

Poniższy zbiór tekstów ma podwójną genezę. Pierwsza płynie z chęci filozoficznego opisanego środowiska elektronicznego i powstających w nim zjawisk jako ogólnych, rodzących się wraz z użyciem polepszających się *urządzeń* i zwiększającym się zaangażowaniem w ich użytkowanie człowieka, druga jest związana z rozwojem sztuki elektronicznej, która w ostatnich latach wykształciła w swojej domenie mnogość rodzajów. Staraliśmy się położyć akcent na filozoficzne rozumienie technologii i zjawisk z niej wynikających oraz ich artystycznej eksplikacji. Pojawiają się dzieła sztuki w nurcie sztuki satelitarnej, GPS, rozwija się bioart, w tym, w ujęciu posthumanistycznym i transhumanistycznym, sztuka telematyczna oraz robotyki i sztucznej inteligencji. W sztuce elektronicznej artyści parabolizują wybrane aspekty współczesnej technologii lub cyberkultury, przedstawiając je w języku odmiennym od języka nauki, przez to czyniąc je ogólnie zrozumiałymi, nierzadko wzbudzającymi zainteresowanie szerszego gremium odbiorców. Sięgając po wizjonerskie, futurologiczne konteksty, artyści stwarzają obraz przyszłości człowieka i świata. W powstających pracach poddawane są refleksji fenomeny współczesności, wynikające z rozwoju technologii lub prościej: nauki. Przykładowo, czasami zadają pytanie studentom, czy mają jakąś wiedzę na temat ilości modyfikowanej genetycznie żywności lub czy zwracają uwagę na jej spożywanie, albo wręcz czy tematyka ta jest im obojętna? Okazuje się, że jest najczęściej niewielka liczba osób, które interesują się tym. Ale kiedy w przestrzeni publicznej, w mediach pojawił się *Alba*, czyli zmodyfikowany przez Eduardo Kaca królik z fluorescencyjną skórą, dyskusja nad modyfikacjami genetycznymi została wprowadzona nawet na łamy „Wysokich Obcasów”, zyskała szerokie spektrum odbiorców, pojawiło się zainteresowanie. Transgeniczność stała się na jakiś czas w miarę powszechnym tematem, a ponadto wyszła poza świat sztuki, dotykając innych kontekstów, np. etycznego, medycznego czy estetycznego. Pojawia się tutaj dodatkowa kwestia, tj. pojmowania lub definiowania sztuki. *Alba* nie jest żadnym innym przedmiotem, jak tylko dziełem sztuki zawierającym w sobie treści naukowe, kulturowe, aksjologię i pewien mechanizm współczesności, jakim jest modyfikacja genetyczna, zapewne przyszłość człowieka – nie wnिकam w jakiej postaci, ale odkrycie i dopracowanie technologii genów stanie się przedmiotem zainteresowań i zmian. *Alba* nie ma żadnych innych powodów dla swojego istnienia, jak tylko ten, że jest dziełem sztuki i jako takie wzbudza zainteresowanie i jest opiniotwórcze.

Taka, wspomniana wcześniej, podwójna geneza poniższego zbioru, wynikająca z zainteresowań sztuką elektroniczną i filozofią środowiska elektronicznego, spleta się w jedną myśl o rozwoju i wpływie technologii na człowieka. Chodzi o potraktowanie technologii jako głównej dziedziny człowieka, rozwijającej się w nauce, jak i stającej się powszechną w skali globalnej. Jest to sytuacja, gdy z jednej strony kojarzy się technologię z np. zaawansowanym poziomem

wiedzy z zakresu nauk ścisłych, z drugiej, odnajduje się ją w różnych sferach, gdy wnika ona do codziennego życia człowieka.

Obydwa wskazane wątki mogą połączyć siły, by na poziomie fundamentalnym, czasem abstrakcyjnie, poprzez stosowanie syntetycznych uogólnień mających podłoże w sądach apriorycznych, dookreślać sytuacje człowieka, w jakich współcześnie się on znalazł. Odpowiedzi, jakich udzielają te dwie dziedziny, mogą mieć zasadnicze znaczenie dla polepszenia świadomości stechniczowanych czasów. Uważam, że pojęcia filozofii i język sztuki lepiej opisują i tłumaczą człowiekowi zmieniające się zjawiska niż jakiś specyficzny język danej, szczegółowej dziedziny naukowej, którego używanie może redukować znaczenia płynące z humanistycznego znaczenia technologii. Sztuka zachowuje swoją niezmienną, wręcz centralną pozycję w stosunku do innych dziedzin życia i dyscyplin naukowych, odnosząc się z tego punktu do różnych treści. Przez to, że zachowując istotę i niezależność, poddaje refleksji wszystko to, do czego się odnosi, kontestując człowieka i rzeczywistość. Filozofia z kolei sięga do pojęć podstawowych, stwierdza o istnieniu, prawdzie lub wartościach – stwarza ludzki świat, domagając się wszelkiego rodzaju rzeczywistości, stających się składnikami egzystencji.

Wymienione dwa podstawowe w niniejszym zbiorze wątki znane są z literatury przedmiotu, analiz kulturoznawczych, jak również z historii sztuki elektronicznej. Niemniej odnoszę wrażenie, że wciąż za mało jest analiz filozoficznych opisujących np. zjawiska sieciowe, które w dzisiejszych czasach mogłyby być traktowane wręcz imponderabilnie, dotycząc spraw ontologii lub antropologii – człowieka nie tylko użytkującego technologię, ale także podpadającego pod jej format. Warto wciąż podkreślić odkrywczą i perswazyjną funkcję sztuki elektronicznej, ukazującą współczesne zjawiska, lub pod postacią sztuki dokonywania odkryć o charakterze naukowym, tworzenia w ten sposób technologii, lub oryginalnego łączenia i poszerzania zastanych technologii. Sztuka elektroniczna skłania głównie do refleksji nad rozwojem technologii, powstawaniem i użytkowaniem coraz nowszych interfejsów, wzrostem znaczenia interaktywności i zapośredniczenia do sieci, co z kolei umożliwia coraz większą aktywność użytkownika w środowisku elektronicznym. Sztuka ta eksploruje naukę i technologię w inny sposób niż sama nauka, gdyż nie musi zawierać dla swojego powstawania kryteriów pragmatycznych, a jedynie rozwija ideę, abstrahuje na tematy związane z odkryciami naukowymi – przy tym sama czasami jest odkrywaniem. Przykładem tego jest praca współautorstwa Victorii Vesny i Kazimierza Gimzewskiego, *Blue Morph*, gdzie zawiera się nauka w dosłownym rozumieniu, co wyraża się – po pierwsze – w nagraniu i wzmocnieniu dźwięku przeistaczania się poczwarki w motyla oraz – po drugie – w zrjonalizowaniu odpowiedzi na pytanie, co tworzy niebieski pigment na skrzydłach motyla. Chodzi o to, że słowo „pigment” służy do nazywania tego, co faktycznie zostało poznane dopiero jako nanocząstka, wcześniej odnosząc się do koloru, a nie do tego, co ten kolor stwarza. Z kolei to, co w *Blue Morph* posiada genezę artystyczną, to idea przemiany, procesu jakościowego obecnego w sposób ciągły w człowieku, ale też np. w polityce lub gospodarce. Takiej interpretacji służy proces przepoczwarzania, jako ciągłej przemiany w człowieku i w otoczeniu.

Do podobnych wątków, w prezentowanym zbiorze, nawiązuje Marc Jimenez, w artykule *Etyka i estetyka w XXI wieku*, omawiając znaczenie sztuki współczesnej jako deklarującej wolność i witalność, jaka umiera w człowieku wraz z polityką i dominacją kontroli. Sztuka jest tu źródłem komunikacji na takim poziomie percepcji, jaki nie zapewni inny jej rodzaj – jak autor pisze, jest to *Jedna z największych sprzeczności, której musi stawić czoła aktualna refleksja estetyczna, znajduje się najprawdopodobniej w ogromnej przepaści istniejącej pomiędzy dominującym dyskursem kulturowym a współczesną twórczością. Niemalże zawsze celem praktyki artystycznej jest denuncjowanie, krytykowanie, alarmowanie i buntowanie się*. Sztuka pozostaje ostoją dla ujawnienia intencji lub wartości, sztuka interweniuje lub poddaje krytyce, wciąż przy tym zachowując niezależność i dystans, angażując się bez innej przyczyny, jak tylko z potrzeby mówienia językiem sztuki.

Jednym z głównych pojęć pojawiających się w zbiorze jest pojęcie rzeczywistości wirtualnej, którego tradycja sięga lat siedemdziesiątych XX wieku. Pojęcie to powstało i rozwijało się równocześnie na gruncie nauki i sztuki. Mam na uwadze osobę i działalność Myrona Kruegera, tworzącego prace interaktywne, jak i teorię *artificial reality*. Artysta ten (którego niestety nie udało się odszukać w celu uzyskania zgody na opublikowanie fragmentów jego książki *Artificial Reality II*) znalazł się, moim zdaniem, w pewnej pułapce intelektualnej, gdzie słusznej i powtarzanej – tak przez Kruegera, jak i następców – intuicji związanej z pojmowaniem wirtualnej rzeczywistości, jako rodzaju rzeczywistości, zabrakło filozoficznych założeń, zwłaszcza ontologicznych. Krueger posłużył się pojęciem rzeczywistości wirtualnej w taki sposób, że jego zawartość świadczy o tym, że miał on w sobie rozumienie wirtualności jako rodzaju rzeczywistości – *artificial reality*.

Sztuczna rzeczywistość oferuje nam nowy rodzaj realności, która może stanowić odpowiedź na nasze oczekiwania, zapowiadając, że wyobrażenia staną się realne...<sup>1</sup>,

jednak ostatecznie potraktował je przenośnie, a nie ontologicznie, a to jednak za mało, zwłaszcza wtedy, gdy człowiek zaczyna spędzać czas w takiej rzeczywistości i traktować ją poważnie w swoich działaniach. Wtedy potrzebne są stwierdzenia nie metaforyczne, ale dotyczące istnienia. Pułapka polegała na tym, że określenie 'artificial' zmienia wymiar ontologiczny wirtualnej rzeczywistości na słabsze albo wręcz w ogóle uniemożliwia pojmowanie wirtualnej rzeczywistości w kategoriach istnienia. Problem polega na tym, że w swojej książce Krueger wyraża sens wirtualności jako rodzaju rzeczywistości, ale nie przeprowadzając analizy filozoficznej, zatracą jednak to znaczenie.

Podobna sytuacja została zarysowana w artykule Wesa Coopera, *Rzeczywistość wirtualna i metafizyka podmiotowości, wspólnoty oraz natury*, gdzie podobnie autorowi przyświeca myśl o rzeczywistości wirtualnej i istnieniu w niej człowieka w sposób emocjonalny i w tym znaczeniu rzeczywisty. Niemniej, pod koniec tekstu pojawia się wątpliwość wyrażona w otwartym pytaniu, czym jest rzeczywistość wirtualna? Cooper jest jednym z tych badaczy, który – podobnie

---

<sup>1</sup> M. Krueger, *Artificial Reality II*, Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991, s. 261.

jak Krueger – posiada intuicję związaną z alternatywną w stosunku do świata fizycznego rzeczywistością elektroniczną (rzeczywistość wirtualna), ale zatrzymuje się na stwierdzeniu: *W miarę jak rzeczywistości wirtualne będą się rozwijać, a nasze obcowanie z nimi nabierze bardziej bezpośredniego charakteru, będziemy mogli zdecydować, czy to, co nam się wydaje jest iluzją czy nie.* (s. 98)

W świetle ontologii skierowanej na środowisko elektroniczne, ludzka w nim aktywność i powszechność, to także jest za mało na dzisiejsze czasy.

Na przestrzeni co najmniej dwudziestu lat opisywano rzeczywistość wirtualną, nadając jej mniej lub bardziej ontologiczne znaczenie, a dla człowieka taki czas to wręcz cała epoka, kilka pokoleń, jeśli chodzi o rozwój technologii i powiązań z nią człowieka. Problem polega na tym, że o ile zmieniło się podejście do technologii w naukach humanistycznych, jej rozumienia, od czasów Sherry Turkle, Myrona Kruegera lub Emanuela Castellsa, o tyle wciąż jest za mało filozoficznego zrozumienia zjawisk, jakie niesie ze sobą technologia. Mam na myśli jej imponowalny wymiar, np. tak jak się to wyraża się u Davida Bella:

Dla mnie, co chcę, by było od teraz już jasne, komputer jest pierwszym najbardziej wpływającym na moją pracę narzędziem. Mam w stosunku do niego rytualny stosunek, co sprawia, że strukturuje to mój dzień pracy<sup>2</sup>.

W mojej ocenie, zwłaszcza ostatnie pięć lat zmieniło obraz nauki i stylistykę pisania o zjawiskach cyberkulturowych, jak również powstających w sztuce. Mam przekonanie, że tak jak literatura z lat 80. i 90. była nieco nieokiełznana, w tym znaczeniu nawet można powiedzieć „dzika”, odkrywająca i eksplorująca nowe przestrzenie nauki związanej z humanistyką i technologią, tak dzisiaj jest bardziej zdecydowana i postulatyczna, w tym znaczeniu deklaracyjna i „cięższa”. Zagadnienia post- i transhumanizmu, widoczne w odkryciach naukowych i ludzkiej mentalności, głębokość zapośredniczenia do sieci, a także augmentacja prowadząca do powstawania bimodalnej rzeczywistości: elektronicznej i świata fizycznego, powodują, że zjawiska te są coraz bardziej powszechne i znaczące – dobrze by było, aby kolejny raz uzyskały filozoficzną podstawę. Jest jeszcze jedna kwestia, że zjawiska te, do pewnego stopnia, same z siebie zyskują wymiar ontologiczny przez to, że niezależnie od stwierdzania o nich, o ich rzeczywistym istnieniu, stają się rzeczywistością człowieka, nawet czasami determinują ludzkie życie, wymuszając zmianę nastawienia do świata. W humanistycznym sensie pojawia się potrzeba sztuki i filozofii na zasadzie, że każda z tych dziedzin na swój sposób oswaja człowieka z ideami, modalnościami, galopującą zmianą-rozwojem – z rzeczywistością tworzoną przez technologię.

W czasach gdy środowisko elektroniczne, czyli rzeczywistość w sieci, oraz inteligentne otoczenie człowieka w świecie fizycznym mają coraz większe znaczenie, powstaje potrzeba, by jasno rozstrzygać, stwierdzać, budować sądy odnośnie do stanu rzeczywistości, gdyż jako podbudowana technologią jest ona rzeczywista, a humanistyka ma zobowiązanie, by odnieść się do niej w sposób badawczy i wyjaśniający.

---

<sup>2</sup> D. Bell, *An Introduction to Cyberculture*, Routledge, London and New York 2001, s. 36.

Zasadnicza jest tu problematyka bytu – bytu elektronicznego. Środowisko elektroniczne posiada już dzisiaj kilka postaci, mając na uwadze np. Facebook, sztuczną inteligencję (programy ekspertowe), odpowiadającą za decyzje dotyczące szeregu ludzkich spraw lub samouczące się roboty, towarzyszące już dzisiaj człowiekowi w świecie fizycznym. Mam także na uwadze rozwijającą się technologię bioniczną, zmierzającą do połączenia człowieka i *urządzenia*, nie mówiąc o rozwoju zwykłej komunikacji. Jeśli zjawiska te nie uzyskują jednoznacznej podbudowy ontologicznej, są chwiejne jako rodzaj bytu. Mogą budzić rodzaj niepewności, czasem dysonansu poznawczego polegającego na odebraniu im ontologicznego wymiaru, co może prowadzić do przysłowiowego „pomieszania zmysłów”, kiedy elektroniczna postać bytu, gdy bierze górę nad fizyczną i wypierając lub eliminując ją z rzeczywistości, nie jest traktowana jako prawdziwa i rzeczywista. Nazwanie np. zjawisk sieciowych prawdziwymi już może uporządkować nieco rozumienie tego, z czym człowiek ma do czynienia. Nazwanie ich czymś sztucznym, symulowanym, może prowadzić do nieporozumień w pojmowaniu bytu elektronicznego lub bytu w sensie ogólnym, w kategoriach istnienia, prawdziwości, w dalszej kolejności może mieć wpływ na własną egzystencję człowieka.

Takim zagadnieniem, które staje się dzisiaj przedmiotem zainteresowań artystów i naukowców, jest wspomniana sztuczna inteligencja i robotyka w postaci samouczących się systemów, zdolnych do komunikacji zawierającej elementy semantyki. Tematyka ma dzisiaj wiele wątków, np. dotyczących robotów towarzyszących człowiekowi w codzienności, także botów w sieci, jak również bioniki zmierzającej do łączenia substancji biologicznej i pozabiologicznej. Podobne kwestie poruszone są w artykule Sherry Turkle, *Nadejście kultury robotycznej*, gdzie opisano nastawienie człowieka do robotów: psa Aibo, foki Paro lub lalki My Real Baby. Okazuje się, że emocjonalne zachowania człowieka mogą mieć źródło w interaktywnych robotach, że człowiek może zwracać się do nich z podobnym nastawieniem, jak do innego człowieka. Pojawia się tu pytanie: na co i w jakim stopniu winien reagować człowiek? Człowiek reaguje emocjonalnie głównie w relacji z innym człowiekiem, ale przecież reaguje emocjonalnie również na sztukę lub w stosunku do zwierząt. Być może wchodzimy w epokę, że obok człowieka pojawią się jeszcze inne byty: samouczące się roboty, na które świadomy sytuacji komunikacyjnej człowiek będzie pozytywnie i emocjonalnie reagował, przyjmował do siebie takie towarzystwo.

Możliwe, że chodzi o całkiem nowy rodzaj relacji zawierającej jednostronnie emocje, podobnej do tej, kiedy człowiek pożąda jakiegoś przedmiotu, otacza go rytuałem, afirmując go ponad miarę. Niemniej, od relacji ze zwykłym przedmiotem, relacja z inteligentnym przedmiotem-robotem będzie różniła się tym, że przedmiot-robot jest interaktywny i będzie miał zaprogramowane, najpewniej, dobre ludzkie reakcje, pasujące do ludzkiej emocjonalności.

Pytania, jakie już dzisiaj mają znaczenie, dotyczą futurologicznego faktu, że roboty takie pojawią się w otoczeniu człowieka, zamieszkując w domach. Dla człowieka będzie mieć znaczenie, na ile taka relacja będzie ważna, jak będzie kształtowana, jakie wartości się w niej pojawiają, jak bardzo człowiek się zaangażuje, zwłaszcza w znaczeniu, że zamiast do innego człowieka zacznie się

intencjonalnie kierować do inteligentnego robota – towarzysza życia, intelektualnego partnera, związanego miłością kochanka – jak pisze Turkle: *Z badań tych wynika, że jesteśmy skłonni traktować nawet najprostsze roboty jak naszych towarzyszy oraz że ich obecność w naszym życiu zmienia sposób, w jaki dotychczas ocenialiśmy „stosowność” związków ludzi i maszyn. W związkach tych roboty stają się ważnymi obiektami projekcji psychologicznych i ewokacji filozoficznych, w taki sposób, iż można już mówić o formowaniu się kultury robotycznej.* (s. 108)

Jeśli czekają nas czasy robotów towarzyskich, zamieszkujących przestrzenie publiczne lub domy, to już dzisiaj warto wyrobić sobie nastawienie do tej kulturowej sytuacji, na ile to możliwe poddać filozoficznej refleksji, próbując sformułować odpowiedź na pytanie: jak to będzie, gdy człowiek zacznie tworzyć bliskie relacje z interaktywnymi, inteligentnymi robotami?

Katherine Hayles w artykule *W stronę ucieleśnionej wirtualności* nawiązuje do nieco wrażliwszego tematu, do posthumanistycznej wizji człowieka splecionego w swojej naturze z technologią. Przenikanie technologii do człowieka ma co najmniej dwie płaszczyzny: techniczną, gdzie poszukuje się sposobów integracji dwóch rodzajów materii: fizycznej i elektronicznej oraz kognitywistycznego traktowania człowieka jako źródła zmian, nie tyle określanych jako ewolucyjne, ale jako zdeterminowane rozwojem technologii. Wspólnym mianownikiem dla ontologii opisującej biologizm oraz byty elektroniczne jest pojmowanie materii na poziomie elementarnym, w sposób ogólny, jako posiadającej postać fizyczną lub elektroniczną, którą zarządza informacja. Jak pisze Catharine Hayles: *Z postludzkiego punktu widzenia nie ma żadnego ostatecznego rozróżnienia pomiędzy egzystencją cielesną a komputerową symulacją, biologicznym organizmem a mechanizmem cybernetycznym, ludzkimi zamiarami a teleologią robota.* (s. 129)

Tematyka jest futurologiczna, w tym sensie zawiera wizję człowieka przyszłości, postczłowieka, hybrydy maszynowo-ludzkiej lub, kiedy autorka przywołuje Hansa Moraveca, wizję zeskanowanej do komputera ludzkiej świadomości – człowieka wspomaganego lub udostępniającego swój ewolucyjny dorobek technologii.

Problematyka ta w pewnym stopniu zahacza o treści zawarte w artykule Wojciecha Chyły, *Technokoneksjonistyczne „zdarzenie” jako źródło „sztucznej wzniosłości” i „sztucznej nieskończoności”* oraz w artykule Antoniego Porczaka, *Interaktywność – brakujące ogniwo komunikacji*. Powiększająca się komunikacja zapośredniczona może prowadzić do redukcji znaczenia komunikacji niewerbalnej, należącej do fizyczności – na co wskazuje Chyła. Taka redukcja może prowadzić z kolei do odpodmiotowienia komunikacji, zwłaszcza że już dzisiaj może się zdarzyć, że np. użytkownik sieci rozmawia nieświadomie z botem. Nawet więcej, można zadać ogólne pytanie (co czynię czasami podczas zajęć ze studentami), czy znalazłaby się osoba, która z całą pewnością jest w stanie stwierdzić, że nigdy nie rozmawiała, nieświadomie, z botem w sieci? Okazuje się, że nie ma osób stwierdzających o takiej pewności. Problem tkwi w tym, że żyjemy w czasach, że nie można z pewnością odpowiedzieć na takie pytanie. W czasach inteligentnych botów nie da się złożyć powyższego zapewnienia, gdyż technologia redukuje zakres odpowiedzi na takie pytanie. Komunikując

się w sieci, człowiek nie ma możliwości rozróżnić z całą pewnością tego, czy rozmawia z człowiekiem, czy z botem. Jak pisze Wojciech Chyła: *sieć stanowi więc możliwość hiperpodmiotu zamiast podmiotu, bo jest siecią przedłużenia koneksjonistycznej komunikacji podmiotu poza zasięg jego egzystencjalnej obecności, czym też sieć ta ubiega symboliczną komunikację podmiotu, tzn. iż wstrzymuje ona podmiotowi jego symboliczną komunikację z właściwym mu naturalnoewolucyjnym otoczeniem.* (s. 162)

Problem polega na tym, że coraz więcej komunikacji wynika z użycia technologii i, gdzie w następstwie wzrastającej interaktywności interfejsów, komunikacja taka staje się poręczniejsza, co z kolei uzasadnia byt coraz bardziej złożonych urządzeń komunikacyjnych w świecie człowieka.

Powstaje tu wiele filozoficznych, fascynujących pytań i problemów. Część z nich wynika z wciąż rozwijanej idei testu Turinga dotyczącej zdolności różnicowania komputera (bota) od człowieka, elektronicznej podmiotowości jako spełniającej wystarczające warunki do zadowolenia, uzyskania satysfakcji człowieka w komunikacji ze sztuczną inteligencją, również może chodzić o wzbogacenie komunikacji, przynajmniej w pewnych warstwach, ze względu na wiedzę (bazę danych), elokwencję i zaangażowanie w rozmowę z botem. Także chodziłoby o przywiązanie człowieka do takiego rodzaju komunikacji, potrzeby takiej rozmowy.

W swoim artykule Antoni Porczak rozwija ideę interfejsów i komunikacji na przykładach sztuki interaktywnej. Właśnie tak pojmowana komunikacja jest nowym i ewoluującym sposobem porozumiewania się człowieka z otoczeniem. Jako zapośredniczona opiera się na technologii stojącej pomiędzy ludźmi oraz zastępuje innego rodzaju komunikację, komunikację – face to face. Porczak podkreśla znaczenie sztuki, na gruncie której od lat 60. są eksplorowane idee związane z interaktywnymi interfejsami, takie jak np. zmiana roli odbiorcy na rzecz odbiorcy kreującego, a nie jedynie proscenicznego, jak zdolność operowania hipertekstualną komunikacją oraz zawieranie się w niej względnej dowolności wyboru kierunku, w którym komunikacja podąża. Związane jest to z teleobecnością, czyli obecnością obrazu lub lepiej zobrazowanej, dosłownie mówiąc, wykreowanej elektronicznie informacji.

Tematyka ta jest ciekawa ze względu na jej historyczną ciągłość w sztuce, gdzie dostrzega się, że chodziło np. o przekształcenie obrazu w przestrzeń oraz o powiększanie ilości treści, jakie zawierały się w interfejsach. Dzisiejszy interfejs, będąc rodzajem obrazu na wyświetlaczu, nie musi być tak faktycznie traktowany, ale może być źródłem komunikacji w rozumieniu eksplorowania przestrzeni elektronicznej albo pojmowany jest jako granica lub brama:

Obraz staje się zatem obrazem-interfejsem. Pełni funkcję bramy do innego świata, jak ikona w średniowieczu lub lustro we współczesnej literaturze i kinie. Miast unosić się na jego powierzchni, oczekujemy możliwości wejścia 'do' obrazu<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 422-423.

Jeszcze bardziej złożona jest kwestia środowisk graficznych 3D, gdzie powstają ludzkie postawy, międzyludzkie relacje, miejsca, mające egzystencjalne znaczenie. Ontologia obrazu w tradycyjnej postaci, głównie mając na myśli prosceniczność, nie wystarcza do analizy obrazu technicznego, jak z kolei w innym miejscu pisze o tym Andrzej Gwóźdź:

Być może zatem to w elektronicznych interfejsach właśnie tkwi odpowiedź na pytanie o istotę naszych przestrzeni widzenia. A przynajmniej ta jej część, którą należałoby odnieść do owych 'dodatkowych przestrzeni społecznych' tworzonych przez technologie elektrooptyczne. Wówczas zapewne już nie tylko samo widzenie, ale i świat jawić nam się będzie jako problem powierzchni styku – interfejsu właśnie – w myśl tezy konstruktivistów, którzy powiadają, iż granice naszego świata są granicami interfejsów i że – idąc konsekwentnie tym tropem do końca – to właśnie interfejs jest naszym światem, a nowe media oferują 'kwantyczo-teoretyczne mikroskopy' do badania tego, co kryje się za tymi interfejsowymi zasłonami<sup>4</sup>.

Interfejs uobecnia informację lub komunikację. Człowiek porusza się po przestrzeni sieci, napotykając różne postaci elektronicznego środowiska. Z perspektywy filozoficznej jest to o tyle ciekawe, że uobecnianie treści na jakimś nośniku informacji jest znane już od Platona, gdzie prowadzony był dyskurs o wartości obrazowania. Teleobecność powiększa się – informacja jest coraz bardziej zobrazowana i nie widać, by trend ten miał się zmienić, zwłaszcza że przetwarzana elektronicznie informacja sama wytwarza własne mutacje: stwarza coraz nowsze systemy, interfejsy, łączy różne wątki, eliminuje „użycie” świata fizycznego.

Uważam, że horyzontem zdarzeń dla zjawisk sieciowych i rodzajowości interfejsu, nie wnikając tutaj w bionikę, gdzie mózg mógłby zostać potraktowany jako interfejs, czyli gdy mówimy o zwykłym wyświetlaczu komputera, jest interaktywne środowisko 3D. Od telewizji, gdzie chodzi o prosceniczność i jednokierunkowy przekaz, w którym odbiorca skazany jest na „faserowanie” go niesprawdzalnymi i nierzadko wpływającymi na podejmowanie decyzji informacjami, poprzez ciągłość komunikacji na komputerowych komunikatorach, aż do graficznych środowisk 3D – na ekranie, ale w formie świata w przestrzeni elektronicznej.

W nawiązaniu do rozumienia obrazu technicznego pojawia się w artykule Olivera Grau'a, *Pamiętajcie fantasmagorię! Osiemnastowieczna polityka iluzji i jej multimedialne życie po życiu*, historyczny wątek z ogólnej analizy sztuki, opisujący zjawisko immersji. Grau stwierdza, że fantasmagoryczna rola sztuki przejawiała się w obrazowaniu ludzkich światów istniejących pomiędzy realnym i iluzorycznym. Sztuka, jak i sama sytuacja odbioru, stwarza rzeczywistość oraz pełni od zarania dziejów swoistą funkcję wprowadzania i zanurzania odbiorcy w rzeczywistości dzieła sztuki, wprowadza go w pewien nastrój, wyzwala emocje, sięgając w tym celu po dowolne środki artystyczne. Sztuka jest tu swoistą wypowiedzią, gdzie futurologia lub jakaś ogólna intencja przeplata się z wiedzą, nauką. Grau uważa, że najważniejszym, powstającym w odbiorze sztuki jest zjawisko immersji. Powiązane z teleobecnością uzyskiwaną w historii

---

<sup>4</sup> A. Gwóźdź, *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders*, Universitas, Kraków 2004, s. 163-164.



w technicznie różnoraki, często wyrafinowany sposób, zjawisko immersji znane było od zarania sztuki, niemniej dzisiaj, gdy mamy do czynienia ze sztuką elektroniczną, zyskuje ono na znaczeniu, intensywności. Media elektroniczne dysponują silną siłą immersji, gdzie fantasmagoria miesza się z poczuciem rzeczywistości. Jak pisze autor wspomnianego artykułu: *Widzimy dziś, że immersja jest bez wątpienia kluczowym elementem zrozumienia rozwoju mediów i to pomimo faktu, że pojęcie to pozostaje do pewnego stopnia nieprzejryste i sprzeczne i dalej: Studia nad obrazem są otwartą dyscypliną, która angażuje w równym stopniu [...] to, co leży pomiędzy obrazami a neurologią, psychologią, filozofią, badaniami nad emocjami oraz innymi dyscyplinami naukowymi.* (s. 37-38)

Pojawia się pewien problem, że dzisiaj immersja dotyczy mediów w sensie ogólnym, nie tylko sztuki, a trudno postulować fantasmagoryczność Facebooka.

W kolejnym artykule, *Sztuka teleobecności*, Eduardo Kac podkreśla również historyczne znaczenie i rozwój znaczenia idei teleobecności, traktując z kolei teleobecność jako najistotniejsze zjawisko dzisiejszych czasów, wiążące się z inwazyjnością obrazu technicznego oraz ze zdolnością asymilacji obrazów przez człowieka. Wzrost znaczenia technologii mobilnych nasila tę tendencję, gdyż człowiek będzie mógł korzystać z sieci w sposób dogodniejszy, tj. niezależnie od ograniczeń miejsca w fizyczności. Jak pisze Kac: *obraz cyfrowy na ekranie nie potrzebuje żadnego zewnętrznego oświetlenia, jak wymaga tego zwierciadło, by stworzyć obraz. Obraz cyfrowy na ekranie rzutuje na nas światło. Wnika w naszą cielesną rzeczywistość. Rzeczywistość wirtualna łączy ze sobą idee namacalnej cielesności (tego, co rzeczywiste) oraz nienamacalnego przedstawienia (tego, co wirtualne). Aby doświadczyć rzeczywistości wirtualnej, należy, w pewnym sensie, wkroczyć do obrazu wizualnego, na przykład pograć się w cyberprzestrzeni. Te dwa pojęcia są ze sobą nierozłączne.* (s. 41)

Może czeka nas zmiana właśnie wynikająca z rozwoju technologii – jak pisze Rafał Ilnicki w nawiązaniu do *Dialogues II* Deleuze'a i Parneta: *Media techniczne wyznaczające epokę post-medialną stanowią zatem urządzenia paradygmatu estetyczno-etycznego, który gwarantuje kulturową dystrybucję twórczych pobudzeń. Stabilizację samoodnawialności tego porządku zapewnia chaos chaososu, czyli czysta wirtualność poprzez naturalne mechanizmy aktualizacji-wirtualizacji.* (s. 168)

Być może właśnie technologiczna droga, po której podąża człowiek, z jednej strony wprowadza przejściową entropię, sprowadza do chaosu ludzkie zachowania, wywołuje poczucie bezsilności i dominacji technologii, ale może to droga do ostatecznie ustabilizowania ludzkich spraw w technologicznym paradygmacie. Dzisiaj człowiek może próbować się takiej zmianie sprzeciwić, co nie wydaje mi się jednak możliwe – jest to raczej jakaś dziwna teleologia technologii, gdzie człowiek przestaje się wręcz czasami liczyć, choć nie zmienia to tego, że wciąż technologię rozwija. Jak pisze na początku swojego artykułu Ursula Frohne, cytując Petera Weibla: *Internet tworzy komunikacyjną społeczność, od której nikt nie ucieknie.*

Zawarte w zbiorze artykuły, wyłaniając ontologię i antropologię wynikającą z rozwoju technologii, dotyczą procesu lub wspomnianej pewnej zamiany. Najogólniej rzecz biorąc, chodzi o wybory pomiędzy technologią i naturą, przy

czym technologia zaczyna w tym wyborze brać górę. Widać, że np. procesy wynikające z rozwijania interfejsu, kształtując komunikację, zmuszają do takich wyborów. Człowiek nie powróci do pisania fizycznych listów, podobnie jak zapewne zaniknie fizyczna postać książki. Człowiek zaprzecza biologizmowi, nierzadko wzajemnej bliskości w codzienności, jakby proces eliminacji tego, co fizyczne lub przynajmniej naturalnie biologiczne, wyznaczał niedoskonałość i potrzebę zmiany na coś innego. Wyraża się to np. w powolności i niedoskonałości procesów intelektualnych, niepewności, pomyłkowości, biologicznej delikatności. Z kolei pozostaje niezaprzeczalną wartością emocjonalność, uczuciowość człowieka, swoista jedność ludzkości wynikająca z tych oczywistych, ale czasem też zredukowanych cech. Ile razy słyszy się o potrzebie konkretności lub nieomyłkowości, jako oczekiwanych w międzyludzkich relacjach. Emocjonalność czasem wręcz przeszkadza w percepcji rzeczywistości, w zachowaniach lub może stać się źródłem manipulacji. Może właśnie to jest istotnym rozróżnikiem, którego np. inteligentne byty elektroniczne nie posiadają w istotowym sensie.

Dlatego pozostając filozofem, kontemplując technologię, podkreślam znaczenie ludzkich emocji i wartości, traktując je jako najważniejszy składnik i wyznacznik człowieczeństwa. Zapewne za kilka lat człowiek już nie wygra w szachy z komputerem, jak i podobnie większość decyzji będą podejmowały programy i roboty, i nie odczuwam najmniejszego sentymentu z tym związanego, ale byty te nie zakochają się w poczuciu namiętności i oddania, bo miłości nie da się symulować.

*Sidey Myoo*