

Michał Ostrowicki

CZŁOWIEK W RZECZYWISTOŚCI ELEKTRONICZNEGO *REALIS*. ZANURZENIE

© człowiek zapatrzony w monitor komputera może w pewnych sytuacjach sprawiać wrażenie wyobcowania. Zaangażowanie w zmieniające się treści na monitorze może stać się na tyle intensywne, iż odbiorca zapomina o otoczeniu i wydaje się mentalnie podróżować po elektronicznym świecie, w rzeczywistości upodabniając się do biologicznej maszyny, której jedynie fizyczność zaświadcza o jego istnieniu. W udostępnionym przez monitor środowisku dokonuje się coś na tyle znaczącego, co angażuje, wciąga, co powoduje, że świadomość wręcz przekracza granicę monitora i rozprzestrzenia się w środowisku elektronicznym. Zwrócony do tego środowiska człowiek, zanurzony w blasku monitora, może wyzwolić swoją duchowość w takim stopniu, w jakim być może nigdy wcześniej nie stało się to w stosunku do świata realnego. W elektronicznej wspólnocie człowiek żyje intensywnością rzeczywistych emocji i postaw, wyzwolonych z cielesności – esencji człowieczeństwa, odnajdując realne przeżywanie w immaterialnym świecie elektronicznego *realis*.

Immersja została opisana na gruncie elektroniki jako zjawisko dotyczące zakresu zaangażowania człowieka w środowisko elektroniczne. Ogólnie można immersję określić jako proces wciągania, pochłaniania lub zanurzenia człowieka w środowisku elektronicznym, w wyniku

czego aktywizuje on tam działanie, przy czym mamy na myśli głównie zaangażowanie duchowe, np. emocjonalno-uczuciowe.

„Immersja: znacząca właściwość systemów VR. Środowisko wirtualne zanurza użytkownika w spostrzeżeniach, dźwiękach i taktylności, specyficznych dla tego środowiska. Immersja stwarza odczucie obecności w świecie wirtualnym, odczucie wykraczające poza fizyczne w nie wejście i wyjście. To, w jaki sposób obecność i immersja są związane, pozostaje otwartym pytaniem w poszukiwaniach nad rzeczywistością wirtualną”¹.

Efekt działania immersji może wpływać na zmianę nastawienia człowieka do środowiska elektronicznego, tj. powodować przekierowanie intencjonalności ze świata realnego do rzeczywistości wytworzonej elektronicznie. Swoiste „nasiąkanie” treściami płynącymi ze środowiska elektronicznego, w pewnym stopniu odmiennymi od znajdujących w rzeczywistości, może wpływać na tworzenie się związków międzyludzkich, kreowanie osobowości jak i rzeczywistości elektronicznej, stymulowanie emocjonalne, powstawanie potrzeb, zainteresowań i nawyków, które niczym rodzaj elektronicznego krwioobiegu pomiędzy człowiekiem i środowiskiem elektronicznym mogą powodować przynależenie lub utożsamianie się człowieka z treściami elektronicznego świata.

Fascynując nieosiągalnymi w rzeczywistości możliwościami, środowisko elektroniczne raczej stanowi o własnej naturze, stając się niezależną od rzeczywistości sferą dla ludzkiego przeżywania². *Cogitans* wcielone w cyber-self odnajduje jakość elektronicznej egzystencji – pierwotnie przynależnej zakładanej rzeczywistości, człowiek dokonuje wyboru pomiędzy rzeczywistością a pojawiającą się alternatywą w postaci „realnego” odnajdywanego w środowisku elektronicznym *realis*.

Być może, rzeczywistość na tyle skrywa się pod własnym obrazem, że stwarza wręcz niedostępny obszar dla ludzkiego wymiaru. Być może, pojęcie immersji pojawiło się dlatego wraz z elektroniką, że rzeczywistość tej właściwości nie posiada, albo posiada ją w mniejszym, niezauważalnym w stosunku do środowiska elektronicznego stopniu. Podczas gdy wydaje się, że rzeczywistość pozostaje w pewnym stopniu niedostępna warstwą ontologiczną, środowisko elektroniczne wciąga i odrywa pierwotnie przynależnego do rzeczywistości człowieka, proponując rzeczy-

¹ M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University 1993, s. 154-155.

² M. Heim, *Virtual Realism*, New York, Oxford University 1988, s. 186.

wistość Elektronicznego Raju³ – wylaniającego się jako świat człowieka i stwarzającego sytuację wyboru pomiędzy elektronicznym *realis* i rzeczywistością⁴.

Zjawisko immersji można próbować opisać na trzech płaszczyznach. Pierwszą jest płaszczyzna technologiczna, gdzie immersja wiąże się z elektroniką zaawansowanych technologii immersyjnych⁵, głównie takich jak CAVE – *Cave Automatic Virtual Environment* lub HMD – *head-mounted display*. Technologie te służą kreowaniu przestrzennego środowiska rzeczywistości elektronicznej. W wytworzoną przestrzeń człowiek może wkraczać w podobny sposób jak do przestrzeni świata realnego⁶. Druga płaszczyzna, kulturowa, wynika z zastosowania zwykłego komputera, dotyczy np. środowiska MUD – *Multi-Users Dungeon*, do którego człowiek intencjonalnie zwraca się, korzystając z monitora i raczej zachowując rozdzielność pomiędzy realnym i elektronicznym. Płaszczyzna ta dotyczy immersji jako zjawiska dość powszechnego i wzrastającego wraz z rozwojem komputeryzacji. Trzecią jest płaszczyzna sztuki, gdzie immersja opisywana jest głównie na gruncie elektronicznej sztuki interaktywnej. Zwraca się uwagę na podłoże historyczne immersji jako ogólnej właściwości sztuki i próbuje się opisywać immersję jako zjawisko charakteryzujące sztukę od początków jej istnienia.

CAVE jest pomieszczeniem⁷, na którego ścianach powstaje najczęściej dookólny obraz (rzutowany przy pomocy tylnej lub sufitowej

³ W. Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach* przeł. J. Gilewicz, w: A. Zeidler-Janiszewska (red.), *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, cz. 1, Poznań 1998, s. 167-188.

⁴ M. Krueger, *Artificial Reality II*, Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991, s. 261.

⁵ Technika komputerowa umożliwia wytworzenie telematycznego środowiska, w którym człowiek może odbierać bodźce w podobny sposób jak w rzeczywistości, tj. różne wersje zastosowania urządzenia HMD, hełmu z rękawicą lub z kombinezonem multisensorycznym. Wspomagające dla systemu HMD i CAVE są systemy śledzenia ruchów (*Tracking Systems*) powodujące głównie zmianę perspektywy widzenia obiektów realnych lub wirtualnych w środowisku elektronicznym (M. Heim, *Virtual...*, op. cit., s. 17-32 oraz R. Jabłoński, *Wirtualna rzeczywistość – kreacja cyfrowych obrazów*, w: S. Krzemień-Ojak (red.), *Kultura i sztuka u progu XX wieku*, Białystok 1997, s. 33). Pewną wersją CAVE jest kino IMAX, stwarzające trójwymiarową przestrzeń, bez użycia systemu HMD, jedynie ciekłokrystalicznych okularów, przy czym pozbawione jest interaktywności elektronicznej. Pewną ewolucją CAVE jest system komunikacji w Sieci, VirtuSphere, składa się on z kuli-bieżni zapewniającej dookólną perspektywę dla przemieszczania się i zestawu HMD oraz kilkumetrowy ekran amfiteatralny – amfiteatr VisionDome.

⁶ M. Heim, *The Metaphysics...*, op. cit., s. 154-155.

⁷ O. Grau, *Virtual Art. From illusion to immersion*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, London England, 2003, s. 18.

projekcji). Wewnątrz pomieszczenia powstaje trójwymiarowa przestrzeń elektroniczna, jakby wydzielona wewnątrz przestrzeni fizycznej, wypełniająca i od środka ją wypierająca. CAVE wytwarza przestrzeń, którą można nazwać równoległą do zewnętrznej przestrzeni świata realnego, gdzie czasoprzestrzeń i fizyczność mogą zmieniać dla człowieka znaczenie – przestrzeń CAVE obraca się wokół człowieka, który przemieszcza się w niej „poruszając nią” – odbiorca jest w centrum krążącego wokół niego świata. Można to nazwać odwróceniem polaryzacji rzeczywistości i podmiotu, gdzie człowiek dostosowuje krążącą wokół siebie przestrzeń.

Zakładając hełm HMD, odbiorca „wsuwa głowę” do innej rzeczywistości – świata elektronicznego. HMD może wytwarzać głęboką immersję, posiada zdolność odcinania bodźców płynących z rzeczywistości, przez co odbiorca może nie mieć możliwości odniesienia świata elektronicznego do rzeczywistości spoza hełmu. Oddziaływanie HMD może ograniczyć przestrzeń fizyczną do kilku centymetrów wewnątrz hełmu – zamknięcie w HMD jest równoczesnym otwarciem na przestrzeń elektroniczną. Hełm, wprowadzając odbiorcę do rzeczywistości elektronicznego *realis*, unieważnia w tym sensie przestrzeń świata realnego. HMD zabezpiecza człowieka jakby czwartą, technologiczną oponą, otaczającą umysł, skłaniając do zapomnienia o tym, co przyjęte było jako istniejące realnie⁸.

W ramach płaszczyzny kulturowej można opisać zjawisko MUD – *Multi-Users Dungeon*, czyli światów elektronicznych powstających w oparciu o Sieć. Płaszczyzna kulturowa związana ze środowiskiem MUD wiąże się z zakresem zaangażowania człowieka w rzeczywistość MUD-a, w stosunku do zaangażowania w rzeczywistość, traktowania rzeczywistości elektronicznej jako sfery rzeczywistych przeżyć. MUD-y wydają się o tyle niezwykłym przykładem immersji, że nie wymagają zaawansowanej technologii po stronie użytkownika, są powszechnie dostępne, wciąż powstają nowe, skupiają uczestników w masowej, globalnej skali. Monitor w oczywisty sposób narzuca odrębność świata MUD w stosunku do rzeczywistości. Z jednej strony monitor podkreśla

⁸ Michael Heim porównuje CAVE do spirali (*spiral telepresence*). Głównym jej wyznacznikiem jest możliwość identyfikacji własnego ciała przez użytkownika oraz poczucie przemieszczania się w przestrzeni elektronicznej i realnej – CAVE oplata i jakby rozpina człowieka pomiędzy rzeczywistością realności i elektroniczną. Hełm HMD porównuje Heim do tunelu (Tunnel VR), który rozgranicza i oddziela przestrzeń elektroniczną i świata realnego, wytwarza ciągłą przestrzeń, oddalając myśl o istnieniu czegokolwiek spoza hełmu. HMD próbuje zawiązać człowieka, domaga się wyłączności ludzkiej natury (M. Heim, *Virtual...*, op. cit., s. 98-107).

sztuczność MUD-a, co, wydaje się, mogłoby redukować zjawisko immersji, z drugiej strony jednak świat MUD-a może na tyle zaangażować człowieka, że może on w nim przebywać częściej i intensywniej niż w rzeczywistości. Wspólnota Sieci, powstająca wraz ze wzrastającymi związkami międzyludzkimi, tworząc wirtualną społeczność, przenosi tam część osobowości uczestników, np. życia emocjonalnego, poświęcenia czasu dla kreowania świata. Można powiedzieć, że uczestnik MUD-a jest wciągany w potok ludzkich spraw, przenikając sferę uczuć, angażując i pochłaniając zachowania, kreując zdarzenia i rodzaj aktywności. Immersja MUD-a może być na tyle silna, że człowiek, działając w świecie realnym, mentalnie pozostaje w świecie elektronicznym, w którym przeżywa i planuje przyszłość. Treści życiowe odnajdywane w *realis* MUD-a stają się ekwiwalentne dla przeżyć w świecie realnym. Poprzez monitor człowiek zyskuje na tyle silny związek ze światem elektronicznym, że wydaje się, iż monitor jest ostatnią granicą dla całkowitego przeniesienia się tam użytkownika, źródłem ograniczenia dla spełnienia. MUD nie służy oglądaniu, ale zaistnieniu w nim – jest środowiskiem, do którego człowiek się zwraca, tkwiąc przed monitorem w rzeczywistości, od której nie może się do końca oderwać.

Balansujący immersyjnie umysł pomiędzy zakładaną rzeczywistością a środowiskiem elektronicznym, łudzący się zachowawczością w stosunku do treści elektronicznych, może zacząć podążać elektronicznym szlakiem za tym, co przestaje być symulacją, ale zdaje się wciągać i przekonywać o swojej rzeczywistości. Emocjonalne nastawienie do rzeczywistości elektronicznej powoduje zapominanie o np. znaczeniu fizycznego wymiaru, a znaczenie zyskuje immaterialny wymiar elektroniki. Przestrzeń elektroniczna staje się na tyle absorbująca, że pozostawiona „na zewnątrz” rzeczywistość może wydać się symulacją elektronicznego *realis* – do rzeczywistości świata realnego człowiek powraca w uniesieniu i zafascynowaniu elektronicznym *realis*.

Immersja zyskała osobną płaszczyznę opisu w sztuce, która wydaje się stworzona do współistnienia z człowiekiem na zasadzie kreowania alternatywnej w stosunku do rzeczywistości sfery przeżyć, zawierającej np. wartości, doznania, wyobrażenia, zaspokajającej potrzeby, wyrastające często ponad znajdowane w rzeczywistości.

Znaczenie sztuki jako środowiska immersyjnego wiąże się z poglądem, że immersja może być rozumiana jako ogólna właściwość sztuki, przejawiająca się od jej początków⁹. Historyczna ciągłość sztuki albo

⁹ O. Grau, *Virtual Art. From illusion...*, op. cit., s. 5-10.

wyłania immersję, albo właściwość sztuki do immersji podobną, co wiąże się głównie z ideą przeżycia estetycznego. W przypadku elektronicznej sztuki interaktywnej immersja opisana została jako szczególnie przynależna temu rodzajowi sztuki. Perspektywę, w której nawiązuje się do historycznego rozumienia immersji, nakreśla między innymi Oliver Grau, akcentując rolę doświadczenia estetycznego jako procesu, w którym odbiorca zaczyna postrzegać dzieło jako „wykreowaną rzeczywistość”, która immersyjnie na niego oddziałuje. Historycznie można przyjąć, że sztuka rozwija się jako środowisko immersyjne w stopniu zależnym od warsztatu artystycznego, co związane jest z powstawaniem w historii „strategii twórczych”, wykorzystujących np. perspektywę, światło, dźwięk, przestrzeń, przez co immersja do pewnego stopnia powiązana jest z techniczną stroną procesu twórczego.

„Skuteczność obrazowania immersyjnego iluzjonizmu ujawnia [zdolność] przeniesienia odbiorcy do historycznego miejsca i tak angażuje jego świadomość obrazami, że pozostawia w pamięci niezatarte, wierne przedstawienie”¹⁰.

Przykładem sztuki tradycyjnej, zawierającej wysoki poziom immersyjności, są według Graua panoramy. Wśród nich wymienia *Bitwę o Sedan* (1883) autorstwa Antona von Wernersa. Dzieło namalowane zostało i wystawiane z zamiarem uzyskania efektu iluzji bitwy. Oddziaływanie dzieła powodowało odczucie przebywania w środku bitwy, łącznie z doznaniem zmysłowymi głosów, zapachów lub ruchu – to, co malarskie i przedmiotowe, zamieniało się dla odbiorcy w otaczającą rzeczywistość. Iluzja malarska umożliwiła zaistnienie zjawiska immersji i zanurzenia odbiorcy w środowisku panoramy, która przestaje być dla niego dziełem sztuki, przeistaczając się w rzeczywistość¹¹. Współczesnym przykładem jest panorama zatytułowana *derelected ATMOSPHERES* (2005) Barbary Siegel. Tworzy ją wielokanałowe wideo przetworzonych cyfrowo dziewiętnastowiecznych fotografii francuskich zamków. Odbiorca ma do czynienia z wizualizacją czarno-białych, pojedynczych fotografii, tworzących jednorodny, dookolny obraz. Każda fotografia emitowana jest przez kilka sekund, w sumie prezentowanych jest kilkadziesiąt fotografii na przestrzeni kilkunastu minut. Po paru minutach przebywania wewnątrz panoramy odbiorca może mieć odczucie atmosfery zamkowych ogrodów lub pomieszczeń. Oddziaływanie jest na tyle silne, że może wzbudzać odczucie zamykania się wokół odbiorcy pewnej przestrzeni, na tyle oddziałującej, że od-

¹⁰ Ibidem, s. 44.

¹¹ Ibidem, s. 91-98.

biorca ma poczucie jej domykania się wokół niego, prawie bez wyjścia, bez powrotu do przestrzeni spoza dzieła. Oczekiwanie na zakończenie się sekwencji zdjęć zmienia się w coraz silniejszą determinację, wielość przedstawień przygniata atmosferą, która zagęszcza się wewnątrz panoramy – fragment przestrzeni utworzony przez panoramę zostaje wypełniony atmosferą wcześniejszej epoki, fragment współczesności zostaje „wypożyczony” przez zamknięty historycznie czas, zamykając w sobie odbiorcę, pozostającego we władaniu dzieła, które nieustająco emanuje i nasącza świadomość. Drobne zabiegi, polegające np. na animacji czarnego kota przemieszczającego się od czasu do czasu na obrazach oraz dźwięk, dodatkowo wspomagają efekt immersji. *Derelicted ATMOSPHERES* to niezwykle połączenie fotografii i współczesnej projekcji multimedialnej. Dzieło jest hybrydą wartości artystycznych, gdzie historyczna czarno-biała fotografia uzyskuje własny współczesny wymiar dzięki wykorzystaniu środków artystycznych wynikających z zastosowania elektroniki. Panorama oraz wizualizacja, wspólnie połączone, wydają się stwarzać immersję podbudowaną wartością dziewiętnastowiecznych fotografii, jakby sztuka zwielokrotniła swoje oddziaływanie we wspólnym poszukiwaniu immersji.

Immersja opisana została głównie na gruncie interaktywnej sztuki elektronicznej. Jej procesualność, zmienność, angażowanie odbiorcy w różnych warstwach, zdolność przekształcania formy dzieła, wydają się skłaniać do stwierdzenia, że ten rodzaj sztuki posiada większą od dzieł proscenicznych zdolność immersji, przy założeniu, że dzieła nieelektroniczne również są immersyjne¹². W przypadku sztuki nie-

¹² Marie-Laure Ryan immersyjność traktuje jako ogólną i historyczną właściwość sztuki, szczególnie ujawniającą się w literaturze, głównie w prozie. Ryan wyróżnia w literaturze immersję przestrzenną (*spatial immersion*), która działa podczas bezpośredniego odbioru dzieła, polega na częściowym utożsamianiu się odbiorcy z postacią lub wyobrażeniami świata przedstawionego – „przenoszeniu się do świata powieści” oraz uzupełnianiu cech postaci i elementów rzeczywistości świata powieści; immersję czasową (*temporal immersion*) polegającą na przeżywaniu przez odbiorcę dzieła w świecie realnym, niezależnie od bezpośredniego odbioru, można powiedzieć, że ten rodzaj immersji wynika z efektu oddziaływania przeżycia estetycznego w czasie, powodując niezależne od treści powieści samodzielne tworenie na jej podstawie elementów świata i losów bohaterów, jak również osobiste zaangażowanie na zasadzie uczestniczenia w wyobrażonym świecie; immersję emocjonalną (*emotional immersion*), która związana jest z przeniesieniem literackiej osobowości do świata realnego, jako wzorca związanego z wartościowaniem, wynawianiem poglądów lub wcielaniem w realne życie zachowań bohaterów. (M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion...*, The John Hopkins University Press, Baltimore and London 2001, s. 120-162 oraz 352-353).

posiadającej interaktywności elektronicznej immersja związana jest z zaangażowaniem odbiorcy w dzieło, np. tzw. wchodzenie w świat powieści, pochłanianie przez muzykę lub uleganie obrazowaniu kina. Sztuka prosceniczna¹³ jest jednak pozbawiona własności interaktywności elektronicznej, która zmienia charakter proscenicznego obrazowania na rzecz interaktywnego oddziaływania¹⁴, być może niosącego jakość sztuki w epoce elektroniki, kategorię opisu sztuki, która może pozwolić na dookreślenie pojęcia immersji w ogólnym znaczeniu, na gruncie doświadczenia estetycznego. Próbuje odnieść się do całej sztuki jako immersyjnej, wychodząc od zjawiska interaktywności elektronicznej i cofając się w historii do początków sztuki, pokazać, że interaktywna sztuka elektroniczna wyłoniła zjawisko, które być może nie było wcześniej wyraźnie dostrzegalne, jakby sztuka dojrzewała w takim rozumieniu, historycznie poszukiwała immersji. Na interaktywnym szlaku, jaki przemierza odbiorca, wchodząc w przestrzeń dzieła interaktywnego, oddalając się od wpływów rzeczywistości, podróżując w głąbi i przestrzeni, podczas czego dzieło poddaje się kreacji, rozpoczynając samoprzetwarzanie pod wpływem działania odbiorcy, fascynując wciąż nową treścią, formą, znaczeniem, tajemnicą i pięknem, odbiór estetyczny może zyskiwać wartość tworzenia, która staje się wzajemnym dookreśleniem człowieka i dzieła¹⁵. Elektroniczne dzieło interaktywne wiąże ze sobą odbiorcę w strumieniu zmieniającej się immaterialnej formy, a aktywność odbiorcy może zwiększać siłę immersyjnego oddziaływania. Dzieło nakłania do następnego kroku – niczym w swojej heraklitejskiej naturze „porywa” odbiorcę zanurzonego w jego wnętrzu. Prosceniczność w części unieruchamia odbiór, przez co immersja wydaje się płytsza, dzieło nie akomoduje odbiorcy w takim stopniu, jak elektroniczne dzieło interaktywne¹⁶.

¹³ A. Porczak, *Instalacje – teksty*, w: F. Chmielowski (red.), *Estetyka sensu largo*, Kraków 1988, s. 113.

¹⁴ O. Grau, *Virtual Art. From Illusion...*, op. cit., s. 200-201.

¹⁵ K. Wilkoszewska, *Aesthetic Experience: From Contemplation to Interaction*, w: C. Entzenberg, S. Sätela (red.), *Perspectives on Aesthetic, Art and Culture*, Thales, Stockholm 2005.

¹⁶ Pewnym przykładem jest dzieło Jeffreya Shawa, *Configuring the Cave* (1996). Odbiorca znajdujący się w CAVE ma możliwość modyfikowania swojego otoczenia, w postaci zmieniających się rzutowanych przedstawień na ścianach CAVE. Dzieło odnosi się do możliwości dostosowywania własnego otoczenia dzięki elektronicznej zmienności, która jest podstawą dostosowania, a interaktywność inspirowana do poszukiwania tego, co odbiorcy najbliższe. Podczas odbioru rodzi się odczucie sentymentu oraz wizja plastyczności świata ludzkiego jako źródła zaistnienia człowieka w świecie zmienianym według własnej intencji.

Przykładem jest dzieło Charlotte Davies, *Osmose* (1995) – instalacja oparta na technologii HMD. Podczas przeżycia estetycznego odbiorca przybliża do siebie rzeczywistość elektroniczną, rozpoczynając doświadczenie estetyczne na styku dwóch światów: rzeczywistości i elektronicznego *realis*. Przekraczanie granicy staje się przesączeniem do świadomości odbiorcy elektronicznej rzeczywistości. Oscylując pomiędzy dwoma światami, balansując, odbiorca przenika do nich na ich styku, bada możliwość powierzenia samego siebie jednej z rzeczywistości. Porównanie fascynuje różnicą, a różnica zamienia się w ludzkie rozumienie rzeczywistości, przenikanie się dwóch światów stwarza poczucie rzeczywistości, nieprzerwanie nakłaniając do wyboru pomiędzy sferami. Oddalając się w przestrzeń elektroniczną, odbiorca może zatracać poczucie rozgraniczenia, gdzie istnienie pochłonięte zostaje przez trwanie w przestrzeni elektronicznej. Ludzkie ruchy i zachowania są „oswajane” w środowisku elektronicznym, człowiek uczy się istnieć od nowa, poruszać się i myśleć, obserwować świat elektroniczny przepływając w nim na kształt bytu duchowego – w wysublimowanej rzeczywistości, gotowej odpowiedzieć na ludzki oddech. Osmotyczne zaistnienie, wibrujące zespolenie z rzeczywistością świata elektroniki otacza ludzkie *sensorium*, jakby od zawsze dostosowane do świata immaterialnej przestrzeni, w której odbiorca wzrasta w elektronicznym bytowaniu, odnajduje samego siebie w przestrzeni elektronicznego *realis*. *Osmose* to nie tyle zetknięcie z symulacją świata, ile zanurzenie w rzeczywistości elektronicznej – przy czym nie musi być ważne to, jak prezentuje się świat elektroniczny, ale jakie jest znaczenie immersji elektroniki dla odczuwającego człowieka. Dodatkowym wymiarem dzieła jest porównanie dwóch ludzkich światów, w których człowiek poszukuje i przeżywa w podobny sposób, jako swoiście uniwersalny byt, przenikający sfery, wybierający i wartościujący.

Dla wymienionych trzech płaszczyzn opisu immersji można poszukiwać wspólnych charakterystyk z poziomym opisem filozoficznym. Elementy takiego opisu przynależą immersji we wszystkich wskazanych płaszczyznach, z tym że środowisko elektronicznego *realis* wyłącza zjawisko immersji i uwypatnia jego znaczenie.

Staramy się z poziomu opisu filozoficznego wyróżnić następujące charakterystyki immersji:

1. Pochłanianie człowieka przez rzeczywistość elektronicznego *realis*

Dotyczy to zagłębiania się w rzeczywistość tworzącą otoczenie człowieka. Pojawia się tutaj dodatkowa kwestia, tzn. czy problematyka immersji dotyczy tylko środowiska elektronicznego, czy mogłaby być omawiana na szerszej płaszczyźnie ontologicznej, odnosząc się do człowieka intencjonalnie skierowanego i zanurzonego w innych rodzajach rzeczywistości. Realność jakby nie wystarczała dla ludzkiej natury, np. poszukującej metafizycznego oparcia, człowieka „wychylonego” poza świat realny, być może odnajdującego rzeczywiste przeżywanie poza rzeczywistością świata realnego.

Immersję wiążemy tutaj z procesem przeżywania i odczuwania, traktujemy jako nadbudowaną nad intencjonalnością, przez co immersja nie tyle służyłaby orientacji lub nakierowaniu człowieka na otoczenie, ile odczuwaniu w rzeczywistości, do której człowiek się kieruje. Jeśli intencjonalność poszukuje, bada i zmienia kierunek, to immersja raczej dotyczy potrzeby człowieka do przynależenia rzeczywistości, jest zapadaniem i zapominaniem, w pewnym stopniu uwalnia umysł. Głębokość immersji wpływa na rozumienie i odczuwanie, potwierdzenie własnej natury, podążającej coraz głębiej, poszukującej. Można zapewne dodatkowo wyróżnić powierzchniową i esencyjną immersję, z których pierwsza dotyczy incydentalnego uczestniczenia w środowisku elektronicznego *realis* lub przeżywaniu dzieła sztuki (np. fabuły powieści), a druga odnosi się do potrzeby ciągłego, systematycznego przebywania w elektronicznym *realis*. Immersja esencyjna byłaby stanem chronicznym, często nieświadomym, angażującym człowieka również w świecie realnym, w tym znaczeniu jej oddziaływanie uwidoczniłoby się poza sferą środowiska elektronicznego, wykraczałoby sięgając po świadomość człowieka – immersja byłaby rodzajem oddziaływania wypełniającego realność treściami środowiska elektronicznego. Ten rodzaj immersji to „potrzeba podłączenia”, odnajdywanie wartości dopełniających rzeczywistość człowieka i przesłaniających realność. Można dodać, że podobne mogłoby być oddziaływanie mediów – potrzeba informacji lub poczucia jednokierunkowego dostępu do rzeczywistości przetworzonej medialnie, może stawać się silniejsze od poczucia tego, że media wytwarzają „nierzeczywistość”. Prawdopodobnie media również wytwarzają immersję esencyjną, ale poprzez brak elektronicznej interaktywności działają w inny sposób. Z jednej strony

pozostawiają wiarę, że odbiorca ma w sobie siłę, by zapanować nad medialnym obrazem – przetworzonym i spreparowanym socjotechnicznie, obrazem rzeczywistości „przyciętej” na miarę potrzeby danej chwili, z drugiej strony nie wydaje się jednak, by odbiorca był zdolny uzyskać wystarczający dystans buforujący to, co medialne, w stosunku do rzeczywistości, być może dlatego, że ma w danym momencie do dyspozycji głównie rzeczywistość medialną, którą wybiera, gdyż do innej nie ma dostępu. Pochłaniając i stwarzając świat człowieka, media pozostawiają jednak pewne poczucie zdystansowania, natomiast interaktywne środowisko elektroniczne pochłania człowieka, „wciągając” w alternatywną rzeczywistość – człowiek przebywa w nim „odwrócony plecami” do rzeczywistości, do której powrót może być coraz trudniejszy dla zaangażowanej w *realis* świadomości.

2. Oderwanie człowieka od rzeczywistości

Dotyczy przenikania człowieka do innej w stosunku do rzeczywistości rzeczywistości. Jest procesem, w którym człowiek zanika w rzeczywistości świata realnego, by powstawać w innej rzeczywistości. Proces dotyczy przekierowania intencjonalności, wiąże się z wyborem rzeczywistości przez człowieka, w którą implementuje on własną aktywność. Środowisko elektronicznego *realis* jest niemożliwym do powielenia w rzeczywistości światem ludzkiej wspólnoty, codziennie wzbogacanym i upowszechnianym, w którym człowiek może uczestniczyć w różnym stopniu i z różnych przyczyn. Zanurzenie może być porównane do oddechania, bez którego ztraca się zdolność wykonywania czynności w rzeczywistości. Elektroniczne *realis* dopasowuje rzeczywistość do człowieka, blokując rozwój i budowanie się nowych związków w rzeczywistości, kształtuje takie, które przynależą elektronicznemu *realis* – elektronika nie służy sferze użytkowej, nie jest to jej głównym celem, jest podłożem dla pojmowania rzeczywistości człowieka w kategoriach „realnego”.

Elektronika byłaby medium stwarzającym świat człowieka, a jego immersyjność umożliwia urealnianie tego, co elektroniczne, oraz skłania do rozstrzygnięć dotyczących wyboru rzeczywistości. Być może przeżywanie w środowisku elektronicznym daje człowiekowi więcej niż przeżywanie w rzeczywistości, jest pełniejszym i bardziej wartościowym doświadczeniem w stosunku do innych rodzajów doświadczeń. W przypadku elektroniki oderwanie od rzeczywistości dotyczy dewaluacji i

zaniku właściwości człowieka, jakie pozostawia on w rzeczywistości i zaistnieniu pełni osobowości w środowisku elektronicznego *realis*.

3. Plastyczność i dopasowanie do człowieka

Dotyczy wzajemnego dostosowywania się człowieka i rzeczywistości. Immersja miałaby dwa bieguny. Z jednej strony dotyczyłaby człowieka implementującego aktywność, z drugiej dotyczyłaby rzeczywistości, do której człowiek się kieruje. Biegun podmiotowy immersji można określić jako potrzebę zaistnienia w rzeczywistości, współistnienia w związkach, przeżywania w rzeczywistości, do której człowiek się kieruje. Jest to próba opisanie immersyjnej natury człowieka poszukującego środowiska, które pozwoliłoby na jak najgłębsze, najpełniejsze zaistnienie. Biegun przedmiotowy wiąże się z dynamicznym pojmowaniem rzeczywistości, która otwiera się i jest zdolna akomodować właściwości człowieka¹⁷. Przemienność rzeczywistości, równoległość, równorzędność lub konkurencyjność mogą wpływać nie tyle na unieważnianie świata realnego, ale na modelowaniu go na podstawie porównywania. Można by to określić jako wtórne modelowanie rzeczywistości świata realnego, wartościowanie i rozwijanie według zasad i treści zawierających się w środowisku elektronicznym *realis*.

4. Fundament egzystencji

Dotyczy świadomego zaistnienia w rzeczywistości elektronicznego *realis*, które ujawnia jakości niepowstające w rzeczywistości, związane np. ze zjawiskiem teleobecności lub elektronicznej tożsamości. Immersja mogłaby być pojmowana jako swoisty magnes ludzkiej natury, przyciągający człowieka zanurzającego się tam, gdzie jest to możliwe, w środowisko, w którym immersja jest głębsza – świat realny swoicie zastyga przed ludzką naturą, zasłaniając się nieprzenikliwą fizycznością dla ludzkiej duchowości. Można mówić o zaciąganiu zobowiązań w stosunku do elektronicznego *realis*, które jawi się jako środowisko, w którym człowiek może angażować się na różnych poziomach, od użyt-

¹⁷J. Lanier, *Mówi Jaron Lanier*, przeł. P. Zawojski, „Opcje” nr 4 (33), 2000, s. 25.

kowego do emocjonalno-duchowego. Być może ludzka natura ujawnia się w pełni w środowisku elektronicznym, człowiek wyłania swoje bogactwo, zyskując osobisty, pełny wymiar.

Nie wydaje się konieczne podejmowanie refleksji nad istnieniem rzeczywistości, np. realności, idei lub wartości, by egzystować – człowiek kieruje się do jakiegoś rodzaju rzeczywistości, niekoniecznie waloryzując ją od strony istnienia, nie rozstrzyga o tym, co istnieje, ale o tym, co jest wybierane. Dlaczego człowiek wybiera realność? – może wynika to z poczucia jej ewolucyjnej bliskości, być może z sentymentu lub przywiązania do przekonania o jej istnieniu. Immersja penetruje rzeczywistość, bada i wyłania różnice – człowiek dokonuje wyboru. Transcendując do różnych sfer istnienia, poziomów ontologicznych, np. świata realnego, idei, wartości, sztuki, poszukując rzeczywistości na kształt własnych wyobrażeń i potrzeb dopełnienia, być może człowiek rekonstruuje własny świat, np. w postaci dzieł sztuki, mediów, filozofii lub elektronicznego *realis*, czerpiąc z niepewności istnienia, poszukując ośrodka dla fundamentu własnego istnienia – być może skrytość metafizyki nie tyle inspiruje, ile prowokuje dążenie do kreacji ludzkiego świata.

5. Dzieła sztuki

Dotyczy sztuki w ogólnym znaczeniu, odnajdywane jest na gruncie doświadczenia estetycznego. Krzyżując rozumienie świata z wyobrażeniem, sztuka od początków zawierała ludzki świat – na swój sposób wykorzystując realność, może wręcz jej zaprzeczając. Dążenie do innej w stosunku do świata realnego rzeczywistości wykreowanej w sztuce, wiązałyby się z intencjonalnym balansem, gdzie odbiorca w pewnym momencie przeżycia estetycznego intencjonalnie przenika do wykreowanego w dziele sztuki świata. Immersja sztuki byłaby w tym znaczeniu najbliższą i najstarszą znaną człowiekowi immersją, która towarzyszyła człowiekowi od początków. Immersja sztuki prowadziłaby do jej określenia jako rodzaju ludzkiego środowiska, przestrzeni dla ludzkiej umysłowości, wielowymiarowego środowiska, stwarzanego dla sfery duchowej. Immersyjność sztuki mogłaby wynikać z ludzkiej potrzeby, wynikającej z niewystarczalności świata realnego dla immersyjności człowieczeństwa, sztuka otwiera się przed człowiekiem w stopniu i zakresie, jakiego człowiek oczekuje i w realności nie znajduje.

Człowiek zadomawia się w rzeczywistości elektronicznego *realis* na tyle, na ile się ona przed nim otwiera¹⁸. Być może pewna niezdolność pomieszczenia człowieczeństwa w rzeczywistości, ulotność jej pojmowania, kierują człowieka do rzeczywistości elektronicznego *realis*. Jeśli na przeprowadzkę z jaskini człowiek czekał tysiące lat, to dlaczego dzisiaj nie mógłby opuścić świata realnego na rzecz elektronicznego *realis*?

Przemieszczanie się w przestrzeni elektronicznej, często pozbawione konkretnego celu, może dotyczyć samej chęci lub potrzeby. Sensem obecności w środowisku elektronicznym może stać się samo przebywanie, podróż lub odnajdywanie własnego miejsca – potwierdzenie własnego istnienia, spełnione w środowisku elektronicznym *realis*. Transcendowanie zyskuje nowy obszar, dzieje się to zapewne bezwiednie, człowiek wkracza w środowisko elektroniczne do pewnego stopnia niezależnie od samego siebie, jakby *urządzenia* wychodziły na spotkanie człowieka, fascynując możliwościami, które stają się możliwościami człowieka, wręcz fizjologicznie „przyrastając” do niego, stając się przedłużeniami, których odrzucenie może być porównywalne do odrzucenia części samego siebie. Człowiek w coraz większym stopniu staje się *wired up* – usieciowiony, a odłączenie jest coraz mniej znaczącym gestem – nawet jeśli *switch* zostaje przełączony na „off”, człowiek może mentalnie pozostawać usieciowiony, przeniknięty koniecznością i potrzebą elektronicznej dominacji, której odłączenie skazuje na czasoprzestrzenną próżnię rzeczywistości – symbolem czasów elektroniki jest telefon komórkowy, osobisty i powszechny fragment sieci przynależny prawie każdemu, wszczepiony codzienności, udostępniający człowieka w niespotykanym dotychczas stopniu – symbol człowieka świadomego własnej otwartości i dostępności, jakich nigdy wcześniej nie posiadał. Usieciowienie, pod różnymi postaciami, wydaje się wyrazem związków międzyludzkich, społeczności elektronicznej, wyrażającej się w połączeniach tworzonych przez elektronikę¹⁹.

¹⁸ „Wynikająca z działania urządzenia immersja izoluje umysł w wystarczającym stopniu, by spowodować uczucie przeniesienia w inne miejsce. Wyłaniająca się z blasku monitora interaktywność ma zdolność zmieniania sposobu widzenia obrazów na tyle szybko, na ile ludzki organizm może oceniać ich fizyczne własności, przedstawienie i perspektywę. Natężenie informacji powoduje wrażenie, że świat wirtualny może zaferować szczególne jakości, takie jak teleobecność i sztuczne istnienie, które okazują pewien stopień inteligentnego zachowania. Ustawiczne powiększanie informacji podtrzymuje immersyjność i interaktywność, przy czym zasadniczym dla szybkiego przetwarzania informacji jest komputer” (M. Heim, *Virtual Realism*, op. cit., 1988, s. 7).

¹⁹ R.W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków 2001, s. 81.

Powrót ze środowiska elektronicznego *realis* do świata realnego może budzić ciągłe przypominanie o środowisku elektronicznym – świadomość i aktywność człowieka mogą nadal pozostawać w elektronicznym *realis*, pomimo że człowiek funkcjonuje w świecie realnym, żyje w świecie elektronicznym. Człowiek, który już odszedł sprzed monitora, wydaje się wciąż pochłonięty, zanurzenie w *realis* powoduje, że zyskuje on drugą naturę, być może odnajduje naturę dotychczas nieznaną. W swoistym renesansie potrzeb, emocji i uczuć człowiek wyłania się przenikając przez interfejs, gdzie magistrala światłowodu prowadzi do nowego miejsca. Droga powrotna może stawać się nie zawsze chcianą koniecznością. Opustoszała rzeczywistość, zakryta woalem metafizyki, zostaje osamotniona w realnym przemijaniu, a człowiek odnajduje własny świat w pochodzie elektronicznych dusz, odbywa historyczne misterium przekształcania obrazu w świat człowieka.