

O potencjalnym znaczeniu wirtualności. Ewolucja pojęcia: filozofia, literatura, film.

Mateusz Schuler¹

Abstract

The article proposes an interdisciplinary approach to the notion of virtuality. The analysis covers a cross-section of philosophical thought: from Aristotle, Henri Bergson and Gottfried Leibniz to Quentin Meillassoux. Real and virtual has always been intertwined with each other, creating a multi-layered structure of the world. The author proves that the popular now drawing of a line between these two concepts is an unnecessary, motivated by scientific dogmatism, not a desire to explain the phenomenon.

Keywords: Virtuality, Philosophy, Physical Reality, Literature, Film

Abstrakt:

Artykuł proponuje interdyscyplinarne podejście do pojęcia wirtualności. Analiza obejmuje przekrój myśli filozoficznej: od Arystotelesa, Henri Bergsona i Gottfrieda Leibniza, aż do Quentina Meillassoux. Realne i wirtualne od zawsze przeplatało się ze sobą, tworząc wielowarstwową strukturę świata. Autor udowadnia, iż popularne obecnie stawianie granicy pomiędzy tymi dwoma światami jest czynnością błędną, motywowaną w pewnym sensie naukowym dogmatyzmem, nie zaś chęcią wyjaśnienia zjawiska.

Słowa kluczowe: Wirtualność, filozofia, rzeczywistość fizyczna, literatura, film

1. Wstęp

Szybka internetowa kwerenda na temat wirtualności sprawia, iż zaczynamy myśleć o niej w kategoriach przestrzennych: wirtualna rzeczywistość (VR), wirtualny świat

¹ Mateusz Schuler: licencjat, filozofia, filologia polska oraz medioznawstwo, student kolegium ISM w Katowicach.

i cyberprzestrzeń, gdzie swoje siedziby mają wirtualne dziekanaty, urzędy czy uniwersytety, zaś dla bardziej spragnionych wirtualnych wrażeń pozostają jeszcze wirtualne spacery, wirtualne schroniska, e-cmentarze i ogrody, a nawet wirtualny alkomat. Wszystko to stanowi pokłosie możliwości, jakie dostarczyła nam technologia w ciągu zaledwie kilkudziesięciu lat. Wirtualność to również pewna leksykalna moda, jaka wybuchła na przełomie wieku i wygenerowała ogromną potrzebę przewartościowania i uporządkowania zjawisk technologicznych. Z wirtualnością (dokładnie z wirtualnością światów) wiązano wówczas ogromne nadzieje: Pierre Lévy w 1997 roku opisuje wirtualne przestrzenie, jako najdoskonalsze narzędzia do samodoskonalenia i emancypacji gatunku ludzkiego, by na koniec przyrównać je (światy wirtualne) do domu cyfrowych aniołów (sic!): „Wkrótce wszyscy będziemy mieli własne strony internetowe. W ciągu najbliższych zaczniemy korzystać z pomocy awatary i cyfrowych aniołów – zdolnych do samodzielnej rozmowy – by przesyłać nasze wspomnienia, plany i marzenia w wirtualną rzeczywistość” (Lévy, 1997, 190) Afirmatywne wizje bardzo intensywnie ścierały się u schyłku drugiego milenium z pracami myślicieli krytycznie nastawionymi wobec technologicznego postępu. Jednym z nich jest Jean Baudrillard, w pewnym sensie spadkobierca i kontynuator szkoły frankfurckiej. W swoich filipikach pisał bez ogródek, iż wirtualność stosuje praktyki prostytucji na ciele rzeczywistości, ponieważ zabija ona prawdę o świecie przez jej podwojenie. Następnie ostrzegał przed możliwością zniesienia rzeczywistości jaką znamy, poprzez postępujące efekty technicyzacji codzienności. „Wirtualność jest zatem tak naprawdę kresem rzeczywistości [...] jeśli stanowi ona metodę zniknięcia, jej wytworzenie jest wynikiem pewnej decyzji – niepojętej choć dobrowolnej – podjętej przez sam gatunek” (Baudrillard, 2008, 36).

Współcześnie koncepcje wirtualności wydają się być oswojone i często wykorzystywane przez środowiska naukowe i humanistyczne. W niektórych natomiast zdają się być *passé*, gdyż wyobraźnię tych badaczy rozpalają zagadnienia nowe, związane z immersją, interaktywnością medium oraz sztuczną inteligencją. Niemniej wszystkie nowe propozycje teoretyczne pozostają w pewnym sensie zapośredniczone w uprzednim, inicjacyjnym doświadczeniu tego, co dzisiaj zgodnie nazywa się wirtualnością.

2. Etymologia

Współcześnie przez odniesienie do wirtualności tłumaczy się działanie jednego z typów pamięci komputera. System ten polega na dzieleniu pamięci fizycznej urządzenia i wykorzystywaniu w czasie rzeczywistym jedynie części niezbędnej do pracy procesora – pamięci logicznej. Powoduje to zwiększenie faktycznego stanu pamięci, a w efekcie przyspiesza pracę całego systemu.

Etymologii wirtualności należy wypatrywać w łacińskim słowie *vir* – czyli mąż, oraz *virtus* – oznaczającym dzielność, siłę i cnotę; następnie – dzięki metafizyce Arystotelesa i scholastykom – słowo wkroczyło w zdecydowanie bardziej konceptualną semantykę, bowiem Arystotelesowskie *virtualis* zaczęło funkcjonować jako: „to, co znajduje się w sile [*virtus*] działania”. (Ryan, 2001, 26) W językach dalekiego wschodu słowo wirtualny składa się z dwóch znaków, które tłumaczone oddzielnie oznaczają kolejno: coś fałszywego, tymczasowego oraz pewien pomysł i myśl. (Yeon Ma, Soo Choi, 2007, 33) Internetowy słownik HarperCollins tłumaczy potoczne użycie przymiotnika wirtualny w stosunku do rzeczy potencjalnie możliwych, bliskich prawdy. Zgrabny aforyzm, jednak daleki od naukowego ujęcia problemu, popełnił Marcel Proust, pisząc na kartach „W poszukiwaniu straconego czasu”, iż wirtualne jest „realne, lecz nie prawdziwe, idealne, lecz nie abstrakcyjne”. (cyt. za Shields, 2003, 2)

Wszystkie powyższe wypisy wskazują, że rzecz/rzeczywistość wirtualna pretenduje do bycia czymś realnym/rzeczywistym, jednakże w chwili atrybucji zawieszona jest pomiędzy światem urojonym, irrealnym (nicością, fałszem), a stanem teraźniejszym, ontycznym i w pełni aktualnym. W pewien sposób wirtualność to transfiguracja: zapowiedziany i trwający, lecz nie skończony stan przeistaczania się świata w jego inną, potencjalnie lepszą, a z pewnością nową wersję.

3. Filozofia

Pierwszym, który posługiwał się koncepcją wirtualności był Arystoteles. Stagiryta zawarł ją wówczas w ontologicznym pojęciu *dynamis*, tłumaczonym jako potencjalne. Dopiero Święty Tomasz z Akwinu wprowadził bliskie współczesnej semantyce

rozumienie słowa wirtualny, które do jego czasów traktowane było wyłącznie jako synonim pewnej potencjalności danego bytu. Potencjalność wraz z aktem – w rozumieniu Arystotelesa – zawiera się i odnosi do każdego jednostkowego bytu. Potencjalność dotyczy materii, zaś aktualność odnosi się do formy bytu. W myśl Stagiryty każdy blok skalny w swoim akcie zawiera potencję do stania się rzeźbą, mówiąc inaczej: wszystko, co jest możliwe, może się urzeczywistnić dzięki zaktualizowaniu własnej potencji. Wolfgang Welsch zauważa, że „W pewnym sensie strefa potencjalności pozostaje szersza, aniżeli rzeczywistość w jakimkolwiek sytuacji. Pod powłoką potencjalności zawsze gromadzi się bogactwo oczekujące na realizację; potencjalność jest niewyczerpanym oceanem obecnego bytu”. (Welsch, 2000) Arystotelesowski podział umieszcza pod pojęciem wirtualności wszystko to, czym materia bytu może stać się w ramach własnej formy. Nie separuje, lecz integruje wirtualność z rzeczywistością, ustawia ją w pewien sposób na wzór horyzontu, czy też substratu zmiany.

Odejdę na moment od filozofii, by przyrzeć się legendzie o Parrazjosie i Zeuksisie, dwóm wspaniałym malarzom greckim epoki Platona. Według mitu stanęli razem w szranki, chcąc przekonać się, który z nich potrafi stworzyć lepszy obraz. Zeuksis namalował winogrona. Owoce tak bardzo przypominały te prawdziwe, że okoliczne ptaki chciały zakosztować ich smaku. Z kolei Parrazjos postanowił stworzyć obraz przedstawiający zasłonę. Kiedy skończył, Zeuksis domagał się, aby ten odsłonił kotarę, za którą skrywa się prawdziwy obraz. To zaważyło na zwycięstwie Parrazjusa, który został uznany najlepszym Greckim malarzem. Mit ten silnie rezonuje z koncepcją symulaków Jeana Baudrillarda. Wirtualne twory (symulakry), poprzez swoją hiperrealność zrywają zasady referencji znak - rzeczywistość, oglupiają i mają mieszkańców wirtualnych światów, co w konsekwencji – przez nadprodukcję znaków – ma znieść, unieważnić naszą rzeczywistość. Według francuskiego filozofa: „mamy do czynienia z zastąpieniem samej rzeczywistości znakami rzeczywistości”. (Baudrillard, 2005, 7)

Następnym filozofem, który skutecznie zaimplementował wirtualność we własną myśl, był żyjący na przełomie XVII wieku Gottfried Wilhelm Leibniz. Twierdził on – jako zadeklarowany natywista – że podstawowe pojęcia: byt, substancja, jedność, zasady moralne oraz tożsamość znajdują się w nas od urodzenia, istnieją: „jako

skłonności, dyspozycje, nawyki i naturalne potencjalności”. (Leibniz, 1955, 11) Według Leibniza należy uzgodnić własne predyspozycje na poziomie świata wewnętrznego przy pomocy zasad logicznych (racji dostatecznej oraz zasady niesprzeczności), a następnie poddać się metafizycznej siłę odpowiedzialnej za wszelkie procesy myślowe i fizyczne. W granicach tak skonstruowanego świata dokonujemy rozumnych wyborów – rozumnych w ramach zasad logiki – które pozwolą rozwijać własne *virtualités naturelles*. Stosowną uwagę wobec wirtualności w filozofii Laibniza poczynił Wolfgang Welsch, pisząc: „Szczególny ruch poczyniony przez Laibniza polega na tym, iż pojęcie «wirtualności» odnosi się już nie tyle do ontologii, lecz epistemologii”. (Welsch, 2000) Wirtualność Laibniza bliska jest intuicji myślicieli współczesnych. Szczególnie jeśli chodzi o aspekt dynamicznego działania w obszarze rzeczywistości i kontakt z teorią poznania. Jedną z najbardziej rozbudowanych koncepcji wirtualności w świecie filozofii przygotował Henri Bergson. Podejście twórcy metody intuicyjnej nazwalibyśmy dziś psychologicznym, bowiem pomyślał on wirtualność jako autonomiczną, niematerialną przestrzeń znajdującą się w pamięci. Przestrzeń ta jest stale aktualizowana w obraz za pomocą wspomnień. W książce *Pamięć i życie* wyraża to w sposób następujący:

Czy chodzi o odnalezienie wspomnienia, o powołanie pewnego okresu naszych dziejów, zawsze mamy tu do czynienia z aktem sui generis, przy pomocy którego odrywamy się od terażniejszości, by przenieść się w przeszłość w ogóle, a następnie w pewien okres przeszłości; jest to szukanie po omacku przypominające nastawianie aparatu fotograficznego. Wspomnienia pozostają wtedy jeszcze w stanie wirtualnym; [...] stopniowo ukazuje się ono na kształt zagęszczającej mgławicy, przechodzącego ze stanu wirtualności w aktualność [...] powierzchnia nabiera barw, zaczyna ono naśladować postrzeżenie. (Bergson, 1988, 41)

Warto w tym miejscu poczynić pewne rozróżnienia, które pomoże w interpretacji powyższego fragmentu. Francuski filozof traktował przeszłość i terażniejszość, inaczej wspomnienie oraz percepcję jako dwa różne porządki, bądź odrębne natury, jak pisał

o tym Gilles Deleuze. Teraźniejszość cały czas się staje, zaś pamięć wciąż jest, lecz zawiesiła swoje oddziaływać na podmiot. W toku rozważań można zauważyć, iż znaczenie terażniejszości jest silnie epistemologiczne (psychologiczne), zaś przeszłość ma charakter ontologiczny. Pomiedzy percepcją, a pamięcią trwa nieustanna walka: obrazy-wspomnienia rezydujące w przeszłości starają się zająć miejsce trwania, dlatego dla Bergsona terażniejszość jest nawiedzona obrazami i na wskroś nimi przeniknięta. (Bergson, 2006, 107) W tym fragmencie ujawnia się aktywny aspekt wirtualności, mający stałe przełożenie na procesy decyzyjne i postrzeganie świata. To stanowi kompletne przełamanie w dotychczasowym myśleniu o wirtualnym, które wcześniej podskórnie pulsowało w bycie, cierpliwie czekając na proces aktualizacji. Znaczenie słów „wirtualne” i „potencjalne” w filozofii Bergsona mocno akcentuje jego wielki interpretator, Gilles Deleuze, w książce „Bergsonizm”, w której pisze on o odróżnieniu tych idei od pojęcia „możliwego”, które: „przeciwstawia się temu, co rzeczywiste. [...] Natomiast to, co potencjalne, przeciwstawia się temu, co aktualne. Powinniśmy traktować tę terminologię bardzo poważnie: to, co możliwe, jest pozbawione realności (choć może posiadać aktualność); z drugiej strony, potencjalne nie jest aktualnym, ale posiada jako takie pewną realność”. (Deleuze, 1999, 99) Według Bergsona nie można postrzegać czysto fenomenologicznie, bez zaciążenia w wirtualnym, pamięciowym obrazo-wspomnieniu, ponieważ sama aktualizacja wirtualnego nie kopiuje przeszłości, lecz poprzez wymieszanie się z terażniejszością: „sprawia, że jest ona inna niż ta, którą była sama przeszłość”. (Bergson, 2006, 70) Można odnieść wrażenie, że system Bergsona jest samowystarczalną maszyną, produkującą nadbudowę w postaci wirtualnego, które w każdym momencie przebija do wnętrza terażniejszości, niczym struga światła przechodząca przez witraż katedry, oświetla ją i zmienia jej postrzeganie w oczach zwiedzającego. Patrząc na to z perspektywy czasu: wirtualne Bergsona odgrywa równie aktywną rolę, co obecne, tylko z tą różnicą, że dzisiaj ta działalność skierowana jest w stronę podmiotu i odbywa się poza jego światem mentalnym – w ekspansywnej wirtualności świata medialnego.

Ostatni z przywoływanych w tej części filozofów pochodzi z „drużyny” realistów spekulatywnych, czyli najmłodszego ruchu filozoficznego, bowiem powstałego w pierwszym dziesięcioleciu XXI wieku. Moja uwaga skupi się na myśli Quentina Meillasoux'a, której ostrze skierowane jest w szeroko rozumianą stabilną i trwałą wizję

rzeczywistości. Radykalna idea przygodności – istotna dla filozofii Meillasoux – jest *modus operandi* całej ontologii: podlegają jej nie tylko wydarzenia z przyszłości, ale i same prawa kierujące tym procesem, z kolei one same zanurzone są w chaotycznym ruchu stawiania się, który nie podlega pod żadną konieczność i potencjalność. W taki oto sposób Francuz zrywa z rządami prawa „całości” i terrorem aktualizacji, czyli „podporządkowania czasu zbiorowi możliwości, które może on jedynie urzeczywistnić, ale nie zmodyfikować”. (Meillasoux, 2012, 13) Jest to prawdziwie anarchistyczne podejście, stanowiące jakoby przedłużenie i przekroczenie postmodernistycznej detotalizacji dyskursów w ramach gnozeologii. Autor „Po skończoności” wyraźnie odróżnia potencjalność od pojęcia wirtualności, to pierwsze jest dla niego „niezaktualizowanym zdarzeniem pewnego skatalogowanego zbioru możliwości uwarunkowanych jakimś prawem” (Ibidem, 13). Potencjalność posiada w sobie ustawowe przed-prawa, ich ujawnienie się jest niczym rzucanie kośćmi, których każda ze ścian posiada oznaczoną ilość oczek. Zaś wirtualność pozwala „zmieniać sens znaków” na kostce (Ibidem, 17) jest procesem, nad którym „nie panuje żadna przedustawna totalność możliwości”. (Ibidem, 13) Jedyńm stymulatorem i poruszycielem jest tutaj czas, przez który działa wirtualność. Czas wyłania prawa (nawet te nie zawierające się w żadnym „potencjale”), odkrywa „radykalną nowość” i popycha bieg dziejów życia. Taka filozofia, wyzwolona spod zasady racji dostatecznej, balansuje na krawędzie otchłani nadchaosu: stawania się wszystkiego, co w świecie, poza możliwym i niemożliwym. Wirtualne rezyduje poza skończonością, tworząc z czasem „analogię niewspółmierności”: „czas wciąż zdolny jest do nowości równie radykalnej w stosunku do myśli, jak myśl może być radykalna w stosunku do życia, albo życie w stosunku do materii”. (Meillasoux, Herman, 2012, 21)

4. Literatura

Francuski dekadentyzm stworzył fantastyczny klimat intelektualny dla tworzenia opowieści na temat wirtualnego. Wszechobecny brud, ubóstwo i rozpoczynający swój marsz prymitywny kapitalizm był katalizatorem kolejnych zabarwionych pesymizmem ruchów w dziejach humanistyki. Francuska gospodarka, nadszarpięta po wojnie

z Prusami, zaczynała się umacniać, zaś Paryż wyrastał na centrum Europy. Jednak w cieniu tych wielkich wydarzeń rozgrywało się prawdziwe, coraz trudniejsze życie mieszczan. Kultura upojenia kwitła w najlepsze. Bary zaopatrzone w opium i haszysz były znaczącymi punktami na mapie miasta. Nastąpiło wielkie wymieszanie: artysta z robotnikiem, prostytutka z damą, wszyscy oni spotykali się w barach zatopionych w haszyszowym dymie. W takiej scenerii swoje największe dzieła tworzył Charles Baudelaire, francuski poeta i pisarz, legendarny „parnas” oraz uznany krytyk literacki. Dzięki swoim „Sztucznym rajom” został emblematyczną postacią tamtej epoki.

Główną cechą ówczesnych pisarzy była jawna afirmacja wyobraźni, tworzenie zmyślonych rzeczywistości, tytułowych sztucznych rajów stało w kompletnej opozycji wobec zożydzonej i gnijącej rzeczywistości, pełniąc rolę niemal terapeutyczną. Tak opisuje to zjawisko Marie-Laure Ryan: „Baudelaire postrzegał sztuczność nie jako kopię, która wynagradza człowiekowi utratę oryginału, lecz sposób na przewyciężenie obezwładniającego chaosu organicznych form życia”. (Rayan, 2001, 75) To, co u wielu filozofów pozostawało konstruktem myślowym w odniesieniu do bytu i poznania, teraz stawało się metodą, sztuką, sposobem na przewyciężenie egzystencjalnej traumy. Ucieczka od świata składała się z kilku elementów, a ich kulminacja następowała przez poluzowanie wszelkich pęd i ograniczeń psychicznych – wywoływanie następowało najczęściej przy pomocy narkotyku – dzięki czemu świadomość stawała się tranzytem dla niestworzonych wyobrażeń i rojeń, które po czasowym oswojeniu pozwalały kreować wyobrażony świat porządku, symetrii i obezwładniającego piękna. Z pewnego punktu widzenia Baudelaire postanowił sam wywołać przejście pomiędzy potencjalnością świata (nawet w pewnym sensie samemu ją tworzyć), a bytem doświadczanym. W jego twórczości antycypowane jest pojęcie wirtualnej rzeczywistości (VR), jaką można zaobserwować współcześnie m.in. u medioznawcy, Ryszarda W. Kluszczyńskiego, który definiuje ją jako zupełne zdominowanie człowieka przez obraz i immersję, czyli całkowite pochłonięcie przez wirtualne światy, które zdają się być dla podmiotu przestrzenią wyodrębnioną, lecz w perspektywie ontologicznej zupełnie realną. (Kluszczyński, 2005, 19-21)

Literatura *science-fiction* namiętnie czerpie z dorobku nauk ścisłych, chcąc językiem literatury przepisać naukę na nowo, a przede wszystkim wyprzedzić jej dokonani samą siłą wyobraźni i intuicji. Jedną z najbardziej wizjonerskich prób eksploracji idei

wirtualności wykonał Stanisław Lem. W swoim traktacie filozoficznym zatytułowanym „Summa Technologiae” Lem tworzy tzw. „Fantomologię”, czyli nową sztukę „złudzeń doskonałych”, sztukę ze sprzężeniem zwrotnym, która oznacza: „utworzenie połączenia między «sztuczną rzeczywistością», a jej odbiorcą”. (Lem, 1984, 164) Tutaj znów wirtualność utożsamiana jest bezpośrednio z obrazem – podobnie jak miało to miejsce u Baudelaire'a – tylko w wersji wysoce radykalizowanej, niemal obezwładniającej zmysły, przypominając sytuację-fikcję bez możliwości dokonania rozróżnień i „wyjścia” poza. Proces wtłaczania wirtualnych obrazów jest szyty u Lema grubymi nićmi, nie znajdziemy tutaj przesyłania obrazów bezpośrednio do mózgu, czy rozwiązań farmakologicznych jak miało to miejsce w trylogii Matrix. Całość polega na wykorzystywaniu „specjalnych przystawek do gałki ocznej”. Polski futurolog spisywał swoje pomysły w czasach, kiedy Marton Helliga konstruował *Sensoramę*, czyli pierwsze urządzenie realizujące podstawowe postulaty wirtualnej rzeczywistości. *Sensorama* była kapsułą z ekrany umieszczonymi w środku, które wyświetlały obrazy stereoskopowe w wersji 3D. Po tym wydarzeniu coraz częściej eksperymentowano z tego typu maszynami: wspominając choćby hełm z 1985 roku, który reagował na ruch głowy i według niego wyświetlał wirtualne obrazy przed oczami użytkownika; można powiedzieć, iż była to bardzo prymitywna wersja dzisiejszego Oculus.

Współczesne badania nad nowymi mediami wydają się potwierdzać intuicję autora „Solaris”. Medioznawca, Roman Konik, pisze: „Wirtualność jako immanentna cecha nowych mediów związana jest ściśle zarówno z ideą interaktywności, jak i hiperrealności – cechy te niejako warunkują powstanie wirtualności”. (Konik, 2009) Niniejsza definicja nie odbiega od postulatów Lema z „Summy”, gdzie zaznacza, iż „Fantomologia” powinna złamać prymat jednokierunkowości w relacji sztuka-człowiek, a jej wytwory powinny wykazywać wysoką ekwiwalencję estetyczną w stosunku do świata realnego. Opisuje on m.in. „podróż” przy pomocy fantomatu, w której klient wybiera obrazową wycieczkę w Góry Skaliste. Podczas niej wirtualny turysta ogląda wspaniałe widoki, po czym zdejmuje się mu oprzyrządowanie i po wyjściu na zewnątrz wpada w rozpacz, bowiem świat dotknęła apokalipsa przybyszów z Marsa. Według Lema w tym momencie powinno nastąpić wybudzenie i zdjęcie elektrod z oczu, ponieważ wszystko to jest częścią tej samej wizji.

Lem zauważa również szereg zagrożeń – można je interpretować jako podwaliny pod koncepcje *simulacrum* Baudrillarda – związanych z problemem odróżniania świata fantomatyki od rzeczywistości, uzależnieniem od fikcji oraz nieuchronnej zmianie stylu życia społeczeństwa korzystającego z dobrodziejstw wirtualnej rzeczywistości. Lem zmienia Baudelaire'owską metodę szamańskiego eskapizmu, w techniczny zabieg symulowanej iluzji, który ma służyć nie tylko wrażeniom sensualnym, ale pomagać w eksperymentach psychologów, astronautów oraz czynić świat osób z niepełnosprawnością miejsce łatwiejszym do egzystencji. (Lem, 1984, 177)

Philip K. Dick, czyli drugi z wielkich postaci *science-fiction*, którego wrażliwość i warsztat literacki pozwoliły na zapisanie ważne karty w dziejach literatury światowej. Odcinając się od osoby Dicka jako przypadku klinicznego – permanentne paranoje, problemy z narkotykami i ubóstwo – skupię się wyłącznie na sposobie konstruowania narracji w jego książkach, gdyż zabieg wirtualizacji stanowi w nich niejako matrycę, wokół której zawiązywana zostaje fabuła opowiadań. Polski badacz literatury Philipa K. Dicka, Hadrian Aleksander Lankiewicz, (Lankiewicz, 2008, 33-36) porównuje świat opowiadań Dicka do „maszyny wszechświata”. Porównanie to wydają mi się niefortunne, gdyż w powieściach Amerykanina reguły sterujące ów „maszyną” byłyby zupełnie groteskowe, probabilistyczne wręcz anty-maszynowe. W kilku powieściach sytuacja rysuje się bardzo podobnie: bohaterowie uczestniczą w momencie traumatycznym i nieprzewidywalnym – wybuch akceleratora, zamach terrorystyczny – po czym budzą się wrzuceni w nową przestrzeń istniejącą wirtualnie, gdyż jest ona generowana przez komputery, pola magnetyczne. Wszelkie aspekty wolicjonalne wewnątrz tego świata podejmowane są przy pełnym udziale ich świadomości. W pewnym sensie literatura Dicka jest zapowiedzią filozofii realizmu spekulatywnego, której cechy omawiałem powyżej. Wirtualność – w rozumieniu Dicka oraz Quentina Meillasoux'a – jest przestrzenią nieustannej zmiany popychanej przez czas (wersja Meillasoux'a), zaś u Dicka siłą jest bliżej niesprecyzowany, kapryśny absolut. Stanisław Lem pisze o tym w następujący sposób: „ludzie [w powieściach Dicka] pozostają normalni wewnątrz wbrew światu, co ich osacza, ponieważ ten świat jest rażony obłędem: rozpada się, rozszczepia na kawały niespójne, niczym mózg człowieka z diagnozą schizofrenii, lecz oni, jego mieszkańcy, lecąc w otchłań na ostatnim szczątku, zachowują przytomność. Dick unicestwia światy swych bohaterów,

a oni wychodzą z tego cało”. (Lem, 2003, 175) U Dicka cała struktura świata realnego, jego logiczna przyczynowość, zostaje zawieszona, w jej miejsce pojawia się rzeczywistość wywrócona na drugą stronę – radykalna wirtualność, gdzie stery przejmują heraklitejskie dziecko grające w kości.

5. Film

Technicznie wirtualność pojawiła się w kinie wraz z rewolucją cyfrową i doprowadziła do istotnych zmian w sposobie interpretowania dzieł filmowych. Do trzech klasycznych realizmów kina, wykoncypowanych przez Andre Bazina, czyli: realizmu ontologicznego, dramatycznego i psychologicznego, (Bazin, 1968, 35-36) możemy dodać czwarty – realizm wirtualny, czy też realizm magiczny. Podobnie jak w powieściach Gabriela Márqueza, tak i w przypadku filmów spełniających wymogi realizmu wirtualnego, odbiorca staje przed dziełem patchworkowym, w którym fikcja przeplata się z prawdą, symulacja komputerowa zlewa się z organicznym tłem. Typowym przykładem jest film Stevena Spielberga „Park Jurajski”, gdzie realizują się dwa porządki wirtualności. Pierwszy dotyczący obcowania na jednym ekranie prawdziwych aktorów oraz symulacji dinozaurów. Drugi odnosi się do statusu dinozaurów w kulturze masowej, będących tworem na pograniczu paleontologii i *science-fiction*. Taki splót może w pewien sposób tłumaczyć niebywałą popularność serii z pragadzimi istotami.

Realizm wirtualny niewątpliwie sprzężony jest z postępem technologicznym. Rozwój techniki intensyfikuje fikcję przedstawianą na ekranie, przy jednoczesnym maskowaniu całego zabiegu za pomocą perfekcyjnego scalenia efektów specjalnych z żywą tkanką filmu. Kino traci w ten sposób swoje oparcie w kamerze, jej despotyczne ambicje rejestrowania rzeczywistości musiały zostać poskromione na rzecz prac postprodukcyjnych. Andrzej Gwóźdź przy opisie tego zjawiska stosuje pojęcie kina „poszerzonego”. (Gwóźdź, 1997, 163) W ocenie polskiego filmoznawcy wirtualizacja wprowadziła do kina symulację, czyli udawanie, sztuczne igranie z rzeczywistością: „przerwana zostaje w ten sposób ciągłość funkcjonowania podstawowej przesłanki iluzji kinematograficznej, która to, co widzialne, utożsamia z tym, co realne”. (Ibidem,

165) W tym samym momencie, jak twierdził Gwóźdź cytując w swojej pracy Wima Wandersa, obraz przestał być nośnikiem prawdy. Ale warto zastanowić się, czy w istocie kiedykolwiek nim był? Ten tradycyjny, nieco romantyczny sposób myślenia o kinematografii jest w pełni zrozumiały, ale jak interpretować zabiegi stosowane w filmach surrealistów pokroju Luisa Buñuela, zabiegi, które często symulowały prawdziwe wydarzenia, igrały z prawdą, tworzyły nową prawdę kina. Czym różni się, w starciu z „prawdą ekranu”, wizja marzenia sennego w „Urzeczonej” Alfreda Hitchcocka, którą *notabene* w wspaniały sposób zaprojektował i zaanimował Salvador Dali, od naszpikowanej efektami specjalnymi architektury snów w filmie „Incepcja”? Oba zastosowane zabiegi przyczyniają się do kreacji przestrzeni symbolicznej filmu, dodatkowo w aspekcie epistemologicznym zostają podobnie percypowane. Różnica jednak polega na statusie obrazów cyfrowych, bowiem są one niematerialne i nie odsyłają już do rzeczywistości zarejestrowanej na taśmie przez kamerę lecz – jako obrazy symulujące – do samych siebie, stając się bytami autoreferencyjnymi. Nic nie zmieniło się na przestrzeni lat w kwestii tworzenia fikcji ekranu, zmieniła się jedynie metoda, która pozwoliła zrównać fikcję z poziomem realnego. Można ten fenomen tłumaczyć tym, iż taśma filmowa poddaje się tylko do pewnego stopnia zabiegom manipulacji, zaś digitalizacja zapisu obrazu – według wielu badaczy – zniosła wszelkie granice podczas formowania świata obrazów.

6. Wnioski

Przyglądając się ewolucyjnej drodze, jaką przebyła koncepcja wirtualności, można dojść do wniosku, że posuwa się ona w stronę przyznawania jej coraz większej autonomii na różnych polach. Powodów jest kilka, ale najistotniejszy odnosi się do rozwoju technik cyfrowych, które pozwoliły człowiekowi zmienić punkt odniesienia, zerwać z porządkiem czasu i miejsca oraz zanurzyć się w przestrzeni obrazów pozbawionych materialnych/realnych odniesień. Skoro zmiany są tak ogromne, to i zapotrzebowanie na ich wyjaśnienie rośnie, stąd coraz śmielsze próby implementowania do filozofii pojęć z dziedziny techniki i nauk ścisłych.

Wirtualność zawsze rezydowała obok pojęcia potencji. Współcześnie intuicja potencjalności również przyświeca badaczom, lecz w wersji rozszerzonej, w pewnym sensie uniwersalnej – chcącej objąć ogół przemian bytu. Filozofia Quentina Meillasoux'a doskonale wpasowują się w to myślenie. Zaś w pracach nowomiedialnych nieustannie pojawiają się próby ustalenia ontologicznego statusu obrazów cyfrowych. Wszystko wskazuje na to, że potrzeba odwołań do idei wirtualności rośnie równoległe z postępem technicznym i społecznym. Dzięki odwołaniom do idei wirtualności potrafimy konceptualizować świat w jego nieustannej przemianie, przy jednoczesnym wychyleniu w przyszłość i tworzeniu odwołań do przeszłości. Trudno jednoznacznie opisać, czym jest wirtualność i jej wirtualna rzeczywistość, bowiem jest nieuchwytna jak sam moment, w którym się ujawnia, ponadto w ontologicznym sensie, istnieje już zawsze ten jeden moment przed rzeczywistością, albo inaczej: jest ona realną potencjalnością samej siebie

Bibliografia:

- [1] Baudrillard, Jean; 2008, Słowa Klucze, przeł. Sławomir Królak, Warszawa: Sic!.
- [2] Baudrillard, Jean; 2005, Symulakry i symulacja, przeł. Sławomir Królak, Warszawa: Sic!.
- [3] Bazin, André; 1968, What is Cinema? Berkeley: University of California Press.
- [4] Bergson, Henri; 2006, Materia i pamięć. Esej o stosunku ciała do ducha, przeł. Władysław Filewicz, Kraków: Vis-a-Vis.
- [5] Bergson, Henri; 1988, Pamięć i materia, przeł. Władysław Filewicz, Warszawa: Instytut wydawniczy PAX.
- [6] Deleuze, Gilles; 1999, Bergsonizm, przeł. Piotr Mrówczyński, Kraków: Wydawnictwo KR.
- [7] Gwóźdź, Andrzej; 1997, Obrazy i rzeczy. Film między mediami, Kraków: Universitas.
- [8] Kluszczyński, Ryszard Waldemar; 2005, Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki. Fragmenty teorii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej; w: Ostrowicki, Michał (red.); 2005. *Estetyka wirtualności*, Kraków: Universitas.

- [9] Lankiewicz, Hadrian; 2008, Śmiech w machinie wszechświata: humor według Philipa K. Dicka, Piła: Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa im. Stanisława Staszica w Pile.
- [10] Leibniz, Gottfried Wilhelm; 1955, Nowe rozważania dotyczące rozumu ludzkiego, przeł. Izydora Dąmbska, Warszawa: BKF.
- [11] Lem, Stanisław; 2003, Fantastyka i futurologia, t. 1, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- [12] Lem, Stanisław; 1984, Summa Technologiae, Lublin: Wydawnictwo Lubelskie.
- [13] Meillasoux, Quentin ; 2012, Potencjalność i wirtualność, w: *Kronos*, 1/2012, Warszawa.
- [14] Meillasoux, Quentin i Herman, Schmitz; 2012, O nadprzyrodności, wirtualności i sprawiedliwości; w: *Kronos*, 1/2012, Warszawa.
- [15] Ryan, Marie-Laure; 2001, Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax: Re-visions of Culture and Society), Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- [16] Shields, Rob; 2003, The Virtual, New York: Routledge.
- [17] Ma, Yeon Jung, Choi, Jong Soo; 2007, The Virtuality and Reality of Augmented Reality, w: *Journal of multimedia*, 2/2007, Academy Publisher, s. 32-37.
- [18] Lévy, Pierre; 2005, Collective Intelligence: A Civilisation: Towards a Method of Positive Interpretation, przeł. Colin Bell; w: *International Journal of Politics, Culture, and Society*, nr 18, 3/4, The New Sociological Imagination (Spring - Summer, 2005), s. 189-198.
- [19] Konik, Roman; 2009, Wirtualność jako rehabilitacja iluzji :historia wirtualności: od iluzji doimmersji, w: *Diametros* nr 21, 78-95.
- [20] Welsch, Wolfgang; 2000, Virtual Anyway? w: Sandbothe, Mike i Marotzki, Winfried (red.), 2005; Subjektivität und Öffentlichkeit. Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller Welten, *Köln*: Herbert von Halem Verlag, s. 25-60. Korzystałem z elektronicznej wersji dostępnej na oficjalnej stronie profesora Wolfganga Welscha: <http://www2.uni-jena.de/welsch/Papers/VirtualTBW.html> (dostęp: 08.04.2017).