

 <https://orcid.org/0009-0002-6490-2340>

Mateusz Chaberski

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

WIĘCEJ-NIŻ-ARKI-NOEGO¹. TWORZENIE OSTOI JAKO PRZETRWANIE DZIĘKI WSPÓŁPRACY²

More-Than-Noah's-Arks: Building a Refuge as Collaborative Survival

Abstract: The article problematizes the figure of Noah's Ark, which has dominated thinking about refuge-making at the time of the ongoing ecological crisis. The author argues that the refuge-maker does not always have to be human. Refuges can also emerge from the co-operation between humans and more-than-humans. Drawing on the findings of environmental humanities, the article closely examines three examples of "speculative gestures" (Stengers, Debaise) of recent transdisciplinary projects at the intersection of architecture, design, performance art, and eco-activism. In these projects, refuge-making becomes a strategy of "collaborative survival" (Tsing). First, the analysis of the installation *Refuge for Resurgence* (2021) by the Superflux collective shows how a refuge may become a site for a multispecies pluriverse. Next, the multimedia project *Pending Xenophora* (2020–2022) by Mari Bastashevski reveals the tensions and frictions that arise from collaboration with a specific species. Finally, the project *The Anthropocene Museum* (2020–ongoing) by the Kenyan collective Cave_bureau serves to demonstrate that refuge-making can involve a decolonial gesture of breaking away from the harmful ecological practices of Western modernity.

Keywords: refuge, Noah's Ark, speculative gestures, performative arts, collaborative survival

¹ Serdecznie dziękuję anonimowej osobie recenzującej artykuł za sugestię tytułu.

² Artykuł powstał w wyniku realizacji projektu badawczego „Po kryzysie klimatycznym: Nieskalowalne strategie przetrwania w fabulacjach spekulatywnych ostatnich dwóch dekad” finansowanego przez Narodowe Centrum Nauki, nr UMO-2021/43/B/HS2/0158.

Poszerzając arkiwum Noego

W niedawno wydanej książce *Noah's Arkive* amerykańscy kulturoznawcy Jeffrey Jerome Cohen i Julian Yates przekonująco dowodzą, że myślenie o ostojach w czasie pogłębiającego się kryzysu klimatyczno-ekologicznego zdominowała figura arki Noego³. Z jednej strony mamy do czynienia z mnożącymi się projektami ekologicznymi ze słowem „arka” w nazwie. Założona w 2004 w Wielkiej Brytanii organizacja The Frozen Ark Charity gromadzi materiał DNA zagrożonych gatunków, który w przyszłości może posłużyć do ich odtworzenia. Projekt Photo Ark, prowadzony przez National Geographic Society, służy archiwizowaniu zdjęć tych gatunków, by uchronić je przed zapomnieniem. Inicjatywa Amphibian Ark to swoisty rezerwat dla płazów, w którym stabilność ich populacji utrzymuje się za pomocą technologii regulowania reprodukcji. Z drugiej strony w kulturze popularnej mnożą się opowieści oparte na schemacie biblijnej narracji, takie jak film *2012* (2009) w reżyserii Rolanda Emmericha czy powieściowa trylogia *Silos* (2011–2013) Hugh Howeya. Oczywiście Cohen i Yates mają świadomość, że wspomniane projekty i opowieści często opierają się na konserwatywnym przekonaniu, iż ostoja to zamknięty i biopolitycznie zarządzany system, w którym schronienie mogą znaleźć jedynie wybrane istoty. Jednocześnie zdają sobie jednak sprawę, że w obliczu licznych zagrożeń, z jakimi mierzą się dzisiaj ludzie i więcej-niż-ludzie, rozpaczliwie potrzebujemy miejsc gwarantujących choć minimum bezpieczeństwa. Z tego względu zamiast całkowicie odrzucać arkę Noego jako figurę wykluczania, poszukują dla niej innych, bardziej inkluzywnych zastosowań.

Jak tłumaczą Cohen i Yates, arka Noego stanowi w ich ujęciu:

materialno-semiotyczno-retoryczny program bądź trop, służący do tworzenia różnych opowieści i budowania różnych światów. Każda iteracja, każde powtórzenie opowieści o Arce daje szansę na re-konfigurację jej konstytutywnych elementów i przemyślenie etycznych implikacji, które za nią stoją⁴.

Inaczej mówiąc, arka Noego stanowi performatywną strukturę umożliwiającą interwencję w określonej rzeczywistości społeczno-kulturową, otwartą na coraz to nowe użycia w różnych, także subwersywnych, celach taktycznych. Takie ujęcie arki Noego wynika już z lektury uznawanej za kanoniczną opowieści biblijnej, która ma nie tylko różne, często znacząco różniące się od siebie wersje apokryficzne, lecz sama jest również reiteracją historii o potopie, obecnej wcześniej w eposie o Gilgameszu. Cohen i Yates krytycznym okiem analizują i zestawiają ze sobą dawne i współczesne aktualizacje opowieści o arce Noego w rozmaitych mediach kulturowych, poszukując nieoczywistych aspektów zdawałoby się dobrze znanej opowieści.

³ J.J. Cohen, J. Yates, *Noah's Arkive*, University of Minnesota Press, Minneapolis–New York 2023.

⁴ Ibidem, s. 3. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie tłumaczenia z języka angielskiego pochodzą od autora.

Przyglądając się grafice Gustave’a Dorégo *Potop* (1866), zastanawiają się na przykład, które istoty nie weszły do arki Noego i dlaczego. Przedstawia ona krajobraz po odplynięciu statku, zwłaszcza ludzi i zwierzęta chroniące się na wysokiej skale przed podnoszącymi się wodami. Tego typu przedstawienia przypominają, że biblijny potop był przede wszystkim karą dla tych, których Bóg uznał za niegodziwych i zepsutych, a zarazem kierują uwagę na ich doświadczenie. Czytając powieść *Historia świata w dziesięciu i pół rozdziałach* ([1989] 1994) Juliana Barnesesa, Cohen i Yates pokazują natomiast, że w arce z pewnością znaleźli się pasażerowie na gapę, mogący pokrzyżować szyki jej budowniczym – choćby kornik, którego pisarz uczynił narratorem jednego z rozdziałów. Jego historia nie tylko podważa znaną wersję biblijnej opowieści, przypominając między innymi, że według niektórych apokryfów arka Noego była flotyllą ośmiu statków. Pokazuje również, że powodzenie przedsięwzięcia zależało od istot pozaludzkich, które mogły je zniweczyć. Wreszcie bawiąc się zabawkową arką Noego firmy Playmobil, badacze dowodzą, że biblijna tęcza pojawiająca w zakończeniu historii jako znak przymierza między Jahwe i Noem wcale nie musi być symbolem optymizmu. Może ona bowiem oznaczać przywrócenie *status quo*, w którym człowiek ponownie panuje nad wszystkimi istotami i czyni sobie Ziemię poddaną. Tymczasem zabawkowa arka pozwala dzieciom na nieustanne rekonfigurowanie opowieści i tworzenie własnych reinterpretacji.

Tego typu nieoczywiste analizy, idące pod włos kanonicznym odczytaniom biblijnej historii, nie tylko problematyzują tworzenie ostoji jako dynamiczną praktykę, pełną niejednoznaczności, napięć i tarć. Spełniają również konkretny cel (eko)polityczny: uwrażliwiają badaczy i aktywistów zajmujących się ochroną przyrody na mechanizmy przemocy i wykluczenia, intencjonalne bądź nieintencjonalne, które nierozzerwalnie wiążą się z tworzeniem ostoji. Cohen i Yates pytają o to, czy twórcy ostoji zdają sobie z sprawę z tych form przemocy i wykluczenia i czy są gotowi ponosić za nie odpowiedzialność.

Choć autorzy *Noah’s Arkive* słusznie wskazują na zagrożenia i potencjalności związane z tworzeniem ostoji, ich przykłady jednoznacznie wskazują na to, że twórcą takich miejsc zazwyczaj jest wyłącznie człowiek, na różne sposoby odpowiadający na biblijne wezwanie: „Ty zaś zbuduj sobie arkę z drzewa żywicznego” (Rdz 6, 14). Tymczasem w ostatnich latach pojawiło się wiele transdyscyplinarnych projektów na przecięciu architektury, dizajnu, sztuk performatywnych i ekoaktywizmu, które – choć również można odczytać jako aktualizację biblijnej arki Noego – próbują zdecentralizować człowieka jako głównego budowniczego ostoji umożliwiających przetrwanie w obliczu kryzysu klimatyczno-ekologicznego. Pokazują bowiem, że ostoje można tworzyć również, czerpiąc z istniejących w ekosystemach praktyk życiowych. Przykładem jest projekt *Symbiocene* (2022) autorstwa projektantki Julii Watson, architekta Smitha Mordaka i inżynierów z firmy Buro Happold, który pokazuje, jak technologie rdzennych ludów mogą zostać wykorzystane do budowy struktur odpornych na skutki zmian klimatycznych. Współpracując z członkami społeczności Khasis, zamieszkującej stan Megalaya w północno-wschodnich Indiach,

rolniczego ludu Subak z Bali i plemienia Ma'dān zamieszkującego południowy Irak, tworzyli spekulatywne krajobrazy dźwiękowe, interaktywne mapy i modele technologii. Pokazywały one między innymi, że pływające, nadające się do zamieszkania wyspy z trzciny, tworzone przez tę ostatnią społeczność, mogą stanowić mobilne, bezpieczne przestrzenie w obliczu coraz częstszych powodzi i podnoszącego się poziomu mórz. W tego rodzaju projektach człowiek nie jest kolejnym Noem, z boskim wsparciem budującym arkę siłą własnych rąk (oczywiście przy pomocy rodziny, która jednak pozostaje w tle biblijnej opowieści), lecz staje się współpracownikiem, a wręcz asystentem natury.

Rozwijając rozważania Cohena i Yatesa, w niniejszym artykule przyjrzę się bliżej wybranym projektom, które uznają ludzi i więcej-niż-ludzi za równorzędnych partnerów w tworzeniu ostoi. Można je uznać za przykłady tego, co belgijscy filozofowie Isabelle Stengers i Didier Debaise określają mianem „gestów spekulatywnych”⁵. Należy od razu zaznaczyć, że spekulacja nie ma tu nic wspólnego z filozofią spekulatywną, która zajmuje się refleksją czysto teoretyczną, oderwaną od jakiegokolwiek empirii. Nie chodzi również o spekulację jako wyobrażanie sobie tego, co nastąpi w bliżej nieokreślonej przyszłości. Zainspirowani filozofią procesu Alfreda Northa Whiteheada Stengers i Debaise mają na myśli usytuowane formy zaangażowania, które umożliwiają doświadczenie światów możliwych tu i teraz.

W kontekście budowania ostoi w czasie kryzysu klimatyczno-ekologicznego szczególnie istotne jest to, że filozofowie wyraźnie odróżniają to, co możliwe, od tego, co prawdopodobne. O ile to drugie wciąż pozostaje ograniczone rachunkiem prawdopodobieństwa, który decyduje, jakie projekty mają szansę powodzenia, o tyle to pierwsze ma na celu podważenie obecnego porządku i umożliwienie wyłonienia się radykalnie odmiennych sposobów istnienia, myślenia i działania w świecie. Gesty spekulatywne nie polegają zatem ani na kalkulowaniu ryzyka, ani na pogoni za futurystycznymi wizjami utopijnego świata. Ich istotą jest raczej ujawnianie alternatywnych rzeczywistości, które są już obecne w naszym najbliższym otoczeniu.

Omawiane projekty transdyscyplinarne wskazują w szczególności na tworzenie ostoi jako strategię tego, co w wydanej niedawno po polsku książce *Mushroom at the End of the Worlds* Anna Tsing określa mianem „przetrwania dzięki współpracy (*collaborative survival*)”⁶. Koncepcja ta odnosi się do spotkań ludzi i bytów więcej-niż-ludzkich, które umożliwiają im przetrwanie w zdegradowanych ekosystemach. W tym ujęciu przetrwanie nie oznacza oczywiście darwinowskiego „przetrwania najsilniejszych”. Służą raczej zachowaniu całych ekosystemów współistniejących ludzi

⁵ I. Stengers, D. Debaise, *Gestes spéculatifs*, Les Presses du Réel, Paris 2015.

⁶ A.L. Tsing, *Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*, Princeton University Press, Princeton 2015, s. 4. Osoby tłumaczące pracę Tsing na język polski posłużyły się terminem „wspólne przetrwanie”. Zdecydowałem się na własne tłumaczenie, gdyż mocniej niż oficjalny przekład akcentuje ono obecną w oryginale współpracę ludzi i więcej-niż-ludzi. Zob. eadem, *Grzyb u kresu świata*, przeł. M. Rogowska-Stangret, A. Ross, J. Grygieńć, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2024.

i nie-ludzi. Tsing dowodzi, że taka koegzystencja jest możliwa na przykład wtedy, gdy gaśki sosnowe, grzyby z gatunku *Tricholoma matsutake*, rosnące na terenach wylesionych, rozkładają skały i piasek, wytwarzając składniki odżywcze dla siebie i swoich symbiontów, przyczyniając się tym samym do odnowy ekosystemu po antropogenicznym zakłóceniu.

Przyjrę się w szczególności trzem projektom transdyscyplinarnym, które proponują spekulatywne, więcej-niż-ludzkie praktyki tworzenia ostoï umożliwiające przetrwanie dzięki współpracy. Przykłady zostały dobrane tak, aby zilustrować nie tylko różne sposoby budowania, lecz także performatywnie wytwarzane doświadczenie osoby uczestniczącej. W pierwszej kolejności przeanalizuję instalację *Refuge for Resurgence* (2021) autorstwa londyńskiego kolektywu Superflux, która proponuje ostoję dla wielu gatunków, wzbudzając u zwiedzających poczucie wspólnoty i współzależności między ludźmi a bytami więcej-niż-ludzkimi. Następnie, przyglądając się projektowi *Pending Xenophora* (2020–2022), wykorzystującemu technologię rozszerzonej rzeczywistości (*Augmented Reality*, AR), zastanowię się nad strategiami tworzenia ostoï we współpracy z konkretnym gatunkiem, które jednocześnie wywołując więcej-niż-ludzką troskę. Wreszcie, analizując projekt performatywny *The Anthropocene Museum* kenijskiego kolektywu Cave_bureau, pokażę, że aby wspólnie przetrwać kryzys ekologiczno-klimatyczny, konieczne jest przede wszystkim odłączenie się od istniejących relacji ekologicznych, zakorzenionych w dziedzictwie europejskich kolonializmów, by – jak powiedzieliby Cohen i Yates – „tworzyć ekologię ostoï, która po cichu rozkwita w przestrzeni brutalnego zamknięcia”⁷. Analizując dwa pierwsze projekty, których odsłony miałem okazję oglądać w galerii, odniosę się do własnych doświadczeń zwiedzania. Pozwolą mi one nie tylko usytuować analizę w konkretnej czaso-przestrzeni, lecz także ukazać możliwe kognitywno-afektywne efekty zastosowanych przez twórców strategii performatywnych. Przyglądając się trzeciemu projektowi, który znam jedynie z dostępnej w internecie dokumentacji, zrekonstruję te efekty na podstawie wywiadów z twórcami i wybranych omówień krytycznych ich działań.

Tworzenie ostoï dla wielogatunkowego pluriwersum

Instalacja *Refuge for Resurgence*, po raz pierwszy zaprezentowana na Biennale Architektury w Wenecji w 2021 roku, bezpośrednio odpowiada na pytanie o to, jak może wyglądać tworzenie ostoï jako przetrwanie dzięki współpracy. Projekt powstał jako reakcja na główny temat biennale: „Jak będziemy żyć razem?”. Według kuratora Hashima Sarkisa pytanie to służy sprowokowaniu architektów do wyobrażenia sobie „nowego kontraktu przestrzennego”⁸, opartego na idei wspólnotowości, szczególnie

⁷ J.J. Cohen, J. Yates, *Noah's Arkive...*, s. 13.

⁸ H. Sarkis, *Statement*, <https://www.labiennale.org/en/architecture/2021/statement-hashim-sarkis> (dostęp: 18.09.2025).

istotnej w czasach pogłębiających się podziałów politycznych i narastających niesprawiedliwości społeczno-ekonomicznych, będących skutkiem trwającego polikryzysu. W tym kontekście słowo „będziemy” odnosi się jednak zarówno do ludzi – na przykład legalnych i nielegalnych migrantów oraz społeczności doświadczających przemocy w sensie dosłownym i metaforycznym – jak i do bytów więcej-niż-ludzkich, takich jak gatunki zwierząt i roślin zagrożone zmianami klimatycznymi. Tytuł instalacji wyraźnie sugeruje, że Superflux dąży do stworzenia przestrzeni odpowiadającej jednocześnie na ludzkie i więcej-niż-ludzkie doświadczenie kryzysu klimatyczno-ekologicznego. Z jednej strony angielski rzeczownik *refuge* oznacza ostoję rozumianą jako bezpieczne miejsce, w którym ludzie mogą znaleźć tymczasowe schronienie. Z drugiej strony pobrzmiewa w nim termin *refugium*, wprowadzony przez Tsing na określenie miejsc, w których asamblaże gatunków mogą przetrwać po katastrofach ekologicznych, takich jak deforestacja czy powódź⁹. Komentując ustalenia Tsing, polska filozofka Monika Bakke przekonująco argumentuje, że *refugia* są istotne nie tylko jako strefy możliwej do zamieszkania egzystencji, lecz także „dają szansę na zmiany adaptacyjne i zawiązywanie nowych sojuszy, koniecznych, by wielogatunkowa przyszłość naszej wspólnej planety była realna”¹⁰. Z tej perspektywy *Refuge for Resurgence* można odczytać jako gest spekulatywny budujący nowy rodzaj *refugium*, w którym ludzie i więcej-niż-ludzkie byty mogą przetrwać kryzys klimatyczny.

Gdyby omawianą instalację uznać za aktualizację opowieści o arce Noego, osoby zwiedzające mają do czynienia z rzeczywistością po przejściu potopu. Wskazują na to trzy zawieszane na ścianie ekrany LCD, przypominające układem trójdzielne okno. Otwiera się ono na zdewastowany krajobraz nieokreślonego miasta, najprawdopodobniej położonego w strefie przybrzeżnej, przez które jakiś czas wcześniej przeszła powódź. Na ekranach odtwarzany jest zapętlony, hiperrealistyczny film animowany, stworzony we współpracy z grafikiem Sebastienem Tiewem. Widać na nim zalane ulice, zrujnowane budynki i zniszczoną infrastrukturę miejską. Obraz nie jest jednak dystopijny. Świadczy o tym choćby ogromne stada ptaków majestatycznie przelatujące nad miastem, które porasta bujna roślinność. Od czasu do czasu wśród listowia przemykają udomowione i dziedziczące zwierzęta, a w tle słychać radosny harmider bawiących się dzieci oraz odgłosy intensywnych prac budowlanych. Osoby zwiedzające mogą więc obserwować odradzające się po katastrofie życie ludzkie i więcej-niż-ludzkie.

W odróżnieniu do biblijnej opowieści *Refuge for Resurgence* nie służy przywróceniu antropocentrycznego *status quo* sprzed katastrofy, w którym człowiek może dowolnie polować na istoty, które przed chwilą ocalał. Świadczy o tym ustawiona na

⁹ Zob. A.L. Tsing, *A Threat to Holocene Resurgence Is a Threat to Livability* [w:] M. Brightman, J. Lewis (red.), *The Anthropology of Sustainability Beyond Development and Progress*, Palgrave Macmillan, New York 2017, s. 51–65, https://doi.org/10.1057/978-1-137-56636-2_3 (dostęp: 20.09.2025).

¹⁰ M. Bakke, *Wprowadzenie: Pod osłoną miejskiego nieba* [w:] eadem (red.), *Refugia. Strzeż się tych miejsc*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2021, s. 9.

tle ekranów ręcznie wykonana z drewniana ława z czternastoma rzeźbionymi stołkami. Tworzą one swego rodzaju jadalnię, która nie została zaprojektowana wyłącznie dla ludzi. Jak przekonują twórcy w tekście towarzyszącym instalacji, ma się tu odbyć wyobrażona uczta z udziałem lisa, szczura, osy, gołębia, krowy, dorosłych ludzi i dziecka, dzika, węża, bobra, wilka, kruka i grzyba. Każdemu gatunkowi przypisano równorzędne miejsce przy stole. Nawet podstawowa znajomość biologii wystarczy jednak, by osoby zwiedzające dostrzegły, że gatunki te, choć zamieszkują te same europejskie siedliska, pozostają w radykalnie odmiennych relacjach biologicznych, które zapewne uniemożliwiłyby im rzeczywiste spotkanie przy jednym stole. Lis na przykład prędzej zjadłby gołębia, niż z nim ucztował. Jednak celem Superflux nie jest biologiczna dokładność, lecz wzbudzenie w widzach „wielogatunkowych form ciekawości”¹¹, które według Tsing są kluczowe dla przetrwania w czasie kryzysu ekologicznego.

Superflux zachęca osoby zwiedzające do przyjrzenia się z bliska stołkom i zastawie stołowej oraz do odgadywania tożsamości istot, dla których zostały przeznaczone. Takie doświadczenie towarzyszyło mi podczas zwiedzania instalacji na wystawie *Our Time on Earth* (2024) w londyńskim centrum sztuki Barbican. Po dłuższej chwili zorientowałem się dopiero, że stółek przeznaczony dla gołębia pokryty jest ptasiemi odchodami, natomiast stółek bobra nosi charakterystyczne ślady zębów, mające zachęcić je do zajęcia miejsca. Każdemu gatunkowi zaproponowano również pożywienie dostosowane do jego diety, na przykład żołądzie dla dzika czy ptasie jajo dla węża.

Wzbudzając w widzach ciekawość, *Refuge for Resurgence* buduje to, co kolumbijski antropolog Arturo Escobar określa mianem „wielogatunkowego pluriwersum”¹². Escobar zapożycza termin *pluriwersum* z manifestu zapatystów – społecznego ruchu potomków rdzennych ludów Meksyku – w którym oznacza on „świat, w którym mieści się wiele światów”¹³. Podczas gdy dla zapatystów pluriwersum oznacza przede wszystkim możliwość stworzenia alternatywnego wobec globalnego kapitalizmu systemu społecznego, w którym różne ruchy antykolonialne i antykapitalistyczne z Globalnego Południa mogą się zjednoczyć bez utraty lokalnej specyfiki, w pracach Escobara pluriwersum staje się jednym z najpilniejszych wyzwań dla projektantów. Projektowanie nie znaczy tu oczywiście tworzenia produktów i (infra)struktur na sprzedaż, lecz nadawanie formy zrównoważonym sposobom istnienia ludzi i więcej-niż-ludzi oraz relacyjnym podmiotowościom. Według Escobara projektowanie dla wielogatunkowego pluriwersum ma również wyraźny wymiar polityczny: opiera się na sprzeciwie wobec logiki nieustannego rozwoju, charakterystycznej dla zachodniej nowoczesności, na rzecz strategii dewzrostu, często inspirowanych przez praktyki społeczności indygennych, takich jak zapatyści. Choć Superflux nie odwołuje się

¹¹ A.L. Tsing, *A Threat to Holocene Resurgence...*, s. 11.

¹² A. Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*, Duke University Press, Durham 2016, s. xvi.

¹³ Ibidem.

bezpośrednio do prac Escobara, podobnie jak on próbuje przemodelować dominującą praktyki projektowania. Wystarczy przyjrzeć się samemu procesowi powstawania *Refuge for Resurgence*.

Instalacja Superflux została wykonana z materiałów pozyskanych w promieniu stu pięćdziesięciu kilometrów od londyńskiej pracowni artystów. Ławę i stołki wykonano z drewna starego przewróconego dębu z hrabstwa Surrey. Talerze pochodzą z drugiej ręki, a sztuce wykonano z plastikowych odpadów zebranych w parku i rzeczy wyłowionych z Tamizy. Projektanci chcieli w ten sposób nie tylko ograniczyć ślad węglowy instalacji i podkreślić jej związek z lokalnym środowiskiem, lecz także ukazać potencjał przednowoczesnych praktyk zbierackich jako alternatywy wobec zaawansowanych technologii proponowanych przez projektantów zrównoważonych technologii środowiskowych. Ponadto, podobnie jak Escobar, Superflux wprost odwołuje się do różnych tradycji rdzennych, inspirowanych folklorem i mitologiami różnych kultur. Talerze zostały ozdobione ilustracjami autorstwa artystki wizualnej Nicoli Ferrao, przedstawiającymi mityczne opowieści właściwe dla każdego ze stworzeń; podkreślają one współzależność gatunków jako podstawę ich koegzystencji.

Choć Superflux w przekonujący sposób buduje u zwiedzających poczucie więcej-niż-ludzkiej wspólnoty, które staje się warunkiem przetrwania dzięki współpracy, *Refuge for Resurgence* ujawnia również ograniczenia tworzenia ostoi dla wielogatunkowego pluriwersum. Instalacja wciąż podporządkowana jest regułom architektonicznemu ludzkiego domu. Ława i stołki są dostosowane do ludzkiej skali, a sztuce oferowane są nawet wtedy, gdy dane stworzenie nie byłoby w stanie ich używać. W tak zbudowanej ostoi człowiek wciąż stanowi miarę (wszech)rzeczy. Jak zatem można tworzyć ostoje dla ludzi i więcej-niż-ludzi, dostrajając się do ich odmiennych potrzeb, sposobów doświadczania rzeczywistości oraz skali, w której funkcjonują?

Tworzenie ostoi ze ślimakami

Odpowiedź na to pytanie przynosi projekt multimedialny *Pending Xenophora* (2020–2022) autorstwa Mari Bastashevski, którego celem jest stworzenie ostoi nie tylko dla, lecz przede wszystkim z udziałem konkretnego więcej-niż-ludzkiego gatunku: ślimaków ogrodowych. Przez dwa lata Bastashevski prowadziła badania artystyczne nad ślimakami, które hodowała w domowym terrarium. Na podstawie własnych obserwacji i chałupniczych eksperymentów stworzyła wielozmysłowe środowisko rozszerzonej rzeczywistości, łączące świat rzeczywisty z elementami cyfrowymi, inspirowane praktykami życiowymi ślimaków i sposobami ich doświadczania świata. Artystka zaprosiła osoby zwiedzające do nadmuchiwanego namiotu w kształcie kopyły wykonanego z półprzezroczystego plastiku, w którym można było wejść w interakcje ze ślimakami w wirtualnym środowisku oraz doświadczyć *smellscape*, czyli dynamicznego systemu zapachów, które kształtują jego relacje z otoczeniem, inspirowanego ślimaczym światem. Co istotne, wirtualne środowisko zostało dopasowane

do miary ślimaka, a nie człowieka. Środowisko to można uznać za swoistą wirtualną arkę Noego dla istot, które często pozostają niezauważone i padają dziś ofiarą masowego wymierania gatunków.

Tytuł projektu nawiązuje do jednej z gablot w Muzeum Historii Naturalnej w Londynie, gdzie artystka prowadziła badania archiwalne. Znajdują się tam morskie ślimaki z rodzaju *Xenophora*. Część z nich najprawdopodobniej wyginęła, zanim otrzymała nazwę zgodną z systemem Linneusza. Ślimaki te utrudniały klasyfikację, gdyż podważały dominujące wówczas sposoby myślenia o gatunku. Włączały w swoje ciało nie tylko elementy nieożywione, jak kamienie. Inkorporowały również całe kolonie koralowców, z którymi żyły w ścisłej symbiozie. Co więcej, podobnie jak inne bezkręgowce ślimaki uznawano za gatunki niższe i przez to nieciekawe. Pisząc o ślimakach żyjących na Hawajach w książce *A World in a Shell*, etnograf Thom van Dooren przekonująco dowodzi, że podrzędny status ślimaków w badaniach zoologicznych i praktykach kolekcjonerskich wciąż negatywnie wpływa na strategie ich ochrony¹⁴. Choć z powodu zmian klimatu ich populacja drastycznie maleje, projekty tworzenia ostoi dla ślimaków są znacząco niedofinansowane. Rząd Stanów Zjednoczonych priorytetowo traktuje, na przykład, zachowanie dużych, charyzmatycznych ssaków, takich jak słonie czy niedźwiedzie polarne. W przeciwieństwie do nich liczne gatunki ślimaków pozostają niezidentyfikowane, a ich wymarcie często bywa niezauważone. W tym kontekście środowisko AR stworzone przez Bastashevski staje się nie tylko metaforycznym domem dla zagrożonych ślimaków, lecz przede wszystkim próbą wzbudzenia troski o ten gatunek wśród zwiedzających.

Bastashevski nie jest jednak kolejnym wcieleniem Noego, który w swojej arce pozamykał zwierzęta w osobnych zagrodach. Jej projekt stanowi doskonały przykład tego, co kanadyjski projektant i teoretyk dizajnu Ron Wakkary określa mianem „projektowania-z” (*designing-with*), czyli „relacyjne praktyki współtworzenia z ludźmi i więcej-ludźmi”¹⁵. Takie podejście wykracza poza modernistyczny paradygmat projektowania jako wyraźnie zdefiniowanej praktyki tworzenia świata, ukierunkowanej głównie na poprawę jakości życia ludzi. Paradygmat ten, uwikłany w logikę kapitalizmu, przyczynił się do obecnego kryzysu ekologicznego. Dlatego projektowanie-z stanowi próbę radykalnego przemodelowania praktyki osób projektujących, by skuteczniej odpowiadać na zmiany klimatyczne i utratę bioróżnorodności. W tym kontekście projektowanie nie jest już wyłącznie ludzkim działaniem, lecz stanowi swoisty „podwójny ruch”¹⁶: człowiek projektuje świat, który zwrótnie projektuje jego działania. W tym układzie osoba projektująca nie jest jedyną sprawczą jednostką. Projektowanie wyłania się bowiem z tego, co Wakkary nazywa „zgrupowaniem

¹⁴ T. van Dooren, *A World in a Shell: Snail Stories for a Time of Extinctions*, MIT Press, Cambridge, MA 2022, s. 11–12.

¹⁵ R. Wakkary, *Things We Could Design: For More Than Human-Centered Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA 2021, s. 5.

¹⁶ Ibidem, s. 3.

(*constituency*)¹⁷, czyli asamblażem ludzkich i więcej-niż-ludzkich aktorów współtworzących artefakty, obiekty, produkty i rozwiązania technologiczne. Zgromadzenie ma oczywiście charakter polityczny, ponieważ jego członkowie nieustannie negocjują nakładające się na siebie i często sprzeczne interesy, które mają wpływ na ostateczny efekt projektowania. Napięcia wynikające z działania tak rozumianego zgromadzenia były wyczuwalne od samego początku *Pending Xenophora*.

Artystka zamierzała stworzyć jedno środowisko cyfrowe w specyficznej dla ślimaków skali. Poszukiwała więc podstawowej jednostki ich ruchu, która byłaby odpowiednikiem ludzkiego kroku. W tym celu, we współpracy z artystą multimedialnym Samem Lavigne'em, stworzyła aplikację interaktywną *Unwhorl*. Jej nazwa odwołuje się do angielskiego rzeczownika *whorl*, którym określa się specyficzny, spiralny kształt muszli ślimaka. Bastashevski chodziło jednak nie tyle o „rozwiniecie” muszli na płaskiej powierzchni, co o rozłożenie ruchu ślimaka na czynniki pierwsze. Artystka umieszczała zwierzęta na dotykowym ekranie tabletu, a aplikacja rejestrowała ślady, jakie pozostawiała na nim ich noga. Następnie zachęcała je do interakcji z rysowanymi przez nią liniami i okręgami. Szybko zauważyła jednak, że ślimaczy członkowie jej więcej-niż-ludzkiego zgromadzenia nie działają zgodnie z oczekiwaniami: omijają narysowane kształty, poruszają się w sposób nieregularny albo całkowicie odmawiają współpracy, poruszając się tylko po ramce urządzenia. Artystka musiała zatem zmienić pierwotną koncepcję i zaakceptować idiosynkrazje każdego osobnika. Zamiast jednej wirtualnej przestrzeni inspirowanej ślimakami zaprojektowała swego rodzaju multiwersum, w którym zwiedzający mogą eksplorować różne światy o nieco odmiennych parametrach. W trakcie projektu więcej-niż-ludzcy partnerzy nie tylko stali się współtwórcami świata, lecz z obiektów badań przekształcili się w materię troski.

Termin „materie troski” (*matters of care*) wprowadziła amerykańska badaczka nauki i technologii Maria Puig de la Bellacasa, aby opisać ucieleśnione i usytuowane sposoby produkcji wiedzy za pomocą technologii, które przyczyniają się do troski o ludzkie i więcej-niż-ludzkie światy. Dla Puig de la Bellacasy troska nie jest jednak wyłącznie uczuciem wywołanym trudną sytuacją jakiejś osoby. Definiuje troskę bardzo szeroko jako „wszystko, co robimy, aby podtrzymywać i naprawiać «nasz świat» i zapewnić sobie i innym możliwie najlepsze życie”¹⁸. Innymi słowy, materie troski dalece wykraczają poza emocjonalne reakcje ludzi. Według badaczki afirmatywny i etyczny wymiar troski – czyli przejmowanie się dobrostanem innych – zawsze ma wymiar praktyczny. Puig de la Bellacasa posługuje się nawet angielskim czasownikiem *maintain*, który zazwyczaj odnosi się do działań związanych z konserwacją podstawowej infrastruktury. Podkreśla tym samym, że troska nierozdzielnie wiąże się z przyziemnymi praktykami mającymi na celu poprawę warunków życia

¹⁷ Ibidem, s. 24.

¹⁸ M. Puig de la Bellacasa, *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2017, s. 2.

konkretnych ludzi i więcej-niż-ludzi, które nie zawsze jednak gwarantują sukces. W *Pending Xenophora* materie troski powstają nie tylko w momencie, gdy Bastashevski dba o dobrostan ślimaków i dostraja się do ich praktyk życiowych. Wyłaniają się również w wyniku wielozmysłowych doświadczeń kognitywno-afektywnych osób zwiedzających zaprojektowany przez nią świat.

Po wejściu do zaprojektowanego ze ślimakami multiwersum osoby zwiedzające trafiają do wspomnianej wcześniej gabloty muzealnej, skąd mogą eksplorować surrealistyczny wirtualny krajobraz. Zestaw AR został jednocześnie skonfigurowany z technologią *motion capture*, co umożliwia jednoczesne poruszanie się po namiocie. W trakcie doświadczenia u osoby zwiedzającej może się jednak pojawić silny dysonans poznawczy. Wbrew temu, co pokazuje *oculus*, podłoga namiotu pokryta jest miękkim materiałem, który znacząco spowalnia ruchy. Efekty takiego rozwiązania miałem okazję zaobserwować na własnym ciele, zwiedzając instalację w galerii Brotfabrik w Bonn w 2022 roku. Podobnie jak inni uczestnicy organizowanych tam pokazów bez żadnej zachęty ze strony Bastashevski szybko zacząłem pełzać jak ślimak. Nie wiedząc, w którym miejscu namiotu dokładnie się znajduję i co mnie za chwilę czeka, wyciągałem przed siebie ręce, które upodabniały się do czułków badających otoczenie.

Bastashevski nie dążyła jednak do tego, by osoby zwiedzające stały się ślimakami, lecz by doświadczyły tego, co wspomniana Puig de la Bellacasa określa mianem „czasu troski” (*care time*). Nazywa w ten sposób usytuowaną praktykę „angażowania siebie lub innych w różnorodne porządki czasowe, które tworzą sieć więcej-niż-ludzkich sprawczości”¹⁹. Inaczej rzecz ujmując, czas troski nie biegnie linearnie od przeszłości ku przyszłości. Nie tylko nie zakłada on postępu, lecz wymyka się także logice produktywności, zgodnie z którą każde działanie powinno jak najszybciej przynosić pożądany rezultat. Według Puig de la Bellacasy troszczenie się o innych nie musi dawać wymiernych rezultatów w konkretnym czasie. Osoba chcąc zatroszczyć się o innych potrzebuje natomiast czasu, by dostrzec wielość niejednorodnych czasowości, w których funkcjonują ludzie i więcej-niż-ludzie. Wtedy dopiero może podejmować najlepsze decyzje dla tych, których troską chcą objąć. *Pending Xenophora* celowo spowalnia ruch zwiedzających, by wbrew logice wydarzeń tego typu nie pędzili po prostu do kolejnego portalu. Bastashevski tworzy warunki do bezcelowego błądzenia i dostrzegania wirtualnych ślimaków zasiedlających krajobraz oraz śladów śluzu pozostawionych na ziemi – pozostałości po wcześniejszych uczestnikach eksplorujących przestrzeń. W kontekście trwającego wymierania ślimaków ślady te stają się widocznymi znakami nieuchronnej katastrofy ekologicznej. Powolne podążanie za nimi może natomiast stać się pierwszym krokiem ku trosce, zwłaszcza o te zagrożone gatunki, które często umykają dominującym dyskursom ochrony przyrody. Podczas gdy Bastashevski buduje możliwe do zamieszkania przyszłości, działając wspólnie z istotami więcej-niż-ludzkimi, ostatni przykład analizowany

¹⁹ Ibidem.

w niniejszym artykule dowodzi, że przetrwanie dzięki współpracy często wymaga gestu oddzielenia się od innych.

Tworzenie ostoi na naruszonych ziemiach

W przeciwieństwie do omawianych dotychczas przykładów gesty spekulatywne nigeryjskiego kolektywu Cave_bureau nie wywołują poczucia wspólnoty, lecz w pierwszej kolejności zachęcają do odłączenia się od określonych warunków ekologicznych. Ich projekt *The Anthropocene Museum*, podzielony na dwie części (1.0 i 2.0), wpisuje się w dekolonialny nurt współczesnych sztuk performatywnych, które kwestionują to, co w pracy *Decolonial Ecology* martynikański badacz dekolonialny Malcom Ferdinand określa mianem „ekologii arki Noego”²⁰. Ferdinand odnosi się do kolonialnego podejścia do ochrony środowiska, które zakłada technoutopijną możliwość ucieczki przed problemami ekologicznymi oraz ustanawiania hierarchii między bytami wartymi ochrony. Co za tym idzie, ekologia arki Noego traktuje trwający kryzys klimatyczno-ekologiczny i globalne nierówności społeczne jako dwa niezwiązane ze sobą zjawiska. Tymczasem powstające ostatnio projekty performatywne, zwłaszcza autorstwa potomków dawnych niewolników, nie tylko łączą krytyczną refleksję nad kryzysem ekologicznym z antykolonialnymi, postkolonialnymi i dekolonialnymi dążeniami do emancypacji rdzennych, marginalizowanych i opresjonowanych społeczności byłych kolonii. Spełniają również podobny cel polityczny: odłączenie lokalnych ekosystemów od kolonialnych sposobów zamieszkiwania Ziemi i życia razem, proponując alternatywne wobec nich, bardziej sprawiedliwe ekologicznie i społecznie sposoby bycia w świecie, często zakorzenione w tradycjach społeczności indygennych.

Jak sugeruje sam tytuł projektu Cave_bureau, jego celem jest przede wszystkim zerwanie z dziewiętnastowieczną koncepcją muzeum, uwikłaną w splecione procesy niszczenia środowiska i (neo)kolonialnej ekspansji w Afryce. *The Anthropocene Museum* czerpie inspirację z ożywionych debat i powstających projektów, zwłaszcza w byłych imperiach kolonialnych, dotyczących dekolonizacji muzeów, na przykład poprzez restytucję artefaktów zrabowanych podczas wypraw kolonialnych ich prawowitym właścicielom. W odróżnieniu od tych inicjatyw projekt Cave_bureau dotyczy nie kwestii własności ziemi czy przedmiotów, lecz radykalnej redefinicji samego pojęcia muzeum jako formy architektonicznej. W swoich wypowiedziach osoby tworzące kolektyw argumentują, że nie chodzi im o stworzenie kolejnego majestatycznego budynku, gdyż stałby się on częścią „przemysłu muzealnego, który w znaczny

²⁰ M. Ferdinand, *Decolonial Ecology: Thinking from the Carribean World*, Polity, New York 2021, s. 8.

sposób przyczynia się do emisji CO₂ do atmosfery²¹. W związku z tym poszukują alternatywnej architektury muzeum, inspirując się kenijskimi jaskiniami.

Cave_bureau uznaje jaskinie za naturalne wcielenie muzeum, ponieważ od tysięcy lat dosłownie przechowują dziedzictwo ludzkiej i więcej-niż-ludzkiej aktywności. Wystarczy spojrzeć na system jaskiń wulkanicznych wzdłuż Wielkiego Rowu Afrykańskiego, wokół góry Suswa, sto pięćdziesiąt kilometrów na zachód od Nairobi, który stał się centrum *The Anthropocene Museum 1.0*. Z jednej strony znajdują się tam prehistoryczne malowidła naskalne przypisywane masajskim moranom, czyli nieżonatym wojownikom, którzy przeprowadzali w jaskiniach rytuały inicjacyjne. W czasach bardziej współczesnych jaskinie te zapewniały również schronienie powstańcom biorącym udział w antykolonialnym powstaniu Mau Mau (1952–1960). Z drugiej strony jaskinie Suswa są domem dla wielu gatunków dzikich zwierząt. W jednej z nich – ze względu na amfiteatralny kształt określanej mianem Parlamentu Pawianów – co noc zbierają się małpy, szukając schronienia przed drapieżnikami. W innej znajduje się największe w Afryce siedlisko myszozonka ogromnouchego (*Otomops martiensseni*), endemicznego gatunku nietoperzy bliskiego zagrożenia. Wykorzystując najnowsze technologie skanowania 3D, Cave_bureau tworzy trójwymiarowe modele jaskiń Suswa, które prezentuje w galerii i poza nią. Służą one jako rama dla rozmaitych projektów ekologicznych, takich jak *Cow Corridor*. Polega on na odtworzeniu istniejących niegdyś w Nairobi szlaków migracyjnych, którymi w porze suchej masajscy pasterze mogli szybko przeprowadzić bydło do zielonych pastwisk. W przeciwieństwie do tradycyjnych muzeów *The Anthropocene Museum 1.0* nie pełni więc funkcji repozytorium kenijskiego dziedzictwa naturokulturowego. Przekształca raczej praktyki kuratorskie w działania (eko)aktywistyczne. Służą one ochronie jaskiń Suswa, zagrożonych przez agresywną politykę energetyczną rządu, która zakłada eksploatację tego obszaru w celu pozyskania energii geotermalnej jako część zobowiązań Kenii do ograniczenia emisji CO₂ do 2030 roku.

Odwolując się do ustaleń brytyjskiej geografki posthumanistycznej Kathryn Yusoff, gesty spekulatywne Cave_bureau można określić mianem tworzenia ostoi na naruszonych ziemiach. W wykładzie *Broken Earths & Built Earths* Yusoff pożyczka termin „naruszone ziemie” (*broken earths*) od autorki science fiction N.K. Jemisin, określając nim nie tylko wyeksploatowane i zanieczyszczone krajobrazy²². Chodzi jej również o zdewastowane światy, w których żyją czarne, brązowe i indygenne społeczności skrzywdzone przez wielowiekową (neo)kolonialną politykę ekstraktywistyczną białego Zachodu. W tym kontekście naruszone ziemie stanowią mroczną stronę zachodniej architektury, zazwyczaj postrzeganej w oderwaniu od negatywnych ekologicznie procesów, które umożliwiły jej powstanie. Na podstawie szeroko

²¹ K. Karanja, S. Mutegi, *In Practice: Cave Bureau on a Museum for the Anthropocene*, „The Architectural Review” 2021, <https://www.architectural-review.com/essays/in-practice/in-practice-cave-bureau-on-a-museum-for-the-anthropocene> (dostęp: 20.09.2025).

²² K. Yusoff, *Broken Earth & Built Earths: Architectures at an Inhuman Impasse*, <https://www.youtube.com/watch?v=pE7N8Xf1eXk> (dostęp: 25.09.2025).

zakrojonych badań archiwalnych dotyczących historii miast w stanie Alabama, Yussoff przekonująco dowodzi, że pnąca się w górę architektura nowoczesnego miasta stanowi swoiste przedłużenie kopalni. Kopalnia oznacza tu zarówno konkretną przestrzeń, w której wydobywa się surowce, jak i figurę splątanych procesów eksploatacji ziemi i urasowionych ciał. Na przykład do budowy wieżowców w mieście Birmingham wykorzystano złoża paliw kopalnych wydobywane przez więźniów zatrudnianych w ramach systemu dzierżawy pracy. Byli to głównie najbiedniejsi Afroamerykanie w kryzysie bezdomności, których aresztowano na podstawie rasistowskich przepisów o włóczęgostwie.

Projekty Cave_bureau można uznać za alternatywną praktykę architektoniczną, która nie powieli logiki pnących się w górę zachodnich miast, lecz nieustannie mierzy się z kolonialnym dziedzictwem, w imię tworzenia lepszych przyszłości. Przykładem takiego działania może być *The Anthropocene Museum 2.0*. Z jaskiń Suswa przenosi nas ono do jaskiń Shimoni, położonych na kenijskim wybrzeżu, około osiemdziesięciu kilometrów na południe od Mombasy. Projekt podejmuje krytyczną refleksję nad kolonialnym dziedzictwem niewolnictwa w regionie. Jaskinie Shimoni odgrywały bowiem istotną rolę w handlu niewolnikami na Oceanie Indyjskim, prowadzonym głównie między Afryką, Bliskim Wschodem a subkontynentem indyjskim, który funkcjonował równoległe do bardziej znanego transatlantyckiego handlu niewolnikami. Stłoczone w ciasnych grotach osoby zniewolone czekały tam na transport, którym przez Zanzibar trafiały na Półwysep Arabski. Jednak jaskinie Shimoni to nie tylko miejsce przemocy i cierpienia, lecz także nadziei. Są one bowiem częścią rozciągającego się wzdłuż wybrzeża systemu jaskiń. Wielu zniewolonym udało się tamtędy uciec i znaleźć schronienie, na przykład w Trzech Wielkich Jaskiniach Siostrzanych (*Three Giant Sister Caves*), położonych około dziesięciu kilometrów na północny zachód od Shimoni.

Podobnie jak w pierwszej części *The Anthropocene Museum Cave_bureau* mierzy się tu z historią miejsca za pomocą transdyscyplinarnych działań performatywnych. Stosując techniki skanowania laserowego, najpierw pozyskują informacje na temat kształtu i wielkości jaskiń. Na ich podstawie przygotowują specjalne mapy, zgodnie z lokalnymi tradycjami wytrawiane na zwierzęcych skórkach, oraz modele jaskiń wykonane z brązu. Wytworzone artefakty stanowią punkt wyjścia do rozmów podczas organizowanych w jaskiniach spotkań z udziałem członków lokalnych społeczności. Jak wyjaśniają Karanja i Mutegi, spotkania te służą nie tylko jako przestrzeń „kontemplacji i krytycznej refleksji nad krzywdą wyrządzoną osobom zniewolonym – zarówno tutaj, jak i na całym świecie”²³. W efekcie jednego z nich zainicjowano projekt wykopalisk archeologicznych, mających na celu odsłonięcie tuneli, którymi dawniej uciekały osoby zniewolone. Z biegiem lat tunele te zostały zablokowane przez nagromadzone osady. Przykład ten pokazuje wyraźnie, że tworzenie ostoi na naruszonych ziemiach nie ogranicza się wyłącznie do krytycznej refleksji nad dziedzictwem

²³ K. Karanja, S. Mutegi, *In Practice...*

kolonializmu. Obejmuje również realne interwencje w istniejące krajobrazy, mające na celu stworzenie nie tylko przestrzeni do życia, lecz także bardziej sprawiedliwych społecznie przyszłości.

Zakończenie

Omawiane dotąd przykłady pokazują wyraźnie, że najnowsze projekty performatywne zdecydowanie wykraczają poza opowieść o arce Noego, w której to człowiek buduje ostoję dla innych (wybranych przez siebie) ludzi i więcej-niż-ludzi. Gesty spekulatywne Mari Bastashevski oraz kolektywów Superflux i Cave_bureau kwestionują utwierdzone przez biblijną opowieść przekonanie o ludzkiej wyjątkowości i zdolności przetrwania w obliczu trwającego kryzysu klimatyczno-ekologicznego. Pokazują raczej, że tworzenie ostoi jest zawsze efektem współpracy ludzi i więcej-niż-ludzi w konkretnych kontekstach społeczno-politycznych. W związku z tym skłaniają do szerszej refleksji, która dalece wykracza poza ramy niniejszego artykułu. Chodzi mianowicie o poszukiwanie nowych materialno-semiotycznych tropów, które precyzyjniej niż arka Noego opisywałyby praktyki tworzenia ostoi w obliczu trwających zmian klimatycznych.

Próbę tak zorientowanej refleksji podjął we wspomnianej wcześniej pracy Malcom Ferdinand. Według niego arka Noego symbolizuje próbę ucieczki od problemów ekologicznych oraz związanych z nimi globalnych nierówności wynikających z dziedzictwa europejskich kolonializmów. Tak rozumianej ekologii przeciwstawia zatem koncepcję „ekologii statku niewolników”²⁴. Punkt wyjścia stanowi dla niej nie tyle nadchodząca katastrofa, co wspólna dla współczesnych ludzi i więcej-niż-ludzi sytuacja życia pod presją kolonialnej matrycy władzy. Stawką tej nowej ekologii jest nie tyle ucieczka od problemów społeczno-ekologicznych, co właśnie mierzenie się z nimi w nadziei na wyzwolenie z rozmaitych mechanizmów (neo)kolonialnej opresji. Celem Ferdinanda jest oczywiście zmiana sytuacji potomków czarnych osób zniewolonych mieszkających na Karaibach, którzy ponoszą nieproporcjonalne w stosunku do Globalnej Północy koszty zmian klimatycznych. Statek niewolników może z powodzeniem służyć jako impuls dla nowych praktyk tworzenia ostoi w sztukach performatywnych w przyszłości. Nie będą one już zorientowane na zachowanie *status quo*, lecz pozwolą wytwarzać, dzięki negocjacjom międzygatunkowym, nowe, intersekcjonalne sojusze w walce o znośną przyszłość.

²⁴ M. Ferdinand, *Decolonial Ecology...*, s. 132.

Bibliografia

- Bakke M., *Wprowadzenie: Pod osłoną miejskiego nieba* [w:] eadem (red.), *Refugia. (Prze)trwanie transgatunkowych wspólnot miejskich*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2021, s. 9–16.
- Cohen J.J., Yates J., *Noah's Arkive*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2023.
- Dooren T. van, *A World in a Shell: Snail Stories at the Time of Extinctions*, MIT Press, Cambridge, MA 2022.
- Escobar A., *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*, Duke University Press, Durham, NC 2016.
- Ferdinand M., *Decolonial Ecology: Thinking from the Caribbean World*, Polity, New York 2021.
- Karanja K., Mutegi S., *In Practice: Cave Bureau on a Museum for the Anthropocene*, „The Architectural Review” 2021, <https://www.architectural-review.com/essays/in-practice/in-practice-cave-bureau-on-a-museum-for-the-anthropocene> (dostęp: 20.09.2025).
- Puig de la Bellacasa M., *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2017.
- Stengers I., Debaise D., *Gestes spéculatifs*, Les Presses du Réel, Paris 2015.
- Tsing A.L., *A Threat to Holocene Resurgence Is a Threat to Livability* [w:] M. Brightman, J. Lewis (red.), *The Anthropology of Sustainability Beyond Development and Progress*, Palgrave Macmillan, New York–London 2017, s. 51–65.
- Tsing A.L., *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*, Princeton University Press, Princeton 2015.
- Wakkary R., *Things We Could Design: For More Than Human-Centered Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA 2021.
- Yusoff K., *Broken Earth & Built Earths: Architectures at an Inhuman Impasse*, <https://www.youtube.com/watch?v=pE7N8Xf1eXk> (dostęp: 25.09.2025).