

Mirosław Kocur

S(T)YMULACJE: NOWE TECHNOLOGIE W TEATRZE

Abstrakt artykułu

W roku 2003 filozof i matematyk Nick Bostrom, założyciel prestiżowego instytutu na Uniwersytecie Oksfordzkim o nieco złowieszczej nazwie Future of Humanity, opublikował na łamach pisma „Philosophical Quarterly” (vol. 53, nr 211, s. 243-255) artykuł o intrygującym tytule: *Are you living in a computer simulation?* Wnioski szokują: rzetelne analizy Bostroma z użyciem rachunku prawdopodobieństwa dowodzą, że niemal na pewno żyjemy w symulacji komputerowej zainicjowanej przez ludzi z przyszłości i że nie mamy narzędzi, by odróżnić taką symulację od rzeczywistości.

Byty wirtualne nie są wcale mniej rzeczywiste tylko dlatego, że są cyfrowe – dowodzi australijski filozof i kognitywista David Chalmers w swej najnowszej książce *Reality+* (2022). Być może od dawna żyjemy w symulacji – pisze Chalmers – tylko wciąż tego nie zauważamy. Życie w symulacji może być równie znaczące i pełne, co życie w świecie niewirtualnym. Chalmers proponuje uznać komputery za coś w rodzaju zewnętrznej kory mózgowej. Umysły wirtualne i poszerzone to wciąż umysły realne.

Hipoteza symulacji prowokuje do zadania kluczowego pytania: co to jest rzeczywistość? Mistrz Zhuang, chiński myśliciel i taoista żyjący na przełomie IV i III wieku p.n.e., śnił raz, że jest motylem, bardzo radosnym i szczęśliwym motylem. Nie wiedział wtedy, że był Mistrzem Zhuang. Nagle się obudził i teraz na pewno był Mistrzem Zhuang. Nie był jednak pewien, czy jest Mistrzem Zhuang, któremu się śniło, że był motylem, czy też motylem, który śni, że jest Mistrzem Zhuang.

W książce *Reality Reloaded: The Scientific Case for a Simulated Universe* (2023) brytyjski fizyk Melvin Vopson zebrał mocne argumenty naukowe na potwierdzenie hipotezy symulacji. Vopson zwrócił uwagę na kluczową rolę informacji w życiu człowieka, przyrody i całego wszechświata. Za niespełna dwa i pół stulecia ilość bitów informacyjnych przekroczy liczbę cząstek elementarnych w kosmosie. W roku 2022 Vopson odkrył, że podczas ewolucji zamkniętych układów informatycznych entropia nie rośnie, jak nakazywałaby druga zasada termodynamiki, ale maleje lub się nie zmienia, dążąc do uporządkowania układu. Z

perspektywy drugiej zasady infodynamiki, twierdzi uczonego, prawa fizyki przypominają reguły konstruowania światów wirtualnych. Seth Lloyd z MIT już kilka lat wcześniej zaproponował potraktować cały nasz wszechświat jako jeden olbrzymi komputer.

Amerykański psycholog kognitywista Donald Hoffman w książce *The Case Against Reality: How Evolution Hid the Truth from Our Eyes* (2019) dowodzi, że nie mamy bezpośredniego dostępu do rzeczywistości. Celem ewolucji nie było umożliwienie nam poznania prawdy o świecie, ale przetrwanie i reprodukcja. Nasze zmysły, jak ikony na ekranie komputera, dają nam dostęp tylko do uproszczonych wizji rzeczywistości. Czasoprzestrzeń to konstrukt naszej świadomości, a nie charakterystyka świata istniejącego poza naszymi zmysłami. Żyjemy w światach symulowanych.

Czy rozwój technologii odbierze człowiekowi sprawczość? Czy rzeczy mogą mieć moc sprawczą? Czy wolny wybór jest fikcją? Czy twórczość artystyczna jest iluzją? Czy nasze decyzje i wybory są rzeczywiście naszymi decyzjami i wyborami? Czy algorytmy i sztuczna inteligencja przejmują nad nami kontrolę? A może już przejęły?

Proponuję poszukać odpowiedzi na te pytania w działaniach młodych artystów z Tajwanu. Nowatorsko łączą oni tradycyjne sztuki performatywne z osobą ludzką w centrum zdarzeń z zastosowaniem najnowszych osiągnięć rewolucji informatycznej, w tym oczywiście sztucznej inteligencji. Tajwańscy artyści mają często dostęp do pionierskich technologii, mało znanych w Europie.

Głębszym analizom poddam następujące projekty artystyczno-naukowe:

Yilab (Taipei), **Infinity Minus One**, reż. Su Wenchi

Spektakl narodził się podczas rezydencji Su Wenchi w Europejskiej Organizacji Badań Jądrowych CERN w Szwajcarii. Artystka podejmuje ambitną próbę zbadania, czy można doświadczyć nieskończoności ludzkimi zmysłami. W przedstawieniu ekstatyczna muzyka i wokalizy indonezyjskiego duetu Senyawa, a także wysublimowane, laserowe projekcje towarzyszą tajwańskim performerom, zgłębiającym własnymi ciałami tajemnicę kosmosu. Spektakl proponuje nowatorską, nieliniową narrację, stworzoną na bazie algorytmów.

Huang Yi Studio+ (Taipei), **Ink**, reż. Huang Yi, projekcje Ryoichi Kurokawa

Wariacje na temat arcydzieła sztuki kaligrafii *Cicha muzyka*, autorstwa Yang-Tse Tong (ur. 1942), najwybitniejszej dziś na Tajwanie kontynuatorki chińskiej sztuki kaligrafii. Nowatorskie użycie w spektaklu *Ink (Tusz)* najnowszych technologii cyfrowych zamienia ciała performerów w pędzle malarskie, a dzieło tajwańskiej artystki eksploduje w przestrzeni ulotnymi smugami światła.

Anarchy Dance Theatre (Taipei), **CyborgEros**, reż. Chieh-Hua Hsieh

Spektakl w nowatorski sposób wprowadza technologie cyfrowe do sztuki performansu. Osoby na widowni nie tylko sterują działaniami performerów na scenie, ale też mogą zastąpić własnymi ciałami ciała performerów. Ważną rolę w przedstawieniu odgrywają algorytmy sztucznej inteligencji stosowane do rozpoznawania twarzy, co nadaje projektowi intrygujący wymiar polityczny. Spektakl znosi podział na scenę i widownię, ale nade wszystko prowokuje do głębokich pytań o przyszłość człowieka w obliczu rewolucji informatycznej.