



Sidey Myoo

## Elektroniczny autoportret<sup>1</sup>

Portret towarzyszył człowiekowi od zarania dziejów jako dzieło sztuk plastycznych, na przykład w malarstwie czy rzeźbie, a w pewnym sensie jako portret sceniczny lub literacki, czy jako fotografia (analogowa lub cyfrowa), a współcześnie także jako forma elektronicznej autokreacji. Mówiąc o elektronicznym autoportrecie, mam na myśli taki portret, który nie jest związany z fizycznością. Staram się problematyzować portret powstający na użytek środowiska elektronicznego<sup>2</sup>. Zasadnicza różnica, jeśli chodzi o możliwości warsztatu artystycznego wynikające z zastosowania komputerów, polega na tym, że mamy do dyspozycji technologię, a powstawanie portretu jest procesem odmiennym od kunsztu rzeźbiarza lub malarza. Ta nowa sytuacja ujawnia znaczenie twórczości jako zjawiska niezależnego od zdolności warsztatowych, a wykreowanie własnego portretu staje się możliwe dla każdego. Znaczenie takiej kreacji może natomiast pociągać za sobą nie tylko upamiętnienie lub dekoracyjność, lecz służy zaistnieniu pod elektroniczną postacią w rzeczywistości elektronicznego *realis*.

W historii cielesność poddawana była dyskursowi sztuki (malowaniu ciała, dołączaniu ozdób w celach obrzędowych lub estetycznych, czy też społecznej dystynkcji). Jednym słowem chodzi tu o wszelkie przemiany ciała, których efektem była zmiana naturalnej cielesności. Od starożytności można przecież sięgnąć po ideał piękna czy kanon postaci ludzkiej. Kanon ujawnia

---

<sup>1</sup> Tekst jest autoryzowaną transkrypcją wystąpienia, które zostało zarejestrowane podczas konferencji Dni Nowych Mediów 2008. Kody McLuhana (Katowice, 20–22 listopada 2008).

<sup>2</sup> K. Hayles: *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics. Literature and Informatics*. The University of Chicago Press, Chicago 1999, s. 47–49.

człowieczeństwo pojedynczych ludzi i tworzy człowieka takiego, jaki nie istnieje w świecie fizycznym. Dzięki portretowi lub archetypicznemu wyidealizowaniu przenosi do świata sztuki to, co wydaje się najlepsze w ludzkiej formie, ukazując człowieka takim, jakim mógłby być. W sztuce już od starożytności poddawano portret człowieka trudnemu do zrozumienia formowaniu, odnajdując doskonałą postać ludzkiego ciała, na przykład w rzeźbie. Wiąże się to z artystyczną kreacją człowieka, podejmowaniem refleksji i abstrahowaniem, które wyłaniają człowieczeństwo z materii artystycznej, poddając ciało refleksji niespotykanej w żadnej z nauk (badających człowieka, ale nie kreujących go). Akt, kanon czy archetyp świadczą o wręcz irracjonalnej fascynacji ciałem, jego pięknem lub niewysławialnością.

Chciałem opowiedzieć o autoportrecie elektronicznym. Moim celem jest postawienie pytania o portret człowieka w dzisiejszych czasach, czasach mediów elektronicznych<sup>3</sup>. Wyjaśnię też, dlaczego w tytule posłużyłem się sformułowaniem „autoportret elektroniczny”. Myślę, że środowisko elektroniczne znakomicie służy autokreacji. Wyjaśniam, że kreację elektronicznej cielesności określam jako fizykalizację w środowisku elektronicznym, czyli cielesność stworzoną na użytek Sieci, zwłaszcza środowiska 3D. Tak rozumiana autokreacja, może prowadzić do dyskursu własnej cielesności ze świata fizycznego, a następnie do dyskursu osobowości. W środowisku elektronicznego *realis* rodzi się refleksja nad własną, jakkolwiek pojmowaną, fizyczną lub elektroniczną cielesnością, przy czym wykreowana cielesność — elektroniczny autoportret — jest najczęściej akceptowana i wiąże się z wartościowaniem<sup>4</sup>. Wygląd lub cielesność mogą zostać poddane tak dalekiej mediacji, że człowiek występuje w rzeczywistości elektronicznego *realis* pod zupełnie inną postacią niż ta ze świata fizycznego.

Człowiek kreuje siebie w Sieci w coraz większym stopniu. Jest to związana ze wzrastającą implementacją różnych działań w Sieci, a także potrzebą,

---

<sup>3</sup> L. Courchesne: *The Construction of Experience. Turning Spectators into Visitors*. In: *New Screen Media, Cinema/Art/Narrative*. Eds. M. Rieser, A. Zapp. British Film Institute. London 2002, s. 259. Praca *Portrait One* może być przyczynkiem dla opisu znaczenia dialogu prowadzonego przez odbiorcę z elektronicznym podmiotem, w tym wypadku kobietą, która może wciągnąć w rozmowę odbiorcę, zaintrygować go swoim wyglądem i osobowością. Oczywista technologiczna geneza inteligencji lub w ten sposób kreowana emocjonalność nie musi odstraszać sztucznością lub nieprawdziwością — człowiek jest zainteresowany inną podmiotowością również wtedy, gdy ma ona niebiologiczne podłoże, podobnie jak dzieje się to ze zjawiskiem inteligencji.

<sup>4</sup> F. Dyson: *Wireless Affections. Embodiment and Emotions in New Media/Theory and Art*. „Convergence: The International Journal of Research into New Media and Technologies” 2005, vol. 11, no 4, s. 94–95. URL: <<http://con.sagepub.com/content/vol11/issue4>>.

by w Sieci w jakiś sposób zaistnieć. Czasem trudno ocenić, zwłaszcza na początku, jakie konsekwencje przyniesie wkroczenie do środowiska elektronicznego. Ważne staje się to, że interaktywne środowisko elektroniczne roztacza się, jest na przykład coraz bardziej „gęste” graficznie i „zaludnione”, a przez to bardziej znaczące i atrakcyjne, by w nim zaistnieć. Rozdzielam środowiska elektroniczne, które mają powiązanie ze światem fizycznym, takie jak portale społecznościowe, blogi, osobiste strony WWW lub komunikatory (w których istnieje możliwość symulacji) od środowiska 3D, takiego jak elektroniczny świat Second Life. Prezentacja zdjęcia lub wypowiedź, na przykład w blogu, jest czymś innym niż zaistnienie w rzeczywistości elektronicznego *realis*, takim jak środowisko 3D. Pierwsze mają na celu komunikację w świecie fizycznym i autoprezentację, a nie zaistnienie za pomocą autokreacji, tak jak ma to miejsce w przypadku Second Life. Posiadając elektroniczne wcielenie, człowiek zaczyna w takim środowisku funkcjonować nie tylko ze względu na posiadane imię sieciowe, ale również ze względu na cielesność i wygląd, budując w ten sposób swoją podmiotowość w rzeczywistości elektronicznego *realis*.

Osobnym problemem jest oddziaływanie obrazu telewizyjnego, jako mediatora swoiście kształtującego odbiorcę na wzór telewizyjny. Telewizja traktowana jest przez mnie nie tylko jako prezentująca treści, które mogą stać się wzorem — może również zdominować postępowanie człowieka w świecie fizycznym, poddawanego na przykład wpływom reklamy czy dostosowującego swój czas do ramówki telewizyjnej, jak również kształtującego zapewne na jej podstawie swe poglądy<sup>5</sup>. W przypadku telewizji człowiek jest odbiorcą przygotowanych, przetworzonych treści. Jakikolwiek komunikat pojawia się w telewizji, zostaje przekształcony przez medium i dociera do odbiorcy sformatowany działaniem obrazotwórczym jako treść zmediatyzowana, a nie jaką była wcześniej, to jest przed medialnym przetworzeniem. Być może pewne „wypłaszczenie”, jakie powodują media w stosunku do wszelkich treści lub wartości, przez sprowadzenie ich do kategorii obrazu, powoduje, że owe treści tracą znaczenie jako istniejące same w sobie i stają się „we władzy obrazu”, będąc podmiotem oddziaływania, a nie same oddziałując.

Czym innym jest kreacja własnej elektronicznej postaci *de novo*, stwarzania samego siebie na zasadzie przekształcania (na przykład zdjęcia). Czym innym jest zatem stwarzanie człowieka w elektronicznej rzeczywistości, jak to się dzieje w Second Life, a czym innym *lifting* dzięki programowi graficz-

---

<sup>5</sup> J. Crandall: *Bodies on the Circuit*. In: *Drive*. ZKM Center for Art and Media, Hatje Cantz, Karlsruhe 2000, s. 184–187.

nemu dla celów zaistnienia poprzez „zdjęcie w Sieci” w fizyczności. Elektroniczny autoportret, o jakim myślę, nie pozostaje na płaszczyźnie analizy obrazu, o jakiej moglibyśmy mówić w sztukach plastycznych (malarstwie, rzeźbie, fotografii) lub portalach społecznościowych. Chodzi o zaistnienie w środowisku elektronicznym 3D od początku, o wybór cielesności lub wyglądu, z którym najczęściej człowiek się utożsamia, i które będzie posiadał w spotkaniu z innymi<sup>6</sup>.

Tworzenie autoportretu może wynikać z potrzeby zmiany, mającej źródło w człowieku: jakiegoś wyglądu, cielesności, dążenia do postaci, w jakiej człowiek się wyobraża, albo przynajmniej w celu doświadczenia danego rodzaju wcielenia. Myślę, że z kolei tworzenie tożsamości elektronicznej wynika z wieloliniowego, a nawet wielopłaszczyznowego oddziaływania z innymi osobami w środowisku elektronicznego *realis*. Ma zapewne bardziej złożony charakter, gdy chodzi o interdyscyplinarny opis. Dokonuje się to również dzięki strategiom, które bazują na tak zwanej anonimowości — można to nazwać „narodzeniem się dla elektronicznego świata”, w którym człowiek sam siebie doświadcza, próbuje zaistnieć na różne sposoby, przy czym jasne jest, że takich możliwości nie daje rzeczywistość świata fizycznego.

Odsuwając na bok tematykę elektronicznej tożsamości, warto wspomnieć o jednym z trzech procesów, opisanych przez mnie w innym miejscu, to jest o inkorporacji (obok egzystencjalizacji i inkarnacji), czyli przyjmowaniu elektronicznego ciała, co dotyczy głównie światów elektronicznych 3D. Inkorporacja może być początkiem kształtowania własnego wyglądu w świecie fizycznym. Człowiek stara się wtedy przyjąć wartości, jakie posiada jego elektroniczne wcielenie i na taki wzór siebie kreować. Jeśli się tak dzieje, elektroniczny autoportret może zdominować człowieka w świecie fizycznym — portretem można wtedy nazwać cielesność człowieka w świecie fizycznym, która jest kształtowana na wzór wcielenia elektronicznego. Elektronicznie sfizykalizowanego człowieka traktuję jako rzeczywistego, istniejącego w elektronicznym *realis*, które staje się realną sferą dla ludzkiego działania.

Tematyka elektronicznego autoportretu wywołuje problem otwartości na wpływy, jakim podlega człowiek w otwartym środowisku Sieci. Staram się zaakcentować potrzebę otwartości, traktując ją nie tylko jako cechę środowiska elektronicznego, ale jako kategorię antropologiczną, cechę człowieka, która jest zasadniczą determinantą w procesie autokreacji. Otwartość na zmienność własnego wyglądu jest dopuszczaniem możliwości cielesnej odmienności. Wiąże się to z nastawieniem na zmianę wynikającą z interak-

---

<sup>6</sup> Dyson: *op. cit.*, s. 86.

tywnego uczestnictwa w środowisku elektronicznego *realis*. Otwartość z jednej strony dominuje, determinuje człowieka w Sieci i ujawnia jego ograniczenia, z drugiej stwarza poczucie wolności autokreacji. Kreacja autoportretu swoiście skazana jest na otwartość, zarówno ze względu na naturę rzeczywistości elektronicznej, jak i zanurzonego w nią człowieka, który w świecie fizycznym podlega innym oddziaływaniom i kryteriom wartościowania. Otwartość może służyć powstaniu cielesności, o jakiej człowiek mógłby jedynie marzyć w rzeczywistości świata fizycznego (w zakresie możliwości technicznych programu, które już dzisiaj wydają się nieograniczone), przez co zmienia się jego nastawienie do innych ludzi<sup>7</sup>.

Kreując swoją postać w formie elektronicznego autoportretu, najczęściej wykracza się poza dotychczasową, znaną ze świata fizycznego formę cielesności. Elektroniczny autoportret to dopełnienie człowieka otwierającego się na doświadczenie, którego nie zna on ze względu na odmienną rzeczywistość świata fizycznego i elektronicznego *realis*.

Moja wypowiedź ma także trochę osobisty charakter, ponieważ od półtora roku działam w Academia Electronica w Second Life, prowadząc wykłady otwarte, a w tym roku kurs akademicki „Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka”, który jest honorowany przez Uniwersytet Jagielloński. Moja działalność w Academia Electronica jest rodzajem autoportretu wykładowcy, podejmującego działalność w środowisku otwartym. W elektronicznej sali wykładowej spotykam studentów, których czasem znam głównie z Second Life, a nasze relacje wynikają z *sytuacji edukacyjnej* w Academia Electronica (ze względów formalnych posiadam dokumentację uczestników kursu, ale znaczenie mają głównie: imię sieciowe i postać elektroniczna).

Academia Electronica jest ze swojej natury środowiskiem otwartym — w wykładach uczestniczą słuchacze ze społeczności Second Life, co daje dodatkowy impuls, gdyż w sali znajdują się czasami osoby w różnych wcieleniach, od „zwykłych” zwierząt (na przykład kotów, lisów lub ważek) do fantazyjnych smoków (czasem wręcz niemieszczących się w sali wykładowej). Są także osoby, które dbają o cotygodniową odmienną wcieleni, przyjmując również postać roślin lub przedmiotów. Zdarzało się, że wykład prowadzony był przez osobę, która przybrała postać kota. Wszystko to nie zmienia faktu, że wciąż mamy do czynienia z merytorycznością *sytuacji edukacyjnej*, a wcielenie elektroniczne jest jedynie wyborem służącym ekspresji

---

<sup>7</sup> P. Weibel: *The Intelligent Image. Neurocinema or Quantum Cinema?* In: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Eds. J. Shaw, P. Weibel. The MIT Press, Cambridge (MA) 2003, s. 601.

osobowości. Wcielenie służy głównie zainteresowanej osobie, wyraża osobiste nastawienie do świata, czasem zapewne uatrakcyjnia prezentację. Właśnie taka różnorodność wcieleń, z jakimi można się spotkać w świecie Second Life, może zmienić nastawienie do znaczenia wyglądu jako komunikatu. Różnorodność ludzkich elektronicznych wcieleń sprawia, że sytuacja edukacyjna może wyłonić znaczenia, jakie nie są znane ze świata fizycznego i przez to wpłynąć na przykład na poczucie obcości w odniesieniu do sytuacji spotykanych w rzeczywistości elektronicznej. Stąd potrzeba otwartości ze strony prowadzącego wykład, a równocześnie takiego zaistnienia, by nie został podważony sens edukacji sieciowej w środowisku otwartym.

Wcześniej już wspomniałem, że fotografia może funkcjonować jako podstawa dla swoiście rozumianego autoportretu elektronicznego. Mam na myśli przyczynkowość zdjęcia do formatowania cielesności człowieka. Przykładem są takie portale, jak Nasza-klasa lub Facebook, w których spotyka się ludzkie portrety — zdjęcia lub ich cyfrowe przetworzenia, albo szerzej — człowieka portretującego na swój sposób własne życie, często poddającego się przy tym autokreacji. Być może potrzeba autokreacji prowokuje do zaistnienia w Sieci pod inną formą, odmienną od tej ze świata fizycznego. Chodzi mi o to, że technologia może w łatwy sposób posłużyć takiej autokreacji, w której człowiek „poprawia” swój wygląd.

Fotografia, w przeciwieństwie do obrazu malarskiego, jest najczęściej dosłownym sportretowaniem osoby. Gdy w Sieci mamy do czynienia ze zdjęciem przetworzonym komputerowo, człowiek zaczyna w takiej postaci funkcjonować. Powiedzmy, że nie musi to mieć większego znaczenia, dopóki nie uświadomimy sobie alinearności środowiska i potrzeby zaistnienia w Sieci na zasadzie otwartego upowszechniania własnego obrazu. Dostępność człowieka w Sieci jest najczęściej większa niż w świecie fizycznym, więc może to rodzić refleksję nad wyglądem. Fotografia nieprzetworzona cyfrowo służyłaby upamiętnieniu człowieka takim, jakim jest w świecie fizycznym, ale zapośredniczenie w portalu społecznościowym może prowokować do przetworzenia fotografii i wejścia w symulację tego, jakim człowiek chciałby być. Autokreacja elektronicznego wcielenia w rzeczywistości elektronicznej 3D, jak już wcześniej stwierdziłem, służyłaby stworzeniu siebie niezależnie od świata fizycznego — człowieka powstającego od początku i wcielonego w świat elektroniczny. W środowisku elektronicznym 3D nie chodzi o obraz i symulację, ale o stwarzanie cielesności — fizykalizację. Człowiek zyskuje wygląd, na jaki się zdecydował, dzięki czemu osiąga jedność emocjonalną ze swoim elektronicznym ciałem.

Przypomina mi się tutaj pewna anegdota. Kiedyś, gdy omawiałem ten problem ze studentami, jedna ze studentek wyjęła swój dowód osobisty i pokazała zdjęcie mówiąc, że u fotografa podczas robienia zdjęcia nie uchwycono ucha wymaganego przy zdjęciach do dokumentów. Fotograf powiedział — mniej więcej tak to brzmiało: „Niech się pani nie martwi, ja skopiuję i dorobię pani ucho z innego zdjęcia” — i ona ma takie zdjęcie: z uchem kogoś innego. Chodzi o to, że portret, tak jak w tym przypadku dokumentujący osobę w świecie fizycznym, nie musi mieć znaczenia, jest jedynie obrazem. Skłaniałbym się do stwierdzenia, że zdjęcie, czyli portret-obraz jest symulacją, a na skutek upływu czasu w ogóle traci związek z fotografowaną osobą. Jest to zwłaszcza widoczne, gdy mamy do czynienia z fotografią przetworzoną komputerowo, gdy powraca ona do świata fizycznego jako oderwany od źródła twór dokumentujący osobę w świecie fizycznym.

Z filozoficznego punktu widzenia zastanawiające jest, że obraz w ogóle wiązany jest z czyjąś tożsamością<sup>8</sup>. Dlaczego tak jest, że media powodują, iż to, co jest ich treścią, traktowane jest jako realne? W przypadku telewizji nie weryfikujemy obrazu z rzeczywistością fizyczną, bo tego zrobić się po prostu nie da, więc zostaje do zaakceptowania rzeczywistość medialna, a próba jej zaprzeczenia lub zaprzeczenie jej „realności” może wręcz prowadzić do rozdźwięku w pojmowaniu rzeczywistości. Zaprzeczając prawdziwości lub „realności” rzeczywistości medialnej, w której człowiek żyje, a którą zaczęłby negocjować, zapewne utraciłby związek z większą częścią świata, do którego się odnosi, gdyż rzeczywistość medialna jest znaczącym źródłem wiedzy o świecie. Chcę przez to powiedzieć, że z perspektywy analizy obrazu technicznego, trudno o rzeczywistości medialnej stwierdzać inaczej niż przy pomocy pojęcia symulacji. W przypadku rzeczywistości elektronicznego *realis* można stwierdzać o rzeczywistych lub prawdziwych zdarzeniach. Oczywiście płaszczyzny ontologiczne są tu różne, przy czym tak jak o rzeczywistości świata fizycznego nie wypowiadamy się w ogóle, tak o rzeczywistości medialnej wypowiadamy się krytycznie odnośnie do jej wiarygodności. Z kolei w środowiskach 3D upatrujemy kreacji, której opis ontologiczny (czyli ontolektronika) pozwoliłby na potraktowanie tej sfery istnienia jako rzeczywistej i zawierającej prawdziwe byty, istniejące w elektronicznym wcieleniu. Chciałbym przywołać tu jako przykład dzieło Paula Sermona, *Telematic Dreaming* (1992) — przedstawiające sytuację, w której obraz może być brany pod uwagę jako coś innego, jako nie-obraz, trudno do końca powiedzieć

---

<sup>8</sup> A. Jones: *Decorporealization*. In: *Sensorium — embodied experience, technology, and contemporary art*. Ed. C.A. Jones. The MIT Press, Cambridge (MA) 2006, s. 133–136.

jak to nazwać: zobrazowany człowiek, elektroniczny podmiot<sup>9</sup>. W *Telematic Dreaming* mamy do czynienia z intymną sytuacją, związaną z przebywaniem odbiorców na osobnych łóżkach w przestrzeni fizycznej, ale będących wspólnie, razem ze sobą dzięki interaktywnym, wzajemnym obrazom rzutowanym na łóżka w dwóch miejscach, w których znajduje się instalacja w przestrzeni fizycznej. Dzięki łączeniu obrazów powstaje zastanawiająca sytuacja: nie tyle zatracą się rozróżnienie pomiędzy obrazem a człowiekiem, ile akcentuje się fakt, iż człowiek może występować pod elektroniczną postacią interaktywnego obrazu. Taka relacja pomiędzy dwojgiem ludzi, którzy znajdują się w odległych miejscach w przestrzeni fizycznej, powoduje, że dzięki interaktywności elektronicznej współistnieją oni ze sobą jako elektroniczne postacie. Odbiorcy mają dodatkowo do dyspozycji wgląd w połączony, ich wspólny obraz na monitorach umieszczonych w obydwu miejscach w przestrzeni fizycznej. Związek pomiędzy człowiekiem a człowiekiem-obrazem staje się znaczący dla odbiorców, wartościowy i po prostu ważny, rzeczywisty. Powstaje sugestia, że zjawisko to, będące podstawą dla telematyczności, może mieć kluczowe znaczenie dla opisu relacji międzyludzkich w środowisku elektronicznym. Niezależnie od tego, jest to przecież sytuacja dość osobista, związana z pewnym emocjonalnym nastawieniem. Chodzi jednak o to, że Sieć pod tym względem chłonna jest człowieka, a człowiek w łatwy sposób do Sieci przenika<sup>10</sup>.

Gdy człowiek przekracza granice pomiędzy rzeczywistościami, działają różne determinanty. Działa immersja, która swoiście „odsysa” od świata fizycznego. Działa teleobecność, która umożliwia zaistnienie w relacjach z innymi ludźmi pod wykreowaną postacią, co jest wyjątkową składową dla budowania relacji międzyludzkich. Działa interaktywność. Oczywiście elektroniczny autoportret wynika z funkcjonowania technologii komputerowej, która umożliwiła dalekie przekształcenia w myśleniu o cielesności i tożsamości. Dostrzeżenie siebie jako awatara może budzić od razu stan zaangażowania, odniesienia się do ciała z rzeczywistości świata fizycznego. Dziełem sztuki

---

<sup>9</sup> Strona Telematic Dreaming Statement. URL: <<http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/dream>>.

<sup>10</sup> Przytoczmy pracę zatytułowaną *Gulliver's World* (2003), URL: <[http://90.146.8.18/en/center/current\\_exhibition\\_detail.asp?iProjectID=12771](http://90.146.8.18/en/center/current_exhibition_detail.asp?iProjectID=12771)>, która stanowi jeszcze inny sposób stworzenia autoportretu. Instalacja działa w oparciu o technologię greenboks i prezentowana jest na stałej wystawie w Ars Electronica Center w Linzu. Dzięki doświadczeniu *Gulliver's World* można przenieść się do wykreowanego elektronicznie świata, po uprzednim sfotografowaniu odbiorcy w greenboksie. W świecie elektronicznym *Gulliver's World* można z kolei wykonać fotografię, swoiste zdjęcie z wycieczki, co zresztą uczyniłem i wysłałem do domu jako widokówkę z pobytu w Linzu.



kontestującym odmiennosc od fizycznej cielesności lub różnorodność cielesności jest praca sieciowa Victorii Vesny *Bodies INCorporated* (1995)<sup>11</sup>. Jest to wspaniałe dzieło sieciowe, niezwykle w swojej ekspresji estetycznej, nawiązujące do horyzontu, jaki człowiek roztacza przed samym sobą, stwarzając swoje ciało na przykład ze szkła czy metalu. Proces kreowania elektronicznego ciała porównywalny jest do wyłaniania się człowieka w nowej formie i materii, na kształt narodzin w nowej substancji. Jest to przyjmowanie pewnej cielesności, z którą odbiorca-autokrator spotyka się jak z czymś nowym, osobistym i równocześnie wartościowym. Dzieło tym bardziej pobudza do refleksji, że wykracza poza aspekt sieciowy, dotyczy cielesności jako takiej, człowieka z jednej strony przywiązanego do swojego ciała biologicznego, zabiegającego o nie, a z drugiej, pragnącego zmiany i nowego wcielenia, w którym biologizm jest symbolicznym powiązaniem z materią cielesności oraz duchem poszukującym różnych materii dla ciała.

Chciałbym na koniec nawiązać do wypowiedzi profesora de Kerckhove'a i uzupełnić kwestię łącza bionicznego. Mam na myśli bioport, na przykład podobny do tego, który posiada profesor Kevin Warwick, zajmujący się od lat tym zagadnieniem<sup>12</sup>. Technologia łącza bionicznego pokazuje, czym może być autokreacja dla człowieka — myślę o badaniach przeprowadzonych w Cyberkinetics — mających służyć wykorzystaniu bioportu dla celów medycznych, tak jak ma to miejsce w przypadku sparaliżowanego pacjenta Matthew Nagela, któremu wszczepiono bioport BrainGate<sup>13</sup>. Choć pacjent jest sparaliżowany od szyi w dół i prawdopodobnie nie wstanie z wózka inwalidzkiego, to jednak w świecie wykreowanym elektronicznie mógłby funkcjonować pod postacią elektroniczną. Z tego powodu mówiłem o kreowaniu jako fizykalizacji ciała w środowisku elektronicznym. BrainGate to chip doprowadzony do mózgu, dziewięćdziesięcioczworoodnogowy procesor, dzięki któremu istnieje — z wykorzystaniem aktywności fal mózgowych — możliwość sterowania *urządzeniami* zarówno w świecie fizycznym, jak i kreacji środowiska elektronicznego. Człowiek intencjonalnie „zmienia świat”. Czym może być dla Matthew Nagela środowisko elektroniczne? Co może oznaczać dla niego elektroniczny autoportret lub elektroniczna cielesność? Jaka jest wartość zapośredniczenia? Jest to sytuacja tragiczna, ale myślę, że jednak warto wspomnieć, iż w tym wypadku technologia i środowisko elektroniczne sprawiają,

---

<sup>11</sup> Strona Bodies INCorporated. URL: <[http://vv.arts.ucla.edu/projects/95-97/bodies\\_inc/installation/bodies\\_inc\\_install.htm](http://vv.arts.ucla.edu/projects/95-97/bodies_inc/installation/bodies_inc_install.htm)>.

<sup>12</sup> Strona Kevina Warwicka w University of Reading. URL: <<http://www.kevinwarwick.com>>.

<sup>13</sup> Strona BrainGate. URL: <<http://www.braingate.com>>.

iz Matthew Nagel ma możliwość podjęcia aktywności życiowej przynajmniej w części, podobnie jak inni ludzie. Technologia ta rozwija się już kilka lat i jest dziś szerzej rozpowszechniona. Myślę tutaj o takich projektach, jak na przykład Cyberhand — projekcie bionicznej protezy ręki, ucha lub oka, a także implantcie wewnątrzmożgowym. Powstały również urządzenia bezinwazyjne, które zyskały powszechność zastosowania, na przykład Emotiv Systems.

Na zakończenie chcę jeszcze dodać, że na przykład w świecie Second Life ludzie kreują się na jakiś wzór (na przykład archetypicznie). W zasadzie można powiedzieć, że mają piękne, atrakcyjne ciała, co w rzeczywistości świata fizycznego nie zawsze jest możliwe. Użytkownicy Second Life, jak sądzę, tworzą je najczęściej z zapobiegliwością i intuicyjnie, bez wchodzenia w szczególności przyczyn, dla jakich dokonują tego typu kreacji. Wielość ludzkich elektronicznych wcieleń pokazuje potrzebę modyfikowania lub zmiany cielesności, albo przynajmniej chęć stosowania strategii zachowań znanych z doświadczenia innego, elektronicznego wcielenia. Cielesność w środowisku elektronicznego *realis* budzi refleksję nad jej dualizmem, znaczeniem i akceptacją. Elektroniczny autoportret pozostaje dla mnie dyskursem prowadzącym do rzeczywistego kreowania swojej fizyczności pod postacią elektroniczną — gdy człowiek zaczyna istnieć „w nowej skórze”, cielesność może zacząć zyskiwać inne znaczenie.

## BIBLIOGRAFIA

- Courchesne Luc: *The Construction of Experience: Turning Spectators into Visitors*. In: Rieser Martin, Zapp Andrea: *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. British Film Institute, London 2002.
- Crandall Jordan: *Drive*. ZKM Center for Art and Media, Hatje Cantz, Karlsruhe 2000.
- Dyson Frances: *Wireless Affections: Embodiment and Emotions in New Media/Theory and Art*. „Convergence: The International Journal of Research into New Media and Technologies” 2005, vol. 11, no 4, s. 94–95. URL: <<http://con.sagepub.com/content/vol11/issue4>>.
- *Gulliver's Word*. URL: [http://www.aec.at/bilderclient\\_en.php?iArealD=399](http://www.aec.at/bilderclient_en.php?iArealD=399)
- Hayles Katherine: *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. The University of Chicago Press, Chicago 1999.
- Jones Amelia: *Decorporealization*. In: Caroline A. Jones: *Sensorium — Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. The MIT Press, Cambridge (MA) 2006.
- Weibel Peter: *The Intelligent Image: Neurocinema or Quantum Cinema?* In: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Eds. Jeffrey Shaw, Peter Weibel. ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, The MIT Press, Cambridge (MA) 2003.