

Wirtualna rzeczywistość a sprawa realizmu

ABSTRACT. Nagłowski Jacek, *Wirtualna rzeczywistość, a sprawa realizmu* [Virtual reality and realism]. „Images” vol. XXI, no. 30. Poznań 2017. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 247–257. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/i.2017.30.18.

The takes issue the VR experience in the context of the concepts of realism. He presents the process of create the cinematic VR and its references to reality in the type of non-fiction media. He also points to the ethical dimension of the issue by referring to Emmanuel Lévinas' philosophy.

KEYWORDS: experience VR, cinematic VR, medium, realism, nonfiction film

*Mam wrażenie, że jest coś takiego
jak pokoleniowy lęk,
że wszystko co nas otacza,
nie istnieje.*

Autor nieznanym, przeczytane w eksplicacji reżyserskiej niezapamiętanego projektu w katalogu Berlinale Co-production Market kilka lat temu.

Przedmiotem mojej refleksji będzie cinematic VR oraz możliwość w jego obrębie tworzenia przekazów realistycznych. Cinematic VR jest to pewien wycinek zjawiska zwanego wirtualną rzeczywistością, któremu poprzez podobieństwo do utworu filmowego przypisujemy charakter filmowy. Podobieństwo to polega na występowaniu w utworze założonej z góry struktury przebiegu czasowego (dramaturgii) i/lub na rejestracyjnym (w przeciwieństwie do generowanego w czasie rzeczywistym) charakterze prezentowanych treści. Granice oddzielające cinematic VR od innego rodzaju utworów wirtualnej rzeczywistości są rozmyte i niejednokrotnie trudno jest stwierdzić, czy dane doświadczenie[1] jest grą, aplikacją, instalacją czy utworem cinematic VR, jednak wymienione dwie cechy pozwalają przynajmniej zarysować pole, po którym będziemy się poruszać. Wreszcie, kiedy używam sformułowania „wirtualna rzeczywistość” lub VR, to nie chodzi mi o całe uniwersum cyfrowych tekstów, komunikacji czy produktów, a jedynie o tę jego część, do której dostęp wymaga użycia urządzeń wirtualnej rzeczywistości (gogli VR).

[1] Utwory dedykowane wirtualnej rzeczywistości, bez względu na ich charakter, najczęściej nazywane są doświadczeniami (od angielskiego *experience*) ze

względu na wieloaspektowy charakter oddziaływania medium.

Wirtualną rzeczywistością, a konkretnie jej obszarem związanym z filmem, zajmuję się od przeszło dwóch lat – teoretycznie – analizując i poszukując cech dystynktywnych tego medium, oraz praktycznie – opracowując, produkując i reżyserując doświadczenia VR. To niewiele, ale jeśli się weźmie pod uwagę fakt, że zaistnienie cinematic VR stało się technologicznie możliwe dopiero trzy lata temu, pozwala to przynajmniej na pewne spostrzeżenia, które wcześniej nie byłyby możliwe.

Staram się opracować podstawy języka nowego medium, eksperymentując z nowymi środkami wyrazu. Ale robię to jako filmowiec produkujący i reżyserujący tradycyjne filmy dokumentalne i fabularne od ponad piętnastu lat – to doświadczenie jest zarówno pomocne w analizie nowego zjawiska, ponieważ pozwala odkrywać pewne prawidłowości i analogie do filmu, jak i przeszkadzające, ponieważ powoduje czasem forsowanie klisz, które dla nowego zjawiska mogą być zupełnie nieadekwatne.

W kontakcie z narracją o VR, a w szczególności o cinematic VR, od samego początku uderzało mnie rozpowszechnione przeświadczenie o tym, że oto nareszcie mamy narzędzie, które prezentuje świat takim, jaki on jest, że nikt nie steruje odbiorcą, nie narzuca mu przekazu – że mamy do czynienia z medium prawdziwie realistycznym, reprezentującym rzeczywistość w sposób wierny, w którym rola nadawcy wreszcie może zostać ograniczona do zera[2].

Nie tylko w piśmiennictwie naukowym, nie tylko etymologicznie, ale również w potocznym rozumieniu *wirtualne* to tyle co potencjalne, mogące się zrealizować, zaistnieć, przeciwieństwo aktualnego, czyli istniejącego. Ale oznacza też coś, co jest „prawie jak”. Wreszcie oznacza coś, co ma skutek w rzeczywistości, moc oddziaływania na nią, choć jest nieuchwytna[3]. Wirtualna rzeczywistość to rzeczywistość nieistniejąca, dopiero mogąca zaistnieć, rzeczywistość nierzeczywi-

[2] Jednym z przykładów tego rodzaju opinii jest artykuł Chrisa Milka, pioniera cinematic VR, <<https://medium.com/@Within/welcome-to-within-c7d3daba2b55>>. Autor twierdzi w nim: „The idea of an externalized medium ceases to exist. That’s why I think of VR as the last medium”. Nominowana do Oscara reżyserka Lucy Walker twierdzi z kolei: „VR is the closest thing we have to a teleportation machine”. Przykładem może być też tytuł artykułu opublikowanego w „The Guardian”: *Virtual reality documentaries, take the middle man out of journalism* – <<https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/29/virtual-reality-documentary-middle-man-journalism-chris-milk-film>>.

[3] *Polski słownik internetowy wyrazów bliskoznacznych* (<http://synonim.net>), który jest uzupełniany przez internautów, podaje następujące wyrazy jako bliskoznaczne do słowa wirtualny: fałszywy, fasadowy, fikcyjny, iluzoryczny, iluzyjny, imitowany, lipny,

mistyfikacyjny, mistyfikatorski, na niby, naciągany, nieautentyczny, nieprawdziwy, nierealny, nierzeczywisty, odrealniony, pozorny, pretekstowy, rzekomy, sfingowany, symulowany, urojony, wydumany, złudny, abstrakcyjny, arealny, fantastyczny, imaginacyjny, imaginatywny, mityczny, niewykonalny, nieziszczalny, umowny, wymaginowany, wymyślony, wyobrażony, zmyślony, domniemany, domyślny, niewykluczony, spodziewany, teoretyczny, udający, ułudny, oderwany, spekulatywny, sztuczny.

Angielski słownik podaje następujące synonimy do słowa virtual: basic, constructive, essential, fundamental, implicate, implied, in all but name, in conduct, in effect, in practice, indirect, potential, practical, pragmatic, tacit, unacknowledged.

Jeszcze bardziej jednoznaczne okazuje się przyjrzenie się antonimom słowa wirtualny: niewirtualny, prawdziwy, przyziemny, rzeczywisty, niemożliwy (<<http://antonim.net>>), oraz odpowiednio: actual, authentic, real.

sta, nie-rzeczywistość. Przeciwnością wirtualnej rzeczywistości jest aktualna rzeczywistość, rzeczywistość istniejąca, rzeczywista rzeczywistość. I tak oto doszliśmy do miejsca, w którym rzeczywistość nie-rzeczywista jest podejrzewana o to, że jest najbardziej realistycznym medium. Paradoksy języka odsłaniają pewne cechy zjawiska, które będę starał się tu omówić.

Jak więc mówić o realizmie w kontekście wirtualnej rzeczywistości?

Wirtualna rzeczywistość – opis fenomenu

VR jawi się nam najpierw jako medium audiowizualne. Nakładamy na oczy gogle, zakładamy słuchawki. Do każdego z naszych oczu osobno dostarczany jest obraz, do każdego ucha osobno dostarczany jest dźwięk. Te rozdzielne obrazy powodują, że w naszym umyśle konstruowany jest model przestrzeni wizualnej, rozdzielne dźwięki powodują, że w naszym umyśle konstruowany jest model przestrzeni dźwiękowej. Ponieważ nie widzimy żadnych krawędzi obrazu, wytwarza to iluzję, że nie oglądamy modelu tej przestrzeni, ale znajdujemy się wewnątrz niej.

Ale cechą wirtualnej rzeczywistości jest to, że zmiana położenia głowy odbiorcy (obrót wokół każdej z osi X, Y i Z) zmienia obrazy dostarczane do jego oczu i dźwięki dostarczane do uszu. Jeśli zmiana położenia głowy (propriocepcja) nie powoduje zgodnych z nią zmian obrazu i dźwięku (a przynajmniej obrazu), niezgodność bodźców odbieranych proprioceptywnie z bodźcami wizualnymi powoduje uczucie fizycznego dyskomfortu nazywane chorobą lokomocyjną. Podobnie dzieje się, gdy niezgodność przebiega w przeciwnym kierunku: jeśli bodźce wizualne sugerują przyspieszenia odbierane w przypadku materialnej rzeczywistości za pomocą zmysłu równowagi (rozpoczęcie, zakończenie lub zmiana kierunku ruchu), a nasz zmysł równowagi nie dostaje takich bodźców, powoduje to taki sam fizjologiczny dyskomfort.

Bardziej zaawansowane systemy wirtualnej rzeczywistości (roomscale VR, np. HTC Vive) lub specjalne urządzenia peryferyjne (np. bieżnie wielokierunkowe, jak Virtuix Omni) pozwalają na fizyczne poruszanie się w wirtualnej przestrzeni. W ten sposób nasza aktywność związana ze zmysłami propriocepcji i równowagi zostaje skorelowana z bodźcami audiowizualnymi. Wreszcie parki wirtualnej rozrywki, takie jak The Void, będące obecnie najbardziej zaawansowanymi systemami VR, pozwalają na poznawanie wirtualnych przedmiotów za pomocą bezpośredniego zetknięcia skóry z fizycznym przedmiotem w stosunku do ciała zewnętrznym, który jest zmapowany w wirtualnej przestrzeni. Wszystkie trzy wymienione tu rodzaje bodźców: propriocepcja, równowaga i fizyczne zetknięcie ciała z obiektami fizycznymi zewnętrznymi w stosunku do niego, należą do zmysłu dotyku, a zdroworozsądkowo do czegoś, co nazwalibyśmy cielesnością.

Wynika stąd, że w swojej istocie VR nie jest medium audiowizualnym, jak sądziliśmy pierwotnie, ale taktoaudiowizualnym – medium

**Wirtualna
rzeczywistość
w kontekście realizmu**

oddziałującym już nie na dwa z naszych zmysłów, ale na trzy. Pominięcie tego faktu skutkuje tworzeniem doświadczeń, które zupełnie nie sprawdzają się w środowisku wirtualnej rzeczywistości: próbami bezrefleksyjnego przenoszenia strategii z mediów audiowizualnych, fałszywymi ocenami roli tego medium, jego odrębności i nowości. Tak jak w mediach audiowizualnych następuje korelacja pomiędzy bodźcami audialnymi a bodźcami wizualnymi, tak w medium taktoaudiowizualnym skorelowane muszą zostać bodźce płynące do wszystkich trzech rodzajów zmysłów – sprzeczność sygnałów, które docierają do tych zmysłów, może być albo używana świadomie, jako zabieg stylistyczny, albo jest błędem powodującym dyskomfort odbiorcy i wyłączenie się z doświadczenia.

Podkreślmy jeszcze raz: VR jest pierwszym masowym medium oddziałującym na trzy zmysły. Ale dotyk nie jest zmysłem takim jak inne: wzrok i słuch odbierają bodźce na dystans, zapośredniczone przez fale świetlne i fale dźwiękowe. Dotyk jest bezpośredni, oddziałuje na całe ciało, uświadamia ciało, uświadamia istnienie ciała. Aktywność patrzenia i aktywność słuchania jest aktywnością nakierowania uwagi, niewymagającą decyzji, podejmowaną nieintencjonalnie. Aktywność dotyku jest aktywnością wymagającą energii, partycypacji. Ale ma ona też swój wymiar czysto receptywny: kiedy ktoś przekracza naszą przestrzeń bezpieczeństwa, powoduje odruchowy dyskomfort emocjonalny. Poczucie fizycznego stłamszenia w zbyt ciasnej przestrzeni (nawet gdy nic nas nie dotyka, a nam zaczyna brakować tchu) również jest receptywnym bodźcem zmysłu dotyku – to nasze ciało reaguje na ten bodziec, a my odbieramy to jako dyskomfort.

Aby zmysł dotyku mógł się uruchomić, musimy mieć poczucie fizycznego znajdowania się w przestrzeni. Poczucie to wyzwolić mogą bodźce wizualne i/lub audialne dostarczając informacji o przestrzennym charakterze otoczenia. Stąd właśnie video 360, niemające charakteru przestrzennego (otaczająca nas sfera płaskiego obrazu), nie są w swojej istocie doświadczeniami VR, albo przynajmniej nie są nimi w pełni, ponieważ nie są w stanie oddziaływać na zmysł dotyku, nie indukują poczucia bycia w fizycznej przestrzeni.

Z taktoaudiowizualnego charakteru wirtualnej rzeczywistości wynika zapewne przeświadczenie o jej realistycznym charakterze – wszak nic dotąd nie dostarczało nam bodźców tak złożonych, i tak silnie angażujących naszą fizyczność.

Cinematic VR – sposób istnienia

Przestrzenie, których doświadcza użytkownik w VR, mogą mieć dwie genezy: albo są one generowane przez komputer, albo są wynikiem procesu rejestracji. Przestrzenie generowane komputerowo są zwykle w każdym detalu konstruowane od podstaw za pomocą algorytmów. Jak spróbuję pokazać w dalszej części niniejszego podrozdziału, wszystkie treści wirtualnej rzeczywistości dążą do tego stanu. Na razie skupmy się

jednak na tych doświadczeniach, które mają swoją genezę w rejestracji rzeczywistości.

Rejestracja na potrzeby VR jest technicznym spadkobiercą filmów realizowanych na potrzeby ekranów hemisferycznych (planetariów) i wywodzi się od łączenia obrazów z wielu kamer. Sytuacja jednak komplikuje się ze względu na to, że w VR mamy do czynienia z projekcją sferyczną (czyli 360×180), a nie hemisferyczną, jak w planetarium (180×180). Po drugie właściwą formą cinematic VR jest przestrzenność, a więc stereoskopowy charakter obrazu. W efekcie więc pierwsze systemy do rejestracji cinematic VR zawierają od ośmiu do kilkudziesięciu kamer standardowych.

Prześledźmy drogę obrazu cinematic VR od rzeczywistości do odbiorcy:

1) światło odbite od obiektów przechodzi przez obiektywy kamer – każda z nich redukuje informacje o głębi, znajdujące się poza polem jej widzenia (kadruje), oraz redukuje dane o krawędziach obiektów znajdujących się poza polem ostrości;

2) światło trafia na matrycę – czujnik fotoelektryczny. Na nich światło zostaje przetworzone na impulsy elektryczne. Matryca redukuje nieskończoną ilość promieni światła do właściwej rozdzielczości kilkunastu milionów punktów;

3) impulsy elektryczne z matrycy zostają przetworzone na sygnał cyfrowy – następuje kolejna redukcja danych, ponieważ informacja o barwie zostaje poddana dyskretyzacji, aby mogła być poddana digitalizacji. Na tym etapie dane zostają skonwertowane do skompresowanego lub nieskompresowanego formatu zapisu (zwykle są to metody stratne) w zależności od metody kompresji tracimy kolejne informacje o brawach lub o ruchu.

Na poszczególnych etapach dokonywana jest interpretacja przez aparat rejestrujący: na każdym z nich następuje selekcja informacji (część z nich aparat przepuszcza, część odrzuca) oraz strukturyzacja (część elementów uznawana jest przez aparat za ważniejsze, inne za mniej istotne). Ale, co najważniejsze, obraz został już przetworzony do postaci czystej informacji. W tym momencie konieczny jest proces przeciwny: z informacji należy wytworzyć obraz;

4) informacja o obrazie zostaje odczytana przez program interpretujący. W przypadku VR odczytuje on informacje pochodzące z wszystkich kilku, kilkudziesięciu kamer;

5) obraz z wielu kamer łączony jest w jeden (lub dwa w przypadku stereoskopii) obraz sferyczny. Problem polega jednak na tym, że ze względu na fakt, iż matryce poszczególnych kamer nie znajdują się w tym samym punkcie, obrazy z tych kamer nie są ze sobą zgodne i nie dają się w sposób prosty sprowadzić do jednej sfery. Proces ich łączenia nazywa się stitchingiem, zaś same połączenia szyciami. Polega on na uzgodnieniu przez algorytm obrazów z poszczególnych kamer, czyli takim ich zniekształceniu, aby dla odbiorcy zaistniało wrażenie

ciągłości sferycznej. Zniekształcenie jest tylko częściowo zautomatyzowane: ponieważ nie sposób w pełni uzgodnić dwóch obrazów, trzeba dokonać wyboru, w której płaszczyźnie mają one być zgodne. Wyboru tego dokonuje operator programu. Ze względu na coraz bardziej zaawansowane algorytmy analizy obrazu można spodziewać się, że w niedalekiej przyszłości funkcja ta (włącznie z wyborem płaszczyzny zgodności) będzie w pełni zautomatyzowana, a operator będzie mógł co najwyżej zareagować, jeśli w jego opinii płaszczyzna zgodności została wybrana błędnie;

6) tak zniekształcony obraz, robiący wrażenie ciągłego, jest następnie obrabiany cyfrowo oraz poddawany manipulacjom kolorystycznym, łączeniom i zestawieniom z innymi obrazami;

7) obraz finalny jest redukowany do rozdzielczości możliwej do przesłania i po raz kolejny kodowany za pomocą stratnych algorytmów (zwykle są to algorytmy redukujące informacje o ruchu);

8) zakodowany obraz podlega odkodowaniu przez oprogramowanie wyświetlające, które wyświetla na ekranie (dla każdego oka osobno) fragment obrazu. O wyborze fragmentu i jego percepcji decydują:

- a) położenie gogli VR w przestrzeni – czujniki położenia (akcelerometry, żyroskopy, magnetometry) starają się (obecnie z dość dużą precyzją, skutecznością i częstotliwością) określić wszelkie zmiany położenia urządzenia względem otaczającej go rzeczywistości. Na podstawie tej informacji program wyświetlający decyduje, jaki fragment obrazów sferycznych powinien pokazać w okularach,
- b) zgodność urządzenia wyświetlającego z okularami – w takich mobilnych goglach VR (np. google cardboard) rozstaw soczewek, ich kształt i pole widzenia często nie są zgodne ze zniekształceniem obrazu prezentowanego na ekranie. Powoduje to różnego rodzaju zaburzenia percepcji skali, odległości i relacji pomiędzy obiektami,
- c) w wielu goglach VR rozstaw soczewek jest stały. Tymczasem rozstaw oczu odbiorców waha się pomiędzy 6 a 7 cm. Uśrednienie powoduje, że skala obiektów jest odbierana jako większa lub mniejsza niż naturalna w zależności od odbiorcy.

W opisywanym przypadku obraz przestrzeni generowany jest na podstawie obrazów tradycyjnych. Jest to jednak technologia okresu przejściowego polegająca na dostosowywaniu istniejących narzędzi do nowych warunków percepcyjnych. Nowsze systemy rejestracyjne dla wirtualnej rzeczywistości działają już w inny sposób.

Do etapu 4 proces wygląda identycznie. Następnie obrazy z kamer podlegają pocięciu na wąskie, pionowe paski. Na podstawie porównania pasków, które odpowiadają tym samym obiektom, ale pochodzą z różnych kamer, algorytm pozyskuje informacje o głębi. W oparciu o nie oraz z pomocą algorytmów optical flow algorytm wytwarza części obrazów tak, aby były zgodne z obrazami zarejestrowanymi. Oznacza to,

że część obrazu wyświetlanego w goglach pochodzi z rejestracji, a część jest generowana na podstawie danych z fragmentów zarejestrowanych. Sposób istnienia finalnego obrazu jest więc dwojaki: rejestrowany i generowany.

Najnowsze systemy kamer oparte na technologii lightfield przesuwają tę granicę jeszcze dalej. Kamery tego typu pozwalają na określenie nie tylko koloru i natężenia wpadających w obiektyw promieni światła, ale również umożliwiają określenie kąta padania każdego zarejestrowanego fotonu wzbudzającego matrycę. Na podstawie tych trzech informacji komputer rekonstruuje model przestrzeni. Są to właściwe narzędzia do tworzenia treści cinematic VR, ponieważ od początku mają przestrzenny, wolumetryczny charakter. Nie dokonują one jednak rejestracji w tradycyjnym rozumieniu: kamery są traktowane jedynie jako narzędzia pomiarowe do zbierania danych o przestrzeni. Na podstawie tych danych komputer tworzy model przestrzenny każdej jednej trzydziestej (w systemach najnowszych do jednej sto dwudziestej) części sekundy i to ten model jest wyświetlany odbiorcy. Oznacza to więc, że status tak stworzonego obrazu nie różni się w sposobie istnienia od wykresu powstałego w arkuszu kalkulacyjnym: jest graficzną reprezentacją danych dostarczonych za pomocą narzędzi pomiarowych z rzeczywistości i zinterpretowanych przy użyciu algorytmów.

Podsumowanie sposobu istnienia utworów cinematic VR

W zależności od sposobu rejestracji (czyli generacji kamer VR) w przypadku cinematic VR mamy do czynienia albo z wielokrotnym przetworzeniem obrazu (na każdym jego etapie ilość informacji zostaje znacznie zredukowana i ustrukturyzowana według jakiegoś klucza), albo z generowaniem środowiska wirtualnego na podstawie danych pobranych z rzeczywistości. Czy można w przypadku Cinematic VR mówić o realizmie, rozumianym jako zgodność opisu z rzeczywistością? Tak: w takim samym stopniu, w jakim możemy mówić o tym, że wykres stworzony w arkuszu kalkulacyjnym jest realistyczny – jest wizualną reprezentacją danych pozyskanych z rzeczywistości za pomocą narzędzi pomiarowych.

Technologia ta pokazuje trafność Flusserowskiego modelu Aparatu, który realizuje program i w sposób bezdyskusyjny interpretuje rzeczywistość. Brak świadomości sposobu jego działania, niewchodzenie w grę z Aparatem powoduje, że nie jesteśmy w stanie dowiedzieć się, jakie informacje o rzeczywistości ujawnia, a jakie pomija, to znaczy co algorytm uznaje za ważne, a co za nieistotne. Po okresie fascynacji nowym, zachwytu wynikającego z poszerzenia obszarów rzeczywistości odkrywanych i ujawnianych przez nowe narzędzia, nastanie czas, kiedy zaczną one produkować obrazy powtarzające się, pokazujące wielokrotnie już wcześniej widziane aspekty rzeczywistości. Wówczas właśnie „nowi realiści” na peryferiach tego, co odkrywają obecne kamery VR będą poszukiwali nowych prawd, tworząc nowe Aparaty.

Naiwny realizm^[4] *spełniający się w VR?*

Rozwój technologiczny narzędzi związanych z wirtualną rzeczywistością jest w fazie początkowej. Czy zatem wnioski, które wyciągamy na obecnym etapie z analizy tych narzędzi, będą miały jakiegokolwiek zastosowanie za lat kilka czy kilkanaście, kiedy narzędzia te będą znacznie bardziej rozwinięte? Przeprowadźmy mały eksperyment myślowy. Można założyć taki rozwój VR, w którym złudzenie *mimesis* jest doskonałe. Wyobraźmy sobie ekrany, których fizyczności nie zauważamy (np. soczewki kontaktowe), kombinezony, które imitują wszystkie bodźce haptyczne, urządzenia stymulujące ucho środkowe, aby zaburzać nasze poczucie grawitacji zgodnie z bodźcami dostępnymi w doświadczeniu. Przyjmijmy, że jakość modelu jest doskonała, rozdzielczość niezauważalna dla oka. Odbiorca może się w tak wygenerowanej rzeczywistości swobodnie poruszać. Technologicznie jest to do pomyślenia i przy obecnym tempie rozwoju wydaje się osiągalne w perspektywie kilku-, kilkunastu lat – wszystkie komponenty takiego urządzenia są obecnie dostępne w wersjach prototypowych. Urządzenia i treści tego typu dawałyby reprodukcję rzeczywistości oddziałującą na wszystkie zmysły w sposób całkowicie analogiczny do tego, jak oddziałuje na nie rzeczywistość. Reprodukacja rzeczywistości, której odbiorca nie jest w stanie odróżnić od rzeczywistości samej, wydaje się spełnieniem postulatów realizmu naiwnego.

Czy jednak to, że odbiorca jest w stanie podlegać absolutnej iluzji przeniesienia do miejsca i czasu dostępnego w doświadczeniu VR, to, że bodźce są tak gęste, że nie jesteśmy w stanie zauważyć żadnych nieciągłości i braków, oznacza, faktycznie, że udaje nam się wiernie odwzorować rzeczywistość? Odpowiedź na to pytanie jest negatywna. Sam proces tworzenia doświadczenia jest zdeterminowany użyciem aparatów, które, bez względu na to, jak będą doskonałe, zawsze dokonują selekcji i strukturyzacji informacji. Z historii mediów można wręcz wywnioskować, że im doskonalsze narzędzie, tym więcej etapów selekcji i strukturyzacji. Świadomość, kto tworzy doświadczenie, dlaczego je tworzy, jakich aparatów używał i jak owe aparaty działają, jest w stanie odsłonić istnienie tych fragmentów prezentowanej rzeczywistości, które zostały pominięte. Nawet zatem jeśli wrażenie *mimesis* pod względem bodźców zmysłowych jest doskonałe, to samo *mimesis* doskonałe nie jest, bo zawsze pominię grupę aspektów, które znalazły się w przestrzeni zredukowanej przez twórcę i aparat. Z procesu powstawania doświadczenia nie da się również wyeliminować twórcy.

[4] Przeglądową i zgodną ze sposobem myślenia prezentowanym w niniejszym artykule rekapitulację dziejów pojęcia realizmu w teoretycznej myśli filmowej przedstawia Alicja Helman, *À propos realizmu*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 75–76, s. 30–49. W refleksji humanistycznej dominują dwa rozumienia realizmu: pierwsze, które określam jako realizm

naiwny, opiera się na zgodności opisu z rzeczywistością, na odwzorowaniu; drugi polega na utożsamieniu realizmu z historycznie zmienną konwencją. Realizm naiwny dąży w założeniach do obiektywizmu i w konsekwencji do prawdy, podczas gdy konwencja realistyczna obejmuje styl, który ma stwarzać u odbiorcy wrażenie wiernego opisu rzeczywistości.

Kiedy tworzę, nawet tak iluzyjnie doskonale doświadczenie wirtualnej rzeczywistości jak to, które tu hipotetycznie przedstawiliśmy, to mówię przynajmniej tyle: PATRZ! TO, w TYM miejscu, w TYM momencie, jest interesujące, piękne, dobre, ważne, wstrząsające, wyjątkowe. A więc jednak mówię. Zawsze mówię.

Ale czy samo mówienie PATRZ! niesie ze sobą jakąś wartość? Jaka jest funkcja poznawcza, estetyczna, etyczna takiego typu doświadczenia, jak prezentowane w tym podrozdziale? Odbiorca zostaje postawiony w tak złożonej i nieuporządkowanej rzeczywistości, jak ta realna. Jakiego rodzaju wartość poznawczą miałoby dla niego takie doświadczenie? Przypuśćmy najpierw, że wartość poznawcza byłaby zbliżona do teleportacji do danego miejsca. Pojawia się tu jednak istotna różnica: odbiorca nie ma możliwości żadnego realnego oddziaływania na prezentowany mu świat. Może pozostać jedynie doskonałym obserwatorem. Może więc wartość tego typu doświadczeń jest zbliżona do podróżowania. Ale i tutaj pojawia się problem: odbiorca takiego doświadczenia nie może porozmawiać z ludźmi, którzy się w danym miejscu znajdują, nikt nie może mu niczego wyjaśnić, pomóc zdekodować świata, w którym się znalazł. Po prostu jest. Czy świat nieuporządkowany przez żadną narrację może być interesujący jako doświadczenie? Czyż nie jest tak, że do takiego świata najpierw przybędą badacze, aby ten świat opisać, czyli ustrukturyzować, pojąć, wyselekcjonować to, co ich zdaniem istotne, by stworzyć pewną narrację, a dopiero później dotrą do niego odbiorcy, którzy wyposażeni w opowieść, w przewodnika, w kontekst, będą skłonni do poznawania świata przez pryzmat narzuconej narracji? A jak badacze będą ową opowieść konstruować? Albo tworząc nowe doświadczenia bazujące na danym, albo pisząc o tym książki, robiąc tradycyjne filmy itd. Czy zatem tak pojęty telos wirtualnej rzeczywistości nie jest jakąś zbędną utopią? Czy nie jest bardziej celowym, bardziej wprost i czymś znacznie bardziej interesującym, tworzenie światów, które w sposób jawny są uporządkowane zgodnie z jakąś myślą, jakimś przekazem? Czy Autor, który i tak powiedział już przynajmniej PATRZ!, nie powinien mi również wyjaśnić, dlaczego mam patrzeć, co w tym fragmencie rzeczywistości jest według niego interesujące, piękne, dobre, ważne, wartościowe...? Czy nie jest tak, że wirtualna rzeczywistość stanie się medium dopiero wówczas, kiedy to wyjaśnienie autora, jego opowieść, zacznie być realizowana?

Cinematic VR jako medium

Mediować to pośredniczyć. Wymiar etyczny każdego przekazu medialnego realizuje się w obecności twórcy tekstu, który istnieje pomiędzy rzeczywistością a odbiorcą – ten, który mówi przynajmniej „PATRZ!”. Niekiedy mówi znacznie więcej, byle pozostawił miejsce na to, co Inny chce dopowiedzieć. W moim przekonaniu o medium mówić możemy dopiero wówczas, gdy umożliwia ono komunikację,

daje szansę na spotkanie jednej świadomości z inną. Komunikować się to tworzyć wspólnotę, spotykać się[5]. Udawanie bezpośredniego i obiektywnego dostępu do rzeczywistości, nawet w przypadku najdoskonalej pomyślanych aparatów, które generują zmysłowe złudzenie naśladowania rzeczywistości nieodróżnialne na poziomie percepcji od rzeczywistości samej, jest bezproduktywną blagą, która de facto nie odsłania nam żadnej informacji o tej rzeczywistości. Dopiero spotkanie z Innym, daje nam szansę na odsłonięcie czegoś co ukryte, na zdanie sobie sprawy z tego odsłonięcia. Jeśli zaś rozpatrujemy VR (i każde inne medium) jako proces komunikacji, to nie ma w tych rozważaniach miejsca na rozgraniczenie prawda/fałsz (zgodność/niezgodność opisu z rzeczywistością). Jest za to miejsce na rozgraniczenie: prawda – kłamstwo (zgodność/niezgodność opisu z wiedzą i przekonaniem nadawcy komunikatu, kryterium uczciwości, szczerości, a nie obiektywności opisu).

W kontekście komunikowania się za pomocą wirtualnej rzeczywistości istotną funkcję musi pełnić język tego medium – problem w tym, że obecnie język ten jeszcze w zasadzie nie istnieje. Mamy narzędzia do tworzenia i odbioru komunikatów – jednak nie mamy sposobu sensownej strukturyzacji tekstu w wirtualnej rzeczywistości, mamy zbyt ubogi słownik i nie dysponujemy gramatyką, która pozwala konstruować wypowiedzi złożone. Dopiero, wypracowując te elementy, będziemy w stanie konstruować wypowiedzi odsłaniające te aspekty rzeczywistości, które są dostępne inaczej, niż tylko poprzez zmysłowe postrzeganie.

Opracowywanie i rozwijanie języka cinematic VR jest z tej perspektywy kluczowym zadaniem, aby komunikacja była możliwa, aby wirtualna rzeczywistość mogła zaistnieć jako medium. Zadanie to polegałoby na wyznajdowaniu tych elementów „inputu”, które podlegają selekcji i ustrukturyzowaniu w procesie przebiegu informacji od rzeczywistości, przez aparaturę rejestrującą, przetwarzającą i wyświetlającą do odbiorcy. To właśnie w tych miejscach tkwią nowe środki wyrazu. Ramka kadru, która selekcjonuje informację, jest w fotografii i filmie środkiem wyrazu i narzędziem komunikacji. Głębia ostrości, która strukturyzuje informacje na ważniejsze (ostre) i mniej ważne (nieostre), jest środkiem wyrazu i narzędziem komunikacji. Wynajdowanie i uczenie się świadomego użycia tego typu elementów w wirtualnej rzeczywistości, odkrywanie procesu selekcji i strukturyzacji informacji, aby to nie aparaty narzucały selekcję i strukturyzację, ale człowiek, który tworzy treść – to zadanie, przed którym stają obecnie wszyscy twórcy treści VR, czy są tego świadomi, czy nie.

[5] Pojęcie spotkania i Innego zaczerpnąłem z filozofii dialogu Emmanuela Lévinasa. Zakłada ona bowiem odpowiedzialność za Innego oraz poszanowanie jego godności i odrębności. Por. E. Lévinas, *Inaczej niż być*

lub ponad istotą, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 2000; idem, *Istniejący i Istnienie*, przeł. J. Margański, Kraków 2006.

W zależności od tego, jakie rozumienie realizmu przyjmiemy, cinematic VR wykaże różny stopień zastosowania.

1) Cinematic VR nie może realizować założeń realizmu ujmowanego jako odzwierciedlenia rzeczywistości ze względu na znaczną liczbę aparatów selekcyjnych i strukturyzujących informacje, które stosowane są podczas pracy nad tego typu przekazem.

2) W przypadku realizmu rozumianego jako konwencja wirtualna rzeczywistość poprzez potencjał tworzenia doskonałej iluzji doświadczenia bezpośredniego może być narzędziem bardzo skutecznym. Innymi słowy, VR potrafi w sposób niemal doskonały ukryć przed odbiorcą istnienie wszystkich aparatów pośredniczących i przekształcających informację pomiędzy rzeczywistością a nim samym. Z tego punktu widzenia VR jest narzędziem bardzo niebezpiecznym, ponieważ daje możliwość doskonałej manipulacji – wraz z aparatami za absolutną iluzją doświadczenia bezpośredniego może ukryć się również autor, a odbiorca, nie będąc w stanie odkryć manipulacji dokonanej na przekazie, będzie nieświadomie przyjmował pewną strukturyzację i selekcję jako swoją.

3) Jeśli jednak zdemistyfikować wirtualną rzeczywistość jako narzędzie dostępu do bezpośredniego doświadczenia i akcentować komunikacyjny charakter tego medium, to uzyskamy narzędzie, które pozwala nam się komunikować w sposób, jakiego do tej pory nie znaliśmy, angażujący wszystkie zmysły. Jednak struktura takiej komunikacji jest jeszcze nie rozpoznana i musi być przedmiotem badań, rozwoju i negocjacji konwencji pomiędzy nadawcami i odbiorcami.

Gdy rozpatrujemy cinematic VR jako narzędzia komunikacji, zagadnienie realizmu schodzi na dalszy plan, zaś kluczem staje się rozróżnienie prawda – kłamstwo odnoszące się nie do rzeczywistości, ale do intencji komunikującego. To, jak i do czego wykorzystamy to narzędzie, czy stanie się ono przede wszystkim instrumentem programowania odbiorców do określonych zachowań i postaw, czy raczej będzie nowym środkiem spotkania między ludźmi – spotkania o poziomie intensywności, którego żadne medium do chwili obecnej nie było w stanie umożliwić – zależy od twórców i poziomu ich świadomości w procesie tworzenia doświadczeń wirtualnej rzeczywistości.

Helman A., *À propos realizmu*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 75–76

Lévinas E., *Inaczej niż być lub ponad istotą*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 2000

Lévinas E., *Istniejący i Istnienie*, przeł. J. Margański, Kraków 2006

Milka Ch., *The future of virtual reality*, <<https://medium.com/@Within/welcome-to-within-c7d3daba2b55>> [dostęp: 23.06.2017]

Walker L., *Virtual reality documentaries „take the middle man out of journalism”*, <<https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/29/virtual-reality-documentary-middle-man-journalism-chris-milk-film>> [dostęp: 30.06.2017]



Fot. Sebastian Buttny