

Eduardo Kac

Sztuka teleobecności<sup>1</sup>

*„Wartość” poszczególnych artystów po Duchampie ocenić można wedle tego, na ile zakwestionowali naturę sztuki; inaczej mówiąc, wedle tego, „co dodali do koncepcji sztuki”, do stanu, który istniał, zanim się pojawili. Artyści kwestionują naturę sztuki, przedstawiając nowe propozycje jej ujęcia. Aby tego dokonać nie można się zajmować przekazaniem „językiem” sztuki tradycyjnej, gdyż działanie to opiera się na założeniu, że istnieje jeden tylko sposób formułowania zadań artystycznych. Jednakże sam materiał sztuki ma wielkie znaczenie dla „tworzenia” nowych zadań<sup>2</sup>.*

*Podróż dookoła świata wymaga godzin i dni, nie miesięcy. Mamy kino, kolorową telewizję i stworzony przez człowieka koncert światła w Las Vegas czy wieżowce Nowego Jorku. Cały świat jest do oglądania i cały świat oglądać może ze swego pokoju, jak człowiek chodzi po księżycu. Jakże można więc oczekiwać, by sztuka czy obrazy lub rzeźby stanowiły tu konkurencję w sferze doświadczenia?<sup>3</sup>*

*Wcześniejsza informacja dotycząca koncepcji sztuki danego artysty konieczna jest do ocenienia i zrozumienia sztuki współczesnej<sup>4</sup>.*

## Wprowadzenie

Esej ten omawia sztukę opartą na połączeniu telekomunikacji, robotyki, nowych rodzajów interfejsów integrujących człowieka z maszyną oraz komputerów. Ta „sztuka teleobecności” może być rozumiana w szerszych ramach elektronicznej sztuki interaktywnej. Sztuka interaktywna zakłada mniejszy nacisk na formę (kompozycję), a większy na zachowanie (wybór, działanie), uzgadnianie

<sup>1</sup> Redakcja dziękuje Autorowi za wyrażenie zgody na publikację przekładu. Tłumaczenie na podstawie: [http://www.ekac.org/telepresenceart.art\\_94.html](http://www.ekac.org/telepresenceart.art_94.html) [data dostępu: 30.06.2012]. Pierwotnie artykuł ukazał się w: *Teleskulptur*, red. R. Kriesche, Kulturdata, Graz 1993. Krótsza wersja została opublikowana jako „Telepresence: A New Communicative Experience”, w: *Epipháneia* nr 2, 1997, por. również E. Kac, *Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits & Robots*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 2005, s. 136-154.

<sup>2</sup> J. Kosuth, *Sztuka po filozofii*, przeł. U. Niklas, w: *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, wybór i wstęp St. Morawski, Czytelnik, Warszawa 1987, s. 247.

<sup>3</sup> Tamże, s. 253-254.

<sup>4</sup> Tamże, s. 254.

znaczeń oraz uczestnictwo publiczności, która teraz przekształcona w „uczestników” zostaje obdarzona ważną i aktywną rolą kształtowania jej własnych pól doświadczeń. Rola artysty w wypadku sztuki interaktywnej nie polega na jednostronnym zakodowaniu informacji, ale na zdefiniowaniu parametrów w otwartym kontekście, w którym rozwijać się będą doświadczenia. Wydaje mi się, że powodem pewnego nieporozumienia stało się prawie nierozróżnialne użycie słów cyberprzestrzeń, wirtualna rzeczywistość oraz teleobecność w teorii i krytyce najnowszej sztuki elektronicznej. Ten esej skupia się na teleobecności jako nowym medium sztuki, jednak najpierw chciałbym rozjaśnić znaczenie tych trzech słów. Chciałbym też zasugerować, że teleobecność stanowi nowy rodzaj doświadczenia komunikacyjnego. Wskażę na prymat czasu rzeczywistego nad rzeczywistą przestrzenią w odniesieniu do tego nowego zdarzenia komunikacyjnego w ogólności, a do sztuki teleobecności w szczególności. Nawiążę również do pewnych kulturowych skutków teleobecności wykraczających poza wąskie pole naukowej symulacji. W końcu przywołam krótkie omówienie instalacji sztuki teleobecności „Ornitorrinco on the Moon”, stworzonej przeze mnie oraz Eda Bennetta specjalnie na międzynarodowy festiwal sztuki telekomunikacji „Zatarte Granice” (*Entgrenzte Grenzen II*), który pokazywany był na świecie i koordynowany przez Kulturdata w Granzu w Austrii w roku 1993.

W eseju będę się posługiwał terminem „media” w odniesieniu do wszelkich systemów umożliwiających przekaz informacji z jednego punktu do drugiego (telewizja, telefon, modemy itd.). Będę używał wyrażenia „mass media” bardziej szczegółowo, w odniesieniu do systemów, które przekazują informację jednokierunkowo z jednego punktu do wielu różnych punktów (telewizja, radio itd.).

### Cyberprzestrzeń, rzeczywistość wirtualna i teleobecność

Słowo „cyberprzestrzeń” zostało stworzone przez Williama Gibsona w jego książce fantastyczno-naukowej *Neuromancer*, gdzie oznaczało „graficzne odwzorowanie danych pobieranych z banków wszystkich komputerów świata”<sup>5</sup>. Przedrostek „cyber” w takim użyciu pochodzi od nazwy nauki „cybernetyki” (od greckiego *kybernetes* albo sternik) zaproponowanej po raz pierwszy przez Norberta Wienera w roku 1940 na oznaczenie czynności kontrolnych i komunikacji w zwierzęciu oraz w maszynie. W cybernetyce pojęcie przekazu informacji łączy się z naukami biologicznymi i fizycznymi, obejmując w ramach jednej ogólnej nauki automatyczne mechanizmy oraz pracę mózgu i centralnego układu nerwowego. Zagadnienia zazwyczaj rozpatrywane osobno, takie jak mechanika, biologia i elektryczność, zostają tu połączone ze sobą w celu zbadania samoregulujących czynności kontrolnych oraz komunikacji, a człowiek i maszyna postrzegani są w analogiczny sposób. Przykładem dominującego wpływu teorii cybernetycznej, niezależnie od jego stosowności, jest codzienne użycie terminu „pamięć” w odniesieniu do części magazynowej komputera. Stanowi ono również przykład jej subtelnego podważenia implikacji płynących z pojęć filozoficznych

<sup>5</sup> W. Gibson, *Neuromancer*, przeł. P. W. Cholewa, Zysk i S-ka, Poznań 1999, s. 47.

takich, jak dusza, życie, wybór i pamięć, które, jak pisze Derrida, „jeszcze niedawno służyły przeciwstawianiu człowiekowi maszyny”<sup>6</sup>. Cyberprzestrzeń jest więc przestrzenią syntetyczną, w której człowiek wyposażony w odpowiednie urządzenia może wchodzić w relacje ze środowiskiem cyfrowym oraz z innymi ludźmi w oparciu o wizualną, akustyczną oraz czasami dotykową informację zwrotną udostępnioną za pośrednictwem oprogramowania.

Wyrażenie „rzeczywistość wirtualna”, stworzone przez Jarona Laniera<sup>7</sup>, ma charakter bardziej rodzajowy aniżeli termin „cyberprzestrzeń”. „Rzeczywistość wirtualna” opisuje nowe pole aktywności, przeznaczone dla pobudzania ludzkiego działania oraz interakcji w syntetycznych środowiskach. Środowiska te są obrazami reprezentującymi dane komputerowe. Słowo „wirtualna” tak, jak używa się go w żargonie komputerowym (np. „pamięć wirtualna”), pochodzi z jego wcześniejszego użycia w optyce, gdzie obraz wirtualny to taki, który na przykład jest widziany wewnątrz (płaskiego) zwierciadła. Krótka definicja obrazu wirtualnego [pozornego – przyp. tłum.<sup>8</sup>] głosi, że „jest widziany w punkcie, z którego promienie świetlne wydają się dochodzić do obserwatora, podczas gdy w rzeczywistości tak nie jest”<sup>9</sup>. Obrazy wirtualne [pozorne – przyp. tłum.] są przeciwstawione tak zwanym obrazom rzeczywistym, które zostają ukształtowane na zewnątrz (wklęsłego) zwierciadła. Obraz rzeczywisty powstaje w „punkcie, przez który rzeczywiście przechodzą promienie świetlne wchodząc do oka obserwatora”<sup>10</sup>. W optyce to, co „wirtualne” [pozorne – przyp. tłum.] oznacza to, co umieszczone wewnątrz lustra i poza zasięgiem, podczas gdy „rzeczywiste” oznacza to, co na zewnątrz i co dzieli z nami trójwymiarową przestrzeń cielesną. Jeśli spojrzymy na powierzchnię lustra tak, jak patrzymy na powierzchnię ekranu, jako na granicę oddzielającą dwie przestrzenie, cielesną i przedstawieniową, zauważymy, że w przeciwieństwie do obrazu zwierciadlanego obraz cyfrowy powstaje na ekranie poprzez promienie katodowe rzutowane od wewnątrz. 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.

<sup>6</sup> D. Derrida, *O gramatologii*, przeł. B. Banasiak, Wydawnictwo Officyna, Łódź 2011, s. 33.

<sup>7</sup> „Stworzyłem termin «rzeczywistość wirtualna». Oryginalnie termin ten odnosił się do systemów opartych na zakładanych na głowę ekranach oraz rękawicach, które były ze sobą połączone w sieć, by wielu różnych ludzi mogło doświadczyć tego samego miejsca spotkania w wirtualnym świecie oraz by mieli możliwość projektowania tego świata, za pomocą symulowanych narzędzi podczas pobytu w nim. Stworzyłem ten termin, by odróżnić tę technologię od systemów «wirtualnego środowiska», w których skupiamy się na świecie zewnętrznym, ale nie na ludzkim ciele, albo rzeczywistości społecznej tworzonej przez ludzi”. Zob. wywiad Laniera z Timem Druckrey'em opublikowany w: *Digital Dialogues: Photography in the Age of Cyberspace 2*, nr 2, 1991, s. 114.

<sup>8</sup> W polskiej nomenklaturze mówi się w tym przypadku o „obrazie pozornym” [przyp. tłum.].

<sup>9</sup> E. B. Uvarov, D. R. Chapman, A. Issacs, *The Penguin Dictionary of Science*, Penguin, Middlesex 1983, s. 212.

<sup>10</sup> Tamże, s. 211.

Jeśli chodzi o pojęcie teleobecności, połączenie robotyki i telematyki, by zdefiniować jego powieściowe źródła, należy przyrzeć się napisanemu w roku 1940 opowiadaniu Roberta Heinleina *Waldo*. Opisuje ono historię Waldo F. Jonesa, niepełnosprawnego geniusza, który zbudował dla siebie na orbicie ziemskiej pozbawiony grawitacji dom. Bez więzów grawitacyjnych, używając swych bezsilnych mięśni, stworzył sprzęt („waldy”), umożliwiający zdalne sterowanie na Ziemi. Roboty „waldy” zostały wyposażone w ręce różnych rozmiarów, od centymetra do metra pomiędzy dłońmi, które kierowane były poruszeniami jego ramion i palców.

Ta sama zmiana w układzie, która powodowała, że waldy różnych rozmiarów zaczynały wykonywać polecenia, automatycznie dokonywała również zwiększenia lub zmniejszenia rozmiaru podczas skanowania w ten sposób, że Waldo zawsze widział w swym odbiorniku stereo «naturalnej wielkości» obraz swych drugich rąk<sup>11</sup>.

Kiedy Marvin Minsky napisał pionierski artykuł „Teleobecność” (*Telepresence*<sup>12</sup>), nawiązał do wizji Heinleina i zaproponował rozwój całej, opartej na tej technologii gospodarki związanej z górnictwem, energią jądrową, badaniem przestrzeni kosmicznej oraz świata podwodnego. Minsky pisze:

Pomyślmy jak wiele nowego dowiedzielibyśmy się dysponując stałym pojazdem na Księżycu. Opóźnienie prędkości światła związane z odległością między Ziemią a Księżycem jest na tyle małe, że zapewniałoby wolne, ale wydajne zdalne sterowanie<sup>13</sup>.

W tym samym artykule Minsky wyjaśnił również pochodzenie terminu „teleobecność”, który – jak pisze – „został zaproponowany przez mojego przyjaciela futurystę Pata Gunkela”<sup>14</sup>. Teleobecność, która trzynaście lat temu, podobnie jak wtedy, gdy Heinlein pisał *Waldo*, wydawała się czymś zupełnie nieprawdopodobnym, szybko dojrzeła jako zupełnie nowa dziedzina. W zasadzie teleobecność oraz rzeczywistość wirtualna wiążą się ze sobą jedynie wtedy, gdy osoba zanurzona w syntetycznym środowisku cyberprzestrzeni może zdalnie sterować telerobotem w naszej namacalnej przestrzeni oraz otrzymywać odpowiedź zwrotną na swoje reakcje. Z drugiej strony, badacze już wprowadzają w życie usieciowioną rzeczywistość wirtualną. Oznacza to, że ostatecznie kilka osób z różnych krajów będzie się spotykać w oddalonej bazie danych oraz oddziaływać na siebie nawzajem za pośrednictwem projekcji graficznych przy użyciu systemów telekomunikacyjnych. W takim wypadku moglibyśmy mówić o byciu „teleobecnym w cyberprzestrzeni”.

Teleobecność stanowi przedmiot dążeń naukowców jako sprawny i pragmatyczny środek umożliwiający zrównanie doświadczenia człowieka i robota. Celem jest osiągnięcie stanu, w którym antropomorficzne cechy robota staną się zgodne z niuansami ludzkich gestów. W tym poszukiwaniu „operacyjnego sobowtóra”, by użyć terminu Baudrillarda, ludzie ubrani w elastyczne kombinезony, jak wierzą naukowcy, będą mieli wymierne doświadczenie „bycia tam”.

<sup>11</sup> R. A. Heinlein, *Waldo & Magic, Inc.*, Ballantine Books, New York 1990, s. 133.

<sup>12</sup> M. Minsky, „Telepresence”, w: *Omni*, June 1980, s. 45-52.

<sup>13</sup> Tamże, s. 48.

<sup>14</sup> Tamże, s. 47.

Pewne jest, że w przyszłości będzie wykonywało się czynności za pośrednictwem teleobecności bardziej rutynowo, jednak nie sądzę, by to, co interesuje naukowców, czyli wykonywanie określonych czynności, zaintryguje również artystów pracujących z teleobecnością. Z pewnością nie to inspiruje mnie samego. Idea teleobecności jako medium artystycznego nie jest związana z osiągnięciem technicznym, cudownym wrażeniem „bycia tam” ani jakimkolwiek praktycznym zastosowaniem, którego powodzenie może być mierzone realizacją określonych celów. Sztuka teleobecności jest dla mnie środkiem zakwestionowania jednokierunkowych struktur komunikacyjnych charakterystycznych zarówno dla sztuki wysokiej (malarstwo, rzeźba), jak i dla mass mediów (telewizja, radio). Sztuka teleobecności to sposób na stworzenie otwartego, angażującego doświadczenia, będącego świadectwem zmian kulturowych wprowadzonych przez zdalne sterowanie, zdalne widzenie, telekinezę oraz wymianę informacji w czasie rzeczywistym. Moim zdaniem, sztuka teleobecności stanowi wyzwanie dla teleologicznej natury technologii. Dla mnie sztuka teleobecności tworzy wyjątkowy kontekst, w którym uczestnicy zostają zaproszeni do doświadczania wymyślonych odległych światów z perspektywy i ze względu na skalę inną niż ludzka, jako postrzeganych przez urządzenia sensoryczne telerobotów. Tworzone przez tę nową sztukę rytmy akcentowane będą przez intuicyjne interfejsy, łączące i usieciawiające pojęcia, konstrukcję telerobota oraz oddalonego środowiska.

### Teleobecność: nowe doświadczenie komunikacyjne

Jest rzeczą oczywistą, że stary model nadawcy-odbiorcy komunikacji semio-lingwistycznej nie wystarczy już do wyjaśnienia zróżnicowanej natury współpracujących ze sobą w sieci, interaktywnych zdarzeń telekomunikacyjnych, które są charakterystyczne dla wymiany symbolicznej pod koniec dwudziestego wieku, czy to w sztuce, czy w codziennym życiu<sup>15</sup>. Teleobecność jako hybryda robotyki i telematyki przyczynia się do wzbogacenia zróżnicowania tego stanu. W teleobecności linki, obrazy i dźwięki są przesyłane, jednak nie ma „nadawców” starających się przekazać określone znaczenia „odbiorcom”. Teleobecność stanowi zindywidualizowane dwukierunkowe doświadczenie odbioru informacji telewizyjnych.

Mówimy o mass mediach jako o środkach komunikacji, ale jeśli przyjrzymy się uważnie logistyce mass mediów, zobaczymy, że to, co wytwarzają, jest w rzeczywistości brakiem komunikacji (*non-communication*). Baudrillard pisze, że mass media są anty-pośrednikami, gdyż komunikacja „jest wymianą (...) wzajemną przestrzenią głosu oraz odpowiedzi”<sup>16</sup>. Czym się ta wzajemna przestrzeń różni od modelu transmisyjno-recepcyjnego, który można odwrócić dzięki informacji zwrotnej? Innymi słowy, czy kiedy jakiś widz dzwoni do telewizji i bierze udział w głosowaniu, wyrażając swoją opinię, to funkcjonuje w takiej wzajemnej przestrzeni? Baudrillard twierdzi, że nie:

<sup>15</sup> E. Kac, „Aspects of the Aesthetics of Telecommunications”, w: *Siggraph'92. Visual Proceedings*, ed. J. Grimes, G. Lorig, ACM, New York 1992, s. 47-57.

<sup>16</sup> J. Baudrillard, „Requiem for the media”, w: *Video Culture*, ed. J. Hanhardt, Visual Studies Workshop Press, New York 1986, s. 128.

Całość istniejącej architektury mediów opiera się na tej definicji: są tym, co zawsze zapobiega udzieleniu odpowiedzi, czyniąc niemożliwymi wszelkie procesy wymiany (z wyjątkiem różnych form symulacji odpowiedzi, wcielonych w proces transmisji, pozostawiających nietkniętą jednostronną naturę komunikacji). Na tym polega prawdziwa abstrakcyjność mediów. A system kontroli społecznej oraz władzy jest w niej zakorzeniony<sup>17</sup>.

Niezależnie od tego, czy zakłada wymianę między dwoma rozmówcami czy nie, teleobecność wydaje się tworzyć przestrzeń wzajemnej wymiany, której brakuje mass mediom. Przestrzeń tworzona przez teleobecność jest wzajemna, gdyż decyzje (dotyczące ruchu, wizji, działania itd.) dokonywane przez „użytkownika” albo „uczestnika” mają wpływ na i ulegają wpływowi odległego środowiska.

Baudrillard formułuje kwestię braku odpowiedzi (albo nieodpowiedzialności) z całą jasnością, ale ponowne umożliwienie odpowiedzi (albo odpowiedzialności), rozwiązujące ten problem, przy obecnym kształcie mediów telekomunikacyjnych oznaczałoby destrukcję dotychczasowej struktury mediów. I takie się wydaje, jak stara się to wykazać, jedyne możliwe rozwiązanie, przynajmniej na poziomie teoretycznym, ponieważ, by objąć władzę nad mediami albo by zastąpić ich zawartość inną zawartością, oznacza zachowanie monopolu dyskursu werbalnego, wizualnego i słuchowego. Badanie struktury mass mediów oraz tworzenie równoległych struktur, które przeciwstawiają się jednokierunkowej transmisji, jest podstawowym pojęciem dla artystów eksplorujących interaktywność.

Zgodnie z dającą się zaobserwować tendencją rosnącą od lat sześćdziesiątych, kiedy taśma wideo oraz satelity telekomunikacyjne stały się głównymi wyznacznikami kształtującymi gramatykę telewizji, wiele ważnych wydarzeń społecznych (zarówno postępowych, jak i konserwatywnych) było doświadczanych jako wydarzenia medialne. Najnowszymi tego przykładami są ruch demokratyczny w Chinach oraz wojna w Zatoce Perskiej. Nie chodzi o to, że wydarzenia te stały się tematem programów telewizyjnych; ich nowość polega na tym, że dla nas wydarzenia te miały miejsce w mediach. Nie dziwi więc, że tłumy Chińczyków witały amerykańskich reporterów niczym bohaterów, prosząc ich „Opowiedzcie innym naszą historię!”, oraz że pociski wystrzeliwane w Iraku przekazywały z własnej perspektywy obrazy celów, w miarę jak się do nich zbliżały, aż do momentu eksplozji, kiedy widać już było wyłączanie przyproszony ekran. Daje się tu zaobserwować, że znaczenie działania nie wynika już wyłącznie z samych działań, z negocjacji między współobecnymi aktorami; znaczenie jest teraz generowane bezpośrednio w sferze reprodukowalności, w przestrzeni wszechobecnego i jednokierunkowego obrazu. Media telekomunikacyjne zdają się dokonywać abstrakcji wszystkiego, od ich własnego procesu pseudo-mediacji, po masakry ludności. Wszystko to staje się abstrakcyjne, obrazowe i, w perwersyjny sposób, rozrywkowe.

Media telekomunikacyjne zamazują teraz różnicę między nimi samymi i tym, co było postrzegane jako coś leżącego poza, coś całkowicie odmiennego i niezależnego od nich, coś, co nazywaliśmy rzeczywistością. Baudrillard mianem „hiperrealności” albo „hiperrzeczywistości” określa ten brak absolutnej dystynkcji między znakiem (albo formą, albo medium) i odniesieniem (albo treścią, albo

<sup>17</sup> Tamże, s. 129.

rzeczywistością) jako niezależne byty. W swym najstłynniejszym esaju *Precesja symulaków* nawiązuje jeszcze raz do tezy McLuhana głoszącej, że w epoce elektroniki środki nie będą odróżnialne od zawartości. McLuhan świadomy był tego, że ta zależność zostaje wprowadzona przez nowe medium albo technologię, które powodują społeczne konsekwencje medium albo technologii, a nie określonej zawartości programu. Baudrillard idzie jednak dalej, mówiąc:

nie istnieje już żadne medium w dosłownym sensie: jest obecnie nieuchwytnie, rozpuszczone i rozszczerzone w rzeczywistości i nie można już nawet powiedzieć, że ta ostatnia jest przez medium zniekształcona<sup>18</sup>.

Można by powiedzieć, że w wypadku teleobecności, stopienie się medium z rzeczywistością jest wyjątkowo znamienne, ponieważ można dokonywać faktycznych zmian w odległym rzeczywistym świecie.

Szczególne znaczenie ma w tym wypadku telewizja, ponieważ stanowi medium *par excellence* masowe, najbardziej wpływowe na całym świecie (w porównaniu z książkami, filmami, czasopismami, radiem, gazetami, komputerami itd.). Łatwo zauważyć, że wpływ telewizji będzie jeszcze się zwiększał, kiedy zostaną ze sobą zintegrowane komputery oraz telewizja wysokiej rozdzielczości i gdy sieci oparte na włóknach optycznych staną się równie popularne co prywatny odtwarzacz muzyki. Wspominam tu o odtwarzaczu muzyki, gdyż poprzez swój ideał prywatnego doświadczenia zmysłowego może być postrzegany jako epifenomen społeczeństwa, które postanawia wycofać się z przestrzeni publicznej. Z dala od publicznej przestrzeni doświadczamy uspołeczniania w postaci rozmów telefonicznych, oglądania telewizji albo poprzez elektroniczną agorę, którą jest Internet (albo sieci takiej jak francuski Minitel). Coraz bardziej fenomen, który był postrzegany jako doświadczenie „bezpośrednie”, staje się bez naszej wiedzy fenomenem coraz silniej zapośredniczonym. „Być w kontakcie” (kontakt!) oznacza wykonać telefon, jak przypomina nam o tym wszechobecna amerykańska reklama. Ludzie zawierają małżeństwa po spotkaniu się w sieci internetowej<sup>19</sup>. Z technologicznego punktu widzenia nie jesteśmy już dalecy od zdalnego dotykania kogoś podczas rozmowy telefonicznej za pośrednictwem urządzeń zapewniających *feedback*. Podobnie jak w *Waldo* Heinleina, marzeniem jest przebywanie tam, bez faktycznego opuszczania miejsca, w którym jesteśmy. Na różnych poziomach podporządkowujemy lokalną przestrzeń zdalnemu działaniu, promując to, co Baudrillard określił zwięźle jako: „satelizację realnego”<sup>20</sup>. To, co rozumiemy przez komunikację, zmienia się, ponieważ dystans fizyczny między przestrzeniami nie narzuca już absolutnych ograniczeń na pewnego rodzaju doświadczenia cielesne (słuchanie, widzenie, dotyk, zmysł kinestetyczny – na przykład położenie kończyn, przemieszczanie się itd.), jak to było niegdyś.

W swoim esaju *Sygnatura, zdarzenie, kontekst* Derrida wskazał na wieloznaczną naturę terminu komunikacja.

<sup>18</sup> J. Baudrillard, *Simulations*, Semiotest(e), New York 1983, s. 54.

<sup>19</sup> T. LaQuey, J. C. Ryer, *The Internet Companion*, Addison-Wesley, Ridding MA 1992, s. 8 oraz B. Kantowitz, *Live wires*, „Newsweek” nr 10, September 6, 1993, s. 43-45.

<sup>20</sup> J. Baudrillard, „The Ecstasy of Communication”, w: *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, ed. H. Foster, Bay Press, Port Twonsend Washington 1983, s. 128.

Powiada się również, że dzięki takiemu przejściu czy otwarciu może się również odbywać komunikacja między różnymi czy oddalonymi od siebie miejscami. Co zaś wówczas następuje? Co się wówczas przekazuje, komunikuje – bo bynajmniej nie zjawiska sensu czy znaczenia. W tym wypadku nie mamy do czynienia ani z zawartością semantyczną czy pojęciową, ani z jakimś działaniem semiotycznym, tym bardziej nie z wymianą językową<sup>21</sup>.

Właśnie takie otwarcie, takie przejście między dwiema przestrzeniami określa naturę każdego, poszczególnego doświadczenia komunikacji wytwarzanego przez sztukę teleobecności. Otwarcie to nie stanowi kontekstu dla „autoekspresji” (autora albo widza); nie jest kanałem służącym komunikowaniu wiadomości definiowanych semiologicznie; nie jest przestrzenią obrazową, w której strukturalnie liczą się formalne cechy estetyczne; nie jest nawet wydarzeniem, z którego ktoś mógłby wydobyć określone znaczenie. Baudrillard zasugerował, że odtworzenie odpowiedzialności mediów pociągnęłoby za sobą rekonfigurację architektury mediów. Tak więc to do współczesnych artystów należy zbadanie konfiguracji nowych mediów w celu stworzenia nowych doświadczeń estetycznych, które będą ucieleśniały dwukierunkowe albo wielokierunkowe formy komunikacji. Podstawowa struktura instalacji teleobecnych, które tworzą wraz z Edem Bennettem, zawiera przynajmniej jedną zwykłą linię telefoniczną, przez którą uczestnik kontroluje w czasie rzeczywistym telerobota. Za pośrednictwem telerobota uczestnik zbiera obrazy oraz słyszy odgłosy środowiska. Zdarzenie komunikacyjne tworzone przez sztukę teleobecności unieważnia dychotomizujące kategorie „przekaznika” i „odbiorcy” oraz przywraca, poprzez niespotykane odwrócenie, pierwotny sens słowa tele-wizja, dając uczestnikowi władzę decydowania o tym, co i kiedy pragnie zobaczyć.

### Czas rzeczywisty i zanikanie dystansu

Na prawie podprogowym poziomie doświadczamy znaczącej zmiany związanej ze sposobem, w jaki realizujemy nawet najbardziej codzienne czynności. Decydujące w tej zmianie jest to, że rzeczywista przestrzeń i samo pojęcie dystansu tracą na znaczeniu, oddając pierwszeństwo rzeczywistemu czasowi i połączeniu dźwięku oraz obrazów (łącznie z tekstem). Uważam, że ta niekwestionowalna zmiana nie może być badana wyłącznie z entuzjazmem bądź niechęcią, ponieważ zarówno technofobia, jak i technoentuzjazm są dwiema stronami tej samej monety. Interesuje mnie, jak bardzo zmiany te wpłyną na istniejące już kody społeczne i kulturowe i do jakiego stopnia stworzą nowe kody, wytwarzając nieprzewidywalne konteksty, w których pojawią się różne formy sztuki.

Takie pytania stawia Paul Virilio w kontekście społecznej roli obrazu i teleobecności. Sugerując, że transmisja na żywo obrazów wideo na duże dystanse sama stała się nowym rodzajem miejsca, „tele-topograficzną lokalnością”, twierdzi, że tele-most zbudowany z umieszczonego w pętli odpowiedzi zwrotnej (*feedback loop*) dźwięku i obrazu daje początek teleobecności albo telerzeczywistości,

<sup>21</sup> J. Derrida, „Sygnatura, zdarzenie, kontekst”, przeł. J. Margański, w: tegoż, *Marginesy filozofii*, KR, Warszawa 2002, s. 377-378.

w wypadku których najważniejsze jest pojęcie czasu rzeczywistego. Taka tele-rzeczywistość, twierdzi, zastępuje w czasie rzeczywistym rzeczywistą przestrzeń rzeczy oraz miejsc. Wydaje mi się, że tego stanu doświadczamy na co dzień, kiedy jesteśmy w biurze albo w salonie i włączamy za pomocą pilota sekretarkę telefoniczną, by odtworzyć nagrane wiadomości, albo kiedy podejmujemy pieniądze z automatu, po tym, jak skontaktował się on z odległym centrum. Wpływ włókien optycznych, monitorów oraz kamer wideo na nasz sposób patrzenia i na nasze otoczenie daleko przewyższy wpływ, jaki miała elektryczność w wieku dziewiętnastym: „By zobaczyć – zauważa Virilio – nie będziemy już tylko rozpraszać nocy, zewnętrznych ciemności. Będziemy również rozpraszać przesunięcia w czasie oraz dystanse, samo zewnątrz”<sup>22</sup>. Zgodnie z Baudrillardowskim opisem nowego krajobrazu informacyjnego, Virilio rozwija koncepcję, że nie zasiedlamy ani nie dzielimy już wspólnej przestrzeni, jak to było jeszcze przed elektryfikacją miast. Domeną egzystencji oraz uspołecznienia jest teraz publiczny obraz ze swoją zmienną, funkcjonalną i spektakularną wszechobecnością, która nakazuje identyczność, nadzór, określa związki, pamięć i, ostatecznie, życie oraz śmierć. Uosobione w myśli Merleau-Ponty’ego pojęcie fenomenologii percepcji przeciwstawi on logistyce percepcji, której znaczenie stanie się jasne pod przesywającym spojrzeniem obrazów naukowych i nadzoru satelitarnego, które w jednej chwili stworzą mapę ciała pacjenta albo wrogiego terytorium. Strategia widzenia będzie uprzedzać strategię ataku (na wirusy albo armię) i stanie się bronią samą w sobie. Poprzez użycie obrazu wideo w czasie rzeczywistym w systemach nadzoru, a w niedalekiej przyszłości również poprzez Internet, wprowadzenie technologii wideo do budynków mieszkalnych, popularyzację kamer wideo oraz wideofonów zmienia zachowanie społeczne. Można się spodziewać, że na bardziej osobistym poziomie rozwiną się nowe strategie widzenia.

Dla Virilio jednym z najważniejszych aspektów nowych technologii obrazowania cyfrowego oraz syntetycznej wizji umożliwionej przez elektronikę optyczną jest „fuzja/konfuzja tego, co faktyczne (albo bieżące) i tego, co wirtualne”, dominacja „efektu rzeczywistości”<sup>23</sup> nad zasadą rzeczywistości. Innymi słowy, dzisiaj wszystko wiąże się, w ten czy inny sposób, z obrazami. Nie chodzi tu o obrazy w tradycyjnym tego słowa rozumieniu reprezentacji, ale o obrazy świetlne, które stały się częścią współczesnego krajobrazu podobnie jak elektryczność, która zdominowała miasta w dziewiętnastym wieku, „oświetlenie elektroniczne”. Obrazy są dziś inwazyjne, używane przez tak różnorodne grupy społeczne jak artyści i wojsko. Rolą obraz jest, jak pisze Virilio, „być wszędzie, być rzeczywistością”<sup>24</sup>.

Rozróżnia on trzy rodzaje logiki obrazów, zgodnie z oczywistym rozwojem historycznym. Dla Virilio formalna logika obrazu została osiągnięta w wieku osiemnastym wraz z malarstwem, ryciną i architekturą. W tradycyjnym przedstawieniu obrazowym pierwszoplanową rolę odgrywa kompozycja figury, a wpływ

<sup>22</sup> P. Virilio, *L'inertie Polaire*, Christian Bourgeois, Paris 1990, s. 72.

<sup>23</sup> Tenze, *La Machine de la Vision*, Galilée, Paris 1988, s. 128.

<sup>24</sup> Wywiad z Paulem Virilio, „The Work of Art in the Electronic Age”, w: *Block* (Special Issue), nr 14, 1988, s. 7.

czasu nie ma specjalnego znaczenia. Czas jest absolutny. Era logiki dialektycznej należy do fotografii i kinematografii wieku dziewiętnastego, kiedy obraz odnosi się do wydarzenia z przeszłości, do zróżnicowanego czasu. Ostatecznie, koniec wieku dwudziestego z wideo, komputerem i satelitami stanowi erę logiki paradoksalnej, kiedy obrazy tworzone są w czasie rzeczywistym. Ten nowy rodzaj obrazu daje pierwszeństwo prędkości nad przestrzenią, temu, co wirtualne, nad tym, co rzeczywiste i przekształca w związku z tym nasze pojęcie rzeczywistości z tego, co dane, w to, co jest konstruowane. Virilio pisze, że w pewnym stopniu nauka, jaka płynie z nowych technologii, polega na tym, że rzeczywistość nigdy nie była nam dana, zawsze była czymś, co się osiąga albo wytwarza. Nasze obrazy nigdy tak naprawdę nie duplikowały rzeczywistości, natomiast zawsze nadawały jej kształt. Różnica polega na tym, że dawniej rozróżniania funkcjonalnego można było dokonać na bardziej solidnym gruncie.

Znaczna część naszego społecznego doświadczenia wydarza się za pośrednictwem dźwięku i obrazów transmitowanych na całym globie przez systemy telekomunikacyjne: zwykłe albo komórkowe telefony, jednokierunkową telewizję, pseudo-interaktywne programy z zakupami w sieciach kablowych, systemy telekonferencyjne, faksy i modemy, nowe naręczne pagery i tak dalej. We wszystkich tych przypadkach faktyczna przestrzeń, która oddziela rozmówców nie stanowi utrudnienia dla interakcji, ponieważ tym, co rzeczywiście ich oddziela są strefy czasowe.

Najkrótszy dystans między dwoma punktami nie jest już linią prostą, jak to było w erze lokomotywy i telegrafu. Dziś, w epoce satelitów i włókien optycznych, najkrótszym dystansem między dwoma punktami jest czas rzeczywisty. Zdolność do natychmiastowego przesyłania informacji, bezpośredniego nadawania i odbierania dźwięku i obrazów (bezpośrednio czy może bez widzialnych mediów albo środków?) przyczynia się do zmniejszenia społecznej ważności rozciągłości przestrzeni ze względu na intensywność czasu. W konsekwencji prędkości nie wyraża się już wyłącznie w milach albo kilometrach na godzinę, ale również w bodach albo bajtach na sekundę. Bardziej niż kiedykolwiek gdy musimy przemieścić nasze ciała w obrębie środowiska wyrażamy ciągłość przestrzeni poprzez czasowe przesunięcie albo opóźnienie. Można więc (ze strachem?) mówić, jak Baudrillard i Virilio, o wypoczynkowych symulatorach albo nieruchomych podróżyach, teleturyzmie, który będzie się odbywać w naszych domach. Wirtualne salony narciarskie opracowywane w laboratoriach firmy NEC w Japonii stanowią dopiero początek.

Abraham A. Moles, omawiając nowe kulturowe i estetyczne warunki społeczeństwa, które bardziej manipuluje informacją aniżeli przedmiotami, zaznacza, że dzisiaj ludzki duch musi dostosować się do tego stanu, w którym rzeczywistość i jej obraz zostają ze sobą utożsamione. Moim zdaniem, jest to najbardziej ewidentne, w przypadku stosowanych technologii, w nowych systemach rzeczywistości wirtualnej opracowywanych przez NASA<sup>25</sup>, które pozwalają

<sup>25</sup> Por. S. C. Fischer, „Virtual Environments: Personal Stimulation and Telepresence”, w: *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*, red. S. K. Helsel, J. P. Roth, Meckler, Westport and London 1991, s. 101-110. Fischer pisze: „System VIEW jest aktualnie używany do interakcji z symulowanym środowiskiem zadaniowym telerobotów. Operator systemu może wyświetlić wiele obrazów oddalonego środowiska zadaniowego,

osobie zanurzonej w cyberprzestrzeni przekazywać działanie na dystans. W tym przypadku operator albo użytkownik działa na poziomie rzeczywistości i wirtualności jednocześnie. „W miarę jak wkraczamy w erę teleobecności – pisze Moles – staramy się ustalić równowagę między «faktyczną obecnością» i «obecnością zastępczą». Ta zastępcza obecność niszczy zasadę organizującą, na której do tej pory budowane było społeczeństwo. Nazywaliśmy tę zasadę prawem bliskości: to, co bliskie jest ważniejsze, prawdziwe, konkretne niż to, co dalekie, mniejsze i trudniej dostępne (przy podobnych innych czynnikach). Aspirujemy więc do życia, w którym dystans między nami i przedmiotami stanie się bez znaczenia dla naszej świadomości. W tym sensie teleobecność oznacza również wrażenie równoodległości każdego o wszystkich pozostałych a także od każdego z nas i wszelkiego zdarzenia na świecie”<sup>26</sup>.

To nowe mieszanie rzeczywistości i obrazów oraz „wrażenie równoodległości” stanowi, jak większość technologii konsumenckich, konsekwencję badań przeprowadzanych ze względu na cele strategiczne i militarne. Teleobecność wkrótce wyjdzie z laboratoriów i stanie się bardziej dostępna, jak to się stało wcześniej z telefonem, radiem, telewizją i komputerami. Nie powinniśmy tracić tego z oczu, nawet jeżeli obecnie nasz wzrok zostaje zaciemiony przez obrazy nowego rodzaju, obrazy, które samodzielnie oświetlają otoczenie. Równoodległość, którą dzielimy, jest odczuwana jako zjawisko medialne, jeśli można jeszcze dokonywać takiego rozróżnienia, w wyniku procesu zapośredniczenia rzeczywistej przestrzeni wprowadzonego przez urządzenia telekomunikacyjne pracujące w czasie rzeczywistym. Równoodległość oznacza w tym samym stopniu zbliżenie, co oddalenie. Podporządkowanie trójwymiarowej przestrzeni cielesnej czasowi rzeczywistemu stanowi proces abstrakcji, który bezustannie zaciera różnicę między rzeczywistością i obrazami. Sprowadza najtragiczniejsze wiadomości z Bośni czy z Somalii do tej samej sfery rozrywki co sitcomy czy talk-show.

Systemy telekomunikacyjne używane są do jawnej bądź ukrytej rozrywki i nadzoru, propagandy demokratycznej, jak i nie-demokratycznej oraz do nowych form więziennictwa. Dziś zdalny nadzór odnaleźć można w miejscach publicznych, takich, jak metro, oraz w otoczeniu prywatnym, takim, jak biura i apartamenty mieszkalne. Zdalne systemy nadzoru są również dostępne dla mieszkańców prywatnych. Podczas masakry na placu Tian’anmen w Pekinie wojsko chińskie ostrzegало dziennikarzy, że zostaną zastrzeleni, jeśli będą fotografowali jednostki wojskowe na ulicach miasta. Wysłannik CBS Dan Rather, zmuszony przez władze chińskie do zamknięcia swego łącza satelitarne, używał wideosłuchawek („nadajnik/odbiornik”), by przekazywać stop klatki wideo za

które przedstawiają punkty widzenia z wolno latających albo zainstalowanych na telerobotach platform wideo. Trójwymiarowy sygnał dźwiękowy przekazuje informację na temat odległości i kierunku względem pobliskich przedmiotów i zdarzeń. Po przejściu na tryb teleobecności szerokokątny, stereoskopowy ekran operatora zostaje bezpośrednio podłączony do systemu kamer 3D telerobota w celu umożliwienia precyzyjnej kontroli. Używając rękawic dotykowych oraz komend głosowych operator bezpośrednio kieruje ramionami robota i chwytakiem, które przestrzennie odpowiadają jego własnym rękóm”.

<sup>26</sup> A. A. Moles, „Design and Immateriality: What of It in Post-Industrial Society?”, w: *The Immaterial Society: Design, Culture and Technology in the Postmodern World*, ed. M. Diani, Prentice-Hall, New Jersey 1992, s. 27-28.

pośrednictwem zwykłej linii telefonicznej między Pekinem a Nowym Jorkiem, a stamtąd do reszty świata. Reporterzy – tacy jak Richard Roth – używali telefonów komórkowych, by nadawać na żywo dla telewizji z placu Tian’anmen na tle obrazów, które poruszyły światową opinię publiczną. Podczas wojny w Zatoce Perskiej rząd amerykański wypuścił uprzednio nagrane sekwencje wideo przesłane w czasie rzeczywistym przez pocisk, z jego perspektywy aż do momentu eksplozji. Obrazy nadawano, by pokazać precyzję pocisku (co należy oczywiście odczytywać jako pokaz przewagi militarnej). Wideofony są również używane w celu kontroli różnych przestępców w ich własnych domach. W niektórych amerykańskich stanach kierowcy skazani za jazdę pod wpływem alkoholu są więziami we własnych domach pod ścisłym elektronicznym nadzorem. Na lokalnym posterunku policji komputer dzwoni do przestępcy w przypadkowych godzinach do 15 razy na dobę i nakazuje przesłanie zdjęcia po wykonaniu określonej czynności („obrót głowę w prawo”, na przykład), by potwierdzić rzeczywisty czas czynności. Komputer również nakazuje przestępcy dmuchać w alkomat oraz przesłać zdjęcie z wynikiem badania.

Virilio przypomina nam, że przez teleobecność: „mieszkaniec telepatycznych miejsc znajduje się na pozycji demiurga: do wszystkowiedzącej trans-aparycji (*trans-appearance*) rzeczy dołączony zostaje inny boski atrybut, wszechobecność na odległość, rodzaj elektro-magnetycznej telekinezy”<sup>27</sup>. Użycie zdalnego nadzoru do kontroli społecznej zostało już zaszczerpione w przestrzeni publicznej, a teraz jego baczne spojrzenie narusza również prywatność domu.

### Mniej symulacji, więcej stymulacji

Jeśli spojrzymy na sferę wirtualności nie tylko jako na zło konieczne, lecz także jak na zwykły interes, od centrów dowodzenia policji, po świat korporacyjny, zauważymy, że obrońcy Rzeczywistości Wirtualnej lubią zaznaczać, że ich systemy czynią i będą jeszcze czynić cuda związane z symulacją i wizualizacją. Powraca sen o powszechnej widzialności, tym razem czyniącej widzialnym niewidzialne. W czasie Siggraph’91 w Las Vegas miałem okazję wypróbować kilka systemów wirtualnej rzeczywistości, znajdujących się w jednym pomieszczeniu, w którym miał miejsce program „Tomorrow’s Realities”. Okazało się to ciekawym przeżyciem, ponieważ mogłem się przekonać, w jaki sposób moje ciało reaguje na dziesięć różnych doświadczanych przeze mnie systemów. Jeden z nich dotyczył opisywanej wcześniej przeze mnie idei zastępczej turystyki i pozostawił we mnie najsilniejsze wspomnienia: „Rower górski z siłowym sprzężeniem zwrotnym do użytku domowego” (*Mountain Bike with Force Feedback for Indoor Exercise*) z University of North Carolina w Chapel Hill. Skonstruowany był na bazie 10-biegowego roweru z doczepionym do tylnego koła urządzeniem stawiającym

<sup>27</sup> P. Virilio, dz. cyt., s. 129. Virilio stworzył termin „trans-aparycja” (*trans-appearance*), by wskazać, że w tej epoce transmisji zjawisk zmysłowych w czasie rzeczywistym to już nie światło umożliwia nam widzenia, ale prędkość: „Przejrzystość (*transparency*) nie polega już na zjawianiu się (*appearance*) rzeczy widzianych w mgnieniu oka. Nagle okazuje się należeć do zjawisk transmitowanych momentalnie na dystans; dlatego też proponuję termin TRANS-APARYCJA (*trans-appearance*) «rzeczywistego czasu», a nie tylko PRZEJRZYSTOŚĆ (*transparency*) «rzeczywistej przestrzeni»”.

opór. Rowerzysta, poruszając się po syntetycznym krajobrazie wiejskim, może zmieniać kierunek jazdy przy użyciu kierownicy. Użytkownik widzi syntetyczne otoczenie przez nałożone na głowę gogle z wyświetlaczami stereo, a opór stawiany przez koła zmienia się w zależności od rodzaju terenu.

Tym, co mnie zafascynowało, nie był majstersztyk technologiczny, ale reakcja mojego ciała, które całe było zaangażowane w jazdę na rowerze, co oznacza, że stymulowany byłem nie tylko przez mój wzrok, lecz także przez koordynację całego mojego ciała. Nie mogłem jednak nie zauważyć faktu, że tuż przed moimi oczami znajdowały się dwa małe ekrany LCD. Rezultatem była mieszanina fascynacji (bycia zanurzonym kinestetycznie w cyberprzestrzeni) oraz dyskomfortu (ponieważ moje oczy nie zdołały się dostosować do ekranów, moje ciało czuło się zawieszane i pozbawione gruntu). Być może najbardziej znaczący z tego wszystkiego był fakt, że podczas swojej podróży w dalszym ciągu rozmawiałem z osobą odpowiedzialną za przeprowadzenie pokazu, zachowując za pośrednictwem grzecznościowej wymiany słów związek z rzeczywistością zewnętrzną. Język był jedynym pomostem między dwoma światami, jedynym ogniwem pozwalającym mi na zachowanie równowagi i sprawiającym, że nie pochorowałem się od całego tego doświadczenia. Język umożliwił mi zachowanie perspektywy, że to właśnie ja byłem w tym pokoju, siedziałem na stojącym w miejscu prawdziwym rowerze, jednak jechałem na rowerze syntetycznym, słuchając syntetycznych odgłosów syntetycznego świata i jednocześnie słów rzeczywistej osoby, widząc jednak wyłącznie syntetyczny krajobraz. Potrzebowałem jakiegoś pomostu i zapewnił mi go język.

Opowiadam tę historię, ponieważ stanowi ona dla mnie ilustrację fascynujących badań związanych z biegnącą w dwóch kierunkach ścieżką między dwoma płaszczyznami doświadczenia albo – dokładniej – między dwiema przestrzeniami. W przypadku mojej przejażdżki rowerem język nie stanowił środka komunikacji, w tradycyjnym tego słowa znaczeniu, między mną i moim przewodnikiem. W tej sytuacji język był środkiem komunikacji między dwiema przestrzeniami, niczym otwarte drzwi, które dzielą i łączą, tworząc wrażenie równej odległości między dwoma pomieszczeniami. W teleobecnym instalacjach, które tworzę z Edem Bennettem, używamy zdalnej wizji do połączenia dwóch albo więcej przestrzeni. Ta zdalna wizja funkcjonuje z kolei jednocześnie na poziomie metaforycznym. Stwarzając kontekst, w którym uczestnik doświadcza oddalonego otoczenia za pośrednictwem obrazów, które dowolnie ogląda, naciskając klawisze na telefonie, nasze teleobecne instalacje wykorzystują ekran w sposób metaforyczny, jako to, co mediatyzuje percepcję wzrokową.

Tradycyjna debata filozoficzna dotycząca bezpośredniego albo zapośredniczonego charakteru postrzegania rzeczywistości pojawia się dziś w nowym świetle. Jean-Louis Weissberg w *Téléprésence, naissance d'un nouveau milieu d'expérience* („Teleobecność, narodziny nowego obszaru doświadczenia”)<sup>28</sup> wskazuje na to, co – jego zdaniem – stanowi fenomenologiczne trudności rzeczywistości wirtualnej. Zamiast stanowić kolejne dzieło, w którym termin

<sup>28</sup> J.-L. Weissberg, „Téléprésence, naissance d'un nouveau milieu d'expérience”, w: *Art Press Spécial*, nr 12, 1991, s. 169-172.

teleobecność używany jest do określenia działań w cyberprzestrzeni, bez żadnego odniesienia do telerobotyki, esej Weissberga pomysłowo pokazuje związki między badaniami Merleau-Ponty'ego nad widzeniem a tym, co określa Weissberg jako „fenomenologię stosowaną laboratoriów NASA”. Już w „Oku i umyśle” Merleau-Ponty skrytykował operacyjne modele naukowe jako wynik pewnej konstrukcji; wspominał również o odczytaniu przez Panofsky'ego perspektywy renesansowej, by pokazać, że perspektywa stanowi jedną spośród wielu możliwych form konstruowania świata. W obu przypadkach konstrukcje zostają wyabstrahowane z ciała w tkance świata, która je generuje. Na przykład nauka używa przyrządów zdolnych „odczuć” zjawiska, których nie rejestruje ludzkie ciało, a technika perspektywy promuje widzenie jednooczne, co nie pozwala odtworzyć widzenia stereoskopowego oraz innych aspektów ludzkiego wzroku. Jeżeli myślenie naukowe obcuje ze „zjawiskami w wysokim stopniu «wypracowanymi», wytwarzanymi raczej przez nasze aparaty niż rejestrowanymi”<sup>29</sup>. Perspektywa renesansowa starała się odnaleźć „dokładną konstrukcję”, ale okazała się „pewnym szczególnym momentem, pewną datą, pewnym momentem poetyckiej informacji świata, który na nim bynajmniej się nie kończy”<sup>30</sup>. Odrzucając kartezjański racjonalizm, Merleau-Ponty stwierdza, że „trudno sobie wyobrazić, żeby Umysł mógł malować” i że w rzeczywistości to w ramach własnego ciała – ciała pojętego nie jako zbiór różnorodnych funkcji, ale jako „splot widzenia i ruchu” – artysta przeobraża świat w dzieła sztuki<sup>31</sup>. Przyglądając się związkowi widzenia oraz ruchu, Merleau-Ponty zaznacza, że ciało jest pogrążone w tym, co widzialne, że widzi i jest widziane jednocześnie, że widzie siebie jako widzące. Zmiany miejsca, pisze Merleau-Ponty, kształtują „mapę widzialnego”, zaznaczając to, co znajduje się w zasięgu mojego wzroku, świat widzialny znajduje się również na mapie mojej mobilności, „świata mych motorycznych projektów”. „Ruch, który mnie ogarnia – pisze Merleau-Ponty – nie jest decyzją umysłu, jakimś absolutnym czynem, który z głębi swego subiektywnego schronienia zarządzałby jakieś zmiany miejsca, cudem dokonywane w przestrzeni. Jest on naturalnym następstwem, dojrzewaniem widzenia”<sup>32</sup>.

Cała idea teleobecności w sztuce ogniskuje się wokół tej „zmiany miejsca, cudem dokonywanej w przestrzeni”. Cud ten nie dokonuje się oczywiście za pośrednictwem impulsu świadomości, ale poprzez specjalne narzędzia (teleroboty, modemy wideo, telefony, monitory wideo itd.). Sprzęt ten, który w nauce byłby używany do zbierania danych, w sztuce wykorzystywany jest do pokazania złożoności naszej percepcji w erze mediów. Jeśli kiedyś myśleliśmy o obrazach w kategoriach lustrzanych odbić, przedstawień obrazowych albo wspomnień umysłowych, dziś obrazy elektroniczne kształtują mapę wizualnych i motorycznych projektów ludzkości. Dlatego też Virilio mówił, jak wspominałem, o logistyce percepcji zastępującej fenomenologię percepcji. Kamery elektroniczne wnikają w nasze otoczenie (łącznie z krańcami galaktyki oraz ludzkim ciałem w czasie

<sup>29</sup> M. Merleau-Ponty, „Okno i umysł”, w: tegoż, *Okno i umysł. Szkice o malarstwie*, wyb., oprac. i wstęp St. Cichowicz, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1996, s. 17.

<sup>30</sup> Tamże, s. 42.

<sup>31</sup> Tamże, s. 20.

<sup>32</sup> Tamże, s. 21.

operacji), a obrazy elektroniczne wyświetlane na ekranach stały się nieodłączną częścią naszego krajobrazu.

Ekran zyskuje więc znaczenie szczególne. W naszych teleobecnich instalacjach ekran stanowi zarówno most do innego miejsca, jak i warunek widzenia. Widzenie to jednak nie oddziela tego, co jest widziane, od tego, skąd to jest widziane, nie oddziela przestrzeni od przedmiotów, ponieważ wszystkie należą do tej samej warstwy. Tą warstwą jest czarno-biały obraz zbudowany z pikseli, który wyodrębnia działanie na chwilę, który zachęca uczestników do tworzenia „map widzialnego”. Obraz o niskiej rozdzielczości, tworzący most do środowiska o niskiej rozdzielczości, sam zwraca na siebie uwagę i nie czyni żadnego wysiłku, by zniknąć niczym czyste okno, jak tego pragnie telewizyjny obraz komercyjny. Ekran więc stanowi część procesu widzenia na równi z ruchami wykonywanymi przez uczestnika w porozumieniu z telerobotem. Rzecz w tym, że my, ludzie, nie widzimy tylko dlatego, że światło padające na przedmioty pobudza nasze siatkówki, ale dlatego, że uprzednio względem naszego widzenia dany jest nam kod albo siatka znaczeń umożliwiające rozpoznanie tych oświetlonych przedmiotów jako form znaczących. „Między podmiotem i światem – pisze Norman Bryson – umieszczona została cała liczba dyskursów tworzących widzialność, ten konstrukt kulturowy, które sprawiają, że widzialność różni się od wizualności, od pojęcia niezapośredniczonego doświadczenia wizualnego. Między siatkówką a światem umieszczony został ekran znaków, ekran składający się z wielu różnorodnych dyskursów na temat widzenia tworzonych na arenie społecznej”<sup>33</sup>. Ta językowa interpretacja widzenia zgodna jest z Merleau-Pontym, który mówi, że nasze oczy „są czymś więcej niż receptorami światła, kolorów” i że na dar do widzialnego „trzeba zasłużyć ćwiczeniem”<sup>34</sup>. Interpretacja taka posługuje się metaforą ekranu jako czymś co zapośrednicza nasze doświadczenie, ekranem, który łączy nasze widzenie w sieć ustanowionych społecznie znaczeń. W tym sensie, być może, wszelka „obecność” jest odsunięta, odległa, złapana w ruch między obecnością i nieobecnością. Merleau-Ponty pisze: *voir c'est avoir distance* – „widzieć to mieć na odległość”<sup>35</sup>. Monitor wideo użyty w naszych instalacjach służy jako drzwi albo przejście między dwiema przestrzeniami, a także jako metafora naszego zmediatyzowanego doświadczenia rozumnego świata. „Ornitorrinco on the Moon” jako dzieło sztuki nie jest związany z symulacją naukową, ale z pobudzaniem stymulacji estetycznej doświadczenia obecności-nieobecności.

### ***Ornitorrinco on the Moon***

*Ornitorrinco* („dziobak” po portugalsku) to nazwa projektu teleobecności, nad którym pracuję z Edem Bennettem od 1989 roku. W tym roku projekt po raz pierwszy stał się przedmiotem doświadczenia dzięki połączeniu mnie samego

<sup>33</sup> N. Bryson, „The Gaze in the Expanded Field”, w: *Vision and Visuality*, red. H. Foster, Bay Press, Seattle 1988, s. 91-92.

<sup>34</sup> M. Merleau-Ponty, dz. cyt., s. 26.

<sup>35</sup> Tamże, s. 27.

w Rio de Janeiro z brazylijskim krytykiem sztuki Reynaldo Roelsem Jr. i Edem Bennettem w Chicago<sup>36</sup>. W roku 1992 nastąpiło publiczne odsłonięcie instalacji *Ornitorrinco in Copacabana* na Siggraph Art Show w Chicago<sup>37</sup>. Uczestników Siggraph Art Show dzieliło pięć kilometrów od rzeczywistego miejsca instalacji. Obecnie do instalacji *Ornitorrinco on the Moon* między Chicago i Graz, specjalnie zaprojektowanej dla „Blurred Boundaries”, dołączono dźwięk w czasie rzeczywistym i jest ona realizowana przez Ocean Atlantycki. Podstawowa struktura przypomina wcześniejsze instalacje: kiedy uczestnicy w Graz naciskają klawisze na telefonie, kontrolują w czasie rzeczywistym obserwację i ruch telerobota *Ornitorrinco* znajdującego się w Chicago. Numery umieszczone na klawiaturze służą jako współrzędne (naciśnij klawisz 1 i skręć w lewo, naciśnij klawisz 2 i jedź do przodu, naciśnij klawisz 3 i skręć w prawo itd.). Kiedy uczestnik naciśnie klawisz 5, zatrzymuje *Ornitorrinco* w Chicago i żąda przesłania do Graz obrazu. *Ornitorrinco* odpowiada na polecenia ruchu w czasie rzeczywistym. Zwykle linie telefoniczne mają ograniczoną przepustowość, zatem obraz wyświetla się na odległym ekranie po około 6 sekundach. Warto wspomnieć, że opóźnienie telekomunikacyjne między Ziemią i Księżycem wynosi około 3 sekund, a opóźnienie w czasie między Ziemią i Marsem jest bliskie 30 minut.

W kontekście sztuki, przesłanki zdalnej komunikacji należą do innego porządku doświadczenia aniżeli w nauce. Chodzi tu o eksplorację na poziomie estetycznym tego, co stanowi materialny wyraz zmiany we wzorcach kulturowych naszego społeczeństwa: podporządkowania rzeczywistej przestrzeni rzeczywistemu czasowi. Księżyc, o którym tu mowa, nie jest oczywiście naturalnym satelitą Ziemi. Osoby poszukujące w instalacji elementów naśladowujących krajobraz księżycowy będą zawiedzione. W tej instalacji księżyc jest jednym z wielu obrazów, pośród których uczestnik dowolnie się porusza, napotykać to tu, to tam zaskakujące elementy, odkrywając co chwila niezbadane dotąd przestrzenie. Eksploracja ta daje początek „subiektywnej kartografii”. Uczestnik stara się spontanicznie skonstruować mapę przestrzeni w oparciu o zebrane próbki, które pochodzą nie od człowieka, ale od telerobota *Ornitorrinco* (wysokości około 60 centymetrów). Każda „mapa widzialnego” stworzona w oparciu o każde doświadczenie jest więc wyjątkowa ze względu na różnice w badanej przez uczestników marszrucie. Każda mapa umysłowa odpowiada każdemu doświadczeniu, co oznacza, że każdy z uczestników kształtuje sobie inne pojęcie o faktycznej przestrzeni. Faktyczna przestrzeń zostaje więc zastępczo zmultiplikowana, potwierdzając nieistotny charakter jej obiektywnych danych. W naszych teleobecnych instalacjach właściwości faktycznej przestrzeni (położenie geograficzne, rozmiar, kolor, materiały itd.) są nieistotne; wszystko rozgrywa się w obrazie, to obraz jest miejscem. Uczestnik zyskuje jedynie dostęp do przestrzeni za pośrednictwem obrazów, które zbiera, poruszając się telerobotem w czasie rzeczywistym. Faktyczna przestrzeń nie może zostać doświadczona przez ludzi lokalnie, osobiście, jako sama instalacja, ale raczej jako efemeryczny i przepływający ciąg obrazów postrzegany przez jedną zwykłą linię telefoniczną.

<sup>36</sup> E. Kac, „Ornitorrinco: Exploring Telepresence and Remote Sensing”, w: *Leonardo*, nr 2, 1991, s. 233.

<sup>37</sup> Tenże, „Towards Telepresence Art”, w: *Interface*, Advanced Computing Center for the Arts and Design, The Ohio State University, nr 2, 1992, s. 2-4; por. również: *Siggraph '92*, s. 39.

## Wnioski

*Ornitorrinco* to zarówno nazwa telerobota, jak i projektu artystycznego, który rozwijam wraz z Edem Bennettem. *Ornitorrinco* łączy zdalne sterowanie z pewną minimalną dozą autonomii: gdy napotyka przeszkodę, odwraca się od niej. Chroni to uczestnika przed utknięciem i zagubieniem się pośród rzeczy należących do otoczenia. Zarówno kształt *Ornitorrinco* nie jest ostateczny, jak i interfejs użytkownika. Będą się one rozwijały w miarę odkrywania nowych możliwości. Obecnie pracujemy nad kilkoma ideami dla nowych instalacji oraz dyskutujemy nad nowymi formami zmysłowej informacji zwrotnej z oddalonego miejsca. Pozostając przy charakteryzującej tytuły instalacji idei oddalenia geograficznego, pracujemy obecnie nad *Ornitorrinco in Sahara*, do której to instalacji zamierzamy dołączyć kolor oraz sieć komputerową.

Sztuka, która problematyzuje kulturowe, materialne i filozoficzne uwarunkowania naszego czasu, musi wyrażać się za pomocą środków właściwych naszym czasom. Niektóre z propozycji tej nowej estetyki związane są z interaktywnymi instalacjami w czasie rzeczywistym, robotyką i wydarzeniami telekomunikacyjnymi. Wspólnie te nowe możliwości kształtują strefę spotkania, którą można dokładniej określić jako „sztukę teleobecności”.

Przeł. Piotr Schollenberger

## Telepresence Art

This essay discusses an art based on the integration of telecommunications, robotics, new kinds of human-machine interface, and computers. This “telepresence art” can be understood within the wider framework of electronic interactive art. At its best, interactive art implies less stress on form (composition) and more emphasis on behavior (choice, action), negotiation of meanings, and the foregrounding of the public who, now transformed into “participants”, acquire a prominent and active role in shaping their own field of experiences. The role of the artist in interactive art is not to encode messages unidirectionally but to define the parameters of the open-ended context in which experiences will unfold.

It seems to me that some confusion has resulted from the almost indistinguishable use of the words cyberspace, virtual reality, and telepresence in recent electronic art theory and criticism. This essay focuses on telepresence as a new art medium, but first I wish to clarify the meanings of these three words. Second, I will try to suggest that telepresence is a new kind of communicative experience. Third, I will point out the primacy of real time over real space as it pertains to this new kind of communication event, in general, and to telepresence art, specifically. Fourth, I will comment on some cultural implications of telepresence beyond the narrow field of scientific simulation. Finally, I will conclude with a brief discussion of the telepresence installation “Ornitorrinco on the Moon”, created by myself and Ed Bennett especially for the international

telecommunication arts festival “Blurred Boundaries” (Entgrenzte Grenzen II), that took place around the world and was coordinated by Kulturdata, in Graz, Austria, in 1993.