że Polymorf, inaczej niż Haraway, nie opowiadają historii jednego typu ciała na przestrzeni stuleci. Instalacja na pierwszy plan wysuwa jedynie pobieżnie zarysowane w *Staying with the Trouble* relacje między różnymi ciałami. Podczas trwającego piętnaście minut pokazu każda postać w swego rodzaju monologu wewnętrznym opowiada o sobie, na bieżąco komentując to, co się właśnie dzieje. Z czasem wszystkie historie spletają się ze sobą według precyzyjnego scenariusza, który opublikowano w towarzyszącym instalacji programie⁹, a osoby uczestniczące wchodzą ze sobą w rozmaite interakcje – zarówno w świecie realnym, jak i wirtualnym. Jednocześnie zastosowane w *Symbiosis* technologie wytwarzają specyficzne dla każdej z postaci typy cielesności. Przed wejściem do wirtualnego świata uczestnicy zakładają bowiem nie tylko oculus, czyli charakterystyczne gogle VR, oraz słuchawki. Obsługa ubiera ich również w cieliste kombinezony wyposażone w zaawansowane technologie haptyczne.

⁹ Polymorf's "Symbiosis": A Performative, Multi-Sensory and Multi-User VR Experience (Breda: The Eriskay Collection, 2021).

Nie umożliwiają one jednak swobodnego poruszania się po galerii, a przez to nie pozwalają na w pełni swobodną eksplorację wirtualnego świata. Nie tylko obciążają ciała zwiedzających i krępują ich ruchy. Wbudowane w nie dyfuzory wydzielają specjalnie skomponowane przyjemne i nieprzyjemne zapachy, które odczuwają wirtualne postaci. Ponadto w trakcie pokazu osoby uczestniczące otrzymują wegetariańskie przekąski, przygotowane przez szefów kuchni z nagrodzonej gwiazdką Michelin amsterdamskiej restauracji Karpendonkse Hove. Zastosowane technologie sensoryczne pozwalają osobom uczestniczącym doświadczyć własnego ciała jako wielości. Wskazuje na to chociażby konkretna reakcja afektywna jednej z nich, która brała udział w pierwszym, jeszcze testowym pokazie instalacji. W wywiadzie przeprowadzonym tuż po wyjściu z wirtualnego świata porównała ona to doświadczenie do „psychodelicznej podróży, która tak mnie zrelaksowała, że postanowiłam poddać się postaci, która mnie prowadziła”¹⁰. Doświadczenie psychodeliczne pseudonimuje tutaj sytuację, w której okazuje się, że pojedyncze ciało może zamieszkiwać wiele różnych istnień.

Jak przekonuje *Symbiosis*, doświadczenie własnego ciała jako wielości nie zawsze musi być przyjemne. Najlepiej mogą się o tym przekonać ci, którzy w parze wchodzą w rolę wielociała. Kombinezony dwóch osób wcielających się w tę postać zostały ze sobą połączone w taki sposób, że jedna obejmuje drugą za szyję. W takim układzie nie tworzą jednak tradycyjnie rozumianej hybrydy, mającej spójną, acz złożoną tożsamość, która jest czymś więcej niż suma jej części. Po założeniu oculusa i słuchawek okazuje się bowiem, że monolog wewnętrzny wielociała wypowiadają składające się na nie istoty. Głosy nie rozbrzmiewają jednak unisono, lecz prowadzą ożywioną rozmowę i nie zawsze się ze sobą zgadzają. Najlepiej widać to w sekwencji, w której wielociało staje przed konkretnym problemem ekologicznym. Najprawdopodobniej w efekcie zanieczyszczenia wód pestycydami doszło do zakwitnięcia alg wydzielających siarkowodór. Zagroza on życiu morskich istot i ich symbiontów. Każda z postaci tworzących wielociało ma nieco inny pomysł na powstrzymanie katastrofy:

Kochanka-Joan: Możemy ograniczyć algom dostęp do pożywienia. Zbudujemy bioniczne systemy filtrujące i zainstalujemy je na dnie morza. W ten sposób zmniejszymy populację alg i oczyścimy wodę z toksyn.

Córka-Lilla: Doprowadziłybyśmy do ich zagłady. Na pewno istnieje inne rozwiązanie. Do tej pory uzdrawialiśmy planetę dzięki symbiozie. Nie uporamy się

¹⁰ Polymorf, *Symbiosis*, Vimeo, 17 czerwca 2021, video, 3:00, <https://vimeo.com/564082181>.

z tym problemem, niszcząc czy tworząc kolejne formy życia. Zastanówmy się, jakie relacje budować między tymi, które już istnieją.

Kochanka-Joan: Czy jednak mniej rozwinięte formy życia nie powinny podporządkować się woli tych bardziej zaawansowanych?

Matka-Miranda: Czy zatem mamy się dać zabić drapieżnikom, jeśli są inteligentniejsze od nas? W jaki sposób przysłużymy się wtedy wszechświatu?¹¹

Przywołany cytat ze scenariusza *Symbiosis* pokazuje wyraźnie, że osoby wcielające się w wielociało mogą doświadczyć własnego ciała jako wielości istnień, które posiadają relatywną autonomię. W związku z tym każda podejmowana przez nie decyzja stanowi wynik negocjacji istot dążących do odmiennych celów i wyznających inne wartości. Osoba wcielająca się w to wielociało przekonywała: „istotne [dla mnie] było nie tylko to, że istoty zamieszkujące ten świat potrzebują się wzajemnie i wchodzą ze sobą w rozmaite interakcje. Przede wszystkim doświadczyłam tego, jak ich potrzeby i interakcje zmieniają się w czasie”¹². Wypowiedź osoby uczestniczącej w *Symbiosis* przekonuje, że wytwarzane w tym projekcie doświadczenie własnego ciała jako wielości nie tylko podważa nowożytnie wyobrażenie o ciele, lecz pozwala również osobom uczestniczącym inaczej niż zazwyczaj spojrzeć na relacje ludzi i nie-ludzi. Przecież z rozmowy Lilli, Joan i Mirandy jasno wynika, że relacje między istotami kształtują się dynamicznie na drodze często żmudnych negocjacji, w wyniku których zapada decyzja czy jedna może zjeść drugą lub pozbawić ją pożywienia. O potrzebie przemyślenia relacji ludzi i nie-ludzi w kontekście praktyk spożywania pokarmu przekonuje wspomniana już przeze mnie Annemarie Mol w najnowszej pracy *Eating in Theory*¹³. Jak słusznie przypomina, osoby badające z kręgu humanistyki środowiskowej relacje te określają zazwyczaj angielskim słowem *kinship*, oznaczającym pokrewieństwo lub powinowactwo. Nie chodzi im oczywiście o powiązania genetyczne między ludźmi i innymi gatunkami, tylko o poczucie wspólnoty i bycie-ze-sobą (*being-with*). Mol krytycznie przygląda się chociażby koncepcji gatunków stowarzyszonych (*companion species*), zaproponowanej przez Donnę Haraway¹⁴. Haraway nie chodziło oczywiście o psy, koty czy inne zwierzęta, które od wieków towarzyszą człowiekowi. Gatunki stowarzyszają się

¹¹ Polymorf's "Symbiosis", 76.

¹² Polymorf, *Symbiosis*.

¹³ Annemarie Mol, *Eating in Theory* (Durham: Duke University Press, 2021), 1–25.

¹⁴ Donna Haraway, „Manifest gatunków stowarzyszonych”, tłum. Joanna Bednarek, w: *Teorie wywrotowe: Antologia przekładów*, red. Agnieszka Gajewska (Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2012), 241–260.

wtedy, gdy wchodzą w intensywne i często improwizowane interakcje, wzajemnie wytwarzając swoje tożsamości i wspólnie wypracowując praktyki życiowe. Wtedy też stają się dla siebie „znaczącymi innymi”. Jednak, jak trafnie zauważa Mol, w swojej koncepcji Haraway odwołała się do konkretnej praktyki jedzenia. Definiując gatunki stowarzyszone, przypomniła etymologię angielskiego słowa *companion*, pochodzącego od łacińskiego zwrotu *cum panis*, czyli „z chlebem”. Dlatego według niej na miano znaczących innych zasługują wyłącznie ci, którzy siadają do jednego stołu i łamią się chlebem. Jak przekonuje Mol, koncepcja Haraway przedstawia relacje ludzi i więcej-niż-ludzi w nazbyt uproszczony sposób. Pomija chociażby te sytuacje, w których znaczący inni nie tylko *nie dzielą się* chlebem, lecz jedno z nich faktycznie tym chlebem *jest*.

W *Eating in Theory* Mol przygląda się zatem również praktykom innym niż zasiadanie do jednego stołu, by pokazać, że oparte na bliskości i wspólnocie relacje ludzi i nie-ludzi zawsze wiążą się z przemocą wobec innych istnień. Nie chodzi jej wyłącznie o cierpienie zwierząt, które w postaci mięsa trafiają na ludzkie stoły. Mol, choć jest wegetarianką, pokazuje, że zjadając rośliny, również przyczyniamy się do cierpienia tych, których nasz posiłek pozbawił pożywienia. Wystarczy odwołać się do analizowanego przez nią przykładu aromatycznej potrawy, którą Mol każdego roku późnym latem własnoręcznie przyrządza wraz z przyjaciółką, z marchwi i fasoli zebranych w ogródku działkowym¹⁵. Warzywa zapewne nie wyrosłyby, gdyby nie regularne pielnie i skomplikowany system ogrodzeń i siatek. Aby zjeść potrawę, należy zatem nie tylko wyeliminować chwasty, lecz także pozbawić pożywienia rozsmakowane w marchwi zające. Mol nie chodzi jednak o wywołanie u czytelników poczucia winy za odebrane życie czy cierpienie innych istot. Jej książka dowodzi bowiem, że zjadając nie-ludzi, można paradoksalnie przywrócić im życie. Na przykład holenderska odmiana jabłek Belle de Boskoop ze względu na twardą skórkę i kwaśny smak przez wiele lat nie cieszyła się popularnością wśród konsumentów, dlatego sukcesywnie rezygnowano z jej uprawiania. Od pewnego czasu z niewiadomych przyczyn wraca do łask, a sadownicy coraz chętniej wprowadzają ją do swoich sadów. Amatorzy tej odmiany, jedząc ją, przedłużają jej życie¹⁶. Omawiając tego typu przykłady, Mol problematyzuje skomplikowane i niejednoznaczne relacje między ludźmi i nie-ludźmi, które mogą posłużyć jako podstawa do podejmowania usytuowanych, czyli prowadzonych zawsze z konkretnego punktu widzenia i za pomocą określonych narzędzi, etyczno-politycznych działań w odpowiedzi na trwający kryzys ekologiczny.

¹⁵ Mol, *Eating in Theory*, 111–117.

¹⁶ Mol, 110.

Zjadając podczas *Symbiosis* wspomniane wcześniej przekąski, osoby uczestniczące w instalacji nie tylko mogą zdać sobie sprawę z tych skomplikowanych i niejednoznacznych relacji. Przekonują się również, że w zależności od sytuacji istoty, w które się wcielają, z najbliższego kompana mogą przekształcić się w śmiertelnego wroga. Najlepiej pokazuje to historia wspomnianej już hybrydy człowieka i ropuchy. Hybrydyczna istota mieszka samotnie w ciemnej jaskini, została bowiem odrzucona przez ludzkich rodziców. Nie mogli jej wybaczyć tego, co zrobiła zaraz po wykluciu się z genetycznie zmodyfikowanego skrzeku. Jako jedna z humanoidalnych kijanek z niewyjaśnionych przyczyn zaczęła pożerać rodzeństwo. Ten akt kanibalizmu pozbawił życia niemal cztery tysiące młodych hybryd. Aby odkupić swoją winę, istota zrezygnowała z typowego sposobu odżywiania się, w którym jedzenie służy wyłącznie temu, kto je. Wpuściła do przewodu pokarmowego specjalne mikroorganizmy i nanoboty, które przejęły funkcje trawienne. Jedząc, tak naprawdę karmi więc swoje symbionty, które w zamian dostarczają jej składników odżywczych. Postanawia nawet pójść o krok dalej i decyduje się wstąpić do wspólnoty Sióstr Symbiozy (*Sisters of Symbiosis*). Należące do tej quasi-religijnej organizacji stworzenia dobrowolnie poświęcają swoje ciała jako pożywienie dla innych, a następnie odbudowują je za pomocą modyfikacji genetycznych, by nieść pomoc kolejnym potrzebującym. Wcielając się w omawianą postać, osoby uczestniczące w instalacji mogą się zatem przekonać, że doświadczenie ciała jako wielości nie dotyczy jedynie bytu złożonego, takiego jak wielociało. Ciało pojedynczej istoty również jest wielością w tym sensie, że dosłownie budują ją ci, których ona zjada. Jednocześnie ciało to jest otwarte na różne praktyki jedzenia, przynoszące śmierć i dające życie. Osoby uczestniczące w instalacji uczą się przy tym ponosić odpowiedzialność za konsekwencje swoich, niekiedy niezamierzonych, działań.

Postępując według precyzyjnego scenariusza *Symbiosis*, osoby uczestniczące mogą odnieść wrażenie, że zarówno doświadczenie ciała jako wielości, jak i skomplikowane relacje międzygatunkowe, które w tych wielościach zachodzą, zostały im narzucone. Co jednak w sytuacji, gdy doświadczenia te i relacje wymagają od nich nie tylko wysiłku, lecz również czasu? Na to pytanie odpowiada drugi analizowany przeze mnie przykład.

Wzajemna ciekawość i czas troski

O ile w przypadku instalacji kolektywu Polymorf technologia VR stanowi najważniejsze narzędzie kreowania alternatywnego świata, o tyle w projekcie *Alienarium 5* (2022) jest ona jednym z elementów szerszego wielozmysłowego

środowiska performatywnego. Francuska artystka Dominique Gonzalez-Foerster we współpracy z kuratorem Paulem B. Preciado, architektem Martialem Galfione, kompozytorem Julienem Perezem, projektantem zapachu Barnabé Fillionem, stylistką włosów Mélanie Gerbeaux oraz artystą multimedialnym Ivanem Muritem przekształciła Serpentine Gallery w Londynie i jej otoczenie w miejsce, które ma dopiero stwarzać warunki do nawiązywania międzygatunkowych relacji. Jak podpowiada tytuł instalacji, inaczej niż w *Symbiosis* nie chodzi o relacje z roślinami, zwierzętami czy maszynami, lecz z istotami pozaziemskimi. Mają one jednak niewiele wspólnego z dominującymi w literaturze science fiction przedstawieniami pierwszego kontaktu ludzi i obcych. W jednym z wywiadów Gonzalez-Foerster nazywa nawet swój projekt „anty-Wojną światów”¹⁷, odwołując się do wydanej w 1898 kanonicznej powieści Herberta George’a Wellsa o inwazji Marsjan na Ziemię. Wykorzystując zaawansowane technologicznie maszyny wojenne i broń chemiczną, przybysze z kosmosu bezwzględnie podporządkowują sobie naszą planetę, traktując ludzi wyłącznie jako źródło pożywienia. Zarysowując wrogie relacje Marsjan i ludzi, Wells krytykował oczywiście dziewiętnastowieczną kolonialną politykę imperium brytyjskiego. Tymczasem Gonzalez-Foerster zaprosiła odbiorców do świata, gdzie ludzie i istoty pozaziemskie mogłyby żyć ze sobą w przyjaźni, tu stanowiącej metonimię relacji między gatunkami troszczącymi się o siebie nawzajem. *Alienarium 5* to przestrzeń dla takich relacji, gdzie zwiedzający doznają przede wszystkim przyjemnych wrażeń wielozmysłowych.

Gonzalez-Foerster rozłożyła na podłodze galerii wielkich rozmiarów okrągły dywan z nadrukowanym zdjęciem planety Uran. Nieprzypadkowo artystka wybrała tę właśnie planetę. W wydanym niedawno także w Polsce zbiorze esejów *Mieszkanie na Uranie* wspomniany już Preciado przekonywał, że najbardziej oddalona od Ziemi planeta układu słonecznego stanowi dla niego metaforę bezpiecznej przestrzeni, w której spotkać się mogą normatywne i nienormatywne ciała ludzkie i więcej-niż-ludzkie¹⁸. Aby zachęcić zwiedzających do tego typu spotkań, Gonzalez-Foerster zaaranżowała w Serpentine Gallery dziewięć pomieszczeń. W centralnym punkcie instalacji, okrągłym pomieszczeniu o nazwie *Metapanorama*, można z istotami pozaziemskimi usiąść na podłodze i zapoznać je z ziemskimi wyobrażeniami na temat relacji ludzi i więcej-niż-ludzi. W tym celu na ścianie umieszczono kolaż znanych z popkultury obrazów fantastycznych istot oraz wizerunki osób, głównie artystów_ek i badaczy_ek, stanowiących dla

¹⁷ Dominique Gonzalez-Foerster, *Alienarium 5*, YouTube, 26 sierpnia 2022, video, 6:08, <https://www.youtube.com/watch?v=UNJuge36G38>.

¹⁸ Paul B. Preciado, *Mieszkanie na Uranie*, tłum. Agata Araszkiewicz (Kraków: Karakter, 2022), 7–20.

twórców projektu inspirację. Na podłodze rozłożono zaś poduszki, na których nadrukowano okładki niektórych ich prac – z nurtu fikcji i niefikcji. Osoby zwiedzające znalazły wśród nich między innymi pracę *The Mushroom at the End of the World* Anny Tsing (2015) i powieść *Planeta wygnania* Ursuli K. Le Guin (1966).

O ile *Metapanorama* skłaniała przede wszystkim do intelektualnego kontaktu z obcymi, o tyle pomieszczenie o nazwie *La chambre humaine* pozwalało nawiązać z nimi bliską, wręcz intymną relację. Nastrojowo oświetlony pokój niemal całkowicie wypełniało okrągłe łóżko obite misternie udrapowanym czerwonym welurem. W powietrzu zaś unosił się delikatny kwiatowy zapach Obcokwiatów (*Alienflowers*), roślin – jak wyjaśnia towarzyszący *Alienarium 5* przewodnik dla zwiedzających – czerpiących siły vitalne z interakcji z innymi gatunkami¹⁹.

Choć *Alienarium 5* na różne sposoby wytwarzało poczucie bliskości z istotami pozaziemskimi, bliższa analiza tej instalacji wyraźnie pokazuje, że nawiązanie z nimi relacji opartych na trosce wcale nie było łatwym zadaniem i wymagało od zwiedzających wysiłku i dostrojenia się do specyficznych sposobów istnienia obcych. Sugeruje to już sam tytuł projektu. Wskazuje bowiem na to, że mamy do czynienia z piątą (zapewne nie ostatnią) próbą stworzenia alienarium. Jak precyzowała Gonzales-Foerster w przywoływanym już wywiadzie, chodzi o przestrzeń, w której metodą prób i błędów ustanawia się różne typy relacji opartych na trosce i kształtuje nowe wyobrażenia o tym, jak mogą wyglądać istoty pozaziemskie. Jednocześnie to od osób zwiedzających zależało, czy w ogóle te istoty dostrzegą²⁰. Na przykład w pomieszczeniu o nazwie *La planète close* znajdowała się rzeźba przypominająca gigantycznych rozmiarów głowę z długimi kasztanowymi włosami spływającymi na podłogę. Zobaczyć ją można było jednak tylko przez niewielkie otwory w pomalowanej na czarno ścianie. Choć wchodząc do galerii osoby odwiedzające dostawały mapę *Alienarium 5*, mogły z łatwością przeoczyć tę rzeźbę, gdyż otwory znajdowały się tuż nad podłogą. Tymczasem w znajdującej się przed budynkiem przestrzeni nazwanej *Holorama 5 (LoieFullerforever)* osoby zwiedzające mogły obserwować istoty pozaziemskie jako dynamicznie poruszające się nieantropomorficzne postaci. Przybrały one formę hologramów, które do muzyki Juliána Pereza wykonywały piętnastominutową choreografię inspirowaną twórczością amerykańskiej tancerki i choreografki Loie Fuller. Występy odbywały się jednak bez zapowiedzi o różnych porach dnia. Aby je zobaczyć, należało zatem cierpliwie czekać,

¹⁹ Dominique Gonzalez-Foerster, „*Alienarium 5*”: *Exhibition Guide* (London: Serpentine Gallery, 2022), https://d37zoqglehb907.cloudfront.net/uploads/2022/02/bGF_Alienarium5_spreads_FINAL-UPDATED.pdf.

²⁰ Gonzalez-Foerster, „*Alienarium 5*”.

czasem kilka godzin, we wskazanym miejscu albo odwiedzać Serpentine Gallery, póki nie natrafi się na pokaz. Wywołując tego typu doświadczenia odbiorcze, wymagające uważności i cierpliwości, Gonzalez-Foerster problematyzuje samo pojęcie troski, pokazując, że aby zacząć się o coś/kogoś troszczyć, potrzebna jest przede wszystkim ciekawość.

Wzbudzając ciekawość osób zwiedzających, od której zależy to, co wydarzy się w *Alienarium 5*, Gonzalez-Foerster zadaje pytanie o możliwość wytworzenia tego, co w pracy *Matters of Care* amerykańska badaczka nauki i technologii María Puig de la Bellacasa określiła mianem „materii troski”²¹. Odwołując się do ustaleń amerykańskich feministycznych filozofek polityki, Joan C. Tronto i Bernice Fischer, definiuje troskę szeroko jako „wszelkie aktywności podejmowane po to, by dbać o «nasz świat», zagwarantować mu trwanie i naprawić go, by zapewnić sobie możliwie najlepsze życie”²². Tak rozumiana troska nie oznacza po prostu troszczenia się czy martwienia o innych. Wiąże się ona zawsze z konkretną pracą, jaką wykonujemy, dbając o świat. Autorka posługuje się angielskim czasownikiem *maintain*, który oznacza konserwację podstawowej infrastruktury bądź utrzymywanie jej w dobrym stanie. Wyrazem troski są bowiem według Puig de la Bellacasy codzienne czynności na rzecz poprawy warunków życia określonych ludzi i więcej-niż-ludzie. Zresztą nie zawsze udaje się ten cel zrealizować. Osoby zwiedzające *Alienarium 5* przekonują się o tym w momencie, gdy schylają się, by zobaczyć wspomnianą głowę z włosami, czy po raz kolejny przychodzą do Serpentine Gallery w nadziei na zobaczenie tańca istot pozaziemskich. W tym kontekście dopiero należy spojrzeć na wykorzystaną w projekcie technologię VR. Pozwala się ona bowiem wcielić w istotę pozaziemską, jednocześnie kierując uwagę na to, że konstytutywna dla materii troski kwestia ciekawości musi dotyczyć przede wszystkim radykalnie odmiennych czasowości, w których funkcjonują więcej-niż-ludzie. Aby to pokazać, odwołam się do własnego doświadczenia uczestnictwa w instalacji VR, przygotowanej przez Gonzalez-Foerster we współpracy ze londyńskim studium Lucid Realities.

Za każdym razem w doświadczeniu VR uczestniczy jednocześnie pięć osób. Podobnie jak w *Symbiosis*, każda z nich wciela się w istotę pozaziemską o innym ciele. Inaczej niż w instalacji kolektywu Polymorf, nie są to jednak ani hybrydy, ani wielociała. Jeden z obcych przypomina na przykład półprzezroczystą ciecz w stanie nieważkości, która od czasu do czasu rozbłyśka przygaszonym światłem. Inny wygląda jak ławica jednakowych drobnych istot, podobnych do gładkich

²¹ María Puig de la Bellacasa, *Matters of Care: Speculative Ethics in More than Human Worlds* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017), 18.

²² Puig de la Bellacasa, *Matters of Care*, 3.

kamyków. Istoty te mogą w wirtualnej przestrzeni kosmicznej wchodzić ze sobą w rozmaite interakcje, które nie przebiegają jednak według ściśle określonego scenariusza. Istoty pozaziemskie nie komentują również rozgrywających się w wirtualnym świecie wydarzeń i – co za tym idzie – nie udzielają osobom uczestniczącym wskazówek dotyczących tego, z kim i w jaki sposób mają wejść w interakcję. Przed założeniem oculusa obsługa techniczna informuje jedynie, że aby zbliżyć się do któregoś z obcych, wystarczy zwrócić się w jego stronę. Podejmując taką próbę, przekonałem się, z jakim trudem nawiązuje się relacje z wirtualnymi istotami pozaziemskimi w takim środowisku. Po założeniu oculusa okazało się, że wcielam się w istotę przypominającą płataninę jaskrawo kolorowych macek. Szybko zorientowałem się również, że nie mam ani głowy, ani tułowia, dlatego nie mogłem kontrolować ruchu swoich odnóży. Co więcej, przemieszczałem się bardzo wolno, mimo że energicznie poruszałem mackami. Zdawało mi się, że trwający dziesięć minut pokaz ciągnie się w nieskończoność. Z każdą chwilą narastała we mnie frustracja. Mimo usilnych starań nie byłem w stanie zbliżyć się do znajdującej się nieopodal istoty, przypominającej chmurę kłębiącego się gwiazdnego pyłu. W momencie zakończenia pokazu udało jej się jedynie musnąć moje macki.

Moja reakcja afektywna w wirtualnym świecie uświadomiła mi, że do wytworzenia materii troski nie wystarczy jedynie ciekawość innych sposobów myślenia o czasie i doświadczania go. Równie istotna jest umiejętność cierpliwego dostrajania się do nich. Wypracowanie jej wymaga z kolei pokory wobec tych, o których chcemy się zatroszczyć. Omawiana sekwencja pokazuje, że pokora ściśle wiąże się nie tylko z koniecznością poskromienia antropocentrycznego odruchu mierzenia innych swoją miarą. Chodzi o próbę porzucenia wszelkich założeń na temat tego, czym powinna być relacja z więcej-niż-ludźmi. Próba ta zaś nie ma prawa się udać bez tego, co Puig de la Bellacasa określa mianem „czasu troski” (*care time*)²³. Nazywa w ten sposób usytuowaną praktykę „angażowania siebie lub innych w różnorodne porządki czasowe, które tworzą sieć więcej-niż-ludzkich sprawczości”²⁴. Inaczej rzecz ujmując, czas troski nie biegnie linearnie od przeszłości ku przyszłości. Nie tylko nie zakłada on postępu, lecz wymyka się także logice produktywności, zgodnie z którą każde działanie powinno jak najszybciej przynosić pożądany rezultat. Według Puig de la Bellacasy troszczenie się o innych nie musi dawać wymiernych rezultatów w konkretnym czasie. Osoba chcąca zatroszczyć się o innych potrzebuje czasu, by dostrzec wielość

²³ Puig de la Bellacasa, 171.

²⁴ Puig de la Bellacasa, 171.

niejednorodnych czasowości, w których funkcjonują ludzie i więcej-niż-ludzie. Wtedy dopiero podejmie najlepsze decyzje dla tych, których troską chce objąć. Autorka *Matters of Care* jako przykład opisuje praktyki działaczy permakulturowych, którzy często przez długi czas obserwują różnorodne cykle życiowe i sposoby istnienia gleby i współtworzących ją minerałów, roślin i zwierząt, by na tej podstawie dopiero zdecydować, w jaki sposób zatroszczyć się o dobrostan gleby. Tymczasem *Alienarium 5* za sprawą technologii VR nie tylko uświadamia, że ciało jako wielość również funkcjonuje w wielu czasowościach. Co więcej, zbliżenie się do siebie tego typu wielości może, lecz wcale nie musi zapoczątkować relację opartą na trosce. W tym kontekście *Alienarium 5* zachęca osoby uczestniczące, by nie zakładały z góry, że uda im się nawiązać relację z innym, lecz dały sobie czas na uważne przyglądanie się sobie i innym. Dopiero wtedy będą mogły precyzyjnie określić, na czym może polegać praca troski.

Zakończenie: Ku egzosomatycznym transkorporalnościom

Analizowane przeze mnie przykłady przekonująco dowodzą, że wykorzystując technologię VR jako narzędzie egzosomatyzacji, najnowsze projekty performatywne nie tylko pozwalają osobom uczestniczącym doświadczyć własnych ciał jako wielości i problematyzują tradycyjne sposoby myślenia o relacjach ludzi i więcej-niż-ludzi. Skomplikowane istoty, w które wcielały się osoby uczestniczące w *Symbiosis* i *Alienarium 5*, skłaniają również do refleksji, która dalece wykracza poza ramy tego artykułu. Być może wyobrażając sobie przyszłość po antropocenie, musimy nie tyle *przemysleć* to, co określamy mianem ciała, lecz całkowicie *zrezygnować* z tego pojęcia. Ściśle wiąże się ono przecież z reżimem zachodniej biopolityki, której celem było zarządzanie jednostkami i zbiorowościami. Pojęcie to często uniemożliwia dostrzeżenie wielu heterogenicznych procesów, zachodzących na wielu poziomach ontologicznej organizacji rzeczywistości, w wyniku których dopiero wytwarza się to, co nazywamy ciałem. Z tego względu aby wyobrazić sobie przyszłość po antropocenie, potrzebujemy namysłu nad tym, co amerykańska ekokrytyczka Stacy Alaimo w pracy *Bodily Natures* określiła mianem „transkorporalności” (*trans-corporeality*)²⁵. Nazwała w ten sposób dynamiczne i nieprzewidywalne przepływy i połączenia między różnymi typami cielesnych rzeczywistości, zarówno biologicznych, jak i niebiologicznych. Z jej badań płynie zatem wniosek, że należy poszukiwać takich

²⁵ Stacy Alaimo, *Bodily Natures: Science, Environment, and the Material Self* (Bloomington, IN: Indiana University Press, 2010), 2–4.

technologii, które dzięki egzosomatyzacji pozwolą doświadczyć własnego ciała nie tyle jako wielości istnień, lecz chwilowego efektu dynamicznie przepływającej materii o różnej proveniencji. Takie technologicznie zapośredniczone doświadczenie pozwoli dostrzec zupełnie nowe sposoby przetrwania po antropocenie.



Bibliografia

- Alaimo, Stacy. *Bodily Natures: Science, Environment, and the Material Self*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2010.
- Gonzalez-Foerster, Dominique. „*Alienarium 5*”: *Exhibition Guide*. London: Serpentine Gallery, 2022.
- Haraway, Donna. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press, 2016.
- Mol, Annemarie. *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*. Durham: Duke University Press, 2002.
- Mol, Annemarie. *Eating in Theory*. Durham: Duke University Press, 2021.
- Polymorf's "Symbiosis": A Performative, Multi-Sensory and Multi-User VR Experience*. Breda: The Eriskay Collection, 2021.
- Preciado, Paul B. *Mieszkanie na Uranie*. Tłumaczenie Agata Araszkiwicz. Kraków: Karakter, 2022.
- 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. London: Open Humanities Press, 2018. <https://www.openhumanitiespress.org/books/titles/the-neganthropocene/>.
- Thomas, Julia Adeney. „History and Biology in the Anthropocene: Problems of Scale, Problems of Value”. *The American Historical Review* 119, no. 5 (2014): 1587–1607. <https://doi.org/10.1093/ahr/119.5.1587>.

MATEUSZ CHABERSKI

doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Performatyki UJ, interesuje się krytycznymi studiami nad antropoceniem, humanistyką środowiskową oraz kulturowymi (re)prezentacjami krajobrazów post-ekstraktywistycznych.

