

CZY NOWE MEDIA

SĄ FAKTYCZNIE NOWE?

KILKA UWAG NA MARGINESIE

SPORU O DEFINICJĘ

NOWYCH MEDIÓW

ROMAN KONIK

POJAWIENIE SIĘ NOWYCH MEDIÓW NA SCENIE ARTYSTYCZNEJ I KOMUNIKACYJNEJ SPROWOKOWAŁO SZEREG PYTAŃ NIE TYLKO Z ZAKRESU TEORII MEDIÓW, ALE TAKŻE Z ZAKRESU SZCZEGÓŁOWYCH NAUK FILOZOFICZNYCH, SOCJOLOGII, TEORII KULTURY, A TAKŻE ESTETYKI OBRAZU. OPRÓCZ TECHNOLOGICZNEGO KONTEKSTU NOWYCH FORM KOMUNIKACJI NOWE MEDIA (JAKKOLWIEK DATOWANE POD WZGLĘDEM POWSTANIA, KONCEPTUALIZACJI ZAGADNIENIA CZY POZIOMÓW PROWADZONEJ ANALIZY) NA GRUNCIE FILOZOFICZNYM ŁĄCZONE BYŁY Z POJĘCIEM WIRTUALNOŚCI¹. SAMO POJĘCIE WIRTUALNOŚCI ROZWAŻANE W RAMACH JEDNEJ NAUKI, JAKĄ JEST FILOZOFIA, MOŻE BYĆ UJMOWANE NA RÓŻNYCH POZIOMACH.

Na poziomie ontologicznym próbuje się odpowiedzieć na szereg pytań związanych z współistnieniem materii i idei, a także interpretuje się zagadnienie 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 immersyjności² znalazł się w zupełnie nowej niespotykanej dotychczas sytuacji (idea tzw. „pomieszania epistemologicznego” w kontakcie ze strukturami immersyjnymi). Nowa forma prezentacji komunikacyjnej i artystycznej odrzuca podstawowe narzędzia percepcji zmysłowej na rzecz nieco odmiennego 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 nowomediálne układy odniesień. Problem wirtualności na nowo każe zdefiniować także 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 symulacji, 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 doświadczenie³. Wraz z nadejściem wirtualności dotychczasowe ujmowanie podmio-

towości staje się wysoce problematyczne i nieadekwatne do sytuacji, jakie niosą ze sobą zmiany spowodowane wirtualizacją. W kontekście wirtualizacji naszej kultury należałoby raczej używać terminu płynnych tożsamości (zaproponowanego przez R. W. Kluszczyńskiego⁴).

Wirtualność powoduje też niewątpliwie 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. Idea „Globalnej wioski” wieszczona 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.

Obserwując debatę dotyczącą reprezentacji wizualnej w kontekście nowych mediów, od kilku lat zauważyć można słabnący entuzjazm i cichnącą euforię, która towarzyszyła teoretycznemu namysłowi nad narzędziami nowomediowymi na początku XXI wieku. Przyczyn malejącego zainteresowania i stonowanego poruszenia, jakie budziła wirtualna rzeczywistość, jest wiele, lecz pewną cechą wspólną w debatach dotyczących cyfrowej kultury jest rozczarowanie niemal profetycznymi obietnicami cyfrowego paradygmatu pełnej interaktywności, trójwymiarowej prezentacji absorbującej całą kulturę wizualną czy powszechnego usieciowienia. Gdy technoentuzjam z końca lat dziewięćdziesiątych XX wieku skonfrontowany z realnymi warunkami

i możliwościami rozwoju nowych form prezentacji ukazał prawdziwe oblicze nowych mediów, pewnego rodzaju sceptycyzm i dystans czasowy ugruntował refleksję teoretyczną nad fenomenem nowych mediów, porządkując nie tylko pewne pomieszenie terminologiczne, ale także powodując trafniejszy wybór metod badawczych, określonego pola badawczego, a nawet ostrożniejszą ocenę „klasycznych” koncepcji dotyczących zagadnienia.

Po wyciszeniu techno-utopijnych projektów i obietnic w krótkiej historii nowych mediów przyszedł czas na fundamentalne pytania, które z różnych powodów traktowane były na początku zjawiska jako peryferyjne lub nawet nieistotne. Jednym z podstawowych problemów, który stanowić może swoiście rozumianą prolegomenę do zagadnienia teorii nowych mediów jest próba odpowiedzi na fundamentalne pytanie o istotę nowych mediów w kontekście historii kultury wizualnej (często w literaturze przedmiotu lekceważonej lub pomijanej ze względu na rzekomo intuicyjny charakter definicji).

CO NOWEGO JEST W NOWYCH MEDIACH?

Przeglądając prace analizujące fenomen nowych mediów z końca lat dziewięćdziesiątych, a nawet z początku nowego *millennium*, wydaje się, że zbyt pochopnie przyjęto tezę mówiącą, że każda forma cyfrowej reprezentacji wizualnej jest przełomem i traktowana winna być jako pewnego rodzaju zerwanie w historycznej tradycji kultury wizualnej. Nowy status wizualnego medium (fotografii cyfrowej, produkcji obrazów syntetycznych, animacji komputerowych, praktyk immersyjnych) rzekomo tak dalece różni się od dotychczasowych praktyk, że apriorycznie należy przyjąć tezę mówiącą raczej o zerwaniu niż ciągłości w praktykach wizualnych. Przyjęcie tezy o rewolucyjnym charakterze nowych mediów niesie za sobą wskazanie na nowatorskie rozwiązania czy spełnienie wielowiekowych starań o pełniejszy paradygmat *mimesis* w sztuce.

Od tradycji wizualnej włoskiego *quattrocenta* traktować zaczęto paradygmat *mimesis* nie tylko jako pewną funkcję sztuki mającą zbliżyć artefakt do jego reprezentacji w świecie rzeczywistym, ale przede wszystkim jako strukturę narzędzia dyskursywnego, zmuszającego wyobraźnię do postawienia fundamentalnych pytań na temat relacji sztuki do natury, natury do przedstawianego obrazu, kopii, fikcji, imitacji do jej re-reprezentacji w świecie rzeczywistym. Liczne traktaty estetyczne z okresu renesansu wskazują jednoznacznie, że wraz z odkryciem zasad perspektywy, stopniowalnej chromatyczności, nowych zasad kompozycji sztuka wizualna ma za cel dążenie do imitacji rozumianej jako coraz ściślejsza relacja między światem re-reprezentowanym i realnym. Jest to o tyle ważne zagadnienie, że stawiając współcześnie pytanie o naturę percepcji wizualnej w kontekście nowych mediów należy poprzedzić ją pewnym spojrzeniem historycznym.

W literaturze przedmiotu zestawiającej tradycyjne malarstwo z cyfrowym światem nowych mediów zwyczajowo wskazuje się na zasadniczą ich odmienność. Benjamin Woolley jako fundamentalną różnicę między tymi dwoma rodzajami praktyk wizualnych wskazuje na kategorię kategorii symulacji przynależną do nowych mediów, zaś w odniesieniu do tradycyjnych praktyk – kategorię imitacji⁵. Imitacja wedle Wooleya związana będzie z długą tradycją praktyk artystycznych w kontekście tradycyjnego obrazowania (na przykład malarstwa), głównie z zastosowaniem paradygmatu *mimesis*, zasad realizmu, stopniowania chromatyczności. Symulację wyróżniać będzie pewien niespotykany dotychczas atrybut, który zezwoli artystom na obrazowanie modeli, które nie posiadają pre-egzystencji, precedensu w świecie realnym. W tak rozumianej tradycji, podejście to stanowi z jednej strony hybrydowe podejście do obrazowania, z drugiej zaś – stanowić może uwolnienie kategorii wyobraźni od realnie istniejących przedmiotów. Artefakt w kontekście symulacji pozostanie zatem symulacją, a nie próbą wiernej kopii, z zachowaniem jednak wszelkich atrybutów prawdziwości. Z tego rodzaju praktykami mamy do czynienia w obrazach filmowych, w których animacje komputerowe mają spełnić określone funkcje: płynnego przejścia z poziomu fikcji do poziomu świata reprezentującego rzeczywistość. Symulację od imitacji wyróżniać ma zatem możliwość kreowania obrazów nieistniejących w rzeczywistości, ale posiadających wszelkie znamiona obiektów uznawanych przez odbiorcę za realne, posiadające zewnętrzny pierwowzór.

Tego rodzaju rozróżnienie należy jednak opatrzyć sceptycznym komentarzem. Niewątpliwie faktem jest, że wynalazek cyfrowej archiwizacji obrazu oraz łatwego w obsłudze oprogramowania służącego do ingerencji w obraz, w przedstawione przedmioty, w strukturę kompozycji spowodował pewnego rodzaju hybrydyzację obrazu nie mającą dotychczas precedensu w tradycji wizualnej. Trudno jednak uznać za przekonującą tezę, iż jest to moment graniczny w możliwości tworzenia syntetycznych obrazów. Rewolucyjny jest raczej kontekst społecznego użycia i łatwości ingerencji czy stwarzania obrazu niż sama możliwość jego tworzenia. Możliwość stworzenia obrazu nie mającego prawzoru w rzeczywistości istniała już w malarstwie od momentu wynalezienia światłocienia i zastosowania zasad perspektywy we włoskim *quattrocento*. To zasady wypracowane przez re-

nesansowych teoretyków sztuki i optyków zezwoliły na tworzenie iluzji trójwymiarowości, co stworzyło szerokie możliwości kreacyjne nieznane dotychczas. Nie widać ich jeszcze w malarstwie Hieronima Boscha (XV wiek jest dopiero początkiem zastosowania zasad teorii obrazowania realistycznego) lecz można już je zaobserwować w malarstwie Michelangela Merisi da Caravaggio.

Dlatego analizując historię tradycji kultury wizualnej, możemy raczej mówić o powstaniu nowych mediów w kontekście ewolucji, a nie rewolucji. Od czasów renesansu, wraz z rosnącym zainteresowaniem teorią percepcji, udoskonalaniem zasad perspektywy i zastosowaniem ich w konstruowaniu obrazu, rośnie zaangażowanie odbiorcy w jego przestrzeń.

Powszechne przypisywanie nowym mediom cechy immersyjności jako funkcji sztuki, która powstała wraz z kulturą cyfrową, jest pewnego rodzaju nieścisłością. Początków sztuki immersyjnej, rozumianej jako sugestywna iluzja wywołana różnorodnymi środkami symulującymi świat realny, należy poszukiwać w początkach sztuki. Paradygmat *mimesis*, rozumiany jako wierne oddanie rzeczywistości, jest w pewnym sensie zapowiedzią doświadczenia immersji, łączonego w niektórych topologiach sztuki wyraźnie i jedynie ze sztuką nowych mediów. Immersja w tych kwalifikacjach definiowana jest jako funkcja obrazu w kontekście technicznych możliwości niematerialnych nośników falsyfikujących rzeczywistość, jako *modus* przedstawiania mający jak najwierniej kopiować rzeczywistość lub jej hybrydy. Do tak rozumianej immersyjności dodaje się zwyczajowo warunek rosnącej polisensoryczności przekazu, uzyskanej dzięki technicznym możliwościom kreowania iluzji. W kontekście tych ustaleń pewnego rodzaju przełomem w historii obrazowania miały być lata 60. XX wieku.

Idea wirtualnej rzeczywistości została wtedy zapoczątkowana (w prymitywnej formie w porównaniu z dzisiejszymi osiągnięciami VR) przez amerykańskiego artystę Martona Helliga. W 1960 roku skonstruował on pewnego rodzaju kapsułę, w której widz mógł oglądać obrazy na panoramicznie ustawionych ekranach, co miało upodobnić świat przedstawiany do świata realnego. Tak skonstruowana „sensorama”, oparta o badania zasad percepcji ludzkiego oka, 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. Nowość tego wynalazku w stosunku do prototypu Martona Helliga polegała na tym, że perspektywiczny obraz zmieniał się wraz ruchami użytkownika. Wynalazek ten symulował kartezjański układ współrzędnych, który jest podstawą percepcji oka ludzkiego. Tego rodzaju doświadczenia z ideą wirtualnej rzeczywistości miały w tym okresie osiągnąć podstawowy cel: zerwać z tradycją oddzielenia użytkownika od postrzeganego przedmiotu, miały wywołać iluzję przebywania wewnątrz postrzeganego świata i „zanurzyć” (łac. *immersio*) odbiorcę w iluzji „realnego” świata.

Przełomowym dla wirtualnej rzeczywistości okazał się rok 1985, kiedy to wprowadzono w potoczny obieg zdobycze idei wirtualizacji rzeczywistości pochodzące z laboratoriów militarnych. W tym roku Michael McGreevey skonstruował lekki hełm (wcześniejsze hełmy symulujące wirtualność były na tyle ciężkie, że musiały wisieć nad głową widza przypięte stalowymi linami) i wyposażył go ponadto w nowej generacji sensory reagujące na ruch głowy. Tego rodzaju wynalazki zostały przyjęte na tyle entuzjastycznie, że wyzwoliły kolejne techno-utopijne projekty, począwszy od przeniesienia tożsamości użytkownika w cyfrowe światy, a skończywszy na estetycznej tezie przyjmującej odkrycie narzędzi immersyjnych za granicę między tradycyjnymi (renesansowymi) przedstawieniami mającymi na celu jak najwierniejsze oddanie przestrzeni a próbą wejścia w „prawdziwą” przestrzeń. Nowa forma prezentacji przestrzeni stanowiła wedle wielu teoretyków rewolucyjny paradygmat obrazowania: zerwanie z monokularnym, statycznym, kontemplacyjnym charakterem oglądu i wejściem w dynamiczną, trójwymiarową eksplorację przestrzeni⁶.

Należy jednak pamiętać, że początek idei wirtualności (przypisywanej jednoznacznie jako progowy wynalazek nowym mediom) występuje już w platońskiej alegorii jaskini. Co prawda Platońska wizja rzeczywistości radykalnie separowała oryginał (ideę) od odbicia (świat dostępny zmysłom) supremując wyraźnie oryginał, zaś 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, to jednak istnieje pewnego rodzaju teoretyczna paralela. Platon wprowadzając dystynkcje sposobów naśladowania na podobizny i złudne wyglądy wyraźnie określił w jaki sposób ujmuje wszelkie próby naśladownictwa⁷. Dystynkcja ta posiada u Platona obok różnic 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. 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*⁸.

Podobnie pojawienie się omawianych przez J. Baudrillarda *simulacrow* 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 twarde 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 naśladowniczych i poznawczych. *Oko [...] jest główną drogą, na której zmysł wspólny może najobficiej i najwspanialej podziwiać nieskończone dzieła natury*⁹.

Odrzucenie paradygmatu imitacyjnego przez artystów awangardowych zdekomponowało nie tylko istniejące struktury artystycznie 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; dzięki niespotykanym dotychczas możliwościom warsztatowo-prezentacyjnym osiąganym za ich pomocą obraz nie musi już reprezentować rzeczywistości, uzupełniać jej lub naśladować – może tworzyć rzeczywistości alternatywne wyzute całkowicie z atrybutu imitacyjnego i zakotwiczenia ontycznego w twardym *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 ukazywanego z różnych poziomów obserwacji. 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 Goodman – 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*¹⁰.

**WIRTUALNOŚĆ W ESTETYCZNYM
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 nowomiedialnymi osłabiła wszelkie struktury referencyjne. Osłabiając moc dotychczasowych demarkacji w sztuce na rzecz jego reprezentacji 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 kultury, 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 nowomiedialnych 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.

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 pewnej formy przedłużenia naszych zmysłów. Niewątpliwie ważną i rewolucyjną cechą nowych mediów jest ich rosnąca polisensoryczność – nowatorski etap polega między innymi na penetracji obserwowanego środowiska za pomocą 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 tu nowością, 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.

**CZY WIRTUALNOŚĆ W KONTEKŚCIE
NOWYCH MEDIÓW
JEST KATEGORIĄ ZUPEŁNIE NOWĄ?**

Należy postawić pytanie, czy możliwości obrazowania za pomocą narzędzi nowomedialnych są faktycznie na tyle nowatorskie, że można utrzymać tezę mówiącą o pewnej demarkacji i zerwaniu w kontekście teorii obrazowania.

Zwolennicy tezy mówiącej, że wraz z nadejściem cyfrowej estetyki dokonał się radykalny przełom w tradycji obrazowania, zdają się pomijać pewnego rodzaju kontekst historyczny. Należy pamiętać, że wszelkiego rodzaju dążenia do wiernego przedstawiania i reprezentowania rzeczywistości łączy wspólna cecha wskazująca na dostępne środki techniczne, których użycie pozwala przekroczyć powierzchnię dwuwymiarowego obrazu, stwarzając iluzję przestrzeni na tyle przekonującą, by podmiot mógł ją uznać za wiarygodną reprezentację przedstawianego przedmiotu.

Od XV wieku tego rodzaju próby określa się mianem „przejścia przez okno Albertiego”. Leon Battista Alberti w traktacie *De Pittura (O malarstwie, 1435)*¹¹ ustanawia nowy model kontaktu podmiotu z dziełem sztuki. Odrzucając prosceniczność, proponuje w zamian nowatorskie rozwiązania z teorii obrazowania, które posiadają podobną funkcję jak rozwiązania z zakresu VR (vide propozycje J. Laniera czy Michaela McGreevey’a). Alberti, stosując metaforę otwartego okna (podobnie nazwano najpopularniejszy system operacyjny obsługi komputerów: *Windows* firmy Microsoft), stara się umiejscowić podmiot wewnątrz obrazu. Zmiana, którą zaproponował Alberti (oprócz pierwszego systematycznego i porządkującego wykładu na temat zasad rządzących perspektywą linearną), była nowatorską próbą podziału przestrzeni. Propozycja nowego obrazowania miała na celu rozbitcie konstruktu

estetycznego „podmiot – przedmiot”; była rozwiązaniem na rzecz wejścia podmiotu w nową przestrzeń; w przestrzeń, w której bytuje przedmiot. Z tej historycznej perspektywy wydaje się, że propozycje teoretyków wskazujących na nowy *modus* opanowania obserwowanej przestrzeni przez narzędzia nowomediálne nie są czymś zupełnie nowym, nie mającym precedensu w teorii obrazowania. Jedną z funkcji sztuki włoskiego *quattrocenta* była bowiem immersyjność.

Michael Kubovy w pracy *The Psychology of Perspective And Renaissance Art*¹², analizując renesansowe freski (Brunelleschi, Mantegna, Piero della Francesca, Veneziano, Purigino, Alberti, Massacio), używa terminu „wirtualność”, określając nim starania renesansowych artystów mające na celu stworzenie iluzji rzeczywistości. Wykorzystując nowatorskie rozwiązania z zakresu perspektywy, artyści renesansowi wyjątkowo sprawnie operują nowymi zasadami wykorzystania i zagospodarowania przestrzeni. Massacio, używając nowych form wypowiedzi artystycznej, osiąga doskonałą iluzję; jego diagramy (poprzez przemyślaną strategię „wyciągania” poszczególnych elementów fresku poza ramę, namalowane okno – *vide* przykład z kaplicy Ovetari kościoła eremitów w Padwie, gdzie artysta we fresku *Przeniesienie ciała św. Krzysztofa* sprawnie separuje niektóre elementy przedstawienia poza namalowane okno, tym samym „rozsadza”, poszerza perspektywę, tworząc niezwykle mocną sugerowaną ciągłość pomiędzy obrazem a ścianą, na której powstał fresk.

Tego rodzaju zabiegi zagospodarowania przestrzeni, dzięki drobiazgowym zabiegom i obliczeniom perspektywicznym, korespondują z dzisiejszym oprogramowaniem służącym do zaawansowanej animacji komputerowej, uwzględniają bowiem te same zasady dotyczące percepcji oka ludzkiego i polegają na tej samej strategii – operowania i dowolnego manewrowania relacją podmiotu i przedmiotu. Z tego powodu teoretyczne zabiegi artystów renesansowych mających na celu zagospodarowanie perspektywy można nazwać pre-oprogramowaniem graficznym (na przykład w programie *3D Studio Max*, będącym rozbudowanym programem do tworzenia trójwymiarowej grafiki i animacji, opracowanym przez firmę Kinetix).

W podobny sposób traktują historię wizualności (jako pewnego rodzaju proces ewolucyjny) autorzy pracy *Nowe media: [...] począwszy od wczesnych lat XV wieku, wykorzystując różne wersje systemu Albertiego*,

artyści wpisujący się w historię rozwoju zachodniej tradycji malarskiej na różne sposoby artykułowali przestrzeń fizyczną i przestrzeń wirtualne obrazu. W jednym z wczesnych, lecz bardzo efektownych przykładów tych praktyk, artysta Massaccio łączy w kaplicy Brancacci wirtualne przestrzenie swoich fresków z fizycznymi powierzchniami samej kaplicy. Stworzona w ten sposób przestrzeń obrazu wydaje się przedłużeniem „cegieł i cementu” kaplicy. Dziś możemy powiedzieć, że perspektywa malarska (system Albertiego) była techniką budowania przestrzeni w ramach obrazu oraz manipulowania relacją widza znajdującego się w przestrzeni fizycznej od wirtualnej przestrzeni obrazu¹³. Teza ta wyraźnie koresponduje z tezą MacLuhana wskazującą na nowe media jako przedłużenie narzędzi percepcyjnych człowieka.

Od pracy Albertiego *De Pittura* w tradycji malarskiej możemy zaobserwować serię intensywnych starań o takie zagospodarowanie przestrzeni malarskiej, by odpowiadała ona wiernej iluzji rzeczywistości. Do zabiegów ściśle związanych z zagospodarowaniem przestrzeni obrazu od XVI wieku dołączono części architektury, wyposażenia wnętrz, oświetlenia pomieszczeń. Przykładem może być tu rzymska Villa Farnesina, zaprojektowana przez Baldassarre Peruzziniego, gdzie na pierwszym piętrze usytuowana jest słynna *Sala delle prospettive*, której frontowa ściana namalowana jest w taki sposób, by wchodząc do sali zwiedzający miał wrażenie przebywania w otwartej *loggi*. Zza namalowanych kolumn rozciąga się rzymski krajobraz, zaś elementy architektoniczne stapiają się z fragmentami malarskimi, trudnymi do odróżnienia na pierwszy rzut oka.

Barokowe rozwiązania wzmocniają jeszcze złudzenie trójwymiarowości poprzez zastosowanie nowej formy iluzyjności: freski sufitowe – na przykład dach kościoła św. Ignacego w Rzymie za sprawą fresku Adrei Pozzy wydaje się być otwartym na sklepienie nieba. Cały fresk jest wozorowym odzwierciedleniem rzeczywistości z zachowaniem porządku perspektywicznego, by wzmocnić efekt iluzyjny umieszczone są postacie nad randem sklepienia. Andrea Pozzo, kontynuując starania Albertiego w traktacie *Perspectiva pictorum et architectorum*¹⁴, daje wskazówki quadrartystom, w jaki sposób zagospodarowywać przestrzeń architektoniczną tak, by freski stanowiły wspólny wizualny projekt z budowlą. Barokowy sposób malowania wywołujący złudzenie trójwymiarowej iluzji rzeczywistości jest wzmocnieniem tezy

noszącej nazwę „okna Albertiego”. Ramy obrazu zaproponowane przez Albertiego nie wytyczają już przestrzeni wizualnej, rozszerzona jest ona o dodatkową płaszczyznę, ograniczoną jedynie oglądem ludzkiego oka. Barokowe malarstwo iluzjonistyczne (głównie freski sufitowe) mogą być z całą pewnością uznane za próby immersyjnego potraktowania kategorii wizualności, jako nowy *modus* mimetyzmu.

Połączenie architektury z malarstwem powszechnie stosowane było w XVIII wieku, konstruowano wtedy zagięte powierzchnie w celu eksponowania spektralnych obrazów zwanymi panoramami. Wtedy to zaczęto traktować tego rodzaju instalacje nie tylko jako pewną formę estetycznego komunikatu, ale jako formę masowej rozrywki (podobnie jak wytwory cyberkultury). Widz zanurzony w prezentowanej wizji (większość panoram posiadała trzystusześćdziesięciostopniową perspektywę) oglądał bitwy, pejzaże, iluzjonistyczne sceny rodzajowe (malarstwo panoramiczne zwyczajowo oscylowało wokół tematyki historycznej, batalistycznej i religijnej).

W definiowaniu nowych mediów używa się często w literaturze przedmiotu argumentu o rosnącej polisensoryczności przekazów multimedialnych. Granicą, która rzekomo oddziela stare media od nowych, ma być stopień zaangażowania odbiorcy i jego aparatu percepcyjnego. Tego rodzaju rozstrzygające demarkacje należy jednak skonfrontować z pewnymi rozwiązaniami, które istniały w historii obrazowania, by dostrzec pewnego rodzaju podobieństwo – nie tylko w poziomie aspiracji wizualnej samych artystów, ale także w nowatorskich rozwiązaniach.

Malarstwo panoramiczne – tak rozpowszechnione w XVIII wieku – obok ruchomego punktu oglądu (atrybut znacznie wzmacniający perspektywiczny realizm) proponowało także różnego rodzaju zabiegi mające na celu wzmocnienie wrażenia immersji. W takich panoramach jak: *Panorama Barkera* w Londynie z 1793 roku, *Panorama Baurbaki* w Lucernie z 1881 roku czy *Panorama siedmiogrodzka* – namalowana pod kierunkiem Jana Styki w 1897 roku – można zaobserwować już historyczny precedens zastosowania immersji poprzez odpowiednie i zmienne oświetlenie obrazu oraz wzbogacenie samego oglądu przez zaangażowanie innych zmysłów (dodanie efektów dźwiękowych, sztucznego wiatru czy mgły).

Ten sam rodzaj immersyjnej aspiracji przedstawiały dioramy czyli panoramy malowane obustronnie na transparentnej tkaninie, co

przy zastosowaniu odpowiedniego oświetlenia dawało wrażenie pełnoplastyczności przedmiotów poprzez wyeksponowanie atrybutów chromatyczności. By wzmocnić iluzyjność prezentowanych panoram, stosowano także (np. w teatrach) tzw. panoramy ruchome, przesuwane się przed widzem.

W technikach obrazowania w XIX wieku należy zwrócić uwagę na stereoskopowe przyrządy służące do wytworzenia trójwymiarowej iluzji fotograficznej. Tego rodzaju techniczne rozwiązania poruszających się platform i panoramicznych obrazów można uznać jako prymitywne próby zanurzenia odbiorcy w sztucznym świecie. Jest rzeczą oczywistą, że techniki iluzyjne zostały porzucone w momencie wynalazku kina, które od początku traktowane było jako pewnego rodzaju spektakl immersyjny.

Dlatego też tezę wskazującą na rewolucyjny charakter wynalazków cyfrowych w kontekście technik obrazowania (np. tworzenia obrazów syntetycznych czy hybrydowych) należałoby skorygować spojrzeniem historycznym, w którym znajdujemy pewnego rodzaju precedensy zastosowania wirtualności w historii obrazowania. W definicji nowych mediów należałoby wtedy przyjąć rozwiązania wizualne raczej jako pewnego rodzaju kontinuum w ewolucji technik iluzyjnych niż schemat zerwania ciągłości w rozwoju technik obrazowania. Jeżeli za jedną ze składowych immersyjności w kontekście nowych mediów przyjmiemy techniczne możliwości zacierania granic w prezentowanym obrazie między tym co wirtualne a tym co realne, musimy przyjąć, że tego rodzaju starania towarzyszyły sztuce już od włoskiego *quattrocenta*.



1 Definicja wirtualności w zależności od nauki, na bazie której jest analizowana, może być różna. Najczęściej postrzegana jest wirtualność jako struktura opozycyjną wobec rzeczywistości lub model potencjalnie istniejący, uzupełniający lub wspomagający rzeczywistość. Wirtualność jest też postrzegana jako pewna forma halucynacji wywołana przez technologie komputerowe; forma halucynacji, która angażuje nasze zmysły na wielu poziomach (np. poprzez specjalne przyrządowanie – trójwymiarowy obraz, słuchawki imitujące dźwięki przestrzenne itd.). Tak rozumiana wirtualność jest traktowana jako pewna forma ewolucji w tradycji obrazowania i zwyczajowo związana z artystycznym paradygmatem *mimesis*. Świat sztuki, wzbogacając się o nowe możliwości techniczne, jest w stanie coraz wierniej kopiować naturę lub symulować obiekty hybrydowe. 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.

2 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:

M. Heim, *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford 1995, s. 127.

3 M. Piotrowska, *Spojrzenie wirtualne*, [w:] *Estetyka wirtualności*, (red. M. Ostrowicki), Kraków 2005, s. 119-127, s. 120.

4 Por. R. W. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2002, s. 43.

5 Por. B. Woolley, *Virtual Worlds: a Journey In Hyde and Hyperreality*, Oxford 1992.

6 Reprezentanci tak rozumianej zmiany w historii obrazowania to: Jonatan Crary (por. J. Crary, *Suspensions of Perception*, Londyn 2000), Margaret Morse (por. M. Morse, *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture (Theories of Contemporary Culture)*, Bloomington 1998), Nicholas Mirzoeff (por. N. Mirzoeff, *The Right to Look: A Counter-History of Visuality*, Durham 2011), Katherina Hayles (K. Hayles, *NanoCulture: The New Technoscience and Its Implications for Literature, Art, and Society*, Berlin 2002).

7 Platon, *Sofista*, tłum. W. Witwicki, [w:] *Sofista, Polityk*, Kęty 2002, ss. 32, 33.

8 J. P. Hudzik, *Niepewność realnego: o nowoczesnym życiu w świecie iluzji*, [w:] *Estetyka wirtualności*, (red. M. Ostrowicki), Kraków 2005, s. 41-71.

9 L. Da Vinci, *Pisma wybrane*, tłum. L. Staff, Warszawa 2002, s. 173.

10 J. P. Hudzik, *Niepewność realnego: o nowoczesnym życiu w świecie iluzji*, [w:] *Estetyka wirtualności*, (red. M. Ostrowicki), Kraków 2005, s. 49.

11 L. B. Alberti, *O malarstwie*, przekł. L. Winniczuk, Kraków 1963.

12 Por. M. Kubovy, *The Psychology of Perspective and Renaissance Art*, Cambridge 1986.

13 *Nowe media. Wprowadzenie*, M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, przekł. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka, Kraków 2010, s. 184.

14 W całości: http://openlibrary.org/books/OL4496485M/Perspectiva_pictorum_et_architectorum_Andreae_Putei.

ROMAN KONIK

Are New Media Really New?

Few Comments To Argument On New Media Definition

The communication scene of the XXth century has been dominated by new media. But the use of new communication forms has not been restricted only to the sphere of communication, new media decomposed also the world of artistic creations. Along with the explosion of simulating structures the terms such as virtuality, immersion, non-linearity, telepresence, interactivity or hipertextuality entered into the philosophical diary of aesthetics. The term 'virtuality', by its use in common speech, has additionally gained the quality of polysemy and thus ambiguity. The use of term 'virtuality' in a philosophical context requires some analysis both on ontological level as well as on epistemological and aesthetical levels.

New media also cause many questions within the context of philosophical anthropology as the systems of relation of man to machine changed. The virtual structures changed the concept of simulation and illusion and they also blurred the borders to real and pretended world.

