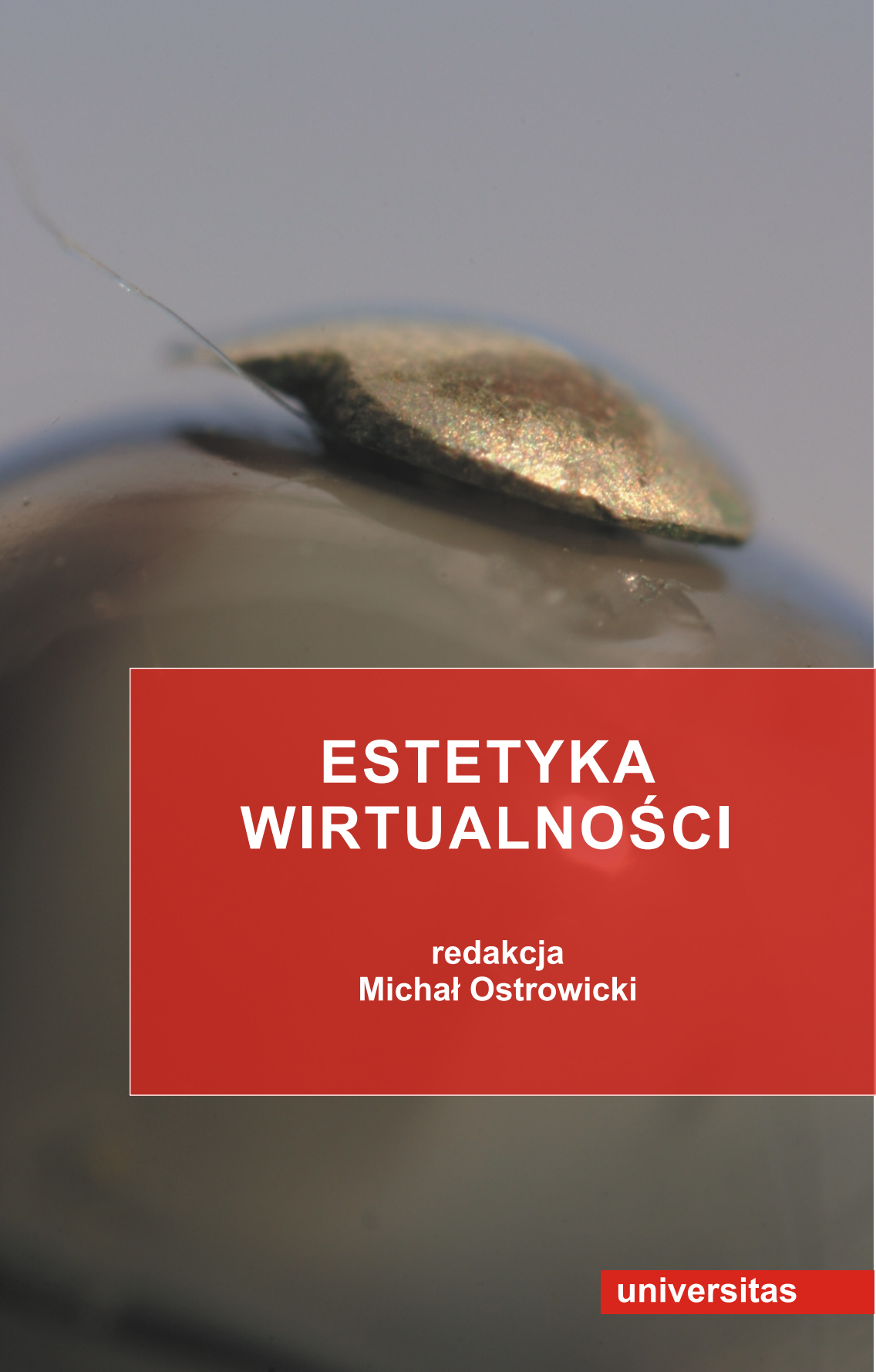




ESTETYKA WIRTUALNOŚCI

redakcja
Michał Ostrowicki

universitas

ESTETYKA WIRTUALNOŚCI



KRAKOWSKIE
SPOTKANIA
ESTETYCZNE

redaktor serii
Krystyna Wilkoszewska

ESTETYKA WIRTUALNOŚCI

**redakcja
Michał Ostrowicki**

KRAKÓW

© Copyright by Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych
UNIVERSITAS, Kraków 2004

ISBN 97883-242-1413-6
TAiWPN UNIVERSITAS

Projekt okładki i stron tytułowych
Ewa Gray

Spis treści

KRISTYNA WILKOSZEWSKA, <i>Wprowadzenie</i>	7
--	---

Rozdział I

Ontologia wirtualności

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI, <i>Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki. Fragmenty teorii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej</i>	15
ANTONI PORCZAK, <i>Wirtualny dotyk</i>	27
JAN P. HUDZIK, <i>Niepewność realnego: o nowoczesnym życiu w świecie iluzji</i>	41
ŁUKASZ ZAORSKI-SIKORA, <i>Podmiot w świecie pozoru</i>	73
ANDRZEJ LORENZ, <i>Fraktalna neuroestetyka chaosu a wirtualna iteracja rzeczywistości</i>	85
MARIOLA SUŁKOWSKA, <i>Fenomenologia światów wirtualnych</i>	101
ROMAN BROMBOSZCZ, <i>Estetyczne aspekty teleobecności</i>	109
MARTA PIOTROWSKA, <i>Spojrzenie wirtualne</i>	119
ANNA NIDERHAUS, <i>Fenomen kultury upozorowania</i>	129
JANINA MAKOTA, <i>Czy do rzeczywistości wirtualnej stosuje się jeszcze teoria intencjonalności w sztuce?</i>	145
MICHAŁ OSTROWICKI, <i>Wirtualność jako rzeczywistość realis sfery matryc cybernetycznych</i>	155

Rozdział II

Sztuka elektronicznej materii

PIOTR ZAWOJSKI, <i>Sztuka cyfrowa jako wyzwanie dla estetyki</i>	175
JAKUB ZAJDEL, <i>Kazalny argument powstawania jakości estetycznych wobec wirtualności</i>	185
MACIEJ OŻÓG, <i>Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej</i>	195
KRZYSZTOF MAZUR, <i>Podmiotowość dzieła sztuki interaktywnej</i>	211
ŁUKASZ MIERZEJEWSKI, <i>Byt sztuki w bicie informacji. Analogowe spojrzenie na cyfrową sztukę</i>	223
IGNACY S. FIUT, <i>Twórczość literacka w Sieci (Wybrane zagadnienia)</i> . .	229

MARIA POPCZYK, <i>André Malraux fikcyjny świat sztuki a przestrzeń wirtualna</i>	251
PIOTR WINSKOWSKI, <i>Wirtualne półtrwanie architektury</i>	259
MARTA RACZEK, <i>Interakcja czy sterowanie – polska sztuka przelomu XX i XXI wieku w dyskursie z odbiorcą</i>	277
AKIKO KASUYA, <i>Sztuki postmedialne albo o przyszłości sztuk w rzeczywistości wirtualnej. Na przykładzie prac wystawionych na Biennale w Kioto w roku 2003</i>	295
MAGDALENA WICHERKIEWICZ, <i>Awangarda w cyberkulturze: między kontynuacją a zerwaniem</i>	307
IZABELA ŁOPUCH, <i>Teleobecność i anestetyka. „Schizopolis” Stevena Soderbergha</i>	319
EDYTA STAWOWCZYK, <i>„Globalna wioska” jako technoutopijna fantazja</i>	327
JOANNA SPALIŃSKA-MAZUR, <i>Wirtualność w porządku krystalicznym obrazu. Barok i filmowa wyobraźnia</i>	343

Rozdział III

Życie w Sieci

WOJCIECH CHYŁA, <i>Globalizm versus uniwersalizm, czyli techniczne uszczelnianie połączeń w miejsce ich biologicznego i kulturowego kodowania (rozważania o technicznym rozpraszaniu pamięciowych kodyfikacji połączeń)</i>	359
PIOTR CELIŃSKI, <i>Wyzwania hipertekstu – granice nieograniczonego</i> ..	385
JOLANTA KRZYŻEWSKA, <i>Maszyna człowieka Turinga</i>	399
MONIKA MICZKA-PAJESTKA, <i>Podmiot i jego cyfrowa egzystencja</i>	419
MAŁGORZATA SZWED-KASPEREK, <i>Postbiologiczne technociała: od ciała cyborga do ciała wirtualnego</i>	429
EWA WÓJTOWICZ, <i>Net art – interaktywna sztuka w środowisku wirtualnym</i>	441
MONIKA GÓRSKA-OLESIŃSKA, <i>Trwałe konwersacje. Wirtualna realis Sieci jako rzeczywistość w konwersacji</i>	455
BARBARA WOLEK, <i>Kategoria odbiorcy „w Sieci”. Internetowe linki jako potencjał kreacji nieskończonych przestrzeni wirtualnych</i>	475
MAGDALENA KAMIŃSKA, <i>MorF? Płeć a Internet: nowe perspektywy badawcze</i>	485
MAREK JĘDRZEJEWSKI, <i>Egzystencja w Sieci – bohaterowie wirtualnej samorealizacji</i>	499

Krystyna Wilkoszewska

WPROWADZENIE

Prace zebrane w tej książce stanowią plon XXXI konferencji zorganizowanej przez Zakład Estetyki Uniwersytetu Jagiellońskiego w ramach corocznych Krakowskich Spotkań Estetycznych. Tym razem debatowano nad problematyką wirtualności w jej filozoficznym, estetycznym i medialnym wymiarze.

Pojęcie wirtualności zaistniało w świadomości społecznej dzięki mediom elektronicznym. W ramach konferencji estetycznych już kilkakrotnie podejmowano problematykę z pogranicza estetyki i mediów:

1998 – Estetyka a nowe media

1999 – Estetyka (im)materii (konferencja zorganizowana przez Zakład Estetyki Instytutu Nauk o Kulturze UŚ)

2001 – Estetyka reklamy.

Konferencja poświęcona „estetyce wirtualności” stanowiła zatem kontynuację tamtych wcześniejszych spotkań. Jednocześnie, w swym projekcie, miała wykroczyć poza media elektroniczne w stronę problematyki *stricte* filozoficznej, gdyż poję-

cie wirtualności, niosąc w sobie ogromną potencję znaczeniową, stanowi wyzwanie dla wszystkich ważniejszych działów filozofii. I tak:

- kategoria wirtualności prowokuje ontologa do przemyślenia na nowo pojęć materii i idei, realności i nierealności, fizyczności i intencjonalności;
- zmusza epistemologa, by raz jeszcze rozważył problem percepcji zmysłowej;
- etyka, by przemyślał zagadnienia tożsamości podmiotowej oraz odpowiedzialności;
- estetyka, by zastanowił się nad problematyką twórczości i odbioru, jak też nad strukturą dzieła w rzeczywistości medialnej.

Oczywiście wymieniałam te problemy jedynie tytułem przykładu. Jest ich znacznie więcej, jak np. zagadnienia przestrzeni, czasu i przyczynowości z jednej strony, a kwestie funkcjonowania wartości, i to wszelkiego rodzaju wartości, z drugiej.

Otwierając majową konferencję w 2004 roku w Przegorzalach pod Krakowem, gdzie zgromadziło się liczne grono estetyków, filozofów, kulturoznawców i teoretyków mediów, starałam się podkreślić wagę pojęcia wirtualności dla rozumienia procesów zachodzących w naszym ponowoczesnym świecie. Pozwolę sobie przytoczyć fragmenty tamtych rozważań: Pojęcie wirtualności jest brzemienne problematyką filozoficzną. Przestrzegalbym jednak przed nadmiernym rozszerzaniem jego zakresu znaczeniowego, co może stanowić dużą pokusę dla filozofa. Myślę, że w filozoficznej refleksji nad wirtualnością winniśmy nieustannie pamiętać o jej ścisłym związku ze sferą medialną. Filozofowie i teoretycy mediów winni zatem współpracować ze sobą. I nie tylko oni – fenomen wirtualności domaga się szeroko zakrojonych badań interdyscyplinarnych.

Najbliższym pojęciem opozycyjnym wobec wirtualności jest pojęcie realności. Chciałabym wyrazić wątpliwość, czy operowanie mocną opozycją pojęciową 'realność – wirtualność' w badaniach nad wirtualnością jest wyborem właściwej drogi metodologicznej. Wydaje się, że zjawiska rzeczywistości współczesnej, tej w której żyjemy i w której pojawiła się też wirtualność, różnią się radykalnie od zjawisk minionych, że – z braku terminologii – staramy się oddać ich specyfikę i różnicę poprzez dołączanie prefiksów do pojęć odziedziczonych z tradycji. I tak sfera wirtualności lokowana bywa 'pomiędzy' tym, co realne, i tym, co nierealne. Jednak owo pojęcie 'pomiędzy' zdaje się już być dzisiaj nie w pełni wystarczające. Nasza dzisiejsza świadomość

mość wirtualności domaga się użycia prefiksu ‘trans’, w takim znaczeniu, jakie posiada on np. w słowie ‘transwersalny’, gdzie znaczy nie tyle przekraczać, wychodzić poza, co raczej przecinać coś w poprzek, przebiegać poprzecznie (od łac. *transvertere* – obrócić w poprzek). Realne i wirtualne nie są względem siebie w opozycji, są względem siebie transwersalne.

To, że 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 wirtualne. Realność i wirtualność przenikają się i w naszych doświadczeniach ich granice pozostają płynne, a niekiedy nawet zacierają się całkowicie. „Dostępność sfery wirtualnej dla podmiotu powoduje – pisze M. Ostrowicki – że budowanie relacji podmiotu ze sferą świata realnego umożliwia implementację lub jakby wchłanianie elementów świata realnego lub cech podmiotowych do sfery wirtualnego *realis*. Poprzez implementację takich cech możliwe jest osiągnięcie jakości lub wartości podobnych do odnajdywanych w świecie realnym. Obiektywny status wirtualności gwarantowałby podobny status elementom do niej należącym”.

9

Te wstępne intuicje co do wzajemnych relacji między rzeczywistością realną a rzeczywistością wirtualną znalazły swe potwierdzenie i rozwinięcie w wielu tekstach, zwłaszcza w wypowiedziach Ryszarda W. Kluszczyńskiego, Antoniego Porczaka, Piotra Zawojskiego. Zwraca uwagę, że gdy idzie o filozoficzną problematykę wirtualności, dotyczącą zasadniczych kwestii sposobu jej istnienia i percepcji, ważne i celne myśli nadchodzą raczej od strony teoretyków mediów niż ontologów i epistemologów, których nieobecność na konferencji jest faktem wiele mówiącym.

Pomysłodawcą i organizatorem konferencji „Estetyka wirtualności” jest Michał Ostrowicki i pod jego redakcją ukazuje się ten tom, porządkujący efekty debaty w trzy działy, dotyczące kolejno: ontologii wirtualności, sztuki mediów elektronicznych oraz życia w sieci – czyli uwikłania podmiotu w interaktywne relacje nieskończonych przestrzeni wirtualnych. Wiele zamieszczonych w książce tekstów, napisanych z prawdziwą pasją badawczą, wciągnie czytelnika w ową sieć, pozwoli zanurzyć się w światy możliwe i pozornie odległe, a pozostające przecież w zasięgu dotyku.

* * *

Konferencje estetyczne, zainicjowane przez Profesor Marię Gołaszewską i ściśle powiązane z Zakładem Estetyki UJ, trwają nieprzerwanie od ponad trzydziestu lat. Każdego roku zbierają się w Krakowie lub najbliższych jego okolicach estetycy z całej Polski, by poddać refleksji najważniejsze i najbardziej żywotne problemy swej dyscypliny. Efekty tych spotkań były zwykle publikowane. Poczynając od XXX spotkania, poświęconego estetyce transkulturowej, publikacje wydawane są w ramach cyklu „Krakowskie Spotkania Estetyczne”, o czym informuje zamieszczone na okładce logo. „Estetyka wirtualności” pod red. Michała Ostrowickiego jest drugą pozycją w cyklu.

ROZDZIAŁ I

*ontologia
wirtualności*

Ryszard W. Kluszczyński

ŚWIATY MOŻLIWE – ŚWIATY WIRTUALNE
– ŚWIATY SZTUKI.
FRAGMENTY TEORII DOŚWIADCZENIA
RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ

Grahame Weinbren, podejmując niegdyś próbę określenia podstawowych właściwości filmu interaktywnego¹, napisał, że jest to medium, w przypadku którego widz jest odpowiedzialny za zawartość ekranu. Następnie, rozwijając to stwierdzenie oznajmił, że odbiorca uzyskuje taką możliwość w rezultacie uobecnienia się tam dwóch odmiennych, aczkolwiek powiązanych ze sobą form swych relacji z ekranem.

¹ G. Weinbren, *In the Ocean of Streams of Story*, „Millennium Film Journal” nr 28, Spring 1995.

Pierwsza relacja, którą Weinbren określił mianem aktywnej, polega na tym, że widzowie nadają znaczenie obrazom, czyniąc je dzięki temu w pewnym sensie swymi własnymi. Jeżeli jednak, na co Weinbren nie zwraca już uwagi, przyjmie się – pozostając w dalszym ciągu w zgodzie z jego koncepcją – szerokie rozumienie tej relacji, to należy natychmiast dodać, że występuje ona zawsze wtedy, gdy znaczenie komunikatu/tekstu ustanawiane jest w wyniku negocjacji. A gdy uzna się następnie za własne niemal powszechnie już dziś akceptowane przekonanie mówiące o zasadniczo aktywnej postawie odbiorców wobec każdego komunikatu (którego znaczenie jest w ten sposób ustanawiane, a nie – odkrywane), wówczas odnajduje się relację aktywną we wszystkich wręcz formach komunikowania, a nie jedynie w tych, które uznaje się za interaktywne. Nie ta relacja zatem, a przynajmniej nie we wskazanym wyżej szerokim znaczeniu², jest dla nas najważniejsza, gdy próbujemy określić źródła i charakter interaktywności filmu. Towarzyszy ona jedynie relacji, którą omawiam tu w drugiej kolejności, podstawowej, jak się okazuje, dla ukonstytuowania doświadczenia interaktywnego, wzmacniając jej działanie i współwyznaczając zarazem transhistoryczny i pozatechnologiczny kontekst rozwoju interaktywności³. Kontekst ten implikuje i określa zarówno obszar, który najlepiej będzie określić jako prehistorię interaktywności, jak i jej współczesne, bliskie czy „pokrewne” otoczenie.

Tę drugą relację Weinbren nazwał łączącą (albo też podporządkowującą, *subjunctive* – obie możliwości przetłumaczenia tego terminu wydają się dopuszczalne, najlepiej więc będzie pamiętać o obu), rozumiejąc przez owo określenie taki typ odniesienia, w ramach którego widzowie kwestionują ostateczność

2 Gdybyśmy jednak zawężili jej znaczenie tak, aby odnosiła się wyłącznie do form interaktywnych, to znaczy uznali, że mówi ona, iż widzowie nadają znaczenie obrazom filmowym nie na drodze negocjacji interpretacyjnych, lecz poprzez zmianę ich doboru, kształtu czy też struktury ich wzajemnych odniesień, to unicestwilibyśmy w ten sposób tę relację, sprowadzając ją do postaci omawianej tu w drugiej kolejności relacji łączącej. A ponieważ z kilku ważnych powodów (zob. np. przypis 3) pożyteczne jest zachowanie rozróżnienia tych dwóch relacji, to powinniśmy pogodzić się z pomocniczą, w kontekście praktyk interaktywnych, funkcją relacji aktywnej.

3 Kontekst ten jest niekiedy mylony z obszarem występowania rzeczywistych praktyk interaktywnych, to znaczy tych, które łączą w sobie obie wskazane przez Weinbrena formy relacji. W wyniku takiego pomieszania interaktywność traci swoje historyczne usytuowanie, stając się właściwością permanentnie obecną w dziejach ludzkich kultur.

obrazów, pojmując, że są one zastępowalne, wymienne, transformowalne, że ekran jest zbiornikiem wielu możliwych obrazów, z których żaden nie uzyskuje ani sam z siebie, ani na mocy relacji z innymi obrazami statusu konieczności. Relacja ta jest współcześnie przede wszystkim produktem możliwości zaoferowanych odbiorcom filmowym przez technologie komputerowe. Swobodny, nielinearny dostęp do informacji, charakteryzujący komputerowo sterowane formy organizowania, przechowywania i udostępniania danych audiowizualnych powoduje, że sekwencje obrazów filmowych – ich zawartość i porządek – zostają oddane pod kontrolę widzów.

Technicznej możliwości wpływania na przebieg filmu towarzyszy więc uobecniający się w filmowym doświadczeniu pewien szczególnie stan mentalny – świadomość, że rzeczy mogłyby się mieć zupełnie inaczej, że wydarzenia mogłyby potoczyć się innymi drogami, świadomość, że za każdym obrazem, sekwencją audiowizualną czy wydarzeniem – elementem sfery diegetycznej, kryją się inne obrazy, inne związki audiowizualne, inne możliwe wydarzenia. Stan ten pojawia się właśnie w wyniku posiadanej przez widza świadomości, że to, co pojawia się na ekranie jest w pewnym stopniu rezultatem jego czy jej interaktywnych zachowań. Ow stan mentalny, ugruntowany w interaktywnej kontroli sprawowanej nad filmowymi obrazami i filmowym światem pozostaje w zasadniczym przeciwieństwie do tego, który towarzyszy widzowi przy odbiorze tradycyjnego, linearnego filmu (jak i każdego nieinteraktywnego dzieła sztuki). Ten bowiem wywołuje uczucie obcowania z formą ostatecznie i nieodwracalnie ukształtowaną, buduje przekonanie o niezastępowalności i nieusuwalności żadnego składnika filmowej struktury. Zamiast więc charakterystycznego dla filmu interaktywnego, usprawiedliwionego poczucia sprawowania (w pewnych granicach) kontroli nad przebiegiem dzieła filmowego mamy w tym przypadku do czynienia z doświadczeniem całkiem odmiennym, wspomagany przez ugruntowaną w naszej wiedzy o filmie i o stanowiących go konwencjach świadomość, że zarówno filmowe obrazy, jak i świat przez nie przedstawiony są dla nas nieosiągalne, że znajdują się one poza sferą naszego oddziaływania, że my sami pozostajemy w naszej percepcji całkowicie podporządkowani filmowemu dyspozycywowi.

Grahame Weinbren, pisząc o filmie interaktywnym, uczynił w istocie przedmiotem rozważań samo zjawisko szerzej pojmowanej interaktywności, albo też, wyrażając się precyzyjnie: fe-

nomen audiowizualnego doświadczenia interaktywnego⁴. Stanowisko takie jest jednak całkowicie zrozumiałe. To interaktywność bowiem stanowi fundament, na którym (bądź w związku z którym) rozwijają się pozostałe właściwości charakteryzujące każde dzieło sztuki interaktywnych multimediiów (nie bez powodu przecież tak właśnie nazywane). Wszystkie sformułowane powyżej twierdzenia na temat kina pozwalają się więc odnieść bez szczególnych korekt (w niektórych kontekstach należy jedynie w inny sposób odnieść się do zagadnień związanych z ekranem) do każdej interaktywnej formy audiowizualnej. A więc także i do rzeczywistości wirtualnej, medium, którego specyfika, zdaniem niektórych badaczy, jest wyznaczana przede wszystkim właśnie przez fenomen interaktywności⁵. Dodam jeszcze, że gdybyśmy z kolei zechcieli przyjrzeć się rzeczywistości wirtualnej z perspektywy koncepcji kina rozszerzonego, wnikliwie opisanego niegdyś przez Gene'a Youngblooda⁶, to w relacjach pomiędzy obiema tymi sferami (kinem i rzeczywistością wirtualną) moglibyśmy odnaleźć problematykę zasługującą niewątpliwie na bardzo uważną analizę⁷.

4 Oczywiście, nie tylko samo zjawisko interaktywności jako takiej jest przedmiotem analiz Weinbrena w jego licznych tekstach poświęconych przede wszystkim kinu interaktywnemu i grom komputerowym. Przedmiotem jego zainteresowania stają się także inne właściwości obu tych sfer praktyk kulturowych, te zwłaszcza, które uznaje za konstytutywne dla nich. Dzieje się tak na przykład wówczas, gdy podejmuje on problematykę związków pomiędzy interaktywnością a narracją, skądinąd niezwykle ważną dla niego jako artysty filmowego, chętnie poszukującego dla swej twórczości inspiracji literackich.

5 Zob. np. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002. Píše on: „Specyfika rzeczywistości wirtualnej polega więc na tym, że wrażenie przebywania w innym świecie uzyskuje się dzięki interaktywności systemu”, tamże, s. 42. Jest to, nawiasem mówiąc, sąd zdecydowanie zbyt daleko idący; istnieje wiele zjawisk interaktywnych, których żadną miarą nie możemy zaliczyć do sfery rzeczywistości wirtualnej. Interaktywność nie jest właściwością, której występowanie w każdym przypadku dostarcza wystarczającego uzasadnienia dla uznania danego zjawiska za formę rzeczywistości wirtualnej. Relacja pomiędzy sferą interaktywności a domeną rzeczywistości wirtualnej posiada charakter asymetryczny: każda rzeczywistość wirtualna jest z konieczności interaktywna, natomiast nie każde zjawisko interaktywne jest rzeczywistością wirtualną.

6 G. Youngblood, *Expanded Cinema*, Studio Vista, London 1970.

7 Zostawiam to na inną okazję. Problematykę związków między filmem

Dalszą część tych rozważań chciałbym poświęcić już wyłącznie problematyce doświadczenia rzeczywistości wirtualnej, jej artystycznym artykulacjom oraz ich kontekstom teoretyczno-estetycznym, ze szczególnym naciskiem na teorie światów możliwych.

Rozważając problematykę rzeczywistości wirtualnej przyjmuję perspektywę, która nakazuje spojrzeć nań przez pryzmat procesu jej doświadczenia. Równolegle biorę też pod uwagę zagadnienia dotyczące aparatury technicznej, która stwarza możliwość tego doświadczenia, a zarazem w decydującym stopniu określa jego granice i charakter. Przyjmuję więc ostatecznie, że rzeczywistość wirtualna jest specyficznym doświadczeniem ufundowanym na określonej, umożliwiającej jego zaistnienie technologii.

Wyodrębniam trzy zasadnicze technologie doświadczenia rzeczywistości wirtualnej (wraz z charakterystycznymi dlań formami dyspozytywów): zanurzenie zmysłowe (uważane często za podstawową formę doświadczenia rzeczywistości wirtualnej), zanurzenie cielesne (*full body immersion*) oraz rzeczywistość mieszaną (mogącą przybrać postać rozszerzonej realności bądź rozszerzonej wirtualności).

Przechodząc następnie do kwestii specyfiki owego doświadczenia przyjmuję dalej, że jest ono u swych źródeł przede wszystkim percepcją – złożonym doznaniem multisensorycznym⁸ – a dopiero w dalszej kolejności może być uzupełniane o kolejne mechanizmy mentalne: wyobraźnię, pamięć, pragnienia. Nie może być inaczej, jeśli zakłada się, jak to czynię, że doświadczenie każdej rzeczywistości, a więc i wirtualnej, jest przede wszystkim doświadczeniem fizycznego, cielesnego, a nie jedynie wyobrażanego⁹, działania w jej czasoprzestrzennym środowi-

19

a rzeczywistością wirtualną w perspektywie ogólnej podejmowałem już w tekście *Kino i rzeczywistość wirtualna*, „Więź” 1995, nr 8.

⁸ Ilość zmysłów uczestniczących w procesie konstruowania doświadczenia rzeczywistości wirtualnej jest w pierwszej kolejności uzależniona od wykorzystywanej technologii, a następnie od koncepcji artystycznej wyznaczającej horyzont, rozpiętość, złożoność, charakter i strukturę jakościową tego doświadczenia.

⁹ Takie stanowisko stawia poza obszarem zainteresowania niniejszego tekstu zagadnienia związków rzeczywistości wirtualnej z problematyką literacką czy też językowo-tekstową (obok literatury w dyskursach na temat rzeczywistości wirtualnej pojawiają się także gry).

Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki

sku. Bycie-w-świecie, jak pisze Per Persson¹⁰, oznacza bowiem ulokowanie się w nim nie tylko poprzez relacje rozwijane na poziomie instytucji kulturalnych, tradycji językowej i kontekstu historycznego, ale przede wszystkim poprzez interakcje cielesne¹¹. Takie rozstrzygnięcie pociąga za sobą konieczność przyjęcia, że rzeczywistość wirtualną doświadcza się z perspektywy wobec niej wewnętrznej, co oznacza zarazem, że kolejną istotną (definitywną) właściwością tego doświadczenia staje się w rezultacie zanurzenie zmysłowe (immersyjność). Doświadczenie rzeczywistości wirtualnej to nieuchronnie doświadczenie bycia-w-przestrzeni. Podmiot takiego doświadczenia nie jest ulokowany ani wobec ekranu, ani wobec żadnego innego interfejsu pozwalającego mu czy jej zdalnie działać w odległej przestrzeni. Stosowane technologie – na przykład wyświetlacze ciekłokrystaliczne wypełniające całkowicie pole widzenia dostarczającymi przez siebie prezentacjami¹² wirtualnego świata oraz słuchawki odcinające od innych niż wirtualne źródła dźwięku – pozwalają zbudować doświadczenie rzeczywistości wirtualnej. Doświadczenie

20 10 P. Persson, *Understanding Cinema: Cognitivism and Spectator Psychology*, Stockholm University, Stockholm 2000, s. 102. Zob. też M. Johnson, *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*, The University of Chicago Press, Chicago 1987; oraz F. Varela, E. Thompson, E. Rosch, *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*, The MIT Press, Cambridge 1991.

11 Rozważenie kwestii, czy każde działanie w innym środowisku (także na przykład tekstowym) można uznać za interakcję cielesną, pozostawiam na inną okazję. Należałoby w takim przypadku wstępnie rozważyć kwestie wzajemnych odniesień takich m.in. pojęć, jak rzeczywistość, świat i środowisko, z jednej strony, a symulacja i fikcja, z drugiej, oraz zastanowić się nad ich związkami z problematyką narracji, ogólnie pojmowanego działania, rozwiązywania zadań etc.

12 Prezentacjami a nie reprezentacjami! Obraz nie reprezentuje tu rzeczywistości, gdyż jest jej przejawem, wyrazem, formą jej uobecnienia się w doświadczeniu – prezentacją więc. Sięgając po terminologię Charlesa S. Peirce'a powiemy nieco paradoksalnie, że obrazy nie mają w przypadku rzeczywistości wirtualnej statusu ikonicznego, lecz indeksowy. Łączą się z prezentowanymi przez siebie światami na płaszczyźnie egzystencjalnej, a nie semiotycznej. W doświadczeniu rzeczywistości wirtualnej obrazy i prezentowane przez nie światy stapiają się więc ze sobą, tworząc w rezultacie obrazoświaty – formy przypominające symulakra Baudrillarda. W perspektywie ontologicznej nazywamy je symulacjami. W bliższej mi tu perspektywie fenomenologicznej powiedziałbym raczej, że doświadczenie obrazów staje się doświadczeniem wirtualnych światów. Działanie w świecie obrazów staje się działaniem w świecie wirtualnym.

to posiada charakter czasoprzestrzenny. Interaktywność w czasie rzeczywistym w powiązaniu z zanurzeniem zmysłowym określają wspólnie podstawowe warunki doświadczenia rzeczywistości wirtualnej¹³.

Jeśli rozważamy problematykę rzeczywistości wirtualnej z perspektywy zanurzenia zmysłowego, to nieuchronnie musimy wziąć pod uwagę jeszcze jedną właściwość tego doświadczenia – teleobecność. Zanurzenie zmysłowe jest bowiem niekompletne; doświadczeniu zanurzenia w rzeczywistości wirtualnej towarzyszy równoległe doświadczenie (powiązane ze świadomością) bycia w rzeczywistości, którą w perspektywie ontologicznej określa się mianem realnej. W rezultacie bycie w rzeczywistości wirtualnej, ze względu na jej dystans wobec rzeczywistości realnej, określane jest mianem teleobecności. Rozwijając rozróżnienie zaproponowane przez Alexiusa Meinonga można by mówić w tym przypadku o napięciu pomiędzy istnieniem w rzeczywistości realnej i byciem w rzeczywistości wirtualnej.

Podobne podwojenie doświadczenia dostrzegane jest także na gruncie refleksji teoretycznoliterackiej przez autorów, którzy, jak Thomas Pavel czy Marie-Laure Ryan, rozważają zagadnienia fikcji literackiej w perspektywie teorii światów możliwych¹⁴. Doświadczenie fikcji literackiej miałoby, w myśl ich koncepcji, polegać między innymi na równoległym uruchamianiu dwóch perspektyw: pierwszej, zanurzającej czytelnika w świecie fikcjonalnym, oraz drugiej, wprowadzającej doń nieusuwalny dystans¹⁵. O ile jednak specyfika doświadczenia literackiego

21

¹³ W tym miejscu może pojawić się wątpliwość, czy zanurzenie zmysłowe, w dodatku ograniczone, w wirtualnym świecie można potraktować jako źródło doświadczeń cielesnych. Jeśli jednak uznamy zmysły za ekstensje cielesności i przyjmiemy, że doświadczenie zmysłowe jest źródłowo formą swobodnego komunikowania się ciała z jego wrażeniowym środowiskiem, podczas gdy przyczyna wspomnianej wątpliwości pojawia się dopiero w efekcie porządkowania owych wrażeń przez poznający umysł, to wątpliwość powyższą możemy raczej uznać za nieuzasadnioną.

¹⁴ Zob. np. T. Pavel, *Possible Worlds in Literary Semantics*, „Journal of Aesthetics and Art Criticism” 1975, vol. 34, nr 2; M.-L. Ryan, *Possible Worlds in Recent Literary Theory*, „Style” 1992, vol. 26, nr 4. Ta druga rozwinęła swoje koncepcje w stronę problematyki rzeczywistości wirtualnej, zob. np. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 2001.

¹⁵ Por. też A. Łebkowska, *Między teoriami a fikcją literacką*, Universitas, Kraków 2001, szczególnie rozdział II z części II: *Hossa teorii możliwych światów*.

go polegałaby na koniecznym współistnieniu obu tych perspektyw, to w przypadku doświadczenia rzeczywistości wirtualnej owa perspektywiczna podwójność: zanurzenie – teleobecność, wydaje się nie posiadać znamion podobnej nieuchronności. Można by wręcz sformułować hipotezę, że mamy tu często do czynienia z występowaniem jakościowo całkowicie odmiennego niż poprzednio napięcia pomiędzy zanurzeniem a teleobecnością, napięcia zmierzającego tym razem do osłabienia bądź wręcz wyeliminowania teleobecności z całościowego doświadczenia rzeczywistości wirtualnej¹⁶. W procesie tym bardzo istotną rolę odgrywa również sam interaktywny charakter doświadczenia, uwydatniając przede wszystkim dynamiczny, przeobrażeniowy status rzeczywistości wirtualnej i roztapiając w niej w ten sposób doznanie teleobecności.

22 Zdecydowany zanik znaczenia teleobecności można natomiast dostrzec już bardzo wyraźnie w przypadku dwóch pozostałych technologii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej: zanurzenia cielesnego i rzeczywistości mieszanej. W ich przypadku bowiem mamy do czynienia nie tyle z budowaniem dystansu, rozpięcia pomiędzy dwiema sferami bytowania podmiotu doświadczenia, ile z konstruowaniem nowego, rozszerzonego, hybrydycznego i – co najważniejsze – dynamicznego i nieustannie przeobrażającego się świata jego/jej doświadczeń. Brak telematycznego rozpięcia wynika tu z jednej strony z całościowego potraktowania podmiotu doświadczenia, z rezygnacji z rozdzielania go/jej pomiędzy światy bytujące równolegle, a z drugiej – z zastąpienia układu światów równoległych, funkcjonujących w porządku synchronicznym, przez pojedynczą rzeczywistość podlegającą nieustannym transformacjom. Taki status rzeczywistości wirtualnej można by też określić jako układ światów bytujących równolegle, ale w porządku pozaczasowym. Tak jak to wcześniej stwierdziliśmy w odniesieniu do technologii zanurzenia zmysłowego, tak również w przypadku *full body immersion* oraz rzeczywistości mieszanej, uzyskana jakość permanentnej transformacji świata (światów) doświadczeń jest oczywistym rezultatem interaktywnych zachowań podmiotu. We

¹⁶ Oczywiście nie jest to tendencja ogarniająca wszystkie przypadki. Liczne dzieła artystyczne, które wykorzystują doświadczenie rzeczywistości wirtualnej, bazują właśnie na nieusuwalności owej opozycji, odnajdując w napięciu pomiędzy zanurzeniem a teleobecnością źródło rozwijanych przez nie dyskursów metaartystycznych. Dowolność ta wskazuje jednak na przygodny, a nie – konieczny charakter rozważanej konstrukcji.

wszystkich trzech przypadkach interaktywność służy ponadto osłabianiu znaczenia doznania teleobecności, przy równoczesnym wzmocnieniu doświadczenia zanurzenia. W rezultacie rzeczywistość, w której dokonywane jest zanurzenie, uzyskuje status świata aktualnego. Przeciwwstawienie rzeczywistości realnej i wirtualnej jest zastępowane przez opozycję świata aktualnego i wirtualnego.

Pora, aby na zakończenie tych wywodów przyjrzyć się uważniej tak często przywoływanej w dotychczasowych rozważaniach właściwości doświadczenia rzeczywistości wirtualnej – jego wyraźnie odczuwanej przygodności i permanentnej zmienności. Atrybut ów wywodzi się z charakteru technologii rzeczywistości wirtualnej. We wszystkich swych trzech postaciach jawi się ona bowiem jako generator światów możliwych.

Rozważania nad koncepcjami światów możliwych, których początki odnajdywane są przez niektórych badaczy już w filozofii Platona¹⁷, szczególnie dynamicznie zaczęły rozwijać się w wieku dwudziestym, wykraczając wówczas daleko poza kręgi filozoficzne. Odegrały one znaczącą rolę w ukształtowaniu się nowych tendencji w badaniach teoretycznoliterackich, wzbogaciły o nowe wymiary dotychczasowe studia nad problematyką fikcji i narracji, wkroczyły również do najnowszych studiów dotyczących rzeczywistości wirtualnej. Nie zamierzam tu jednak przedstawiać nawet zarysu dziejów rozwoju tej problematyki. Zbyt jest złożona i zbyt rozległa na potrzeby niniejszego tekstu oraz – co więcej – zadanie to było już z powodzeniem podejmowane także i w Polsce¹⁸. Chciałbym jedynie wskazać pewne możliwe implikacje z nich płynące dla rozważań nad rzeczywistością wirtualną.

23

We współczesnych filozoficznych dyskusjach dotyczących światów możliwych stanowisko najbardziej kontrowersyjne, najbardziej zarazem bezkompromisowe i przez to znajdujące niewielu zwolenników, zajmuje David Lewis. Jego skrajny realizm modalny znosi wszelkie różnice pomiędzy światem rzeczywistym a światami możliwymi. Aktualny czy rzeczywisty, to

17 Zob. J. Jaskóła, *Światy możliwe jako uprawomocnienie filozofowania. Platon*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2000.

18 Zob. np. U. Żegleń, *Modalność w logice i w filozofii. Podstawy ontyczne*, Zakład Semiotyki Logicznej UW, „Znak. Język. Rzeczywistość”, Polskie Towarzystwo Semiotyczne, Warszawa 1990; T. Szubka (red.), *Metafizyka w filozofii analitycznej*, Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1995; A. Łebkowska, *Między teoriami...*, op. cit.

według niego określenia jedynie okazjonalne: świat aktualny to ten, w którym się znajdujemy. Koncepcja ta, niełatwa do obrony w kontekście, w którym lokuje ją Lewis, okazuje się jednak interesującą teorią wówczas, gdy kierujemy ją w stronę rzeczywistości wirtualnej¹⁹.

Lewis twierdzi²⁰, że „istnieje wiele sposobów, na jakie rzeczy mogłyby być, poza sposobem, na jaki istnieją aktualnie”²¹. Nazywa te sposoby światami możliwymi. Utrzymuje, że powstają one jedne z drugich, że są rzeczami tego samego rodzaju. Różnią się one jego zdaniem między sobą jedynie „pod względem tego, co się w nich dzieje”²². Określenie „aktualny”, jak już wspominałem, ma dla niego charakter okazjonalny. Pozostaje w opozycji do określenia „możliwy”. Istnieć aktualnie oznacza więc istnieć w tym świecie, w którym się właśnie znajdujemy. Światy możliwe są izomorficzne, odizolowane od siebie i całkowicie odrębne. Żadne dwa światy nie mają wspólnej części i nie są powiązane czasoprzestrzennie.

24 Technologia rzeczywistości wirtualnej we wszystkich swych opisanych wyżej przejawach oferuje swym odbiorcom – interaktorom, użytkownikom, gościom, wielość możliwych światów, zbudowanych jeden z drugiego. Każdy odbiorca aktualizuje tylko jeden z nich, a gdy go opuszcza, świat ów powraca do stanu potencjalności, dołączając do grona rzeczywistości możliwych, oczekujących na kolejną wizytę – szansę chwilowej aktualizacji.

Zaproponowana tu perspektywa refleksji nad doświadczeniem rzeczywistości wirtualnej w kontekście teorii światów możliwych jest jedynie jej zapowiedzią, nie wykracza bowiem poza bardzo wstępne uwagi. Trzeba jeszcze zastanowić się nad

19 Oczywiście koncepcja D. Lewisa nie jest jedynym możliwym sposobem ujęcia problematyki światów możliwych użytecznym dla rozważań nad rzeczywistością wirtualną. Obiecującą możliwością konceptualizacji zagadnień rzeczywistości wirtualnej jest np. także teoria Alwina Plantingi wprowadzająca kategorię uniwersum światów możliwych – świata aktualnego w otoczeniu jego wszystkich możliwych substytutów. Koncepcja Lewisa przyciąga jednak, jak już wspominałem, skrajnie radykalnym ujęciem koncepcji realizmu modalnego – rozwiązaniem szczególnie interesującym dla rozważań nad rzeczywistością wirtualną.

20 D. Lewis, *Światy możliwe*, tłum. U. Żegleń, w: T. Szubka (red.), *Metafizyka w filozofii analitycznej*, op. cit., s. 127–135.

21 Tamże, s. 127.

22 Tamże, s. 128.

generalnym statusem rzeczywistości realnej w odniesieniu do podjętej tu problematyki, przemyśleć mechanizmy budujące doświadczenie wirtualnych światów, rozważyć kwestie relacji kompletność – niekompletność uposażenia możliwych światów, i wiele jeszcze innych zagadnień. Warte podjęcia wydają się też analizy wybranych dzieł w świetle poczynionych tu ustaleń. Wszystko to pozostaje jednak na inną okazję.

Antoni Porczak

WIRTUALNY DOTYK

Jakkolwiek historia pojęcia „wirtualność” może być interesująca, sądzę, że nie ma ona decydującego wpływu na znaczenie w takim sensie, jakie zaproponował Jaron Lanier w zbitce słownej Virtual Reality. Wirtualność w potocznym rozumieniu wydaje się jedynie opozycją dla realności, w ujęciu słownikowym raz jest realnością potencjalną lub zastępczą, innym razem czymś zgoła przeciwnym. Czy jednak nie jest jeszcze trochę inaczej?

Spróbujmy zatem najpierw opisać instalację techniczną zdolną wywołać zjawisko, o którym mówimy.

Wyobraźmy sobie instalację VR, w której ubrani w hełm z dwoma „monitorami” – płytkami ciekłokrystalicznymi (goglami), w słuchawki, rękawice oraz skafander i tak „uzbrojeni” **stoimy nieruchomo** patrząc przed siebie. To, co widzimy, przypomina stereoskopową fotografię (nie najlepszej ciągle jeszcze jakości technicznej), a w cyfrowym wydaniu obraz 3D. Widzimy obraz stereoskopowy, osiągnany cyfrowo, ale mógłby być nawet

analogowy, jeśli mamy się na niego „gapić” stojąc nieruchomo. Dopiero kiedy zaczynamy się poruszać, wszystko zmienia się radykalnie, okazać się może, że status i pozycja ciała (a właściwie przemieszczanie się w instalacji) oparte na ruchu są decydującym i nieodzownym elementem VR.

Być może zatem istoty rzeczywistości wirtualnej nie powinniśmy upatrywać w obrazie samym, ani nawet w jego technologii powstawania, ani w stereoskopii widzenia i słyszenia, ale głównie w ruchu, **w fizycznym ruchu użytkownika VR**, a dokładniej jego konsekwencji, czyli **reakcji urządzeń technicznych na fizyczny ruch użytkownika**. Gdyby nie urządzenia śledzące i reagujące na fizyczny ruch użytkownika instalacji, nie byłoby VR, a co najwyżej stereoskopowe kino, w zależności od programu symulacji.

28 Rzeczywistość wirtualna powstaje jako specyficzna reakcja urządzeń technicznych i programów ich działania na fizyczne poczynania użytkownika, który z kolei za pomocą interfejsów oddziałuje na te urządzenia i programy. To pierwszy raz w historii ludzkości urządzenia techniczne zdolne są nie tylko „postrzegać” człowieka, ale również dostosować symulowane: widzenie, słyszenie i odczuwanie środowiska, do jego pozycji w przestrzeni, do tempa poruszania się w niej, a także czynionych przez niego wyborów opcjonalnych w ramach oprogramowania. Zaprogramowana symulacja jest tworzona w czasie realnym, komputer „liczy” i dostosowuje ją do naszego położenia w przestrzeni, dopasowując punkty widzenia i słyszenia, a także dotyku.

Rzeczywistość wirtualna rozumiana jako specyficzna sytuacja człowieka skonektowanego z technicznie generowanymi światami iluzyjnymi (symulacjami) zaczyna się tam, gdzie urządzenie techniczne wyzwala swoje zaprogramowane możliwości jako **reakcję na ruch użytkownika w przestrzeni realnej**.

Wzajemne powiązanie przez ruch obydwu układów autonomicznych: człowieka i urządzenia (interakcja) prowadzi do balansu na granicy rzeczywistości i symulacji, a tym samym do dialogowania w ramach swych autonomicznych możliwości. Wzajemna reakcja na obustronny ruch instalacji technicznej i obecnego w niej człowieka, charakterystyczna dla interaktywności medialnej, wydaje się warunkiem VR.

Włączanie obrazowania (lepiej symulowania) digitalnego w definicję „wirtualności” jest jednak konieczne, bez technik digitalnych nie byłoby możliwe transformowanie światów: widzialnych, słyszalnych i dotykalnych w czasie realnym powo-

dowanych zmianami pozycji ciała interaktora. Świat wirtualny to świat cyfrowy zespolony z człowiekiem za pomocą interfejsów.

Zatem wyodrębnianie i badanie wirtualności na obecnym poziomie techniki zaczyna mieć sens, kiedy punkt ciężkości będzie przesuwany z urządzeń wytwarzających sztuczną rzeczywistość na poczynania interaktora, i odwrotnie – z jego osoby na urządzenia techniczne. Obydwa układy warunkują wzajemnie swoje poczynania i wykorzystują swoje, ale i wzajemne potencje (swoisty homeostat). Inaczej rzecz ujmując, pasowałoby tu również wyrażenie *artificial environment* lub może nawet sztucznie naturalne środowisko, ale nie wyczerpują one warunków niezbędnych dla medium wirtualnej rzeczywistości.

Rzeczywistość wirtualna mogłaby być mieszaniną rzeczywistości realnej z inną generowaną technicznie rzeczywistością. **Ruch interaktora jest realny, ruch symulacji digitalnej jest iluzyjny, a całość ma charakter wirtualny.**

„Wirtualność” pozostając nawet przy dotychczasowych znaczeniach: potencjalności i zastępczości (zastępczy w rozumieniu angielskim, jak też potencjalnie możliwy w znaczeniu polskim, możliwy do przekształceń przez użytkownika), zyskuje również inny sens.

29

W samej definicji zatem wśród różnych cech składowych wirtualności, jako pierwsza i niezbywalna powinna pojawić się medialna **interaktywność**, następnie **digitalność** (ponieważ bez niej nie byłaby możliwa transformacja obrazów i dźwięków w czasie realnym), oraz **polisensoryczność**, a dalej **teleobecność**, jak również **immersyjność** czy **kommunikacyjność**. Nie chodzi jednak o prostą sumę wszystkich elementów, ale o efekt ich wzajemnego powiązania w nową jakość. Cechy takie wymienia wielu współczesnych badaczy, na ogół jednak ignorując znaczenie interaktywności układu: człowiek–urządzenie techniczne. A przecież był jakiś powód, dla którego wcześniej nie używaliśmy pojęcia VR w odniesieniu do kina czy telewizji, choć były w nich obecne zjawiska takie, jak: komunikacyjność, immersyjność i teleobecność, a w telewizji z pilotem nawet częściowo dotyk.

Bez specyficznej interaktywności instalacji VR nie byłoby potrzeby nazywania rzeczywistości sztucznej wirtualną, nawet ruchomych obrazów digitalnych, ponieważ to właśnie ona (interaktywność) głównie sprawia, że możemy mówić o wirtualnych efektach generowanych digitalnie, jak o rzeczywistości. Jedyne, co jest w VR rzeczywiste, to udział interaktora w przekształca-

niu obrazów, ale jest oczywiste, że sama interaktywność nie jest wystarczającym warunkiem VR.

Co jest tak pasjonującego w VR, że przyciąga ona coraz więcej uwagi specjalistów, producentów gier i urządzeń, oraz zwykłych użytkowników tych urządzeń?

Wydaje się, że może to być przyjemność odczuwania (stapiania się razem) alternatywnego (symulowanego) świata ze światem realnym w trakcie interakcji z urządzeniami technicznymi. Stapianie takie było mniej sugestywne w dyspozytywie kina czy telewizji, ponieważ odczuwanie było oparte jedynie na zmysłach dystansu (audiowizualnych), natomiast przez manipulacyjne oddziaływanie ciałem w czasie realnym na to, co dzieje się przed naszymi zmysłami, uwiarygodniamy sztuczne środowisko, ponieważ bardziej upodobnia się ono do środowiska naturalnego. Praktyczne zetknięcie użytkowników gier komputerowych z VR nastąpiło przez zastąpienie konsoli przez takie urządzenia jak gogle czy rękawice, ale specyficzne cechy przynależne grom (dyrygowanie graczem) spowodowały, że poznawaliśmy zjawisko jako dawną jednokierunkową formę komunikacyjną.

30 A zatem, być może na razie fascynuje nas w VR technologiczna możliwość wzajemnego reagowania na siebie człowieka i otoczenia, otoczenia technicznego w czasie realnym. Czynny udział, wpływ na transformację otoczenia (sztucznego), a nie prosceniczne obrazy do „podziwiania” wydają się nową przyjemnością (a zatem wartością) estetyczną interaktywnej kultury.

Można by powiedzieć, że nie tylko: „myślę więc jestem”, czy „patrzę więc jestem”, ale raczej „oddziałuję (działam) więc jestem”. A może lepiej „patrzę, słyszę, myślę i oddziałuję więc jestem”. Wszystkie zmysły i myślenie służą nam po to, by działać.

Na początek przyjmijmy jedynie, że wirtualność w takim ujęciu byłaby **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.**

Przedstawimy krótką charakterystykę niektórych elementów składowych przestrzeni wirtualnej.

Obiekty VR

Obiekty są lekkie, ponieważ są bitami a nie atomami (nie są one przyciągane przez siły grawitacyjne ziemi), ale mogą być odczuwane jako ciężkie przez symulacyjne oddziaływanie urządzeń technicznych na nasze zmysły (dotyku, ucisku, kinestetyki). Kontakt taki można by nazwać „bezpowietrznym”, ponieważ w odróżnieniu od kontaktów zmysłowych: wzrokowych, słuchowych czy zapachowych, w których łącznikiem między percypującym podmiotem a rzeczywistością jest powietrze, w dotyku następuje jego wyparcie przez bezpośrednie połączenie ciał. Zmysły dystansu (powietrzne) wydawać się mogą odczuwalne jako mniej realne i odnoszą się raczej do obrazowania, reprezentacji, a odczuwanie przez dotyk i kinestetykę do prezentowania stanów psycho-fizycznych. Reaktywność urządzenia technicznego na ruch ciała perceptoru włączonego w przestrzeń sztuczną, programowaną, wspartą wielozmysłowymi symulacjami stała się szokującym odczuciem i dlatego rola interfejsów w VR jest tak ważna.

Aby taką tezę sprawdzić empirycznie, wystarczy zamiast interfejsu w postaci detektora ruchu i dotyku wprowadzić interfejs głosowy jako kontakt z komputerem; nie pozbawi to instalacji interaktywności (nadal będziemy dialogować z urządzeniami), ale sytuacja będzie odczuwana jako mniej realna (rzeczywista).

31

Ćwiczenie

Wyobraźmy sobie, że mamy przed sobą jakiś symulowany pokój, w nim symulowany stół, który zamierzamy wirtualnie obejść i powrócić na pozycję wyjściową. Mając odpowiednie wyposażenie VR (gogle, rękawice i skafander oraz słuchawki) stąpamy w przestrzeni realnej ruchem kolistym wzdłuż symulowanego stołu, dotykając jego blatu. Użylibyśmy w tym przypadku najpierw własnej kinestetyki, jak i zmysłów dystansu poruszając się w przestrzeni zarówno realnej (pustej), jak i sztucznej (pełnej symulowanych obiektów). Byłoby to możliwe, ponieważ komputer reagowałby na nasz ruch fizyczny i dostosowałby bodźce (sztuczne punkty widzenia) do naszej sytuacji. Ale co by się działo, gdybyśmy użyli interfejsu głosowego w komunika-

cji z komputerem, a miałby on do wykonania podobne zadanie? Użylibyśmy wówczas systemu komend, np. takich: „chcę obejść stół, który widzę, chciałbym obchodzić go poczynając od strony lewej, obejść go i wrócić z powrotem na swoje miejsce, które zajmuję teraz (ale w rzeczywistości realnej fizycznie będę pozostawał w tym samym miejscu)”. Wówczas komputer może wykonać te same czynności, czyli zaprezentować naszym oczom jakiś symulowany obraz obchodzenia stołu. Jeśli pozostaniemy w miejscu, całe zdarzenie będzie dla nas mniej naturalne, ponieważ będzie odebrane jedynie zmysłami dystansu. Jeśli równocześnie nie będziemy obchodzić wirtualnego stołu w pustej przestrzeni realnej (nie uruchomimy własnej kinestetyki), będziemy musieli nieustannie określać własną pozycję wobec niego słowami, co będzie sztuczne i długotrwałe, a przynajmniej nie natychmiastowe. Zatem symulacja sama nie jest tu najważniejsza, znaczenie ma sposób jej użytkowania. Interfejs głosowy „zamawia” pewien rodzaj bodźców, które dostarcza komputer, co przypomina media dotychczasowe, pozostawiające nasze ciało w bezruchu percepcyjnym i sprawczym.

32

Program i interfejs odgrywają tu rolę kluczową. Np. kiedy w instalacji VR z pozycji stojącej przejdziemy do siedzącej na podłodze, komputer śledząc nas (a raczej czujniki na naszym ciele) zmieni nasz punkt widzenia (dostosuje symulację do naszej pozycji) – będziemy oglądać stół z perspektywy „żabiej”, a kiedy będziemy chcieli dotknąć jego blatu, będzie on nad naszą głową. Używając tylko interfejsu głosowego, gdzie każde działanie zamienione być musi w system komend, a także pytań i odpowiedzi, sytuacja będzie komiczna, ponieważ za każdym razem musimy podawać komputerowi współrzędne w przestrzeni realnej, co mogłoby wyglądać tak: „chcę poznać stół od dołu, moje oczy będą na wysokości 70 cm, będą w odległości 20 cm od nogi prawej (z mojego punktu widzenia), moja prawa ręka dotknie prawego rogu blatu itp.” Komunikacja taka nie może być natychmiastowa, nie spełnia zatem jednego z najważniejszych warunków interaktywności. Transformacja przestrzeni symulowanej przebiega wolno i mało precyzyjnie, komunikacja wydaje się sztuczna i wieloznaczna. W tym momencie uzmysławiamy sobie to, co powiedział Lanier o użyteczności komunikacji werbalnej i symbolicznej dla rzeczywistości wirtualnej.

Nasza pierwotna forma komunikowania się za pośrednictwem języka werbalnego jest bardzo niedoskonała. Słowa są niezwykle ułomnym instrumentem, ale myślę, że istnieje dla nich alterna-

tywny sposób komunikowania się, w którym można bezpośrednio wyrażać myśli zamiast tworzyć tylko pewne referencje. Chodzi o możliwość tworzenia porozumienia za pośrednictwem naszego doświadczenia zamiast używania symboli¹.

Chodzi o taką sytuację, w której ludzie bezpośrednio tworzą wspólny świat w czasie rzeczywistym, przy pomocy odpowiedniego programu, jako alternatywę dla użycia słów będących pośrednikami, które muszą opisywać rzeczy. To może być niesamowite tworzyć i programować urządzenia służące wykorzystaniu Virtual Reality w komunikacji ...

Teleobecność

Teleobecność znana nam z mediów dotychczasowych (telewizja, Sieć), w instalacji VR ma również inny charakter.

W VR immersja, „zanurzenie” polega nie tylko, jak np. w kinie, na „zapomnieniu się” w sztucznym świecie cudzej fabuły zawieszonej na ścianie, polega również na technicznej niemożności wychylenia się poza świat generowany przez urządzenia techniczne. Obrazy i dźwięki przylegają ściśle do naszych organów zmysłowych (nie widzimy nic poza goglami, ani nie słyszymy poza słuchawkami). To oddzielenie od świata realnego zmysłu słuchu i wzroku (zmysłów dystansu), a pozostawanie w świecie realnym zmysłami ruchu (kinestetyki) i dotyku jest charakterystyczne dla immersji wirtualnej. Sposób rozdzielania tych dwu światów jest tak nowy, że wydaje się nieznosny dla naszych przyzwyczajeń w poruszaniu się po medialnych twórcach artystycznych. Widać to również w usiłowaniach producentów sprzętu, idących w kierunku łagodzenia pęknięcia „widzialnej różnicy” między światem sztucznym i realnym. Proponują oni sprzęt „na jedno oko”, co pozwala być obecnym wzrokowo „tu i tam” równocześnie. Metoda ta, znana w lotnictwie, gdzie poszerza możliwości przenikania naturalnych zasłon widzenia (np. chmur), jednocześnie łagodzi immersję opisaną wyżej jako typową dla VR, nie pozwala również na iluzję trójwymiarowej przestrzeni (efekt stereoskopowy).

33

¹ J. Lanier, *Mówi Jaron Lanier*, tłum. i wybór P. Zawojski, „Opcje” nr 4 (33), 2000, s. 24–25.

Wirtualny dotyk

Dotyk staje się ważnym elementem interaktywnej komunikacji medialnej, dzięki niemu możemy nie tylko manipulować urządzeniami, interfejsami, ale jest on przede wszystkim realnym kontaktem bezpośrednim. Symulowanie dotyku jest charakterystyczną cechą komunikacji w VR. Dotyk jest nie tylko symulowany, ale również związany z kinestetyką. Aby tę myśl rozwinąć, zostaniemy przy naszym przykładzie symulowanego stołu w symulowanym pokoju.

Stoimy przy wspomnianym już symulowanym stole (oczywiście uzbrojeni w urządzenia do VR: hełm, rękawice i skafander) odczuwając nacisk skafandra na górną część ud jako poziomą linię czyli blat stołu; rękawica wyczuwa jego płaskość, sterując wzrokiem przesuwamy rękę w kierunku leżącego na stole jabłka; ponieważ leży dosyć daleko, odczuwamy wychylenie się naszego ciała nad stołem. Jabłko wyczuwane przez rękawicę to nic innego jak kulista przestrzeń zarezerwowana dla niego przez komputer; odczuwamy opór rękawicy, kiedy zbliża się do tej przestrzeni.

34

Zatem to komputerowa symulacja przestrzeni warunkuje nasze odczucia i działanie, ale należy zwrócić uwagę, jak następuje komunikacja ciała z programem komputera. Kiedy kontaktujemy się z tym samym programem za pomocą innego interfejsu, np. myszki, nie ma znaczenia, czy nasze ciało wychyla się, czy pozostaje w tym samym miejscu przestrzeni realnej; wystarczy mały ruch nadgarstkiem, aby zmienić punkt widzenia stołu. Dzieje się tak, ponieważ komputer nie ma jakby „zwrotnego” interfejsu do naszego ciała, nie może oddziaływać na nas, chyba że symbolicznie (językowo) żądając od nas, np. zaznacz miejsce (punkt widzenia) kursorem, lub zapytać „co chcesz zrobić”? Może również podać kilka opcji do wyboru. VR to również interfejs komputera umożliwiający śledzenie pozycji ciała (uzbrojonego technicznie) w przestrzeni realnej i dopasowanie do niej bodźców (punktów widzenia, słyszenia i dotyku) modyfikując odpowiednio symulację. Można by powiedzieć, że komputer nie tylko nas widzi, słyszy i reaguje na nasz dotyk, ale również śledzi nasz ruch w przestrzeni realnej względem zaprogramowanej symulacji.

Instalacje

Porównajmy dwa środowiska sztuczne: instalację typu CAVE z instalacją VR pod względem dialogowania i pozycji ciała w obydwu instalacyjnych dyspozytywach.

Dobrym przykładem typu CAVE może być praca Jeffreya Shawa *Configuring the CAVE*, w której interaktor, stojąc pośrodku ciemnego pomieszczenia, może manipulować złożonym interfejsem (w fizycznej postaci jest to drewniany model, jakiego używa się w nauczaniu rysunku do opanowania proporcji człowieka). Manipulując takim manekinem, który zamiast stawów ruchowych ma czujniki połączone z odpowiednimi sekwencjami w programie komputera, otrzymujemy mieszanki obrazów i dźwięków w otoczeniu (na ścianach, suficie i podłodze) w czasie realnym. Ciągłe jednak musimy być „przywiązani” ściśle do manekina na stojaku w środku medialnej groty (tak jak do myszki czy klawiatury przy komputerze), system elektroniczny i oprogramowanie reagują na zmianę położenia manekina wewnątrz pomieszczenia, a ściślej na czujniki znajdujące się w jego „stawach”. CAVE nie reaguje na nasze (osobowe) przemieszczanie się w przestrzeni realnej, możemy chodzić po całym pomieszczeniu, ale bez manipulacji „manekinem” nie zajdą żadne zmiany ani w obrazach, ani dźwiękach.

35

Inaczej jest w instalacji typu VR, ponieważ system elektroniczny śledzi nasze (osobowe) przemieszczanie się w przestrzeni fizycznej dostosowując (kąty widzenia, perspektywę wizualną i audio oraz wirtualny dotyk) symulowany świat do naszej aktualnej pozycji w czasie realnym. W tym przypadku interfejs „przylega” do naszego ciała, a przemieszczanie powoduje zmianę perspektywy widzenia symulowanych przedmiotów, oraz oddalanie czy przybliżanie się do źródeł dźwięku, co jest nieosiągalne w opisywanej CAVE Jeffreya Shawa. Instalacja ta jest bardziej prosceniczna, odczuwamy dystans między nami stojącymi pośrodku pomieszczenia a obrazami na ścianach, suficie i podłodze, dalej – obrazy i dźwięki nie mają zmiennej perspektywy, są jedynie projekcjami na ścianach „medialnej groty” oraz dźwiękami płynącymi z głośników na stałe ulokowanych w tej przestrzeni realnej. Można by powiedzieć, iż nie jest to świat symulacji, a jedynie świat projekcji, jak w kinie, którego obrazy opuściły jeden ekran i wypełniają całe wnętrze, zaś miejsce operatora w kabinie projekcyjnej zajmuje sam widz dokonujący projekcji z zasobów komputera.

W CAVE zostaje przełamane kino, ale nie ma wirtualnej rzeczywistości, ponieważ ta jest specyficzną cechą polegającą na przemieszczaniu się podmiotu po dwu rzeczywistościach jednocześnie (symultanicznie), których parametry są uzgodnione, kinestetyka, dotyk, widzenie i słyszenie zależą od pozycji interaktora VR, i wszystkie bodźce są wzajemnie weryfikowalne.

Wracając do przykładu z wirtualnym stołem: obchodząc go odczuwamy pracę mięśni, widzimy zmienną perspektywę jego widoków w przestrzeni symulowanej, możemy dotykać np. jego blatu, stukając weń lokalizujemy źródło dźwięku, a wszystko dzieje się w czasie realnym.

Przestrzeń wydaje się tożsama, wielozmysłowo potwierdzona, symulacja staje się wiarygodna, ponieważ jej elementy naśladują logikę poruszania się po rzeczywistości realnej, choćby nie symulowała żadnej rzeczywistości realnej. Zmiany w przestrzeni symulowanej są „liczone” na bieżąco, proces ten można zauważyć, kiedy komputer nie nadąża za ruchem interaktora i opóźnia (w zamiarze) natychmiastowe przemiany przestrzeni wirtualnej. Tak więc konfigurowana przez interaktora grota nie jest tym samym, co konfigurowana symulacja VR. Symulacja nie musi tu być naśladowaniem analogonu konkretnego fragmentu rzeczywistości realnej, może być całkowicie abstrakcyjna, ale prawa rządzące przestrzenią symulowaną są podobne jak w świecie realnym.

Wirtualność znaczy tu poruszanie się po świecie sztucznym według reguł realności – i polisensoryczne eksplorowanie sztucznej (zaprogramowanej) przestrzeni w czasie realnym.

Symulacja medialna zrośnięta z realnością tworzy VR, przestaje być już jedynie możliwością potencjalną, czy też jedynie możliwością zastępczą, jest światem równoległym realności i rzeczywistości sztucznej umożliwiającym procesy wzajemnego reagowania na siebie percypującego podmiotu i programowanego urządzenia technicznego.

Wirtualność tak rozumiana nie jest światem wyobrażanym przez percypujący podmiot, lecz doznawanym wielozmysłowo i transformowanym w ramach programu symulacyjnego światem równoległym. Jest raczej eksplorowaniem przestrzeni równoległej w czasie realnym. Tak rozumiana wirtualność nie jest metaforą świata wyobrazonego (możliwego jedynie), a raczej sztucznym (zaprogramowanym) polisensorycznym środowiskiem przystosowanym do realnych mechanizmów eksploracji otoczenia. Najbardziej charakterystycznymi cechami wydają się

kinestetyczny ruch podmiotu wewnątrz instalacji VR oraz odpowiedź nań urządzeń technicznych.

VR może być również ciekawym zjawiskiem psychologicznym: potwierdza naszą rzeczywistość realną w przestrzeni symulowanej, czyni to jednak inaczej niż dotychczasowe media. W kinie występuje również potwierdzenie rzeczywistości realnej, ale jedynie w proscenicznym produkcie audiowizualnym, nawet film dokumentalny jest rzeczywistością fikcyjną, widz nie eksploruje przestrzeni realnej, a jedynie iluzyjną.

Spotkania w VR

Spotkania w VR mają pewne cechy nieobecne w dotychczasowej komunikacji medialnej. Odniosę się jedynie do medialnej komunikacji dialogicznej, głównie takiej, która dla obydwu kontaktujących się podmiotów przebiega w czasie realnym. Opis będzie miał tu charakter potencjalny, ponieważ nie istnieje na razie możliwość kontaktu dwu podmiotów (ludzi) spotykających się w VR, będących fizycznie w innych przestrzeniach, a kontaktujących się wirtualnie przez sieć. Trudność polega głównie na niemożliwości przesyłania tak ogromnej ilości danych, by w czasie realnym przetwarzać symulowane polisensoryczne środowisko. Można jednak wyobrazić sobie taką możliwość, ponieważ pierwsze takie próby już się odbyły. Mamy wówczas do czynienia z VR jako pośrednikiem, przy pomocy którego dialogujemy, a więc w zależności od programu oraz możliwości technicznych, ale nie tyle z urządzeniem, ile z innym podmiotem w ramach instalacji.

37

Podmioty spotykające się w instalacjach VR respektować mogą zasady poruszania się, jakie mają miejsce w przestrzeni realnej, np. zajmować terytorialnie miejsce w przestrzeni elektronicznej, by spotkania bardziej przypominały *face to face*, lub też (w zależności od programu symulacji) pozwolić sobie na elektroniczną specyfikę i „terytorialnie przenikać się wzajemnie”, czyli nie zajmować przestrzeni. Można by użyć również mieszaniny obydwu wariantów, co pokazałoby wachlarz problemów bycia równoległego charakterystycznego dla VR. Jako ćwiczenie można by sobie wyobrazić taki scenariusz spotkania: jesteśmy w katedrze gotyckiej jako przestrzeni realnej, porusza-

my się po jej wnętrzu, respektując architekturę, omijamy podpory sklepienia wyrastające z posadzki, meble i staramy się nie objąć o ściany. Równocześnie jesteśmy „uzbrojeni” w urządzenia VR, bierzemy udział w ceremonii ślubnej, której uczestnicy realnie przebywają w różnych punktach kuli ziemskiej, ale w tym samym czasie korzystają z tej samej symulacji w ramach VR.

Przestrzeń symulowana jest taka sama dla wszystkich biorących udział podmiotów, mogą się widzieć nawzajem w takim samym wnętrzu katedry, ma ona te same parametry architektoniczne (od wejścia do ołtarza potrzebują wszyscy tyle samo kroków), wszyscy omijają podpory, meble i samych siebie, mogą razem śpiewać oraz wymieniać uwagi o tym, co się aktualnie dzieje. Chociaż w opisanym przykładzie jedna z osób przebywa realnie w prawdziwej katedrze, a spotyka się z innymi w symulacji, reszta uczestników przebywa już tylko w symulowanej architekturze, zatem analogon rzeczywistości śmiało może być zamieniony na symulację, ale jest ważne, by symulacja była taka sama dla wszystkich uczestników.

38 Terytorium fizycznego poruszania się wszystkich uczestników ceremonii musi jednak (według takiego programu) pozostać respektowane. Aby eksplorować VR, musimy dysponować odpowiednio dużą przestrzenią realną, po której spacerujemy uzbrojeni w urządzenia VR, bądź też zamienione na przemieszczanie się symulowane, np. marsz w miejscu, a przemieszczanie symulowane. Ważne staje się jednak, by sytuacja miała cechy normalnego przemieszczania się, ponieważ ono jest podstawą wszelkich konsekwencji transformacji VR, widzenia, słyszenia, dotykania.

To, co wydaje się najważniejsze dla VR na obecnym etapie to: zgodność świata symulowanego (wielozmysłowa konsekwencja) z ruchem ciała w przestrzeni realnej. Jeśli np. symulowane przemieszczanie się interaktora po wnętrzu katedry będziemy odbywać w pozycji siedzącej lub leżącej, zjawisko wirtualności staje się mniej wiarygodne, sztuczne lub całkiem fałszywe (powstaje problem, skąd komputer ma „wiedzieć”, że będzie on chciał poruszać się lub zatrzymać?). Najpierw musiałby otrzymać komendę za pomocą innego interfejsu. Kinestetyczne poczucie ciała odgrywa tu rolę stabilizatora prawdopodobieństwa, które jest szczególnie ważne dla VR. Kiedy wirtualnie zostaje potwierdzony przez *reality*, wracamy do problemów znanych nam już z dotychczasowych doświadczeń medialnych, gdzie następuje przewaga światów sztucznych nieintegrowanych z aktualnym poczuciem przemieszczania ciała w przestrzeni realnej

(przemieszczanie ciała perceptorą nie powoduje konsekwencji w percypowanym obrazie).

Tak rozumiana rzeczywistość wirtualna powoduje pewne konsekwencje percepcyjne, percepcja staje się wielozmysłowym nawigowaniem ciała po świecie symulowanym, ale i realnym. Badanie estetyczne VR powinno zatem obejmować pozycję ciała w środowisku, w odróżnieniu od sztuki tradycyjnej, która zajmowała się raczej relacjami psychicznymi odbiorcy wywołanymi bodźcami percypowanych obrazów. Dyspozytyw VR jest różny od dyspozytywu sztuk dotychczasowych w tym sensie, że świat zewnętrzny (symulowany) uwzględnia konsekwencje ruchu ciała perceptorą w czasie percepcji.

Jan P. Hudzik

NIEPEWNOŚĆ REALNEGO: O NOWOCZESNYM ŻYCIU W ŚWIECIE ILUZJI

Znane nam z codzienności powątpiewanie w wiarygodność przynajmniej niektórych docierających do nas danych zmysłowych, to niewinne doświadczenie, dobrze opisane już w czasach starożytnych. Nowoczesność przyniosła swoim mieszkańcom znacznie poważniejsze powody do powątpiewania w świat realny, i to nie tylko w aspekcie jego wyglądu zmysłowego. Był (jest) to czas niestabilności bytu, powoływanego do istnienia za sprawą ludzkich projektów, odpowiednio też niestabilności życia stale konfrontowanego z tymi projektami – z tym, co możliwe (dziś powiemy także: wirtualne). Czas, w którym nowe budowane jest na gruzach starego – tradycyjnej wizji świata, przyrody i społeczeństwa, zastanego porządku wartości. W tym dziele niszczenia i budowania na nowo miejsce filozofii jest niepoślednie. Sekundowała mu i brała w nim czynny udział od samego początku – narodziła się przecież z Kartezjańskiego metodycznego wątpienia.

Niniejsze rozważania trzymają się filozoficznej perspektywy na wspomniany problem. W zamierzeniu mają one osiągnąć dwa cele. Pierwszym jest rozpoznanie przyczyn i objawów problemu realnego świata w kontekście nowoczesności. Drugim natomiast jest wskazanie drogi, jaką filozofia (od czasów Kanta) obrała po to, żeby zbliżyć się do tego, co dane – do wielości i różnorodności. Pierwsza część tekstu traktuje o tym, jak nowoczesny świat zamienił się w *obraz*, oraz o kulturowych implikacjach tej zamiany, widzianych z perspektywy religijnej, epistemologicznej, artystycznej i etyczno-antropologicznej. Druga bliżej zajmuje się ostatnią z tych implikacji – mianowicie strukturą ludzkiej egzystencji, określaną za pomocą metafor *bezdolności*, *nieswojskości*, *bycia w locie*... Część trzecia wskazuje na nihilistyczny wariant rozwoju egzystencji, która zerwała z rzeczywistością i zagnieździła się w ogólności kulturowych wzorów, konstruujących jej tożsamość. Czwarta część ma zrealizować w szczególności ów drugi z wymienionych celów – przedstawić wyartykułowane na terenie filozofii *inne myślenie*, które ma zabić ranę powstałą po dramatycznym zerwaniu z rzeczywistością. Akceptacja przygodności i niestabilności bytu jest wynikiem pracy myśli, która tożsamość (siebie i świata) widzi jako produkt różnicy, nad pojęciem – obrazy tego samego, stawia iluzję – obrazy tego, co niepodobne, ukryte, inne. Rozważania kończą wnioski.

Świat jako obraz

Według znanej historyczno-filozoficznej diagnozy rozłam między rozumem a rzeczywistością zaczął zarysowywać się za sprawą Wilhelma Ockhama: w opinii E. Gilsona, to właśnie on zainicjować miał **nową, zaraźliwą chorobę intelektualną**, jaką był „psychologizm”. Ockham popełnić miał mianowicie błąd *qui pro quo* – psychologiczną analizę ludzkiego poznania wziął za filozoficzną analizę rzeczywistości. Z obserwacji, że wszystkie nasze intelektualne intuicje różnią się od siebie nawzajem, Anglik wnioskował, iż „każda jednostkowa rzecz radykalnie różni się od każdej innej jednostkowej rzeczy”¹. Przyczynowe zwią-

¹ E. Gilson, *Jedność doświadczenia filozoficznego*, tłum. Z. Wrzeszcz, Warszawa 2001, s. 66.

ki między rzeczami nie mogą brać się z samych rzeczy, ani też z ich intelektualnego poznania. Przyczynowość nie jest więc własnością rzeczywistości, lecz nas samych, jest efektem naszej aktywności poznawczej – Ockham nazwał to *habitualis notitia*. Ten 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, nawyk².

Hume nawołuje do tego, abyśmy się otrząsnęli z – nazwijmy to tak – arystotelesowskiej ufności wobec świadectwa zmysłów, „abyśmy przeciwstawili się przyrodzonym instynktom pierwotnym lub wzięli z nimi rozbrat”. Zgodnie z proponowanym przez niego nowym systemem poglądów, „byty, o które nam chodzi, gdy mówimy *ten dom, to drzewo*, nie są niczym innym, jak postrzeżeniami w umyśle, ulotnymi kopiami albo przedstawieniami innych bytów, istniejących zawsze tak samo i od niczego niezależnie”. Odtąd przyjmuje się, że umysłowi ludzkiemu mogą być dane jedynie „obrazy (*images*), czyli percepcje”; zmysły potraktowane zostają jedynie jako „wejście przepuszczające owe obrazy, lecz niezdolne wytworzyć bezpośrednio obcowania umysłu z przedmiotem”³.

Tak oto otaczający nas świat i my sami w nim zostaliśmy okrojeni tylko do swojej „zewnętrznej postaci”⁴. Świat stał się dla nas czymś na kształt *sceny* lub *ekranu*, na którym obserwujemy przebieg następujących po sobie obrazów. Jako świat *przedstawiony* (przedmiotów, innych osób oraz naszego wnętrza) jest on nieskończenie podatny na urabianie, modelowanie – jego racjonalność zależy przecież od nas samych, od naszych doświadczeń, przyzwyczajzeń, projekcji, konwencji itd. Nie ma on już twardych ograniczeń: chropowatych wyrzuteń, nieprzewidywanych zdarzeń, jakie pojawiają się przy obcowaniu z samymi rzeczami.

Klasyczną już dziś wykładnię tego stanu rzeczy zaproponował Martin Heidegger, według którego istota nowożytności sprowadza się do kultury reprezentacji, **polega na tym, że świat staje się obrazem**. Nowoczesny człowiek odpowiednio **przedstawia** – stawia *naprzeciw siebie* – byt i staje się jego ob-

43

² Tamże, s. 67. Zob. D. Hume, *Badania dotyczące rozumu ludzkiego*, tłum. J. Łukasiewicz i K. Twardowski, Warszawa 1977, s. 40.

³ D. Hume, *Badania dotyczące...*, op. cit., s. 184–185.

⁴ E. Gilson, *Jedność doświadczenia...*, op. cit., s. 67.

serwatorem – ośrodkiem odniesienia (*subiectum*) całości bytu. W czasach przednowoczesnych – w średniowieczu i starożytności – było inaczej. Wtedy to człowiek był tym, na kogo spoglądał byt, był odbiorcą bytu, i jako taki – mówiąc po heideggerowsku – był bliżej *bycia*. Obserwator bytu nie jest już jego odbiorcą: dla niego wszystko w świecie musi zamienić się w przeżycie – w „pogląd”, „ogląd”, „przedstawienie”. Trafnym określeniem takiej postawy jest więc „światopogląd”. Oderwany od więzi z bytem, tęskni, odczuwa potrzebę poglądu na świat, w tym celu „sam przenosi się na scenę, tzn. w otwarty krąg tego, co przedstawiane, powszechnie i publicznie. Tym samym – dodaje Heidegger – człowiek czyni z siebie scenę, na której byt musi się odtąd przedstawiać, prezentować, tzn. być **obrazem**”⁵.

Podsumujmy: Nowożytny świat zamienia się w obraz. Istnieją zwolennicy tezy, że jest to proces, który wygenerowała sama filozofia (wynik ockhamowskiej infekcji). Bez względu jednak na słuszność tego poglądu, jest faktem, że filozofia była i nadal jest tą dziedziną wiedzy, która najpełniej artykułuje omawianą przemianę świata w gigantyczną mentalną symulację. Odsłania ona jej źródła jako efekt zerwania więzi między ludzką myślą a niezależną od niej rzeczywistością, jaką jest w szczególności „transcendencja”.

44

Pytanie, czy istnieją jakieś dane, które by potwierdzały bądź negowały występowanie tego zjawiska? Mamy tu do czynienia z konstrukcją filozoficzną, której racjonalność istotnie różni się od racjonalności teorii nastawionych na proste odtwarzanie i przekształcanie świata. Żeby sprawdzić jej prawdziwość, sami nie możemy zatem posłużyć się „badaniem”, czyli czymś, czego (wszech)obecność mamy dopiero udowodnić. Nie możemy jej zweryfikować, odwołując się do „faktów” z obszaru codziennego doświadczenia lub nauk empirycznych. Zakładalibyśmy przez to, że na tych pozycjach udało nam się niejako wyjść poza „ekran”. Żeby potwierdzić bądź zaprzeczyć przedstawioną diagnozę, możemy jednak posłużyć się innymi jej wykładniami, jakie niezależnie od filozofii oferuje sztuka, socjologia czy etyka. Jeśli natomiast przyjdzie nam pozostać w obszarze refleksji filozoficznej, to trzeba tam szukać odpowiednich, trafnych i wyjaśniająco mocnych wątków. Narażamy się przez to na błędne koło w rozumowaniu, takie wszelako, które nie uniemożliwia nam dostrzeżenia i zrozumienia samego zjawiska.

⁵ M. Heidegger, *Czas światooobrazu*, tłum. K. Wolicki, w: tenże, *Drogi lasu*, Warszawa 1997, s. 78–79 (podkr. moje).

Przednowoczesny byt był dla człowieka bezpieczną przystanią. Ludzkie życie było wtedy przycumowane do dobra, które znajdowało się poza życiem. Taka metafizyczna konstrukcja odpowiadała religijnej wizji rzeczywistości z pojęciem *obrazu* w centrum, odrzuconym następnie i na nowo zdefiniowanym przez nowoczesność. Przypomnijmy więc najpierw pierwotny sens tego pojęcia wraz z jego oryginalną adaptacją zawartą w ikonologii Kościoła wschodniego.

Według wyobrażeń judeochrześcijańskich Bóg stworzył człowieka na swój obraz i podobieństwo, przez grzech człowiek upadł, utracił podobieństwo – moralną egzystencję – ale zachował obraz⁶. Obraz ma tu „znaczenie konstytutywne i normatywne, nie można go nigdy ani utracić, ani zniszczyć”⁷. Ontologiczna struktura człowieka stworzonego „na obraz” Boży czyni go pokrewnym Stwórcy, stawia przed nim zadanie, żeby stawał się świętym, doskonałym itd. Podobieństwo (= bogokształtność), jakie zachodzi między odbiciem a oryginałem, podobieństwo, dzięki któremu odbicie może uczestniczyć w życiu oryginału (Boga), ma wymiar ontologiczny i moralny zarazem: Bóg jest miłością. Żeby się do niej upodobnić, człowiek musi kierować się maksymą *amo – ergo sum*. Obraz spełnia tu rolę „obiektywnego fundamentu”, „który mocą swej dynamicznej struktury domaga się wypełnienia w subiektywnym, osobowym podobieństwie”⁸.

45

W tradycji Kościoła wschodniego to pojęcie obrazu zostaje wzbogacone o malarstwo ikonowe pojmowane jako środek nadzmysłowego poznania. Obrazy co do projektu i kompozycji za swych rzeczywistych twórców mają tu „świętych ojców”, tzn. tych, którzy widzieli, kontemplowali praobrazy – świat nadzmysłowy, jaki należy przedstawić na ikonie. Wyobrażenie ikonowe właściwie jest nie tyle medium, ile raczej miejscem, gdzie przemawia sama (sakralna) rzeczywistość. Pierwowzory przemawiają tu nie za pomocą symboli, lecz praktycznie, działaniowo – przez impuls, energię, poruszenie. Według tej koncepcji, malarz nie tworzy obrazów, nie objawia żywych idei oczom „widzów” – usuwa jedynie „przeszkody, które zasłaniały nam światło”. Iko-

⁶ Zob. G. Deleuze, *Logik des Sinns*, tłum. z fr. B. Dieckmann, Frankfurt n. Menem, Suhrkamp 1993, s. 315.

⁷ P. Evdokimov, *Kobieta i zbawienie świata*, tłum. E. Wolicka, Poznań 1991, s. 76.

⁸ Tamże, s. 75–76.

na „unosi zasłonę”, stwarza możliwość „ontologicznego kontaktu z samym pierwowzorem”; jest „zjawiskiem, energią, światłem jakiegoś bytu duchowego (...) łaską Bożą, jest czymś więcej, niż chce to uznać myśl, wydając sobie świadectwo ‘trzeźwości’”⁹ – pisze P. Florenski.

Obraz w perspektywie sakralnej jest figurą ukrytą za metaforami. Teologicznie jest on *zwierciadłem stworzenia*. Człowiek – według wyobrażeń wschodnich analogicznie ikona – przez fakt swojego podobieństwa do Stwórcy partycypuje w pozazmysłowej rzeczywistości, jest miejscem jej objawienia, prezentacji – epifanii. Język filozofii na oznaczenie sensu takiego obrazu posługuje się bardziej skromnym określeniem *obiektywnego fundamentu* ludzkiego istnienia.

Zgodnie z przedstawioną wcześniej wizją rzeczywistości, zawartą w głównym nurcie myśli nowoczesnego Zachodu, takie znaczenie obrazu straciło rację bytu. Człowiek zamiast w *zwierciadle stworzenia* przegląda się *w sobie samym*, to znaczy w świecie, który jest jego własnym *wytworem*. Pozbawiony pasów bezpieczeństwa przytwierdzających go do rzeczywistości, staje się punktem zaczepienia nie tylko dla siebie samego, lecz w ogóle dla całości bytu. Teraz od niego zależy to, jak się mają sprawy świata – natury i historii. Antropologia staje się tak oto dyscypliną modelową dla wyjaśniania i uzasadniania tych spraw, zastępując pozostającą dotychczas w mocy kosmologię z jej opowieścią o myślach-ideach Bożych jako praobrazach stworzenia. W powszechnej świadomości (w różnym stopniu zależnie od miejsca i czasu akcji) miejsce Boga zajmuje człowiek. Iluzja zajmuje miejsce obrazu. Ten nowy obraz-iluzja nie przedstawia już żadnego ontycznego fundamentu. Wobec niego byt – nie tylko ludzki, ale byt w ogóle – jest o tyle, o ile jest „przedmiotem”, czyli o ile jest przedstawiany, podobny nie do rzeczy, lecz do ich kopii w postaci projektów – naukowych, społecznych, politycznych, artystycznych itd. Omawiana zmiana znaczenia obrazu stała się centralnym punktem nowoczesnej kultury zachodniej. Miała dalekosiężne implikacje. Cztery z nich są szczególnie ważne dla naszych dalszych rozważań.

Po pierwsze, z perspektywy religijnej mamy tu do czynienia z iluzją, która polega na odwróceniu porządku rzeczy: przyrodzona wolność i równość ludzi zamiast przysługiwać rajskiemu

⁹ P. Florenski, *Ikonostas i inne szkice*, tłum. Z. Podgórzec, Warszawa 1984, s. 124–126.

stanowi natury, przypisywana jest ludziom w życiu ziemskim (taki zarzut sformułowany został w pierwszej reakcji papieżstwa na rewolucję francuską, autorstwa Piusa VI w 1791 r.); teza o wolności sumienia postrzegana jest (przez Piusa IX w XIX w.) jako „błędne mniemanie”, „obłąd”, „zaraźliwy błąd”¹⁰. Iluzja polega tu na odwróceniu perspektyw. Centralne założenie oświecenia: człowiek jest panem własnego losu, oznacza obrazoburcze sprowadzenie transcendencji do immanencji. Musi prowadzić do podważenia wszelkich standardów moralnych. Świecki humanizm jako efekt kultury immanencji (narcystycznej) nie powstrzyma tego dzieła zniszczenia, musi skończyć się ostatecznie nihilizmem¹¹. Do tego wątku powrócimy jeszcze poniżej, w części trzeciej.

Po drugie, nowoczesny świat-obraz sprawia, że jego mieszkańcy patrzą na niego i siebie nawzajem nie tylko z innej niż dotychczas perspektywy teologiczno-moralnej, lecz także artystycznej. Za wymowny przykład tej zmiany może posłużyć dwudziestowieczne malarstwo, które przez zabiegi abstrakcji, destrukcji przedmiotu, przez zasadę przypadku w akcie twórczym, zerwało z codziennym życiem. Dawniej malarstwo tworzone było inaczej. Od wczesnego renesansu aż do XX w. zachodnie malarstwo rozwijało się na podstawie oczywistej jedności codziennego życia z transcendencją. Historie Jezusa, jako przykład zjawisk najbardziej niecodziennych, były w nim odtwarzane w „naturalnej” codziennej inscenizacji¹². Pytanie: dlaczego obydwa te porządki bytu zgodnie tam ze sobą współistniały? Dlatego, ponieważ malarstwo to powstawało w warunkach świata, który nie zamienił się jeszcze w obraz. Inaczej mówiąc, w warunkach, które powołały do istnienia (legitymizowały) metafizykę, tzn. w których między ludzkim umysłem a światem nie było jeszcze (w świadomości twórców i odbiorców) nieprzejrzyściego medium myśli – przedstawienia. Takie malarstwo wyrastało więc z postawy ufności do danych zmysłowych; tworzo-

47

¹⁰ Zob. H. Maier, *Oświeceniowa idea wolności a tradycja katolicka*, tłum. M. Łukasiewicz, w: K. Michalski (red.), *Oświecenie dzisiaj. Rozmowy w Castel Gandolfo*, Kraków 1999, s. 77–79.

¹¹ Zob. Ch. Taylor, *Immanentne kontroświecenie*, tłum. A. Pawelec, w: K. Michalski (red.), *Oświecenie dzisiaj...*, op. cit., s. 62.

¹² Ten przykład podaje Agnes Heller, rozważając zjawisko problematyczności codziennego życia, zob. A. Heller, *The Power of Shame. A Rational Perspective*, London, Routledge & Kegan Paul, 1985, s. 79.

ne było w oparciu o założenie, że zmysły prowadzą do prawdy, że oko jest tożsame z „okiem duszy”. Innymi słowy, zakładano, że jest ono oknem na byt, że prowadzi do wnętrza bytu. Przypomnijmy słowa Leonarda: „Oko, które się oknem duszy zowie, jest główną drogą, na której zmysł wspólny może najobficiej i najwspanialej podziwiać nieskończone dzieła natury”¹³.

Na przełomie XIX i XX w. to naturalne zaufanie do oka zostało nagle podważone – zmienił się w ślad za tym charakter malarstwa. Według Agnes Heller, miarodajnym świadkiem i kronikarzem tej dramatycznej zmiany postaw był Rilke. Niemiecki poeta zauważył mianowicie, że tak jak jabłka na obrazach Chardina mogą być jeszcze – w przekonaniu swoich odbiorców – zjadane, tak jabłka Cezanne’a już nie. Nikt nie pragnie wspinać się na wzgórze Cezanne’a – powiada węgierska filozofka – tak jak nikt nie zakochuje się w kobietach na płótnach Picasa. Nowoczesne malarstwo – jej zdaniem – w swych głównych trendach nie wydziela atmosfery sposobu życia, raczej przeciwnie: dobra sztuka polega na tym, żeby już tak nie czynić; „jest gestem sprzeciwu wobec życia bez formy, i może stać się formą tylko przez ten gest”¹⁴.

48 Po trzecie, świat-obraz zmienia także charakter realizowanej w jego ramach refleksji teoriopoznawczej. Rozumie ona poznanie jako *interpretację*. Wcześniej było to niemożliwe, ponieważ zakładano istnienie obiektywnej prawdy, ukrytej pod powierzchnią zjawisk, możliwej do odszyfrowania za pomocą odpowiedniego klucza. Wtedy prawda uzgadniała umysł ze „stabilnym” bytem, odnosiła się „do podstaw, do zasad, do centrum”, desygnowała „stałą obecność – *eidos, arche, telos, energia, ousia*”¹⁵. Destabilizacja nowoczesnego bytu wymusza naturalnie zmianę klasycznej definicji prawdy. W działaniach destabilizujących udział bierze sam obserwator – to on wprowadza bowiem własny, stale zmieniający się punkt widzenia. To on od-

¹³ Leonardo da Vinci, *Pisma wybrane*, tłum. L. Staff, Warszawa 2002, s. 173. Nie zmienia to faktu, że wedle tradycji wschodniej, „całe malarstwo religijne Zachodu, poczynwszy od epoki odrodzenia, to zupełna artystyczna nieprawda”. Sztuka ikony oddaje bowiem niebiańskie obrazy – eidon, eikones – widzeń, kontemplatywnych wglądów malarzy – świadków świętych, czyli Bożych świadków (P. Florenski, *Ikonoostas...*, op. cit., s. 124–125).

¹⁴ A. Heller, *The Power of Shame*, op. cit., s. 79.

¹⁵ J. Derrida, *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, tłum. W. Kalaga, w: H. Markiewicz (oprac.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą: antologia*, t. IV, cz. 2, Kraków 1996, s. 155.

powiada też za niepodobieństwo siebie do obrazu. Ma naturalne kłopoty z wyjaśnieniem swojego istnienia, ponieważ przegląda się we własnym, zmiennym obrazie, którego nie sposób zatrzymać, unieruchomić choćby na chwilę. Jego „ja” jest tylko pewną abstrakcyjną konstrukcją – w języku filozoficznym zaopatrzoną najczęściej kryptonimami *ego*, *transcendentalne* lub *czyste* – napiętą na konkretnej, zanurzonej w czasie i przestrzeni osobie. Wszystko to, co i jak ono poznaje, jest funkcją tego napięcia – zawsze jakąś projekcją siebie na dany z zewnątrz materiał. Stąd, eksploatowane szczególnie przez filozofię o proveniencji kantowskiej, przekonanie o kreatywnym momencie ludzkiego poznania, zgodnie z którym 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* – powiada amerykański filozof. Diagnostyka wielości światów wiąże się z założeniem, że poznanie nie prowadzi już do prawdziwego bądź fałszywego przekonania, lecz jest interpretacją – dokonuje się na drodze „wyostrzenia intuicji” lub „pogłębienia wglądu”, mierzalne jest przez „postęp rozumienia”. Światy są tu w takim samym stopniu tworzone, co odkrywane, „pojmowanie i tworzenie są z sobą związane”¹⁶ – pisze Goodman.

49

Po czwarte wreszcie, świat-obraz zmienia także charakter refleksji etyczno-antropologicznej, która często patrzy na ludzkie życie z pozycji *estetycznych*. Ciągłe stawanie się innym (o *tożsamości ipse* piszemy w części czwartej), przekraczanie granic między tym samym (oryginałem) i podobnym (odbiciem), jest efektem nowoczesnego życia. Człowiek, na którego spoglądał byt, nie stał naturalnie przed problemem nicości – było dla niego faktem, „że jest raczej coś (jakieś znaczenie) niż nic”¹⁷. Konsekwentnie obcy był mu też problem tożsamości – nie stawiał on sobie pytania „kim jestem?” Tożsamość jest dopiero problemem

¹⁶ N. Goodman, *Słowa, dzieła, światy*, tłum. T. Szubka, w: T. Szubka (red.), *Metafizyka w filozofii analitycznej*, Lublin 1995, s. 342–343.

¹⁷ J. Baudrillard, *Radical Thought*, tłum. z fr. F. Debrix, http://ctheory.com/a25-radical_thought.html, s. 3.

człowieka nowoczesnego, który – jak zauważa jeden z jego najbardziej wnikliwych obserwatorów – żyje chwilą, gubi się w różnorodności szczegółów, z jakich składa się jego życie, skutkiem czego nie potrafi go wyjaśnić. Kieruje się pożądaniami tego, co fizyczne – zdrowia, majątku, przyjemności. W tym sensie żyje *estetycznie*. (Ten styl/model życia socjologowie nazwą dziś także „egzystencją skopiowaną”, o czym piszemy w części trzeciej.) Odczuwa naturalną potrzebę jasności co do sensu i celu swojego życia. Doskwiera mu brak bezpieczeństwa ontologicznego¹⁸. W takiej skali i z takim natężeniem nigdy wcześniej człowiek nie doświadczył bowiem tego, że samo zachowanie i pomnażanie życia jest jego najważniejszym zadaniem i celem.

50 Problem polega jednak na tym, że z tak określonego zadania właściwie nigdy nie sposób wystarczająco dobrze (=pięknie) się wywiązać. Dotyczy to zwłaszcza bohatera naszej narracji, to znaczy kogoś, kto tak czy inaczej tu na ziemi musi przecież czuć się „bezdolny”. Bezdolność jest metaforą służącą do opisanego stylu życia człowieka, który swoją świadomość praktyczną, jaka na co dzień stanowi dla niego poznawcze i emocjonalne oparcie, na każdym kroku próbuje modelować za pomocą świadomości dyskursywnej. Ta pierwsza daje mu poczucie wspomnianego bezpieczeństwa¹⁹, ta druga – odbiera mu je. Tak jak świadomość praktyczna jest kluczowa dla naturalnej postawy wobec życia, dla refleksyjnej kontroli działania (oparta na przyzwyczajeniu, nawyku i rutynie jest ona na ogół „nieświadoma”), tak świadomość dyskursywna polega na dystansowaniu się od nas samych, od świata rzeczy, pośród których żyjemy. W czasach nowoczesnych pojawiają się nowe dyskursywne formy, powszechnie zrozumiałe, takie jak prasa czy powieść. Biorą one udział w tworzeniu reprezentacji – obrazów tożsamości, nadających swego rodzaju materialną rzeczywistość bytom jednostkowym i zbiorowym (takim jak np. naród czy klasa), jakiej żadne indywiduum nie może empirycznie poznać. Te obrazy składają się na wiedzę o procedurach i konwencjach, określających *racjonalność* myślenia i działania w ramach danej instytucji społeczeństwa, państwa, gospodarki, sztuki, moralności

¹⁸ Zob. S. Kierkegaard, *Albo, albo*, tłum. K. Toeplitz, t. II, Warszawa 1982, s. 238 i n.

¹⁹ Zob. A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2001, rozdz. II pt. *Tożsamość. Bezpieczeństwo ontologiczne a niepokój egzystencyjny*.

itd. Człowiek, który chce *być inaczej*, działać i myśleć w sposób nowy w stosunku do zastanych wzorów, systemów reprezentacji, w których się urodził i wychował, widzi przed sobą *całość* (domeną całości jest *rozum*), nigdy nie może więc zaakceptować tego, co dane w doświadczeniu. Jeśli nawet – jak powiedziano – żyje on chwilą, to i tak w swej pożądlivosti użycia doświadcza prozaiczności codzienności, dzięki czemu tę codzienność neguje. Szczęśliwym widzi więc siebie wszędzie tam, gdzie go nie ma. Taka postawa, zawarta w samym sercu nowoczesności, tłumaczy nam dynamikę tej epoki.

Istnieć znaczy uciekać, być w locie...

Nowoczesność, synonim oświecenia, polega na racjonalnym badaniu, kwestionowaniu i testowaniu wszystkiego: wszelkich przekonań uważanych za prawdziwe, oczywiste czy święte. Agnes Heller powiada, że bez negacji nowoczesny świat skamieniałby. Zachowuje on swoją żywotność dzięki niepokojącym pytaniom, jakie ludzie sobie zadają: dlaczego powinniśmy się zgodzić na robienie tego, a nie czegoś innego; dlaczego powinniśmy wierzyć w tę a nie inną prawdę? „Dynamika ta nie może być zatrzymana od wewnątrz, ponieważ – jak po heglowsku wyjaśnia Heller – jej logika jest logiką złej nieskończoności”²⁰. Złej, czyli – za Heglem – takiej, w której postęp ducha nie jest faktycznie osiągany, w której to, co skończone nie staje się prawdziwym samym sobą, nie zakreśla koła osiągając siebie, jest za to tylko wiecznym przybliżaniem się do ideału, nieskończonym powtarzaniem się tak samo, które ku niczemu nowemu nie prowadzi. Innymi słowy, „zła nieskończoność” jest negacją skończoności, i jako taka od owej skończoności zależna, tzn. odnosi się do walki z przypadkowością ducha, z podbojem wolności wedle wskazań absolutu abstrakcyjnego (a nie realnego), wymyślonego w określonym miejscu i czasie przez ludzi, świadomych, że nigdy do niego nie dotrą²¹.

51

²⁰ A. Heller, *A Theory of Modernity*, Oxford, Blackwell 1999, s. 41.

²¹ Zob. L. Kołakowski, *Główne nurty marksizmu*, Warszawa 1989, t. I, s. 61–62.