

Liminal – stan przejściowy

Wystawa Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II
Wydziału Sztuki Mediów ASP w Warszawie

Galeria Arsenał w Białymstoku, 22.10–10.11.2021

Uczestniczki i uczestnicy:

Agata Chodera, Przemysław Danowski, Andrei Isakov,
Palina Komarova, Agata Konarska, Mateusz Kowalczyk,
Dobrosława Król, Krystyna Jędrzejewska-Szmek, Jakub Wróblewski

Kuratorka: Zuzanna Sękowska

Koordinacja: Eliza Urwanowicz-Rojecka

Identyfikacja wizualna: Renata Motyka

Wstęp

Wystawa *Liminal – stan przejściowy* jest prezentacją wybranych projektów stworzonych przez grupę artystek i artystów z Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II¹ Wydziału Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie pod kierunkiem dra hab. Jakuba Wróblewskiego we współpracy z Andreiem Isakovem i Przemysławem Danowskim. Zaprezentowanych zostanie osiem prac: *Lovestory* oraz *Lovestory. Postsexual Telematic Experience* Jakuba Wróblewskiego, Andreia Isakova i Przemysława Danowskiego (współautorem tej drugiej jest również Piotr Kucia), *Master of Reality* Agaty Chodery, *Lunatic* Paliny Komarovej, *Let's Pray* Agaty Konarskiej, *Undermining* Mateusza Kowalczyka, *NeoWarszawa* Dobrosławy Król, *VR Lab* Krystyny Jędrzejewskiej-Szmek.

Ekspozycja ta w momencie udostępnienia jej odbiorcom nie jest zamkniętą całością, działającym jednokierunkowo zbiorem artefaktów. Funkcjonuje raczej na zasadzie otwartej konstrukcji uwzględniającej sygnał zwrotny od uczestników doświadczenia wirtualnego – z naciskiem na możliwość oswojenia odbiorców z projektami, prezentowanym instrumentarium technicznym, zapleczem koncepcyjnym i warsztatowym. Istotnym zagadnieniem jest swoistość i kulturowy wymiar praktyk twórczych podejmowanych przez ludzi zrzeszonych w Pracowni. Jednym z najważniejszych aspektów zdaje się wymiar wspólnotowego i wspólnototwórczego charakteru pracy z multimediami, jak też potencjał

¹ Dalej w tekście jako: Pracownia lub 3DiZWII.

tworzenia swego rodzaju „wspólnoty doświadczenia”, będącej spoiwem wszystkich procesów wydarzających się w Pracowni. Kluczowym elementem, na którym zbudowana została warstwa wizualna i narracyjna ekspozycji, jest oczywiście autorska estetyka projektów².

Podbudowę teoretyczną ekspozycji ograniczamy do naszkicowania najważniejszych punktów węzłowych, zdefiniowania pojęć, „zapuszczenia hasła”, teoretycznego tripu, wskazania możliwych pytań i tropów badawczych. Projekt ten wydaje nam się mieć sens wyłącznie w sytuacji nabywania wiedzy w miarę jego trwania; a przedłożenie ewentualnych wniosków możliwe będzie *ex post*. Możliwe tak dla publiczności, jak i dla twórców biorących udział w projekcie, osób prowadzących pracownię oraz dla grupy teoretyków zaproszonych do przyjrzenia się temu przypadkowi. Nie jest to więc próba ostatecznego i kompletnego opisanie działalności Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II³, bo rozwój, negocjowanie jej całościowego charakteru będzie się nadal odbywał. Stąd tytuł wystawy⁴, nawiązujący do stanu – ale też miejsca lub przedmiotu – przejściowego, tymczasowego; do zawieszenia, momentu wytrącenia z dotychczasowej rzeczywistości czy funkcji, lecz przed osiągnięciem nowej.

² Estetyka wizualna i audialna (dot. sfery dźwiękowej i udźwiękowania) bazująca na zróżnicowanym doborze technik i technologii, z różnorodnym zapleczem koncepcyjnym.

³ Pracownia, choć jest środowiskiem młodym, posiada już szereg kompletnych realizacji, wypracowane metody i silnie zarysowany schemat działania.

⁴ Czytany przez pryzmat pism teoretycznych Victora W. Turnera i Arnolda van Gennepa oraz w oparciu o nowe narracje o przestrzeniach miejskich i społecznych.

Victor W. Turner (1920–1983) – brytyjski antropolog, badacz rytuałów i obrzędów przejścia. Mary Douglas we wspomnieniu pośmiertnym o nim pisze: „W swoim pokoleniu jest on również tym, który będzie miał najgłębszy wpływ na główne dziedziny nauki, które rzadko czerpią z afrykanistycznych źródeł [...]. W *The Ritual Process, Structure and Anti-Structure* z 1966 r. liminalność jest narzędziem conceptualnym do badania zachodnich zachowań religijnych” (tłum. własne). Patrz: M. Douglas, *Obituary*, „RAIN”, 1984 No 61, s. 11, <http://www.therai.org.uk/archives-and-manuscripts/obituaries/victor-turner> [dostęp: 29.07.2011]. Liminalność – rozumiana tu jako doświadczenie życia poza zasięgiem społeczeństwa, na stałe lub tymczasowo poza jego ramami – jest również najważniejsza dla naszego ujęcia.

Arnold van Gennep (1873–1957) – francuski etnolog, folklorysta, „twórca koncepcji obrzędów przejścia, badacz fr. folkloru oraz mitologii, totemizmu, rytuałów i magii tzw. społeczeństw pierwotnych; *Les rites de passage* (1909), *Manuel du folklore français contemporain* (1948–1958)”. Cyt. za: *Gennep Arnold*, w: Encyklopedia PWN [online], <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/Gennep-Arnold;3904822.html> [dostęp: 29.07.2021].

Zob. też: **obrzędy przejścia** – „fr. *rites de passage*, działania rytualne mające w symboliczny sposób wyrażać i podkreślać fakt zmiany statusu społecznego jednostek lub całych grup [...]. Twórcą terminu i pierwszym badaczem obrzędów przejścia był A. van Gennep [...]; wyróżnił on wspólny dla wszystkich obrzędów przejścia schemat przebiegu: 1) fazę oddzielenia [...], 2) fazę marginalizacji [...], 3) fazę włączania [...]”. Cyt. za: *Obrzędy przejścia*, w: Encyklopedia PWN [online], <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/obrzedy-przejscia;3949510.html> [dostęp: 1.09.2021].

Pragnęliśmy dać możliwość (również samym współtwórcom i współtwórczyniom środowiska Pracowni) poszerzenia spojrzenia, zmapowania działań z rzeczywistością rozszerzoną – tzn. ujrzenia ich w szerszym kontekście kulturowym. Ważne zdaje się spojrzenie z dwóch perspektyw: „wewnętrznej” – bycia zaangażowanym w proces twórczy w konkretnym środowisku i „zewnętrznej” – perspektywy obserwatora próbującego „z lotu ptaka” dostrzec specyfikę i funkcję praktyk podejmowanych w danym środowisku.

Towarzysząca wystawie konferencja ma w założeniu również charakter warsztatu seminaryjnego, do udziału w którym zaproszeni są: publiczność, artyści uczestniczący w wystawie oraz osoby reprezentujące różne dziedziny nauki, teorii itd. Uruchomienie żywej dyskusji, poza kanonem sformatowanych wystąpień akademickich, powinno pozwolić na wytworzenie bezpiecznej przestrzeni wzajemnego wsparcia i wymiany myśli między teoretykami, artystami i wszystkimi zainteresowanymi.

Po zakończeniu działań przystąpimy do pracy nad publikacją. Będzie ona zbierała najważniejsze wnioski płynące z warsztatu teoretycznego i doświadczenia „przeniesienia” działań Pracowni do Galerii Arsenał w Białymstoku; opatrzona będzie też krytycznym komentarzem teoretycznym⁵.

Siatka pojęć

W Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II, jak piszą jej prowadzący, podejmowana jest problematyka percepcji odbiorcy doświadczenia wirtualnego oraz składowych konstytuujących doświadczenie, w tym różnych rodzajów iluzji. „Kluczowe jest badanie zagadnienia immersji i jej poziomu”⁶. Omawiane są kwestie: ucieleśnienia, propriocepcji, poczucia sprawstwa, afordancji⁷. „Zakres tematyczny prac jest szeroki i wynika z poruszanych

⁵ Wystawa „Liminal – stan przejściowy” i towarzyszące jej działania są kolejną prezentacją Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II w Galerii Arsenał w Białymstoku. Pierwszą były „Horyzonty zdarzeń wirtualnych. Prognozy rozwoju nowych rzeczywistości cyfrowych” w 2020 r. – cykl otwartych paneli, warsztatów i wykładów online, patrz: <https://galeria-arsenal.pl/wydarzenia/horyzonty-zdarzen-wirtualnych-prognozy-rozwoju-nowych-rzeczywistosci-cyfrowych> [dostęp: 1.09.2021].

⁶ Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie. Wydział Sztuki Mediów. Pracownia 3D i Zdarzeń Wirtualnych II [online], <https://wsm.asp.waw.pl/pracownia-3d-i-zdarzen-wirtualnych-ii/> [dostęp: 14.07.2021].

⁷ Tamże.

w danym czasie obszarów zainteresowań Pracowni. Obecnie eksplorowane narzędzia to: film 360, film 360 3D, symulatory 3D, silniki gamingowe, dźwięk przestrzenny i ambisoniczny, modelowanie 3D, fotogrametria, skanowanie 3D, symulacje, rzeczywistość wirtualna i rozszerzona”⁸.

Nie tylko zakres tematyczny prac jest szeroki, rozległe są również możliwości tworzenia i łączenia ze sobą estetyk i technologii. Kilka pojęć opisujących środowisko wirtualnej rzeczywistości i praktyk twórczych wymaga zdefiniowania. Opanowanie aparatu pojęciowego nie jest konieczne do wejścia w świat sztuki immersyjnej, jednakże powinno pozwolić odbiorcy zrozumieć i lepiej zbadać jej przestrzeń. Uważamy też, że – w odniesieniu do zjawiska „zdarzenia wirtualnego” i innych pokrewnych fenomenów – wiele można zrobić, by przystosować język do tej konkretnej sytuacji⁹. Tzn. opracować terminologię, która nie tylko opíše tę sytuację środowiskową, ale też pozwoli utrzymać spójność dyskursu dotyczącego działalności Pracowni¹⁰.

Immersję / immersyjność – w tym konkretnym kontekście – można rozumieć jako proces lub stan zanurzenia w wygenerowaną rzeczywistość (łac. *immersio* ‘zanurzenie’). W historii sztuki odnajdujemy dążenie do tak pojmowanej immersji choćby w malarstwie iluzjonistycznym (*trompe l'œil*). Mówi się też o „immersji językowej” w procesie przyswajania języka obcego – całkowitym zanurzeniu w nowym języku, czego efektem jest przyjmowanie jego całościowej struktury, bez podziału na jednostkowo zapamiętywane słowa i wyrażenia. Na poziomie emocjonalnym immersję można zdefiniować jako „silnie wyobrażoną identyfikację lub więź [...] z fikcyjnym środowiskiem, często opisywaną w kategoriach [...] poczucia »bycia tam«¹¹. **Poziomy immersji** należy więc rozumieć jako poziomy tegoż wtopienia, zanurzenia.

Propriocepcja to zmysł orientacji położenia własnego ciała i ruchu/pozycji części ciała względem siebie. Informacje na ten temat mózg uzyskuje z proprioceptorów (receptorów

⁸ Tamże.

⁹ Sytuacji badania w ramach wystawy zbiorowej Pracowni.

¹⁰ Zapożyczanie terminów przyjętych głównie w narracji anglojęzycznej jest użyteczne do opisanego zjawiska pracy z nowymi mediami, ale naszym zdaniem nie jest wystarczające do uchwycenia specyfiki tych praktyk.

¹¹ P. Świątek, *Immersja w grach MMO, czyli o „farmieniu expa” słów kilka*, „Media i Społeczeństwo”, 2012 nr 2, s. 94.

kinestetycznych, znajdujących się m. in. w mięśniach, stawach, ścięgnach, powięziach) oraz receptorów dotyku w skórze. Na podstawie tych danych układ nerwowy planuje precyzję i zakres ruchów; umożliwiają one też koordynację wzrokowo-ruchową i utrzymanie równowagi. Zamiennie propriocepcja bywa też określana jako kinestezja, zmysł kinestetyczny (gr. *kinéō* 'poruszam', *aísthēsis* 'czucie')¹² lub czucie głębokie.

Termin **afordancja** (ang. *affordance*) zaczerpnięty został z nauk psychologicznych i wzornictwa przemysłowego¹³ i nie doczekał się jeszcze precyzyjnej definicji na gruncie rzeczywistości wirtualnej. W internetowej Poradni Językowej PWN Jan Grzenia pisze: „Najogólniej afordancję można zdefiniować jako możliwości oddziaływania na obiekty [...], ale na użytek określonej dyscypliny, teorii czy nawet publikacji można tę definicję odpowiednio uformować (uwzględniając np. świadomość działania)”¹⁴. Podążając tym tropem, docieramy do kolejnych zagadnień: ucieleśnienia i poczucia sprawstwa.

Ucieleśnienie należy rozumieć w jego prostym sensie – urzeczywistnienia, nadania realnego kształtu pojęciu abstrakcyjnemu. Jednocześnie też problem i kategorie ucieleśnienia można rozpatrywać na gruncie fenomenologii percepcji¹⁵ i fenomenologii cielesności¹⁶.

Poczucie sprawstwa również można badać na płaszczyźnie różnych nauk – neuropsychologii, neuronauk poznawczych etc.¹⁷. W najprostszym rozumieniu odnosi się ono do „aspektów naszego doświadczenia oraz rozumienia świata i siebie samych [...]. Poczucie sprawstwa jest w szczególny sposób połączone z naszą samoświadomością, z doświadczeniem samych siebie

¹² *Kinestezja*, w: Encyklopedia PWN [online], <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kinestezja;3922286.html> [dostęp: 1.09.2021]

¹³ *Afordancja*, w: Poradnia Językowa PWN [online], <https://sjp.pwn.pl/poradnia/haslo/afordancja;10834.html> [dostęp: 1.09.2021]

¹⁴ Tamże. Zob. też: *Afordancje*, w: Wikipedia [online], <https://pl.wikipedia.org/wiki/Afordancje> [dostęp: 1.09.2021].

¹⁵ Tu warto zajrzeć do jednego z podstawowych tekstów akademickich omawianych w procesie kształcenia artystycznego: M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, tłum. M. Kowalska i J. Migasiński, Warszawa 2001.

¹⁶ Zob. np. M. Murawska, *Tajemnica żywej cielesności. Fenomenologia ciała w ujęciu Maurice'a Merleau-Ponty'ego i Michela Henry'ego*, „Sztuka i filozofia”, 2008 nr 33, ss. 127–144.

¹⁷ Por. P. Nowakowski, T. Komendziński, „Poczucie sprawstwa: wprowadzenie do badań w perspektywie interdyscyplinarnej”, w: *Neuropsychologia a humanistyka*, red. M. Pąchalska, G.E. Kwiatkowska, Lublin 2010, ss. 251–261.

jako sprawców, jak i kontrolerów działań, procesów i zdarzeń”¹⁸. Pojęcie poczucia sprawstwa łączy się też z kolejnym hasłem, które będzie pojawiało się w rozmowach o tej ekspozycji: sprawczością.

Sprawczość rozumiemy tak, jak przedstawiają ją nauki społeczne (psychologia, socjologia) – jako zdolność oddziaływania przez jednostkę na inne jednostki i/lub zdolność działania na szerszą sieć kontaktów społecznych¹⁹. Dostrzeżenie kategorii sprawstwa i sprawczości wydaje się ważne w myśleniu o specyfice środowiskowej pracy z rzeczywistością wirtualną i o poziomach uczestniczenia w niej.

Środowisko, partycypacja

Pracownię 3DiZWII postrzegamy jako pole doświadczeń, delegowania²⁰ wiedzy – miejsce powoływania tymczasowej wspólnoty, która ma zmienne grono aktywnych uczestników, zawiązuje się i rozwiązuje, która jest miejscem linkowania sieci kontaktów. Chodzi o uchwycenie śladu swoistej metody komunikacyjnej i tego, co – w wyniku zderzenia odmiennych bagaży kulturowych i społecznych wniesionych przez uczestników – wykształciło się w jej zmiennym środowisku jako trwałe duch, specyfika pracy. Jak piszą o treściach programowych nauczania J. Wróblewski i A. Isakov: „Charakter Pracowni zorientowany jest na działania zespołowe i interdyscyplinarne. Uważamy, że aktywności powinny skupiać przedstawicielki i przedstawicieli różnych dziedzin naukowych, technologicznych i artystycznych, nie tylko reprezentantów świata sztuki. Uważamy, że najistotniejsze działania powstają na styku dyscyplin, wymykając się kategoryzowaniu i segregowaniu”²¹. Pracownia zakłada więc różnorodność ideową i technologiczną, tworzenie międzyśrodowiskowych sieci wymiany. Omawiając realizowane w Pracowni tematy, prowadzący piszą: „Pracownia otwarta jest na współczesne wykorzystanie nowych mediów w działaniach partycypacyjnych,

¹⁸ Tamże, s. 252. Autorzy artykułu powołują się tu na: J.A. Whitson, A.D. Galinsky, *Lacking Control Increases Illusory Pattern Perception*, „Science”, 2008 Oct 3, Vol. 322, Issue 5898, ss. 115–117.

¹⁹ Por. *Sprawczość*, w: Poradnia Językowa PWN [online]. Katarzyna Kłosińska z Uniwersytetu Warszawskiego pisze: „[...] oznacza to, że człowiek może wpływać na innych ludzi, mieć wpływ na to, co się dzieje w świecie”, <https://sjp.pwn.pl/poradnia/haslo/Sprawczosc:17866.html> [dostęp: 1.09.2021]

²⁰ Za Claire Bishop.

²¹ Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie... [online], dz. cyt.

wspólnotowych, doświadczeniach indywidualnych, interaktywnych oraz multimedialnych z nastawieniem na poszukiwanie autorskiej estetyki – zarówno wizualnej, audialnej, jak i interakcji”²². To ważne wskazanie, bowiem gest znoszenia modelu pracy zorientowanego na sukces jednostki²³ nie jest to oczywisty w relacjach akademickich. Co równie istotne, w obrębie Pracowni wyraźna jest (choć niewyraźna bezpośrednio w tekście programowym) tendencja do zawieszania hierarchii urzędowej, zwiększania swobody indywidualnej twórców. Tym samym Pracownia wpisuje się w szeroki dziś nurt działań opartych na partycypacji, kolektywności czy samoorganizacji środowiska sztuki²⁴. Partycypacja i działania wspólne są tematem wystaw i projektów – w ujęciu teoretycznym jak i praktycznym – podkreślających znaczenie społecznego wymiaru sztuki, akcji podejmowanych pozainstytucjonalnie, przez mikrospołeczności, tworzenia tymczasowych kolektywów, interdyscyplinarnych sieci. Miejsce i środowisko, które przez chwilę staje się polem doświadczeń Pracowni – czyli Galeria Arsenał w Białymstoku – również reprezentuje sposób myślenia oparty na otwartości na nowatorskie projekty, poszanowaniu środowiska lokalnego, penetrowaniu twórczego potencjału mikrowspólnot i odkrywaniu możliwości tworzenia przepływów wewnątrz nich.

Wspólnota

We wspólnotowym i wspólnototwórczym potencjale działań z rzeczywistością wirtualną w Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II ważna jest intymna narracja (i jej przetwarzanie na różnych poziomach). Przekazywanie historii, gromadzenie się wokół „artysty-opowiadacza”, zapośredniczanie i delegowanie narracji/mikronarracji poprzez wrażliwość twórczą, rozmaite media i narzędzia; ustalanie, jak i z jakich komponentów owa narracja jest budowana i jak orientuje twórcę wobec rzeczywistości. Istotne jest też to, co konkretne narracje zapożyczają, zawłaszczają. Jak – w metaforycznym rozumieniu – „żerują” na języku, opowieściach,

²² Tamże.

²³ Na użytek tego tekstu odchodzimy od opisywania Pracowni w ramach uczelnianej hierarchii pionowej: mistrz – uczeń.

²⁴ Zostały one również opisane, przeanalizowane i steoretyzowane przez badaczy. Działania takie w wieloletniej praktyce podejmują indywidualni artyści, ale też stanowią one znaczący element programu instytucji: tak działa zespół AIR Laboratory w Centrum Sztuki Współczesnej w Warszawie, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Biennale Warszawa, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki i inne duże instytucje kultury.

przekazie ustnym, historii mówionej, legendach, bajaniach, anegdotach etc. Znaczenie ma też to, jak działania z opowieścią są ustawiane, tzn. czy wpisują się (lub nie) w schematy dominacji politycznej, klasowej. Należy zapytać o to, jak i w jakim celu w praktyce twórców poruszających się w obszarze nowych mediów / rzeczywistości transmedialnej delegowana jest konkretna opowieść lub typ opowieści. Ważna jest również rola artysty, opowiadacza, przenosiela historii. W jaki sposób steruje on świadomością widza i podmiotowością odbiorcy zaangażowanego w widowisko/performance/działanie/rytuał? Podsumowując: jakie jest podłoże tych praktyk i ich przeznaczenie, cel (również społeczny)? Jak sam autor postrzega siebie w tym działaniu, co chce „zrobić” z widzem? Kim jest – również sam dla siebie – odbiorca w tym procesie?

Zuzanna Sękowska