

Roman Konik

Wirtualność jako rehabilitacja iluzji : historia wirtualności : od iluzji do immersji

Diametros nr 21, 78-95

2009

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

Wirtualność jako rehabilitacja iluzji

Roman Konik

Historia wirtualności: od iluzji do immersji

Początków wirtualnej rzeczywistości rozumianej jako sugestywna halucynacja wywołana różnorodnymi środkami symulującymi świat realny należy poszukiwać wraz z powstaniem sztuki. Paradygmat *mimesis* rozumiany jako naśladownictwo jest w pewnym sensie zapowiedzią spełnienia jednej z podstawowych przesłanek, jakie towarzyszą wirtualizacji rzeczywistości. Wirtualność definiować będziemy w kontekście technicznych możliwości niematerialnych nośników falsyfikujących rzeczywistość, jako *modus* przedstawiania mający jak najwierniej kopiować rzeczywistość. Cechą wirtualności będzie zatem polisensoryczność przekazu jak i jego zaawansowany stopień symulacji uzyskany dzięki technicznym możliwościom kreowania iluzji.

Początków tak rozumianej wirtualności należy upatrywać w latach 60. XX wieku. Idea wirtualnej rzeczywistości została zapoczątkowana (w prymitywnej formie w porównaniu z dzisiejszymi osiągnięciami VR) przez Martona Helliga, amerykańskiego artystę, który w 1960 r. skonstruował pewnego rodzaju kapsułę, w której widz mógł oglądać panoramicznie ustawione ekrany mające upodobnić świat przedstawiony na monitorach do świata realnego. Tak skonstruowana „Sensorama” spełniała podstawowy postulat wirtualności – techniczną falsyfikację rzeczywistości. Osiem lat później artyści zafascynowani nowymi możliwościami wirtualizacji pragnęli udoskonalić wynalazek Helliga. Jednym z nich był Ivan Sutherland – specjalista z Massachusetts Institute of Technology – który skonstruował pierwszy hełm z wewnętrznymi panoramicznie ustawionymi ekranami. Tego rodzaju doświadczenia z ideą wirtualnej rzeczywistości w tym okresie wymagały sporych nakładów finansowych, dlatego też późniejsze udoskonalenia przejęły specjalistyczne programy militarne, wykorzystując wirtualną rzeczywistość do symulacji lotów, ćwiczenia zręczności pilotów itd. Przełomowym dla wirtualnej rzeczywistości okazał się rok 1985, kiedy to wyprowadzono z laboratoriów militarnych zdobycze idei wirtualizacji rzeczywistości w potoczny obieg. W roku 1985 Michael McGreevey skonstruował lekki (wcześniejsze hełmy symulujące wirtualność były na tyle ciężkie, że musiały wisieć nad głową widza przypięte stalowymi linami) hełm, wyposażył go ponadto w nowej generacji sensory reagujące na ruch głowy.

Wirtualność jako pewna forma istnienia światów alternatywnych wpisała się w szerszy kontekst, o którym pisał już Marshall McLuhan. Według McLuhana rozwój nowych mediów zmierza w kierunku coraz doskonalszego zastępowania przez urządzenia medialne naszych zmysłów. Jednym z podstawowych paradygmatów określających nowe media będzie zatem ich użycie jako pewna forma przedłużenia naszych zmysłów. Idea wirtualizacji świata za pomocą nowych mediów jest w rzeczywistości kolejnym etapem tego procesu, etapem, który można nazwać penetracją środowiska dotyku. Takie wynalazki jak wirtualna rękawica Laniera, system Ping Body, czy Stimbod firmy Bio-Electronics i Logitronic sprzężony ze specjalnie skonstruowanym kombinezonem mają cechę wspólną – sensory dotyku reagują na wybrane partie mięśni pobudzając ciało, które jest sprzężone z iluzją audiowizualną przedstawioną w prezentacji multimedialnej. Symulowanie dotyku jest jednym z podstawowych wyznaczników wirtualnego *realis*, jest kolejnym krokiem w stronę artystycznego i polisensorycznego doskonalenia paradygmatu *mimesis*. Wirtualna rzeczywistość dała bowiem możliwości wkomponowania kolejnego zmysłu w kontekst naśladownictwa.

Pojęcie wirtualności prowokuje bowiem szereg pytań z zakresu zarówno szczegółowych nauk filozoficznych, jak i zakresu teorii mediów, historii mediów, socjologii a także estetyki obrazu. W kontekście filozoficznym wirtualność może być ujmowana na poziomie ontologicznym, na którym próbuje się odpowiedzieć na szereg pytań związanych z współistnieniem materii i idei, problemem wirtualnego *realis* jako opozycji do świata rzeczywistości czy zagadnień związanych z immaterialnym wymiarem dzieł sztuki multimedialnej. Fenomen wirtualności każe też na nowo zredefiniować podstawowe kategorie epistemologiczne, szczególnie aparatu percepcyjnego, który w kontekście kategorii immersyjności¹ znalazł się w zupełnie nowej sytuacji niespotykanej dotychczas (idea tzw. „pomieszania epistemologicznego” w kontakcie ze strukturami immersyjnymi). Nowa forma prezentacji komunikacyjnej i artystycznej odrzuca podstawowe narzędzia percepcji zmysłowej na rzecz poznania *via electronica*. Tego rodzaju *modus* percepcyjny rezygnuje z bezpośredniej naoczności jako układu centralnego w naszym poznaniu, przenosząc środek ciężkości na rzecz iluzyjności stworzonej przez nowomedialne układy odniesień. Problem wirtualności na nowo każe zdefiniować także

¹ Michael Heim definiuje immersję w *Metaphysics of Virtual Reality* jako: „Ważny składnik systemów rzeczywistości wirtualnej. Wirtualne środowisko zanurza użytkownika w przestrzeni dźwiękowej i obrazowej. Immersja tworzy poczucie bycia obecnym w wirtualnym świecie, poczucie, że możemy przekroczyć nasze fizyczne ograniczenia. Sposób w jaki poczucie obecności i immersji jednocześnie przenikają się – pozostaje otwartym pytaniem badań nad rzeczywistością wirtualną”. Por: Heim [1995] s. 127.

podstawowe zagadnienia etyczne oscylujące wokół takich terminów jak: tożsamość, identyfikacja, czy etyczno-aksjologiczny wymiar komunikacji elektronicznej. Kryzys tożsamości związany jest w tym wypadku z całkowitą reorientacją modalności oglądu świata. Tradycja przedwirtualna dawała twarde podstawy rozdziału świata realnego i sztucznego, wraz z nadejściem fenomenu wirtualności ten tradycyjny model został mocno zachwiany (lub jak w przypadku immersji całkowicie wyparty na rzecz fikcji, która zastąpiła rzeczywistość). Niewątpliwie wkroczenie idei wirtualności nie tylko w struktury paraartystyczne, ale także w świat komunikacji, spowodowało pewną rewalidację podstawowych struktur traktowanych jako binarne (prawda – fałsz, reprezentacja – symulacja rozumiana jako pozór itd.). Dlatego coraz częściej (nie tylko na gruncie estetyki) pojawiają się pytania o to, czy faktycznie nasza rzeczywistość w coraz większym stopniu jest konstruowana w oparciu o struktury, które nie odsyłają do realnie istniejących obiektów?

Trafnie zauważa Marta Piotrowska, że przedwirtualny człowiek wpisany był „w pojęcie świata stabilnego, którego stałość i porządek zagwarantowany był silną pozycją podmiotu, którego centrum znajdowało swój początek i koniec w oku, gwarantującym poznanie i doświadczenie”². Wraz z nadejściem wirtualności dotychczasowe ujmowanie podmiotowości staje się wysoce problematyczne i nieadekwatne do zmian jakie niosą z sobą zmiany spowodowane wirtualizacją. W kontekście wirtualizacji naszej kultury należałoby raczej używać terminu płynnych tożsamości (zaproponowanego przez R.W. Kluszczyńskiego³) Wirtualność powoduje też nowe otwarcie estetyczne, wskazując na zupełnie nową sytuację artystyczną w kontekście sztuki nowych mediów, z zupełnie nową identyfikacją twórcy, odbiorcy i samego dzieła sztuki. Retoryka traktowania mediów jako idei wspomagania ciała i umysłu przez zewnętrzne technologie została po latach wzbogacona o wątki aksjologiczne sygnalizujące pewną utratę tożsamości, pewne zatarcie indywiduum, pewien powrót do wcześniejszej fazy umasowienia kultury. Technologie komputerowe niewątpliwie zmierzają do pewnej idei wspólnej tożsamości oraz zrzeczenia się kontaktów tradycyjnymi metodami na rzecz transmisji danych przez sieci neuronowe. Wizja dominacji kontaktów wirtualnych nad realnymi wprowadza pewien dysonans ontologiczny. Nowe możliwości, jakie dają wirtualne światy konstruowane przez komputery nowej generacji dają też możliwość przeniesienia siebie w struktury zupełnie nowe, zniesiona zostaje wielowiekowa tradycja istnienia i tożsamości biologicznej. Globalna wioska wieszczona

² Piotrowska [2005] s. 120.

³ Por. Kluszczyński [2002] s. 43.

przez McLuhana jest niczym innym jak próbą konstrukcji wirtualnego społeczeństwa, które zrywa z tradycją kartezjańskiego dychotomicznego podziału na umysł i ciało proponując w zamian transponowanie całej struktury osobowościowej w wirtualną przestrzeń. Owa duplikacja rzeczywistości jest niewątpliwie związana z momentem usieciowienia zarówno umysłu jak i ciała ludzkiego.

Próby definicji wirtualnej rzeczywistości

Współcześnie potoczne ujęcie wirtualnej rzeczywistości jest na tyle rozbieżne i wieloznaczne, że oscyluje między tym wszystkim, co nie legitymizuje się statusem istnienia materialnego, a danymi zawartymi w pamięci komputera, które możemy wywołać na ekranie. Strategie interpretacji zjawiska są na tyle rozbieżne, że pojęciu wirtualności przypisuje się także różnego rodzaju czynności takie jak: nawigowanie po sieci, uczestnictwo w projektach multimedialnych, czy udział w grach komputerowych. Wirtualność jest też wieloznacznie definiowana na bazie nauki o mediach, postrzega się ją jako strukturę opozycyjną wobec rzeczywistości lub model potencjalnie istniejący, uzupełniający lub wspomagający rzeczywistość. Jednym z podstawowych terminów, jakimi się określa globalną sieć Internetu jest także wirtualność. Wirtualność jest też postrzegana jako pewna forma halucynacji, wywołana przez technologie komputerowe, forma halucynacji, która angażuje nasze zmysły na wielu poziomach (np. poprzez specjalne oprzyrządowanie – trójwymiarowy obraz, słuchawki imitujące dźwięki przestrzenne itd.). Tak rozumiana wirtualność jest traktowana jako pewna ewolucja związana z artystycznym paradygmatem *mimesis*, świat sztuki zdobywając nowe możliwości techniczne jest w stanie coraz wierniej kopiować naturę, lub zbliżać się do jej wiernej symulacji. Nowe media są w tak rozumianej koncepcji wirtualności kolejnym krokiem w zdobywaniu coraz doskonalszych i bardziej zaawansowanych praktyk mimetycznych. Wirtualna rzeczywistość traktowana jest też jako *modus operandi* współczesnych technik komputerowych, *modus* na tyle ważny, co konkurencyjny wobec rzeczywistości, gdyż do złudzenia imituje świat realny, z jego wrażeniami, odbiorem, doświadczeniami. Dlatego też jednym z podstawowych celów wirtualnej rzeczywistości jest wytwarzanie iluzji obecności w cyfrowo wykreowanych przestrzeniach, iluzji wzorowanej na świecie rzeczywistym.

Tak więc najogólniej pojęcie wirtualności tłumaczy się jako generowanie interaktywnych środowisk przez komputery najnowszej generacji. Drugim ważnym elementem jest tu zachowanie interaktora pobudzonego iluzyjnymi technikami generowania wirtualności. Zarówno aspekt techniczny jak i osobowościowy wzajemnie na siebie oddziałują, sama interaktywność odbiorcy nie jest wystarczająca do tego, by zaistniała wirtualna przestrzeń, musi być ona sprzężona z możliwo-

ściami technicznymi. Wzajemnie sprzężona struktura techniczna z warunkami technicznymi daje pseudonaturalne środowisko, które określić możemy wirtualnym. Na wirtualność składać się zatem będą takie atrybuty jak: digitalność przekazu, jego struktura immersyjna, polisensoryczność zakładająca interaktywność odbiorcy. Definicja ta jest definicją obejmującą zarówno techniki iluzyjnej grafiki komputerowej jak i filmy montowane w formatach VR, VRML. Wirtualność jest tu rozumiana jako swoisty rodzaj przekazu, który jest ulokowany jedynie w przestrzeni cyfrowej, a co za tym idzie, całkowicie pozbawiony sfery materialnej. Należy też pamiętać, że sam paradygmat audiowizualności nie jest wystarczającą przesłanką ku temu, by przekaz nazwać wirtualnym, brakuje bowiem warunku *sine qua non* wirtualności – immersji. Audiowizualny przekaz (kino, telewizja) polisensoryczność wypełnia jedynie na dwu poziomach – wzrokowym i wizualnym, tworząc *de facto* barierę dystansu. Dopiero immersyjność przekazu angażująca odbiorcę na niemal wszystkich poziomach percepcyjnych może zdecydować o wirtualności. Analogiczną definicję wirtualności proponuje Antoni Porczak ujmując ją „jako przystosowaną do transformowania przez użytkownika w czasie realnym rzeczywistością symulowaną, w której poruszać się może (w pewnym sensie) i cieleśnie i mentalnie (wielozmysłowo: kinestetyka, widzenie, słyszenie, dotyk) śledząc natychmiast efekty własnych oddziaływań na środowisko”⁴. Warto też zaznaczyć, że pojawiający się przy okazji definiowania pojęcia wirtualności termin teleobecność ma inne znaczenie w mediach tradycyjnych, których główną platformą prezentacji jest ekran niż w przypadku wirtualności. Telewizja czy kino definiowane w kontekście teleobecności zakłada pewną przestrzeń narracji zamkniętą ekranem, na tyle statyczną, że stwarza to dystans, który jest przełamany w przypadku wirtualności. Fenomen immersji towarzyszący wirtualności znosi granice między ekranem a obserwatorem, który jest w stanie wykonywać podczas oglądania ekranu inne czynności, wirtualność monopolizuje wszelkie czynności interaktora, poprzez zanurzenie w sztucznie generowanym świecie pochłania całkowicie zdolność percepcyjną, przekreślając całkowicie możliwość bilokacji percepcyjnej. Świat zewnętrzny w teleobecności jest obecny, w przypadku wirtualnego doświadczenia jest całkowicie odcięty.

By uporządkować pewną wieloznaczność definicyjną należy się przyjrzeć, na jakich poziomach próbuje ujmować się wirtualność. Termin wirtualność współcześnie funkcjonuje przynajmniej na trzech poziomach: w znaczeniu informatyczno-technicznym (terminologia związana z technologią informacyjną, związaną z matematycznymi modelami cyfrowymi), filozoficznym (badającym struktury on-

⁴ Porczak [2005] s. 30.

tologiczne wirtualnych projektów jako światów możliwych, a także badającym problemy estetyczne i epistemologiczne), i ogólnym (w pojęciu ogólnym wirtualność oznacza to, co nierzeczywiste, nieistniejące, iluzoryczne, wyobrażone, możliwe, sztuczne, stworzone przez symulacje komputerowe – pojęcie wirtualności w pojęciu ogólnym przeciwstawiane jest często pojęciu rzeczywistości). Potoczne rozumienie wirtualności jako pewnej opozycji do rzeczywistości jest wysoce dyskusyjne, gdyż zachowanie interaktora jest jak najbardziej rzeczywiste, sztuczna pozostaje technicznie generowana rzeczywistość, pseudoświat w którym bytuje. Z punktu widzenia teorii nowych mediów niezmiernie ważnym elementem analizy jest próba ujęcia fenomenu wirtualności poprzez pryzmat ontologiczny, epistemologiczny i estetyczny. Tak zarysowana perspektywa trójpoziomowej analizy daje ogromny potencjał analityczny wzbogacając i rozszerzając pojęcie wirtualności, tego rodzaju analiza wykracza znacznie ponad sferę informatyczno-prezentacyjną. Te trzy poziomy analizy nie wyczerpują spektrum wirtualności są jednak reprezentatywne dla analizy teorii nowych mediów.

Wirtualność w ujęciu ontologicznym

Wirtualność wpisuje się w kontekst spekulacji filozoficznej, która posiada wielowiekową tradycję związaną z powątpiewaniem we wiarygodność docierających do nas bodźców zmysłowych. Już w paroli jaskini u Platona realny świat zaklasyfikowany został jako wtórny wobec świata Prawdy, Kartezjusz świat postrzegany zmysłowo sytuuje w świecie pozoru, demon zwodziciel specjalnie nas mami co do prawdziwości jego poznania, Kant wadę czystego rozumu sytuuje w tzw. pozorze transcendentalem, czyli naturalnej predyspozycji intelektu do tworzenia metafizyki, co z kolei prowadzi do wielu sprzeczności i nieporozumień w podziale świata na realny i wyobrażalny, na powiązanie świata idei z przedmiotami⁵. Kant wyodrębniając z aparatu poznawczego specyficzną władzę poznawczą zwaną wyobraźnią dzieli ją na wyobraźnię transcendentalną i wyobraźnię twórczą – traktując tę drugą jako władzę estetyczną. Kantowska władza estetyczna ujmowana jest jako specyficzna władza poznawcza, która tworzy z chaotycznego materiału empirycznego pewnego rodzaju idee, jest więc mentalną reprezentacją bez jej aktualnej reprezentacji.⁶ Andrzej Lorenz analizując kategorię wyobraźni u Kanta nazywa ją wprost rzeczywistością wirtualną⁷. Kant analizując pojęcie „wirtualności” stawia fundamentalne pytanie z punktu widzenia ontologii: jak

⁵ Por. Kant [1957] A 6444, B 672.

⁶ Ibid., B 103.

⁷ Lorenz [2005] s. 91.

możliwe jest przejście z porządku wyobrażeniowego w porządek realny. Porządek wirtualny nie jest pierwotny dla porządku realnego, jest dla Kanta raczej jego odpowiednikiem⁸. Trafnie zauważa też Mariola Sułkowska, iż „historyczna analiza pokazuje, że wirtualność jest terminem pierwotnie ontologicznym. U Arystotelesa «wirtualny» był ekwiwalentem «potencjalnego». Tę jedno-jednoznaczność relację uwypuklił i zdychtomizował św. Tomasz, stosując oba terminy synonimicznie”⁹. Analizę wirtualności w kontekście ontologicznym należy rozpocząć od wskazania na pewną genezę historyczną jaką posiada idea wirtualności w filozofii. Jest to związane z próbą analiz światów możliwych, próbą definicji rzeczywistości i sfery wirtualnej generowanej bądź to przez świat sztuki, świat techniki czy przez nasz umysł. Tego rodzaju analizy prowadzone są na gruncie filozofii wraz z szeroko rozumianą wirtualizacją rzeczywistości. Tacy filozofowie jak J. Baudrillard, J.-F. Lyotard, J. Derrida, U. Eco, R. Rorty, L. Manovich, G. Vattimo wprowadzili w obręb filozofii wirtualność jako kategorię ontologiczną. Wirtualizacja rzeczywistości wymusiła na tych filozofach redefinicję wielowiekowej tradycji filozoficznej opartej na kategoriach identity, podobieństwa, kopii, oryginału czy analogii. Wirtualność zniósła dystynkcję między sferą *realis* a *virtualis*, między prawdą a pozorem, struktury nowomediacyjne wymusiły zniesienie demarkacji między kopią a oryginałem. Najbardziej radykalnie postrzega tę zmianę R. Rorty twierdząc, że dzięki wirtualizacji rzeczywistości wpadliśmy w pułapkę epistemologiczną, która wieszczy kres filozofii, gdyż upadły bezpowrotnie konstytutywne kategorie tradycji filozoficznej, takie jak: esencja czy prawda¹⁰. Jak zauważa Łukasz Zaorski-Sikora „tak widziany świat jawi się zatem jako świat pozorów, świat symulaków, w którym kopie stają się jedyną realnością”¹¹.

Nowe media wzmocniły te wątpliwości, wskazując raczej na niestabilność bytu, który prawomocnie nie może być analizowany tylko w oparciu o zmysły. Nowe media wraz z ideą wirtualności wzmocniły kartezjańskie metodyczne zwątpienie w bodźce zmysłowe. Wzmocniły platoński dualizm na świat postrzegany zmysłami jako świat matrycy i świat idealny. Jan Hudzik zauważa: „(...) rozłam między myślą a rzeczą został przypieczętowany następnie za sprawą Kartezjusza i jego następców, w tym zwłaszcza Hume’a, który w duchu ockhamowskim związek ten określił jako *habit* – przyzwyczajenie, nawyk. Hume nawołuje do tego, abyśmy się otrząsnęli z – nazwijmy to tak – arystotelesowskiej ufności wobec

⁸ Por. Kant [1999].

⁹ Sułkowska [2005] s. 102.

¹⁰ Por. Rorty [1996] s. 137.

¹¹ Sikora-Zaorski [2005] s. 75.

świadczenia zmysłów, abyśmy przeciwstawiali się przyrodzonym instynktom pierwotnym lub wzięli z nim rozbrać¹².

Wzmocnienie roli obrazu i jego specjalnego znaczenia w kulturze upatrywać też można w „ockhamowskiej infekcji”, czyli radykalnym oddzieleniu teorii myśli od teorii bytu. Od tego momentu filozofia na różne sposoby stara się omawiać i analizować mentalne wymiary symulacji, które są pochodną zerwania więzi między myślą a niezależną od niej rzeczywistością. W zachodniej filozofii Martin Heidegger poprzez dystynkcję bycia i bytu wzmocnił dychotomię ockhamowską, wprowadzając filozofię zachodnią w obszar interpretacji obrazu oderwanego od bytu, oraz zwrócił uwagę na reorientację w źródłowości samego poznania. Stanowisko Hume’a opierające poznanie na przedstawieniu-obrazie zastąpione zostanie charakterystycznym doświadczeniem postheideggerowskim – doświadczeniem nicości.

Podstawowym pytaniem jakie należy postawić na wstępie jest kwestia definicji wirtualności w kontekście ontologii. Najczęściej przyjmowaną metodologią przy tego rodzaju zabiegach jest ustawienie ontologicznej struktury na zasadzie wykluczających się przeciwieństw: wirtualności i realności. Wirtualność jest tu rozumiana jako niezależna struktura opozycyjna wobec rzeczywistości dostępnej zmysłowo w potocznym doświadczeniu. Strukturą sztucznie przywołaną za pomocą uniwersalnej metasymulacji medialnej, jaką jest komputer, będzie tu rzeczywistość wirtualna. Jednak formułowanie definicji w oparciu o tego rodzaju *compositio oppositorum* może być mylne, może bowiem wykluczyć wzajemne korelacje dwu poziomów istnień. Jak zauważa Krystyna Wilkoszewska, „sieci relacji zachodzących między realnością a wirtualnością cechuje jakość transwersalności, sprawia, że obie domeny intensywnie oddziałują na siebie. Pojawienie się światów wirtualnych nie oznacza po prostu «dodatku» do rzeczywistości, lecz jej przekształcenie; jest to proces dynamiczny, gdy wirtualne modyfikuje realne, a to, co realne kształtuje to, co wirtualne¹³. Jednak nie należy też zapominać, że wirtualna rzeczywistość nie musi być symulacją rzeczywistości realnej, może powoływać do życia całkowicie abstrakcyjne konstrukty, może dekomponować dowolne fragmenty rzeczywistości powołując do wirtualnego istnienia rzeczy nie mające reprezentacji w rzeczywistości, posiadające natomiast wszelki pozór rzeczy istniejących realnie (jak na przykład w estetyce 3D).

W znaczeniu ontologicznym pojęcie wirtualności oznacza to, co istnieje potencjalnie, istnieje tylko jako pewna forma zapisu cyfrowego bez konkretnej aktu-

¹² Hudzik [2005] s. 43.

¹³ Wilkoszewska [2006] s. 9.

alizacji w materii, bez materialnego spełnienia. W sensie filozoficznym w odróżnieniu od sensu ogólnego wirtualność należałoby traktować jako część rzeczywistości (rzeczywistości) a nie jej zaprzeczenie. W terminologii filozoficznej wirtualność nie może kontrastować z rzeczywistością. Jak zauważa P. Lévy w filozoficznym sensie „wirtualność” zawiera pewną klasę tendencji, sił i problemów, które mają intencję bycia rozwiązanymi, gdy staną się realne. W tym ujęciu „wirtualność” oznacza, że dana rzecz istnieje potencjalnie, ale nie aktualnie, istnieje bez „bycia” obecnym¹⁴. G. Deleuze fenomen wirtualności postrzega w kontekście struktury otwartej na Różnicę. Dla Deleuze’a „to co wirtualne nie przeciwstawia się temu, co rzeczywiste, lecz jedynie temu, co aktualne. To, co wirtualne, posiada pełną realność jako wirtualne”¹⁵.

Jednym z ciekawszych aspektów filozoficznych dotyczących funkcjonowania nowych mediów jest wskazanie na konsekwencje ontologiczne, jakie wynikają z intensywnego obcowania szczególnie ze światem komputerów. Na temat rozbitcia modelu ontologicznego przez nowe media pisał już Marshall McLuhan, który wskazywał, że jednym z podstawowych funkcji nowych mediów jest ich zdolność do przedłużania zarówno funkcji psychicznych jak i fizycznych. Media traktował McLuhan jako nowe formy protez, coraz doskonalszych narzędzi percepcyjnych zastępujących naturalne zmysły. Środowisko elektroniczne jest dla McLuhana wprost przedłużeniem ośrodka nerwowego człowieka¹⁶. Poprzez nowe media dokonuje się więc swoista eksternizacja umysłu. Współczesne systemy symulacji światów możliwych (np. rękawica wirtualna Jarona Laniera) przełamały już granice metaforycznego przeniesienia zarówno umysłu, ale i ciała na struktury wirtualne. Jak zauważa Piotr Zawojski doszliśmy do momentu, gdzie znaleźliśmy „medium pozwalającego na faktyczne, a nie tylko metaforyczne, «udostępnianie» własnego ciała w przestrzeni publicznej”¹⁷. Kartezjański dualizm zostaje przełamany w kontekście nowych technologii, nasze ciało za ich pomocą zostaje, używając terminologii McLuhana, przedłużone i wyposażone w zupełnie nowe narzędzia, za pomocą narzędzi symulujących wirtualną rzeczywistość zostaje wpisane w kontekst technologiczny, w skład którego wchodzi zupełnie nowe możliwości (na przykład sensorycznego kontaktu z innymi osobami). Komputer funkcjonujący w sieci i wyposażony w aparaturę symulacyjną nie jest już tylko kolejnym medium wymiany informacji, jest narzędziem pozwalającym obok wymiany infor-

¹⁴ Lévy [1996] s. 23.

¹⁵ Deleuze [1997] s. 294.

¹⁶ McLuhan [1967] s. 26, 40.

¹⁷ Zawojski [2000].

macji na fizyczny kontakt z innymi użytkownikami sieci. W pewnym sensie można struktury sieci nazwać równoległym systemem nerwowym, w którego kontekst wpisują się poszczególni użytkownicy sieci. Nie sposób tu przywołać (w pewnym sensie profetycznych) koncepcji Marhalla MacLuhana, który na wiele lat przed wynalazkiem Laniera antycypował kierunek rozwoju nowych mediów ujmując je, jako przedłużenie naszego układu nerwowego. Za pomocą nowych technologii użytkownicy znaleźli się w zupełnie odmiennej sytuacji zarówno komunikacyjnej jak i odmiennej sytuacji ontologicznej. Nowe technologie stają się coraz bardziej naturalnym środowiskiem człowieka, wpisując się w szerszą platformę nie tylko idei komunikacji, ale także w kontekst postrzegania, analizowania, hierarchizowania, oceny i wartościowania świata. Nowe media stają się jednym z podstawowych narzędzi percepcyjnych, w jakie wyposażony jest człowiek współczesny. W pewnym sensie bycie współczesnego człowieka w świecie definiują nowe technologie. Technika przestała być czymś zewnętrznym dla człowieka, pewnym narzędziem upraszczającym wiele czynności. Technika przeszła granicę, za którą pretenduje już do naturalnego środowiska i części aparatu percepcyjnego, staje się nieodłącznym elementem *homo electronicus*. Proces ten jest wzmocniony współczesnymi tendencjami w filozofii, gdzie jak zauważa Jan Hudzik, „uwolniona od metafizycznego kaftana bezpieczeństwa nowoczesna rzeczywistość stawia więc na lekkość bytu, zmienia się w mentalne przedstawienie, które tworzy naturalne środowisko (...), ta rzeczywistość jest obiektem poznania, w którym nad momentem recepcji dominuje podmiotowa aktywność. Wszystko, co jest przedmiotem ludzkich wyborów i decyzji, domaga się dlatego też interpretacji”¹⁸.

W kontekście ontologicznym możliwości jakie daje nam komputer zmierzają ewidentnie w stronę generowania światów alternatywnych. Z punktu widzenia filozofii koncepcja światów alternatywnych podjęta już była w spekulacji platońskiej¹⁹ odnaleźć ją też możemy w niektórych aspektach estetycznych analizujących stosunek narracji do rzeczywistości w literaturze czy stosunek fikcji artystycznej do prawdy. Jednak dopiero możliwości immersyjne, jakie stworzyły narzędzia nowomediálne ufundowały skrajny realizm modalny znoszący dychotomię między rzeczywistością a *realis* wirtualnym. Zniesienie tej dystynkcji bazuje na definicji rzeczywistości rozumianej jako aktualne bytowanie stanu, w którym się znajdujemy. Zwolennikiem tak okazjonalnie rozumianej rzeczywistości jest Dawid Lewis. Podstawowy atrybut rzeczywistości, jakim jest aktualność w filozofii Dawida Lewisa posiada charakter okazjonalny uzależniony od takich substytutów

¹⁸ Hudzik [2005] s. 62.

¹⁹ Por. Jaskóła [2000] s. 34.

jak odczuwanie, postrzeganie, ocena, analiza itd.²⁰ Wirtualność jako kategoria ontologiczna w filozofii bywa też analizowana w kategoriach wyprzedzenia substancji przez myśl. Łukasz Zaorski-Sikora zauważa: „rozwój najnowszych technologii powoduje odrealnienie przynajmniej niektórych kategorii naszego świata. Umożliwia to na przykład przeprowadzenie symulacji komputerowych, które pozwalają na wypróbowanie (poza rzeczywistością) możliwości rozwiązań myślowych, ponieważ przeprowadzenie odpowiednich testów w rzeczywistości byłoby zbyt ryzykowne, czy wręcz niemożliwe. Symulacja komputerowa za pomocą maszyny potwierdza zatem w obrębie myśli coś, co nie istnieje w świecie rzeczywistym. Nie jest to jednak wszak niczym innym niż wyprzedzeniem substancji przez myśl”²¹.

Wirtualność w ujęciu epistemologicznym

Wielu teoretyków nowych mediów upatruje początek wirtualności w ujęciu filozoficznym już w platońskiej alegorii jaskini. Jednak należy pamiętać, że Platońska wizja rzeczywistości radykalnie separowała oryginał (ideę) od odbicia (świat dostępny zmysłom) supremując wyraźnie oryginał. Dlatego wszelkie współczesne tendencje reprezentowania rzeczywistości przez środowiska wirtualne stoją w oczywisty sposób w opozycji do interpretacji wizji poznania u Platona, gdzie głównym postulatem było oderwanie rzeczywistości od odbicia, idei od obrazu. Platon wprowadzając dystynkcje sposobów naśladowania na podobizny i złudne wyglądy wyraźnie określił, w jaki sposób ujmuje wszelkie próby naśladownictwa²². Dystynkcja ta posiada u Platona obok rozróżnienia ontologicznego przede wszystkim podłoże aksjologiczne. Dobre iluzje to te, które zakorzenione są istotowo w idei a więc ukazują wewnętrzną istotę idei, zaś złe iluzje to te, które implikują kalkę, czyli odsyłają do rzeczywistości, pokazując iluzję kopii. Stanowisko platońskie stanowczo domaga się usunięcia złych iluzji, jako szkodliwych i wzmacniających złe wyobrażenie o świecie. Iluzje te są zdegenerowaną próbą reprezentacji, którą należy zastąpić raczej przez ideę podobieństwa. Dlatego też w kontekście idei wirtualności stanowisko platońskie supremuje reprezentację podobieństw nad ideą iluzji świata rzeczywistego. Platońska aksjologiczna aplikacja rozumienia idei wirtualności domaga się powiązania naśladownictwa ze światem idei a nie rzeczywistości, jest więc wyraźnie opozycyjna do współczesnych tendencji estetycznych w nowych mediach, gdzie wirtualność dąży do immersyjno-

²⁰ Por. Lewis [1990] s. 127, 135.

²¹ Sikora-Zaorski [2005] s. 82.

²² Platon [20002] 235 D-E, 236 B-C, s. 32, 33.

ści, do zatarcia różnicy między światem rzeczywistym a reprezentacją wirtualną. W pewnym sensie cała idea twórczości artystycznej opartej o paradygmat *mimesis* jest walką z aplikacjami platońskimi. Idea wirtualności w kontekście nowych mediów (czyli egzystencji skopiowanej) stoi w dużo większej opozycji do propozycji platońskich, jest bowiem wzmocnieniem złych iluzji. Trafnie zauważa zatem Jan Hudzik: „niemal wszystkie aspekty życia odbiorców dzisiejszych mediów (szczególnie elektronicznych) – moralne, społeczne, polityczne, artystyczne, komunikacyjne – stają się coraz bardziej już nie tylko symboliczne, ile raczej symulakryczne”²³.

Podobnie pojawienie się omawianych przez J. Baudrillarda simulacrów w sferze kultury wizualnej należy upatrywać dużo wcześniej niż pojawienie się na scenie artystycznej i komunikacyjnej nowych mediów. Zerwanie tradycji artystycznej, które nastąpiło na początku XX wieku za sprawą ruchów awangardowych, związane było z odrzuceniem wielowiekowej tradycji operowania sztuką w oparciu o twardy paradygmat *mimesis*. Posiadało to konsekwencje natury epistemologicznej. Wielowiekowa tradycja mimetycznej sztuki wykształciła przekonanie, że zmysł oka jest tożsamy z dochodzeniem do prawdy, z poznawaniem rzeczywistości, że prowadzi do wnętrza bytu. Nie bez powodu Leonardo da Vinci przypisywał sztukom wizualnym (szczególnie malarstwu) największą wartość, która wynikała głównie z cech naśladowczych i poznawczych. „Oko (...) jest główną drogą, na której zmysł wspólny może najobficiej i najwspanialej podziwiać nieskończone dzieła natury”²⁴. Odrzucenie paradygmatu imitacyjnego przez artystów awangardowych zdekomponowało nie tylko istniejące struktury artystyczne i estetyczne, spowodowało też znaczne osłabienie cech poznawczych sztuki. Sztuka od awangardy nie reprezentuje już cech poznawczych bytu, gdyż zostało zerwane powiązanie samej sztuki z bytem. Oczywiście proces ten został wzmocniony przez nowe media, które za pomocą niespotykanych dotychczas możliwości warsztatowo-prezentacyjnych nie musi już reprezentować rzeczywistości, uzupełniać jej lub naśladować, może tworzyć rzeczywistości alternatywne wyzute całkowicie z atrybutu imitacyjnego i zakotwiczenia ontycznego w twardej *realis*.

Wirtualizacja rzeczywistości spowodowała też destabilizację tradycyjnych definicji prawdy w kontekście dzieła artystycznego. Wirtualność z projekcją światów możliwych (noszących wszelkie znamiona rzeczywistości na poziomie zmysłowym) rozbiła całościową wizję świata omawianego z różnych poziomów ob-

²³ Hudzik [2005] s. 68.

²⁴ Vinci [2002] s. 173.

serwacji. W kontekście wirtualnych światów – jak zauważa J. Hudzik: „świat właściwie nie istnieje jako jeden, całościowy, spójny, gotowy system znaczeń. Można tu raczej mówić, że istnieje – jak chce np. Nelson Godman – wiele światów, które są przez nas tworzone na wiele sposobów. Nie są to żadne możliwości kontrfaktycznego abstrakcyjnego świata, lecz nasze faktyczne percepcje, ekspresje, opisy naukowe lub artystyczne, pojęcia lub obrazy. Traktowanie jako realnego tylko jednego z tych światów, który znamy na co dzień, jest jedynie sprawą przyzwyczajenia”²⁵.

Wirtualność w ujęciu estetycznym (egzystencja skopiowana – czyli brak bezpieczeństwa ontologicznego)

Wirtualność w sensie estetycznym przyniosła przede wszystkim zmianę znaczeniową obrazu. Posiada to głębokie implikacje kulturowe, semiologiczne i przede wszystkim estetyczne. Epoka Wielkiej Symulacji wywołanej strukturami nowomediálnymi osłabiła wszelkie struktury referencyjne. Osłabiając moc dotychczasowych demarkacji w sztuce na rzecz i jego reprezentację wzmocniła jednocześnie znaczenie systemów znakowych w kulturze, które dzięki nowym mediom weszły w zupełnie nową fazę funkcjonowania. Uniwersalna maszyna medialna jaką jest komputer osobisty, jest tu rozumiana przede wszystkim jako maszyna znakotwórcza. Już z wynalazkiem fotografii wzmocniony został charakter wizualny, natomiast wraz z powszechnym użyciem komputerów osobistych podstawowym interfejsem naszej kultury stał się ekran, za pomocą którego kontaktujemy się ze światem zewnętrznym (czy jest to ekran komputera, telefonu komórkowego czy ekran telewizyjny). Tak przedstawiony świat zasadniczo różni się od tradycyjnego postrzegania bez pomocy protezy elektronicznej, różni się przede wszystkim tym, że jest wyjątkowo podatny na różnego rodzaju ingerencje, modyfikacje, zmiany, wymyka się także wszelkim binarnym próbom podziału na kopię i oryginał. W sferze estetycznej różni się przede wszystkim tym, że wyparł i zmarginalizował przedmiot sztuki, przekształcając go w przedmiot – obraz. Jego racjonalność jest całkowicie zdeterminowana przez użycie nowomediálnych środków obrazowania, jest więc czymś zgoła zupełnie różnym niż postrzeganie rzeczy jedynie za pomocą zmysłów. Nad wyraz trafnym określeniem takiego stanu rzeczy jest nazwanie go kulturą reprezentacji.

²⁵ Hudzik [2005] s. 49.

Wirtualność – zanik podziału na twórcę i odbiorcę

Odbiorca (a raczej interaktor lub współkreator) za pomocą wirtualnej rzeczywistości wchodzi w bezpośredni kontakt z symulowanym światem. Dzięki polisensorycznemu przekazowi może dotykać przedmioty, przenosić je, ingerować aktywnie w fikcyjny świat. W doświadczeniu wirtualnej rzeczywistości zostaje zatem przełamana wielowiekowa tradycja jednokierunkowego spojrzenia, jednokierunkowej transmisji: od autora do odbiorcy, zostaje przełamana wielowiekowa tradycja dzieła sztuki jako zamkniętej struktury, skończonej całości, komplementarnego przesłania. Wirtualna rzeczywistość przełamuje też statyczny punkt widzenia i obserwacji – zastąpione zostaje to kamerą sprzężoną z okiem oglądającego (wirtualny hełm spina w całość wzrok z przestrzennymi ekranami, reagując na ruchy głowy), oko zostaje zastąpione kamerą, następuje proces eliminacji zmysłów i zastępowania ich technologicznymi symulatorami. W projekcie wirtualnej rzeczywistości przekroczony zostaje postulat Marshalla McLuhana o mediach jako przedłużaniu naszych zmysłów, są one już nie tyle przedłużaniem naszego aparatu zmysłowego, możemy mówić o procesie wypierania i zastępowania²⁶. Jak zauważa Martin Jay w wirtualnej rzeczywistości następuje odrzucenie wielowiekowej tradycji władzy wzroku na rzecz symulacji komputerowej²⁷. Tego rodzaju zmiany nie są ograniczone jedynie do zmysłu wzroku i dotyku, symulatory wirtualnej rzeczywistości naśladują naturalne dźwięki, jakie towarzyszą różnego rodzaju czynnościom (wzmoczonemu wysiłkowi towarzyszą odgłosy przyspieszonego oddechu, ciężkie przedmioty wydają metaliczne dźwięki, otaczające środowisko audialne nie odbiega od rzeczywistego). Dlatego też wirtualna rzeczywistość winna być ujmowana jako pewna całość angażująca wszystkie zmysły. Jak zauważa Piotr Zawojski w wirtualnej rzeczywistości mamy do czynienia z pewnym złamaniem prymatu „okocentryczności”. „«Okocentryzm» siłą rzeczy zostaje podważony, a ikonolatryczne zachwyty nad dominacją obrazu w kulturze współczesnej tracą, w pewnym sensie, swój punkt oparcia; do tego dochodzi kłopot z

²⁶ William Dobbelle z Dobbelle Institute w Nowym Jorku opracował sztuczne siatkówki oka podłączone do nerwu wzrokowego. Komputer przetwarza sygnały i przekazuje je do 68 platynowych elektrod wszczepionych bezpośrednio do mózgowego ośrodka wzroku. W Dobbelle Institute w Nowym Jorku trwają prace nad testowaniem implantów, które spełniałyby zadanie mechanicznych magazynów pamięci (neurony, które w ludzkim mózgu odpowiadają za tworzenie się śladów pamięciowych). John Pezaris i Clay Reid z Uniwersytetu w Durham pracują nad testami elektrod w bocznej części jądra kolankowatego wzgórza, (miejscu przełączenia między włóknami nerwowymi, którymi płyną impulsy z siatkówki oka do obszarów odpowiedzialnych za percepcję obrazów), prace te mają na celu wywołanie w siatkówce oka obrazu podłączonego do komputera. Por. Pezaris [2007].

²⁷ Por. Jay [1999] s. 79.

traktowaniem obrazów jako bytów dosłownie wirtualnych²⁸. Wirtualna rzeczywistość tworzy zatem nową platformę kontaktu z dziełem sztuki, platformę, która angażuje zarówno zmysł wzroku, dotyku, słuchu (w przyszłości zapewne i zmysł powonienia).

Wirtualność w kontekście medialnym jest rozumiana jako jedna z podstawowych cech nowych mediów cyfrowych charakteryzująca się użyciem znaków zarówno analogowych (wchłoniętych jako numeryczne) jak i cyfrowych – cechą wspólną jest tu ich numeryczna reprezentacja. Tak więc wirtualność w pewien sposób może być manifestowana we wszystkich cechach reprezentujących definicję nowych mediów. Może być ściśle związana zarówno z tradycyjnym przekazem, jak też z pojęciem audiowizualności czy multimedialności, wirtualna symulacja może wiernie odzwierciedlać zarówno fotografię jak i film (np. nowa forma zapisu określana jako mp4). Wirtualna podstawa może zawierać w sobie w zasadzie wszelkie możliwe formy przekazu; od tekstu pisanego, po zapis dźwięku i obrazu, po tworzenie obrazu nie mającego odzwierciedlenia w rzeczywistości. Warto zaznaczyć, że nowe media opisywane są też często w kontekście pojęcia „virtual communities” (społeczności wirtualne), które stworzono w odniesieniu do użytkowników komputerowych animacji w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych na przełomie lat 70. i 80. (odnosiło się to do MUD czyli Multi User Dungeons lub Multi User Dimensions, będące internetową wersją gier RPG [Role Playing Games]).

Wirtualne społeczności zafascynowane kreowaniem magicznego i alternatywnego świata dzięki technologii digitalnej posiadającej możliwości kreacyjne do złudzenia przypominające rzeczywisty świat wpisały się zatem nie tylko w kontekst medialny, ale w szerszy kontekst całej kultury. Fenomen tzw. cyberkultury związany jest niewątpliwie z wirtualnością poprzez proces numeryzacji informacji, która zapisana jest na nośnikach cyfrowych jako niewidoczne dane (posiadające oczywiście fizyczne zakotwiczenie i zapis w określonym miejscu na dysku lub serwerze), mające określony nośnik możliwy do skopiowania lub do multiplikowania w sieci. Cecha, która sprawia, że są one wirtualne to możliwość jednoczesnej obecności w każdym punkcie sieci, w którym dane wywołamy. Należy przy tym pamiętać, że wirtualność, z punktu widzenia filozofii od zawsze wpisana była w tekst, gdyż tekst jest generatorem możliwych światów. Tak więc już komunikacja masowa wykorzystując techniki pisma, rejestracji dźwięku i obrazu była w pewnym sensie umiejscowiona w sferze wirtualnej, jednak dopiero digitalny charakter wymiany informacji spowodował, że procesy wymiany informacji możemy

²⁸ Zawojski [2005] s. 27.

nazwać w pełni wirtualnymi. Jak zauważa Pierre Delvy w eseju „Deuxième Deluge”: „Cyberprzestrzeń ułatwia kontakty niemal całkiem niezależne od miejsca geograficznego (telekomunikacja, teleobecność) i czasowej równoczesności (komunikacja asynchroniczna). Nie jest to całkowitą nowością, gdyż już telefon przyzwyczaił nas do komunikacji interaktywnej. Dzięki poczcie (czy ogólniej dzięki pismu) dysponujemy starą tradycją wzajemnej, asynchronicznej i odbywającej się na odległość komunikacji. Jednakże tylko techniczne właściwości cyberprzestrzeni umożliwiają członkom ludzkiej społeczności (o dowolnej liczbie) wzajemne uzgadnianie, współpracę, zasilanie i konsultowanie wspólnej pamięci – i to niemal w czasie rzeczywistym – mimo różnego położenia geograficznego i różnych stref czasowych. Prowadzi nas to bezpośrednio do wirtualizacji organizacji, które za pomocą narzędzi cyberkultury stają się w coraz mniejszym stopniu zależne od określonego miejsca, rozkładu pracy i długookresowego planowania”²⁹.

Wirtualność a immersja

Immersję traktować należy jako kolejny etap rozwoju sztuk wizualnych. Świat sztuk wizualnych i audiowizualnych w dobie uniwersalnej maszyny multimedialnej jaką jest komputer wszedł w kolejną fazę określaną najczęściej jako multimedialną. O ile multimedialność traktujemy jako scalenie kilku mediów w jeden przekaz tak immersja uważana jest za wyższą formę multimedialności silnie wzmocnioną paradygmatem *imitatio realis*. Obecnie terminem oddającym najwierniej ideę wirtualnej rzeczywistości jest immersja (zanurzenie) w alternatywnych światach stworzonych przy pomocy komputerów³⁰. Głównym zadaniem i celem wirtualnej rzeczywistości jest to, by abstrakcyjne uczynić realnym. W pewnym sensie wirtualność spełnia metafizyczne marzenie uwolnienia się z materialnej powłoki. Wirtualność jest też jednym z podstawowych wyznaczników kultury komputerowej. Świat sztuki wpisany w kontekst *imitatio* różni się od światów wirtualnych tym, że rzeczywistość wirtualna cechuje się obok iluzyjnej imitacji rzeczywistości możliwością ingerencji w powołaną do istnienia rzeczywistość przez technologie komputerowe. Paradygmat imitacyjności w sztukach tradycyjnych (w malarstwie, rzeźbie, kinie) spełniał wszelkie przesłanki symulacji rzeczywistości, jednak pozostawał dla odbiorcy konstruktem zamkniętym, pewną skończoną całością, domkniętą strukturą nie podatną na zmiany czy wewnętrzne ingerencje

²⁹ Lévy [1997] s. 373, 390.

³⁰ Przy próbach definiowania paradygmatu wirtualności pojawiają się takie terminy jak: symulacja, hiperrealność, dynamiczna interaktywność, wirtualna sztuczność, teleobecność, realna sieciowa komunikacja (tego rodzaju próby definicyjne patrz: Heim [1993] s. 109-128). Jednak termin immersja najwierniej oddaje cechy wirtualnej rzeczywistości.

dokonywane z zewnątrz. Kontakt z dziełem był ograniczony do modelu: widz – odbiorca. Świat rzeczywistości wirtualnej jako wartość dodaną, a jednocześnie cechą wyróżniającą go ze struktur imitacyjnych w sztuce kreuje światy, które dzięki najnowszym technologiom komputerowym spełniają wszelkie przesłanki ku temu, by konkurować ze światem realnym (właśnie przez realne w nim uczestnictwo). Dlatego też nad wyraz trafne jest określenie wirtualnej rzeczywistości poprzez pryzmat immersji. Immersja wyczerpuje bowiem wszelkie znamiona, jakie reprezentuje rzeczywistość wirtualna, najpełniej oddaje to, co możemy nazwać nową formą współbycia na dwu platformach prezentacji – realnej i symulowanej. Immersyjność jako kategoria filozoficzna każe zredefiniować podstawowe kategorie reprezentacji, przedstawienia, obecności. Jedną z podstawowych kategorii artystycznych *mimesis* w sztuce immersyjnej znosi próby iluzyjności, angażujące odbiorcę na zupełnie innym poziomie percepcji. Redefinicji domaga się obecność fizyczna w sztuce immersyjnej. Immersyjność spina ciało uczestnika z reprezentowaną fikcyjną rzeczywistością dając spójną, zupełnie nową formę kontaktu z artefaktami. Immersyjność nie tylko w sposób metaforyczny znosi granice między dziełem a odbiorcą, metaforyczność zostaje zastąpiona realną obecnością w symulowanym świecie noszącym wszelkie znamiona świata realnego. Nie istnieje już też sztywny podział, demarkacja oddzielająca artefakt o reszty świata, nie ma dotychczasowej granicy w postaci muzeum, czy ramy obrazu. Immersyjność przenosi odbiorcę do wnętrza dzieła. W tych kategoriach możemy mówić o przejściu od iluzyjności do paradygmatu zanurzenia. Proces ten można wpisać w linearny rozwój. W pewnym sensie immersyjność jest ostatnim etapem doskonalenia paradygmatu *imitatio*, od wizualności, audiowizualności, multimedialności do wirtualności immersyjnej.

Bibliografia

- Deleuze [1997] – G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997.
- Heim [1995] – M. Heim, *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, Oxford 1995.
- Hudzik [2005] – J. P. Hudzik, *Niepewność realnego: o nowoczesnym życiu w świecie iluzji*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2005, s. 41-71.
- Jaskóła [2000] – J. Jaskóła, *Światy możliwe jako uprawomocnienie filozofowania. Platon*. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2000.
- Jay [1999] – M. Jay, *Nowoczesne władze wzroku*, tłum. M. Kwiek, [w:] *Przestrzeń, filozofia i architektura. Ośiem rozmów o poznaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1999, s. 22-41.

- Kant [1957] – I. Kant, *Krytyka czystego rozumu*, tłum. R. Ingarden, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1957.
- Kant [1999] – I. Kant, *O formie i zasadach świata dostępnego zmysłom oraz świata intelligibilnego*, tłum. A. Banaszkiewicz, [w:] I. Kant, *Pisma przedkrytyczne*, Wydawnictwo Rolowski, Toruń 1999, s. 111-157.
- Kluszczyński [2002] – R. W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Rabid, Kraków 2002.
- Lévy [1996] – P. Lévy. *Second Flood. Report on Cyberculture*, Council of Europe, Bruxelles 1996.
- Lévy [1997], P. Lévy, *Drugi potop*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, tłum. J. Budzyk, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 373-390.
- Lewis [1995] – D. Lewis, *Światy możliwe*, tłum. U. Żegleń, [w:] *Metafizyka w filozofii analitycznej*, red. T. Szubka, Towarzystwo naukowe KUL, Warszawa 1995.
- Lorenz [2005] – A. Lorenz, *Fraktalna neuroestetyka chaosu a wirtualna iteracja rzeczywistości*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005, s. 85-100.
- McLuhan [1967] – M. McLuhan, Q. Fiore, *The Medium is the Massage*, University of Toronto Press, New York 1967.
- Pezaris [2007] – J.S. Pezaris, R.C. Reid, *Demonstration of artificial visual percepts generated through thalamic microstimulation*, „Proceedings of the National Academy of Sciences” 2007, 104: 7670-7675.
- Piotrowska [2005] – M. Piotrowska, *Spojrzenie wirtualne*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005, s. 119-127.
- Platon [2002] – Platon, *Sofista*, tłum. W. Witwicki, [w:] *Sofista, Polityk*, Wydawnictwo Dybowski, Kęty 2002.
- Porczak [2005] – A. Porczak, *Wirtualny dotyk*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005, s. 27-40.
- Rorty [1996] – R. Rorty, *Przygodność języka. Postmodernizm a filozofia. Wybór tekstów*, red. A. Szahaj, S. Czerniak, tłum. W. J. Popowski, Wyd. IFiS PAN, Warszawa 1996.
- Sikora-Zaorski [2005] – Ł. Sikora-Zaorski, *Podmiot w świecie pozoru*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005, s. 73-84.
- Sułkowska [2005] – M. Sułkowska, *Fenomenologia światów możliwych* [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005, s.101-108.
- Vinci [2002] – L. Da Vinci, *Pisma wybrane*, tłum. L. Staff, DeAgostini & Altana, Warszawa 2002.
- Wilkożewska [2005] – K. Wilkożewska: *Wprowadzenie*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005, s. 7-10.
- Zawojski [2000] – P. Zawojski, *Destrukcyjność versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek Stelarna*, „Kultura Współczesna” (nr 1-2) 2000.
- Zawojski [2005] – P. Zawojski, *Wewnątrz obrazów. Immersja zamiast iluzji?*, [w:] *Przestrzeń sztuki: obrazy – słowa – komentarze*, red. M. Popczyk, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, Katowice 2005, s. 27-33.