

Semiotyczne aspekty virtual reality

ABSTRACT. Hendrykowski Marek, *Semiotyczne aspekty virtual reality* [Semiotic aspects of *virtual reality*]. „Images” vol. XXI, no. 30. Poznań 2017. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 259–267. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/i.2017.30.19.

The dynamic development of virtual reality technics opened new possibilities of creating visual, audial and audiovisual moving pictures. VR is coming and invading XXIst century cinema. There is a grand challenge for filmmakers imagination: show delivering vision of reality or so-called reality made without using real physical objects. Are we really prepared for this technological revolution? Hendrykowski's paper poses certain crucial questions connected with that change in making movies. Among them: ambiguous nature of digital sign, possible regions of spectator's new experiences, symbolic function of digital images and deep transformation of category of aesthetics in expanding world of multimedia.

KEYWORDS: image, semiotics, language of moving pictures, virtual reality, sign, perception

Zasadniczym celem podjętych w tym artykule rozważań wokół najnowszej XXI-wiecznej generacji obrazów VR jest wskazanie na nieprzemijającą wartość semiotycznej refleksji nad przemianami zachodzącymi w świecie ruchomych obrazów. Jak każda innowacja, z jaką mamy do czynienia w dziedzinie technologii, *virtual reality* w wersji 2.0 otwiera nieznane dotąd możliwości ekspresji. W dającej się przewidzieć przyszłości będziemy dzięki coraz to nowym wynalazkom i percepcyjnym udoskonaleniom lepiej widzieć i, być może, także doskonale słyszeć. Nieprzypadkowo mówi się o eksperymentach z wyrazistością obrazu wizualnego w wersji cyfrowej dostępną w skali już nie 2K, 4K czy 6K, która nie tak dawno wydawała się fantastyczna, lecz ponoć w już teraz osiągalnej oszałamiającej wersji 25K!. Wraz z pojawieniem się tych ekstensji ludzkość wchodzi w rolę okularnika o wzroku sokoła.

Supertechnologia co rusz poszerza ludzkie (i nieludzkie) możliwości. Prawdziwym zadaniem, które wychodzi daleko poza ściany współczesnych laboratoriów, jest jednak co innego: trud sprawienia, by postęp technologiczny nie służył jedynie samemu sobie i dalszemu wyścigowi konkurujących z sobą przemysłów, lecz mógł zostać twórczo zaadaptowany w sferze kultury. Pytamy zatem z należytą dozą sceptycyzmu i „ostrożności procesowej” nie o sam nośnik/medium/innowację, lecz o przemiany zachodzące w sferze języka ruchomych obrazów – ze sztuką filmową (cóż za staromodny dla wielu epitet) włącznie.

Naukowe ujęcie dokonującej się na naszych oczach przemiany staje się możliwe dzięki perspektywie semiologicznej, czyli studiom prowadzonym nad funkcją społeczną znaku. Wbrew pochopnym wyrokom zwolenników „nowej teorii” mediów cyfrowych semiotyka – pod

Nowy język?

warunkiem, iż twórczo uprawiana – bynajmniej nie stoi w tym przypadku na przegranej pozycji. Dynamika przemian i lawinowy przyrost kolejnych wynalazków, a wraz z nimi przeróżnych wymyślnych ekstensji, nie powinny prowadzić do wniosku, że nie mieszczą się one w żadnym dotychczasowym systemie pojęć wykorzystywanych w badaniach nad kinematografią.

Dotyczy to zwłaszcza kwestii zaprzeczonej kontynuacji. Od momentu, kiedy się pojawiła jako społeczno-kulturowy fenomen, nowomediálność operująca technologiami spod znaku *virtual reality* dość ostentacyjnie odcina się i odżegnuje od „filmu”, chętnie akcentując i absolutyzując własną odrębność. Cóż, można w końcu taką separatystyczną postawę zrozumieć i od biedy usprawiedliwić, jeśli rozpatrywać ją w kategoriach strategii promocyjnej i ofensywnie prowadzonej gry rynkowej. Badacz kina i mediów ma jednak świadomość, że bezkrytyczni w swym działaniu promotorzy VR – forsując jednokierunkowy postęp – deformują i poniekąd falsyfikują faktyczną komunikacyjną rzeczywistość. Istnieje bowiem w tym wszystkim jeden poważny szkopuł. Ten mianowicie, iż przedwcześnie pochowany, „film” przełomu XX i XXI wieku wcale nie umarł. Wprost przeciwnie, jak już nieraz bywało w przeszłości, przetrwał i ma się całkiem nieźle.

Nie sposób nie zauważyć, że nie tylko nowe media ewoluują, ewoluuje także nieustannie samo kino. W dziejach komunikowania za pośrednictwem ruchomych obrazów jedno wynika z drugiego, domagając się ponownego odczytania dawnych dążeń i stosowanych mniej lub bardziej powszechnie praktyk. Nurt ten nie pojawił się wczoraj, lecz istnieje od dawna. Badacze tacy jak Tom Gunning, Jurij Cywjan, Charles Musser, André Gaudreault, Paolo Cherchi Usai, Thomas Elsaesser czy Siegfried Zielinski od paru dekad odkrywają i z uwagą studiują rozmaite rozproszone, często zapomniane, ślady prekursorstwa zapisane w historii i prehistorii kinematografii. Mowa tu o prekursorstwie obecnym zarówno w jej praktyce komunikacyjnej, jak i w dziejach refleksji teoretycznej.

Tymczasem spór o udział nowego w starym i starego w nowym trwa. Bezkrytyczna fascynacja nowością z czasem ustąpiła pogłębionej sceptycznej refleksji. Podyktowane znajomością dawnych i nie tak dawnych dziejów przemian kinematografii, historiozoficzne *nihil novi sub sole* stanowi ważny motyw badawczy współczesnego filmoznawstwa i medioznawstwa. Nie przypadkiem rzeczniczy takiego sposobu myślenia o świecie ruchomych obrazów pozostają zastanawiająco wstrzeźliwi wobec hasła „śmierci kina” i demonstracyjnego zerwania z jego przeszłością. Język kinematograficzny (język ruchomych obrazów) jest pojęciem dostatecznie pojemnym i nośnym, aby objąć swoim zakresem nie tylko przedstawienia dwuwymiarowe, lecz również wszelkie inne odmiany obrazów operujących trzecim wymiarem.

Twierdzenia, iż mamy do czynienia z narodzinami jakiegoś nowego języka, jak dotąd okazują się stanowczo na wyrost. Suma innowacji technologicznych związanych z szeroko pojętą *virtual reality*

w żadnym razie nie upoważnia badacza do wyciągania wniosku, że wraz z nimi narodził się jakiś odrębny system językowy. Wniosek taki należy uznać za pochopny, bałamutny i metodologicznie nieuprawniony. Pojawienie się w praktyce komunikacyjnej przekazów tworzonych na bazie technologii cyfrowych i operujących kreowaną na różne sposoby rzeczywistością wirtualną dostarczyło kinematografii nowych narzędzi, ale nie powołało do istnienia nieznanego dotąd języka. Gruntowne nieporozumienia, do jakich doszło parę dekad temu w tej pierwszorzędnie ważnej kwestii, mają swoje źródło w trwającym nadal pomieszaniu pojęć.

Spróbujmy odnaleźć i wskazać przyczynę/przyczyny owego „pomieszania języków”. Pierwszą z nich, jak się wydaje, stanowi niefortunnie zgramatyzowane w rozprawach sprzed kilkadziesiąt lat pojęcie „języka filmu”. Zbyt wąsko pojęte i przeważnie ograniczone do mechanizmów oraz figur retoryki, oferowało ono model pojęciowy zbyt sztywny i pozbawiony odpowiednio szerokich horyzontów poznawczych. Gramatyka języka kinematograficznego została w tamtej fazie refleksji badawczej skrajnie uproszczona i najzupełniej nietrafnie sprowadzona do wąskich ram retoryki.

W tamtym stadium rozwoju filmoznawstwa ujęty w system model języka ruchomych obrazów nie był możliwy. W studiach nad nim górę wzięło w latach 60. to, co dawało się stosunkowo łatwo wyodrębnić jako swoista postać „języka”, używana, skodyfikowana, podległa prostemu opisowi. W gruncie rzeczy nie były to studia nad systemem języka ruchomych obrazów, lecz nad wybranymi aspektami jego frazeologii. Nic zatem dziwnego, że tak rozumiane pojęcie „języka filmu” stało się rodzajem ciasnego gorsetu nakładanego na nieporównanie bardziej złożony system komunikowania o właściwościach systemowych nie dających się ująć i uchwycić inaczej niż poprzez tak zwaną „gramatykę” (resp. retorykę i frazeologię ruchomych obrazów).

Przyczynę drugą stanowiła wyjątkowo niefortunna koncepcja *langage sans langue*, lansowana przez grupę francuskich semiologów (Christian Metz, Roland Barthes i in.) w latach 60. i 70. ubiegłego wieku. Traktowana jako metodologiczny dogmat, na lata zablokowała ona studia nad znakiem kinematograficznym i systemem języka ruchomych obrazów. Nie ma języka filmu – rozumowano – coś takiego w ogóle nie istnieje. Mamy jedynie do czynienia ze zjawiskiem komunikowania poprzez film i ono, jako z istoty swej asystemowe, wyróżnia tę „niewerbalną” („*non-verbal*”) dziedzinę komunikacji i sztuki spośród innych opartych na słowie i języku.

Trzecią z przyczyn powstałego impasu pozostaje (niestety, tu i ówdzie utrzymujący się nadal) kardynalny błąd metodologiczny polegający na nieoddzielaniu pojęcia znaku (i języka!) od materialnego podłoża komunikacji, jaki stanowią nośnik i technologia. Warto raz jeszcze przyjrzeć się uważnie owej pochopnej identyfikacji, ponieważ błąd, jaki w niej tkwi, powrócił niedawno w ponowionej refleksji badawczej nad fenomenem rzeczywistości wirtualnej. Skoro system jej

wytwarzania i transmisji społecznej czerpie energię swego rozwoju z technologii cyfrowej, rozumowano, jest rzeczą naturalną, że mówimy tutaj o powstaniu nieistniejącego dotąd w sferze komunikacji społecznej całkowicie nowego języka (systemu językowego).

Błąd metodologiczny, jaki tkwi w podobnym podejściu, wynika z samego założenia. Zaczniemy od tego, iż język kinematograficzny – jako system komunikowania – nie zna ograniczeń prowadzących do supremacji, ani tym bardziej monopolu, jakiegś jednej technologii. Przez ponad sto dwadzieścia lat taśma światłoczuła jako nośnik i film jako medium oferowały pewną powszechnie wykorzystywaną możliwość wytwarzania i transmitowania ruchomych obrazów. Nic przeto dziwnego, iż w rozważaniach teoretycznych pojawiło się i znalazło z czasem w potocznym użyciu znamienne określenie – „język f i l m u”.

Obecnie „filmowy” (powiązany ze światłoczułym nośnikiem) charakter języka ruchomych obrazów uległ daleko idącej metamorfozie i korekcie społeczno-kulturowej, dokonującej się za sprawą nowych mediów. Obrazy elektroniczne oraz cyfrowe kreowane w systemie zero-jedynkowym oznaczały ewidentny przełom technologiczny w zakresie ich wytwarzania, przetwarzania, przechowywania i transmisji. Przełom w zakresie technologii – niewątpliwie tak. Jednakowoż nie sam nośnik, ani też nie sposób przekazu decyduje o pojawieniu się odmiennego systemu języka.

Nie chodzi o nośnik ani o medium, lecz o możliwości ekspresji i funkcje pełnione w sferze języka ruchomych obrazów. To one kształtują bowiem ludzką rzeczywistość. Karol Irzykowski jako niedościgły wizjoner kina jutra, dostrzegał ten związek z całą przenikliwością. Proctwa Irzykowskiego wypowiedziane ponad dziewięćdziesiąt lat temu na kartach *Dziesiątej muzy* dotyczą konsekwentnie jednego, a mianowicie styku człowieka z materią jako doświadczenia projektowanego i umożliwianego przez kinematografię. Zdumiewa nośność tych sformułowań. Mowa jest tam między innymi o: „zajściach na płaszczyźnie zetknięcia”, „człowieku „rzeźbionym” przez materię”, „maszynce permutacyjnej”, „imażinizmie kinowym”, „nowym pokarmie dla oka”, „pandaemonium optycznym”, „żywiolu skupionym i żywiolu rozproszonym”, „porachunkach z widzialnością”, „możliwościach kina”, „filmie intensywnym i ekstensywnym”, „pakowności kina” i na koniec o „kinie we własnym oku”[1].

Irzykowski postrzegał kino – nie tylko w jego perspektywie ówczesnej, ale i perspektywie przyszłości – w kategoriach ekstensji. Wielokrotnie podkreślał przy tym, że kinematografia poszerza ludzkie doznania i otwiera nowe, nieznane wcześniej, pole możliwości dla nowych form komunikowania, włącznie z działaniami artystycznymi, którym poświęcił wiele uwagi i miejsca. Od czasu pierwszego wydania *Dziesiątej muzy* (Kraków 1924) nieustannie zmieniały się narzędzia, dochodziły niezliczone wynalazki, ale sposób myślenia autora pozostał nadal aktualny.

[1] K. Irzykowski, *X Muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Kraków 1924, passim.

Eksperymenty z obrazem trójwymiarowym w kinie mają bogatą historię. Można tu mówić o długim paśmie kolejno pojawiających się inwencji, a wraz z nimi – prób masowego spopularyzowania sposobów projekcji poprzez ich mniejszą lub większą instytucjonalizację w sferze produkcji, dystrybucji i eksploatacji. Ludzkość wielokrotnie zakładała kinowe okulary, aby doświadczyć nieznanymi wrażeń. Dodam, iż za każdym razem były one „specjalne”. Niegdyś, za czasów ekspansji powszechnie eksploatowanych w kinach całego świata technik anaglifowych, w grę wchodziło bierne uczestnictwo w pokazie stereoskopowych obrazów, dzisiaj – pojawiają się w obiegu coraz to nowe techniki nastawione na elektronicznie sterowaną aktywność uczestnika – zarówno widza, jak i gracza.

Zmieniło się niewątpliwie jedno, a mianowicie to, że proces projekcji nie wymaga już zastosowania szerokiego ekranu bądź specjalnego monitora. Ucierpiała jednak na tym wspólnotowość kinowego przeżycia, wynikająca i czerpiąca swą intensywność ze zbiorowego współuczestniczenia. Stało się ono przeżywaniem solowym. Nie jest dziełem przypadku, iż trwają obecnie prace koncepcyjne nad przezwycięzeniem niepożądanego „osobności” indywidualnego uczestnictwa danej osoby w samym seansie i wpisaniem go na powrót w przestrzeń sali kinowej. Jak wielokrotnie wcześniej, po raz kolejny w rozwoju nowych wariantów kinematografii daje o sobie znać antropokulturowa potrzeba wspólnotowego przeżycia widowiska.

Na przeszkodzie takiemu przeżyciu, paradoksalnie, staje mobilna (to jej zaleta, ale też źródło kulturowych ograniczeń percepcyjnych) „okularowa” technologia, dzięki której widz zyskuje możliwość przebywania w wirtualnej przestrzeni spektaklu. To ona bowiem, umożliwiając mu głębokie zanurzenie w świecie przedstawionym spektaklu, jednocześnie izoluje go od innych. Nie wiadomo, czy powiodą się próby wpisania Oculusa w zbiorowy kinowy rytuał. To sprawa otwarta, zależna od wielu różnych czynników: zarówno technologicznych, jak i w dużym stopniu ekonomicznych.

Tak czy inaczej, jeśli ocenić oferowane współczesnemu widzowi cyfrowe *visionarium* w jego przywołanym przed momentem aspekcie antropokulturowym, nie ulega wątpliwości, iż wraz z nim pojawiła się w kulturze XXI wieku nowa generacja obrazów psychosomatycznych. Obrazów o niezwykle intensywnym działaniu, wyposażonych w ofertę doznania immersyjnego i opartych na rozmaicie aranżowanej interaktywności. Co, rzecz jasna, w sposób istotny modyfikuje nie tylko proces percepcji, ale i dotychczasowy repertuar stylów odbioru przekazu.

Niemniej, trudno zaakceptować obiegowy pogląd, iż najnowsza generacja tych urządzeń projekcyjnych niesie z sobą rewolucję na miarę rewolucji dźwiękowej, jaka dokonała się w kinie i twórczości filmowej na przełomie lat dwudziestych i trzydziestych. Nie chodzi przy tym jedynie o możliwości i środki wyrazu oraz ograniczenia związane z techniką/technikami obrazowania stereoskopowego, lecz o to, co osiągamy i otrzymujemy w rezultacie. Pojawienie się dźwięku prze-

obraziło bowiem niegdyś kulturę filmową i, szerzej, audiowizualną o wiele głębiej oraz wniosło do niej nieporównanie więcej, niż ma jej dzisiaj do zaoferowania trzeci wymiar jako rozmaicie aranżowany efekt przestrzenny.

VR, czyli adaptacja kulturowa

Jaka przekora każe nam w dzisiejszych studiach nad rzeczywistością wirtualną sięgać do odległych doświadczeń kinematografii i czytać na nowo rozprawy pionierów nowoczesnej teorii filmu? Czy nie stoi za tym niechętna rozwojowi zachowawczość i zacofanie głuche wobec zachodzących przemian? Niekoniecznie. Kracauer i Bazin, nie mówiąc już o ich znakomitych poprzednikach: Münsterbergu, Linbachu, Irzykowskim, Mukařovským czy Jakobsonie – nie mogli przecież znać żadnego z tych percepcyjnych doświadczeń, które są dzisiaj powszechnie dostępne każdemu użytkownikowi komputera i bywalcowi infosfery. A jednak to w ich pracach odzywa się tu i ówdzie zadziwiająco intensywne przecucie przyszłości kinematografii.

Płaszczyznę porozumienia pionierów refleksji teoretycznej nad filmem ze współczesnymi badaczami wyznacza, w moim przekonaniu, podobieństwo sytuacji, w jakiej obie grupy się znalazły. I wtedy (czytaj: sto lat temu i więcej) w początkach ekspansji kina, i dzisiaj – w konfrontacji z cyfrowym tsunami – mamy do czynienia z wielką zmianą dokonującą się w makrosystemie kultury. Zmiana owa dokonuje się na naszych oczach, w naszej obecności i świadomości, jesteśmy nie tylko jej świadkami, ale i uczestnikami. Nic zatem dziwnego, że istnieje potrzeba jej systemowego ogarnięcia i oswojenia.

Oswajanie kulturowych skutków wielkiej zmiany wydaje się obecnie podstawowym zadaniem refleksji nad ruchomymi obrazami. Jego właściwa głębsza wartość jednak nie wynika bynajmniej z fascynacji nowymi technologiami; wprost przeciwnie, bierze się ona z właściwego dystansu, jaki należy zachować względem nich, studiując i przewidując – przede wszystkim realne, ale również hipotetyczne – konsekwencje zachodzących zmian. Badacz w roli zauroczonego wyznawcy kultu nowinek to figura nie tyle komiczna, co groteskowa z powodu pomieszania ról i zupełnego nieporozumienia, które stanowi i siłą rzeczy wywołuje w tej – najzupełniej niewłaściwej dla siebie – funkcji ni to apologety, ni to komiwojażera cyfrowych nowinek.

Historycznej tymczasowości każdej z takich nowinek i ich ograniczonego trwania w przestrzeni społecznej był w pełni świadom przywołany przez nas wcześniej Karol Irzykowski. Blisko sto lat temu, uważnie obserwując generalny kierunek, bieżące mechanizmy i odległe perspektywy przemian dokonujących się błyskawicznie w świecie ruchomych obrazów, wiedział on już wtedy doskonale, że czynnik fonofotograficznej reprodukcji – choć niezmiernie pobudzający zbiorową wyobraźnię – nie jest kluczem do zrozumienia specyfiki komunikowania za pośrednictwem ruchomych obrazów. Dlatego właśnie autor *Dziesiątej muzy* – studiując z uwagą sztuczne dekoracje do *Gabinetu doktora Caligariego* (1919) – stawiał, co było wówczas podejściem

i twierdzeniem absolutnie prekursorskim w skali światowej, na film rysunkowy (resp. animowany) jako „embrion, z którego kiedyś rozwinię się wielki, właściwy film przyszłości” [2].

W literaturze najnowszej nie brak różnych artykułów o urządzeniach spod znaku VR 2.0. Podstawowym niedostatkim tych publikacji, z niewieloma tylko wyjątkami, jest natychmiast wyczuwalna fascynacja ich autorów kolejnym cyfrowym gadżetem. Tak długo, jak długo mowa o – skądinąd wytlumaczalnym i naturalnym – zauroczeniu piszących technologiczną nowością, sama ich reakcja byłaby czymś zrozumiałym. Sęk w tym, że w znacznym stopniu podejście takie uniemożliwia uzyskanie niezbędnego dystansu umożliwiającego – jak powiada dzisiejsza młodzież – „ogarnięcie” (w karykaturalnie skróconej wersji „ogar”) dyskutowanego fenomenu.

Wiadomo jednak, że merytoryczna dyskusja z wyznawcami i fana(tyka)mi bywa rzeczą, jeśli nie niemożliwą, to w każdym razie niezmiernie utrudnioną dla każdego, kto nie zalicza się do ich kręgu. Spróbujmy zatem zaprojektować teoretycznie jej przebieg, sięgając w tym celu do pośrednictwa wirtualnego modelu dwu przeciwstawnych stanowisk.

W świetle entuzjastycznego podejścia do wynalazku jego użytkownik otrzymuje „więcej” niż kinie, „więcej” niż w percepcyjnym kontakcie z hologramem i „więcej” niż we wcześniejszych formach widowisk opartych na iluzji cyfrowego realu. W świetle sceptycznego oglądu jednak ten sam spektakl raczej uprzedmiotawia niż upodmiotawia uczestnika. Plasując percypujący podmiot nie na zewnątrz, jak w kinie, lecz „od środka” – we wnętrzu czasoprzestrzeni ukazywanego świata, czyni go autopostrzegalnym obiektem audiowizualnego przedstawienia.

Generalnie, co znamy doskonale z historii recepcji kolejnych innowacji kinematograficznych, rysują się tutaj dwie odmienne postawy: jedna z nich – bezkrytycznie aprobatywna, i druga – sceptyczna.

Spróbujmy skrótowo przedstawić argumenty stojące za każdą z nich. Zwolennicy tego urządzenia akcentują przede wszystkim pakiet niezwykłych wrażeń, które oferuje. Google VR otwierają przed widzami dostęp do wirtualnych światów. Podkreślają też jego szeroką dostępność i rozmaite transmedialne możliwości użytkowania, jakie oferuje, zwłaszcza kompatybilność z komputerem, pewnymi typami smartfonów etc.

Mundus vult decipi. Widz pragnie udziału w oferowanej mu iluzji. Trójwymiarowy ruchomy obraz z usytuowanym w jego centrum spektatorem zyskującym psychosomatyczną więź z percypowanym przekazem stanowi – w stosunku do tradycyjnego przedstawienia kinowego – nową jakość percepcji kinematograficznej. Jej charaktery-

**Rewizja
podmiotowości**

[2] Ibidem. Cytat pochodzi z pierwszego akapitu rozdziału XXXIII książki, noszącego tytuł „Film rysunkowy”.

stycznym wyznacznikiem jest – zakładana przez nadawcę i oczekiwana przez odbiorcę – immersyjna intensywność przeżywania wirtualnej *quasi* rzeczywistości w kontakcie ze strumieniem audiowizualnych sferycznych fantomów.

Dążąca do wywołania efektu immersji intensywność osobistego kontaktu staje się w przypadku gogli Oculus źródłem nieosiągalnej w tradycyjnym seansie kinowym atrakcyjności wrażeń. Można w związku z tym mówić o swoistej rewizji podmiotowego udziału w spektaklu zachodzącego po stronie adresata. To bodaj najciekawszy, choć niekoniecznie chętnie podejmowany przez piszących, wątek dyskutowanej dzisiaj technologicznej innowacji. Niełatwo go skategoryzować i jednoznacznie określić, zawiera bowiem w sobie intrygującą sprzeczność.

Z jednej strony, uczestnictwo w spektaklu demonstrowanym z użyciem Oculus wzmaga w poczuciu użytkownika moment empatycznego współuczestniczenia w nim, *ergo* dostarcza użytkownikowi wzmożonego wrażenia podmiotowości percepcji; z drugiej – paradoksalnie podmiotowość tę ogranicza i redukuje. Prawda, że aranżując doświadczenie percepcyjne w kontakcie człowieka z tym urządzeniem, w najnowszych udoskonalonych jego wersjach zadbano o to, by możliwie najbardziej poszerzyć i zintensyfikować strumień oferowanych wrażeń. Wypada jednak postawić pytanie nie o samą dążność i skutek rynkowy oczekiwany przez producenta, lecz o osiągnięty w praktyce efekt.

Efekt ten okazuje się dziwnie dwoisty i połowiczny. Strumień ruchomych obrazów wytwarzany za pośrednictwem Oculus oferuje użytkownikowi iluzję ze wszech miar indywidualnego i angażującego różne zmysły osobistego uczestnictwa tudzież „przebywania” w trójwymiarowej przestrzeni, dostarczając mu szczególnie intensywnie przeżywanego ciągu unikatowych doznań percepcyjnych. Widzę, słyszę, jestem i doznaję inaczej niż w realu. Owe unikatowe doznania wynikają nie tylko z równoczesności podwójnego udziału: z przebywania w tym samym momencie na zewnątrz i wewnątrz przekazu, ale także z wielce atrakcyjnej oferty nawigowania w atrakcyjnie zaprojektowanej wirtualnej czasoprzestrzeni.

To ostatnie – przez swoją dualność wynikającą z granicznej pozycji, w jakiej umieszczony został percypujący podmiot – stanowi istotne *novum* technologiczno-operacyjne systemu Oculus w stosunku do ogółu wcześniejszych urządzeń projektujących przedstawienia wirtualnej rzeczywistości. Na razie mamy do czynienia z fazą wstępną rozwoju aparatu, w której na plan pierwszy wysuwa się nowe doświadczenie percepcyjne jego użytkownika od momentu, gdy atrakcja ulega znaturalizowaniu. Wraz z nim powracają jednak elementarne pytania o relację pomiędzy: działaniami instynktownymi, rolą zmysłów a inteligencją, ze szczególnym podkreśleniem czynnika samorefleksji podmiotu będącego uczestnikiem tej odmiany spektaklu.

Samo przebywanie w cyberprzestrzeni jako atrakcja nie wystarczy. Nawet najbardziej zaawansowana technologia to jeszcze nie

sztuka. „Perspektywa uczestnicząca” cyfrowych performansów nie jest wartością samą dla siebie, podobnie jak autoreferencyjny charakter wirtualnych światów wytwarzanych w tego typu komunikatach. Ten rodzaj fascynacji szybko przemienie, dostarczając chwilowych atrakcji i przelotnych wrażeń, mających co najwyżej znikome znaczenie z punktu widzenia języka kinematograficznego.

Czas pokaże, czy najnowsza generacja urządzeń projekcyjnych z Oculusem włącznie podzieli los długiego łańcucha swoich licznych poprzedników, trafiając do lamusa kinematografii i zasilając jej kulturową pamięć o kolejne eksponaty, czy może pojawią się dalsze kreatywne zastosowania i konkretne przekazy. Nie chodzi w nich bynajmniej o technologiczną doskonałość i nie w tym rzecz. Chodzi nie o perfekcję technologii i nie o poszerzenie doznań zmysłowych, jakich już dzisiaj dostarcza VR, lecz o niezbędną innowację o charakterze semantycznym, zachodzącą w sferze języka ruchomych obrazów.

Jak zawsze dotąd, innowacja taka możliwa będzie tylko przy udziale sztuki ruchomego obrazu. Mowa o komunikatach audiowizualnych spod znaku *virtual reality* przejawiających cechy artyzmu, a więc uporządkowania naddanego, które przenosi przekaz złożony z ruchomych obrazów na wyższy poziom ich semiotycznej (resp. językowej) organizacji. Cyfrowe *novum* (aspekt inwencji) natrafia tu na kinematograficzne *datum* (aspekt konwencji). Dzięki spotkaniu obu tych czynników i wymianie zachodzącej między nimi komunikat artystyczny wykreowany i zaprezentowany w technologii VR wchodzi na poziom, w którym znak – wizualny, audialny bądź audiowizualny – staje się znakiem symbolicznym, zdolnym zakomunikować wagę i istotność samego siebie.

Hendrykowski M., *Dokument, fikcja, realizm: teoria wobec praktyki*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 75–76

Hendrykowski M., *Semiotyka ruchomych obrazów*, Poznań 2014

Irzykowski K., *X Muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Kraków 1924

Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Warszawa 2008

Salt B., *Styl i technologia filmu: Historia i analiza*, przeł. A. Helman, t. 1–3, Łódź 2003

Schapiro M., *On some problems in the semiotics of visual arts: field and vehicle to image signs*, „Semiotica” 1969, vol. 1, no. 3

Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002

Więcej niż obraz, red. E. Wilk, A. Nacher, M. Zdrodowska, E. Twardoch, M. Gulik, Gdańsk 2015

Zawojski P., *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Warszawa 2012

BIBLIOGRAFIA