

Пламен Павлов

Реална виртуалност

Абстракт: Виртуалната реалност се превръща в реална виртуалност. Намиращият се в нереалното свят в много от отношения е по жив и интересен от реалния. Вече не само изкуството създава илюзорната действителност на нереалното. Отделният потребител на интернет сам допринася за изграждането на новата реалност, в която съществуват приятели, новини, работа. Извършва се тиха, но трайна метаморфоза на виртуалното в реално.

Ключови думи: интернет, виртуална реалност, реална виртуалност.

Plamen Pavlov

Virtual Reality

Abstract: The Virtual reality is transferring to real virtuality. The realm of the unreal is very much real and interesting. Today we see that not only art can create imaginative and magical worlds of the unreal. Every net user participate in the creation of the new reality where his/her friends, news and work exists. Silent but permanent metamorphosis of the virtual into the real is going on.

Key words: Internet, virtual reality, real virtuality.

През цялото свое съществуване човекът винаги се е стремил да си изгради някакъв илюзорен свят, изтъкан от митове, приказки и вярвания. Независимо дали е ставало въпрос за сакрални или най-обикновени ежедневни модели на действителността, индивидът е имал потребност от избягване от реалността, от разходка в нереалния, но красив и желан свят на мита.

Изкуството и технологията са били винаги не само средства за подобряване живота и покачване нивото на културата. Те са по някакъв начин и своеобразен изход от ежедневието. Технологията променя непрекъснато живота на хората. Нейните промени обаче са винаги реални, винаги предлагат изход от една реалност, предоставяйки друга реалност. В пълен противовес - изкуството е феномен, който създава илюзорен свят. Този свят си има своите закони, свое време и география, но те не съвпадат с общоприетите или реални разбирания за действителността. Този свят е по своему истински и неистински. Той е виртуален.

С навлизането на интернет във всички сфери и 'пори' на действителността, реалността на виртуалното все повече се конотира не само от създаваната от изкуството

илюзорност, а от физическата, електронна и в някаква степен метафизическа действителност на онлайн пространството.

Изменя се езикът. Общуването търпи колосални промени. Виртуалното пространство, което се е опитвало да стане реално, вече променя самата първична реалност, превръщайки я във философска категория.

Заклетият потребител на интернет, „комфортно вцепенен” (ако мога да заимствам понятието от Pink Floyd) се носи по течението на новата комуникация и не се замисля за реалните въздействия на виртуалното. За него няма различни реалности. Онлайн и офлайн са проявления на един и същ феномен. Двете страни на една монета.

В този смисъл, какво означава виртуален свят, какво е реалност и какво виртуална реалност и въобще има ли реална виртуалност?

Драматично загиналият Хайнц Пагелс (Pagels Heinz), един от видните застъпници на теорията за комплексността на науките във времето на компютъра, има особено интересно разбиране за понятието „реалност”: „Разбрах, че „реалността”, както времето и други дълбоки проблеми, е просто разбирана и усещана, но почти е невъзможно да бъде пълно изразена в езика. Попитайте някого какво са реалността и времето и той ще ви каже, че отговорът е очевиден. След което ще започне да обяснява, задъхвайки се от метафори, опитвайки се да изрази нещо неизразимо с ограничените възможности на езика.” [1]

За да се обясни виртуалната реалност, е необходимо да се обясни какво е реалност въобще. Както се оказва, това не е толкова лесна работа. Затова ще приемем за даденост понятието реалност, без да се „задъхваме” от метафори и ограничени изразни възможности.

Виртуална реалност във времето на компютърната комуникация наричаме компютърно симулираните: изображение - (в най-чистия си вид стереоскопично – 3D или холограма), звук (също стерео или дори съраунд, идващ до ухото от няколко страни); както и симулирани тактилни усещания с възможност за контролиране на показваното, чуваното и усещаното. Названието на виртуалната реалност - от „виртуален” - реално несъществуващ, показва, че тя е медиа, която не се осъществява в рамките на обикновената действителност. В някои случаи виртуалната реалност позволява поглед отвън върху самия субект-потребител. Усещането е такова, сякаш се намиращ във филм, създаден от някого, но в който ти си пълноправен герой и имаш възможност да го променяш и да постъпваш по избран от самия теб начин.

Виртуалната реалност е понятие, заимствано от теорията на компютрите и физиката. Тя обозначава явление, което не е вид изкуство или конкретно произведение на изкуството. Тя е само среда - носител и медиа на огромен поток от цифрова информация, който би могъл да бъде използван и за творческите цели на изкуството. Този вид медиа в чистия си вид (уточнението „чист вид”, което правя на няколко места означава, че даденото средство още не е напълно развито и предвижданията за неговото бъдещо функциониране, както и последните хардуерни и софтуерни достижения са онова, което се предполага, че носи истинската характеристика и които аз наричам медиа в чист вид) носи няколко характерни белега:

1. Триизмерност. За разлика от физиката, където триизмерността е твърдо установено понятие с реални измерения, в изкуството нещата винаги са стояли малко по-различно. Така например в живописта, където самият изразен материал (белия лист или платното) е двумерен, художникът е принуден да ползва редица техники, които му позволяват да създаде една неистинска триизмерност. Светлосенките, полутоновете, играта с переспективата и дълбочинното замъгляване успяват да покажат триизмерната действителност. Когато обаче наблюдаващият творбата премести гледната си точка, изображението няма да се промени.

Съвсем по друг начин стоят нещата при виртуалната реалност. Там потребителят е свободен от оковите на реалността и може да избира гледната си точка, да бъде някой или по-точно всеки един от героите на произведението, или да наблюдава всичко отвън.

2. Интерактивност и on-line връзка - както вече видяхме, това са характеристики на медиата, които позволяват активна намеса в протичането на действието и развитието на идеята. За разлика от традиционните форми на предаване на информация и опосредстване на изкуството, където, веднъж създадено, произведението представлява завършен продукт, а виртуалната реалност предоставя редица възможности за изменение на първоначалната авторова идея.

Затова и лицето, което се ползва от услугите на виртуалната реалност, вече не е само рецепиент, а потребител. Неговата функция е активна. В известен смисъл той е и ‘съавтор’ на раждащия се в момента на възприятие информационен акт, който в зависимост от своята същност би могъл да бъде и акт на възприятие - създаване на произведение на изкуството.

3. **Внушение, насочено към максимален брой сетива.** Виртуалната реалност, сякаш следвайки експериментите на Вагнер за ‘супер театралния салон’, където сценично-музикалното произведение се възприема по всички канали на перцепция, е медиа, която ‘търси’ атака на сетивата по всички възможни начини. Редундантността (в смисъл на съзнателно пресищане и натрупване, повтаряне в едно и също време на едно и също внушение по различни канали и семиотични системи) е съзнателно търсена като явление. Нещо повече, тя е абсолютно необходима. Зрителят-участник трябва да загуби своето чувство за реалност и да придобие ново. В момента на възприятието той е призван изцяло да бъде погълнат от предложената му нова, несъществуваща (виртуална) реалност.

Технологията трябва да направи още един тласък, за да свали цените, правейки виртуалната реалност масова и достъпна за всеки творец и потребител. Необходимо е всеки да знае какво означава символа VR - (virtual reality или виртуална реалност). Може би играта обаче е първото нещо, което VR-маниаците прославиха с пълна сила. Играещите в новия свят на компютърно стимулирани усещания, вече са масово явление. Синтезираният свят, наследил този на видеоигрите, боравещи само с плоското двумерно пространство на филма, вече гордо шества из компютрите на планетата.

- Конзолата на Nintendo Wii отвори пътя на управляваните с движение игри. Империята на Microsoft и Sony съвсем скоро отвърнаха на удара със своите варианти на приспособления за улавяне движенията на тялото и пренасянето им във виртуалния свят на компютърния или телевизионния екран.
- Интересно е, че от гледна точка на теорията има и български принос в анализа на ситуацията с новия виртуален образ на човек и герой.
- Първото по-сериозно споменаване на виртуалната реалност като нов феномен на ‘кинотеорията’ на български език е в труда на Неделчо Милев „Драматичният екран” [2]. В книгата, написана преди компютърния бум, се лансира идеята за киното като: „архетип” на съвременните концепции за характера и естеството на „виртуалната действителност”. Изтъква се основната качествена разлика между виртуалното изкуство и всички останали, наречени от Милев „докинематографични изкуства”. Виртуалният човек вече е излязъл от обречеността на „виждащ” човек. Той вече е и „видим”. Това дава и формулата: **видим + виждащ човек = виртуален човек.**

- Разглеждайки физическите понятия „виртуална работа” и „виртуално състояние”, авторът търси еквиваленти на понятията на физиката с термини от кинотеорията. Споменати са известни психологически, естетически и дори физиологични измерения на проблема. Доловено е особеното свойство на виртуалната реалност да бъде гранично съчетаване на идеално и реално, откъдето идва и силният ефект на присъствие, непознат на което и да е друго изкуство.
- Разбира се, Милев, който е професионален кинотеоретик, е изкушен да търси понятието „виртуалност” предимно в тъканта на общата кинотеория. Предложеното от него определение на „виртуална памет”, взето от областта на информатиката, определя един особен смисъл на понятието като „допълнителна памет, вложена в изчислителната техника и съотнесена с действията на програмистите и потребителите на тази техника” [3].

За да се разбере обаче един основен принцип на виртуалната реалност, е необходимо да се каже още, че виртуалната памет е несъществуваща физически памет, която машината приема за реална. Чрез сложни алгоритми на приложните програми се указва повече място, което на практика не съществува, но което им помага да работят по-бързо и по-добре.

Така и виртуалната реалност е обективно несъществуващ модел на илюзорна действителност, който е представен чрез компютърна симулация в реален, звукозрим вид. Това твърдение, обаче, едва ли описва феномена на световната мрежа, защото вече никой не би си позволил да отпише с лека ръка като „несъществуващо” присъствието на неговата реалност.

И тук се появява усещането за реалната виртуалност, за „реалното” присъствие на нещо невеществено по своята същност, но не по-малко „осезаемо”.

Търсейки характеристиките на новата медия, ние предаваме виртуалната реалност като една от тях, обрисувайки я с други нейни характеристики. Това не е противоречие, нито пък неизчистеност на подхода. Виртуалната реалност е само една от най-специфичните, най-нови и най-характерните прояви на тази нова медия и по такъв начин тя в известна степен е призвана да я представи. Интерактивността и връзката on-line, от друга страна, са най-забележими и същностни структурни отличия на целия комплекс от машини и дейности, който наричаме най-нови електронни медии.

Реалната виртуалност е усещането за доминиращата виртуална реалност. Играта на думи с популярното понятие се използва щедро. Един от популярните ‘енджини’ за игри носи същото име. Като термин в теорията, понятието е изковано от Мануел Кастелс през 1996 година в неговата прословута трилогия „Изгревът на Мрежовото общество” (*The Rise of the Network Society*) [4]. Неговата идея е да покаже как интернет прониква тъканта на обществото по цялото му протежение до такава степен, че не остава виртуална реалност, за която да се говори. Виртуалното става реално. Реалната виртуалност на Кастел е дефинирана като истинска, силно въздействаща, мултисензорна виртуална среда, която предизвиква у зрителя усещане сякаш той наистина е там. Според първоначалните идеи и тогавашната технология, механизмът за доставка на реална виртуалност е бил наречен виртуален пъшкул. Това е устройство, подобно на шлем, с екран с висока резолюция, 3D озвучаване, технологии за миризми и усещане.

Днес виртуалният пъшкул още не е масов, но много от неговите канали на въздействие са.

3D телевизори, телефони и таблети, притежаващи сензори за движение и мощни процесори, позволяващи наслагване на „реалности” са все още екзотика за най-масовия потребител, но едва ли могат да го изумят, след като ги рекламират всяка вечер от екрана, заедно с колата и праховете за пране.

Никой не се съмнява, че вълшебниците от технологичните компании пазят някои и друг скрит фокус под формата на нова и интересна ‘джаджа’, която за пореден път да покаже колко близка и реална може да бъде виртуалната реалност.

Цитати:

[1] Pagels Heinz R. (1989). *The Dreams fo reason - the computer and the rise of the sciences of comlexity*, New York: Bantam books, p. 14.

[2] Милев Н. (1995). *Драматичният екран*, София: Изд. Наука и изкуство.

[3] Милев Н. (1995). *Драматичният екран*, София: Изд. Наука и изкуство.

[4] Castells, M. (1996). *The rise of the network society*, Francisco, Yus: Blackwell Publishers.

Използвана литература:

1. Милев Н. (1995). *Драматичният екран*, София: Изд.Наука и изкуство.
2. Castells, M. (1996). *The rise of the network society*, Francisco, Yus: Blackwell Publishers.

3. Pagels Heinz R. (1989). *The Dreams of reason - the computer and the rise of the sciences of complexity*, New York: Bantam books.