

## WSTĘP

**K**ategoria doświadczenia zrobiła w ostatnich latach zawrotną karierę w zachodniej humanistyce. Amerykańska performatycka Diana Taylor w wydanej niedawno pracy *Performans* stawia wręcz tezę, że „doświadczenie staje się coraz bardziej uprzywilejowaną formą zdobywania wiedzy. Nie ogranicza się jednak wyłącznie do żywych ciał jako pulsujących życiem biologicznych organizmów”<sup>1</sup>. Z tego powodu Taylor postuluje wypracowanie nieantropocentrycznego sposobu myślenia o ludzkim doświadczeniu, gdyż dzisiejsza sztuka nie tworzy już wyłącznie artefaktów i performansów, lecz projektuje coraz liczniejsze scenariusze określonych doświadczeń ludzkich i nie-ludzkich. Przywołane rozpoznania wpisują się w niemal trzydziestoletnią tradycję kulturowych badań nad ludzkim doświadczeniem. Już na początku lat dziewięćdziesiątych XX wieku niemiecki socjolog Gerhard Schulze pisał bowiem o społeczeństwach zachodnich jako społeczeństwach doświadczenia<sup>2</sup>. Chodziło mu przy tym głównie o bogatych obywateli, którzy zaspokoiwszy podstawowe potrzeby życiowe mogą skierować uwagę na to, jakie doświadczenia wywołują u nich takie zwykłe czynności, jak jedzenie lub spanie, dotąd uznawane za nazbyt banalne, by się nimi interesować. Jednak tak Schulze, jak Taylor traktują doświadczenie jako zjawisko o wyłącznie kulturowym charakterze. Ich rozważania pozostają bowiem głęboko zakorzenione w tym nurcie myślenia o ludzkim doświadcze-

---

<sup>1</sup> Diana TAYLOR, *Performans* [2016], tłum. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera, Wydawnictwo Universitas 2018, s. 152.

<sup>2</sup> Gerhard SCHULZE, *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*, Campus Verlag 1992.

niu, który pojawił się w zachodnim kulturoznawstwie w drugiej połowie XX wieku. Ogromną popularnością cieszył się wtedy tom zbiorowy *Antropologia doświadczenia*, który powstał pod redakcją dwóch liczących się antropologów kultury, Victora Turnera i Edwarda Brunera<sup>3</sup>. Obaj też przekonująco dowodzili we wstępie, że doznania zmysłowe, odczucia i doświadczenia pozaeuropejskich plemion, które od lat sześćdziesiątych XX wieku sami badali, wyraźnie wskazują na to, że ludzkie kultury jako takie nie posiadają esencji, lecz mają charakter procesualny. Jednak nawet oni ograniczali swoje badania do wąsko definiowanego obszaru produkcji kulturowej, uznając ludzi za jego jedynych aktorów, doświadczających własnej kultury i nadających temu określone znaczenia. Tymczasem doświadczenia wywoływane przez takie formy performatywne, jak bio art, techno art czy digital art prowadzą do zgoła innych wniosków: ludzkie doświadczenie wymyka się wszelkim próbom racjonalizacji, nie ogranicza się do ciała jednostki i powstaje na przecięciu natury, kultury i technologii, uznawanych kiedyś za niezależne od siebie sfery życia. Aby zatem opisywać ludzkie doświadczenia, które powstają pod wpływem współczesnych sztuk performatywnych, należy uwzględnić sposób, w jaki rozwijają się badania nad doświadczeniem w tak odmiennych dziedzinach wiedzy, jak nauki kognitywne, technonauki i ekonomia. Usytuowana w konkretnym społeczno-politycznym kontekście refleksja nad ludzkim doświadczeniem doprowadziła bowiem do gruntownych przemian w tych dziedzinach i właściwych im protokołach postępowania. Z tego względu mogą one posłużyć jako punkt wyjścia do formułowania nowych modeli teoretycznych, które przekroczą pozornie nienaruszalne granice ludzkiego ciała również w refleksji nad najnowszymi sztukami performatywnymi.

---

<sup>3</sup> *Antropologia doświadczenia* [1986], red. Victor TURNER i Edward BRUNER, tłum. Ewa Klekot i Agnieszka Szurek, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2011.

## POSTKOGNITYWIZM, UX DESIGN I GOSPODARKA DOŚWIADCZENIOWA

**M**niej więcej w latach osiemdziesiątych XX wieku pojawił się w naukach kognitywnych nurt, który określa się dziś zbiorczym terminem **postkognitywizm**. Chodzi tu o wszelkiego rodzaju teorie, kwestionujące kartezjański dualizm umysłu i ciała, które zakładają, że procesy kognitywne ściśle wiążą się z innymi modalnościami ludzkiego doświadczenia. Większość z nich narodziła się z krytycznej refleksji nad obowiązującym w kognitywistyce od lat sześćdziesiątych modelem komputacjonistycznym. Działanie ludzkiego umysłu przedstawiano tu w analogii do przetwarzającego dane komputera, zakładając przy tym, że procesy kognitywne zachodzą wyłącznie w obrębie ludzkiego mózgu i układu nerwowego. Tymczasem w wydanej niedawno pracy *Making Sense. Cognition, Computing, Art and Embodiment* Simon Penny stwierdza jednoznacznie:

Teorie postkognitywistyczne na różne sposoby dowodzą, że kognicja ma charakter ucieleśniony, jest sprzężona nie tylko z układem nerwowym, lecz także z innymi niż neurony tkankami ludzkimi. Co więcej, kognicja zawsze zachodzi w relacji z różnego typu przedmiotami, zaprojektowanymi środowiskami, systemami społecznymi i sieciami kulturowymi<sup>4</sup>.

Inaczej mówiąc, postkognitywizm nie tylko uznaje myślenie za zjawisko cielesne, lecz rozszerza ludzkie doświadczenie poza granice ciała. Na przykład, enaktywistyczne teorie rozwijane przez takich badaczy, jak Alva Noë i Kevin O'Regan<sup>5</sup>, przekonująco pokazują, że wszelkie jednostkowe procesy poznawcze zachodzą w ścisłej integracji z jej otoczeniem, a odbioru bodźców zmysłowych nie sposób oddzielić od doświadczeń sensomotorycznych. W tym kontekście nie można

---

<sup>4</sup> Simon PENNY, *Making Sense. Cognition, Computing, Art and Embodiment*, The MIT Press 2008, s. XXVIII. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty w tłumaczeniu autora tekstu.

<sup>5</sup> Zob. Kevin O'REGAN, Alva NOË, *A Sensorimotor Account of Vision and Visual Consciousness*, „Behavioral and Brain Sciences” 2001, nr 24, s. 939-1031.

zatem przyjmować, że doświadczenie rzeczywistości równa się doświadczeniu ludzkiego podmiotu. Jest ono bowiem efektem relacji między człowiekiem i różnego typu nie-ludzkimi aktantami, znajdującymi się w jego otoczeniu. Posthumanistyczne aspekty tak rozumianego doświadczenia nie służą jednak do tworzenia takich wzorców ludzkiej podmiotowości, które pozostają subwersywne wobec dominujących dyskursów politycznych i filozoficznych. Współczesne nauki kognitywne wspierają raczej to, co brytyjski performatyk Tony D. Sampson w *Assemblage Brain* określa jako neurokapitalizm<sup>6</sup>. Ma zaś na myśli różnego typu performanse naturokulturotechnologiczne, podkreślające znaczenie elastyczności ludzkiego mózgu, który w nieograniczony wręcz sposób potrafi dostosowywać się do nowych uwarunkowań materialnych. Wspomniane performanse służą zaś głównie do wytworzenia podmiotów, podporządkowanych logice późnego kapitalizmu, które potrafią funkcjonować nawet w sytuacjach skrajnego wyzysku ekonomicznego.

Postkognitywizm nie pozostaje bez związku z rozwojem technonauk, które – zwłaszcza na początku XXI wieku – zaczęły dostarczać narzędzi neurokapitalizmowi, jednocześnie modyfikując dotychczasowe zasady projektowania nowych technologii. Pokazuje to znakomicie szkocki informatyk Paul Dourish. Jak przekonuje w pracy *Where the Action Is. The Foundation of Embodied Interaction*, postkognitywna koncepcja umysłu ucieleśnionego musi doprowadzić do zmiany w obrębie tej dziedziny technonauki, którą znamy pod nazwą HCI (*Human-Computer Interaction*), gdyż zajmuje się projektowaniem interakcji między człowiekiem a komputerem<sup>7</sup>. Dlatego Dourish uważa, że należy zaprzestać produkcji komputerów osobistych, przeznaczonych do prywatnego użytku w zamkniętej przestrzeni. Komputery stają się coraz powszechniej częścią szeroko rozumianego środowiska użytkownika, a zatem projektanci

---

<sup>6</sup> Tony D. SAMPSON, *The Assemblage Brain. Sense-Making in Neuroculture*, University of Minnesota Press 2017.

<sup>7</sup> Paul DOURISH, *Where the Action Is. The Foundation of Embodied Interaction*, The MIT Press 2001.

powinni, po pierwsze, podjąć eksperymenty z materialnymi warunkami, w jakich z nich się korzysta (*tangible computing*), a po drugie, myśleć o nich jako narzędziach do nawiązywania relacji międzyludzkich (*social computing*). Wyszukując swoje postulaty, Dourish mógł już przeczuwać rewolucję, która nadeszła zaledwie sześć lat później. W 2007 roku firma Apple wypuściła na rynek iPhone'a, urządzenie mobilne, łączące funkcje komputera, telefonu komórkowego i platformy do gier. W przeciwieństwie do wcześniejszych urządzeń tego typu, umożliwił on użytkownikom telefonowanie, korzystanie z internetu i gier komputerowych za pomocą ekranu dotykowego, czyli bez konieczności używania klawiatury. Nie tylko znacznie ułatwiło im to interakcję z urządzeniem mobilnym, lecz wiązało się ponadto z zaprojektowanym przez twórców iPhone'a specyficznym doświadczeniem taktylnym w chwili przesuwania palcem po gładkim ekranie. Dlatego iPhone wydaje się tyleż spełnieniem marzeń Dourisha, ile tworem *User Experience Design* (UX design), czyli projektowania doświadczenia użytkownika cyfrowych technologii interaktywnych. Przyjrzyjmy się zatem bliżej tej dziedzinie wiedzy praktycznej, z jej specyficznym podejściem do ludzkiego doświadczenia.

UX design to nowa dziedzina technonauki, obejmująca badania materiałów, konkretne techniki i strategie projektowe, która pozwala wywoływać ściśle określone doświadczenia oraz tworzyć nowe modele stron internetowych czy aplikacji mobilnych. Wykorzystując ustalenia psychologów, neurologów i marketingowców, projektanci doświadczenia nie tylko piszą algorytmy i konstruują prototypy kolejnych urządzeń mobilnych. Identyfikują też potrzeby emocjonalne tych, którzy mają z nich korzystać. Aby te potrzeby zaspokajać, szukają zaś odpowiednich połączeń software'u i hardware'u, odpowiadających za konkretne wrażenia użytkowników. Transdyscyplinarny charakter takiego projektowania pociąga za sobą zmianę zasad pracy projektantów, którzy nie specjalizują się już w tworzeniu odrębnych elementów nowej technologii, lecz pracują w zespołach, stosujących korporacyjne metody zarządzania projektem. W związku z tym nie skupiają uwagi na pojedynczych aspektach doświadczenia, takich

choćby jak klikalność, czyli łatwość eksplorowania danej strony internetowej, lecz tworzą wielowymiarowe środowiska użytkownika, o których pisał Dourish. Efekty ich pracy dobrze pokazuje przykład aplikacji *Zombies Run!* (2010), stworzonej przez niezależne studio projektantów gier Six to Start i pisarkę Naomi Alderman. Przeznaczona na smartfony aplikacja gamifikuje trening fizyczny, czyli przekształca codzienny jogging w grę komputerową, nawiązującą do popularnego serialu *The Walking Dead* (2010-). Toczy się ona w postapokaliptycznym mieście, które po bliżej nieokreślonej katastrofie opanowały zombie. Grający wypełnia kolejne misje w wirtualnym świecie, poszukując – na przykład – zapasów żywności, które musi dostarczyć do obozu Abel Township, gdzie ukrywają się inni ocalałi z apokalipsy. Wypełniając taką czy inną misję, biegający ucieka przed wirtualnymi zombie, co motywuje go do wysiłku o określonej intensywności w świecie realnym. Robi to tym chętniej, że na ekranie smartfona widzi dystans, jaki dzieli go od goniących potworów. Wykorzystując technologię GPS, aplikacja nakłada bowiem fikcyjny świat gry na aktualną topografię miejsca, w którym odbywa się jogging. Przykład *Zombies Run!* pokazuje wyraźnie, że doświadczenie użytkownika nowych technologii powstaje nie tyle w wyniku interakcji niezależnych od siebie bytów, w tym wypadku użytkownika-biegacza, smartfona i aplikacji, lecz w asamblażach ludzi i różnego typu technologicznych aktantów.

O postkognitywizmie i UX design nie sposób mówić w oderwaniu od niedawnych przemian, jakie zaszły w zachodnich systemach ekonomicznych, gdyż to one wpłynęły decydująco na rozwój nowych technologii. W 1999 roku amerykańscy ekonomiści B. Joseph Pine i James H. Gilmore wprowadzili do ekonomii pojęcie gospodarki doświadczeniowej (*experience economy*), mając na myśli taki typ neoliberalnego systemu kapitalistycznego, który – jak przekonywali – pojawił się w kulturze Zachodu wraz z powstaniem pierwszego parku rozrywki Disneyworld w 1971 roku. W odróżnieniu od gospodarki towarowej i gospodarki usługowej, podstawę tej formacji stanowi nie tyle produkowanie dóbr na sprzedaż czy świadczenie usług wysokiej

jakości, ile właśnie wytwarzanie wyjątkowych doświadczeń u konsumentów. Kategoria ekonomii doświadczeniowej posłużyła zatem obu ekonomistom do zmiany tradycyjnego modelu konkurencji ekonomicznej, opartego na możliwie najniższej cenie dóbr i usług. W tej chwili przedmiotem konkurencji staje się coś zgoła innego. Celem podmiotów gospodarczych przestaje być obniżenie ceny czy podwyższenie jakości dóbr i usług, a staje się tworzenie scenariuszy, które prowokują u klientów możliwie najbardziej atrakcyjne doświadczenia. Pine i Gilmore opisują ten nowy model gospodarczy, odwołując się do metafory teatru. W pracy *The Experience Economy. Work is Theatre & Every Business a Stage* przekonują, że „doświadczenia powstają w momencie, gdy firma świadomie traktuje daną usługę jak scenę, a produkty jak rekwizyty, by wywołać zaangażowanie kupującego. Inaczej niż towary, które można wymienić, inaczej niż materialne produkty i niematerialne usługi, doświadczenia są przede wszystkim niezapomniane”<sup>8</sup>. W gospodarce doświadczeniowej wygrywają te przedsiębiorstwa, które potrafią przygotować dla swoich klientów najbardziej wciągające przedstawienie teatralne. Teatr rozumie się tu oczywiście nie jako działanie artystyczne, lecz jako formę rozrywki. Wprowadzony w dobry nastrój klient nie tylko ponownie sięgnie po określony produkt, czy skorzysta z danej usługi, lecz przede wszystkim zechce za nie o wiele więcej zapłacić. Pine i Gilmore twierdzą jednak, że nie wystarczy potraktować konsumenta jak tradycyjnego widza teatralnego, który jedynie ogląda przedstawienie. Jego doświadczenie musi być bowiem wielozmysłowe i immersyjne, a także wywoływać pozytywne emocje. A zatem konsument nie powinien się nigdy zorientować, że jego doświadczenie ktoś z premedytacją zaprojektował. Jak zauważają Pine i Gilmore, w Disneyworld nawet śmieciarze noszą maski Myszki Mickey czy Kaczora Donalda, by nie zmącić iluzji i podtrzymywać w odwiedzających wrażenie, że trafili do bajkowego świata. Jednocześnie istotnym celem tak rozumianej

<sup>8</sup> Joseph PINE, James H. GILMORE, *The Experience Economy. Work is Theatre & Every Business a Stage*, Harvard Business School Press 1999, s. 10.

gospodarki doświadczeniowej jest zniesienie typowej dla teatru granicy między doświadczeniem wyjątkowym i doświadczeniem dnia codziennego.

Widać to choćby na analizowanym przez obu autorów przykładzie popularnych w USA *Radar Balls*, czyli piłek do baseballu, wyposażonych w prędkościomierz. Po każdym rzucie niewielkie, mieszczące się w dłoni urządzenie pokazuje, z jaką prędkością leciała piłka. *Radar Balls* na rynek amerykański wprowadziła w 1998 roku firma Rawlings Sporting Goods Company z siedzibą w St. Louis. Produkt miał uatrakcyjnić tradycyjny sposób spędzania wolnego czasu przez Amerykanów, którzy ze swoimi dziećmi często ćwiczą zagrania baseballowe na przydomowych podwórkach. Teraz, chcąc zmierzyć prędkość rzutu, nie musieli już chodzić do lokalnego klubu sportowego, gdzie udostępniano specjalne rejestratory, przypominające prędkościomierze używane przez policjantów z drogówki. W przeciwieństwie do przykładów doświadczeń, pojawiających się w momencie zakupu określonego towaru, *Radar Balls* pozwalały w warunkach domowych odtworzyć wyjątkowe doświadczenie, znane z innego kontekstu. Dzięki temu, jak odnotowują Gilmore i Pine, firma zaczęła sprzedawać swój produkt po trzydzieści dolarów, podczas gdy zwykła piłka kosztuje trzy razy mniej. Przykład ten wyraźnie pokazuje, że dla finansowego zysku gospodarka doświadczeniowa znakomicie potrafi przekształcić codzienne doświadczenia swoich klientów w doświadczenia zgoła wyjątkowe. Biorąc pod uwagę przywołane powyżej praktyki i dyskursy postkognitywizmu, UX design i gospodarki doświadczeniowej wyraźnie widać, że to, co uznajemy za ludzkie doświadczenie, zależy od różnych, usytuowanych historycznie czynników kulturowych, społeczno-politycznych i ekonomicznych.

## DOŚWIADCZENIE JAKO ŚLEPA PLAMKA

**W** kontekście zarysowanych powyżej przemian paradygmatycznych w naukach kognitywnych, technonaukach i ekonomii



można zaryzykować stwierdzenie, że kategoria doświadczenia stanowi ślepą plamkę sztuk performatywnych i nauk o sztuce. Choć współcześni twórcy na każdym kroku przekonują o konieczności angażowania odbiorców w rozmaite kolektywne działania, uczelnie artystyczne nadal kładą nacisk przede wszystkim na kształcenie tradycyjnych technik artystycznych, lekceważąc kwestię doświadczenia. Nadal bowiem pokutuje wśród nich przekonanie, że artysta ma być producentem znaczeń, a nie inicjatorem działań, który projektuje doświadczenia odbiorcy w określonym celu strategicznym. Tymczasem współczesne praktyki artystyczne niewiele już mają wspólnego z odziedziczonym po Kancie modelem „bezinteresownego widza”, którego głównym zadaniem jest kontemplacja dzieła. Najnowsze sztuki performatywne nie tylko afektywnie i wielozmysłowo prowokują partycypację, lecz wręcz czynią odbiorców współtwórcami. Jednak pojawienie się tego typu doświadczeń ani nie doprowadziło do decydującej zmiany przyjętych praktyk i dyskursów estetycznych, ani do powstania nowych metod i narzędzi interpretacyjnych.

Współcześni badacze sztuki, zainspirowani chociażby teorią partycypacji Jacques'a Rancièrè'a, nieustannie przekonują o ogromnym znaczeniu uczestników i ich doświadczeń w działaniach artystycznych. Jednak przeprowadzane przez nich analizy, zwłaszcza w polskim kontekście akademickim, rzadko wykorzystują metody socjologii, studiów nad naukami i technologiami, nie mówiąc już o metodach autoetnograficznych, które polegają na krytycznej analizie własnych doświadczeń. Jak przekonuje amerykańska performatyczka Susan Kozel w pracy *Closer. Performance, Technologies, Phenomenology*, „pisanie z perspektywy własnych doświadczeń oznacza pisanie bez silnego metodologicznego umocowania i wymaga odważnej deklaracji, że wykorzystana metoda jest zmienna i subiektywna”<sup>9</sup>. Innymi słowy, wszelkie badania nad doświadczeniem w zjawiskach uznawanych za artystyczne, które łączyłyby powyższe

<sup>9</sup> Susan KOZEL, *Closer. Performance, Technologies, Phenomenology*, The MIT Press 2007, s. 9.

metody badawcze, nie mieszczą się w dominującym paradygmacie naukowym, zgodnie z którym naukowiec produkuje wiedzę na temat rzeczywistości, zamiast skupiać uwagę na tym, jak jej doświadcza. Co więcej, niczym widz w pismach Kanta, powinien za wszelką cenę zachować bezinteresowność i chłodny dystans wobec przedmiotu swoich badań. Widać więc wyraźnie, że pojawianie się nowego typu doświadczeń w sztukach performatywnych nie zdołało doprowadzić do zmiany istniejących metodologii badawczych. Wciąż opierają się one na ścisłym rozróżnieniu między odrębnymi gatunkami sztuki i podtrzymują binarne opozycje między zjawiskiem artystycznym a życiem codziennym z jednej oraz podmiotem a przedmiotem doświadczenia estetycznego z drugiej strony.

Tymczasem w najnowszych sztukach performatywnych mamy do czynienia z takimi zjawiskami, które do tego stopnia angażują intelektualnie, fizycznie i afektywnie, że trudno oddzielić podmiot i przedmiot tradycyjnie rozumianego doświadczenia estetycznego. Co za tym idzie, obiektywna analiza tych działań staje się wręcz niemożliwa, gdyż nie sposób pisać o nich inaczej niż z usytuowanej perspektywy. Mam tu na myśli zwłaszcza zjawiska, które powstają w wyniku tak zwanej eksterytorialnej wzajemności<sup>10</sup>. Tym terminem amerykański filozof Stephen Wright określa sytuację, w której sztuka opuszcza przypisywane jej tradycyjnie przez krytyków i badaczy terytorium, udostępniając je na zasadzie wzajemności innym praktykom społecznym. Eksterytorialna wzajemność stała się dziś swego rodzaju *post mortem* sztuki, która wytwarza różnego typu połączenia między heterogenicznymi praktykami i dyskursami. Choć Wright identyfikuje eksterytorialną wzajemność wyłącznie w chwili, gdy sztuka udostępnia własne instytucje i ich zasoby dla wąsko rozumianych praktyk aktywistycznych, z interesującym go zjawiskiem mamy do czynienia również w takich projektach typu *arts and science*, jak bio art, techno art, czy dizajn spekulatywny. Już same

---

<sup>10</sup> Stephen WRIGHT, *W stronę leksykonu użytkowania* [2014], tłum. Łukasz Mojsak, Fundacja Bęc Zmiana 2014, s. 59.

nazwy tych nurtów wskazują na to, że nie chodzi tu o tradycyjne gałunki artystyczne, lecz połączenia między biologią/biotechnologią i sztuką, technologią i sztuką, czy dizajnem i filozofią spekulatywną. Inicjowane przez nie doświadczenia nie mają wiele wspólnego z tradycyjnym doświadczeniem estetycznym, gdyż powstają w efekcie interakcji ludzi i nie-ludzi. Bio art, na przykład, łączy tradycyjne media artystyczne (fotografia, film, rzeźba itp.) z typowo laboratoryjnymi procedurami badawczymi (modyfikacje genetyczne, eksperymenty na zwierzętach itp.). Z dokumentacją przeprowadzonych działań artystyczno-naukowych odbiorcy zapoznają się najczęściej w galerii, gdzie oglądają ich fotograficzną bądź filmową rejestrację oraz wchodzą w różnego typu relacje z efektem wcześniejszych działań artystów, który niekiedy przypomina tradycyjny artefakt. Mamy tu zatem do czynienia ze skomplikowanym, wielozmysłowym doświadczeniem, w którym doświadczenie estetyczne, rozumiane jako kontemplacja, stanowi jeden, choć wcale nie najistotniejszy sposób obcowania ze sztuką. Twórcom tych hybrydycznych zjawisk nie zależy bowiem na podtrzymaniu autonomii sztuki i wytworzeniu bezinteresownych sposobów jej odbioru. Idzie im raczej o zakwestionowanie tego, co Bruno Latour w pracy *Nigdy nie byliśmy nowocześni* określa mianem „Nowoczesnej Konstytucji”<sup>11</sup>, czyli tej formacji materialno-dyskursywnej, która pojawiła się w Europie pod koniec XVII wieku i wprowadziła ścisły podział na naturę, kulturę i społeczeństwo. Opiszę takie doświadczenie, odwołując się do własnego przykładu i udziału w instalacji, łączącej media artystyczne i praktyki technonaukowe.

W 2016 roku zwiedzałem wystawę *Pokusa nieśmiertelności* w Centrum Nauki Kopernik w Warszawie. Jej tematem przewodnim były społeczno-polityczne i kulturowe konsekwencje rozwoju technologicznego, zmierzającego do przedłużenia ludzkiego życia, a wśród prezentowanych prac znalazła się instalacja *Circumventive*

<sup>11</sup> Bruno LATOUR, *Nigdy nie byliśmy nowocześni. Studium z antropologii symetrycznej* [1991], tłum. Maciej Gdula, Oficyna Naukowa 2011, s. 25.

*Organs* (2013) australijskiej dizajnerki Agi Haines. Składały się na nią trzy obiekty, stworzone za pomocą technologii bioprintingu, która przypomina technologię druku 3D i należy do repertuaru współczesnej biomimetyki. Podczas gdy drukarki przestrzenne wytwarzają trójwymiarowe obiekty na podstawie komputerowego modelu, bioprinting polega na łączeniu żywych komórek, czynników wzrostu (peptydów pobudzających komórki do różnicowania i podziału) i materiałów biomedycznych w struktury imitujące właściwości żywych tkanek. Technologię tę wykorzystuje się dziś najczęściej do wytwarzania ludzkich tkanek i organów, na których testuje się działanie leków. Tymczasem w *Circumventive Organs* można było zobaczyć trzy gotowe do wszczepienia pacjentom organy, które powstały w wyniku połączenia ludzkich i nie-ludzkich komórek. *Cerebrothrombal dilutus* to hybryda ludzkich tkanek i gruczołu ślinowego pijawki. Kiedy tylko wyczuwa podwyższone ciśnienie u osoby z nadciśnieniem tętniczym, wydziela do krwi środek przeciwzakrzepowy, zapobiegając udarowi mózgu. Z kolei *Tremomucosa expulsum* zawiera komórki mięśniowe grzechotnika, które na bieżąco usuwają śluz z układu oddechowego pacjentów z mukowiscydozą, kierując je do układu wydalniczego. Wreszcie *Electrostabilis cardium* to bio-defibrylator, który powstał z połączenia rzęsek z ludzkiego ucha z elektrocytami, czyli komórkami wytwarzającymi energię elektryczną, pobranymi z ciała węgorza elektrycznego. Za pomocą specjalnej przysawki organ podłącza się bezpośrednio do serca. Kiedy rzęski wyczuwają wibracje przedzawałowe, następuje wyładowanie, które przywraca akcję serca.

Choć w miarę dokładnie obejrzałem instalację Haines, już wkrótce miałem się przekonać, że żadna z podanych powyżej informacji nie jest prawdziwa. Najpierw bowiem podszedłem do szklanych gablot, w których na specjalnych tacach ze stali chirurgicznej wyłożono organy, a dopiero potem przeczytałem towarzyszący instalacji opis kuratorski. Wtedy okazało się, że narządy zostały wykonane z materiałów syntetycznych i stanowią przykład dizajnu spekulatywnego. Jednak na moje doświadczenie instalacji Haines

wpłynął głównie kontekst, w którym ją oglądałem, gdyż Centrum Nauki Kopernik zajmuje się popularyzacją nauki. Co istotne, nawet kiedy poznałem „prawdziwy” status prezentowanych obiektów, trudno mi było ustalić, co tak naprawdę oglądam. Moją niepewność pogłębiał towarzyszący *Circumventive Organs* film mockumentalny. Przedstawiał on operacje, podczas których transplantolodzy wszczepiają pacjentom *Electrostabilis cardium*, tym samym uwiarygadniając status prezentowanych obiektów jako organów wykonanych techniką bioprintingu. Co więcej, wszystkie narządy przygotowano w sposób zgoła naturalistyczny. Na przykład, z niektórych sączyła się tu i ówdzie krew, wszystkie zaś pokrywał syntetyczny żel, imitujący naturalny śluz. Wywołało to u mnie szczególne doświadczenie synestetyczne. Przyglądając się leżącym w gablocie obiektom, poczułem wrażenia dotykowe na rękach. Innymi słowy, wzrok pozwalał mi „dotknąć” wilgotnego śluzu, pokrywającego narządy. Dlatego zareagowałem w silnie afektywny sposób, czując narastającą obrzydzenie i fascynację zarazem. Takie doświadczenie najprecyzyjniej bodaj oddaje termin *wonder* (zdziwienie, zachwyt, uczucie cudowności), którym posługują się amerykańskie kulturoznawczynie Lorrain Daston i Katherine Park w pracy *Wonders and the Order of Nature, 1150–1750*. Jak piszą, takie doświadczenie towarzyszyło siedemnastowiecznym *virtuosi*, czyli miłośnikom filozofii naturalnej, kiedy jako publiczność oglądali eksperymenty, przeprowadzane między innymi przez członków brytyjskiego Towarzystwa Królewskiego. Daston i Park przekonują, że udział w eksperymentach stanowił wtedy integralną część procesu wytwarzania wiedzy, gdyż

uczucie cudowności nierozzerwalnie wiązało się z pasją poznawczą. Stanowiło źródło zarazem wiedzy i doświadczenia afektywnego. Doświadczenie cudu oznaczało przekroczenie granic między znanymi wówczas klasyfikacjami<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> Lorrain DASTON, Katherine PARK, *Wonders and the Order of Nature, 1150–1750*, Zone Books 1998, s. 14.

Moje doświadczenie podczas oglądania *Circumventive Organs*, przypominało właśnie tak rozumiane *wonder*. W jego efekcie powstało silne przekonanie/odczucie, że współczesne technonauki potrafią wytworzyć symbiotyczne relacje między ludźmi i nie-ludźmi. Przykład ten nie tylko pokazuje złożony i dynamiczny charakter doświadczeń wywoływanych przez twórców najnowszych sztuk performatywnych. Wskazuje on również na potrzebę nowego sposobu myślenia o ludzkich zmysłach, doznaniach i doświadczeniach, dalece wykraczającego poza tradycyjne ujęcia doświadczenia w sztuce.

## NOWE SPOJRZENIE NA ZWROT PERFORMATYWNY

Z perspektywy postkognitywizmu, UX design i gospodarki doświadczeniowej widać wyraźnie, że interesujące mnie doświadczenie ma niewiele wspólnego z tym modelem, który pojawił się na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku w następstwie tego, co niemiecka krytyczka sztuki Dorothea von Hantelman nazywa „zwrotem doświadczeniowym”<sup>13</sup>. Do tego zwrotu doszło w chwili, kiedy sztuka współczesna, między innymi za sprawą działań minimalistów i performerów, odeszła od koncepcji niezmiennego artefaktu na rzecz procesu czy wydarzenia. Performanse Josepha Beuysa czy popartowe obrazy Andy’ego Warhola na różne sposoby starały się zachęcić widzów do aktywnego udziału w akcie współtworzenia. Choć tak rozumiane strategie performatywne służyły różnym artystom, realizując ich partykularne cele, a także były stosowane w różnych kontekstach kulturowych i społeczno-politycznych, jako takie przyczyniły się do powstania spójnej i niezwykle wpływowej koncepcji doświadczenia uczestnika sztuki, które obejmuje trzy współzależne kategorie: subwersywność, „nażywość”, a nade wszystko subiektywność. W tym kontekście subwersywność

---

<sup>13</sup> Dorothea VON HANTELMAN, *The Experiential Turn*, <http://walkerart.org/collections/publications/performativity/experiential-turn/> (20.07.2017).

oznacza bunt wobec dominujących instytucji artystycznych i społeczno-politycznych. Nażywość podkreśla, że doświadczamy sztuki „tu i teraz” w opozycji do zapośredniczonych doświadczeń, oferowanych przez telewizję czy media cyfrowe. Z kolei subiektywność odsyła do tradycyjnego modelu podmiotowości, w którym doświadczenie uczestnika sztuki równa się doświadczeniu podmiotu autonomicznego, który posiada właściwe tylko sobie cechy indywidualne. Przyjrzyjmy się temu, co dzieje się z tymi kategoriami w chwili, kiedy dochodzi do opisanych wcześniej przemian paradygmatu doświadczenia w ekonomii, kognitywistyce i technonaukach.

Gospodarka doświadczeniowa, wkraczając w przestrzeń tradycyjnie zarezerwowaną dla codziennych doświadczeń, skutecznie przyswoiła sobie subwersywne strategie sztuki performansu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku, takie choćby, jakie proponował Augusto Boal. Niewidzialne przedstawienia brazylijskiego reżysera rozgrywały się w przestrzeni publicznej, a uczestniczące w nich osoby nie zawsze wiedziały, że biorą w nich udział. Jak pokazuje Claire Bishop w pracy *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, subwersywne strategie tego typu nierozzerwalnie wiązały się ze społeczno-polityczną sytuacją w ówczesnej Brazylii<sup>14</sup>. Niewidzialny teatr pozwalał bowiem Boalowi – zaciekłemu krytykowi opresyjnej dyktatury wojskowej, która rządziła w latach 1964-1985 – uniknąć represji ze strony policji. Boal postulował zniesienie granicy między widzem a aktorem, żeby zachęcić tego pierwszego do aktywnego oporu wobec autorytarnych działań władzy. W przedmowie do manifestu *Teatr uciśnionych* pisał, że chciałby, żeby

widz z obserwatora (*spectator*) zmienił się w obserw-aktora (*spect-actor*), gotowego wkroczyć na scenę i dokonać zamachu na władzę aktora. Publiczność musi bowiem zaangażować emo-

<sup>14</sup> Zob. Claire BISHOP, *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni* [2012], tłum. Jacek Staniszewski, Wydawnictwo Bęc Zmiana 2015.

cje i umysły w ćwiczenie scenariuszy bitew, które pomogą jej uwolnić się od wszelkich form opresji<sup>15</sup>.

Koncepcja obserw-aktora zakładała zatem wyraźnie polityczny charakter uczestnictwa w wydarzeniu artystycznym, zaś niewidzialny teatr aktywnie zachęcał Brazylijczyków do wszczęcia rewolucji i wyzwolenia się spod opresyjnej władzy. Jak się zdaje, jego strategie przyswoiły sobie dziś przedsiębiorstwa, które zgodnie z zasadami gospodarki doświadczeniowej ukrywają przed klientem stosowane przez siebie metody, by nie zmącić jego poczucia zanurzenia w wytworzonym świecie. Parafrazując słowa Boala, można powiedzieć, że w tej nowej wersji niewidzialnego teatru konsument zmienia się w konsumenta-aktora, gotowego zapłacić za wyjątkowe doświadczenia więcej niż za tradycyjne towary czy usługi. Tym samym strategia performatywna o silnym potencjale politycznym, służąca niegdyś do wyzwalania obywatelskiego oporu, stała się dziś narzędziem ekonomicznym, które zachęca konsumentów do udziału w neoliberalnym systemie kapitalistycznym. Proces ten nie stanowi oczywiście negatywnej konsekwencji rozwoju kapitalizmu, lecz jest naturalnym efektem cyrkulacji energii społecznych. Jak zatem widać, analizowana tu koncepcja doświadczenia nie może opierać się na przekonaniu, że wyposażając odbiorcę w taktyki oporu, sztuka pomaga wyzwolić się spod władzy systemu społeczno-politycznego czy ekonomicznego. Mówiąc językiem Michela de Certeau, można wręcz stwierdzić, że interesujące mnie doświadczenie to wypadkowa strategii różnego typu instytucji i taktyk indywidualnych uczestników działań<sup>16</sup>. Takie relacyjne podejście do doświadczenia w sztuce pozwala dostrzec dynamicznie zmieniające się intra-aktywne relacje nie tylko między ludźmi i różnego typu instytucjami, lecz także między samymi ludźmi, którzy biorąc udział w projektach artystycznych, tworzą od czasu do

---

<sup>15</sup> Augusto BOAL, *Theatre of the Oppressed* [1979], tłum. Charles McBride, Maria-Odilia Leal-McBride, Emily Fryer, Pluto Press 2008, s. XVI.

<sup>16</sup> Zob. Michel DE CERTEAU, *Wynaleźć codzienność* [1986], tłum. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2012.



czasu lokalne i chwilowe centra władzy, na odmiennych zasadach wyznaczając sobie nawzajem określone sposoby doświadczania świata.

Gospodarka doświadczeniowa każe zweryfikować tradycyjne sposoby myślenia o subwersywnym doświadczeniu uczestnika sztuki. Jednak z perspektywy UX design i współczesnej refleksji nad mediami cyfrowymi trudno nadal mówić o tym, że uczestnicy wydarzenia artystycznego doświadczają go wyłącznie na żywo. Na przykład, o takim doświadczeniu pisał w latach siedemdziesiątych XX wieku Richard Schechner w eseju *Ethology and Theatre*. Jak twierdził:

Wraz z postępującą cybernetyzacją społeczeństwa, które programuje kontakty międzyludzkie, wzrasta rola teatru jako działania na żywo, oscylującego między pozbawionymi struktur interakcjami, jakie pojawiają się – na przykład, na przyjęciu – i performansami z konkretnym scenariuszem, jak chociażby rozmowa o pracę. Teatr może mieć charakter półformalny, narracyjny, osobisty, bezpośredni i może być rozrywką<sup>17</sup>.

Sformułowana przez Schechnera koncepcja teatru i – szerzej rzecz ujmując – performansu opierała się na przekonaniu, że działania artystyczne, w przeciwieństwie do zmediatyzowanych form kultury, oferują uczestnikom bezpośrednie doświadczenie przestrzeni i umożliwiają wejście w fizyczną interakcję z aktorami-performera-  
mi. Jako przykład wystarczy przywołać przedstawienie *Dionysus in '69* (1968), które przygotował kierowany przez niego zespół Performance Group. Doświadczenie nażywości wytwarzano tu, podkreślając materialność znalezionej przestrzeni warsztatu samochodowego i eksponując fizyczność nagiach aktorów-performerów, którzy namawiali widzów do zdjęcia ubrań i włączenia się w ekstacyjny taniec<sup>18</sup>. Tymczasem kanadyjska performatyczka Christine Ross przekonuje, że twórcy współczesnych sztuk performatywnych „za-

<sup>17</sup> Richard SCHECHNER, *Ethology and Theatre*, [w:] IDEM, *Performance Theory*, Taylor and Francis 2005, s. 202.

<sup>18</sup> Zob. Erika FISCHER-LICHTE, *Estetyka performatywności* [2004], tłum. Mateusz Borowski i Małgorzata Sugiera, Księgarnia Akademicka 2008.

chęcą uczestników do wchodzenia w relacje przede wszystkim z ekranem komputera”<sup>19</sup>. Ross odwołuje się tym samym do rozpo-  
wszechnionych współcześnie zjawisk digital art, która tradycyjnie  
rozumiane działania performerów łączy z różnego typu mediami  
cyfrowymi (komputery, tablety, hologramy), wytwarzając bardzo  
silnie afektywne doświadczenia ich uczestników. Z tej perspektywy  
należy zatem poddać weryfikacji przekonanie o tym, że media cyfro-  
we rugują doświadczenie bezpośrednie. Należy raczej mówić o do-  
świadczeniu, które powstaje w wyniku rozmaitych intra-aktywnych  
relacji z różnego typu mediami. Takie podejście nie tylko pozwala  
badać dynamiczne procesy wytwarzania doświadczeń, lecz zmusza  
także do radykalnej zmiany myślenia o ludzkim podmiocie jako je-  
dynym aktancie, posiadającym sprawczość w świecie. Przyjrzyjmy  
się zatem pod tym kątem zwrotowi doświadczeniowemu, o którym  
pisała wspomniana von Hantelman.

Ustalenia postkognitywistów dotyczące ucieleśnionego pozna-  
nia skłaniają do porzucenia takiego paradygmatu doświadczenia,  
które powstaje w ściśle określonych granicach ludzkiego ciała i umy-  
słu, jak sądzili jeszcze twórcy sztuki minimalistycznej lat sześćdzie-  
siątych i siedemdziesiątych XX wieku. Rezygnowali oni z tworzenia  
dzieł sztuki, rozumianych jako reprezentacje obiektywnie istniejącej  
rzeczywistości bądź stanów wewnętrznych artysty. Projektowali na-  
tomiasz sytuacje, w których widz mógł przypisywać rzeczywistości  
dowolne znaczenia. Czołowy przedstawiciel minimalizmu Robert  
Morris deklarował w 1971 roku: „Chciałbym tworzyć takie sytuacje,  
w których ludzie staną się bardziej świadomi **siebie i własnych**  
doświadczeń i nie będą zmuszeni odczytywać jakiejś wersji mojego  
doświadczenia”<sup>20</sup>. Widać wyraźnie, że – zachęcając widza do wyjścia

---

<sup>19</sup> Christine ROSS, *Spatial Poetics. The (Non)Destinations of Augmented Reality Art*, „Afterimage. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism” 2010, nr 2, s. 19-24, tu: 24.

<sup>20</sup> Cyt. za: Jon BIRD, *Minding the Body: Robert Morris's 1971 Tate Gallery Retrospective*, [w:] *Rewriting Conceptual Art*, red. Michael NEWMAN, Jon BIRD, Reaktion Books 1999, s. 97. Podkr. M.Ch.

poza bezinteresowną kontemplację sztuki – minimalizm wprowadził koncepcję doświadczenia sztuki jako introspekcji, w której podmiot kieruje uwagę przede wszystkim na własne procesy poznawcze. Reprezentanci tego nurtu utwierdzali tym samym binarną opozycję między wnętrzem a zewnątrzem ludzkiego podmiotu, który istnieje niezależnie od otaczającego go świata. Jeśli jednak przyjąć za postkognitywistami, że doświadczenie jednostki powstaje w ścisłym związku z jej materialnym, społecznym i kulturowym otoczeniem, należy potraktować doświadczenie sztuki minimalistycznej jako efekt relacji między aparatem poznawczym, nie-ludzkimi aktantami i różnego typu kontekstami, w których umieszczali je artyści. Tak rozumiane doświadczenie sztuki minimalistycznej precyzyjniej niż sami artyści opisał filozof Tim Morton w wydanej niedawno pracy *Humankind. Solidarity with Nonhuman People*, gdzie sytuując doświadczenie estetyczne w szerszym kontekście ekofilozoficznym, stwierdza:

Piękno to duch, który nawiedza moją przestrzeń „wewnętrzną”, albo – ujmując rzecz inaczej – sprawia, że zyskuję świadomość tego, że wcale nie jestem „wewnątrz”, lecz w dziwny sposób zlewam się z tym, co widzę „tam, na zewnątrz”. Trudno mi więc powiedzieć, kto odpowiada za doświadczenie piękna, ja czy obraz, który właśnie oglądam<sup>21</sup>.

Tak rozumiane doświadczenie piękna dalece wykracza poza tradycyjny sposób myślenia o sztuce i jej odbiorcy. Stanowi bowiem nie tyle efekt procesów poznawczych odbiorcy, ile powstaje w wyniku dynamicznych relacji między ludźmi i nie-ludźmi, ustanawianych przez twórców. Co więcej, stosowane przez nich strategie performatywne, podkreślające sprawczość nie-ludzi, sprawiają, że relacje te stają się na tyle bliskie, by podważyć granice między podmiotem i przedmiotem doświadczenia estetycznego. Z tej perspektywy ludzkie doświadczenie sztuki nie jest subiektywne, lecz stanowi chwilo-

<sup>21</sup> Tim MORTON, *Humankind. Solidarity with Nonhuman People*, Verso 2017, s. 87.

wy i często przygodny efekt relacji między ludźmi i nie-ludźmi jako aktantami danego performansu.

\* \* \*

Autorzy zamieszczonych w tej części książki tekstów nieufnie podchodzą do zwrotu doświadczeniowego i związanego z nim modelu doświadczenia. Krytycznie przyglądając się tradycyjnym ujęciom subwersywności, nażywości i subiektywności doświadczenia, analizują rozmaite strategie w najnowszych sztukach performatywnych, które służą wytworzeniu połączeń między ludzkim ciałem i różnymi materialnymi, kulturowymi i technologicznymi środowiskami. Jednocześnie wszyscy wykraczają poza granice tradycyjnej performatyki, uruchamiając różne, transdyscyplinarne dyskursy, by poddać refleksji szersze implikacje doświadczeń, które powstają w najnowszych sztukach performatywnych.

W rozdziale *Niepewne ciała, niepewne umysły. Doświadczenie immersyjne w teatrze słuchawek* Rosemary Napier Klich nawiązuje do badań nad dźwiękiem, by poddać problematyzacji okulocentryczną hierarchię zmysłów, w której pierwsze miejsce zajmuje wzrok, uznawany za najważniejszą część ludzkiego sensorium. Autorka analizuje strategie wykorzystania technologii wytwarzania dźwięku binauralnego w brytyjskim teatrze, służące wywołaniu doświadczenia immersji. Nie obejmuje ono jednak wyłącznie słuchu, gdyż dźwięk binauralny angażuje całe ciało odbiorcy, na różne sposoby łącząc je ze światem i wywołując wrażenia międzyzmysłowe. Omawiane w tym tekście przykłady wyraźnie pokazują, że doświadczenia słuchowe kwestionują takie opozycje binarne, jak realne/wirtualne, blisko/daleko, bezpośrednie/zapośredniczone, czy abstrakcyjne/konkretne. Na podstawie skrupulatnej analizy własnych doświadczeń podczas takich przedstawień, jak *The Encounter* (2016) kolektywu *Complicité* oraz *Fiction* (2015) i *Séance* (2017) Glena Neatha i Davida Rosenberga, Klich pokazuje, że teatr słuchawek wytwarza specyficzny typ samoświadomej immersji, która pozwala odczuć doświadczenia interocepcyjne, zmusza do refleksji nad własną cie-

lesnością i granicami ciała oraz kieruje uwagę na to, co dzieje się w jego wnętrzu.

Podczas gdy pierwszy rozdział koncentruje się na dźwięku jako łączniku między ciałem i światem, David Howes i Chris Salter rozpatrują kategorię doświadczenia w szerszym kontekście badań nad zmysłami, które zakładają, że zmysły pośredniczą w konstytuowaniu się kulturowo uwarunkowanych relacji między ludźmi i ich środowiskiem. W tym celu analizują wielozmysłowe instalacje *Displace* (2011-2013) i *Haptic Field* (2015-2017), które powstały w ramach ich projektu *Mediations of Sensation*, łączącego sztukę, technologię i antropologię. Howes i Salter szczególną uwagę poświęcają technicznemu, dramaturgicznemu i konceptualnym aspektom każdego projektu, porównując wykorzystane w każdym z nich ustalenia teoretyczne. Z tej perspektywy, odwołując się do ustaleń współczesnych etnografów, proponują nową metodę rejestrowania i analizy doświadczenia w środowiskach technologicznych, którą określają mianem „doznania uczestniczącego”. W odróżnieniu od znanej z antropologii metody obserwacji uczestniczącej, doznanie uczestniczące zakłada zanurzenie się badaczki w sztucznie wytworzonym środowisku, w którym przebywają ci, których doświadczenie ona bada. Następnie ta etnografka zmysłów przeprowadza z nimi wywiady i dokumentuje ich sposoby postrzegania świata.

Na zakończenie tej części książki Mateusz Chaberski w rozdziale *Doświadczyc antropocenu na nowo* przygląda się ludzkim doświadczeniom w najnowszych sztukach performatywnych w kontekście badań nad antropocenem. Chodzi oczywiście o nową epokę w dziejach Ziemi, kiedy człowiek stał się dominującą siłą geologiczną, która kwestionuje tradycyjne opozycje binarne między aktywnymi (ludzkimi) podmiotami i biernymi (nie-ludzkimi) przedmiotami. W tym kontekście doświadczenia nie ograniczają się wyłącznie do ludzkich wrażeń zmysłowych, lecz stają się materializacją różnorodnych relacji między ludzkimi ciałami i światem. Relacje te wytwarzają nowy, nieantropocentryczny model podmiotowości relacyjnej. Odwołując się do ustaleń brytyjskiej socjolożki Jennifer Gabrys,

Chaberski nadaje nowemu typowi podmiotowości nazwę „średnostka”, czyli byt relacyjny, połączony z naturokulturotechnologicznym środowiskiem. Z tej perspektywy, wykorzystując współczesną teorię asamblaży, formułuje koncepcję doświadczenia średnostkowego, które rozumie jako asamblaż wrażeń wielozmysłowych, doświadczeń intelektualnych i afektywnych, powstający w wyniku dynamicznych, często przygodnych relacji ludzi i nie-ludzi. Analizując trzy przykłady instalacji na przecięciu sztuki, nauk o Ziemi i technonauk, pokazuje też potencjalne efekty, jakie mogą wywoływać interesujące go doświadczenia. Nie tylko kwestionują one tradycyjny sposób myślenia o tak zwanych środowiskach naturalnych i wywołują u odwiedzających poczucie odpowiedzialności za globalną katastrofę ekologiczną, lecz ponadto pomagają wypracować strategie przetrwania, oparte na współpracy ludzi i nie-ludzi na zagrożonej planecie.

Wszystkie trzy rozdziały wyraźnie pokazują, że procesy hybridyzacji, z jakimi mamy do czynienia w najnowszych sztukach performatywnych, nie tylko podważają sens istnienia tradycyjnych dyscyplin i dychotomii. Wymuszają również zmianę sposobu myślenia o ludzkich zmysłach, wrażeniach i doznaniach. Ich autorzy przekonująco dowodzą, że doświadczenie sztuki nie ogranicza się wcale do ciał tych, którzy w niej uczestniczą, lecz powstaje w wyniku zainicjowanych performansów na przecięciu natury, kultury i technologii. Efekty tych performansów – zarówno te zaplanowane, jak i niespodziewane – zawsze zaś zależą od konkretnych kontekstów społeczno-politycznych i kulturowych.

Mateusz Chaberski