

Michał Ostrowicki – pracuje w Zakładzie Estetyki Instytutu Filozofii UJ. Zajmuje się estetyką i sztuką elektroniczną, zjawiskami zachodzącymi w środowisku elektronicznym oraz edukacją w sieci. Autorem między innymi książki *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki* (2006), redaktor tomu *Estetyka wirtualności* (2005).
Więcej: www.ostrowicki.art.pl

MICHAŁ OSTROWICKI

DOŚWIADCZENIE TELEMATYCZNE W RZECZYWISTOŚCI ELEKTRONICZNEGO *REALIS*. ODCZUWANIE

Kategorialne znaczenie telematyczności

Coraz częstsze i intensywniejsze przebywanie człowieka w środowisku elektronicznym może zmienić lub przekształcać sposób odczuwania. Telematyczność, czyli zdolność odczuwania w środowisku elektronicznym, jest niezwykle zjawiskiem dotyczącym ludzkiego doświadczenia, nieposiadającym fizycznego podłoża. Zyskuje znaczenie i wartość w rozwoju technologii, wzbogacając i uwiarygodniając elektroniczne *realis* jako wykształcające własne formy oddziaływania. Doświadczenie telematyczne można określić jako proces percepcji w rzeczywistości elektronicznego *realis*, zawierający jakości częściowo odmienne od ludzkiego poznania w świecie fizycznym. Człowiek przed komputerem „przenika” do elektronicznej rzeczywistości, przekształca ją dla siebie, implementuje

Warszawa
2009



w elektroniczne *realis* samego siebie, w miarę możliwości współtworzy i przeżywa. Być może telematyczność środowiska elektronicznego swoiście zawłaszcza sferę odczuć, które znane są ze świata fizycznego – człowiek odnajduje telematyczne doświadczenie jako przynależne środowisku elektronicznemu, lub wręcz jako niespotykane w świecie fizycznym, co stwarza potencjał dla ludzkiego doświadczenia w elektronicznym *realis*. Można mówić o transpozycjonowaniu doświadczenia ze świata fizycznego do rzeczywistości elektronicznego *realis*. Świat fizyczny w coraz mniejszym stopniu jest jedynym i koniecznym dla ludzkiego doświadczenia środowiskiem – telematyczność byłaby immaterialnym oddziaływaniem dla odcieleśnionej postaci ludzkiego doświadczenia w rzeczywistości elektronicznej.

Zaobserwowaliśmy także, że ludzie, przynajmniej częściowo, mają podobne uczucia zarówno w stosunku do obrazów samych siebie, jak i w stosunku do własnego ciała. Późniejsze doświadczenia przekonały mnie, że ludzie posiadają odczucia w stosunku do własnych obrazów. To, co zachodziło z obrazami, działo się z ludźmi. Gdy byli dotykani, odczuwali to. Kiedy następna zobrazowana osoba spotkała się z nimi, powstawała nowo wykreowana międzyludzka sytuacja¹.

Staramy się opisać doświadczenie człowieka w środowisku elektronicznym jako do pewnego stopnia odmienne od doświadczenia świata fizycznego².

- 1 Jednym z pierwszych dzieł nawiązujących do idei telematyczności była instalacja M. Kruegera *Videoplace* (1970). Interaktywna instalacja składała się z kamery zdejmującej obraz człowieka (odbiorcy) znajdującego się w określonej przestrzeni; przed odbiorcą znajdował się ekran z projekcją zdarzeń wynikających z działania całej instalacji (za odbiorcą znajdował się kontrastujący obraz-ekran). Instalacja składała się z fragmentów traktowanych całościowo. Znajdowały się one w różnych, odległych od siebie miejscach w przestrzeni fizycznej i były podłączone do wspólnego komputera, który łączył obrazy płynące z oddalonych miejsc w jeden wspólny obraz, przekazywany z powrotem każdemu z odbiorców w ich miejsce, na ekran, tam, gdzie przebywali w przestrzeni fizycznej. Aktywność odbiorcy, np. poruszanie się, była powiązana z działaniami innych odbiorców – na ekranie projekcyjnym powstawał obraz grupy ludzi, którzy w danym czasie uczestniczyli w odbiorze dzieła, będąc w różnych miejscach w przestrzeni fizycznej. Odbiorcy spotykali się w przestrzeni elektronicznej; widząc się, telematycznie odczuwali, w pewien sposób zaczynali się do siebie odnosić. Odbiorca mógł dostrzec samego siebie, najczęściej wśród innych ludzkich postaci, wśród gestów, zachowań świadczących o tym, że odbiorcy dzieła czują wzajemne do siebie pewnego rodzaju zobowiązanie wynikające ze wspólnego bycia w przestrzeni elektronicznej. Przestrzeń *Wideo miejsca* opisana została przez twórcę również jako miejsce spotkań, wymiany myśli lub jako przestrzeń dla prowadzenia konsultacji albo rozwiązywania problemów, np. technicznych. Oddaleni od siebie w przestrzeni fizycznej ludzie uobecniali się wspólnie w elektronicznej przestrzeni, hybrydycznie wcielającej przestrzeń rzeczywistości świata fizycznego i elektronicznego *realis*, które uzyskały całościową postać w środowisku elektronicznym. Aktywność i zaangażowanie osób zostały spolaryzowane i przekierowane do elektronicznego *realis*. M. Krueger, *Artificial Reality II*, Addison-Wesley, Reading 1991, s. 36–37.
- 2 Pojęciem „doświadczenia” posługujemy się w szerokim rozumieniu: „W filozofii mianem doświadczenia określa się na ogół pewne (niekiedy – wszelkie) formy poznania bezpośredniego, źródłowego, tzn. poznania odbywającego się bez istotnego udziału rozumowań, wniosków, rekonstrukcji myślowych i innych operacji umysłowych. Ma ono zapewnić człowiekowi bezpośredni kontakt z badaną rzeczywistością, dostarczający mu jakichś źródłowych informacji czy pouczeń, stanowiących z kolei podstawę dalszego poznania (*Filozofia a nauka. Zarys encyklopedyczny*, Polska Aka-

Posługujemy się pojęciem telematyczności, które w tradycji mediów elektronicznych posiada już swoją podstawę³. Poprzez doświadczenie telematyczne rozumiemy rodzaj ludzkiego doświadczenia w środowisku elektronicznym. Mamy na myśli głównie doświadczenie zmysłowe, w tym dotyk, smak i powonienie. Doświadczenie telematyczne odróżniamy od doświadczenia w świecie fizycznym, co związane jest z opisem innych charakterystyk środowiska elektronicznego. Odróżnienie takie wynika głównie z niemożności dosłownego traktowania działania zmysłów w środowisku elektronicznym, w rozumieniu organów zmysłowych, np. dotyku, czyli kontaktu organoleptycznego, tak jak w świecie fizycznym. Związane jest to z odmiennością rzeczywistości elektronicznego *realis* w stosunku do świata fizycznego, np. jej immaterialnością lub alinearnością.

Staramy się opisać doświadczenie telematyczne z perspektywy ludzkiego poznania oraz z perspektywy rzeczywistości elektronicznego *realis*. Biorąc pod uwagę podmiotowy aspekt doświadczenia, czyli rodzajowość poznania, telematyczność można opisać jako kategorię poznawczą umysłu, rodzaj „szóstego zmysłu” – np. strukturę zmysłowości elektronicznej, czyli zdolność zmy-

demia Nauk, Ossolineum 1987, s. 104). Poznanie traktujemy jako wynik doświadczenia, np. proces tworzenia pojęć służących świadomej orientacji człowieka w świecie. Posługujemy się również pojęciem struktur poznawczych, co wiążemy ze strukturami umysłu. Staramy się mówić o doświadczeniu telematycznym, nie wykluczając struktur poznawczych służących wyłącznie takiemu doświadczeniu.

- 3 Od lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku telematyczność traktowana jest jako zjawisko dotyczące różnego rodzaju relacji powstających w środowisku elektronicznym. Od początku ujmowano ją na różne sposoby, np. jako przynależną do dziedziny sztuki lub w perspektywie kulturowej. W niektórych ujęciach trudność może stanowić odróżnienie telematyczności od teleobecności, czyli np. sfery oddziaływania zmysłowego od uobecniania się pod postacią obrazu lub elektroniczną. Teleobecność to zaistnienie w środowisku elektronicznym, telematyczność to doświadczenie w nim. Telematyczność może np. dotyczyć oddziaływania w świecie fizycznym poprzez zastosowanie urządzeń, głównie wizualizujących, umożliwiających np. mechaniczne oddziaływanie, takich jak interfejsy dotykowe. W ten sposób widzi telematyczność np. M. Heim (M. Heim, *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York 1993). M. Krueger prezentuje pogląd, w którym telematyczność przynależy sferze rzeczywistości elektronicznej, nazywanej *artificial reality*. Podkreśla możliwości tkwiące w środowisku elektronicznym, jako powszechnej formie międzyludzkiego kontaktu. (M. Krueger, *Artificial Reality II...*). Innym kontekstem jest potraktowanie telematyczności na tle kulturowo-społecznym, gdzie wskazuje się jakościową zmianę oddziaływania mechanizmów społecznych odnajdywanych w świecie fizycznym, na telematyczne w środowisku elektronicznym. Podobne ujęcie prezentuje R.W. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Rabid, Kraków 2001. R. Ascott wiąże telematyczność z szeroką perspektywą cybernetyki traktowanej w wymiarze zmian egzystencjalnych, co pozwala na opisanie telematyczności, jako właściwości służącej konektywnemu uczestniczeniu rozproszonych w fizyczności ludzi. Charakteryzuje ją: *Telenoia* – asynchroniczna, globalna wymiana informacji, *Cyber estate* – związana z powszechnością środowiska elektronicznego, *Inter-Reality* – związane z nieostrością rozróżnień pomiędzy tym, co wirtualne, np. symulowane i tym, co fizyczne, *Cyberception* – zdolność wykorzystania technologii dla jakości ludzkiego działania. R. Ascott, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, University of California Press, Berkeley 2003, s. 51–52, 199, 314; tegoż, *Nature II: Telematic Culture and Artificial Life*, „Convergence: The International Journal of Research into New Medias Technologies” 1995 nr 1.

słowego odczuwania w środowisku elektronicznym. Skłaniamy się do takiego pojmowania telematyczności, traktując ją jako niewykorzystywane źródło poznawcze, ujawniające się w środowisku elektronicznym⁴. Dotyczyłoby to problematyki związanej, np. z poznawczymi strukturami świadomości, które służyłyby doświadczeniu telematycznemu. Przyjmujemy, że procesy poznawcze kształtowane są rodzajowością umysłu, natomiast zagadnienie istnienia i ontologicznej natury rzeczywistości świata fizycznego i elektronicznego *realis* pozostaje otwarte – umysł otwiera się i odsłania przed rzeczywistością, poszukuje treści i danych, napełnia się w zmienności procesów odnajdywanych w rzeczywistości świata fizycznego lub elektronicznego *realis*. Doświadczenie telematyczne traktujemy jako wynikające ze środowiska elektronicznego i ukierunkowane nań oraz wykorzystujące właściwości umysłu – albo w podobny sposób jak ma to miejsce w przypadku doświadczenie w świecie fizycznym, albo wskazując na istnienie innych struktur: z m y s ł o w o ś c i e l e k t r o n i c z n e j, służących doświadczeniu telematycznemu.

Przykładem obrazującym zdolność akomodacji ludzkiego doświadczenia w środowisku elektronicznym jest interaktywna instalacja Sonii Cillari, zatytułowana *If You are close to me*⁵ (2006–2007). Instalację tworzy otoczona polem elektromagnetycznym performerka – człowiek-interfejs, który zostaje „przeka-

-
- 4 Wspólnym, filozoficznym podłożem dla całościowego ludzkiego doświadczenia, abstrakcyjnym lub traktowanym fizjologicznie było m.in. *sensorium*. Zagadnienie to ma w filozofii Arystotelesa, w nauce o duszy: „A dusza jest właśnie tym, dzięki czemu przede wszystkim żyjemy, spostrzegamy i myślimy” (Arystoteles, *O duszy*, księga II, przeł. P. Siwek, [w:] *Dzieła wszystkie*, PWN, Warszawa 1992, s. 76–77). Dusza (zasada duszy) mieści się w sercu jako naczelnym organie (Arystoteles, *Krótkie rozprawy psychologiczno-biologiczne*, [w:] *Dzieła...* s. 291–292). Kartezjusz opisuje „zmysł wspólny”, *sensus communis*, czyli mózg wraz z szyszynką jako siedliskiem duszy, zwane „niewielkim gruczołem”: „Rozszerzając mózg [drobiną krwi], nadają mu one zdolność przejmowania odcisków (*impressions*), pochodzących od przedmiotów zewnętrznych, a także od duszy, czyli przekształcają go w narząd bądź siedlisko zmysłu wspólnego, wyobraźni i pamięci” (R. Descartes, *Człowiek. Opis ciała ludzkiego*, przeł. A. Bednarczyk, PWN, Warszawa 1989, s. 82). *Sensus communis* służy pełni i spójności doświadczenia, jako nadrzędny zmysł dokonujący syntezy poznania, płynnie sterujący całością narządów człowieka (tamże, s. 45–71). Pewne uogólnienia i wnioski, z uwzględnieniem tła historycznego, dotyczące *sensorium*, prezentuje E. Rewers: „Widzieć i czuć, dotykać i być dotykany, dotykać wzrokiem, czuć się dotkniętym przez spojrzenie oraz wiele innych, podobnych pragnień – łączących spojrzenie z dotykiem w roli narzędzi poznania oraz inductorów podstawowych relacji społecznych, stanowiło przedmiot rozważań filozofii, estetyki antropologii, także przed nowoczesnością”. Poszukiwanie doświadczenia nie kreuje doświadczenia, tkwi w dążeniu do odmiany przetworzonego, wewnętrznego świata, *sensorium* jest wciąż wyczulone, otwarte i całościowe (E. Rewers, *Od doświadczenia po doświadczenie „niewinny” dotyk nowoczesności*, „Teksty Drugie” 2006 nr 3, s. 50). Idea cielesności i odczuwania została przywołana przez M. Foucaulta i miała udział w zapoczątkowaniu dyskusji nad cielesnością i rozumieniem *sensorium* w czasach mediów elektronicznych. Mamy na myśli dwa wystąpienia radiowe z grudnia 1966 roku: *Les Hétérotopies*, a zwłaszcza *Le corps utopic*, gdzie Foucault określa znaczenie własnej cielesności, jej natury, np. ograniczeń (M. Foucault, *Utopian Body*, [w:] *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, red. C.A. Jones, MIT Press, Cambridge 2006, s. 229–234).
- 5 H. Leopoldseder, Ch. Schöpf, G. Stocker, *CyberArts 2007, International Compendium – Prix Ars Electronica 2007*, Hatje Cantz 2007, s. 182–183 oraz www.soniacillari.net.

zany w ręce odbiorcy” – ludzka materia, niemal odczłowieczona, kształtowana decyzją i ręką odbiorcy. Co jakiś czas któryś z odbiorców podchodzi i przybliża do performerki rękę, czasem na odległość paru centymetrów, czasem jej dotykając. Performerka pozostaje w bezruchu. Na dwóch ekranach otaczających instalację obraz przekształca się w zależności od bliskości kontaktu, dodatkowo przestrzeń wypełniają dźwięki trzasków podobnych do wyładowań elektrycznych.

Pole elektromagnetyczne tworzy przestrzeń wzajemnego oddziaływania, które przejawia się prawie natychmiast po przekroczeniu przez odbiorcę granicy, tj. wstąpienia na niewielkie podwyższenie, na którym stoi performerka. Ta wspólna performerce i odbiorcy przestrzeń rodzi relację. Pole elektromagnetyczne i otoczenie instalacji wyznaczają granicę oddziaływania pomiędzy odbiorcą i performerką. Poruszając się wokół człowieka-interfejsu, odbiorca czasem dotyka performerki w polu elektromagnetycznym, obserwując jej reakcję. Przybliżenie ręki do człowieka-interfejsu powoduje interaktywne oddziaływanie w kolejnej przestrzeni, utworzonej z ekranów i zmieniających się na nich treści. Obraz staje się reprezentacją zdarzeń zachodzących w polu elektromagnetycznym, pomiędzy ludźmi: odbiorcą i człowiekiem-interfejsem.

Projekcja na ekranach przedstawia abstrakcyjną konstrukcję symbolizującą ludzkie ciało. Składa się z wrzecionowatej, rozwarstwiającej się formy. Wrzeciono utworzone jest z sieci trójkątopodobnych kształtów, połączonych systemem linii, a dodatkowo, poprzez zdolność do rozdzielania się, symbolizuje wertykalną podwójność i częściową niezależność każdej z połówek ciała. Grafika zmienia się, gdy odbiorca przybliża się do performerki; wrzeciono rozdziela się w zależności od strony, z której odbiorca się przybliża. Gdy jest w odległości około metra, obraz na ekranie „przyjaźnie wyciąga się” w jego kierunku. Dalsze przybliżanie się zwiększa natężenie przekształceń na ekranach, do momentu dotknięcia performerki – wtedy grafika przekształca się dynamicznie, a z głośników słychać dźwięki przypominające trzaski, iskrzenie. Człowiek-interfejs, niezależnie od zdolność odczuwania dotyku w świecie fizycznym, ujawnia ekspresję w środowisku elektronicznym:

ona jest równocześnie narzędziem, anteną, przewodnikiem dla oddziaływania pola elektromagnetycznego, ona jest interfejsem, jest częścią instalacji i w tym sensie nie musi być traktowana w ludzkich kategoriach. Prawdopodobnie odczuwa fizyczny dotyk, ale nie ma to takiego znaczenia – zresztą, może robić w tej sytuacji to, co zechce. Ona nie daje po sobie poznać tego, że jest dotykana. Wrażenia zmysłowe przetwarzane są przez elektronikę i wyrażają się w interaktywnej grafice na ekranach i w dźwiękach⁶.

Szczególna sytuacja fizycznej bliskości lub przekraczania granicy fizycznego dotyku – co właściwie cały czas dzieje się podczas interaktywnego odbioru pracy, powstaje i uzewnętrznia się w polu elektromagnetycznym, przejawia

6 Podczas Festiwalu „Ars Electronica 2007” miałem okazję rozmawiać z Sonią Cillari na temat wystawianej wtedy na Festiwalu pracy. Cytat stanowi skrót kilku wypowiedzi i został w późniejszym czasie autoryzowany.

się w środowisku elektronicznym, w świecie fizycznym pozostawiając prawie nieruchomą materię, cielesność „odbiornika”. Dotknięcie performerki samo w sobie niczego nie musi znaczyć – prowokując i będąc dyskusyjne w świecie fizycznym, wyraża znaczenie związane z oddziaływaniem w przestrzeni elektronicznej. Dzieło rozdziela dwie sfery: rzeczywistość świata fizycznego i rzeczywistość elektronicznego *realis*, ukazuje przetwarzanie i ekspresję doświadczenia, które objawia się w środowisku elektronicznym.

Dzieło wydaje się wyrażać spolaryzowanie zmysłu dotyku ze względu na jego działanie w świecie fizycznym oraz w środowisku elektronicznym. Dotknięcie performerki rozprzestrzenia się poprzez elektronikę na multimedia, zyskując ekspresję i znaczenie. Performerka pozostaje w świecie fizycznym jakby pozbawiona odczuć, w środowisku elektronicznym wyrażając swój kontakt z odbiorcą.

Interesujące pod względem filozoficznym, jest doświadczanie przez człowieka fizyczności jako kategorii umysłu, czyli kategorii odnoszącej się do zewnętrznej rzeczywistości np. zakładanego świata realnego. Być może jakiś rodzaj elektronicznej formy zmysłowości przekształca w doświadczeniu telematycznym znaną ze świata fizycznego kategorię, czyli strukturę umysłu odpowiedzialną za doświadczenie fizyczności, co sprawia, że człowiek realnie porusza się po środowisku elektronicznym, istniejącym w immaterialnej postaci. Przejawiający się w środowisku elektronicznym zmysł, np. dotyku, zawierałby w sobie pojmowanie doświadczenia zmysłowego wykraczające poza fizyczność. Doświadczenie tego zmysłu jako telematycznego, ujawniające się w rzeczywistości elektronicznego *realis* być może wyraża niepełne działanie tego zmysłu w świecie fizycznym, np. poprzez to, że doświadczenie świata fizycznego natrafia na fizyczność i zostaje przez nią jakościowo zdeterminowane.

Zarysowana podwójność doświadczenia w rzeczywistości fizycznej i w rzeczywistości elektronicznego *realis*, odnosi się do doświadczenia jako ukierunkowanego na różne obszary ontologiczne. Telematyczność określałaby sferę doświadczenia, które albo dopełnia doświadczenie znane ze świata fizycznego, albo w ogóle na nowo kreuje sensualistyczne istnienie człowieka w rzeczywistości elektronicznej. Możemy mówić o rozróżnieniu fizycznej i telematycznej sfery doświadczenia, jako dwóch różnych „źródeł”. Doświadczenie każdej z rzeczywistości nie tyle służy wyjaśnieniu ich ontologii, ile ich poznawaniu, czyli orientacji człowieka w obydwu rzeczywistościach. Starając się opisać doświadczenie telematyczne z uwzględnieniem charakteru środowiska elektronicznego, określamy je jako częściowo podobne, w sensie poznawczym i równocześnie odmienne w sensie ontycznym, od doświadczenia w świecie fizycznym. Przez to, że doświadczenie telematyczne czerpie genezę ze środowiska elektronicznego, dokonuje się w innych warunkach, ma inny przebieg i charakter. Dostrzegalne to jest np. w środowisku 3D, gdzie doświadczenie powstaje w wyniku oddziaływania polisensorycznego, dotycząc głównie dwóch zmysłów, ale we właściwym sensie może przejawiać się w całości odczuwania⁷. Można

7 W. Robinson, *Catching the Waves. Considering Cyberculture, Technology, and Electronic Consumption*, [w:] *Critical Cyberculture Studies*, red. D. Silver, A. Massanari, New York University Press, New York–London 2006, s. 64-65.

posłużyć się przykładem wody doświadczanej w środowiskach 3D – taktylnie doświadczana, immaterialna, dzięki wzrokowi i słuchowi mogłaby sprowadzić odczucie telematyczne do symulacji doświadczenia znanego ze świata fizycznego – co nie jest dla nas przekonujące. Telematyczne doświadczenie wody może prowadzić do jej przeżycia w środowisku elektronicznego *realis* i może być nazwane alternatywnym jej przeżyciem (dotyk, smak) w stosunku do podobnego doświadczenia w fizyczności. Są to dwa różne doświadczenia w sensie ontologicznym, pozostając doświadczeniami tego samego żywiołu – doświadczenie telematyczne nie jest doświadczeniem ze świata fizycznego, ale nie jest też symulacją. Doświadczenie wody w elektronicznym *realis* bywa na tyle intrygujące, że może prowokować do poszukiwania miejsca, np. w środowisku 3D, w którym da się telematycznie jej doświadczyć, zanurzając rękę w elektronicznym *realis* wody.

Zapośredniczenie jako źródło doświadczenia telematycznego

Doświadczenie telematyczne łączymy z pojęciem „zapośredniczenia”. Pojęcie to wiąże się z istnieniem warunków początkowych dla doświadczenia rzeczywistości elektronicznego *realis*. Bez wnikania w analizę ontologiczną (warunki początkowe mogłyby określać częściowo problematykę ontologii rzeczywistości elektronicznego *realis*, czyli ontoelektronikę) – chodziłoby o określenie elektronicznego *realis* jako sfery, której warunkiem doświadczenia jest jej zapośredniczenie poprzez u r z ą d z e n i e . Pojawia się tutaj kwestia opisu fizyczności jako sfery doświadczenia, w tym znaczeniu również posiadającej pewne warunki początkowe (jeśli zgodzimy się zastosować pojęcie warunków początkowych do rzeczywistości świata fizycznego), odmienne od warunków początkowych elektronicznego *realis*. Można mówić o dwóch aspektach doświadczenia: po pierwsze w odniesieniu do fizyczności, jej doświadczania i dostępu człowieka do niej, co jednak nie jest głównym przedmiotem naszych rozważań, po drugie w odniesieniu do użycia urządzenia jako źródła zapośredniczenia elektronicznego *realis*. Może się wręcz okazać, że urządzenie sprawia, iż elektroniczne *realis* zawiera warunki początkowe, które umożliwiają lub wyzwalają doświadczenia jakościowo odmienne od dostępnych w świecie fizycznym. Dodajmy, że dla tych ostatnich warunki początkowe zapewne w ogóle się nie zmieniają.

Mówiąc o zapośredniczeniu człowieka w środowisku elektronicznym poprzez urządzenie, staramy się unikać stosowania tego pojęcia w szerszej, np. filozoficznej perspektywie⁸. Zapowiedzenie traktujemy jako pojęcie z ob-

⁸ Pojęcie zapowiedzenie posiada pewne znaczenie filozoficzne, np. na gruncie antropologii, które, ogólnie mówiąc, opisuje relacje poznawczą człowiek – świat. W nawiązaniu do myśli H. Plessnera można przyjmować, że człowiek istnieje w świecie jako podwójnie zapowiedniony. W odróżnieniu od roślin, będących formami otwartymi i zwierząt – form zamkniętych, człowiek posiada świadomość tego, co zewnętrzne oraz własnego bytowania (H. Plessner, *Pytanie o conditio humana*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1988, s. 176–190). Kolejny rodzaj zapowiednienia, w nawiązaniu do Plessnera, wymienia J. de Mul, wskazując na zapowiednienie policentryczne, uwzględniając związki człowieka z elektroniką (technologią cyfrową) (J. de Mul, *Digitally Mediated (Dis) embodiment*, „Information, Communication and Society” 2003 nr 2, s. 247–266).



szaru mediów. Rezygnujemy z pojęcia zapośredniczenia np. w stosunku do fizyczności, przyjmując że człowiek posiada nastawienie do świata fizycznego, które (nie wnikając w zagadnienia filozoficzne) ma bezpośredni charakter, czyli pozbawione jest zapośredniczenia w sensie środowiska elektronicznego. Zapowiedzenie wiążemy z doświadczeniem poprzez technologię, w przeciwieństwie do bezpośredniego, naturalistycznego doświadczenia świata fizycznego. Zapowiedzenie może być w ten sposób opisane dwustronnie. Po pierwsze, poprzez *urządzenie* człowiek dociera do elektronicznego *realis*, po drugie, urządzenie kształtuje warunki początkowe dla powstawania elektronicznego *realis*.

Zagadnienie zapowiedzenia niesie ze sobą kwestię wyborów egzystencjalnych, kształtujących człowieka ukierunkowanego na jeden ze światów, wartościującego i przeżywającego. Przyjmując status obydwu rzeczywistości jako źródeł dla ludzkiego doświadczenia, zapowiedzenie traktujemy jako akt poprzedzający proces kształtowania aktywności, decyzję dotyczącą uczestnictwa w elektronicznym *realis*. Zapowiedzenie przejawia się jako początek przenikania do wnętrza człowieka elektronicznych bodźców, które zajmują miejsce doświadczenia ze świata fizycznego. Zapowiedzenie to przyłączenie i idące za tym ukierunkowanie się człowieka, nastawienie doświadczenia na rodzaj *genesis*, nastawienie struktur poznawczych na rzeczywistość elektronicznego *realis*. Urządzenie jest swoistym zwrótnikiem, prawie przezroczystym fundamentem połączenia. Akt zapowiedzenia to świadome uczestnictwo człowieka w środowisku elektronicznym, włączanie się w bieg spraw i przeżyć.

Warunki początkowe rzeczywistości elektronicznego *realis* ewoluują szybko w ramach rozwoju technologii, poszerzając dotychczasowe, a może i zyskując nowe właściwości. Trudno się zgodzić, że warunki początkowe służą jedynie powielaniu fizyczności w elektronicznym *realis*. Posiadają one inne w stosunku do rzeczywistości świata fizycznego właściwości, stwarzają nowe jakości. Egzystencja zmienia się w miarę wykształcania się nowych warunków początkowych dla elektronicznego *realis*, ewoluujących z siłą szerokopasmowych łączy, zdolnych zapewnić człowiekowi przestrzeń dla doświadczenia.

Interesuje nas moment, w którym pojawia się z zapowiedzeniem zapewniające warunki początkowe, zdolne prowadzić do zmiany jakościowej środowiska elektronicznego, tak by mogło ono być traktowane jako rodzaj alternatywnej, wartościowej rzeczywistości w stosunku do świata fizycznego. Zapowiedzenie może rozpocząć proces polaryzowania intencjonalności, czyli taki rodzaj oddziaływania, które separuje intencjonalność od rzeczywistości świata fizycznego. Polaryzacja intencjonalności jest zapewne początkiem immersyjnego przekierowania jej do elektronicznego *realis*. Jest procesem zapoczątkowującym kategoryzowanie przez umysł porównywalnych światów, wiąże się z przyjęciem warunków początkowych jednego z nich i ich akceptacją, niezmiernie rzadko na zasadzie wyłączności. Polaryzacja to proces porównywania i zamienności kategorii jednej z rzeczywistości w stosunku do drugiej. Może być tak silna, że obydwa rodzaje rzeczywistości przestają dla człowieka ze

sobą współistnieć. Polaryzacja intencjonalności powodowałaby „rozklejanie się” ludzkiego doświadczenia na dwie rzeczywistości – im polaryzacja jest większa, tym bardziej rośnie immersja, następuje rozdzielenie doświadczenia i ujawnia się jego odmienność. Przyjmujemy, że polaryzacja intencjonalności wynika z istnienia warunków początkowych, które są odnajdywane przez człowieka w obydwu rzeczywistościach. Polaryzacja intencjonalności, to ważenie decyzji, która przez znaczną część ludzi mniej czy bardziej świadomie została już podjęta. Mrzonki o pozasieciowej egzystencji zniknęły wraz z pojawieniem się telefonu komórkowego, karty płatniczej lub emaila – zalogowanie wrosło w naturę. Mamy swoje miejsca w sieci i z nich korzystamy, wybory stają się tak proste, że niezauważalne, a zyski zdają się przerastać oczekiwania. Naciśnięcie „enter” wyznacza codzienność, wybór zanika w szybkości immersji, porywając w głąb elektronicznego świata.

Spróbujmy opisać zjawisko telematyczności ze względu na rodzaj zapośredniczenia w urządzeniu i idące za tym warunki początkowe:

T e l e m a t y c z n o ś ć p o w i e r z c h n i o w a, wynikająca z zapośredniczenia w urządzeniu, które zapewnia dość skąpe warunki początkowe. Mamy na myśli urządzenia służące głównie potrzebom komunikacyjnym (interaktywność przedmiotowa lub relacyjna), na zasadzie dwustronnego oddziaływania w fizyczności, gdzie urządzenie służy jako swoisty łącznik pomiędzy człowiekiem, a innym narzędziem lub pomiędzy ludźmi. Polaryzacja intencjonalności jest niewielka, a telematyczność miałaby raczej operacyjno-techniczny wymiar, wynikający z taktylności interfejsów⁹. Na poziomie komunikacyjnym ma znaczenie użytkowe. Telematyczność powierzchniowa jest znana w dużej skali jako towarzysząca korzystaniu z różnorodnych urządzeń, określona jest potencjałem powszechności elektroniki (zdalnych robotów, komunikatorów, terminali lub poruszania się w Sieci, np. w celach informacyjnych). Telematyczność powierzchniowa nie rozwija doświadczenia, raczej wykorzystuje te zebrane w trakcie użytkowania urządzeń, np. dotykowego interfejsu – rzeczy dzieją się za pośrednictwem elektroniki, nie wpływając na doświadczenie człowieka, służą celom poznawczym w świecie fizycznym. Niewielka polaryzacja powoduje, że ten rodzaj telematyczności nie objawia się jako szczególne zjawisko wynikające z rodzajowości środowiska elektronicznego, ale raczej jako właściwość zbliżająca je do narzędzia i użycia, ułatwiającego codzienność. Oddziaływanie telematyczności powierzchniowej mogłoby być opisywane na zasadzie ilościowej.

⁹ Pojęcie taktylności łączymy z technologią. Odnosimy je do działania na granicy pomiędzy rzeczywistościami. Taktylność ma dla nas znaczenie ze względu na oddziaływanie w fizyczności, wiążąc się raczej z urządzeniem (rodzajem interfejsu), jest raczej zdolnością do manipulowania urządzeniem z wykorzystaniem taktylnego środowiska. Taktylność łączymy z rodzajowością oddziaływania z interfejsem, telematyczność z elektronicznie stymulowaną zmysłowością. Taktylizacja środowiska elektronicznego może prowadzić do traktowania interfejsu jako przestrzeni telematycznej. Interfejs, gdy zyskuje właściwości taktylne, może stać się źródłem doświadczenia telematycznego, przesuując obszar poznania z postrzegania i rozumienia na odczuwanie.



Telematyczność przestrzenna – wynika z zapośredniczenia w urządzeniu, które wytwarza warunki początkowe sprawiające, iż człowiek doświadcza alternatywnej w stosunku do świata fizycznego rzeczywistości elektronicznego *realis*, immersyjnej sfery przeżywania. Pojęcie telematyczności przestrzennej jest zasadnicze dla rozumienia zjawiska telematyczności. Doświadczenie telematyczne posiada szerokie spektrum oddziaływania w wielowarstwowym wymiarze, zmysłowym i duchowym. Urządzenie nie jest jedynie łącznikiem, ale w taki sposób przetwarza informacje, że zyskują one dla człowieka znaczenie wykraczające poza aspekt użytkowy. Polaryzacja intencjonalności jest większa niż w przypadku telematyczności powierzchniowej. Warunki początkowe dla rzeczywistości elektronicznego *realis* stwarzają oddziaływanie, które przenika do człowieka, oddziałując wprost, bez względu na organoleptyczną fizyczność. Telematyczność przestrzenna dotyczy rzeczywistości elektronicznego *realis*, traktowanego jako sfera ludzkiego doświadczenia, równoległa do fizyczności, posiadająca zapewne połączenia z realnością. Doświadczenie telematyczne może wciągać w środowisko elektroniczne, ale może też limitować pewne działania w świecie fizycznym¹⁰.

Telematyczność przestrzenną moglibyśmy dodatkowo opisać poprzez zjawisko ucieleśnienia. Doświadczenie ucieleśnienia elektronicznego wydaje się jedną z ważniejszych właściwości telematyczności przestrzennej, wiążącą się z uobecnieniem w elektronicznym *realis* oraz zmysłowością w środowisku elektronicznym, np. telematycznym odczuciem cielesności. Podwojenie własnej fizyczności w elektronicznej materii, może rozpocząć proces elektronicznej identyfikacji i egzystencji pod postacią elektronicznego wcielenia, np. awatru, może ucieleśnić osobowość albo wręcz zmienić ją lub poddać dyskursowi. Ucieleśniony w środowisku elektronicznego *realis* człowiek, ze względu na polaryzację intencjonalności i warunki początkowe, może podejmować działania do pewnego stopnia odmienne jakościowo od tych, jakie podejmuje

10 Przykładem może być użycie zwykłego GPS-a, co sprawia, że człowiek dość szybko i łatwo ulega „dyktatowi” urządzenia, zaczyna odnosić się do niego z zaufaniem, wpatrzony w wyświetlacz, odwraca uwagę od przesuwanącej się, np. za oknami, samochodu, świata fizycznego. Ekran rozświetla potrzebą i rodzącą się świadomością przewagi urządzenia – GPS dyktuje drogę, po której użytkownik zaczyna „ślepo” się poruszać, urządzenie wydaje się posiadać własny zmysł poznawczy, na tyle skuteczny, że człowiek wybiera ten zmysł, zaczyna z niego korzystać, wręcz przestaje ufać własnym zmysłom, poprzez zapośredniczenie zapożycza „widzenie” urządzenia. Polaryzacja intencjonalności jest o tyle zauważalna, że część aktywności skierowana jest do GPS-a, a nie do świata fizycznego, który częściowo jest przetworzony, zapośredniczony poprzez urządzenie. Polaryzacja intencjonalności sprawia, że człowiek pozostaje pomiędzy dwiema rzeczywistościami, ale spogląda i poddaje się drodze, po której się przemieszcza – tej na wyświetlaczu. Świat GPS-a staje się źródłem prawie niezauważalnego wyboru, a podążanie za nawigacją gmatwa kierunki w fizyczności; podróż z GPS-em wyznacza drogę i kierunek. Perspektywa rzeczywistości świata fizycznego zmienia się, człowiek wpatruje się w wyświetlacz, przysłuchuje się głosowi skłaniającemu do wyboru drogi. Dodatkowym efektem jest pewna komunikatywność urządzenia, czasem nieoczekiwana i zaskakująca, wpływa ono na decyzje kierowcy, rozwiązuje problemy, ostrzega, towarzyszy. Warunki początkowe GPS-a – przed którym przyszłość zapewne dopiero się otwiera – są na tyle atrakcyjne, że zapośredniczenie i ubezwłasnowolnienie stają się swoistym wyzwoleniem.

w świecie fizycznym. Można to określić jako rodzaj symbiozy, w której wartościowe, ale nie zawsze wykorzystane cechy człowieka mogą zostać wcielone w rzeczywistość elektroniczną. Mówimy raczej o podwójności w odniesieniu do rewalidacji tożsamości, niż o rozbiću, destrukcji czy rozdwojeniu jaźni. Awatar wydaje się w części żyć własnym życiem, korzysta z człowieka, równocześnie symbiotycznie stwarza jego całościową osobowość. Z jednej strony dostrzegalne jest odosobnienie awatara w elektronicznym *realis* w stosunku do osobowości ze świata fizycznego, z drugiej – zachodzi autokreacja wzmacniająca związki i zależności, które mogą dookreślić człowieka w fizyczności. Człowiek ma do czynienia „ze sobą” w postaci awatara, tak jak się to przejawia dzieje w interaktywnym środowiskach 3D oraz „ze sobą” w świecie fizycznym, w podobny sposób odnosząc się do obydwu podmiotowości, tworzących całość osobowości. Jest to swoisty paradoks jednorodnej podmiotowości: człowiek w świecie fizycznym ma do czynienia z samym sobą w postaci awatara (perspektywa podmiotu w świecie fizycznym, skierowana zostaje do elektronicznego *realis*) oraz pod postacią awatara może oceniać zdarzenia w rzeczywistości świata fizycznego – perspektywa podmiotu elektronicznego, skierowana zostaje do świata fizycznego. Być może porównanie obydwu perspektyw związane jest z percypującym i przynależnym do jednej ze sfer człowiekiem, co mogłoby ukazać wartość balansu pomiędzy rzeczywistością środowiska elektronicznego *realis* a rzeczywistością świata fizycznego. Składamy się raczej do połączenia i uzupełniania tego, co równoległe i odrębne, a możliwe do wykształtowania w dwóch rzeczywistościach. Będąc niezależnymi, obydwa doświadczenia konstytuują całość osobowości. Dodajmy, że elektroniczne ucieleśnienie staje się dla nas dodatkowym rodzajem opisowego uzasadnienia telematyczności jako doświadczenia, dzięki posiadanemu elektronicznemu ciału. Tak opisywana telematyczność byłaby sposobem lub źródłem doświadczenia; chodzi zarówno o doświadczenia zmysłowe, jak i doznania realnych stanów emocjonalnych i świadomego, wartościowego w nich uczestnictwa¹¹. Telematyczność byłaby podbudowana elektroniczną cielesnością, a doświadczenie telematyczne objawia swoją jakością.

Spektralne ciało w sferze wirtualnej (virtual realm) jest kinestetycznie połączone z odczuciami cielesnymi. Powoduje to, że wirtualna osobowość może podlegać wpływowi, przez co istnieje związek pomiędzy cybernetyczną śmiercią a psychicznym unicestwieniem¹².

Komentarz dla powyższego może stanowić interaktywna instalacja Ksawerego Kaliskiego, *Przeciw Nicości – Całość i Nieskończoność* (2005–2006). Dzieło tworzy interfejs składający się z dwóch elipsoidalnych ekranów-kokonów, które zamykają przestrzeń instalacji z dwóch stron, służą projekcji postaci,

11 D. de Kerckhove, *Powłoka kultury*, przeł. W. Sikorski, P. Nowakowski, Mikom, Warszawa 2001, s. 60.

12 M. Morse, *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*, Indiana University Press, Bloomington 1998, s. 210.

kobiety i mężczyzny. Pomiędzy ekranami-kokonami znajduje się „miejsce spotkania”, obraz będący projekcją na parze, splecionych w uścisku kobiety i mężczyzny. Odbiorca otrzymuje do dyspozycji dwie obręcze – niczym symbole wspólnego, intymnego połączenia – wkładając w nie ręce i manipulując nimi, sięga pomiędzy postaci trwające w połączeniu w przestrzeni elektronicznej. Gdy odbiorca wkłada ręce w obręcze, obraz projekcji na parze w „miejscu spotkania” zmienia się, postaci się rozdzielają i powracają do swoich kokonów. Odbiorca, niczym intruz z zewnątrz, w procesie interaktywnego odbioru, determinuje ludzkie zachowanie, przeszkadza, „zabawia się”, wnikając w unikatową przestrzeń dwojga ludzi, niweczy, zmieniając to, co zharmonizowane we wspólnym, ulotnym bytowaniu. Dzieło symbolicznie kreuje ambiwalencję: chęć rozdzielenia lub ingerencji oraz potrzebę połączenia i bliskości. Instalacja skłania raczej do pozostawiania z daleka, nieprzeszkadzania. Pozostawiona sama sobie, powraca do obrazu dwojga połączonych ludzi, jej przestrzeń się stabilizuje. Dwie obręcze to kanały dostępu do tego, co mogłoby pozostać nienaruszone, szczelina do telematycznego dotknięcia świata połączonych postaci. Doświadczenie estetyczne tego dzieła rozwarstwia się, ciekawość może zmienić się w odczucie żalu, rozdzielenie obrazu zjednoczonych postaci wzbudzić poczucie destrukcji. Instalacja prowokuje interaktywnością, poprzez którą wyłania znaczenie dominacji i manipulacji, zabawy z ludzką duchowością, operowania wartością egzystencji, która staje się czasami przedmiotem bezwartościowych mechanizmów.

Nawiązując do porównania podobieństw i różnic pomiędzy doświadczeniem w fizyczności i telematycznym, dodajmy, że pewne jakości mogą pozostawać zamknięte dla świat fizycznego ze względu na warunki początkowe. Być może dzieje się tak ze względu na fizyczną i cielesną granicę kształtującą kanały komunikacji, brak wielości alternatywnych dróg, przynależność do przestrzeni fizycznej, która na swój sposób predestynuje. Właściwie można by uznać w ogóle „graniczność” za pewną właściwość fizyczności. Granice harmonizują i zmieniają się w doświadczeniu elektronicznie ucieleśnionego ja – awatara, który wyrwał się spod władzy biologicznego właściciela, który z kolei ugrzązł w fizyczności.

Reagujący świadomie i wolicjonalnie w rzeczywistości elektronicznego *realis* człowiek tylko do pewnego stopnia, np. fizjologicznie, podlega mechanizmom fizyczności i biologizmowi – elektroniczna postać odrywa od niezmiennej, czasoprzestrzennej fizyczności, można powiedzieć, na rzecz Leibniziańskiego zwielokrotnienia, dostępnego i wzbogacanego wyobraźnią i kreatywnością ludzkiego umysłu, człowieka przemierzającego przestrzeń elektroniczną, bez potrzeby pozostawania w jakimś miejscu na dłużej, doświadczającego i przemijającego w alinearności telematycznego doświadczenia. Zindywidualizowany świat ludzkiej immanencji zostaje uzewnętrzniony w elektronicznej materii, rodzi poznanie wnętrza człowieka i świata elektroniki, transcendentnej rzeczywistości elektronicznej.

Przejawiające się w rzeczywistości elektronicznego *realis* niedoskonałości, mogą powodować naturalne dążenie człowieka do poszukiwania, np. coraz

lepszycy interfejsów, technologii jako swoistej drogi dla polepszania własnego bytowania. Rozwój technologii i idąca za tym ewolucja rzeczywistości elektronicznego *realis* mogą wydawać się źródłem odnajdywania i wzbogacania ludzkiej kondycji w technologicznych przemianach. Wydaje się to wpływem człowieka na świat realny o historycznej doniosłości. Technologicznych przekształceń chyba nie da się do niczego porównać; można je nazwać wykucaniem drogi, na której człowiek stara się odnaleźć własną rzeczywistość, równocześnie stwarzając samego siebie, utwierdzając własną naturę. *Conditio humana* epoki elektroniki mogłoby wyrażać się w poszukiwaniu drogi do fizycznego odcieleśnienia, gdzie dualizm zatraca się w immaterialności, w przepływie kwantowych bytów, nie tyle kształtujących fizyczność, ile rzeczywistość elektronicznego *realis*. Telematyczność – szósty zmysł dla elektronicznego bytowania – jest doświadczeniem świata elektroniki; poprzez odcieleśnienie prowadzi w kierunku udoskonalonego istnienia, poszerzonego odczuwania, w naszym wypadku w postaci elektronicznego *alter ego*, zamieniając egzystencję w ludzkie *ego primare*, pozostawiając zagubioną w rzeczywistości cielesność.

EXPERIENCE OF THE REALITY OF ELECTRONIC *REALIS*. SENSATION

The article analyses the telematic experience – which a human being undergoes in the electronic environment. Telematics relates to the sensations of a participant of such an environment, e.g. sensation of touch, taste, smell. Although the telematic experience does not have a physical basis, human sensuality emerges even though one does not experience stimuli in the physical world but only in the electronic world. The issue of telematics dates back to 1970s, e.g. to the works of artists and theoreticians such as M. Krueger, R. Ascott, and more recently S. Cillari, M.K. Lai, Y. Hashimoto. The issue of telematics evolves together with the development of electronic environment, especially 3D environment. Telematics can also gain another form and meaning as an electronic intelligence and so conceived subjectivity develop.