

rozprawa doktorska:

PlayDead.info

ŚMIERĆ/NIEŚMIERTELNOŚĆ JAKO POJĘCIA Z POZORU
PRZECIWKAWSTAWNE W KULTURZE WSPÓŁCZESNEJ

Urszula Kluz-Knopek

Opis projektów artystycznych

„Latający Dom Dobrej Śmierci” (opisany w rozdziale trzecim) to projekt społeczny, działanie w przestrzeni publicznej, do którego zapraszam różnych ludzi chcących porozmawiać o umieraniu. Idea opiera się na pytaniu o definicję dobrej śmierci, pojmowanej w wymiarze osobistym konkretnego uczestnika projektu. To właśnie jemu oddaję głos, prosząc o zastanowienie się, jakiej śmierci życzyłby sobie, swoim najbliższym i sformułowanie osobistej definicji. „Latający Dom Dobrej Śmierci” pierwszy raz realizowany był w ramach Festiwalu Sztuki Współczesnej w Przestrzeni Publicznej Arteria we wrześniu 2017 roku, później przenieśliśmy go do Olsztyna na czas spotkań autorskich towarzyszących mojej wystawie indywidualnej w Galerii BWA w 2018 roku. W międzyczasie służyło do mnie sporo wiadomości od osób odwiedzających Dom, które potrzebowały więcej czasu na zapisanie swoich myśli. W trzecim rozdziale znajduje się dokładny opis projektu realizowanego w Częstochowie oraz analiza wypowiedzi uczestników rozpatrywana w kontekście zgromadzonej wiedzy na temat współczesnego postrzegania śmierci i żałoby.

„PlayDead.info” to cyber konceptualny projekt partycypacyjny. Brzmi to dość karkołomnie, ale całkiem niezłe oddaje charakterystykę pracy. „Playdead.info” jest projektem internetowym, który znajdziemy pod adresem www.playdead.info. Składa się on z czterech, niezależnych części, będącymi narzędziami do zabawy: „Draw with Dead”, „Director’s Cut”, „In Effigie” i „My Funeral Party”. Wszystkie, w bardziej lub mniej dosłowny sposób, ilustrują zjawisko, które nazywam nieumieralnością. Pojawia się

ono gdzieś na pograniczu strachu przed okolicznościami umierania znanymi ze świata fizycznego, a życiem poza oznakami upływającego czasu w nowym, wirtualnym ekosystemie. Wybrałam przestrzeń Internetu, jako najbardziej naturalną dla podejmowanego problemu. Odbiorcą projektu i zarazem osobą aktywnie go współtworzącą jest przeciętny użytkownik, przyzwyczajony do określonego sposobu korzystania z tekstów kultury, niekoniecznie świadomy odbiorca sztuki. To właśnie on bawiąc się, rysując, wygłupiając, staje się twórcą. Środowisko internetowe, współczesne media są idealną przestrzenią do artystycznej refleksji i próby diagnozy problemów związanych z zagadnieniem śmierci i żałoby w kontekście cyber-życia. Celem mojej pracy jest stworzenie narzędzi do (współ)tworzenia dzieła (obrazów, narracji filmowych) z użytkownikiem. To właśnie on, przy pomocy programów, będzie miał możliwość zrealizowania własnego dzieła sztuki. Zakładam, że dopiero proces twórczy może wpłynąć na szersze dostrzeżenie i zdiagnozowanie problemu tabuizacji śmierci w świecie nam współczesnym. Jestem przekonana, że może się to dokonać w momencie, gdy odbiorca będzie bezpośrednio zaangażowany we współtworzenie, nawet jeśli w pierwszej fazie użytkownika będzie traktował to jako zabawę. Efekty działalności uczestników i ich analiza będą zaprezentowane na wystawie towarzyszącej obronie doktoratu. Tymczasem zapraszam do zabawy: www.playdead.info

Zarys treści pracy teoretycznej

Poniższy tekst jest zbiorem myśli krążących uparcie wokół problemu uczuć pojawiających się w kontekście umierania w czasach dynamicznie rozwijającej się technologii, a co za tym idzie, coraz odważniejszych, pełniejszych i bardziej prawdopodobnych planów dotyczących ludzkiej nieśmiertelności. Przyglądając się otaczającym mnie zjawiskom powstającym na bazie życia w nowym, internetowym ekosystemie, staram się znaleźć ich odpowiedniki, źródła zachowań w innych kulturach, czasach, szerokościach geograficznych, by lepiej zrozumieć i wyłuskać ich współczesne znaczenie.

W pierwszym rozdziale podejmuję próbę analizy transformacji zachodzących na polu współczesnego doświadczania śmierci na bazie zmian dotyczących przyrostu naturalnego, wydłużenia średniej długości życia, przyczyn śmiertelności. Wynikiem tych zmian jest fakt, iż każdy z nas doświadczy choroby (własnej bądź bliskiego) i uczuć z nią związanych, które w ciągu ostatnich dziesięcioleci stały się społecznie niepożądane i wyparte na rzecz kultu ciała i młodości. Szukam przyczyn tych zjawisk w zmianach dotyczących miejsca umierania (dom/szpital), osób otaczających chorego (rodzina/personel medyczny), miejsca cmentarza w topografii miasta (centrum/obrzeża), odrzucenia uczuć i zanik rytuałów związanych z żałobą, przejęcia zwłok przez zakłady pogrzebowe (zatrącenie ceremoniałów związanych z myciem ciała przez rodzinę, czuwaniem przy zwłokach), co

doprowadza do tak zwanego odebrania śmierci umierającemu. Śmierć stała się aktem medycznym, przegraną walką medycyny z naturą, przeciwieństwem życia. Na koniec zastanawiam się, co kryje się dziś pod pojęciem tabu śmierci, na kilkadziesiąt lat po jego zdefiniowaniu i zdiagnozowaniu.

W kolejnym rozdziale próbuję odpowiedzieć na pytanie, jak mówić o śmierci, by przywrócić ją do życia, co zrobić by stała się na powrót oswojona, obecna, by w konsekwencji uczucia z nią związane nie kojarzyły się ze strachem, samotnością, wstydem? Analizuję dwie prace artystyczne z pogranicza sztuki i designu. Artyści w różny sposób uobecniają śmiertelność w codzienności, czyniąc to w sposób łagodny i świadomy, mający doprowadzić do przejęcia kontroli nad własną śmiercią.

Trzeci fragment jest poświęcony analizie mojego projektu „Latający Dom Dobrej Śmierci”, którego bazą są wnioski, jakie wyciągnęłam, pracując nad dwoma pierwszymi działami.

W czwartym rozdziale przyglądam się procesowi narodzin internetowego „ja” i tworzenia biografii (staje się ona pewnego rodzaju pomnikiem użytkownika portalu społecznościowego), często alternatywnych do tych z fizycznego świata. Przytaczam statystyki, zwracając uwagę na ilość czasu i skalę zaangażowania w ewolucję wirtualnej tożsamości, by przejść do opisu innych istot, które możemy spotkać na swej drodze, przemierzając bardziej bądź mniej oczywiste szlaki obu przeplatających się światów. Opisuję pierwszego robota, któremu nadano obywatelstwo, robota maskotkę, który pracuje z seniorami podczas terapii polisensorycznej, protezy ciała i aplikacje, dzięki którym zwiększamy swoje fizyczne i mentalne możliwości, stając się bytami nadsprawnymi. Poprzez codzienne uwikłanie w technologię, przestajemy być ponad jej osiągnięciami, a stajemy się współuczestnikami nowego życia, czekającymi na nadejście nieśmiertelnej osobliwości ulokowanej gdzieś pomiędzy technologią a biologią.

Kolejny fragment tekstu poświęcony jest poszukiwaniom sposobów na zarządzanie swoją obecnością w wirtualnym świecie po śmierci biologicznego ciała. Począwszy do technologii Augmented Reality, która pozwala na istnienie, czy może rezurekcję osoby w postaci widma w świecie fizycznym, przez przekazywanie kontroli nad kontem w portalach społecznościowych zaufanym osobom (bądź firmom), by te mogły je administrować w naszym imieniu, tworzenie pozagrobowej przyszłości poprzez wcześniejsze planowanie publikowanych postów, po próby tworzenia sztucznej inteligencji na podstawie danych zebranych przez lata funkcjonowania jednostki w Internecie.

Konsekwencją wniosków wyciągniętych z rozdziału piątego jest stworzenie projektu „Draw with Dead” (opisanego w części szóstej), który ilustruje wypełnianie się Internetu istotami niezakotwiczonymi w świecie fizycznym. Aplikacja bazuje na wykresach ilości narodzin i śmierci w realnym świecie oraz analogicznej sytuacji w wirtualnym. Wykresy są pędzlami na kształt tych znanych z programów graficznych.

Siódmy rozdział to próba opisanie zjawiska, które nazywam nieumieralnością. Występuje ono w świecie wirtualnym i bynajmniej nie jest tożsame z nieśmiertelnością znaną z biologicznego świata. Nieumieralność występuje tam, gdzie nie dochodzi do ciągłości pokoleń (istoty wirtualne nie mają swoich przodków). Nie ma również czasu pojmowanego liniowo, dlatego podróże w czasie, modyfikacja przyszłości i przeszłości są możliwe. Nie znajdziemy również fizycznych oznak upływu czasu, których nie moglibyśmy kontrolować. Również przestrzeń staje się iluzoryczna. Rozciągnięta teraźniejszość i pochwała doczesności jest wynikiem unieważnienia kontinuum czasoprzestrzennego. Wieczność nie jest istnieniem poza czasem, lecz kumulacją bytów obserwujących danego użytkownika, bo to one są gwarancją obecności (jego nieumieralności). Internetowe umiowanie nie jest więc wynikiem starości, czy zepsucia, lecz znikomej interakcji, zaniku zainteresowania. Tak jak marzenie o nieśmiertelności było osobistą kwestią jednostki, tak nieumieralność jest zjawiskiem powszechnym i wręcz obligatoryjnym. W ostatnich słowach rozdziału zastanawiam się nad kriogenizacją i diamentami pamięci jako sposobami na niedopuszczenie do rozkładu ciała, a tym samym odsunięcie z pola widzenia tej naocznej granicy pomiędzy tym, co żywe a martwe.

W ósmym rozdziale opisuję intensyfikację komercjalizacji i epatowania trupami w mediach przy ich jednoczesnym wypieraniu z przestrzeni prywatnej. Kinowa śmierć jest bezbolesna, odrealniona i odwracalna. Takiej śmierci się uczymy, bo jedynie taką widzimy. To prowadzi do zjawiska zwanego adiaforyzacją, czyli zobojętnienia wobec prawdziwej ludzkiej tragedii. Widz staje się pozbawiony odruchu negacji wobec zła, przemocy, agresji i w konsekwencji nie dostrzega różnicy pomiędzy patrzeniem na śmierć prawdziwą (reportaże, wystawy plastynatów) i fałszywą (filmy akcji). W ostatniej części rozdziału próbuję odpowiedzieć na pytanie, jak mówić o śmierci wynikającej z przemocy, wypadku, by ta stała się dla odbiorcy poruszająca i skłaniała go do refleksji. Przytaczam więc postać Teresy Magolles, której prace, pomimo że traktują o przemocy, nigdy nie epatują okrucieństwem, dosłowną brutalnością. Artystka skupia się na pozostałościach po zbrodniach i ich kontekstach. Właśnie to skupienie się na tych elementach (reszcie) daje odbiorcy przestrzeń dla wyobrażenia, które jest podstawą pojawienia się uczucia empatii niezbędnego dla dostrzeżenia, zrozumienia, dla wiedzy.

Dziewiąty rozdział to opis projektu „Director’s Cut”. Odwołuję się do świata filmu, który przyzwyczyił nas do oglądania niezliczonych scen okrucieństwa. Użytkownik zestawia oraz rekonstruuje treści (bazę tworzą sceny śmierci z ponad pięciuset filmów) tworząc własny film i nadając mu tytuł.

Dziesiąty rozdział to historie o wizerunkach, które dzięki uobecnieniu mają moc sprawczą rzeczywistego wpływania na losy ludzi. Śledzę historię kar wykonywanych na ludziach przy pomocy ich obrazów, by zastanowić się nad współczesnymi formami niszczenia wizerunków. Działania to jednak nie są tożsame z ich uśmiercaniem, a raczej przekuwaniem w nowe. Porównuję przeistaczanie się wizerunkowych bytów w wirtualnym świecie.

cie z funkcjonowaniem w społeczności Indian Wari. W obu przypadkach mamy do czynienia z różną od antropocentrycznej wizją świata. Człowiek nie jest centrum wszechrzeczy, a jedynie istotą ulegającą transformacji w inne znaki funkcjonujące na równych prawach, tuż obok siebie. Kolejnym podobieństwem jest postrzeganie śmierci, która nie jest traktowana jako zaprzeczenie życia, lecz moment przeistoczenia, zmiany znaku, wizerunku.

Projekt „In Effigie” opisany w rozdziale jedenastym odwołuje się do średniowiecznego wykonywania wyroków śmierci na obrazach. Projekt ilustruje ten problem w sposób dosłowny: użytkownik po wgraniu zdjęcia może „bawiąc się” dokonać egzekucji na obrazie, wybierając najróżniejsze bronie z proponowanego arsenału.

W ostatnim rozdziale rozważam ideę przemyślenia własnej śmierci rozumianej jako lekarstwo na jej tabuizację, tak by gdy nadejdzie, móc traktować ją rozsądnie i bez lęku. Wskazuję, iż idea ta nie jest niczym nowym, raczej pojawia się pod różnymi odłonami w różnych kulturach, religiach, czasach. Również w przestrzeni Internetu znajduje swoje uzewnętrzenie pod postacią działalności ludzi skupionych wokół koncepcji Death Positive. Analizuję obrazy zamieszczane przez doule śmierci, przedsiębiorczyźnie pogrzebowe, artystów, tanatologów, cukierników itp. na Instagramie, skupione wokół hasztaga #deathpositive, by zwrócić uwagę na kiełkujące zjawisko, które może być początkiem rewolucji przywracającej śmierć do życia. Rewolucji, której cechą charakterystyczną będzie próba łagodnego i uprzejmego nawiązania komunikacji w sposób otwarty na różnych odbiorców.

W trzynastym rozdziale opisana jest ostatnia część projektu, „My Funeral Party”, gdzie użytkownik będzie mógł przygotować swój własny pogrzeb, zaprosić gości (wybrać postacie z bazy bądź dodać własne) oraz zdecydować o intensywności żałoby (rodzaj płaczu, szłochu). Nazwa projektu wskazuje na użytkownika, który ma stworzyć ten projekt dla siebie. Istotą projektu jest zwrócenie się ku własnej śmierci, żałobie po sobie.

Urszula Klui-Knappek