

WSTĘP

Jeśliby spojrzeć w bardzo szerokiej historycznej perspektywie na rozwój cywilizacji, to należy uznać, że jej obecny moment jest zdominowany przez technologie medialne – stanowi to swoisty *Zeitgeist*, ducha naszych czasów. Skok jakościowy oraz powszechność tych narzędzi i środków ekspresji jest bez precedensu. Coraz bardziej zwiększająca się obecność i dostępność technologii cyfrowych, systemów komputerowych, sprawia, że przenikają one praktycznie każdą dziedzinę i obszar życia, regulując i definiując nasze życie osobnicze i społeczne. W książce tej będę się zajmował mediami w bardzo szczególnym ujęciu. Z całego spektrum możliwości, jakie dają media, chcę wyłonić jeden aspekt, oś, wokół której będę prowadził poniżej przedstawioną analizę. Interesuje mnie zjawisko, zdawałoby się, pomniejsze, nie tak pierwszoplanowe w refleksji medialnej, w moim jednak przekonaniu istotne dla rozumienia przekształcania się, ale też perspektywy długiego trwania kultury medialnej – czyli kształtowanie poczucia obecności u odbiorcy.

Aktywność kulturowa człowieka powiązana jest bardzo wyraziście z doświadczeniem obecności zarówno samego obiektu sztuki, jak i podmiotu patrzącego/uczestniczącego w doświadczeniu dzieła. Sterowanie obecnością podmiotu, jako podstawowe doświadczenie estetyczne i epistemologiczne, jest jedną z elementarnych funkcji sztuki – jest to swoista gra z byciem odbiorcy w ramach dzieła i jednocześnie sfera kształtowania się relacji wobec odbiorcy – dotyczy to także zmian, jakie wywołuje w nim kontakt z dziełem, procesem artystycznym lub całym prądem estetyczno-myślowym, który „stoi” za zdarzeniem. Wiele tych praktyk związanych z doświadczeniem obecności wykracza poza ramy sztuki, sięgając w obszar działań parareligijnych, rytualnych, magicznych, okultystycznych, psychologicznych czy terapeutycznych. Wszędzie jednak obecność stanowi główny

punkt odniesienia, który nieustannie zmienia swoje współrzędne, dążąc do ustanowienia coraz to nowszych perspektyw, samowiedzy na temat siebie w różnych kontekstach i relacjach, aby uzupełniać i poszerzać definicję „właściciela” obecności. Dlatego główną osią pracy jest dla mnie kategoria transpozycji obecności – transpozycja jest tu rozumiana jako ruch, zmiana, przesunięcie perspektywy obecności – nie tylko w wymiarze przestrzennym, ale również znaczeniowym, empirycznym czy sensorycznym. Jedną z ważnych inspiracji dla teoretycznego uruchomienia tego pojęcia była definicja transpozycji znana w muzyce jako przeniesienie jakiegoś układu dźwięku (np. melodii) z jednej tonacji do innej¹. Każda tonacja ma swój charakter – zakres wyrazowy (np. tonacje o charakterze pastoralnym, epickim czy elegijnym). Przesunięcie dźwięków o konkretny wektor (interwał), parametr, odkształca ich ekspresję, pozostawiając jednocześnie układ odniesień między „źródłem”, transpozycją i źródłem przetransponowanym.

Warto zaznaczyć na wstępie rozważań, że środki, które będę opisywał, służące do zmiany perspektyw i formy transponowania obecności, mają długą tradycję. Można sięgać w ich poszukiwaniach nawet do czasów prehistorycznych, czasów początków kultury człowieka. Myślę tutaj o zespołach praktyk fizycznych – technik pracy z ciałem, intoksykacji substancjami psychoaktywnymi, narzędzi wytwarzanych na wzór wehikułów do podróży między różnymi formami uobecniania i perspektyw podmiotowych (mogących przechodzić w przedmiotowe) – takich jak: instrumenty muzyczne, magiczne artefakty, kostiumy, starożytny sztafaż teatralny i performatywny. Jest to jednak głęboka historia mediów, która ze względu na objętość rozprawy znacznie przekraczałaby jej granice. W moich badaniach przełomowym momentem historycznym uczyniłem więc wiek XIX, kiedy niezwykle silnie ujawniły się tendencje do rekompensaty „postsakralnej próżni” – rezultat XVIII-wiecznego zachłyśnięcia się oświeceniowym racjonalizmem. Termin „postsakralna próżnia” wywodzę od Davida Mayera (opierającego się z kolei na tezach Petera Brooka²), który użył go w kontekście analizy melodramatu XIX stulecia, opisując go jako pierwsze z licznych zjawisk przywracających i na nowo wyrażających etyczną tożsamość i znaczenie zmarginalizowanej religijności³. Jak wskazują badacze, w XIX wieku pojawiło się zjawisko deficytu wiary,

¹ Przykładem może być zastosowanie terminu „transpozycja” w teorii Sebalda Heydena – niemieckiego muzykologa, który zajął się w *De arte canendi* (1537 rok) transpozycją skal kościelnych. Występuje ona zupełnie wyraźnie w tabulaturach organowych (np. Jana z Lublina), w których jako specjalne ćwiczenia wprowadzano *toni autentici* i *transpositi*. Coraz częściej pojawia się przeto więcej oznaczeń przykluczowych. Transpozycja miała bezpośredni wpływ na rodzaj trybów modi (J. Chomiński, K. Wilkowska-Chomińska, *Historia muzyki*, t. 1, Warszawa 1989, s. 166).

² P. Brook, *Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama and the Mode of Excess*, New Haven 1976.

³ D. Mayer, *Encountering melodrama*, w: *The Cambridge Companion to Victorian and Edwardian Theatre*, red. K. Powell, Cambridge 2004, s. 153.

głodu sfery metafizycznej, co doprowadziło do powstania nowych artystycznych form i gatunków sztuki tłumaczących otaczającą rzeczywistość. Jednym z tych gatunków był właśnie melodramat, który silnie promował koncepcję walki Dobra ze Złem, magiczne rozstrzygnięcia sporów bohaterów oraz ich duchowe jakości i własności jako podstawowe zasady rządzące światem nie tylko fikcyjnym, ale również „rzeczywistym”. Społeczeństwa Zachodu spragnione były tajemnicy i odsłaniania ukrytych znaczeń, co objawiało się w działalności licznych iluzjonistów, ezoteryków, paranaukowców odkrywających, ale też w gruncie rzeczy próbujących kreować nowe zasady działania świata poprzez wciąż nowe narzędzia.

W niniejszej pracy stawiam tezę, że obfitujący w wizje i koncepcje teleobecności XIX-wieczny przemysł nowej magiczności staje się podwaliną dla kształtowania zjawiska współczesnych technologii transpozycji obecności. Hologramy, transmisje wideo oraz przemysł telekomunikacyjny, rozszerzona i wirtualna rzeczywistość są narzędziami kreowania iluzji oraz gry z podmiotowością, dostarczają transcendentnych stanów, zastępując lub rozwijając praktyki duchowe.

W moich badaniach i dociekaniach na plan pierwszy wysuwa się relacja podmiotu – odbiorcy/użytkownika technologii z medium. Przenoszę tu środek ciężkości z opisu i analiz treści, jakie niosą media, na sposoby ich użycia oraz tworzenia się sieci interakcji z odbiorcą. Perspektywa samopostrzegania u odbiorcy jest o tyle ciekawa, że spośród całego spektrum możliwości analityczno-interpretacyjnych, jakie dają media, jest ona najbardziej osadzona w samym aspekcie doświadczenia i integrowania się ze strukturą medium. Interesuje mnie „cielesność” technologii, którą określam jako *s y n t a k s e m e d i u m* – oznaczającą jego materialną, ontologiczną istotę oraz immanentnie „wszyte” reguły kontaktu, oferujące nowe, unikatowe doświadczenia.

Medium prymarnie rozumiem jako środek – przekaznik informacji, w rozumieniu koncepcji Marshalla McLuhana i mediologii Regisa Debraya⁴. W moim ujęciu jednak medium służy nie tylko do komunikowania się między jego użytkownikami, lecz jest instrumentem pozwalającym zerkać w głąb procesów poznawczych, a przez to staje się ono jednym z możliwych narzędzi służących do analizy tych procesów. Współczesny użytkownik nowych technologii w coraz większym stopniu skupia się na opisie jakości interakcji, a co za tym idzie – analizuje swój proces percepcyjny. To, jakie funkcje ma urządzenie, w jaki sposób się je obsługuje pod względem ergonomii, efektywności, możliwości interakcyjnych oraz zakresu konfiguracji i profilowania, ustanawia parametry percepcyjne. Prowadzi to do wyłonienia nowego pola odniesienia, nowego uniwersum pojęciowego, związanego z obserwacją naszego działania percepcyjnego, a więc – można by powiedzieć – rodzaju metaświadomości, która rozwija się dzięki historii relacji interakcyjnych pomiędzy ludzkim użytkownikiem a technologicznym medium.

⁴ R. Debray, *Wprowadzenie do mediologii*, przeł. A. Kapciak, Warszawa 2010, ss. 5–39.

Powodów do rozpoczęcia badań nad tymi zagadnieniami miałem wiele, zważywszy na fakt, że problematyka ta jest niezwykle szeroka i jednocześnie daje odniesienie do wielu pól poznawczych w kontekście badań nad mediami, filozofią, kulturą i sztuką. Gdy jednak sięgnąłem w głąb moich zainteresowań, przyjrzałem się temu, w jaki sposób się układają i łączą, przypomniałem sobie jedno z pierwszych, lecz niezwykle dojmujących doświadczeń poczucia obecności, poczucia siebie. Było to w dzieciństwie, około szóstego roku życia, kiedy podczas zupełnie swobodnej zabawy, polegającej na bieganiu z jednego punktu pokoju do drugiego, w pewnym momencie przystanąłem i powiedziałem „ja”. Poczulem wówczas niezwykle silną odrębność i samotność, lecz bez poczucia smutku czy strachu. Było w tym jakieś drżenie, ale jednocześnie siła. To był moment, kiedy zrozumiałem swoje samostanowienie, poczucie mojej obecności ulokowało się dokładnie w środku mojej głowy – i wiedziałem o tym. W tamtym momencie udało mi się wyrwać z cyklu zautomatyzowanych procedur, w którym nawet radość i strach były sekwencjami odruchów. Możliwe, że takie momenty zdarzały się wcześniej, pojawiały się kolejne nici wiążące mnie z wglądem w moją odrębność i intencjonalność, ale ów moment, zdawałoby się – trywialny, nastąpił. Stosunkowo niedługo potem zetknąłem się z pierwszymi grami wideo (konsola Atari 2600 i gra River Raid), co uruchomiło u mnie silną fascynację nimi. Mogłem nawigować po jakiejś nieznannej przestrzeni, której zasady musiałem odszyfrować, jednocześnie dostosowując do niej moje możliwości motoryczne i poznawcze. Wydawało mi się, że wczesne interaktywne systemy idą w parze z moim doświadczeniem, przesuwaniem się tego poczucia odrębności. W komunikacji z innymi ludźmi ta odrębność się konstytuowała, podczas gry odrębność poddawana była weryfikacji i nowym zadaniom. Moja odrębność mogła się połączyć z dżojstikiem, ekranem telewizora i kilkoma wyświetlanymi na nim pikselami, sugerującymi coś – postać ludzką, zwierzę, samolot czy nieistniejący twór. W tym kontakcie z medium nie chodziło o to, ile zostało mi powiedziane o danym świecie, postaci, fabule – to wszystko było ledwie zasugerowane, ale raczej o doświadczenie nowej identyfikacji, bo moje ruchy znajdowały przedłużenie na ekranie – nawet tym bardziej, że w jakimś sensie abstrakcyjnym i wyodrębnionym ze świata.

Wszystko, o czym piszę, to podstawowe (bo w końcu wtedy takie były) doświadczenia związane z interaktywnością, chciałbym je jednak umieścić w nowo ustanowionym ciągu historycznym podobnych zjawisk i ujmować właśnie poprzez istotę zakrzywania, transponowania i delokowania poczucia własnej obecności, a ponadto tę obecność poddać dalszej analizie.

Drugim impulsem, a właściwie długo eksplorowanym przeze mnie zjawiskiem, które przyczyniło się do obrania właśnie takiej ścieżki tematycznej tej pracy, była transmisja, bezprzewodowa komunikacja ludzie-ludzie, ludzie-maszyny. W swoim już dojrzałym życiu, które związane jest również z praktyką artystyczną, zauważyłem, że wiele z podejmowanych przeze mnie wątków opiera się

na zjawisku transmisji. Sądzę, że to dlatego, iż jest to niezwykle zjawisko samo w sobie, szczególnie z perspektywy historycznej, bo obecne w technologicznym wcieleniu od nieco ponad stu lat. Wraz z transmisją otrzymaliśmy możliwości rozszczepiania się, multiplikacji, przesunięć obecności i wyzwiania wielu nowych, niedostępnych poprzednio perspektyw – niedostępnych, co nie znaczy, że nieantycypowanych wcześniej. Praca ta ma ukazać właśnie ów „głód” człowieka do tego typu rozwiązań, eskalację siły przekraczania ciała i możliwości poznawczych, nie tylko w celach pragmatycznych (łatwiejsza komunikacja, lepsza zabawa, podniesienie ogólnej jakości życia etc.), lecz także dlatego, że są to zjawiska o silnym pierwiastku metafizycznym. Dzięki stosowaniu transmisji ucieleśnił się w historii postulat magii sympatycznej, wcielają się w życie wszelkie fantazje i (często) tricksterskie zabiegi telepatów, spirytystów i okultystów. Współcześnie w działaniach artystycznych i innych formach uczestnictwa w kulturze, używając transmisji swojego głosu, swojego obrazu wideo czy działań awatarów w wirtualnych światach, uruchamiamy pętle sprzężeń zwrotnych z samymi sobą. To właśnie ten aspekt wyróżnia technologie, które opisuję, od pasywnych mediów opartych wyłącznie na sczytywaniu treści symbolicznych. Technologie transpozycyjne podłączają do siebie użytkownika przez interfejs, który staje się faktycznie (w ujęciu McLuhana) przedłużeniem ciała⁵. Kanadyjski badacz nie rozwinął odpowiednio głęboko sposobu powiązania tych ekstensji z użytkownikiem (również dlatego, że media interakcyjne⁶, z którymi obcował, nie były dość rozwinięte lub jeszcze się nie pojawiły).

Przeprowadzona w tej pracy analiza transpozycji obecności opiera się na trzech fundamentach – perspektywach badawczych:

1. naukach o percepcji i poznaniu, m.in. współczesnych pracach neurokognitywnych dotyczących zjawiska samoświadomości i teorii umysłu, psychologii, psychiatrii, filozofii umysłu,
2. analizie historycznej praktyk kulturowych związanych ze zmianą świadomości i poczucia obecności – w zakres tego wchodzi wszelkie praktyki artystyczne,

⁵ Po trzech tysiącach lat eksplozji, osiągnięty dzięki technikom fragmentarycznym i mechanicznym, świat zachodni imploduje. W erze mechanicznej „przedłużaliśmy” swoje ciała w przestrzeni. Dzisiaj, po przeszło stu latach panowania techniki elektrycznej, przedłużyliśmy nasz ośrodkowy układ nerwowy, obejmując nim świat, obalając czas i przestrzeń na całej planecie (za: M. McLuhan, *Zrozumieć media*, w: *Marshall McLuhan. Wybór tekstów*, red. E. McLuhan, F. Zingrone, przeł. E. Różalska, J.M. Stokłosa, Poznań 2001, s. 209).

⁶ Media interakcyjne to media oparte na zasadzie wymiany komunikatów między człowiekiem a maszyną (komputer, urządzenie elektroniczne). Forma interaktywności regulowana jest przez zjawisko sprzężenia zwrotnego (*feedback*). Celną i możliwie prostą definicję interaktywności proponuje Richard N. Tucker, określając ją jako „systemy, w których dane wyjściowe (*output*) z przekaźników informacji mogą być modyfikowane przez działania użytkownika” (R.N. Tucker, *Interactive Media: The Human Issues*, London 1989, s. 6).

duchowe, religijne, mistyczne i okultystyczne, za pomocą których osiągnięte były szczególne stany odmiennej świadomości,

3. realizacjach artystycznych z wieków XX i XXI podejmujących i rozwijających praktyczne sposoby i techniki wpływania na poczucie obecności odbiorców. Te trzy obszary wiedzy ukazują bardzo różne, nieraz wykluczające się perspektywy. Ich omówienie uważam jednak za niezwykle cenne, gdyż rysują one obraz konstelacji zjawisk transpozycji obecności jako nieliniowej historii. Głównym elementem spajającym jest ich dążność do wyjścia poza ramy rzeczywistości, osiągnięcia stanu transcendencji, by zjednoczyć się z jakimś wyższym bytem bądź ulokować świadomość w innym, pozacielesnym bycie. Transpozycje obecności są różnymi formami poszukiwań stanów zmienionej perspektywy poznawczej, które osiągnięte były za pomocą narzędzi (dzieł artystycznych, różnych instrumentów i artefaktów), cielesnych technik ekstazy czy substancji psychoaktywnych.

Współczesne technologie cyfrowe są odpowiedzią nie tylko na pragmatyczne potrzeby człowieka, prowadzące do podwyższenia komfortu życia, ale mogą być postrzegane również jako emergencja historycznego procesu doświadczania transgresywnych stanów.

W obecnym momencie rozwoju cywilizacyjnego technologie transmisji obecności i środowiska wirtualne są powszechnym wehikułem dla doświadczania nowych perspektyw podmiotowych. W minionych stuleciach transpozycje obecności nie funkcjonowały w głównym nurcie rzeczywistości społecznej, choć często cały system wierzeń opierał się na istnieniu świata ziemskiego i świata duchowego, do którego trafiało się po śmierci. Mapa tych zjawisk i przykładów jest bogata i będzie rekonstruowana w niniejszej pracy, ale jej elementy nie reprezentują klasycznego wynikania i przyczynowo-skutkowych relacji. Są to, idące za myślą Michela Foucaulta, pęknięcia w dyskursach, niejednokrotnie zjawiska marginalne, które pojawiały się jako doświadczalne realizacje transcendencji, by następnie zaniknąć, odradzając się w podobnej formie gdzie indziej, bez bezpośredniego wynikania⁷. Wiązaniem tych zjawisk była sama potrzeba i skłonność człowieka do dociekań na temat natury własnej i otaczającej rzeczywistości, otrzymane wraz z darem samoświadomości. Oczywiście nie można w tym kontekście pominąć takich koncepcji jak *cultural memory* – pamięć kulturowa, która sączy się różnymi szczelinami historii, poprzez wszelkie zapisy informacji i wiedzę, przenoszące się w tradycjach ustnych i materialnych śladach przez całe stulecia⁸. Jest to jednak zjawisko tak złożone i wielowarstwowe, że skrywa za swoim woalem nieciągłości i rozproszenia dyskursów. Mimo to wciąż możemy mówić

⁷ Zob. M. Foucault, *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych*, przeł. T. Komentant, Gdańsk 2005.

⁸ B. Schwartz, *Culture and collective memory: Two Comparative Perspectives*, w: *Handbook of Cultural Sociology*, red. J.R. Hall, L. Grindstaff, M.C. Lo, London 2010.

o transpozycjach obecności jako pewnym wyodrębnionym zjawisku oraz badać jego emanacje w różnych epokach, powroty i kolejne iteracje.

Foucault starał się ujmować formujące wiedzę zbiory wypowiedzi nie jako zamknięte i charakteryzujące się nadmiarem totalności znaczenia, ale jako obszar poszarpany i pełen luk. Omawiał te zagadnienia m.in. w *Archeologii wiedzy* oraz eseju *Nietzsche, Genealogy, History*. Według niego wypowiedzi funkcjonują nie w odniesieniu do wnętrza intencji, myśli czy podmiotu, lecz zgodnie z rozproszeniem zewnętrżności. Genealogia nie opisuje zatem momentu czy śladu początku, lecz próbuje jedynie odnajdywać momenty kumulacji. Nie prowadzi to do jednoznacznych interpretacji, orzeczeń o świecie, wyznaczania kierunków racjonalności i teleologii. W przypadku transpozycji obecności przyjęcie jednej perspektywy analizy lub nakreślenie jednego, linearnego kontinuum ideowego byłoby wyrazem intelektualnej przemocy władzy. Metodologia opisu zjawisk kultury jako dyskursów wiedzy jest też odpowiedzią na program nietzscheańskiej „historii powstawania myśli”, będącej genezą i historią całego uniwersum ludzkich idei, wyobrażeń i ucieleśniających je praktyk kulturowych.

Fryderyk Nietzsche jako jeden z inicjatorów idei genealogii zwrócił się przeciwko idealizmowi kultury europejskiej, zaszywającemu we wnętrzu historii niezmiennie sensy. Obecność nie jest fundamentalną esencją, którą jesteśmy w stanie jednoznacznie wydobyć w transcendentnym akcie. Proces opisu takiego zjawiska powinienem uwzględniać raczej dynamicznie zmienny układ współrzędnych, niż eksponować jeden punkt odniesienia. Nietzsche przedstawia w swoich pracach *Z genealogii moralności*, *Zmierzch bożyszcz* oraz *Ludzkie i Arcyludzkie* krytykę metafizycznych tradycji Zachodu związanych z prądami idealizmu, dualizmu, esencjonalizmu, uniwersalizmu, by w końcu skupić się na racjonalizmie. Racjonalizm czyni z rozumu wyróżnioną i wyodrębnioną sferę istnienia ludzkiego, co ostatecznie ewokuje w nowożytnym poglądzie o obiektywnej, naukowej racjonalności. Jednostka ludzka staje się ofiarą i zakładnikiem bezwarunkowego wymogu obiektywizacji, ustanawiającego poznawczo-moralne reguły sensownego porządku świata esencji wykreślonego przez pojęcia „naukowości”, „podmiotowości”, „bezosobistości”, by w konsekwencji asymilować uniwersalne treści, stanowiące przemoc idealistycznej strategii preparowania życia.

W tym rozumieniu przedstawiany przeze mnie obszar zjawisk nie ma jednego źródła, jednego początku, konstruującego się w historycznym porządku kształtu. Stąd nadanie odgórnie jednego paradygmatu teoretycznego i deskryptywnego wyznaczałoby jedynie sztuczną i zacierającą obraz tego zjawiska teleologię. Historia obecności i teleobecności nie ma żadnego całościowego, głębokiego i skrytego sensu, jest nieciągłą powierzchnią złożoną z licznych zjawisk. Foucault, komentując Nietzschego, akcentuje znaczenie perspektywizmu, w którym badacz nie ukrywa swojej pozycji za spekulatywną ścianą obiektywności, tylko afirmuje swój moment czasowy i perspektywę interpretacyjną.

Ukazana przeze mnie mapa zjawisk związanych ze zniekształcaniem poczucia obecności nie ma uniwersalistycznego wektora. Pokazuję raczej wielość przejawów zjawiska i tożsame dla tej różnorodności języki wypowiedzi, stanowiące przejawy formacyjnych systemów opisowych. Są to, idąc za myślą Foucaulta, pęknięcia w dyskursach, zjawiska marginalne, które pojawiały się jako doświadczalne realizacje transcendencji, by następnie zaniknąć i odrodzić się w podobnej formie gdzie indziej, niejednokrotnie bez bezpośredniego połączenia i *continuum* tradycji. Wiązaniem tych zjawisk była sama potrzeba i skłonność człowieka do dociekań na temat natury siebie i rzeczywistości, otrzymana wraz z fenomenem samoświadomości.

W procesie pisania niniejszej pracy celowo nie opierałem się na jednej uspojnającej metodzie opisowej, gdyż takie podejście byłoby destrukcyjne dla prezentowanego, i w swej istocie heteronomicznego, zjawiska. Przedstawiona genealogia transpozycji obecności jest zatem przede wszystkim próbą zbudowania konstelacji, nie zaś rekonstrukcją obiektywnej rzeczywistości historycznej. Przywoływane przeze mnie zjawiska różnych praktyk duchowych i artystycznych, których nośnikami były zmieniające się, częstokroć powracające media, stanowiły szerokie spektrum narzędzi do manipulacji poczuciem obecności wyłaniających płynny i dynamiczny system powiązanych wzajemnie metafor. Wobec ograniczeń tekstu pisanego nie sposób było nieustannie odnosić do siebie kolejnych przykładów – te odniesienia i interpretacje pozostają w tle, dokładając się do wciąż aktualizującego się zasobnika – areatu pryzmatycznego odczytania kolejnych ognisk budowanego na zasadzie kłacza obszaru.

Zjawiska, takie jak iluzoryczne malarstwo antyczne, szamanizm, gnostycyzm czy XIX-wieczny spirytyzm, są wciąż obecne jako rozproszone elementy dyskursu nowomediálnego. Ich elementy zawierają różne tradycje, źródła i historie rozwoju, a także niezliczone wersje indywidualnych odczytań tych zjawisk i idących za tym praktyk. Najaktualniejsza sztuka i praktyka społeczna związana z teleobecnością może, lecz nie musi, zakorzeniać się we wcześniejszych przejawach.

Współczesny artysta i technolog podejmują kolejną z prób zbadania swojego metafizycznego horyzontu za pomocą projektowania i eksplorowania szczególnego rodzaju doświadczeń. W ten sposób na nowo otwierają znany i zarazem okryty tajemnicą rozdział. Wyróżniającym aspektem takiego podejścia jest postulat znoszący teleologiczną więź między źródłem a rezultatem historycznym, eksplikowanym w obszarze językowym, po to, by zwrócić się do form interakcji z technologicznym *praxis* i filozofią empiryczną. Treści poznawcze, budowane w odbiorze sensorycznym we wzajemnym oddziaływaniu z modulującymi je obiektami, stanowią niezgłębione źródła pól interpretacyjnych, co nie pozbawia nas jednocześnie możliwości krytycznej waloryzacji tych zjawisk.

Transpozycje obecności i technologie transmisji znajdują swoją aktualnie najbardziej zaawansowaną formę w systemach teleobecności, które pozwalają

przenosić użytkownika za pomocą transmisji *real-time* do przestrzeni innej niż ta, w której się on znajduje i w którą ma wgląd poprzez swoją audialną, wizualną i/lub generowaną komputerowo reprezentację. Reprezentację taką może stanowić również telerobot – maszyna realizująca ruchy użytkownika i przedłużająca jego zmysły przy użyciu m.in. kamer wideo, mikrofonów, receptorów czuciowych i ruchowych przesyłających dane do haptycznych interfejsów na jego ciele (np. za pomocą *force feedback*). Teleobecność jest przypadkiem szczególnym, gdyż jest najbardziej rozwiniętym konglomeratem technologii transpozycji obecności: transmisji wideo w czasie rzeczywistym, zdalnego sterowania, aspektów wirtualnej rzeczywistości (z całym jej immersyjnym dobrodziejstwem) oraz taktylnych sposobów oddziaływania na odbiorcę. To sprawia, że choć protoformy jej komponentów daje się odszukać w minionych wiekach, to całościową ideę teleobecności jest znacznie trudniej uchwycić, tak jakby sama teleobecność wciąż syntetyzowała się do coraz bardziej złożonych form.

Teleobecność jest rozwijana także ze względu na swoje olbrzymie zastosowanie w sektorze przemysłowym i medycznym: zdalne sterowanie urządzeniami, mechanicznymi modułami maszyn, robotami etc. – od kopalń po stacje kosmiczne – i uobecnianie się lekarzy na odległość podczas trudnych operacji medycznych. Te zakresy są niewątpliwie bardzo interesujące i można by przeprowadzić dzięki nim analizę technologii transpozycji obecności i wątków będących przedmiotem tejże pracy, chciałbym jednak wyodrębnić z całego obszaru badawczego te zastosowania teleobecności, które są autoteliczne, autoreferencyjne, podejmują grę z odbiorcą w swojej czystej, formalnej postaci, zwracając się do sedna i esencji swoich możliwości. Stąd większość podejmowanych przeze mnie współczesnych przykładów będzie pochodziła z obszaru sztuki mediów lub będzie owocem współpracy naukowców, technologów i artystów.

Celem niniejszej książki jest też ukazanie sposobów, w jakie sztuka mediów osiąga zmianę perspektywy podmiotowej, oraz tego, czym *de facto* ta perspektywa jest, na czym polega transpozycja obecności, a także jakie są jej rodzaje. Chciałbym te analizy ukazać w szerszym planie historycznym, posiłkując się przy tym m.in. koncepcją głębokiego czasu Siegfrieda Zielinskiego, nielinearnego rozwoju historycznego, zatowizowanego przez akcydentalne i częstokroć wygasające i nieznanujące kontynuacji rewolucyjne osiągnięcia i rozwiązania. Moje analizy będą przeszukiwać przeszłość, by odnajdywać na przestrzeni wieków charakterystyczne dla nich dążenia do osiągnięcia określonych stanów poznawczych. Historia kultury to historia środków medialnych. Ludzkość przedzierała się przez kolejne epoki, wciąż szukając nowych rozwiązań i narzędzi, a ponadto języków do ich opisu oraz systemów symbolicznych powiązanych z tymi praktykami⁹.

⁹ Zielinski pisze o głębokim czasie medialnych sił przyciągania (*Attraktionen*): „Historia cywilizacji nie postępuje zgodnie z logicznym boskim planem. [...] Historia mediów nie

Dojrzewające przez stulecia media tworzyły nowe lub hybrydyczne zjawiska. Transpozycja obecności jest tu przykładem szerszego oglądu rozwoju dyskursów historycznych.

Perspektywa historyczna oraz analityczna zjawiska transpozycji obecności będzie w rezultacie służyła do konstatacji związanej z przemianami kulturowo-społecznymi. XIX wiek i pojawiające się wówczas różne formy performansów telekinetycznych – trick, fantazmatyczne zjawisko sycące spragnione *sacrum* społeczeństwo, jedno ze zjawisk całej konstelacji paranormalnej panoramy tego stulecia, stało się zarzewiem bardzo charakterystycznego dla tego zjawiska procesu scalania nauki/paranauki, sztuki i technologii. Performanse te mają swoją kontynuację w przestrzeni współczesnych zjawisk sztuki mediów, procesów cyfryzacji oraz mikrostruktur społeczeństwa informacyjnego, kiedy to granice między dziedzinami zaczynają się rozmywać i pracować ze sobą wspólnie w znacznie większym zagęszczeniu i intensywności. Można by powiedzieć, że z jednej strony mamy nową sztukę, która cały czas chce wykonać społeczeństwu iniekcję duchowym pierwiastkiem, z drugiej – olbrzymie ośrodki technologiczne, napędzane funduszami wielkich korporacji branży technologicznej (IT) lub finansowane przez rządy mocarstw, produkujące coraz to nowe „gadżety” służące do transpozycji obecności. Dodatkowo całe to zjawisko próbują opisać z materialistycznej perspektywy naukowcy związani z neuronaukami. Dlatego perspektywa kognitywistyczna będzie uzupełniała tę pracę, rzucając więcej światła na współczesne badania naukowe związane z zagadnieniami zakrzywiania poczucia obecności m.in. u osób nawigujących w wirtualnej przestrzeni czy transmitujących się do innej przestrzeni.

jest odwzorowaniem wszechpotężnej tendencji [rozwoju] od form prymitywnych do coraz to bardziej złożonych. Obecny stan rzeczy nie jest z pewnością najlepszym, jaki można było osiągnąć w sensie Gouldowskiej «ekscelencji». Media są obszarem działań, mających na celu łączenie tego, co rozdzielone” (S. Zielinski, *Archeologia mediów*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 2010, ss. 11–12).