

Mateusz Kokot

**Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach Środowiskowe
studia doktoranckie, 2023**

STRESZCZENIE ZAŁOŻEŃ ROZPRAWY DOKTORSKIEJ:

**REMEMBERING PLACES. WIRTUALNE PRZESTRZENIE
PRZEDŁUŻEŃ ŚMIERCI JAKO MANIFESTACJA PRAWDY
EKSTATYCZNEJ.**

1. ABSTRAKT

Problematyka Remembering Places dotyczy współczesnych technologicznych form przedłużania życia i kreacji zdigitalizowanych form pamięci po zmarłych, której podmiotem są zwierzęta. Praktycznej części doktoratu nie traktuję jako skończonego dzieła, ale propozycję nowej metody twórczej dla digitalnych form pamięci. Przedłużenia śmierci są terminem, który pojmuję jako utopię wizualną i językową oraz przestrzeń narracji, w której centrum znajduje się martwe ciało zwierzęcia. Jeżeli założymy, że technologiczne przedłużenia życia są przedłużeniem aktywności lub reprezentacji martwego jako żywego, a przedłużenia śmierci rozciągają fakt śmierci tego, który był kiedyś żywy, to paradoksalnie przedłużenia życia zmierzają do wytwarzania skojarzeń związanych ze śmiercią, a przedłużenia śmierci rozpalają myśli o życiu. Przebywając z żywym na nowo, w postaci chatbota lub jego wirtualnej reprezentacji, z czasem zdaję sobie sprawę, że spędzam czas z kimś/czymś innym, utwierdzając się w fakcie jego śmierci.

Celem przedłużeń śmierci jest przywrócenie martwego ciała do strefy uwagi dzięki możliwościom, a także ograni-



czeniu, jakie daje wirtualna rzeczywistość. Remembering Places są propozycją zamiennika dla wirtualnych cmentarzy. W końcu zamierzeniem Remembering Places jest oswojenie i uwznioślenie śmierci zwierzęcia. Potrzeby tego rodzaju doświadczenia dopatruję się w tanatopsji: w romantycznych i współczesnych fascynacjach podróżami do miejsc związanych ze śmiercią. Remembering Places są miejscami pamięci; wirtualnym miejscem odwiedzin martwego zwierzęcia oddanego pejzażowi. Jego upodmiotowienia poprzez estetyzację i fabrykację reprezentacji martwego ciała w wirtualnej przestrzeni. Metody dla tego umagicznienia szukam w koncepcji prawdy ekstatycznej zaproponowanej przez Wernera Herzoga, według którego jest ona prawdą kina pozwalającą widzowi poczuć *erhaben* – wzniosłość, której doświadczyć można jedynie poprzez stylizację faktów. W Remembering Places śmierć dzięki wirtualnej rzeczywistości zostaje przeniesiona na inny poziom, ujawniając martwe ciało zwierzęcia.

2. Opis formalny części praktycznej

Praktyczna część pracy doktorskiej to gra symulacyjna powstała przy użyciu silnika Unity. Składa się z trzech poziomów: *Zatoka anonimowej głowy*, *Grób Lucjana* i *Wyspa Diany*. Każdy z poziomów jest stworzoną w silniku reprezentacją pejzażu. Trójwymiarowe modele tworzące świat gry zostały umieszczone w silniku, będąc autorskimi kreacjami lub należąc do zakupionych i posiadanych przeze mnie assetów. Każdy z trzech modeli zwierząt umieszczonych w grze to trójwymiarowy skan prawdziwego martwego zwierzęcia wykonany przy użyciu technologii fotogrametrii. Wykorzystanie tej technologii było kluczowe ze względu na prostotę generowania modelu 3D ze zdjęć. Świat gry symulacyjnej może być doświadczony przy użyciu nagłownego systemu (HMD) pozwalającego na doświadczenie wirtualnej rzeczywistości za pomocą okularów VR.



3. Część teoretyczna

I. Przedłużenia życia

I część rozprawy doktorskiej składa się z sześciu podrozdziałów.

Żywy na nowo – przybliżam tu mit o Hipolicie – greckim/rzymskim herosie, który zostaje przywrócony do życia pod postacią nowej osoby – Virbusa. Mit ten posłuży w dalszych rozdziałach jako metafora dla technologicznych przedłużeń życia.

Miyeok-guk – poświęcony jest wyprodukowanemu przez Munhwa Broadcasting Corporation koreańskiemu filmowi dokumentalnemu *Meeting you* – Historii Na-yeon, tragicznie zmarłej dziewczynki, która zostaje przywrócona do życia dzięki technologii wirtualnej rzeczywistości.

[*] – dotyczy roli cyberprzestrzeni w powtórnym powrocie śmierci do strefy publicznej. W tekście opieram się na wielu studiach przypadku, z czego najważniejsze to: wirtualne pamiętniki – pośmiertne konta użytkowników w serwisie Facebook ze statusem In memoriam.

Wirtualny cmentarz – jest analizą fenomenu wirtualnych cmentarzy, a przede wszystkim polskiego e-cmentarza: <http://wirtualnycmentarz.pl>.

Penny – opisuje zjawisko spektaklu śmierci oraz współuczestnictwa w przeżywaniu straty na portalu youtube.com, opieram się na przypadku Timothy'ego Birminghama – użytkownika serwisu youtube.com, który przypadkowo umieścił w sieci film ze swoją zmarłą żoną Penny.

Tanatokorporacje – wyjaśnia i zarysowuje problem tanatokorporacji – obecnych, ale przede wszystkim przyszłych instytucji komercjalizujących współczesną i ponowoczesną śmierć. Jako przykład takiej instytucji podaję koreańską So-oam Biotech Research Foundation zajmującą się komercyjnym klonowaniem zwierząt. W podrozdziale opisuję cztery przypadki ukazane w programie *I Cloned My Pet: Blue, Double Trouble, Kabuki i Lancelot Encore*.

II. Przedłużenia śmierci

II część składa się z trzech podrozdziałów.

Oczekiwanie – jest szkicem koncepcji przedłużeń śmierci i Remembering Places jako formy rozgraniczenia pracy praktycznej od opisanych w poprzednim rozdziale tanatotechnologicznych przedłużeń życia. Swoje przemyślenia na temat śmierci i trupa kieruję w stronę Edmunda Husserla. Odnosząc się do Husserlowskich struktur habitualnych, wskazuję na oczekiwanie i podobieństwa, jakie tworzy martwe ciało w treści mentalnej. W końcu zwracam uwagę na przeciwstawność skojarzeń, jakie wytwarzają przedłużenia życia, np. w postaci chatbota.

l'Escargot – opisuje sposób budowania nowego życia poprzez redukcję i odejmowanie na przykładzie filmu *Zet i dwa zera* Petera Greenawaya oraz twórczości Joela Petera Witkina.

Czciiciel obrazu – na podstawie miejskiej legendy – Nieznajomej z Sekwany – przedstawia fenomen masek śmierci i przypadek powstania nowego życia (w przestrzeni kulturowej), który narodził się z potrzeby wizerunku martwego ciała.

III. Wirtualność i nowi romantycy



III część składa się z dwóch podrozdziałów.

Super Ja – w tym podrozdziale zostają przybliżone terminy takie jak: wirtualność, immersyjność, cyberprzestrzeń, i przedwirtualność. Za ich pomocą przedstawiam rozbięcie binarnego podziału na oryginał i kopię jako produktu postępującej konwergencji technologii informatycznych. Analizuję również kopię w kontekście *symulaków i symulacji* Jeana Baudrillarda na przykładach: opowiadania Jorge Luis Borgesa *O dokładności w nauce* i filmu *Czas Apokalipsy*.

Nowi romantycy – przybliżając kulturową postać flanera i jego podobieństwo do współczesnego gracza, przechodzę do idei nowego romantyka, nakreślonej przez Ryszarda Tadeusiewicza jako wirtualnego wędrowca chcącego za pomocą wirtualnej rzeczywistości doświadczać tego, czego chcieli doświadczać ich historyczni odpowiednicy. Poszukuję zależności między nowymi romantykami a tanatoturystami, posługując się tezą A.V. Seatona dotyczącą tanatopsji. W ostatniej części tekstu analizuję podobieństwo Remembering Places do opisanych przez Seatona kategorii tanatoturystyki.

IV. Fikcja we wspianym blasku

Przybliżam manifest Wernera Herzoga *Minnesota Declaration* z 1999 roku i zaproponowaną przez niemieckiego reżysera koncepcję prawdy ekstatycznej. Opierając się na koncepcji Herzoga, przedstawiam potrzebę fikcji i stylizacji martwego ciała zwierzęcia w wirtualnych Remembering Places.

V. Pejzaż i czas

V część składa się z dwóch podrozdziałów.

Pejzaż – opiera się na analizie filmu *Landscape Suicide* Jamesa Benninga.

Czas – tekst jest opisem metody twórczej Jamesa Benninga, który stara się zrozumieć i przedstawić historię poprzez obserwację czasu i pejzażu. Strategia twórcza, którą operuje Benning, jest istotna w analizie praktycznej części doktoratu, szczególnie ze względu na naturę czasu i pejzażu w kontekście wirtualnej rzeczywistości.

VI. Tam

Ten rozdział jest odpowiedzią i nawiązaniem dialogu z tekstem Izoldy Topp: *Czy wirtualność i hiperrealność stanowią dzisiejsze odpowiedniki zaświatów? I czy są one ich odzwierciedleniem na równi z religijnymi wizjami piekła bądź raju, czy tylko pełnią ich funkcje*. Próbuję zdefiniować współczesnej formy zaświatów, kontynuując rozważania na temat ewolucji kulturowego podejścia do śmierci.

VII. Ciało bez głowy

VII część składa się z czterech podrozdziałów.

Wrota Niebios – podejmuję analizę fenomenu cmentarzy dla zwierząt na przykładzie filmu *Gates of Heaven*.

Miasta śmierci – przedstawiam koncepcję heterotopii na przykładzie cmentarza zaproponowaną przez Michaela Foucaulta uzupełnioną przytoczonymi fragmentami filmu *Gates of Heaven*.

Ciało – opisuję problem kapitalistycznego zawłaszczania i funkcjonalności, posiłkując się myślą autorów, takich jak:

Mark Fisher, Rem Koolhaas, a także twórczością Piera Paolo Pasoliniego.

Głowa – w ostatniej części tego rozdziału przybliżam słowo animot zaproponowane przez Jacquesa Derridę, które lokuje w obszarze utopii. Przedstawiam Remembering Places jako hipotetyczną niechcianą utopię usytuowaną pomiędzy osobistą historią a kapitalistycznym zawłaszczeniem.

VIII. Za tęczowym mostem

VIII część składa się z czterech podrozdziałów.

Tęczowy most – opisuję grupy działające na portalu Facebook: *Za Tęczowym Mostem*, *Po stracie psa – za tęczowym mostem*, *Za tęczowym mostem – grupa wsparcia dla opiekunów zwierząt*, które są przykładem partycypowania w przeżywaniu straty po śmierci zwierzęcia.

UMARŁEM W IMIENIU „SZTUKI” – dotyczy płynnej podmiotowości zwierząt oraz krytyki perspektywy antropocentrycznej w oparciu o teksty Doroty Łagodzkiej: *Podmiotowość zwierząt w sztuce* oraz *Śmierć zwierząt w sztuce współczesnej na przykładzie Piramidy Zwierząt Katarzyny Kozyry* i prac artystycznych, takich jak: *Dogs That Cannot Touch Each Other* Sun Yuan i Peng Yu, *Exposición nr 1* Guillermo Vargasa, *Helena* Marco Evaristiego.

Kompozycja na cztery głosy – przedstawiam genezę i znaczenie terminu *companion species* zaproponowanego przez Donnę Haraway, który jest istotny dla opisanego fenomenu relacji międzygatunkowych, zwłaszcza w kontekście relacji człowiek – zwierzę. Następnie powracam do Łagodzkiej i *Piramidy Zwierząt Kozyry*, by poruszyć temat rekonceptualiza-

cji pojęcia śmierci jako wyzwolenia się od patogennego mitu o wyjątkowości człowieka, w czym powołuję się na teksty Chloë Taylor i Val Plumwood.

Remembering Places – epilog

IX. Wyspy

IX część składa się z trzech podrozdziałów: **Zatoka anonimowej głowy, Grób Lucjana i Wyspa Diany.**

Dokumentacja części praktycznej doktoratu uzupełniona o krótkie, autorskie teksty.

Mateusz Kokot