

Świadomość planetarna. Ekosystemy troski

4.11–2.12.2025

Miejsce:

School of Digital Arts (SODA), Manchester Metropolitan University

Artystki & artyści & osoby artystyczne:

Ernest Borowski, Hubert Czerepok, Rafał Dominik, Eternal Engine, Justyna Górowska, INEXSISTENS, Andrei Isakov, Piotr Kopik, Agnieszka Polska, PXKRW, Szymon Rogiński, Sebulec, Anastasiia Vorobiova, Dominika Wolska

Zespół kuratorski:

Eliza Urwanowicz-Rojecka & Jakub Wróblewski

Współpraca:

Toby Heys & Adam Cooke, School of Digital Arts (SODA), Manchester Metropolitan University

Agnieszka Rudzińska, Instytut Adama Mickiewicza

Identyfikacja wizualna:

Renata Motyka

„Świadomość planetarna. Ekosystemy troski” to kolejny z projektów promujących polską i ukraińską współczesną sztukę cyfrową, realizowanych w ramach współpracy Galerii Arsenał w Białymstoku z Pracownią 3D i Zdarzeń Wirtualnych II na Wydziale Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

Projekt inspirowany jest kategorią *świadomości planetarnej* – nawiązującej do teorii socjologa i teoretyka globalizacji Rolanda Robertsona, twórcy terminu *świadomość globalna* (Robertson 1992, 2014). Nazwany tak przez Robertsona zwrot w kierunku relacji świat – wszechświat już zakładał przekroczenie perspektywy globalnej na rzecz planetarnej. Tę perspektywę dookreśla filozof technologii Yuk Hui „(...) myślenie planetarne nie jest tożsame z ogłaszaniem ani definiowaniem suwerenności kosmosu ani z głębokim zanurzeniem w terraformację czy geoinżynierię, chociaż takiej tematyki można by się, rzecz jasna, spodziewać po książce poświęconej myśleniu planetarnemu. Myślenie planetarne oznacza przede wszystkim rozważania wykraczające poza układ współczesnych państw narodowych, niezdolnych do rezygnacji z zacieklej konkurencji gospodarczej i militarnej; po drugie – sformułowanie języka współistnienia, sprzyjającego zamieszkiwaniu wspólnej planety przez różnych ludzi i różne gatunki; po trzecie – stworzenie nowych ram, umożliwiających nam wyjście poza koncepcję terytorium, reakcję na obecny kryzys ekologiczny i odwrócenie przyspieszonego procesu entropii antropocenu” (Hui, 2025).

Świadomość planetarna w naszym rozumieniu dotyczy zatem Ziemi jako całości. Planety eksploatowanej, wyciskiwanej, lekceważonej, prowadzonej sukcesywnie na skraj zagłady. Jednocześnie traktowanej coraz bardziej podmiotowo, z empatią i troską. Kluczowe zaś dla tych kategorii wydają się sploty zachodzących współcześnie transformacji ekologicznych i technologicznych.

Może zatem – jak sugeruje Yuk Hui – aby nazywać nierozpoznaną przyszłość, należy najpierw zgłębić teraźniejszość różnorodności technologicznej, czyli wielorakości sposobów rozumienia i budowania technologii (Hui, 2022, 2025)? W perspektywie planetarnej nowemu podejściu do technologii powinna, według filozofa, towarzyszyć różnorodność myśli (nooróżnorodność) oraz bioróżnorodność. Chcemy uwzględnić te założenia, przyglądając się strukturze współczesnej technosfery i jej powiązaniom z polem sztuki. Prezentowane prace, w świadomy sposób wykorzystujące nowe techniki obrazowania, uwzględniają perspektywę planetarną, a więc za punkt wyjścia przyjmują kategorię troski o planetę. Ich autorki i autorzy pochodzą z Polski i Ukrainy – obszaru, który współcześnie nazywany jest Europą Wschodnią lub Środkowo-Wschodnią. Kontekst kulturowy prac rezonuje ze sposobem korzystania z nowych technik obrazowania, estetyką i akcentami narracyjnymi prac. Jaką wizję świata realnego i wyobrażonego kreują?

Artystki i artyści poprzez czułe, voyeurystyczne i poetyckie gesty odnoszą się do różnych typów relacji w skali mikro i makro. Projektują nowe sposoby komunikacji między technosferą, jednostkami lub zbiorowością ludzką i

bytami niehumannymi. Proponują beztrudną zabawę na zgłuszczach umierającej planety w nowym, fantomatycznym wydaniu *fin de siècle*. Przenoszą kwestie odpowiedzialności i sprawczości w przestrzeń wirtualną, w której powyższe wartości mieszają się ze sobą. Poprzez unikalną autorską estetykę oferują nowatorskie podejścia do istoty bycia.

Instrumentarium prezentowanych działań jest szerokie – artystki i artyści wykorzystują nowe, cyfrowe sposoby obrazowania, operując przestrzenią 3D, animacją tworzoną bezpośrednio w silnikach graficznych, przechwytywaniem ruchu i mimiki, reaktywnym dźwiękiem przestrzennym, symulacjami oraz algorytmami sztucznej inteligencji. Aby budować pełniejszą narrację i osiągnąć efekt immersji, stosują gogle VR. W ten sposób tworzą wielowymiarowe, generatywne i otwarte symulacje rzeczywistości lub światy gotowe na przyjęcie nieograniczonej liczby użytkowników i użytkowników.

Estetyka prac jest zróżnicowana, często wynika z wybranego narzędzia i sposobu pracy nad prowadzeniem narracji. Bywa też kluczowym elementem decydującym o odbiorze dzieła. Współczesne poszukiwania twórczyń i twórców są odbiciem pragnień, aspiracji i lęków nas wszystkich – mieszkańców umierającej planety poruszającej się z prędkością dziewięćset tysięcy kilometrów na godzinę w bezdusznym i zimnym kosmosie. Czy naprawdę chcemy wierzyć w akcelerationistyczne idee stawiające wzrost – zużywający zasoby szybciej niż ekosystemy mogą się regenerować – ponad dobro naszej planety czy nas samych? Czy idea holograficznego wszechświata – według której trójwymiarowa rzeczywistość, którą odczuwamy, może być informacją zapisaną na dwuwymiarowej powierzchni, podobnie jak hologram – może wpłynąć na nasze sądy i decyzje? Czy jako jedyny gatunek zdolny do manipulowania biosferą na dużą skalę czujemy się komfortowo ze świadomością, że zafundowaliśmy Ziemi szóste masowe wymieranie – że co roku nieodwracalnie znika od pięciu do pięćset tysięcy gatunków? Być może tylko spekulatywne, potencjalne wersje rzeczywistości, tworzone przez marzycieli sprawczości, wizualne buntowniczkę, podróżników wirtualnych galaktyk, mogą pomóc nam zrozumieć zawiłą i splątana realność, kierując nasze spojrzenia zarazem w głąb indywidualnych mikrokosmosów, jak i na planetę jako żywy organizm, którego częścią jesteśmy.

Bibliografia:

Yuk Hui, *Rekursywność i przygodność*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego: 2022

Yuk Hui, „An Introduction to Machine and Sovereignty: For a Planetary Thinking”, e-flux Journal, Issue #153, April 2025, online: <https://www.e-flux.com/journal/153/662133/an-introduction-to-machine-and-sovereignty-for-a-planetary-thinking> (dostęp: 20.10.2025)

Roland Robertson (ed.), *European Globalization in Global Context*, Palgrave Macmillan: 2014

Roland Robertson, *Globalization: Social Theory and Global Culture*, Sage: 1992

Organizatorzy:

Modal Gallery, SODA Manchester (School of Digital Arts, Manchester Metropolitan University)

Instytut Adama Mickiewicza

Galeria Arsenał w Białymstoku

Partner:

Pracownia 3D i Zdarzeń Wirtualnych II, Wydział Sztuki Mediów, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Wydarzenie jest częścią UK/Poland Season 2025 organizowanego przez British Council, Instytut Adama Mickiewicza i Instytut Kultury Polskiej w Londynie, finansowanego przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Ministerstwo Spraw Zagranicznych w Polsce