

Piotr Stein

## Krajobraz wirtualny

Hiperrzeczywistości, jak i wirtualnej rzeczywistości, nie można nazwać przestrzenią ani naturalną, ani rzeczywistą. Każda z nich wymaga od człowieka dostosowania sposobu odkodowywania odbieranych wrażeń po to, by mógł on w niej swobodnie funkcjonować (by zachodziła interakcja z otoczeniem). Człowiek jako uczestnik przestrzeni wirtualnej przyjmuje w niej wybrane lub narzucone role i ustosunkowuje się do niej swym działaniem. Codzienne obcowanie z jedną z takich przestrzeni czyni ją normalną, czy raczej, jak by powiedział Wolfgang Welsch, „mniej sztuczną”. Taka „mniej sztuczna” przestrzeń jest, według Gernota Böhme, częścią „przyrody”, bo „w gruncie rzeczy chodzi o <<usytuowanie człowieka w otoczeniach>>”<sup>1</sup>, czyli w różnych środowiskach życia. Nie tylko wertykalnym i horyzontalnym – jak u Jeana Baudrillarda czy Yi-Fi Tuana.<sup>2</sup> Dla człowieka każdy obszar „przyrody”

Böhme (naturalny lub sztuczny) jest odrębnym krajobrazem, w którym rozgrywa się specyficzny dla niego rodzaj zdarzeń. Pewne krajobrazy są miejscem zabawy, inne pracy, a jeszcze inne spotkań lub kultu. Z biegiem czasu znaczenie miejsca, jak i samo wydzielone do tego miejsce, ulegało przeobrażeniom, na co wpływ miał człowiek stosujący zdobycze techniki. Człowiek, a raczej jego ciało, które Böhme uznaje za najbliższą nam przyrodę,<sup>3</sup> doczekało się „mcluhanowskich” rozszerzeń (*extensions of the human body*), które zwiększają jego precyzję oraz możliwości. Jednostka ludzka wyposażona w „gadżety” staje się „wirtualnym człowiekiem”<sup>4</sup>, który

<sup>3</sup> Por. Stanisław CZERNIAK, Gernota Böhme antropologizacja estetyki, [w:] G. BÖHME, **Filozofia i estetyka przyrody...**, s. XV.

<sup>4</sup> Por. Marek CHOJNACKI, Telewizja – cztery najistotniejsze spostrzeżenia, [w:] Beata FRYDRYCHAK (red.), **Ekspansja obrazów. Sztuka i media w świecie współczesnym**, Wydawnictwo WSP TK, Zielona Góra 2000, s. 205.

Jak pisze Baudrillard: „Człowiek Wirtualny, unieruchomiony przed swym komputerem, uprawia miłość *via* monitor i wykląda za pośrednictwem telekonferencji. W ten sposób zostaje upośledzony zarówno motorycznie, jak i umysłowo – oto cena, jaką przyjdzie mu zapłacić za swoje zoperacjonalizowanie. Podobnie jak okulary lub szkła kontaktowe staną się kiedyś zintegrowanymi protezami gatunku, który utracił swój wzrok, tak – należy się obawiać – sztuczna inteligencja wraz ze

<sup>1</sup> Gernot BÖHME, **Filozofia i estetyka przyrody w dobie kryzysu środowiska naturalnego**, *Terminus* 28, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 6.

<sup>2</sup> Odnosnie przestrzeni wertykalnej i horyzontalnej porównaj prace: Jean BAUDRILLARD, **Ameryka, Sic!**, Warszawa 2001 oraz Yi-Fi TUAN, **Przestrzeń i miejsce**, *Biblioteka Myśli Współczesnej*, PIW, Warszawa 1987.

porusza się w wirtualnej przestrzeni. Zawsze tylko „teleobecny”<sup>5</sup> i reprezentowany przez swojego „awatara”<sup>6</sup> w *wirtualnym krajobrazie*. Powstaje pytanie: *Jaki krajobraz jest dostępny wirtualnym ludziom dzięki technice, mediom i multimediom?*

### Wirtualny krajobraz dla wirtualnego człowieka

Przy tym ograniczeniu pomija się to, że spostrzeżenie zmysłowe bezpośrednio wytwarza usytuowanie (*Befindlichkeit*), czy też innymi słowy: zmysłowość jest sposobem, w jaki człowiek sytuuje się w otoczeniu.<sup>7</sup>

(Gernot Böhme, *Filozofia i estetyka przyrody w dobie kryzysu środowiska naturalnego*)

swym technicznym wyposażeniem stanie się protezą gatunku, który zapodział gdzieś zdolność myślenia.” (Jean BAUDRILLARD, Świat wideo i podmiot fraktalny, [w:] Andrzej GWÓZDŹ (red.), **Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych**, Kraków 1994, s. 255.)

<sup>5</sup> Por. Ryszard W. KLUSZCZYŃSKI, Sztuka mediów i sztuka multimedii albo o złudnych analogiach, [w:] FRYDRYCH (red.), **Ekspansja obrazów...**, s. 169. („<<Teleobecność>> rozumiana jako przebywanie <<jak gdyby>> w otoczeniu, do którego mamy dostęp za pomocą multimedii.”, tamże.)

<sup>6</sup> Por. Krzysztof KALITKO, Architektura wirtualnej kolonizacji, *Kultura Współczesna*, NR 3 (37) 2003, Warszawa 2003, s. 82 („Stephensonowski termin *avatar* również przeszedł do powszechnego użycia.”, tamże.)

„Sanskryt, *avatāra* – ‘zastąpienie’ od *avatarati* – ‘zstępuje’; *ava* – ‘w dół’; *terati* – ‘przychodzi’. Zastąpienie, wcielenie bóstwa.” **Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych**, Władysław KOPALIŃSKI (red.), Wiedza Powszechna, Warszawa 1988, s. 54.

<sup>7</sup> BÖHME, **Filozofia i estetyka przyrody...**, s. 39.

Wraz z rozwojem religii, sztuki, nauki i techniki człowiek, jak powiada McLuhan, został wyposażony w nowe wzorce i możliwości postrzegania, które są możliwe dzięki owym rozszerzeniom (*extensions*) natury ludzkiej. Jednocześnie ewolucja różnych dziedzin życia zmusza ludzi do nauczenia się nowego sposobu rozkodowywania dostępnych, dzięki „gadżetom”, danych. Lecz jak zauważa Gernot Böhme:

Każdy organizm nie jest więc tylko, jak twierdził Uexküll, otwarty na swe środowisko i czuje, jak to określam, swą cielesną obecność w tym środowisku jako „stan”, lecz każdy organizm wyposażony jest również w sposoby prezentowania środowisku swojej obecności.<sup>8</sup>

Za pomocą owych rozszerzeń człowiek jest w stanie spostrzegać dotychczas niewidoczny świat. Konie, powozy, samochody, samoloty pozwalają na coraz szybsze przemieszczanie się, zmienia to w przestrzeni dziejów pojęcie „jednego dnia drogi”, co wpływa na inne, takie jak: „dostępna przestrzeń”, „sąsiad”, „daleko”.<sup>9</sup> Sprzęt wspinaczkowy umożliwił zdobycie „siedliska bogów” – góry. Ciepła odzież zwiększyła teren zdalny do zasiedlenia.

<sup>8</sup> BÖHME, **Filozofia i estetyka przyrody...**, s. 43.

<sup>9</sup> Por. rozdział 9: *Czas w przestrzeni doświadczanej*, szczególnie strony 164-168, i rozdział 5: *Przestrzenność i stłoczenie*, s. 72-76, w: TUAN, **Przestrzeń i miejsce**.

Umiejętność wytwarzania broni, prawo, zwiększyły poczucie bezpieczeństwa. Teleskopy i mikroskopy pozwalają na oglądanie otoczenia niedostępnego „gołym okiem”, dzięki czemu człowiek jest w stanie usytuować swoją cielesną obecność w makro-, mezo- i mikrokosmosie. Multimedialny sprzęt rejestrująco-odtworzący, wideo, telewizja, czasopisma, książki, szkoły, zwiększają ilość dostępnego doświadczenia (sprawiając wrażenie „jak gdyby”(Als ob) to nam wszystko się zdarzało). Są to przykłady wirtualizowania przestrzeni od strony człowieka, gdyż taka przestrzeń doświadczeń jest potencjalnie dostępna jedynie wirtualnemu człowiekowi.

Rozszerzenia człowieka działają niczym *bioport*<sup>10</sup> łączący nas z interaktywną symulacją *matrix*. Pozwalają odbierać i wysyłać sygnały z\do otoczenia. Telefon, poczta (również e-poczta), strony internetowe, czat, nasz *image*<sup>11</sup> stworzony przy pomocy ubrań i kosmetyków lub operacji plastycznej,<sup>12</sup> wystawa, czy publikacja dzieł, czynią nas widocznymi, wyróżniają z otoczenia. To baudrillardowska możliwość zaistnienia i *powiedzenia* całemu

światu *I did it* lub „ja istnieję”.<sup>13</sup> Wystąpienie w radiu czy telewizji, w zamian za pozbawienie nas intymności, pozwala dotrzeć do większej ilości ludzi. Daje człowiekowi możliwość satysfakcji, „...że ogląda go równocześnie co najmniej milion ludzi; no i potem bycia rozpoznany na ulicy jako ten ktoś, którego się widziało w TV, gratulacje, pochwały czy choćby uszczypliwe uwagi osób zawistnych”<sup>14</sup>. Nowa forma *joggingu* w połączeniu z możliwością obserwacji innych, dostosowanie pragnienia szybkości do przestrzeni *mass mediów* przy pomocy guzika od pilota.

W tej sytuacji możliwość jednoczesnego obserwowania kilku obrazów współistniejących w ramach jednego ekranu może być porównana z fenomenem *zappingu*, czyli *szybkiego przełączania kanałów telewizora*, co umożliwia widzowi śledzenie treści kilku programów równocześnie.<sup>15</sup> [*podkreślenie – P.S.*]

Drobny ruch ręki pozwala zmienić treść doświadczenia płynącego z ekranu. *Zapp*. Jestem w Afryce... *Zapp*. Dowiaduję się jak schwytać zająca... *zapp*. Zwiedzam Luwr.

<sup>10</sup> Peter B. LLOYD, *Spięcia w Matriksie... I jak go naprawiać*, [w:] Glenn YEFFETH (red.), **Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix**, Helion, Gliwice 2003, s. 116.

<sup>11</sup> *Image* w pojęciu rozpoznawalnego obrazu kreowanego przez zainteresowaną stronę (firmę lub artystę, ewentualnie polityka), by swoim wizerunkiem implikować, sugerować zestaw skojarzeń wyróżniający i zwracający nań uwagę „zwykłego obywatela”.

<sup>12</sup> Por. ORLAN, *Bolesne piękno transformacji*, *Magazyn Sztuki*, nr 1/1996.

<sup>13</sup> Por. BAUDRILLARD, **Ameryka**, s. 27-32.

<sup>14</sup> Maria GOLASZEWSKA, *Filozoficzny spór o multimedia. Szkic z pogranicza antropologii filozoficznej i estetyki*, [w:] FRYDRYK (red.), **Ekspansja obrazów...**, s. 234.

<sup>15</sup> Leu MANOVICH, *Ku archeologii ekranu komputerowego*, przeł. Artur Piskorz, [w:] Andrzej GWÓDZ (red.), **Widzieć, Myśleć, Być. Technologie mediów**, Universitas, Kraków 2001, s. 170.

Wszystko podwójnie zmontowane za pomocą demontażu – w pierw osób tworzących program, a następnie telewidza. W nowym medium, jakim jest internet, powstała inna odmiana *zappingu*, którą można nazwać *clicking* (klikaniem – od ‘klikać’). Operując myszką i klawiaturą możemy oddać się „serfowaniu” po sieci. *Klik. Poznaję nowych ludzi. Klik. Zwiedzam groty Lascaux.*

Aby wejść w kontakt z dziełem sztuki, nie musimy więc już wędrować do fizycznie istniejącego muzeum czy galerii. Musimy jedynie posiadać dostęp do terminala komputerowego zaopatrzonego w wymagany program i podłączonego do serwera oraz znajomość adresu, pod którym dzieło zostało ulokowane. Oczywiście najprostszym sposobem jest skorzystanie z terminala komputera domowego. *Tylko w wypadku braku tej możliwości musimy udać się w podróż przebiegającą w przestrzeni fizycznej do miejsca, z którego dalszą część wyprawy odbędziemy już wirtualnie.*<sup>16</sup> [podkreślenie – P.S.]

Odpowiedni „gadżet” – wyznacznik sprawności człowieka. Niesprawność fizyczna ogranicza dostępną „przestrzeń naturalną” (w sensie pojmowanym przez Böhme). Nieposiadanie

odpowiedniego „gadżetu” upośledza dostęp do przestrzeni wirtualnej.

Zdaniem wybitnego badacza sieci, Manuela Castellsa, globalne społeczeństwo informacyjne rodzi konflikty na tle nieprzystosowania; pojawia się fenomen podzielonego miasta, w którym obok *global city* nasyconego wiedzą i informacją egzystują, by nie powiedzieć: wegetują, grupy upośledzone, klasa infopariasów.<sup>17</sup>

Określenie człowieka jako przyrody (Böhme) i połączenie tego z teorią *extensions of the human body* (McLuhan) pozwala potraktować efekty ingerencji człowieka w krajobraz jako: „rozszerzenie przestrzeni przyrody naturalnej”. Teraz nie jest błędnym stwierdzenie, że „naturalna natura”<sup>18</sup> została rozszerzona o nowe „gadżety”. Naturalne brody zastąpiono mostami, bieg rzek poddano regulacji. Las wykarczowano pod pastwiska lub sady owocowe. Człowiek, miast szukać, stawia „własne góry z grotami” (wieżowce, bloki mieszkalne), w których mieszka i pracuje. Ulice, autostrady, freeway’s, są odpowiednikami pierwotnych szlaków wędrownych (ludzi i zwierząt). Sklepy, hipermarkety (również te internetowe) – to bogate tereny łowieckie, żyzne gleby. Jest to

<sup>17</sup> Anna ZEIDLER-JANISZEWSKA, *Filozofia i strategie edukacyjne. Uwagi na marginesie starych i nowych lektur*, *Kultura Współczesna*, 3 (37) 2003, s. 28.

<sup>18</sup> Termin używany przez BÖHME dla określenia zmienionej przez człowieka przyrody.

<sup>16</sup> Ryszard KLUSZCZYŃSKI, *Net art*, *Magazyn Sztuki*, nr 13/14 1997, s. 155-156.

pewien rodzaj naśladowania, bliskiego arystotelesowskiej koncepcji *mimesis* – jako stosunku między światem zewnętrznym a dziełem, które może być uzupełnieniem lub naśladowaniem przyrody. Jak zauważa Böhme: „Naśladowanie nie byłoby zatem bezpośrednim odtwarzaniem, lecz odtwarzaniem funkcjonalnym – w razie konieczności przy użyciu środków nieorganicznych.”<sup>19</sup>

*Wirtualny krajobraz* możemy pojmować jako pewien rodzaj „systemu ekologicznego”, zaspokajający potrzeby współczesnego człowieka (*wirtualnego*), tak jak czyniła to wcześniej „przyroda naturalna”. W ten sposób nierzeczywisty krajobraz zostaje urzeczywistniony dzięki technice, nauce i sztuce (przy różnych formach ich udziału w ostatecznym dziele).

Za podstawowe pojęcie należy raczej uznać pojęcie „systemu ekologicznego”: systemem ekologicznym jest fragment przyrody, którego granice i jedność są zdefiniowane społecznie i którego stan jest reprodukowany przez ludzkie użytkowanie i pracę. Tego rodzaju przyrodą jest oczywiście każdy las i każde pole uprawne. Z tego punktu widzenia również miasto jest pewnym systemem ekologicznym.<sup>20</sup>

„Uzupełniony” przez człowieka krajobraz nie jest naturalny, jest w porównaniu do „naturalnej natury” sztuczny. Jednak mając na uwadze tezy Wolfganga Welscha,<sup>21</sup> możemy powiedzieć, iż ta sztuczność stała się już na tyle powszechna,<sup>22</sup> że można ją uznać za naturalne środowisko życia człowieka.

Jeśli człowiek tworzy nowe materiały, nowe gatunki, to „sztucznie” rozszerza stan natury. W rzeczywistości mamy tu jednak do czynienia z odniesieniem do faktycznej przyrody, gdyż rozszerzenie to ma miejsce w ramach istniejącego podziału zasobu.<sup>23</sup>

W historii estetyki krajobrazu możemy wyróżnić pewien rodzaj formy przestrzeni, w której najlepiej wyraża się stosunek człowieka do przyrody. Jest to ogród – „układ przestrzenny w środowisku przyrodniczo-geograficznym, ukształtowany plastycznie i funkcjonalnie odpowiednio do przeznaczenia i programu użytkowania”<sup>24</sup>. Od najstarszych do współczesnych form, ludzki stosunek do przyrody zmieniał się. Wydzielone, ogrodzone miejsca

<sup>19</sup> Por. BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 170.

<sup>20</sup> BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 63-64.

<sup>21</sup> Por. Wolfgang WELSCH, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, [w:] Anna ZEIDLER-JANISZEWSKA (red.), **Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury**, wyd. Fundacja Humaniora, Poznań 1998.

<sup>22</sup> Przynajmniej dla ludności terenów uprzemysłowionych.

<sup>23</sup> BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 177-178.

<sup>24</sup> Longin MAJDECKI, *Historia ogrodu*, PWN, Warszawa 1978, s. 9.

kontakty z przyrodą zmieniają się w miejsca otwarte, złożone, o bogatej różnorodności form i powiązań z otaczającą je przestrzenią obszarów zieleni, które dziś, jak sugeruje Longin Majdecki w *Historii ogrodu*, można rozpatrywać w kategoriach całego kraju. Böhme odniósł się do dwóch typów ogrodów o różnym sposobie traktowania przyrody przez „ogrodników-artystów”, które dobrze obrazują zarówno przejście od formy zamkniętej do otwartej, jak i od istnienia obok siebie do współistnienia sztucznej i naturalnej przestrzeni krajobrazowej. Są to ogrody francuskie i angielskie.

Ogród francuski przypomina swoją strukturą miasto o gęstej zabudowie. Zaplanowane przy pomocy linijki i cyrkla z zachowaniem proporcji. Skrywa swą strukturę niczym system u Baudrillarda, który boi się oznaczenia.<sup>25</sup>

Piękno ogrodu francuskiego nie odsłania się przed zwiedzającym, który – często zamknięty między ścianami buków – nie zauważa geometrii planu i wyrafinowania ornamentów. Piękno ogrodu francuskiego musi być pomyślane, zobaczyć można je co najwyżej z pierwszego piętra zamku, z pokoi króla. (...) Z tego powodu ogród francuski jest możliwie całkowitym podporządkowaniem przyrody formalnym zasadom człowieka, przede wszystkim geometrii. Na długo przed pełnym

rozwojem przyrodoznawstwa matematyzacja przyrody odnosi tu swoje pierwsze sukcesy.<sup>26</sup>

Taki ogród przypomina miasto wertykalne (Nowy Jork) opisywane przez Jeana Baudrillarda w *Ameryce*, swoją konstrukcją wyraża chęć panowania nad przyrodą dzięki nauce. W takim mieście ludzie – sugerował Baudrillard – żyją nie jako pewna wspólnota, lecz jako „zbiór jedynek, które nie dodają się do siebie.”<sup>27</sup> Podobnie matematyczna precyzja zespala człowieka i naturę w sposób, który za książką Zygmunta Baumana można nazwać byciem razem/osobno.<sup>28</sup>

Życie w przestrzeni estetycznej jest w zasadzie występem solowym. Wszelkie współprzeżywanie emocji, czy wspólnota działania, jest tu czystym zbiegiem okoliczności. Przestrzeń estetyczną zaludniają przecież „powierzchnie” powołane do

<sup>26</sup> BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 69.

<sup>27</sup> Por. BAUDRILLARD, *Ameryka*. „Liczba ludzi, którzy tu na ulicach myślą w pojedynkę, jedzą i mówią w pojedynkę, może przestraszyć. Jednak te jedynki nie dodają się do siebie. Przeciwnie, odejmują się jedne od drugich, a ich podobieństwo jest niepewne.” (Tamże, s. 25.)

<sup>28</sup> Por. Zygmunt BAUMAN, *Razem czy osobno*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2003, s. 159; Blanka BRZOSOWSKA, *Razem / osobno?* Zygmunt Bauman – Razem, osobno, *Kultura Współczesna*, 3 (37) 2003, s. 110; oraz Samuel WEBER, *Telewizja: odbiornik i ekran*, przeł. Edyta Stawowczyk, [w:] GWÓZDŹ (red.), *Widzieć, Myśleć, Być...*, s. 395. „Rzeczywistość telewizyjna nie kieruje się w takim razie tradycyjną logiką oraz kryteriami rzeczywistości. Nie funkcjonuje jako tożsamość czy wywodząca się z niej forma: opozycja. *Zarówno daleko, jak i blisko nie wykluczają się wzajemnie, ale łączą raczej i pokrywają.*” [podkreślenie – P.S.]

<sup>25</sup> Por. Jean BAUDRILLARD, *Porządek symulaków*, przeł. Barbara Kita, [w:] GWÓZDŹ (red.), *Widzieć, Myśleć, Być...*, s. 75.

istnienia spojrzeniem jedyne­go mieszkańca, który się liczy. Spacerowicze są samotni w swej wielości; ocierając się o siebie łokciami na tłumnej ulicy, snują każdy własną opowieść – nie wiedząc o innych opowieściach i nie uzgadniając z nimi własnych treści; są dla siebie nawzajem jedynie rekwizytami w sztukach, które każdy na własną rękę pisze. Schodzą się tu doraźnie i przypadkowo; tłum jest zagęszczeniem monad, osadzonych każda we własnym, przezroczystym wprawdzie, lecz szczelnym i nieprzenikliwym pęcherzyku rzeczywistości wirtualnej.<sup>29</sup>

Takie bycie razem/osobno ujawnia najlepiej *wirtualny* charakter *krajobrazu*, po którym porusza się *wirtualny człowiek*. Za pomocą zdobytych techniki jesteśmy zarazem blisko, jak i daleko od siebie. Współczesne media pozwalają połączyć się z dowolnym miejscem na ziemi (i w kosmosie) z kimś, kto jest nam bliski, ale jest daleko.

Połączenia video pozwalają na współ-występowanie w czasie rzeczywistym poszczególnych korespondentów. Prowadzi to w rezultacie do ich zaangażowania w istniejącej w czasie rzeczywistym interaktywnej przestrzeni wirtualnej.<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Zygmunt BAUMAN, *Etyka ponowoczesności*, PWN, Warszawa 1996, s. 241.

<sup>30</sup> Don FORRESTA, Alain MERGIER, Bernhard SEREXHE, *Ewolucja interfejsu. Między sztuką a*

Wideołącza są dobrym przykładem chwilowego urealnienia przestrzeni wirtualnej, gdyż w rozmowie między dwojgiem ludzi istotną rolę odgrywa mowa ciała. Barwa, głośność i intonacja głosu nie wystarczą (np. w rozmowach handlowych lub z bliskimi), obraz dostarcza nam więcej informacji. To plus dla technologii: wideołącze przesyła więcej informacji niż zwykłe połączenie telefoniczne. *Wirtualny krajobraz* takiego typu (wertikalnego) jest sytuacją, w której człowiek stawia ostrą granicę między „gadżetami” a „ja” cielesnym. Zarazem w tym samym czasie, kiedy „obce ciało” wkracza w nasze życie, jego coraz większa dostępność czyni z nich codzienność, czyli jak mówił Jan Kurowicki „nic”.<sup>31</sup> Należałoby jednak rozwinąć to pojęcie do słów „nic obcego”, co wyraża zarówno swoisty rodzaj *innerwacji*<sup>32</sup> „gadżetów” jak i coś z otoczenia, do czego przywykliśmy.

Zespolenie z przyrodą, również tą opisywaną przez Böhme­go, wyraża

technologią, *Magazyn Sztuki*, nr 13-14/1997, s. 93.

<sup>31</sup> Jan KUROWICKI, *Piękno jako wyraz dystansu*, Scholar, Warszawa 2000, s. 112-116.

<sup>32</sup> Norbert BOLZ, *Rozstanie z galaktyką Gutenberga*, [w:] Ryszard NYCZ (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Baran i Suszczyński, Kraków 1997, s. 37. („*innerwacja* <łac. *in = w + nervus = nerw*> anat. a) *zespół nerwów właściwych jakiemuś narządowi lub części ciała wraz z centralnymi ośrodkami nerwowymi, odbierającymi od tych narządów lub ich części bodźce oraz wysyłającymi do nich impulsy; unerwienie.* [podkreślenie – P.S.] b) *pobudzenie zespołu nerwów danego narządu; czynności danego zespołu nerwów.*”, za: *Słownik wyrazów obcych*, red naukowy doc. dr Jan TOKARSKI, kier. red. Hipolit SZKILADŹ, PWN, Warszawa 1971, s. 307.)

w dziejach estetyki *ogród angielski*. Nie „walczy” on z przyrodą, lecz wykorzystuje jej piękno i uporządkowuje – nie formując od podstaw, jak ogrody francuskie. Ogród typu angielskiego odsłania się człowiekowi „nie burząc” widoku na dalszy horyzont żadnego rodzaju oczywistym ogrodzeniem. Staje się on przedłużeniem „naturalnej natury”.

Czar ogrodu angielskiego polega natomiast właśnie na zmieniających się sceneriach i widokach, które odsłaniają się przed zwiedzającym. Jego artystycznego źródła trzeba szukać w malarstwie widokowym i pejzażowym. (...) Angielska sztuka kształtowania ogrodu, która pojmuje siebie zarazem jako ogrodnictwo pejzażowe, wychodzi natomiast od faktycznej przyrody, akceptuje jej różnorodność i dopasowuje się do niej w swoim wprowadzaniu porządku.<sup>33</sup>

Można go nazwać ogrodem horyzontalnym i porównać z przykładem takiego miasta w książce *Ameryka* Baudrillarda – Los Angeles. *Ogród angielski* i Los Angeles są podobne w ich założeniu integracji sztuczności z naturalną przyrodą, która, w przeciwieństwie do wertykalności, nie wyraża uporządkowania i matematycznej precyzji. Odczuwa się jedność naturalnej i sztucznej przestrzeni, a granica między nimi znika. Miasto,

<sup>33</sup> BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 69.

jak napisał to Baudrillard, staje się przedłużeniem pustyni. Horyzontalność wyraża spokój, powolne zmiany, wprowadza leniwą atmosferę, która pozwala poczuć jedność z przyrodą. Jest to sytuacja, którą Bolz nazwałby poziomem *głębokiej innerwacji* naszych (lub krajobrazowych) „rozszerzeń”, a Welsch uczynieniem sztuczności mniej sztuczną. Widać to dobrze w zmianie nastawienia teoretyków estetyki przyrody, którzy już nie analizują poszczególnych elementów, lecz całość „środowiska życia” miasta.

...miasto jako całość pojmuje [się] jako pewien obszar przyrody, na którym żyje człowiek. Miasto rozumie się wówczas jako element przyrody, który tworzą rośliny i budowle, i który nieustannie reprodukowany jest przez użytkowanie i pracę człowieka w przymierzu ze spontanicznością przyrody.<sup>34</sup>

Traktowanie miasta jako fragmentu przyrody czyni zeń przestrzeń, którą można opisywać w kategoriach estetycznych, odnoszących się do krajobrazu. Musimy sobie jednak zdawać sprawę z tego, że przestrzeń miejska nie jest rzeczywistym krajobrazem „naturalnej natury”, jest niedokładnym, ale skutecznym, naśladowaniem przyrody naturalnej. „*Mimesis* może natomiast oznaczać – i ten sens jest decydujący dla doktryny naśladowania – tyle co

<sup>34</sup> BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 64.



reprodukcja, tj. odwzorowanie czy postępowanie tak, jak ktoś inny.”<sup>35</sup>

Jak zauważa Böhme, człowiek naśladuje przyrodę również wtedy, gdy tworzy coś, co nie ma odpowiednika w przyrodzie. Jak na przykład samochód, który jest naśladowaniem konia („koń mechaniczny”). Jest to wirtualny koń, urzeczywistniony przez naśladowanie funkcji, którą ma spełniać. Samolot jest wirtualnym człowiekiem-ptakiem, pozwalającym ludziom latać. Telewizja to wirtualne oko, konsekwentne rozwinięcie analizowanych zjawisk spotykanych już w całym „ekosystemie” Böhme’go (co można nazwać cechą postępu). To ukierunkowany, zmontowany sposób widzenia i słyszenia, wytwarzający odpowiednią atmosferę za pomocą audiowizualnych doznań, jak krajobraz u Böhme’go.

Jeśli można mówić tu o doświadczeniu estetycznym, to kreowane byłoby ono przez ludzką zmysłowość pojmowaną nie jako recepcja danych wrażeń, lecz jako „obecność cielesna”, zdolność człowieka do emanowania z siebie, jak zakłada Böhme, swoistych „atmosfer” i jednoczesnego „otwierania” się na „charaktery”, „obiektywne jakości uczuciowe” otoczenia. To, co estetyczne, pojawiałoby się w spotkaniu atmosfer z charakterami, w emocjonalnym zestrojeniu ludzkiej subiektywności i

fluidów przyrody.<sup>36</sup>

„Naśladowane” elementy przyrody zastępują i przejmują funkcję „naturalnych”, gdyż są jak symulacja interaktywna – usprawniona i bezpieczniejsza. Dom to symulacja grotu, postrzegana jako bezpieczniejsza i sprawniejsza, bo zapewnia to, co potrzebne do życia. Park miejski, czy krajobrazowy, nie jest „naturalną naturą”, jest raczej interaktywną symulacją analogową, dostarczającą podobnego zestawu wrażeń, lecz bezpieczniejszą, bo oczyszczoną z większości wrażeń niepożądanych. *Wirtualna przestrzeń mass mediów, czy multimediiów*, dostarcza nam wrażeń „jak gdyby” były one naszymi, czyli postrzeganymi za pomocą naszych zmysłów, rozumianych przez pryzmat pojęcia *innerwacji* głoszonego przez Bolz’a.<sup>37</sup> „Rozszerzone ciało” pozwala na komunikowanie się ze znajdującymi się w „zasięgu” – „postrzeganych” w wirtualnej przestrzeni międzymedialnej.<sup>38</sup> „Podstawowa komunikacja międzyludzka nie przebiega według Merleau-Ponty’ego na poziomie myśli, lecz *percepcji*. Ta ostatnia zaś

<sup>35</sup> BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 167.

<sup>36</sup> CZERNIAK, *Gernota Böhme’go antropologizacja estetyki*, s. XIV. Por. BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 7, („*Atmosfera* <<tkwią>> w przedmiotach, rzeczy i ludzie emanują atmosfery; atmosfer nie da się wprawdzie stwierdzić obiektywnie w sensie nowożytnej nauki, to znaczy za pomocą narzędzi, ale mimo to istnieje co do nich intersubiektywne porozumienie”, tamże.)

<sup>37</sup> Por. BOLZ, *Rozstanie z galaktyką Gutenberga*.

<sup>38</sup> Por. FORRESTA, MERGIER, SEREXHE, *Ewolucja interfejsu...*, s. 92-95.

jest nierozzerwalnie związana z przestrzenią.”<sup>39</sup> [podkreślenie – P.S.]

Telefonem komunikujemy się „bezpośrednio”. Internet jest „bezpośrednio” podłączony i pozwala na „bezpośrednią” transmisję danych, podobnie jak ekran telewizora ze słowem „na żywo”. Stacja DSF, emitując hasło *mittendrin statt nur dabei*<sup>40</sup>, podkreśla realność i siłę dostarczanych wrażeń, zdradzając poziom z *innerwacji* „srebrnego ekranu”. Z audiowizualnego przekazu stworzymy w naszej podświadomości przestrzeń zdarzeń. „Ludzie podświadomie rozpoznają źródło dźwięków i na tej podstawie budują przestrzeń słuchową.”<sup>41</sup>

Przestrzeń ta nie jest realna, lecz jak to wyraził Morfeusz w filmie *The Matrix* – nasz umysł sprawia, że jest. Tworzy on „nakładkę” na rzeczywistość, którą można porównać z *hiperrzeczywistością* Baudrillarda, bo urealniamy ową przestrzeń audiowizualną. W latach 80-tych powstał „gadżet”, w którym możemy stworzyć wirtualne miejsce spotkań – *internet*. „Sieć jest narzędziem wzajemnego komunikowania się, wirtualnym miejscem, w którym wspólnoty pomagają swym członkom w poznaniu tego, co pragną wiedzieć.”<sup>42</sup> [podkreślenie – P.S.]

<sup>39</sup> Beata J. GAWRYSZEWSKA, Anna PIŁKO, Mówiąc o ogrodach... Założenia programu rewitalizacji przestrzeni społecznej na przykładzie osiedla WSM Żoliborz Centralny w Warszawie, *Kultura Współczesna*, NR 3 (37) 2003, Warszawa 2003, s. 60.

<sup>40</sup> „W samym środku miast tylko obok”.

<sup>41</sup> TUAN, *Przestrzeń i miejsce*, s. 26.

<sup>42</sup> Pierre LÉVY, Drugi potop, *Magazyn Sztuki*, nr 13-14/1997, s. 63.

W sieci mamy dostęp do części odtworzonej „galaktyki Gutenberga” (e-book) i przekazów multimedialnych – radia; *video on demand*; cyfrowych fotoalbumów, wystaw, przekazów na żywo, itp. Jak zauważa Urszula Czartoryska w *Rola artysty w tworzeniu i percepcji rzeczywistości audiowizualnej*, również „sieć” staje się przyrodą, „systemem ekologicznym”.

Wspierani przez autorytety, np. Buckminstera Fullera, ideolodzy ruchu *expanded cinema*, jak Gene Youngblood, głosili, że sieć intermedialna staje się samą Naturą, że energia ma naturę fizyczną i wizualną, ale i interpersonalną, że inspiracja psychologiczna mediów jest druzgocząca, czy jak chcą inni, uskrzydlająca, podobnie jak przeżycie mistyczne.<sup>43</sup>

Przestrzeń „intermedialna” staje się powoli sztuką (wirtualną), którą tworzą zarówno nadawcy (artyści) jak i odbiorcy za pośrednictwem komputera.

Dzieło takie nie ma więc charakteru przedmiotowego. Jest ono w istocie złożonym procesem komunikacji, w której uczestniczą w różny sposób i w różnym wymiarze zarówno artysta, jak i odbiorca,

<sup>43</sup> Urszula CZARTORYSKA, Rola artysty w tworzeniu i percepcji rzeczywistości audiowizualnej, [w:] Maryla HOPFINGER (red.), *Od fotografii do wirtualnej rzeczywistości*, IBL PAN, Łódź 1997, s. 30.

bądź odbiorcy.<sup>44</sup>

Każde dzieło tworzy pewien rodzaj kontaktu, a tym samym jest postrzegane zmysłowo, co:

...egzemplifikuje odpowiednio:

- tożsamość miejsca, jego indywidualność – w detalach architektonicznych, różnorodności form zieleni, ogródkach bylinowych pod oknami mieszkań, ornamentyce, znakach piktograficznych;

- ideę spółdzielczości - w przestrzeni dziedzińców kolonii; (...)

Sprzyja on również procesowi „oswajania” przestrzeni, przeradzania się przestrzeni publicznej w społeczną, jak również warunkuje komfort estetyki wizualnej w niewielkiej przestrzeni, której zadaniem jest zastąpienie mieszkańcom krajobrazu naturalnego.<sup>45</sup>

Użytkownicy wirtualnej przestrzeni cyfrowej domagają się odpowiedniego ukształtowania owego *wirtualnego krajobrazu*, dlatego realniejsza staje się wizja poruszania się w jej trójwymiarowej wersji.<sup>46</sup> Stanie się wtedy kolejną sztuką, która naśladuje przyrodę w sensie Paula Klee. „Sztuka nie jest zatem według Klee naśladowaniem przyrody w sensie faktycznej, widzialnej

przyrody: «Sztuka nie przedstawia tego, co widzialne, lecz czyni widzialnym»<sup>47</sup>, urzeczywistnionym cyfrowo miejscem spotkań, czyli *wirtualnym krajobrazem cyfrowym*.

### Krajobraz wirtualny „Made In PC”

...odróżniającą środowisko realne (naturę, społeczeństwo, kulturę tradycyjną) od środowiska wirtualnego (symulacji multimedialnych: budowania cybernetycznego otoczenia, w którym „można się przechadzać”, „inteligentnego środowiska”, cybernetycznego społeczeństwa informantów itp.).<sup>48</sup> [podkreślenie – P.S.]

(Ewa Rewers, *Gry i zabawy z milieu*.)

Stworzony komputerowo *krajobraz wirtualny* to kolejny poziom usztucznienia, jako konsekwencja szeregu sztuczności, opisywanego przez Welscha w pracy *Sztuczne raje?*<sup>49</sup>, oraz „systemu ekologicznego” opisywanego przez Böhme<sup>50</sup>. Taki krajobraz nie jest już opozycją do przyrody naturalnej, lecz do realnej, fizycznej. Dlatego można nazwać go *hiperkrajobrazem*, przez analogię do relacji *realności* i *hiperrzeczywistości* z prac

<sup>47</sup> BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, s. 174. [\* Pierwsze zdanie z tekstu Klee zamieszczonego w dziele zbiorowym *Schöpferische Konfession*, w: *Katalog, Paul Klee. Wachstum regt sich. Klees Zwiesprache mit der Natur*. Ernst-Gerhard Güse (Hrsg.). Prestel. München 1990, s. 57.]

<sup>48</sup> Ewa REWERS, *Gry i zabawy z milieu*, [w:] FRYDRYCHAK (red.), *Ekspansja obrazów...*, s. 89.

<sup>49</sup> Por. WELSCH, *Sztuczne raje? Rozważania...*

<sup>50</sup> Por. BÖHME, *Filozofia i estetyka przyrody...*, ss. 55-65.

<sup>44</sup> KLUSZCZYŃSKI, *Net art*, s. 149.

<sup>45</sup> KALITKO, *Architektura...*, s. 62, 63.

<sup>46</sup> Jak to przedstawia np. film *W sieci*, reż. Barry Levinson (1994).

Baudrillarda, bo nie jest on ani prawdziwy, ani fałszywy. Obecnie, *wirtualna rzeczywistość* stanowi opozycję w „równaniu” zasady rzeczywistości, a nie „zasłonę prawdy”<sup>51</sup>. To znaczy, że nie jest to sytuacja jak w *matrix’ie*, lecz raczej jak to opisywał Dilthey.<sup>52</sup> *Wirtualny krajobraz* można nazwać, na podobieństwo „akultury” Baudrillarda, „akrajobrazem”, bo pod tym pojęciem kryją się wszystkie typy krajobrazu znanego z realnego świata.<sup>53</sup> Jest „aprzestrzenia”, gdyż znajdziemy w niej zarówno przestrzeń *wertykalną*, jak i *horyzontalną*. Dzięki grafice komputerowej możemy stworzyć *wirtualną rzeczywistość*, w której elementy znane z rzeczywistości pojawiają się jako statyczne lub dynamiczne trójwymiarowe obrazy – jako *symulacje przyrody naturalnej* lub „*sztucznej natury*” (elementów ludzkiej działalności), a wszystko z zaprogramowaną precyzją i pozbawione zbędnych elementów.<sup>54</sup>

...*wirtualna* przestrzeń,  
powoduje istotne zmiany  
użytkowania rzeczywistej  
przestrzeni. Staje się ona  
indywidualizowana, *elementy*  
*opresji i aranżacji* zostają  
złagodzone poprzez

<sup>51</sup> Jak „mapa cesarstwa”, czy „zdjęcie przed posiłkiem” z prac Jeana Baudrillarda.

<sup>52</sup> Wilhelm DILTHEY, *Wyobrażenia poetycka i obłęd*, [w:] tenże, *Dzieła estetyczne*, tłum. Krystyna Krzemianowa, BKF, Warszawa 1982.

<sup>53</sup> Por. Jean BAUDRILLARD, *Rozmowy przed końcem*, rozmawia Philippe PETIT, tłum. Renata Lis, Sic!, Warszawa 2001, s. 24; oraz Krystyna WILKOSZEWSKA, *Wariacje na postmodernizm*, Universitas, Kraków 2000, s. 75.

<sup>54</sup> Por. Krzysztof JURECKI, *Współczesne funkcje fotografii*, [w:] FRYDRYCZAK (red.), *Ekspansja obrazów....*

zróżnicowane i indywidualne jej użycie.<sup>55</sup> [*podkreślenie – P.S.*]

Naśladowane elementy przyrody będą posiadać podobne cechy funkcjonalne (jak naturalne), których zbiór zależny będzie od twórców oprogramowania. Użytkownik natomiast wykorzysta je w sposób dowolny, lecz systemowo ograniczony.<sup>56</sup> Ograniczeniem może być skończona ilość elementów w „bazie danych”, z których w dwu- lub trójwymiarowej przestrzeni (często animowanej) tworzymy własny projekt. Jest to jak stworzenie ogrodu, do którego następnie „wchodzimy” przy pomocy urządzeń peryferyjnych niczym przez bramę. Wiele programów, jak na przykład CAD, umożliwia kreowanie własnych komponentów *wirtualnego krajobrazu*. Jednak zazwyczaj użytkownik tworzy lub uporządkowuje przestrzeń za pomocą gotowych elementów. Możemy porównać prace w *wirtualnej przestrzeni* do tworzenia ogrodów w *realnym świecie*. Programista-artysta<sup>57</sup>, jak i „ogrodnik-artysta”, wykorzystuje dostępne elementy modyfikując je w zależności od funkcji, jaką ma spełniać przestrzeń. Ogródnik stosuje do tego fragmenty

<sup>55</sup> KALITKO, *Architektura....*, s. 84.

<sup>56</sup> Porównaj rozważania odnośnie oryginalności i oryginału a reprodukowanych elementów rzeźby Rodina w pracy Rosalindy E. KRAUSS, *Oryginalność awangardy*, [w:] NYCZ (red.), *Postmodernizm....*

<sup>57</sup> Termin użyty jako parafraza pojęcia używanego przez Stanisława Czerniaka w pracy *Gernota Böhme’go antropologizacja estetyki*, s. XIV.

„przyrody naturalnej” i „sztucznej”. Komponuje i wykorzystuje wszystko, co, jak sugeruje Böhme, wywołuje określoną *atmosferę*, przez zestrojenie (nastroyenie<sup>58</sup>) z otoczeniem. Programista-projektant działa podobnie, jednak różnicą jest cecha elementów, gdyż mamy do czynienia z kopiami, lecz nie z naśladowaniem rzeczywistości.

Ale również niezależnie od tego teza o naśladowaniu od wczesnej nowożytności spotykała się ze sprzeciwem. Blumenberg wskazał na bardzo piękne miejsce w dziele *De mente* Mikołaja z Kuzy. *Idiota*, tj. zapewne samodzielny rzemieślnik tak broni się przed tezą o naśladowaniu: „*Coclear extra mentis nostrae ideam non habet exemplar*” — „chochla nie posiada żadnego wzoru poza wyobrażeniem w naszym umyśle”, a następnie stwierdza: „*Non enim in hoc imitor figuram cuiuscunque rei naturalis*” – „nie naśladowuję w niej postaci żadnej rzeczy naturalnej”<sup>59</sup>.

Można raczej powiedzieć, że są to „kopie bez oryginału”, co zbliża je do baudrillardowskiego pojęcia *symulaków*, lecz one nie są „bardziej prawdziwe” od rzeczywistości. *Wirtualny krajobraz cyfrowy*

<sup>58</sup> Terminem tym lub podobnym mówiąc o „nastroju” i relacji do widoku posługuje się Böhme w wielu miejscach swej pracy **Filozofia i estetyka przyrody...**, a pojęcia „zestrojenia” używa Stanisław Czerniak w pracy *Gernota Böhmeo antropologizacja estetyki*, s. XIV, XVI.

<sup>59</sup> BÖHME, **Filozofia i estetyka przyrody...**, s. 173.

posiada jeszcze jedną cechę podobną do *hiperrzeczywistości*. Jest „urzeczywistnioną utopią”, lecz taką, z której można się wycofać, chroniąc tym samym człowieka przed *nadwyżką przyjemności*.<sup>60</sup> Pozwala w bezpiecznym otoczeniu „doznać” tego, co jest treścią symulacji.

*W naturze obrazu cyfrowego leży stwarzanie za pomocą komputera więcej niż realności*, przy czym to więcej ma wygląd realny. *Istotą* (w sensie idealistycznej ontologii niemieckiej) *obrazu cyfrowego jest właśnie to, by dzięki komputerowi nierzeczywistość uczynić realistyczną*. Nie potrzebujemy już ruchomej fotografii, gdyż obraz cyfrowy wyprowadza nas poza nią, transformując odbicie (rzeczywistości) w wytwarzanie obrazu nowej rzeczywistości (...). Reprodukacja i fantazja – dwa zjawiska wzajemnie się wykluczające – godzą się ze sobą w obrazie cyfrowym.<sup>61</sup> [*podkreślenie* – P.S.]

Między człowiekiem i (audio)wizualną symulacją zachodzi interakcja, którą można porównać z *innerwacją*, jest ona jednak odniesiona do „gadżetu-przestrzeni”, czyli rozszerzenia (lub raczej innej) rzeczywistości. Użytkownik robi to samo, co opisywał Böhme w

<sup>60</sup> Por. Slavoj ŽIŽEK, **Przekleństwo Fantazji**, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001, s. 40-60.

<sup>61</sup> Teresa PEKALA, *Media w poszukiwaniu przesłania*, [w:] FRYDRYZYK (red.), **Ekspansja obrazów...**, s. 82.

przypadku „naturalnej” i „sztucznej natury”, lokuje siebie w *wirtualnym* otoczeniu. Jest to rozwinięcie tezy Böhme’go na temat przyrody przez odniesienie do *krajobrazu wirtualnego* jako miejsca interakcji. Cyfrowa przestrzeń wizualna musi posiadać własny kod, dzięki któremu możliwe będzie jej świadome i podświadome czytanie. Sposobu interpretacji dostarcza Welsch, dostrzegając w architekturze Nowego Jorku występowanie wielu języków. Yi-Fu Tuan w książce *Przestrzeń i miejsce* sugeruje, że nowe miejsce jest określane i zróżnicowane przez człowieka. Podobnie sądzą Beata J. Gawryszewska i Anna Piłko w artykule *Mówiąc o ogrodach...*, pisząc o przestrzeni miejskiej.

*To człowiek tworzy i odczytuje znaczenia miejsc. Staje się częścią ogrodowego rytuału, częścią swojej przestrzeni. Patrząc na ogród można wiele powiedzieć o jego właścicielu – patrząc na człowieka można domyślić się, jak wygląda jego przestrzeń. Przestrzeń oswojona – należąca do kogoś, taka, z którą człowiek jest związany duchem – historią – wspomnieniami i emocjami, staje się ogrodem.*<sup>62</sup>

Wymienione tezy ukazują zmianę rozumienia relacji między człowiekiem i otoczeniem. Od przyrody, w której panuje „pustka”<sup>63</sup>,

<sup>62</sup> GAWRYSZEWSKA, PIŁKO, *Mówiąc o ogrodach...*, s. 59.

<sup>63</sup> Por. Walter BENJAMIN, *Mała historia fotografii*, [w:] tenże, *Anioł historii*, Poznańska

do architektury miast, w której wpływ zmian na naszą percepcję osiągnął apogeum w odczuciu przestrzeni, co Tuan ujął tak:

Budowane otoczenie, podobnie jak język, ma moc określania i pogłębiania wrażliwości. Może zaostrzać i rozszerzać świadomość. Bez architektury odczucie przestrzeni musiałoby pozostać mgliste i rozproszone.<sup>64</sup>

Na tak przygotowanym polu percepcji można było rozpocząć adaptowanie *wirtualnego krajobrazu*, co Krzysztof Kalitko przedstawił w *Architekturze wirtualnej kolonizacji* w sposób następujący:

Architektura, zatem, umożliwia zamieszkiwanie cyberprzestrzeni, stwarzając warunki postulowanej kolonizacji. Bez zdefiniowania jej w kategoriach architektonicznych i urbanistycznych, zamieszkiwanie wirtualności miałoby wymiar wyłącznie metaforyczny. Tymczasem zdefiniowanie i ograniczenie miejsca, poprzez graficzną jego reprezentację, umożliwiło powstanie wirtualnych wspólnot w wirtualnych miastach. Jednym z ciekawszych jest *Cyberion City*.<sup>65</sup>

biblioteka niemiecka, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1996, gdzie jest mowa o zdjęciach Atget (s. 115-118).

<sup>64</sup> TUAN, *Przestrzeń i miejsce*, s. 139.

<sup>65</sup> KALITKO, *Architektura...*, s. 79. Por. również

Krajobraz stworzony w cyberprzestrzeni jest „uproszczony” i pozbawiony zbędnych elementów. To „nadmiar przestrzeni”, na który zwrócił uwagę Baudrillard w książce *Ameryka*. Początkowo brak rywalizacji i prymitywna technologia sprawiały, że tło gier komputerowych (dwuwymiarowe i statyczne) było raczej przedstawieniem symbolicznym. Zarządzanie zasobami komputera odbywało się przez komendy DOS-a<sup>66</sup> i język typu Pascal lub Basic, co utrudniało komunikację z urządzeniem. Dziś skomplikowany język komunikacji z komputerem zastąpiono przedstawieniami graficznymi,<sup>67</sup> a przeciętny użytkownik nie jest już świadom zachodzących procesów, niczym człowiek w *hiperrzeczywistości*.

Cyberpunkowy język opisujący *wirtualną rzeczywistość* w jej początkowym stadium rozwoju, pełen odniesień do praktyk społecznie nieakceptowanych,

<http://www.cybergeography.org/-atlas/topology.html>, na której to stronie można obejrzeć wiele ciekawych graficznych przedstawień wirtualnych przestrzeni powstałych w sieci i prześledzić ich rozwój.

<sup>66</sup> Disc Operating System (DOS – System Operacyjny Dysków) stosowany w komputerach i wczesnych mikrokomputerach klasy PC, IBM.

<sup>67</sup> Visual Basic, Visual C++, Java Script, rozumiane są przez małą liczbę ludzi w porównaniu z liczbą użytkowników. Dlatego większość programów stosuje ikony, za którymi kryją się polecenia, czyli API (Application Programming Interface). Można stosować skróty klawiszowe, ale przeciętny użytkownik preferuje różnego rodzaju manipulatory *touch pad* lub mysz do poruszania się po GUI (Graphics Device Interface). Por. Janusz KARMAŃSKI, **Praktyczny kurs programowania w Windows 95**, Helion, Gliwice 1997, rozdział *Architektura systemu Windows 95*.

oraz hermetyczny i nieinspirujący język informatyczny, używany przez programistów komputerowych, ulega atrofii. W dojrzałej fazie budującymi dyskurs wirtualności są naukowcy, architekci, artyści i filozofowie.<sup>68</sup>

Świadomość posiadają programiści – w przypadku cyfrowego świata, i specjaliści – w *hiperrzeczywistości* (świecie mediów). Mamy do czynienia z ogromem cyberprzestrzeni (oprogramowaniem, gramami, internetem), więc język komunikacji jest uproszczony, zrozumiały dla jak największej liczby użytkowników na całym świecie, stąd pojawienie się ikonografii (symbolicznych obrazków w GUI<sup>69</sup>) dla uniwersalnego sposobu porozumiewania między użytkownikiem i komputerem.<sup>70</sup> Graficzne przedstawienie typu plików, albo „rodziny” (firmy) programów lub ich rodzajów.

W wizualnym otoczeniu cyberprzestrzeni ludzie również muszą posiadać graficzne przedstawienie siebie, jest ono jednak bliższe nie-przebywaniu. Jest to przebywanie/nie-przebywanie (jak u Baumana w *Razem osobno*), czyli przebywanie wirtualne, które reprezentowane jest przez *awatara*,

<sup>68</sup> KALITKO, *Architektura...*, s. 78.

<sup>69</sup> Por. przypis 67.

<sup>70</sup> Por. Andrzej GWÓDŹ, *Labirynty estetyczne filmu między mediami*, [w:] Krystyna WILKOSZEWSKA (red.), **Piękno w sieci**, Universitas, Kraków 1999.

co przedstawił Krzysztof Kalitko następująco:

Cyberprzestrzeń Gibsona przypomina graficzny obraz danych i w swej estetyce zbliża się do, nie pozbawionej aspektu artystycznego, abstrakcyjnej formy wizualizacji. Użytkownicy, czy mieszkańcy, nie są w owej przestrzeni reprezentowani, co oczywiście nie oznacza, że nie są obecni. Wizja przyszłości Stephensona wydaje się znacznie bardziej prozaiczna. Jego wirtualny krajobraz, *Metaverse*, jest w pełni zamieszkały przez graficzne reprezentacje użytkowników – *awatary* (...). I tak oto utopia kolonizacji nowego, wirtualnego kontynentu w książce Stephensona przeradza się w dystopię naszych ograniczeń i wyobrażeń w kreowaniu nowego świata.<sup>71</sup> [podkreślenie – P. S.]

*Avatar*<sup>72</sup> jest przedstawieniem człowieka, które współtworzy całość z *wirtualnym krajobrazem gry*. Człowiek posiadający możliwość uczynienia czegokolwiek z *krajobrazem cyfrowym* czyni to samo, co z każdą „przestrzenią życiową”.<sup>73</sup> Personalizuje ją nadając

jej indywidualny charakter jednostki lub grupy. Postrzegana jest ona jako coś realnego, szczególnie jako miejsce spotkań typu MUD<sup>74</sup>. Audiowizualna przestrzeń dostarcza urealnionych doznań, co można uznać za jej główną cechę.

Innym elementem dyskursu wirtualnej rzeczywistości było podkreślanie wartości bezpośredniego doświadczenia versus abstrakcji. (...) Centralną zasadą *wirtualnej rzeczywistości* stała się zatem zdolność bezpośredniego doświadczenia. W przeciwieństwie do innych systemów obliczeniowych, które wymagają abstrakcji symbolicznej, *wirtualna rzeczywistość* pozwala na doświadczenie bezpośrednie, przez co mamy do czynienia z czymś zarówno znajomym, jak i pociągającym (Meredith Blicken, *A description of the virtual reality learning environment*). (...) Zacieranie świadomości obecności medium, sprawianie, iż staje się coraz bardziej przezroczyste, pogłębia iluzję bezpośredniego doświadczenia, bezpośredniego kontaktu, który wszak nie

<sup>71</sup> KALITKO, *Architektura...*, s. 81, 82.

<sup>72</sup> *Awatara* można nazwać interaktywną wersją ikony kościelnej. Czyniąc to, przejmujemy konsekwencje rozważań, o których pisał Jean Baudrillard, że za ikoną może nic nie być. (Por. Jean BAUDRILLARD, *Precesja symulaków*, [w:] NY CZ (red.), *Postmodernizm...*, s. 180.)

<sup>73</sup> Por. GAWRYSZEWSKA, PIŁKO, *Mówiąc o ogrodach...*, oraz: Kaja LEHARI, *Nowe media i estetyka środowiska przestrzennego*, i Krista

KODRES, *Architektura i media na przykładzie Estonii*, [w:] FRYDRY CZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**

<sup>74</sup> MUD – multi user dungeon. Specyficzna odmiana gier RPG on-line. Rozgrywana (w większości przypadków) w trybie tekstowym. (**Słowniczek gracza** na: CD-ROM – „CD-Action lipiec 2003”, numer magazynu: 07(88)/2003, autorzy: DRACO & FRIENDS, modyfikacja: UZURPATOR, X:\#bonus\FAQ\faq.rar/faq/slowniczek\_gracza\_v1.2/-slowniczek\_gracza\_v1.2.txt).



zachodzi.<sup>75</sup>

Skoro *wirtualna rzeczywistość* dostarcza realnych (nie fizycznych – wirtualnych) doznań argumentowanych bezpośrednio (tj. mniejszą różnicą między metaforyczną i rzeczywistą przestrzenią wirtualności), która przejawia się poprzez cechy interakcji i symulacji w czasie rzeczywistym, to *wirtualny krajobraz* możemy traktować podobnie jak Böhme traktował przyrodę sztuczną.

Cyberprzestrzeń może zatem jawić się jako analogia środowiska naturalnego – równie przygnębiająca i ogłupiająca sfera rządzona siłami kapitału zakodowanego w sześcianach, piramidach i „spiralach systemów wojskowych” (W. Gibson, *Neuromancer*, 1984, s. 52), bądź w skomplikowanych strukturach danych zgromadzonych na „neonowych liniach cyberprzestrzeni”. (W. Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, 1989, s. 247.)<sup>76</sup>

Sztuczna przestrzeń łączy się z naturalną tworząc całość. Na razie to sytuacja, jaką mamy w *ogrodzie francuskim* – świat wirtualny i realny mają swoje ściśle określone miejsce. Jednak ostatnie dwie dekady<sup>77</sup>

rozwoju technologii i nauki mogą przynieść zmianę tej relacji. Nastąpi połączenie, jak w *ogrodzie angielskim*, gdzie granica nie jest tak wyraźna.

*Wirtualna rzeczywistość*, zdaniem jej zwolenników jest zarówno nauką, jak i sztuką, co umożliwia usytuowanie jej w zachodniej tradycji artystycznej i rozwoju technik prezentacji lub symulowania „rzeczywistości”. W ten sposób zostaje ona włączona, poprzez historyczną narrację, w tradycję reprezentacji i sztuki, sięgającej po techniki kształtowania iluzji przestrzeni, perspektywy geometrycznej i malarskiej, barokowych iluzjonistycznych plafonów, aż po techniki współczesne.<sup>78</sup>

Możemy więc opisywać *wirtualną rzeczywistość* jako *hipermalarstwo*, kiedy rozpatrujemy kwestię realności i naśladowania. Może ona być również oceniana jako malowany pejzaż,<sup>79</sup> lecz przez interakcje bliższa jest opisom ogrodów.

Wirtualna rzeczywistość jest obiektywnie obecna, podobnie jak świat fizyczny, komponowana jako dzieło sztuki i tak nieograniczona i

<sup>75</sup> KALITKO, *Architektura...*, s. 76, 77, 85.

<sup>76</sup> Agnieszka MYSZALA, *Cyberprzestrzeń (wprowadzenie)*, na stronie [http://www.magazynsztuki.home.pl/post\\_modern/-2.htm](http://www.magazynsztuki.home.pl/post_modern/-2.htm)

<sup>77</sup> Od wynalezienia urządzeń i oprogramowania wirtualnej rzeczywistości cyfrowej przez Jarona

Laniera. Por. Glenn RIFKIN, Jaron Lanier o przyszłości Rzeczywistości Wirtualnej. Wizjoner czy szaleniec?, (tłum. Tomasz NIDECKI tonid@idg.com.pl) na <http://www.cyber.com.pl/archiwum/6/5.shtml>.

<sup>78</sup> KALITKO, *Architektura...*, s. 74.

<sup>79</sup> Por. KRAUSS, *Oryginalność awangardy*, s. 413-414.

nieszkodliwa jak sen. W nadchodzącym stuleciu, kiedy wirtualna rzeczywistość stanie się szeroko dostępna, nie będzie postrzegana jako medium, używane w obszarze fizycznej rzeczywistości, ale raczej jako dodatkowa rzeczywistość. Wirtualna rzeczywistość otwiera nowy kontynent pojęć i możliwości.<sup>80</sup>

Jest to nowy sposób urzeczywistnienia swoich myśli, których analizą zajmowali się filozofowie już od czasów antycznych. Rozważania Platona nad realnością świata i możliwością jego estetycznego oceniania, doprowadziły do powstania koncepcji *idei* i *naśladowania*. Porównując stany świadomości człowieka, Dilthey ukazał ich podobieństwa i różnice, podkreślając twórczy potencjał swobodnego kreowania przestrzeni. Slavoj Žižek przestrzegał przed zbyt realistycznymi marzeniami, gdyż zatrze to różnice między nimi a rzeczywistością. Niejasna granica uczyni z *wirtualnego krajobrazu* miejsce, w którym osiągniemy „doskonałe zanurzenie”. Następne pokolenie może zapomnieć, że żyje w „nie-rzeczywistym” świecie i nie będzie go określać jako rozszerzenie rzeczywistości, lecz jako samodzielną przestrzeń życia. *Krajobraz cyfrowy* stanie się „systemem ekologicznym” zaspokajającym wszystkie potrzeby. Zarówno podstawowe, jak i wyższe. Może to doprowadzić do sytuacji,

<sup>80</sup> H. RHEINGOLD, *Virtual reality*, Mandarin, London 1991, s. 154, cyt. za: KALITKO, *Architektura...*, s. 69.

którą obrazuje trylogia *The Matrix*. Jest to konsekwencja połączenia dwóch tez (poglądów) na temat świata, w jakim żyjemy – *wirtualności* i *hiperrzeczywistości*. Krajobraz w *matrix'ie* jest wirtualny, lecz postrzegany jako realny, podobnie jest z przestrzenią miejską, którą nazywamy za Böhmem „naturą”, choć jest sztuczna.

Matrycę często nazywa się „neonowym krajobrazem miasta” (...) czy „wielkim neonowym miastem” (...). „Mieszkać tu, to po prostu żyć. Nie ma różnicy” (...). Oba światy wydają się tożsame, gdyż i tu i tam ludzie są kontrolowani.<sup>81</sup>

Zarówno Baudrillard jak i Tuan są zgodni, że przestrzeń, w której żyjemy, wywiera na nas wpływ i kondycjonuje<sup>82</sup> nasze zachowania. Zarazem to ludzie kreują przestrzeń, którą umysł czyni realną. Czyni realnym nasze „życie [które] przedstawia się jako równoczesna płatanina dźwięków, barw i rytmów duchowych, którą z dnia powszedniego i w całym brutalnym realizmie wiernie przyjmuje sztuka dadaistyczna (...)”<sup>83</sup>, a jak powiedział Morfeusz, „Jeśli mówisz o tym, co możesz poczuć, powąchać, spróbować, zobaczyć, to mówisz o elektrycznych impulsach interpre-

<sup>81</sup> MYSZALA, *Cyberprzestrzeń (wprowadzenie)*.

<sup>82</sup> Por. BAUDRILLARD, *Porządek symulaków*, s. 70.

<sup>83</sup> Piotr SITARSKI, *Rzeczywistość wirtualna czyli niespełnione marzenia o sztuce totalnej*, *Magazyn Sztuki*, nr 13/14 1997, s. 175.

towanych przez mózg.”<sup>84</sup> Skoro *wirtualny krajobraz* może dostarczać rzeczywistych wrażeń, jest w pewien sposób realny. Ewentualnie jak w *ogrodzie angielskim* – nie jesteśmy w stanie stwierdzić, gdzie kończy się jeden, a zaczyna drugi świat. Na pewno nie uczyni tego przeciętny obserwator, który nie dostrzeże ludzkiej ingerencji w głębokim rowie lub uskoku tarasowym na stoku.<sup>85</sup>

Zasadniczym wnioskiem z pracy nad tym projektem, było doświadczenie cyberprzestrzeni jako miejsca, w których zachodzi multisensoryczna komunikacja i interakcja. Wszelka umowność, metaforyczność przestrzeni i miejsca miała zostać przekroczona.<sup>86</sup>

Doskonała symulacja zamazuje granice między rzeczywistością, a *wirtualnym krajobrazem*, podobnie jak w filmie braci Wachowskich, w którym znajdziemy podobieństwo do teorii Baudrillarda.<sup>87</sup> Przypisuje on podobne cechy pustyni amerykańskiej i Ameryce (którą pojmuje jako pewien model

rozważań), tak jak Ryszard Horowitz – cyfrowemu dziełu.<sup>88</sup>

Jutro samolot przeniesie mnie prosto w drugą skrajność; świetlistą, *powierzchnową*, rasową, estetyczną i dominującą, dziedziczkę Aten, Aleksandrii, Persepolis - wszystkiego naraz; do Nowego Jorku. (...) Skąły, piaski, kryształ, kaktusy są tu wieczne a zarazem ulotne, nierealne, *wyzute z materii*. (...) W przeciwieństwie do zjawisk ulotnych, światło jest tu materialne, rozpylone w powietrzu, przez co nadaje wszystkim barwom charakterystyczny pastelowy odcień, który przywołuje na myśl odcieśnienie, oddzielenie duszy od ciała.<sup>89</sup>  
[podkreślenie – P.S.]

Podobieństwo do opisów Baudrillarda oraz do filmu *The Matrix*, lokuje *wirtualny krajobraz* wśród konsekwencji postmodernistycznych koncepcji.

Matrix jest analogiczny do ideologii w postmodernistycznym sensie; tworzy samą „rzeczywistość”, która nas otacza, *bowiem gdy nadajemy strukturę światu wokół nas, zależymy nie tylko po prostu od praw, lecz także*

<sup>84</sup> *The Matrix*, reżyseria i scenariusz: Andy WACHOWSKY, Larry WACHOWSKY, Warner 1999, scena rozmowy w programie Budowa (lub Konstrukt – ang. *Construct*, około 40-tej minuty filmu).

<sup>85</sup> Por. termin *Aha*, MAJDECKI, *Historia ogrodu*, s. 903.

<sup>86</sup> KALITKO, *Architektura...*, s. 81.

<sup>87</sup> Pierwotne skrypty scenariusza mówią o tym wprost. Można je ściągnąć z wielu stron poświęconych filmowi *The Matrix*, na przykład <http://republika.pl/thematrixworld/html/Matrix/-ciekawostki.htm>.

<sup>88</sup> Ryszard HOROWITZ, *Cyfrowa symulacja obok fotochemicznej (re)produkcji. Rozważania wokół estetyki fotografii*, <http://www.humanista.pl/magisterium/sytuacja-multimedialna.html>.

<sup>89</sup> BAUDRILLARD, *Ameryka*, s. 24, 94.

od języka.<sup>90</sup>

Powyższy fragment może uświadomić, iż postrzeganie *krajobrazu* jest wynikiem swoistego „sprzężenia zwrotnego”. Rozpoczynając od tez Tuana (wspartych myślą Sapira i Whorfa), uświadamiamy sobie, że nasz język, którym posługujemy się do opisu świata, jest zależny od rodzaju przestrzeni życiowej. Następnie przy pomocy języka (nawet obrazkowego) zmieniamy swój sposób postrzegania przez naukę, sztukę i technikę. Te zmiany są wynikiem działalności człowieka i przyjmują formę fizyczną, ale również mentalną (umysłową – „oswajanie” miejsca, tworzenie teosfery, wirtualizacja codzienności). Urzeczywistniając pragnienia, człowiek przekształca otoczenie w sztuczny twór, który jednak staje się czymś naturalnym.<sup>91</sup> Przekształcany obraz świata jest podstawą do oceny „(a)rzeczywistości”, pojmowanej jako środowisko życia (*Lebenswelt*), które staje się „prawdziwsze od rzeczywistości” – *hiperrzeczywiste* (Baudrillard). Jednak *mass media* nie zaspakajają już naszej potrzeby doznań, dlatego w ich miejsce wkraczają *multimedia*, które dostarczają bardziej bezpośrednich wrażeń. Zmieniona przestrzeń uwalnia się od fizycznych ograniczeń w cyfrowym świecie komputerów i

pozwała urzeczywistnić każdą fantazję, nieistniejącą przestrzeń, wyposażyć nas w zdolności, które są niedostępne w IRL<sup>92</sup>. Media (lub *mass media*) pozwalały rozszerzyć zdolności człowieka o „omniobecność” (*omnipresence*)<sup>93</sup>, nazywaną również „teleobecnością”<sup>94</sup> w „telerzeczywistości”<sup>95</sup>, którą można nazwać *wirtualnym krajobrazem międzymedialnym*. Multimedia rozszerzyły możliwości człowieka o zdolność interakcji z urzeczywistnionym w komputerze *wirtualnym krajobrazem*, która umożliwia „wszechwpływanie” na otoczenie. Przedstawienie takiej sytuacji, połączenia możliwości, jakie daje zdolność przekształcania otoczenia (np. ogród, miasta) i wizualizacji fikcji (postrzegania innych miejsc – niekoniecznie realnych) uosabia wiele dzisiejszych gier typu RTS<sup>96</sup>. Udostępniają one człowiekowi spojrzenie z pozycji boga (jak kiedyś królom, a dziś aeronautom), a, jak pisał Tuan, taki widok jest atrakcyjny i łatwiejszy w interpretacji.

<sup>92</sup> IRL (*In Real Life*) jak określają to często zwolennicy cyberprzestrzeni – zarówno czatu jak i gier komputerowych.

<sup>93</sup> Por. ORLAN, Bolesne piękno transformacji (tekst wygłaszany przez artystkę podczas pokazu filmów video dokumentujących jej kolejne „operacje-dzieła”), s. 26.

<sup>94</sup> Por. KLUSZCZYŃSKI, Sztuka mediów....

<sup>95</sup> Por. Alicja KUCZYŃSKA, Przemoc i wartości estetyczne. Anatomie obrazu ruchomego, [w:] FRYDRYCZAK (red.), *Ekspansja obrazów....*

<sup>96</sup> RTS – Real Time Strategy, strategia w czasie rzeczywistym. Odmiana gry strategicznej (choć niektórzy strategii twierdzą, że to są tylko ambitne zręcznościówki), w której akcja toczy się bez podziału na tury, czyli - w czasie rzeczywistym. Np. Red Alert, Warcraft 2, Earth 2140 itd. (*Słowniczek gracza* na: CD-ROM – „CD-Action lipiec 2003”)

<sup>90</sup> Dino FELLUGA, Matrix: Postmodernistyczny paradygmat czy poza? Część I, [w:] YEFFETH (red.), *Wybierz czerwoną pigułkę....*, s. 88.

<sup>91</sup> Porównaj przytoczone tu tezy Gernota BÖHME (sztuczna natura, system ekologiczny), Wolfganga Welscha (gradacja sztuczności) i Jana Kurowickiego (codzienność jako nic).

Chętniej przyjmujemy *pozycję Boga* patrzącego z góry na ziemię niż *pozycję* innego śmiertelnika, żyjącego na tym samym co my poziomie. Co więcej, rozumienie otoczenia jest łatwiejsze przy zmianie perspektywy o ponad 90° w stosunku do horyzontu niż przy odmianie tylko o 40° do 50°.<sup>97</sup>  
[*podkreślenie* – P.S.]

Rozumiemy więcej w rozszerzonej *wirtualnie* przestrzeni, bo język, którym ją opisujemy, jest graficzny, a tym samym nie wymaga dodatkowo refleksji nad nią. Pozwala to chłonąć doznania poddając się „atmosferze” miejsca, którego wygląd jest zależny od naszej woli i umiejętności posługiwania się urządzeniem multimedialnym.

---

<sup>97</sup> TUAN, *Przestrzeń i miejsce*, s. 43.

## BIBLIOGRAFIA:

- BAUDRILLARD, Jean, **Ameryka**, Sic!, Warszawa 2001.
- BAUDRILLARD, Jean, **Porządek symulaków**, przeł. Barbara Kita, [w:] Andrzej GWÓŹDŹ (red.), **Widzieć, Myśleć, Być. Technologie mediów**, Universitas, Kraków 2001.
- BAUDRILLARD, Jean, **Precesja symulaków**, [w:] Ryszard NYCZ (red.), **Postmodernizm. Antologia przekładów**, Baran i Suszczyński, Kraków 1997.
- BAUDRILLARD, Jean, **Rozmowy przed końcem**, rozmawia Philippe PETIT, tłum. Renata Lis, Sic!, Warszawa 2001.
- BAUDRILLARD, Jean, **Świat wideo i podmiot fraktalny**, [w:] Andrzej GWÓŹDŹ (red.), **Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych**, Kraków 1994.
- BAUMAN, Zygmunt, **Etyka ponowoczesności**, PWN, Warszawa 1996.
- BAUMAN, Zygmunt, **Razem czy osobno**, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2003.
- BENJAMIN, Walter, **Mała historia fotografii**, [w:] tenże, **Anioł historii**, Poznańska biblioteka niemiecka, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1996.
- BOLZ, Norbert, **Rozstanie z galaktyką Gutenberga**, [w:] NYCZ (red.), **Postmodernizm...**
- BÖHME, Gernot, **Filozofia i estetyka przyrody w dobie kryzysu środowiska naturalnego**, *Terminus 28*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002.
- BRZozowska, Blanka, **Razem / osobno?** Zygmunt Bauman – Razem, osobno, *Kultura Współczesna*, 3 (37) 2003.
- CHOJNACKI, MAREK, **Telewizja – cztery najistotniejsze spostrzeżenia**, [w:] Beata FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów. Sztuka i media w świecie współczesnym**, Wydawnictwo WSP TK, Zielona Góra 2000.
- CZARTORYSKA, Urszula, **Rola artysty w tworzeniu i percepcji rzeczywistości audiowizualnej**, [w:] Maryla HOPFINGER (red.), **Od fotografii do wirtualnej rzeczywistości**, IBL PAN, Łódź 1997.
- DILTHEY, Wilhelm, **Wyobrażenia poetycka i obłęd**, [w:] tenże, **Dzieła estetyczne**, tłum. Krystyna Krzemianowa, BKF, Warszawa 1982.
- FELLUGA, Dino, **Matrix: Postmodernistyczny paradygmat czy poza? Część I**, [w:] Glenn YEFFETH (red.), **Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix**, Helion, Gliwice 2003.
- FORRESTA, Don, MERGIER, Alain, SEREXHE, Bernhard, **Ewolucja interfejsu. Między sztuką a technologią**, *Magazyn Sztuki*, nr 13-14/1997.
- GAWRYSZEWSKA, Beata J., PIŁKO, Anna, **Mówiąc o ogrodach... Założenia programu rewitalizacji przestrzeni społecznej na przykładzie osiedla WSM Żoliborz Centralny w Warszawie**, *Kultura Współczesna*, NR 3 (37) 2003, Warszawa 2003.
- GOŁASZEWSKA, Maria, **Filozoficzny spór o multimedia. Szkic z pogranicza antropologii filozoficznej i estetyki**, [w:] FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**
- GWÓŹDŹ, Andrzej, **Labirynty estetyczne filmu między mediami**, [w:] Krystyna WILKOSZEWSKA (red.), **Piękno w sieci**, Universitas, Kraków 1999.

- HOROWITZ, Ryszard, **Cyfrowa symulacja obok fotochemicznej (re)produkcji. Rozważania wokół estetyki fotografii**, <http://www.humanista.pl/magisterium/sytuacja-multimedialna.html>.
- JURECKI, Krzysztof, Współczesne funkcje fotografii, [w:] FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**
- KALITKO, Krzysztof, Architektura wirtualnej kolonizacji, *Kultura Współczesna*, NR 3 (37) 2003, Warszawa 2003.
- KARMAŃSKI, Janusz, **Praktyczny kurs programowania w Windows 95**, Helion, Gliwice 1997.
- KLUSZCZYŃSKI, Ryszard W., Net art, *Magazyn Sztuki*, nr 13/14 1997.
- KLUSZCZYŃSKI, Ryszard W., Sztuka mediów i sztuka multimedialnych albo o złudnych analogiach, [w:] FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**
- KODRES, Krista, Architektura i media na przykładzie Estonii, [w:] FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**
- KRAUSS, Rosalind E., Oryginalność awangardy, [w:] NYCZ (red.), **Postmodernizm...**
- KUCZYŃSKA, Alicja, Przemoc i wartości estetyczne. Anatomie obrazu ruchomego, [w:] FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**
- KUROWICKI, Jan, **Piękno jako wyraz dystansu**, Scholar, Warszawa 2000.
- LEHARI, Kaja, Nowe media i estetyka środowiska przestrzennego, [w:] FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**
- LÉVY, Pierre, Drugi potop, *Magazyn Sztuki*, nr 13-14/1997.
- LLOYD, Peter B., Spięcia w Matriksie... I jak go naprawiać, [w:] YEFFETH (red.), **Wybierz czerwoną pigułkę...**
- MAJDECKI, Longin, **Historia ogrodu**, PWN, Warszawa 1978.
- MANOVICH, Leu, Ku archeologii ekranu komputerowego, przeł. Artur Piskorz, [w:] GWÓŹDŹ (red.), **Widzieć, Myśleć, Być...**
- MYSZALA, Agnieszka, **Cyberprzestrzeń (wprowadzenie)**, [http://www.magazynsztuki.home.pl/post\\_modern/2.htm](http://www.magazynsztuki.home.pl/post_modern/2.htm).
- ORLAN, *Bolesne piękno transformacji*, *Magazyn Sztuki*, nr 1/1996.
- PEKALA, Teresa, Media w poszukiwaniu przesłania, [w:] FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**
- REWERS, Ewa, Gry i zabawy z *milieu*, [w:] FRYDRYCZAK (red.), **Ekspansja obrazów...**
- RIFKIN, Glenn, Jaron Lanier o przyszłości Rzeczywistości Wirtualnej. Wizjoner czy szalencie?, tłum. Tomasz NIDECKI, <http://www.cyber.com.pl/archiwum/6/5.shtml>.
- SITARSKI, Piotr, Rzeczywistość wirtualna czyli niespełnione marzenia o sztuce totalnej, *Magazyn Sztuki*, nr 13/14 1997.
- **Słownik wyrazów obcych**, red. naukowy doc. dr Jan TOKARSKI, kier. red. Hipolit SZKIŁADŹ, PWN, Warszawa 1971.
- **Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych**, Władysław KOPALIŃSKI (red.), Wiedza Powszechna, Warszawa 1988.
- TUAN, Yi-Fi, **Przestrzeń i miejsce**, *Biblioteka Myśli Współczesnej*, PIW, Warszawa 1987.

- WEBER, Samuel, *Telewizja: odbiornik i ekran*, przeł. Edyta Stawowczyk, [w:] GWÓZDŹ (red.), **Widzieć, Myśleć, Być...**
- WELSCH, Wolfgang, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, [w:] Anna ZEIDLER-JANISZEWSKA (red.), **Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury**, wyd. Fundacja Humaniora, Poznań 1998.
- WILKOSZEWSKA, Krystyna, **Wariacje na postmodernizm**, Universitas, Kraków 2000.
- ZEIDLER-JANISZEWSKA, Anna, **Filozofia i strategie edukacyjne. Uwagi na marginesie starych i nowych lektur**, *Kultura Współczesna*, 3 (37) 2003.
- ŽIŽEK, Slavoj, **Przekleństwo Fantazji**, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001.