

Adam Regiewicz

Akademia im. Jana Długosza, Częstochowa

O średniowieczności doświadczenia wirtualnego

Zarysowana w wieku XX przez Nikołaja Bierdiajewa czy Umberto Eco kondycja współczesności jako nowego średniowiecza, w ostatnich latach staje się coraz bardziej wyrazista¹. Kultura globalna bowiem wydaje się borykać z podobnymi problemami co średniowieczny uniwersalizm². Europa średniowieczna opierała swój uniwersalizm na jedności religii, kultury, sztuki i języka. Spory narodowe i lokalne odbywały się pod okiem opinii całej Europy. Jednocześnie to właśnie średniowieczne państwa było stać na zwartą obronę przed zewnętrznym agresorem (mongolskim, tureckim) w imię wspólnego doświadczenia wiary i kultury. Wreszcie na bazie kultury uniwersalnej rozwijały się kultury lokalne, zwyczaje regionalne. Jeśli spojrzymy na współczesne procesy przemian Europy, ideologiczne założenia Unii Europejskiej, odnajdziemy wiele punktów zbieżnych z czasami średniowiecza. Łaciński uniwersalizm zastąpiła kultura anglosaska, dominującą pozycję chrześcijaństwa przyćmiła „religia demokracji” i „tolerancji”. Jedność kultury wyznacza dziś kultura popularna i masowa, poddana wymogom rynku i komercjalizacji, czego wyrazem jest swoista supermarketyzacja doświadczenia rzeczywistości. Głównym przejawem współczesnej globalizacji staje się uniwersalizacja systemu gospodarki wolnorynkowej, a likwidacja barier politycznych i prawnych podkreśla bezgraniczne możliwości ekonomicznego charakteru współczesnego życia. Uniwersalny zasięg tego procesu sprawia, że jedynym kryterium ustalonego porządku staje się ekonomia³, która wyznacza nowy typ feudalizmu, czego wyrazem może być zasiedlanie kolejnych pięter w biznesowych

¹ M. Bierdiajew, *Nowe Średniowiecze. Los człowieka we współczesnym świecie*, tłum. M. Reutt, Warszawa 2003; U. Eco, *Nowe Średniowiecze*, tłum. P. Salawa, [w:] *Semiologia życia codziennego*, Warszawa 1998, s. 74-101.

² Z drugiej strony trudno nie zauważyć, jak wiele różni kulturowo uniwersalizm od globalizacji i to nie tylko w aspekcie rozwoju cywilizacyjnego, ale również na płaszczyźnie duchowo-kulturowej. Wszak ten pierwszy był pewnym zbiorem uregulowań systemowych w ramach wiary chrześcijańskiej wyznawanej powszechnie w Europie, globalizacja odwrotnie — to raczej narzucenie pewnej ideologii wolności konsumpcji na istniejące już kultury lokalne. W przeciwieństwie do średniowiecznego uniwersalizmu w świecie zglobalizowanym wspólna tożsamość nie wynika z różnorodności, ale jest na nią nakładana niczym „futrzana czapa”, pod którą mają się skryć często niewygodne tendencje kulturowe. Temat ten podjąłem w artykule *Po-most-(n)owość kultury? Średniowiecze-Ponowoczesność*, [w:] *Flânuer na moście*, P.J. Śliwiński, A. Regiewicz (red.), Oborniki Śląskie 2002, s.101-125.

³ Cz. Porębski, *O globalizacji – brzydkich słówek kilkanaście*, „Znak”, 1998, nr 2, s. 38-47.

drapaczach chmur ze względu na status majątkowy: im większa zamożność, tym wyższe piętro. Tę analogię między średniowiecznym uniwersalizmem a kulturą współczesną rozwija Umberto Eco, pisząc:

„wszystkie problemy zachodniego świata wyłoniły się właśnie w średniowieczu: języki nowożytne, miasta kupieckie, ekonomia kapitalistyczna (ze swymi bankami, czekami, stopami procentowymi) są wynalazkiem średniowiecznym. W tym okresie powstaje nowożytna armia, współczesne pojęcie państwa narodowego, jak również idea ponadnarodowej federacji [...], tarcia pomiędzy bogatymi a biednymi, koncepcja herezji i skrzywienia ideologicznego, a nawet nasze współczesne rozumienie miłości jako destrukcyjnego «nieszczęsnego szczęścia». Można dodać jeszcze konflikt pomiędzy państwem i Kościołem, związki zawodowe (choć w wersji korporacyjnej), czy przekształcenie rynku pracy przez technikę. [...] Wciąż żyjemy pod wpływem średniowiecznej technologii”⁴.

Jawi się zatem kultura średniowieczna jako przyczynek do rozumienia współczesności, także tej zmediatyzowanej, stechnicyzowanej, żeby wspomnieć tylko koncepcje *biblia pauperum*, eklektyzmu i rzemieślnictwa w sztuce, czy możliwości przekładania mentalności alfabetycznej na język obrazowy.

Neomedievalizm staje się nowoczesnym pojęciem, za pomocą którego wprowadza się do teorii kultury refleksję historiograficzną, filozoficzną, komunikacyjną, ekonomiczną czy socjologiczną, o czym przekonuje Grzegorz Lewicki w artykule *Sieciowa teoria Nowego Średniowiecza*⁵. W tym duchu można rozumieć swoistą fascynację tą kulturą, uobecniającą się w różnych śladach przeszłości zostawianych w dziełach literackich, filmowych czy wirtualnych. Wzrost zainteresowania średniowieczem jest także widoczny poprzez inspiracje tym okresem zawarte w literaturze fantasy i kulturze popularnej, czego wyrazem są komiksy, filmy, gry RPG i ich szczególnie sieciowa odmiana, czyli MMORPG oraz gry PSP. Jednak to nie podobieństwa ujęć tematycznych czy sposobów uobecniania się śladów średniowiecza w tekstach nowych mediów będą tematem niniejszej refleksji, ale raczej próba wykazania średniowiecznych źródeł ich funkcjonowania, wspólnej natury obu tych zjawisk, w tym przypadku szczególnie wirtualności. Tak postawiony problem wpisuje się w szersze zjawisko badania nowych mediów w aspekcie ich archeologii, tu zawężonej do zjawisk właściwych średniowieczu.

Na zakończenie wstępnych rozważań chciałbym jeszcze poruszyć kwestię związaną z definiowaniem wirtualności. Dla potrzeb tej pracy pojęcie to będzie zintegrowane z doświadczeniem immersji, co za tym idzie, wirtualność pojmowana będzie nie tyle jako każda obecność w sieci czy rzeczywistości cyfrowej, ale jako zanurzenie się w świecie, który istnieje analogicznie i równoległe do świata rzeczywistego, w głąbię którego można się zanurzyć. Ponadto, wirtualność, sprzężona z koncepcją symulakryczności, będzie tu rozumiana jako rzeczywistość istniejąca niezależnie od użytkownika, który w nią się zanurza; nie potrzebuje ona bowiem człowieka do realizowania projekcji wirtualnej. Inaczej w przypadku iluzoryczności światów fikcyjnych,

⁴ Cyt. za: G. Lewicki, *Sieciowa teoria Nowego Średniowiecza*, tłum. G. Lewicki, „Pressje”, 2010, nr 20, s. 77-96.

⁵ Tamże.

które były dane odbiorcy tekstu pisanego czy filmowego zanurzającemu się w świat kreowanej wyobraźni fabularnej. Ucieczka w tę iluzyjność była bowiem określona ramami uczestniczenia w spektaklu, które wyznaczał sam odbiorca - lekturą czy seansem; w przypadku wirtualności – świat symulakryczny istnieje niejako poza odbiorcą, niezależnie od niego. Co za tym idzie, już od samego początku w pojęcie „rzeczywistości wirtualnej” wpisana jest symulacyjność, rozumiana jako stan, który nie istnieje realnie, ale zachowuje się tak, jakby istniał. Wszak pojęcie to zastąpiło istniejące od lat sześćdziesiątych określenie „projekcji ostatecznej” (*ultimate display*), wskazując na nie-rzeczywisty charakter przedstawianego świata. Jednocześnie warto zauważyć, że wirtualność nie oznacza iluzoryczności, a zarazem nie jest bezpośrednim przeciwieństwem tego, co rzeczywiste. Świat wirtualny jawi się zatem jako świat paralelny wobec rzeczywistości: inny i zarazem prawdziwy. Świat wirtualny i świat rzeczywisty jako światy odrębne jednocześnie zazębiają się, nakładają na siebie lub inaczej – współistnieją ze sobą, a człowiek może poruszać się między tymi światami dzięki odpowiednim narzędziom technologicznym. W podobny sposób koegzystują światy rzeczywisty i nadprzyrodzony w średniowiecznym postrzeganiu świata. Specyfika kultury średniowiecznej polega na tym, że brak tam granic prawdopodobieństwa, bowiem logika jest narzędziem podporządkowanym wierze jak w przypadku filozofii scholastycznych. Świat niewidzialny, zaledwie przezuwalny, dziś nazwalibyśmy go fantastycznym, jest integralną częścią tzw. „rzeczywistości”. Odziedziczona po Platonie, dzięki św. Augustynowi, klasyfikacja świata, ustalająca stosunki między ideą a przedmiotem, przynosi systematyczną wizję świata, budowlę, gdzie każde pojęcie wiodące w kierunku idei ma swoje miejsce⁶. Średniowieczna sztuka, podporządkowana myśleniu teocentrycznemu, rozpatruje rzeczy jedynie w ich związku symbolicznym, w ich stosunku do wieczności, co umożliwia zacieranie się granic między rzeczywistością i fantazją. Jednocześnie średniowiecze o wszystkim myśli niezwykle konkretnie, zatem każde wyobrażenie elementów świata ponad-rzeczywistego jest starannie dopasowywane do kategorii fizycznych: przestrzeni i czasu. Myśl o piekle czy niebie staje się równie konkretna i pewna jak uczucie głodu. Jednocześnie te dwa miejsca: wybranych i potępionych tworzą w naszym rozumieniu świat fantastyki ujęty poprzez niezwykłość magiczną i cudowność⁷. W obu przypadkach mamy do czynienia z mostem łączącym świat rzeczywisty – fizyczny ze światem ponadmysłowym, odpowiadającym strukturze duszy.

Druga kwestia definiowania „rzeczywistości wirtualnej” wiąże się z postrzeganiem jej jako przeżycia psychicznego, które pozwala na wejście w tę rzeczywistość. Jak pisze Piotr Sitarski⁸, kwestie techniczne i fizjologiczne nie są tu istotne, zamiast

⁶ J. Huizinga, *Jesień średniowiecza*, tłum. T. Brzostowski, Warszawa 1992, s. 253.

⁷ Szerzej o różnorodności postrzegania niezwykłości i cudowności w Średniowieczu piszę w artykule *Niezwykłość i cudowność – dwa oblicza średniowiecznej fantastyki*, [w:] *Oblicza fantastyki*, A. Regiewicz (red.), Zabrze 2001, s. 6-12.

⁸ P. Sitarski, *Rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, M. Hopfinger (red.), Warszawa 2005, s. 398.

nich liczy się poczucie teleobecności, to znaczy obecności w środowisku innym niż bezpośrednio otoczenie fizyczne. Wirtualność pozwala oddzielać to, co umysłowe, duchowe od cielesnego i materialnego. Uwalnia myślenie od śladów ciała, konstruując bezcielesną formę obecności – jak głosił jeden z apologetów sztucznej inteligencji Hans Moravec⁹. Co za tym idzie, obraz wirtualny przenosi wizję na płaszczyznę oderwaną od ludzkiego oka w stronę widzenia maszyny, technologii, w którym uczestnicy widzą. Oko poddane różnym interakcjom z urządzeniami technicznymi zostaje powoli eliminowane z procesów widzenia, oddalonych od naturalnych zdolności ludzkiego ciała. To specyficzna wizualna protetyka, „która zderza nas z bezustannie zmiennym sytuowaniem podmiotu i jego (jej) ciała na równi z systematyczną «produkcją» ślepoty, braku pewności (nagiego ludzkiego oka) w ramach widzialności naszego świata”¹⁰.

Można zatem skonstatować, że ciało w doświadczeniu wirtualnym jest zarazem pomocą, jak i przeszkodą w przeżywaniu doznań. Ciało użytkownika wirtualności jest podstawą przeżycia zmysłowego, ale zarazem jego materialność i zmysłowość muszą rozpuścić się w doznaniach wirtualnych. Przypomina to tym samym średniowieczne napięcie między duszą i ciałem. Jak pisze Jacques Le Goff:

„Z jednej strony ciało jest wzgardzone, potępione, upokorzone. W świecie chrześcijańskim droga do zbawienia wiedzie przez pokutę cielesną. U zarania średniowiecza papież Grzegorz Wielki nazywa ciało «wstrętnym ubiorem duszy». (...) Z drugiej strony jest ono gloryfikowane, mianowicie poprzez cierpiące ciało Chrystusa i uświęcone w Kościele, mistycznym ciele Chrystusa”¹¹.

Dość powszechne wówczas demonizowanie wszelkiej cielesności, w którym zawierało się także wezwanie do wstrzemięźliwości seksualnej, praktyk ascetycznych, miało prowadzić do wyzwolenia się z materialności i przyziemności ciała, a co za tym idzie do duchowej komunii z Chrystusem. Objawiała się ona poprzez doświadczenia mistyczne, które miały związek z konkretyzacją wyobrażeń i idei świętości, duchowych zaślubin, gdyż – jak już wspomniano – średniowieczna myśl wyrażana jest cały czas przez obrazy, zaś nieskończoność zostaje ujęta przez wyobrażenia skończone. W tym kontekście pojawia się mistyka, która dąży do bezobrazowego pojęcia idei – Boga. Objawienia mistyczne, wizje zaświatów zaczynają operować wyrażeniami ogólnymi, charakterystycznymi dla przymiotów Boga, tj. światło, rozciągłość, spokój lub Jego przeciwieństwa: ciemność, próżnię, itd. Trudno tu jednak mówić o całkowitym zaniechaniu postaciowego przedstawiania idei. W relacjach mistycznych uniesień średniowiecznych zakonnic Julianny z Norwich, Hildegardy z Bingen czy Matyldy z Helfty¹², Bóg – Chrystus pojawia się jako Oblubieniec – młodzięcza postać

⁹ Podaję za: W. Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, tłum. J. Gilewicz, [w:] *Nowe media w komunikacji...*, s. 461.

¹⁰ M. Grżniń, *Sieć zwana stosunkami międzyludzkimi. Kultura audiowizualna w epoce interfejsów*, tłum. A. Piskorz, [w:] *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak (red.), Białystok 1998, s.19.

¹¹ J. Le Goff, N. Truong, *Historia ciała w średniowieczu*, tłum. I. Kania, Warszawa 2006, s. 7, 29.

¹² F. Beer, *Kobiety i doświadczenia mistyczne w średniowieczu*, tłum. A. Branny, Kraków 1996.

w świetle, walka aniołów z diabłami przedstawiona zaś jest przez zmaganie się światła z ciemnością. Przestrzeń spotkania człowieka, czy raczej duszy ludzkiej, z Mocą przestaje przypominać mitologiczne opisy, ogranicza się wręcz do otchłani wyrażonej przez powierzchnię pionową bądź poziomą. Jak pisze Johan Huizinga, właśnie dzięki obrazom otchłani i ciszy uzyskano wymiar mistyczny¹³. W doświadczeniu mistycznym zanika podział między podmiotem przeżywającym a światem, gdyż to podmiot staje się tymże światem: zewnątrz przenika wewnątrz i jednostka roztopia się w boskości.

„Ogląd (...) dokonuje się jednak nie poprzez zmysły, gdzie poznawca i poznanie, podmiot i przedmiot, są czymś różnym, lecz w trybie poznania mistycznego, poznania o charakterze duchowym, w którym podmiot i przedmiot stapiają się w jedno”¹⁴.

Co więcej, przeżycie mistyczne ma zazwyczaj charakter gwałtowny, intensywny, a to pozwala odwołać się do kolejnej analogii z doświadczeniem wirtualności.

Trzecim elementem istotnym dla dalszych rozważań jest definiowanie rzeczywistości wirtualnej jako szczególnego rodzaju doznania, intensywnego doświadczenia, które pozwala zanurzyć się w tej symulacji. Bowiem, jak dowodzi Jakub Zajdel, zasadą porządkowania obu światów: fikcyjnego i rzeczywistego nie jest analogia logiczna, ale stopień intensywności – przeżycia, doświadczenia¹⁵. Ryszard Kluszczyński wyodrębnia trzy zasadnicze technologie doświadczenia rzeczywistości wirtualnej: zmysłowe, cielesne i rzeczywistość mieszaną¹⁶. Tym samym postrzega on doświadczenie wirtualności jako doznanie multisensoryczne uzupełniane o kolejne mechanizmy mentalne: wyobraźnię, pamięć, pragnienia. Redaktor magazynu cyberkulturowego „Sirus” opisuje to doświadczenie następująco:

„Trójwymiarowe światy miały być dostępne dzięki wirtualnym hełmom. Chodziło o to, by umieścić użytkownika dosłownie wewnątrz wygenerowanych komputerowo światów, w których mógłby się on poruszać, widzieć, słyszeć to, co dzieje się dookoła w pełnowymiarowej, alternatywnej rzeczywistości, doznając uczucia przebywania w innym świecie. Oczy były głównym narzędziem dostępu do innych światów, choć w procesie tym zaangażowane były także dotyk, ruch i słuch”¹⁷.

Można zatem skonstatować, że doznanie 'wyobrażonego' jest poprzedzone doświadczeniem 'fizycznego' i 'cielesnego', które je poprzedza. Do ekstazy w świecie wirtualnym, a więc tego, co duchowe, prowadzi droga przez cielesność, jak we wspomnianym średniowiecznym doświadczeniu mistycznym. A jednak wspomniana immersja doświadczenia wirtualności skupia się przede wszystkim na wizualizacji rzeczywistości symulowanej, która oddziela się od świata realnego. Wizualizacja to

¹³ J. Huizinga, *Jesień...*, s. 262.

¹⁴ K. Albert, *Wprowadzenie do filozoficznej mistyki*, tłum. J. Marzęcki, Kęty 2002, s. 8.

¹⁵ J. Zajdel, *Film w uniwersum światów możliwych*, Kielce 2002, s. 27-39.

¹⁶ R.W. Kluszczyński, *Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki. Fragmenty teorii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Estetyka wirtualności*, M. Ostrowski (red.), Kraków 2005, s. 19.

¹⁷ Podają za: M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, *Nowe media. Wprowadzenie*, tłum. M. Lorek i in., Kraków 2009, s. 170.

nic innego jak produkcja obrazów, odwołująca uczestnika świata wirtualnego do myślenia symbolicznego. Jak twierdzi Margaret Morse:

„wirtualna rzeczywistość jest jak wejście przez ekran do fikcyjnego świata «filmu», a wejście w środowisko wirtualne można porównać do przejścia przez telewizor lub komputer, przez znikający punkt lub wir, w trójwymiarowy świat symboli”¹⁸.

Pozwala to odnieść się do średniowiecznego myślenia symbolicznego, które w świecie zmysłowym, przedmiotowym doszukuje się głębszego znaczenia. Człowiek wieków średnich postrzegał świat w perspektywie teocentrycznej, odczytując w zwykłych przedmiotach wyższe treści. Powstaje wówczas wznioste „wyobrażenie świata jako wielkiego związku symbolicznego, katedry idei, bogatego, zrytmizowanego i polifonicznego wyrazu tych wszystkich treści, jakie dają się pomyśleć”¹⁹. Myśl symboliczna w średniowieczu przypomina jakiś rodzaj krótkiego spięcia ducha, kiedy szukając powiązań między dwoma przedmiotami, znajduje je nie na zasadzie przyczynowo-skutkowej logiki, ale czyni to poprzez nagły przeskok między znaczeniem rzeczy a jej celem. Przekonanie o łańcuchu powiązań między tymi aspektami rodzi świadomość o związku zarazem rzeczywistym i mistycznym. Jednak symboliczne porównanie na podstawie cech wspólnych ma sens, jeśli tak symbol, jak i rzecz symbolizowana ma dla odbiorcy istotne znaczenie. A zatem waga symbolicznego myślenia jest konsekwencją średniowiecznej mentalności, wywiedziona z platońskiego idealizmu. Symbolizm stworzył w średniowieczu obraz świata wewnątrznie spójnego, niezwykle rygorystycznego, zhierarchizowanego, poddanego głębszym niż w naturze wewnętrznym relacjom, w którym znajdowało się miejsce dla nieskończonej ilości różnorodności związków między rzeczami. Każda rzecz, dzięki swym różnorodnym właściwościom, mogła służyć jako symbol dla wielu innych, a zatem za pomocą realnie istniejącego przedmiotu można było wejść w świat obrazu symbolicznego, świat idei, ponadzmysłowy. Jak pisze Johan Huizinga:

„Myślenie symboliczne rodzi owo perintelektualne rozplynięcie się granic określających tożsamość rzeczy; myślenie rozsądkowe zostaje przytłumione, a odczuwanie życia osiąga przez to swoją kulminację”²⁰.

Czy opis ten nie jest adekwatny do dzisiejszego doświadczenia wirtualności?

Uczestnik świata wirtualnego wchodzi w rzeczywistość symulowaną przez technikę, ale jednocześnie tak konstruowaną, aby tę technikę uczynić niewidzialną, o czym wspomniano już wcześniej. Techniczna reprodukcja całego otoczenia człowieka, w które się zanurza, zostaje przystosowana „ekstremalnością” spektaklu odgrywanego się w tej rzeczywistości wirtualnej. Wchodząc w świat wirtualny, uczestnik jest w pewien sposób determinowany ramą narracyjną konstruowaną przez system,

¹⁸ Podaję za: *Nowe media. Wprowadzenie...*, s. 181.

¹⁹ J. Huizinga, *Jesień...*, s. 240.

²⁰ Tamże, s. 244.

który sprowadza jego działania do wyborów określonych w tej rzeczywistości przez skończoną ilość możliwych rozwiązań. Z jednej strony, uczestnik rzeczywistości wirtualnej może podejmować samodzielnie decyzje, ma w pewien sposób swobodę interpretacyjną narracji wirtualnej, z drugiej zaś jest ograniczony przez zapisane schematy, zakodowane mechanizmy. Tym samym przypomina człowieka średniowiecza, który staje wobec Sądu Ostatecznego przed wyborem. Niebo lub piekło uzależnione są od konsekwencji wcześniejszych decyzji, które podejmowało się w kontekście wiary w przeżywanych doświadczeniach codzienności. Obraz tych przestrzeni także wpisany jest w pewien kod, o czym świadczą narracje o podróżach w zaświaty. Bohater tychże opowieści odwiedza piekło, które jawi się jako skute lodem lub buchające ogniem czy rozgrzanym metalem z mnogością różnorodnych potworów i demonów oraz duszami pokutujących grzeszników; albo raj ukazany poprzez ukwiecone łąki, pałace ze złota i drogocennych kamieni, zastępy jaśniejących świętych i aniołów²¹. Człowiek średniowiecza może zatem realizować z góry przyjętą narrację, ograniczając swoje działanie najpierw do sposobu życia w doczesności, a potem do przyjęcia wyroku Sądu, co potwierdza wezwanie autora *Bogurodzicy*: „a na świecie zbożny pobyt, po żywocie rajski przebyt”. Wpisując się w skodyfikowaną wyobraźnię zaświatów, człowiek średniowiecza ulega teocentrycznej konstrukcji mentalnej. Można zatem skonstatować, że chrześcijaństwo, które w czasach dojrzałego i późnego średniowiecza staje się systemem religijnym, za pomocą technologii, jaką jest narracja teologiczna, żeby przywołać tylko paryską szkołę teologiczną, która w latach 1170-1180 zajmowała się kwestią czyśćca, czy deklaracje soborowe (np. II Soboru w Lyonie), konstruuje wizję zaświatów jako konkretnej rzeczywistości. Podobnie jak w przypadku doświadczenia wirtualnego, sama technologia ukrywa się za tym wykreowanym światem, który zostaje ludziom udostępniony poprzez alegoryczne *exempla* czy opowieści o podróżach w zaświaty.

Warto zatrzymać się także na semiotycznym aspekcie wirtualności. Przedmioty wirtualne nie są prawdziwymi rzeczami; nie posiadają jednak odpowiedniego ciężaru ontologicznego, gdyż składają się z ciągu postrzeżeń bez konkretnej materialnej podstawy. Nie są one także znakami rzeczywistych przedmiotów, choć do nich odsyłają. Powyższa kwestia odnosi do zjawiska *simulacrum* jako efektu połączenia realnego i wyobrazonego, z jednej strony opartego na odtworzeniu, ale z drugiej korzystające z sił kreacyjnych, tworzącego na wzór swojej myśli i wyobrażenia²². Symulacja w wirtualności jawi się jako artefakt, który nie posiada pierwowzoru w świecie realnym, znosząc opozycję reprezentacji i przedmiotu²³. Jak dowodzi Jean Baudrillard, przedmioty przekształciły się w obrazy, a te zostają oderwane od sensu istnienia. Wirtualność nie podlega już weryfikacji prawdziwości czy fałszu; ukazuje ona

²¹ J. Le Goff, *Świat średniowiecznej wyobraźni*, tłum. M. Radożycka-Paoletti, Warszawa 1997, s. 109-123.

²² J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.

²³ Współbrzmie to z sugestią badaczki zjawisk medialnych i recenzentki tego artykułu, Iwony Loewe, o komplemენტarności wirtualności i realu.

„zregenerowaną fikcją rzeczywistości”²⁴. I znów warto odwołać się do doświadczenia średniowiecznego. Podobnie jak płynna granica między ideami a przedmiotami, rzeczywistością a „niezwykłością” określała świat doczesny człowieka średniowiecza, tak też most zbudowany pomiędzy życiem a zaświatami wydawał się niezwykle namacalny. Pośmiertne losy duszy oraz obrazy piekła i raju przedstawiano niezwykle często w średniowiecznych utworach wizyjnych, które w pełni ukształtowały obraz zaświatów w XII i XIII wieku, żeby wspomnieć tylko Dantego Alighieri i jego *Boską komedię*. Podobnie wczesnośredniowieczna literatura obfituje w wizje zaświatów, np. *Wizję Barontusa*, *Wizję kapłana Bernolda* spisaną przez Hinkmara z Reims itp. Zawierają one obrazy walki diabłów ze św. Piotrem o duszę grzesznika, bitwy między aniołami i diabłami nie tylko na ogniste pioruny, lecz również utarczki słowne, gdzie bronią jest znajomość Pisma, lub wizje pobytu duszy w świetle niebiańskim²⁵. Tym samym literatura czy sztuka w ogóle daje człowiekowi średniowiecza narzędzie, za pomocą którego może poruszać się między światami, eksplorować obraz zaświatów przy jednoczesnym skrywaniu samej techniki kreowania tegoż obrazu.

Powszechność fantastyczności w średniowiecznym obrazie świata wiąże się jednak przede wszystkim z tęsknotą za jakimś piękniejszym życiem. Przeglądając ówczesne kroniki, kazania, traktaty religijne, *exempla* trudno odnaleźć w nich ślady radości życia, raczej wpisane są w nie uczucia melancholii, pesymizmu, rozczarowania. Obok zmęczenia życiem pojawia się lęk przed cierpieniem doczesnym, niesprawiedliwością, co tłumaczyłoby średniowieczną postawę ucieczki w lepszy, wspaniały świat przyszłości, życie wieczne. Droga do piękniejszego świata prowadzi przez krainę marzeń.

„Jest to droga najwygodniejsza, ale też nigdy nie przybliży się ona do celu. Skoro rzeczywistość ziemską jest tak beznadziejnie żałosna, a wyrzeczenie się świata tak przykre, trzeba zatem zabarwiać życie piękną złudą, trzeba uciekać w wymarzoną krainę świetlnych fantazji, przytłumić rzeczywistość urokiem ideału”²⁶.

Z drugiej strony, prowadzone w wieku XX badania historyczne nad średniowieczem ukazują ten czas jako epokę niezwyklej koloryty, zanurzoną w codzienności, rozgorączkowanych namiętnościach czy wręcz dziecinnej fantazji, żeby przywołać tylko kwestie średniowiecznej karnawalizacji życia²⁷.

Sytuacja człowieka średniowiecza przypomina tym samym współczesnego uczestnika wirtualności. Żyje on w świecie, w którym kultura pozwala na osiągnięcie właściwie nieustającej ekstazy poprzez permanentną zabawę, rozrywkę. Kolejne doświadczenia zmysłowe jedynie go znieczulają, każąc szukać coraz to bardziej ekstremalnych

²⁴ J. Baudrillard, *Precesja symulakrów*, tłum. T. Komendant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, R. Nycz (red.), Kraków 1997, s. 189.

²⁵ J. Sokolski, *Pielgrzymi do piekła i raju*, Wrocław 1995.

²⁶ J. Huizinga, *Jesień...*, s.61.

²⁷ J. Heers, *Święta Głupców i karnawały*, tłum. G. Majcher, Warszawa 1995.

spektakli, w których mógłby wziąć udział, aby zaznać jakiegoś zaspokojenia. Dzisiejsza droga do przeżycia ekstatycznego prowadzi przez zakamarki ciała, które poprzez kolekcję orgazmów, przeżyć granicznych, ekstremalnych rokoszy, stara się osiągnąć trwałe i pełne doznanie szczęścia. Jak pisze Zygmunt Bauman:

„Ciało ponowoczesne jest przede wszystkim odbiorcą *wrażeń*. Spożywa ono i trawi *przeżycia*. Korzystając z przyrodzonej zdolności reagowania na podniety, jest narzędziem *przyjemności*. Poprawne spełnianie tych funkcji określa się mianem sprawności (*fitness*). (...) W «sprawności» idzie nie tyle o to, do jakich wyczynów ciało jest zdolne, ile o to, jak głębokie są doznania przeżywane w toku ich dokonywania. Idzie głównie o wrażenia – które winny być «pasjonujące», «zachwycające», «czarujące», «ekstatyczne»”²⁸.

A jednak to ciało, wymagające tak wielu bodźców zewnętrznych, podniety, aby osiągnąć stan chwilowego zadowolenia, budzi jednocześnie w człowieku postindustrialnym świadomość jego granicy. Aby ją przekroczyć, trzeba wyjść poza ciało, poprzez technologiczne protezy. Ta rodząca się symbioza między maszyną a ciałem prowadzi do wirtualizacji doświadczenia podmiotu, a co za tym idzie – jak pisze Simon Penny – do porzucenia ciała, aby wejść do elektronicznego raję²⁹. Czyż w tym kontekście nie rozbrzmiewa na nowo średniowieczny wiersz „Dusza z ciała wyleciała”?

On the virtual experience of medievalism

Summary

The third wave of medievalism that created a reflection on contemporary culture in the context of ahistorical and transcultural research observed in the 20th century, allows for a description of virtual experience as seen from medieval perspective. Starting from the virtual reality of a possible world, the text summarizes the attributes of virtual experience, such as: simulations, real world parallel existence, tele-presence, the separation of the corporeal experience from mental as well as spiritual intensity of the experience, visualizations of technology hiding simulated reality, simulacrum worlds with medieval notions, forms of thinking revealing symbolic and mystical experiences of saints, in this way showing the common source of human desires and needs of the medieval and post-industrial man.

²⁸ Z. Bauman, *Ponowoczesne przygody ciała*, Toruń 1995, s. 90.

²⁹ S. Penny, *Dwa tysiąclecia wirtualnej rzeczywistości*, tłum. J. Węgrodzka, „Magazyn Sztuki”, 1996, nr 9, s. 143-153.