

KRAJOBRAZ WIRTUALNY

Krajobraz wygenerowany cyfrowo przy użyciu nowych technologii komputerowych w środowisku wirtualnym.

Krajobraz wirtualny to symulakrum (Baudrillard) naśladowujące krajobraz rzeczywisty w taki sposób, by wywołać w odbiorcy wrażenie, że obcuje on z prawdziwym krajobrazem, a nie wyłącznie imitacją. Krajobraz wirtualny ma zastosowanie w przemyśle, nauce, rozrywce (np. gry komputerowe), edukacji (np. wirtualne muzea, animacje odtwarzające krajobraz historyczny). Pojawia się także w filmach, telewizji oraz wizualizacjach odtwarzających krajobraz rzeczywisty lub stwarzających środowisko rzeczywistości wirtualnej jako obraz statyczny bądź dynamiczny. Jego wygląd, charakter i rodzaj zależy całkowicie od inwencji twórcy i celów, dla których został stworzony. Poza wymienionymi zastosowaniami krajobraz wirtualny pojawia się także jako element programów komputerowych służących do tworzenia projektów architektonicznych, urbanistycznych, krajobrazowych. Nie występuje wówczas samodzielnie, ale jako narzędzie wizualizacji zamierzonego pomysłu.

Inną formą krajobrazu wirtualnego są panoramy przygotowane na podstawie zdjęć określonego obiektu, miejsca lub okolicy w sposób umożliwiający odbycie wirtualnego spaceru, czyli doświadczenia miejsca lub obiektu za pośrednictwem nowych technologii. Wirtualne modele fragmentów miast, ulic, muzeów i obiektów zabytkowych dają możliwość zapoznania się z danym miejscem w sposób cyfrowo zapośredniczony, bez konieczności odbycia rzeczywistej wizyty. Rozwój technologii pozwolił objąć projektem wirtualnej rzeczywistości niemal każdy zakątek ziemi. Dzięki wykorzystaniu fotografii i nawigacji satelitarnej oraz pośrednictwu Internetu możliwa jest „podróż” w dowolne miejsce. Służą temu m.in. *Google Earth*, *Google StreetView*, a także chińskie *Baidu Maps*.

W grach komputerowych krajobraz wirtualny może przybrać różne formy, w zależności od tematyki gry, zastosowanych narzędzi, zaawansowania technologicznego. Dobrych przykładów krajobrazów wirtualnych dostarczają gry fantastyczne (bogaty krajobraz fikcyjny w grach „Wiedźmin” i „Gothic”), gry wyścigowe (cyfrowo odtworzone trasy lub tory), gry wojenne (cyfrowo odtworzone miasta, pola bitew, lasy), gry historyczne i archeologiczne (rekonstrukcje krajobrazów antycznych w grach „Zeus” i „Cywilizacje”), a także urządzenia pozwalające przy pomocy skomplikowanych interfejsów odczuwać wielozmysłowo doświadczenia jazdy samochodem czy walki. Inną formą kreowania krajobrazu w grach mogą być wirtualne nakładki na rzeczywisty krajobraz, jak to ma miejsce w aplikacji „Pokemon Go”. Nałożenie krajobrazu wirtualnego na rzeczywisty jest możliwe dzięki technologiom generującym rzeczywistość rozszerzoną (*augmented reality*). Technologia ta wykorzystywana jest w wojskowości (pilot myśliwca otrzymuje różnorodne dane, nakładające się na jego widzenie, a obrazujące ukształtowanie terenu czy rozkład temperatury), inżynierii (wizualizacja znajdującej się pod ziemią sieci wodno-kanalizacyjnej) oraz turystyce (odtworzenie wcześniejszego wyglądu miejsca, poprzedniej budowli lub jej wariantu).

Technologia 3D pozwoliła wzbogacić i udoskonalić krajobraz wirtualny jako przestrzeń interaktywną, wymagającą działania ze strony odbiorcy. Choć rozwój krajobrazu wirtualnego jest wynikiem postępu technologii komputerowych, historia jego tworzenia jest dłuższa i obejmuje malarstwo freskowe (dekoracje wnętrz, zwłaszcza w formie tzw. kwadratury, malarstwa barokowego wykorzystującego iluzję optyczną poprzez łączenie elementów architektonicznych i kompozycji figuralnych), obrazy sztalugowe wykorzystujące perspektywę linearną czy XIX-wieczne panoramy (np. Panorama Raławicka).

[M.K.]

Literatura:

Baudrillard, Jean. *Symulakry i symulacja*, tłum. I. S. Królak. Warszawa: Sic!, 2005.

Frydryczak, Beata (red.) *Ekspansja obrazów. Sztuka i media w świecie współczesnym*. Zielona Góra: Wydawnictwo WSP TK, 2000.

Jung, Timothy, tom Dieck, Claudia M. (red.) *Augmented Reality and Virtual Reality: Empowering Human, Place and Business*. Cham: Springer International Publishing, 2018.

Myga-Piątek, Urszula. „O wzajemnych relacjach przestrzeni i krajobrazu kulturowego. Rozważania wstępne”. *Prace Komisji Krajobrazu Kulturowego* 24 (2014): 27-44.

Prajzner, Katarzyna. „Wirtualne spacer. Struktury przestrzenne w grach komputerowych”. *Kultura Współczesna* (2010): 151-163.

Stein, Piotr. „Krajobraz wirtualny”. *Appendix 2* (2005): 44-67.

Szewerniak, Magdalena. „O krajobrazie wirtualnym”. *Kultura Współczesna* (2016): 103-115.

Welsch, Wolfgang. „Sztuczne Raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach”, tłum. J. Gilewicz. W: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury*, red. Anna Zeidler-Janiszewska. Poznań: Fundacja Humaniora, 1998.