

Martyna Michalska

Uniwersytet Łódzki

Uzbroić, przetworzyć, ukazać i zmodyfikować O dominujących tendencjach w sztuce nowomediального body-artu

1.

Naturalnym i pierwszym interfejsem człowieka jest jego ciało. Dzięki niemu postrzega i tworzy. Tym samym ciało jest zarówno pierwszym twórczym narzędziem artysty, medium dzieła, jak i narzędziem pozwalającym odbiorcy percypować daną pracę. Równie naturalna jest dla człowieka potrzeba tworzenia. Pierwsze ślady aktywności artystycznej miały charakter rytualny, apotropaiczny i upamiętniający. Już trzynaście tysięcy lat temu rdzenna ludność Argentyny zaznaczała swoją obecność, tworząc malowidła naskalne¹. Ślady dłoni, utrwalone przy użyciu farb składających się z naturalnych pigmentów i tłuszczów, do dziś budzą wiele emocji, będąc namacalnym śladem bytności naszych przodków.

Porównując naskalne malowidła z jaskini Cueva de las Manos z dominującą w sztuce lat sześćdziesiątych XX wieku tendencją do zwracania się ku ciału jako medium, można wyraźnie dostrzec liczne podobieństwa. Lata sześćdziesiąte obfitują w działania twórcze, mające na celu zasygnalizowanie potrzeby powrotu do stanu naturalnego, kontaktu z cielesnością. Za przykład mogą posłużyć m.in. działania: Yvesa Kleina, odbijającego na płótnie ciała nagich modelek, pokryte farbą w kolorze ultramaryny modelek, Jerzego Beresia malującego na swoim nagim ciele czy tworzone przez Shigeko Kubota *Vaginal Paintings*.

Powrót do niezapoeśredniczonego kontaktu z materią sztuki, narodziny *action painting*, performansu, body-artu, happeningu; to wszystko sprawiło, że dzieło sztuki straciło swój materialny, autonomiczny charakter. Współczesna sztuka zaczęła wykorzystywać przeżycie i doświadczenie, jej charakter stał się procesualny. Dzieło sztuki stało się bardziej ideą niż artefaktem, wydarzeniem, a nie obiektem. Te przemiany zainicjowała awangarda, szukająca kontaktu z odbiorcą, znosząca istniejący wcześniej sztywny podział na artystów

¹ Jerzy Gąssowski, *Prahistoria sztuki*, Warszawa 2008, s. 39.

i widzów. Wpływ na wyłonienie się tego typu tendencji miały zapewne wydarzenia na świecie, doświadczenia związane z wojnami światowymi, przemianami politycznymi i zmianami kulturowymi. Wielu badaczy za moment przełomowy uznaje akcję zorganizowaną 8 lipca 1910 roku przez futurystów, którzy – zgodnie z przyjętym kanonem historii sztuki – tego dnia zapoczątkowali działania performatywne, zrzucając z ratuszowej wieży druk manifestu wprost na spacerujących po placu Świętego Marka w Wenecji przechodniów². Podobną taktykę obrali dadaści, szokujący i wciągający publiczność do swych działań. Te zachowania miały na celu zniesienie dystansu między odbiorcą a twórcą, między widzem a dziełem, były preludium dla nadchodzących w świecie sztuki zmian, m.in. także dla mającego narodzić się body-artu. Zgodnie z wymienianymi przez Roya Ascotta cechami nowej sztuki, podstawą działań twórczych stało się odrzucenie pasywnej roli odbiorców i ich aktywizacja, mająca na celu doprowadzenie do współtworzenia przez nich dzieła sztuki. Nastąpił przewrót zmierzający do zniesienia istniejącej dotąd hierarchii stawiającej artystę w pozycji demiurga-autora, przypisującej mu rolę „reżysera” tworzącego sytuację i kontekst procesualnego wydarzenia, jakim stał się odbiór dzieła sztuki³. Mniej oczywistym, ale równie ważnym nurtem, w nie mniejszym stopniu odpowiedzialnym za obraz dzisiejszej sztuki, był minimal-art, który zapowiadał narodziny konceptualizmu. Nurt ten pozwolił na zapośredniczenie aktu tworzenia dzieła i ograniczenie roli artysty do pomysłodawcy projektu⁴. Konceptualizm dobitnie udowodnił światu sztuki, że czas utożsamiania dzieła z przedmiotem dobiegł końca. Ów koniec był więc zauważalny zarówno dzięki sztuce mającej charakter stricte konceptualny, jak i „wydarzeniowemu” obliczu happeningu czy performansu.

Inną ważną zmianą w świecie sztuki, powiazaną z opisanymi wyżej procesami, jest tymczasowe bądź mniej lub bardziej trwałe połączenie artysty lub odbiorcy z dziełem. Rozwój nauki i technologii pozwala na tworzenie połączeń permanentnych albo rozciągniętych i rozwijających się w czasie, wpływających na ciało twórcy lub odbiorcy. Tym samym pogłębia się wskazywany już wcześniej proces zanikania autonomii dzieła sztuki – dzieło, by zaistnieć i trwać, musi mieć bezpośredni kontakt z żywym „partnerem”, którym jest interaktor (niezależnie od tego, czy rolę tę pełni artysta czy odbiorca).

Dematerializacja dzieła sztuki jako obiektu jest więc w znacznym stopniu związana z pojawieniem się tendencji powracania do ciała jako narzędzia kreacji, jako pola sztuki. Narodziny takich odmian jak performans, body-art czy happening były w pewnym sensie zapowiedzią bio-artu. Podobnie bowiem jak sztuka biologiczna, mają one charakter kontestacyjny. Polega on na wykorzystywaniu ciała jako silnego medium, pozwalającego na manifestowanie aktualnych problemów społecznych, etycznych, moralnych.

² Jacek Wachowski, *Performans*, Gdańsk 2011, s. 58.

³ Anna Płazowska, *Sztuka i komunikacja*, [w:] *Sztuka dzisiaj*, red. Maria Poprzeczka, Warszawa 2002, s. 216–217.

⁴ Piotr Krakowski, *O sztuce nowej i najnowszej*, Warszawa 1981, s. 32.

Do najważniejszych aspektów, które ukonstytuowały obraz dzisiejszej sztuki ciała, należą: rozwój medialnych technologii komunikacyjnych, odkrycia dokonane na polu genetyki, transplantologii i robotyki, wyraźna tendencja do łączenia dyscyplin wiedzy i technologii, budująca bardziej interdyscyplinarny charakter nauki oraz rozpowszechnienie technologii komputerowych⁵. Ponowny zwrot cywilizacyjny w stronę nauki i technologii, który miał miejsce na początku lat siedemdziesiątych XX wieku wraz z narodzinami protoplasty internetu – sieci ARPANET, stał się zauważalny również w świecie sztuki. Twórcy należący do awangardy zaczęli czerpać z dostępnych wynalazków, technik i mediów. Narodziła się tendencja, która – według niektórych badaczy, np. Piotra Krakowskiego – powinna skłaniać do rozpatrywania sztuki jako paratechnologii⁶. Ten rodzaj jej postrzegania pozostaje w zgodzie z rodzącą się ideą Trzeciej Kultury, czyli zniesienia istniejącego podziału na świat sztuki i nauki, zjednoczenia mającego na celu wzbogacenie obu tych dziedzin praktyk społecznych, mogących w ten sposób skorzystać z wzajemnej wymiany doświadczeń. Prowadzi to do stworzenia opisywanego przez Johna Brockmana „nowego renesansu”⁷.

Analizując aktualne tendencje w tzw. sztuce nowomediowej skupiającej swoje zainteresowania wokół ciała, wyszczególniłam pewne cechy wspólne prac, pozwalające na wyodrębnienie kilku związanych z nimi rodzajów praktyk artystycznych:

- Przekształcanie, rozszerzanie, uzbrajanie bądź sterowanie reakcjami ciała.
- Używanie ciała jako interfejsu, badanie i utrwalanie zmian zachodzących w organizmie, aby wykorzystać je następnie do tworzenia sztuki.
- Wykorzystywanie materii ciała, jego tkanek, jako medium.

2.

Dla pierwszej grupy prac artystycznych przekształcających, rozszerzających, uzbrajających, sterujących procesami biologicznymi, charakterystyczne jest poszukiwanie nowych taktyk modyfikowania ciała. Artyści projektują dzieła, nadając im formę urządzeń wchodzących w reakcję z fizyczną stroną człowieka.

Źródeł tych praktyk upatruje się w pracach powstających na początku lat sześćdziesiątych XX wieku. Fundament pod dzisiejszy świat dotykowych, intuicyjnych interfejsów położył Ivan Sutherland, opracowując w roku 1963 program komputerowy Sketchpad, będący wczesną formą technologii Human Computer Interaction, w skrócie HCI. Równie ważnym dokonaniem

⁵ Ryszard W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków 2001, s. 188.

⁶ P. Krakowski, *op. cit.*, s. 26.

⁷ Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki nauki i technologii*, Warszawa 2010, s. 22–25.

Sutherlanda jest zaprojektowany w roku 1965 system Head-Mounted Display (HMD). W tym samym czasie Douglas C. Engelbart tworzy pierwszą mysz komputerową⁸. Kontaktowanie się człowieka ze światem zaczyna nabierać wymiaru zapośredniczonego przez powstające nowe technologie. Wizja przyszłej rzeczywistości zaczyna przybierać postać techno-świata, zapełnionego myślącymi maszynami, sterowanego przez szybko rozwijające się systemy komputerowe. Rozwój technologii kojarzący się z groźną dehumanizacją stał się jedną z przyczyn rosnącego zaniepokojenia świata artystycznego. Przejawia się to wzmożoną działalnością twórców z kręgu body-artu. Grupa dzieł, których twórcy sięgają po nowe technologie i media, by łącząc je z cielesnością tworzyć rodzaj kolażu, stanowi formę artystycznej cyborgizacji. Wykorzystywanie skomplikowanych wyglądających instalacji elektronicznych, częstokroć wpływających w sposób nieprzewidywalny na ciało performerów, ma skłaniać odbiorcę do przemyślenia swojej pozycji w świecie, w którym technologia coraz mocniej zapośrednicza jego obecność.

Pytań, ku którym prowadzą swoją publiczność artyści jest oczywiście więcej, jak choćby etyczne wątpliwości rodzące się w związku z możliwym ulepszeniem ludzkiego ciała poprzez robotyzację, protetykę, implementację etc. Jak wskazują najnowsze odkrycia naukowe oraz zwrot ku biologii syntetycznej, jesteśmy świadkami odwrócenia się od androidyzacji ku biobotyzacji. Tym samym przyszłości nauki o życiu (i człowieku) należy upatrywać w tendencji do biologicznego przekształcania ciała, które następnie zostaje wyposażone w technologiczne wynalazki. Zarówno *Laska tułacza*, jak i *Rzecznik obcego* Krzysztofa Wodiczki stanowią rodzaj uzbrojenia pozwalającego na czasowe rozszerzenie zdolności i możliwości korzystających z nich osób. Podobną funkcję uzbrajania widać w realizacji Wafaa Billal'a *3rdi*, która jest również formą pośrednią ze względu na swój względnie trwały charakter, lokując ją pomiędzy pracami Wodiczki a realizacją *Ear on arm* Stelarc'a. *Ear on arm* to już forma stałej implementacji, której charakter wskazuje na rodzaj rozszerzenia, nie uzbrojenia. Podobnie rzecz się ma z realizacją *Time Capsule* Eduardo Kaca czy *May the Horse Live in me* Art Orienté Objet.

Stelarc jest twórcą niezwykle ważnym dla omawianej tu tendencji, reprezentantem nurtu uzbrajania oraz rozszerzania cielesności. Artysta łączy swoją twórczość z koncepcją *obsolete body*, ciała przestarzałego. Wykorzystuje nowe możliwości, jakie daje technologia, by poprzez swoiste upgrade'owanie ciała sprostać coraz liczniejszym wymaganiom stawianym człowiekowi przez współczesny świat⁹. Owa aktualizacja cielesności jest, według Stelarc'a, formą autowolucji, jaką przeprowadza na sobie człowiek, technologicznym uwspółcześnieniem i unowocześnieniem narzędzia, jakim jest nasze ciało. Jego realizacje artystyczne są formą przedstawienia technologiczno-biologicznego mariażu,

⁸ Ryszard W. Kluszczyński, *Teoretyczno-kulturowe i filozoficzne konteksty sztuki interaktywnej*, [w:] *Interaktywne media sztuki*, red. Antoni Porczak, Kraków 2009, s. 11.

⁹ Jesse Hicks, *Meat, metal, and code: Stelarc's alternate anatomical architectures*, 14.09.2012, <http://www.theverge.com/2012/9/14/3261078/meat-metal-and-code-stelarc-s-alternate-anatomical-architectures> [dostęp: 28.03.2013].

poddawanego aktualizacji, jakiej wymaga ciało, będące zarówno platformą hardware'ową, jak i software'ową człowieka¹⁰. Jednakowoż we wszystkich realizacjach Stelarca przewija się również kwestia uciążliwości istnienia owych rozszerzeń, przeciążania i konfliktu, między oczekiwaniami a rzeczywistością, ryzykiem niekompatybilności ciała z technologią. Aspekt ten ujawnia się nie tylko jako zaplanowany element takich realizacji, jak *Ping Body*, *Fractal Flesh* czy *Third Hand*, lecz także w sytuacjach niezaplanowanych, jak wtedy, gdy artysta musi zmagać się z odrzucaniem przeszczepu przez jego ciało (*Extra Ear*) czy też przeciążeniami i wysypkami spowodowanymi korzystaniem z technologicznej protezy *Third Hand*. Inne realizacje poruszające kwestie wywierania wpływu na ciało to *Muscle Machine* i *Deca-Dance* Stelarca; *Epizoo* Marcelia Antuneza Roci; *Melatonin Room* duetu Decosterd & Rahm; czy też *Face Shift* Arthura Elsenara, proponujące wykorzystanie ludzkiej twarzy jako medium sztuki kinetycznej, szukające sposobu uwolnienia ekspresji od „tyranii mózgu”¹¹. Na osiągnięciach medycyny opiera się również Orlan, poddając się licznym operacjom trwale przekształcającym jej ciało. Wykorzystując symulacje tworzone przy użyciu programów komputerowych, artystka tworzy „szkic” swojego przyszłego oblicza, by następnie wraz z zespołem lekarzy chirurgów wprowadzić swoje plany w życie. Operacje Orlan mają charakter teatralny, towarzyszy im wymyślna oprawa i stroje. Całość przybiera formę spektaklu transmitowanego na żywo do galerii. Artystka nie skupia się wyłącznie na przemianach zewnętrznych, za element swoich ponownych narodzin uznaje także rozwój emocjonalny, decydując się tym samym na wykorzystanie psychoterapii jako narzędzia umożliwiającego jej dopełnienie artystycznej cielesno-duchowej transformacji, traktując siebie całościowo, jako projekt, dzieło i materię sztuki zarazem. Ostatnim, zamykającym cały cykl działaniem, pozostającym w planach, ma być wystawienie po śmierci jej ciała jako dzieła sztuki¹².

3.

Realizacje artystyczne, które łączy używanie ciała jako interfejsu, traktowanie procesów biologicznych jako dzieł, badanie, inicjowanie i utrwalanie zmian zachodzących w organizmie w celu wykorzystania ich do tworzenia sztuki, zawierają w sobie cechy sztuki abstrakcyjnej, konceptualnej i interaktywnej. Już w roku 1965 muzyk Alvin Lucier stworzył performans zatytułowany *Music for Solo Performer*, w którym dźwięki muzyki zależne były od fal alpha, emitowanych przez mózg artysty. Tym samym twórca zrzekł się możliwości świadomego decydowania o formie tworzonego utworu¹³. Lucier

¹⁰ Kara Q. Smith, <http://www.artpractical.com/profile/stelarc/> [dostęp: 28.03.2013].

¹¹ <http://artifaicial.org/> [dostęp: 20.02.2013].

¹² Paweł Moźdzynski, *Inicjacje i transgresje. Antystrukturalność sztuki XX i XXI wieku w oczach socjologa*, Warszawa 2011, s. 155.

¹³ <http://alucier.web.wesleyan.edu/bio.html> [dostęp: 2.03.2013].

jest prekursorem nurtu biofeedback art, sztuki opartej na wykorzystywaniu jako źródła kreacji niezależnych i nieintencjonalnych procesów ciała, pozostających poza wolą kreatora czy interaktora. Tym, co różni realizację Luciera od prac prezentowanych w ramach poprzedniej kategorii jest ukierunkowanie nie na wpływanie lecz na wyprowadzanie reakcji, będącej gestem twórczym. Podobnymi realizacjami są: interaktywny audiowizualny performans *Braindrops* Wermera Cee i Horsta Prehna¹⁴ czy *Amplified Body* Stelarca, będący formą „biotechnologicznego environmentu”, wykorzystującego próbę wyprowadzenia ukrytych procesów tak, by stały się słyszalne i widzialne jako forma sztuki¹⁵. Biofeedback to metoda zaadaptowana przez artystów; często wymiar artystyczny jest efektem ubocznym, jak w przypadku projektu *Brain Paint* autorstwa neurologa Billa Scotta, technologii mającej wspomóc leczenie ADHD, depresji, fibromialgii, autyzmu, migren, bezsenności oraz wielu innych schorzeń o podłożu neurologicznym¹⁶. Realizacja Niny Sobel *The Interactive Drawing Game* z 1974 roku może zostać potraktowana jako technologia pozwalająca badać procesy zachodzące w mózgu i jako narzędzie umożliwiające tworzenie sztuki¹⁷. Adaptowanie urządzeń przeznaczonych do badań medycznych na potrzeby tworzenia realizacji artystycznych staje się coraz częstsze. Przykładem tego typu działania, obok wielu prac Stelarca, jest także *Tractography Neural Tracts Noise* Gerarda Lebika czy bliskie tradycji Alvina Luciera dokonania artystyczne Macieja Ożoga (np. *Transient Body / Liminal Space*), Marco Donnarumy (m.in. *Hypo Chrysos, Xth Sense, Ominous, Nigredo*) czy realizacja Sofii Paraskevej *Aural Aura*. Z używaniem procesów biologicznych jako formy naturalnego interfejsu sterującego spotykamy się w realizacjach *Terrain 01* Ulrike Gabriel, pracach Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau (m.in. *Mobile Feelings, Interactive Plant Growing*) czy Laury Colmenares-Guerry *Lungs – The Breather*. Do stworzenia bardziej abstrakcyjnej wizualnie realizacji, będącej formą audiowizualnego performansu wykorzystała technologię Sonia Cillari „malująca” oddechem w pracy *As an artist I need to rest*, jak również George Khut w *The Heart Library*, projekcie pozwalającym, podobnie jak w przypadku *Puls Park* Rafaela Lozano-Hemmera, przełożyć sygnał pracy serca na generowane efekty audiowizualne. Aktywność cielesna interaktorów jest również inspiracją dla Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa (*Murmuring Fields, Electro Field Sesing, Energy Passages, Media Flow, Digital Sparks Matrix, Performing Archive*), którzy elektryczną energię ciała traktują jako interfejs i czynnik aktywujący zaistnienie interaktywnego wydarzenia¹⁸.

¹⁴ *Interactive Art*, http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=10799 [dostęp: 3.04.2013].

¹⁵ R. W. Kluszczyński, *Spółeczeństwo informacyjne...*, s. 196.

¹⁶ *BrainPaint's Neurofeedback Clinic*, http://therapists.psychologytoday.com/rms/name/BrainPaint%27s+Neurofeedback+Clinic_Pacific+Palisades_California_102049 [dostęp: 4.04.2013].

¹⁷ *The Interactive Drawing Game*, <http://www.cat.nyu.edu/parkbench/brainwaveDrawing.html> [dostęp: 28.02.2013].

¹⁸ Ryszard W. Kluszczyński, *Żyjąc pomiędzy realnością airtualnością. Uwagi na temat twórczości Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa*, [w:] katalog wystawy *Performing Data*, Warszawa 2011, s. 18.

Twórczość artystyczna, skupiająca się na przetwarzaniu w dźwięk i obraz procesów biologicznych zachodzących w ciele jest formą powtórnego nadawania duchowego wymiaru procesom biologicznym, które – oderwane od osoby człowieka – straciły wymiar indywidualny i humanistyczny. Jest formą poszukiwania człowieczeństwa i wykorzystywania ukrytych możliwości twórczych ciała, a prace tworzone w ten sposób zyskują niemal rytualny i mistyczny wymiar. Artyści decydują się na sięganie do technologii, która odseparowała duchowość od cielesności, by na powrót je połączyć.

4.

Ostatnią grupą prac są realizacje traktujące ciało jako źródło materii dzieła, bazujące na tkankach, wydzielinach, wszystkim, co wyprodukowane przez ciało bądź będącym częścią organizmu. Praktyka sięgania do tego, co organiczne, ma długą tradycję, a działania twórcze opierające się na tego typu założeniu zawsze budziły kontrowersje. Jedną z najbardziej znanych, a zarazem najbardziej skandalizujących realizacji jest *Merda d'Artista* Piero Manzoni, który w roku 1961 zdecydował się na zapuszkowanie własnych fekalii. Wiele kontrowersji wzbudziła również Valie Export swoją pracą *Tapp und Tastfilm*, będącą rozwinięciem koncepcji kina rozszerzonego, uznając własne ciało za rodzaj projekcji, której odbiór polegał na dotyku, zmyśle nieobecnym w tradycyjnym kinie¹⁹. Marcel Duchamp stworzył *Paysage fautif*, malując spermę, Andy Warhol w swoim dorobku posiada prace *Piss Paintings*, do stworzenia których wykorzystał moc. Wielu artystów, w tym Marina Abramovic i Carolee Schneeman, wykorzystywało krew jako medium swoich prac. Również Orlan ma w swoim dorobku artystycznym serię prac *Dessins Au Sang*, do stworzenia których wykorzystała krew, wydzieliny, strzępki skóry. Realizacją opartą na koncepcji wykorzystywania materiału biologicznego jest także *Harlequin's coat*, projekt płaszcza będącego patchworkiem stworzonym z wyhodowanych in vitro tkanek. *Harlequin's coat* został zrealizowany przy współpracy z Symbiotica, będąc przykładem współpracy naukowców i artystów²⁰.

Kolejną pracą wykorzystującą materiał biologiczny artystów jest *Blender*, efekt współpracy Stelarc'a i Niny Sellars, maszyna mająca za zadanie przechowywać ponad 4 litry tłuszczu, krwi i mieszaniny innych substancji organicznych pobranych od artystów²¹. Jako medium artystyczne wykorzystywane bywa również DNA (przykładami takich praktyk są prace *Genomic Portrait: Sir John Sulton* autorstwa Marca Quinna oraz *Clandestine Portrait* Inigo Manglano-Ovalle). Kod DNA jest także podstawą realizacji *The Relative Velocity Inscription Device* Paula Vanouse'a. Na modyfikowaniu kodu genetycznego skupia się Eduardo Kac w takich pracach, jak *GFP Bunny* czy *Natural*

¹⁹ P. Krakowski, *op. cit.*, s. 86.

²⁰ <http://www.stilliving.symbiotica.uwa.edu.au/pages/artists/orlan.htm> [dostęp: 22.02.2014].

²¹ <http://www.artpractical.com/profile/stelarc/> [dostęp: 22.02.2014].

History of Enigma. Dla artysty DNA nie jest formą reprezentacji, lecz materia, którą przetwarza, by wyhodować dzieło sztuki, mające formę żyjącego istnienia: rośliny, jak w przypadku Edunii, czy królika Alby. Również związani z SymbioticA Oron Catts i Ionat Zurr tworząc swoje dzieła, pracują z wykorzystaniem tkanek, ich projekt *The Tissue Culture & Art* stał się przyczynkiem do wprowadzenia nowego określenia – sztuki tkankowej bądź biotechnologicznej. Realizacje Catts i Zurr opierają się na wykorzystaniu hodowanych w warunkach laboratoryjnych tkanek, które stają się materia dzieł, takich, jak: *Victimless Leather*, *NoArk*, *Disembodied Cuisine*, a także *The Pigs Wings*. Szeroką kategorią praktyk artystycznych są również działania wykorzystujące bakterie i grzyby, w tym zwłaszcza bakterie *E. Coli*, do tworzenia prac artystycznych (m.in. Hunter Cole *Living Drawings*, Simon Park *Ghost*, Heather Barnett *Cultured Colonies*)²².

Tym, co odróżnia dzieła wykorzystujące ciało jako źródło swej materii od innych realizacji, opisywanych w kontekście pozostałych dwóch kategorii, jest ich autonomiczność, pozostawanie oddzielnymi, samodzielnymi bytami, wprowadzonymi z pobranych wcześniej składników.

Nowomiedialny body-art, bio-art, sztuka mająca charakter biotechnokreacyjny, wszystkie te praktyki stosowane przez artystów zmieniają się wraz z rozwojem nauki i technologii. Wyznaczenie wyraźnych granic między poszczególnymi rodzajami realizacji jest trudne i grozi stworzeniem sztucznego podziału. Jednak dostrzegając pewne cechy charakterystyczne, wspólne dla grup dzieł, a zarazem różnicujące te grupy, zdecydowałam się zaproponować prezentowaną w niniejszym tekście systematykę, starając się nadać jej elastyczną formę, pozwalającą na przyporządkowanie poszczególnych prac według ich sposobu korzystania z organizmu jako źródła i obszaru praktyk artystycznych.

Bibliografia

- BrainPaint's Neurofeedback Clinic*, http://therapists.psychologytoday.com/rms/name/Brain-Paint%27s+Neuro-feedback+Clinic_Pacific+Palisades_California_102049.
- Gąsowski J., *Prahistoria sztuki*, Warszawa 2008.
- Hicks J., *Meat, metal, and code: Stelarc's alternate anatomical architectures*, 14.09.2012, <http://www.theverge.com/2012/9/14/3261078/meat-metal-and-codestelarc-s-alternate-anatomical-architectures> [dostęp: 28.03.2013].
- Interactive Art*, http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=10799.
- Kluszczyński R. W., *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2001.
- Kluszczyński R. W., *Teoretyczno-kulturowe i filozoficzne konteksty sztuki interaktywnej*, [w:] *Interaktywne media sztuki*, red. A. Porczak, Kraków 2009.
- Kluszczyński R. W., *Żyjąc pomiędzy realnością a wirtualnością. Uwagi na temat twórczości Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa*, [w:] katalog wystawy *Performing Data*, Warszawa 2011.

²² <http://www.microbialart.com/> [dostęp: 22.02.2014].

Krakowski P., *O sztuce nowej i najnowszej*, Warszawa 1981.

Możdżyński P., *Inicjacje i transgresje. Antystrukturalność sztuki XX i XXI wieku w oczach socjologa*, Warszawa 2011.

Płazowska A., *Sztuka i komunikacja*, [w:] *Sztuka dzisiaj*, red. M. Poprzeczka, Warszawa 2002.

Smith K. Q., <http://www.artpractical.com/profile/stelarc/> [dostęp: 28.03.2013].

Wachowski J., *Performans*, Gdańsk 2011.

Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.