

ISBN 978-83-66262-18-8
ISBN 978-83-66835-40-5

Liminal

THE TRANSITIONAL STATE STAN PRZEJŚCIOWY

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

LIMINAL – THE TRANSITIONAL STATE
Exhibition of works by artists of the
3D and Virtual Occurrences Studio II,
Faculty of Media Art, Academy of
Fine Arts in Warsaw
Arsenal Gallery in Białystok,
22.10–10.11.2021

Uczestniczk i uczestnicy /
Participants
Agata Chodera
Przemysław Danowski
Andrei Isakov
Palina Kamarova
Agata Konarska
Mateusz Kowalczyk
Dobrosława Król
Krystyna Jędrzejewska-Szmek
Jakub Wróblewski

Kurorka / Curator
Zuzanna Sękowska

Koordynacja / Co-ordinator
Eliza Urwanowicz-Rojecka

Identyfikacja wizualna /
Visual identity
Renata Motyka

SEMINARIUM-WARSZTATY TEORETYCZNE
towarzyszące wystawie „Liminal
– stan przejściowy”
Galeria Arsenał w Białymstoku,
5–6.11.2021

SEMINAR: A THEORETICAL WORKSHOP
accompanying the exhibition *Liminal*
– *the Transitional State*
Arsenal Gallery in Białystok, 5–6.11.2021

Prowadzący / Run by
Piotr Cichocki
Piotr Fortuna
Michał Krzykowski
Anna Nacher
Tomasz Rakowski
Jerzy Stachowicz
Matylda Szewczyk
oraz osoby związane z Pracownią
3DiZWII Wydziału Sztuki Mediów ASP
w Warszawie / and persons connected
with the 3D&VOII Studio, Faculty of
Media Art, Academy of Fine Arts in Warsaw:
Agata Chodera
Przemysław Danowski
Andrei Isakov
Krystyna Jędrzejewska-Szmek
Palina Kamarova
Agata Konarska
Mateusz Kowalczyk
Dobrosława Król
Jakub Wróblewski

Moderatorka / Moderator
Zuzanna Sękowska

Koordynacja / Co-ordinator
Eliza Urwanowicz-Rojecka

Opieka techniczna / dokumentacja / stream /
Technical support / documentation / stream
Kacper Gorysz, Bartek Krot, Kamil Popko (Infotech),
Aleksander Sakowicz, Maciej Zaniewski

Obsługa fb / kontakt z publicznością online /
Fb support / contacting the audience online:
Gabriela Owdziej

Identyfikacja wizualna / Visual identification
Renata Motyka

Redakcja i korekta tekstów / Copy-editing and proofreading
Ewa Borowska

Organizatorzy Seminarium / Seminar organisers:
Instytut Kultury Polskiej, Wydział Polonistyki Uniwersytet Warszawski
Galeria Arsenał w Białymstoku
Pracownia 3D i Zdarzeń Wirtualnych II
Wydziału Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie



INSTYTUT
KULTURY
POLSKIEJ

G A L E R I A
Arsenal



Partner technologiczny / Technological partner:
Szkoly Infotech



Wydarzenie współfinansowane ze środków Uniwersytetu Warszawskiego,
w tym z programu „Inicjatywa doskonałości – uczelnia badawcza”
The event was co-funded by the University of Warsaw,
including from the programme *Excellence Initiative – Research University*

Patroni medialni wystawy i seminarium /
Exhibition and Seminar media sponsors:

SZUM

NGT
NOTES ON A TYPING

blok

wyborcza

wyborcza.pl
BIALYSTOK

Wirtualna ONLINE
www.wirtualnaonline.pl

WSTĘP / FOREWORD 3

TEKST KURATORSKI / CURATORIAL TEXT 10–20

ARTYSTKI I ARTYŚCI / ARTISTS 25–39

SEMINARIUM / SEMINAR 40–54

LIMINAL – STAN PRZEJŚCIOWY

LIMINAL – THE TRANSITIONAL STATE

ZUZANNA SĘKOWSKA

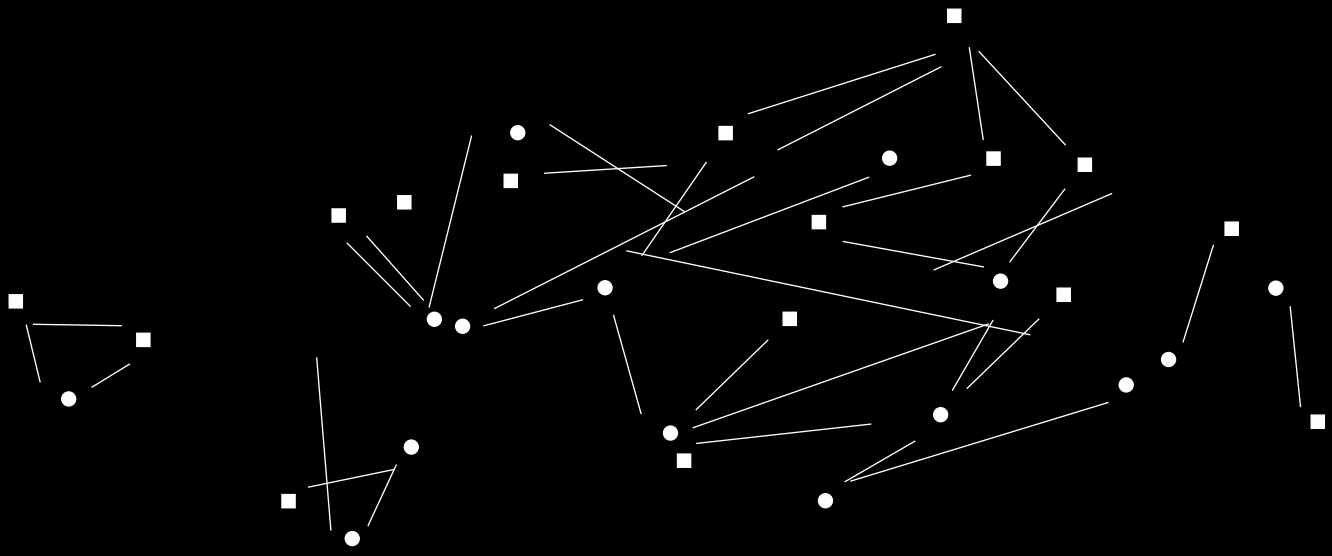
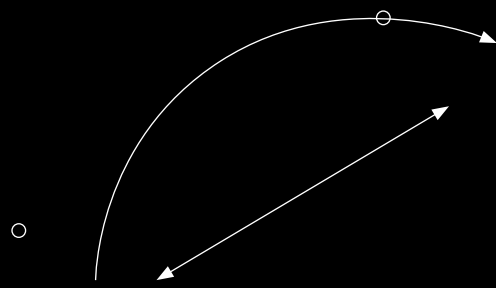


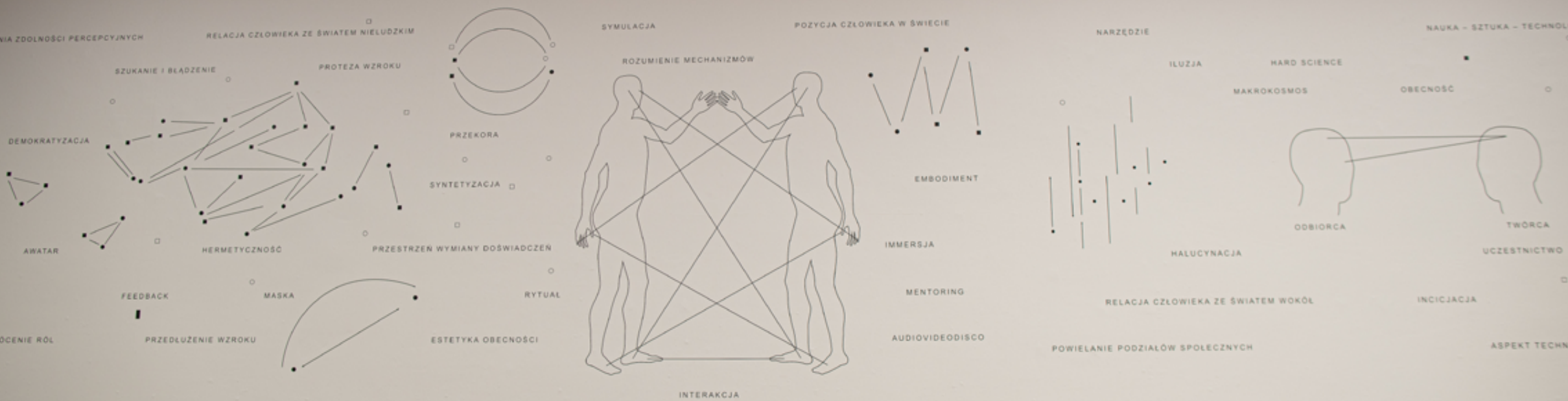
Liminal – stan przejściowy – wystawa i towarzyszące jej warsztaty teoretyczne w Galerii Arsenał w Białymstoku były drugą odsłoną projektu **Horyzonty Zdarzeń Wirtualnych**. Wystawa prac powstałych w środowisku Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II Wydziału Sztuki Mediów ASP w Warszawie pokazywana była od 22 października do 10 listopada 2021 roku w Galerii Arsenał w Białymstoku. Towarzyszące wystawie seminarium-warsztaty teoretyczne odbyły się w dniach 5–6 listopada 2021 roku w siedzibie galerii. Elementem projektu były też m.in. warsztaty „Unreal Art” dla początkujących artystek i artystów medialnych, performans VR oraz oprowadzanie w PJM.

The *Liminal – the Transitional State* exhibition and accompanying theoretical workshop at the Arsenal Gallery in Białystok were the second edition, as it were, of the **Virtual Occurrences Horizons**. Works created in the environment of the 3D and Virtual Occurrences Studio at the Faculty of Media Art of the Academy of Fine Arts in Warsaw were shown over a period of October 22nd until November 11th 2021 at the Arsenal Gallery in Białystok, the theoretical workshop seminar held on November 5th and 6th 2021 on Gallery premises. The exhibition was further accompanied by i.e. “Unreal Art” workshops for beginner media artists; a VR performance, and a guided tour in the Polish Sign Language.

WYSTAWA

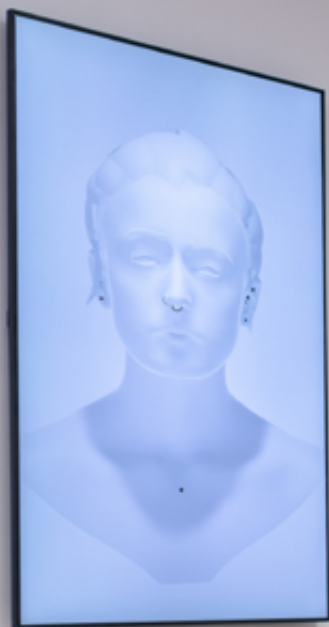
EXHIBITION













LIMINAL – STAN PRZEJŚCIOWY

LIMINAL – THE TRANSITIONAL STATE

ZUZANNA SĘKOWSKA

10

W niniejszej publikacji chcemy zarysować podstawową problematykę, jakiej dotyczyła wystawa *Liminal – stan przejściowy*. Tekst ten nie ma charakteru kompletnego opracowania. Przyjął raczej kształt notatki, w której wskazujemy, na jakie kategorie i problemy warto zwrócić uwagę, myśląc o „zdarzeniu wirtualnym”.

Wystawa *Liminal – stan przejściowy* (Galeria Arsenal w Białymstoku, 22.10–10.11.2021) była prezentacją wybranych projektów stworzonych przez grupę artystów z Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II¹ Wydziału Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, prowadzonej przez dra hab. Jakuba Wróblewskiego we współpracy z Andreiem Isakovem i Przemysławem Danowskim. Zaprezentowanych zostało siedem prac: *Lovestory* Jakuba Wróblewskiego, Andreia Isakova i Przemysława Danowskiego, *Master of Reality* Agaty Chodery, *Lunatyk* Paliny Kamarovej, *Let's Pray* Agaty Konarskiej, *Undermining* Mateusza Kowalczyka, *NeoWarszawa* Dobrosławy Król, *VR Lab* Krystyny Szmek. Zależało nam, aby w momencie udostępnienia ekspozycji odbiorcom nie była ona zamkniętym przypadkiem, działającym

In this publication, we intend to outline focal issues explored in the exhibition *Liminal – the Transitional State*. The text ought to be interpreted as a memo wherein we point to categories and/or problems noteworthy in “virtual event” context rather than a finite treatment.

The exhibition *Liminal – the Transitional State* (Arsenal Gallery in Białystok, October 22nd – November 10th 2021) was a presentation of selected projects by a group of artists from the 3D and Virtual Occurrences II Studio¹, Faculty of Media Art, Academy of Fine Arts in Warsaw, operated by Jakub Wróblewski, Ph.D. Hab., in collaboration with Andrei Isakov and Przemysław Danowski. Seven works were shown: Jakub Wróblewski, Andrei Isakov and Przemysław Danowski *Lovestory*, Agata Chodera's *Master of Reality*, Palina Kamarova's *Lunatyk*, Agata Konarska's *Let's Pray*, Mateusz Kowalczyk's *Undermining*, Dobrosława Król's *NeoWarsaw*, and Krystyna Szmek's *VR Lab*. We wanted to protect the exhibition from becoming a closed case or unilateral collection of artefacts once opened to audiences. It had been designed as an open

¹ Dalej w tekście głównym jako: Pracownia lub P3DiZWII.

¹ Hereinafter referred to in the main body of the text as “the Studio” or “3D&VOIIS”.

jednokierunkowo zbiorem artefaktów. Miała funkcjonować raczej jako otwarta konstrukcja² – z naciskiem na możliwość oswojenia odbiorców z projektami, prezentowanym instrumentarium technicznym, zapleczem koncepcyjnym i warsztatowym. Istotne było dla nas omówienie swoistości, funkcji i kulturowego wymiaru 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 tworzenia wspólnoty doświadczenia, będącej spoiwem wszystkich procesów wydarzających się w Pracowni. Autorska³ estetyka projektów jest oczywiście kluczowym elementem, na jakim zbudowana została warstwa wizualna i narracyjna ekspozycji.

Podbudowę teoretyczną ekspozycji ograniczyliśmy do naszkicowania najważniejszych punktów węzłowych, traktując ją jako teoretyczny trip – ponieważ projekt ten wydawał się mieć sens wyłącznie w sytuacji nabywania wiedzy w miarę jego trwania, a przedłożenie ewentualnych

structure², priorities including an option to expose viewers and recipients to project underpinnings, technical and technological measures and implements presented, and conceptual and practical support structures. We found it important to discuss the specificity, function and cultural aspects of creative practices engaged in by people of the Studio. Key dimensions seem to have included the aspect of community and community-generative nature of working with the multimedia, and the potential of community-generative experiences cementing all processes occurring at the Studio. It goes without saying that *auteur*³ project aesthetics are the apparent key building block in the exhibition structure narrative and visuals.

We have limited the exhibition's theoretical foundation to an attempt at outlining fundamental intersection components, approaching it as one would a purely theoretical trip: ostensibly, the project made sense only under circumstances of gaining ongoing project knowledge, any conclusions admissible exclusively

2 Accounting for feedback from virtual event participants.

3 Visual and audio (regarding the sound and sound system) aesthetics basing on a diverse selection of techniques and technologies, with varied conceptual backing structures.

wniosków możliwe było *ex post*. (Możliwe zarówno dla publiczności, jak i dla twórców biorących udział w projekcie, osób prowadzących Pracownię oraz dla grupy teoretyków zaproszonych do przyjrzenia się temu przypadkowi). Nie była to więc próba ostatecznego i kompletnego opisania działalności Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II⁴, bo rozwój, negocjowanie jej całościowego charakteru będą nadal przebiegały. Stąd tytuł wystawy⁵ nawiązujący do stanu (ale też miejsca lub przedmiotu)

4 Pracownia, choć jest środowiskiem młodym, ma już silnie zarysowany schemat działania i wypracowane metody, a także szereg kompletnych realizacji w dorobku.

5 Czytany przez pryzmat pism teoretycznych Victora W. Turnera i Arnolda van Gennepa oraz z uwzględnieniem nowych narracji o przestrzeniach miejskich i społecznych. 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 de folklore français contemporain* (1948–1958)”. Patrz: *Gennep Arnold*, w: Encyklopedia PWN [online], <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/Gennep-Arnold:3904822.html> [dostęp 29.07.2021].

Victor Turner (1920–1983) – brytyjski antropolog, badacz rytuałów i obrzędów przejścia. Prowadził wieloletnie studia nad obyczajami afrykańskiego ludu Ndembu, publikując ich wyniki w czterech obszernych opracowaniach (1957–1968). Zgłębiał teorię trójdzielnej struktury rytuału van Gennepa, rozwijając w niej fazę środkową (liminalną). Mary Douglas we wspomnieniu pośmiertnym o nim pisze: „Nikt inny nie przedstawił pełniejszego opisu życia i pracy cywilizacji afrykańskiej. Z tego obszernego korpusu wyłaniają się cztery idee”. Dla naszego ujęcia najważniejsza jest czwarta z przytoczonych przez Douglas idee – „liminalność, doświadczenie życia poza zasięgiem społeczeństwa, na stałe lub tymczasowo poza jego ramami” (tłum. własne). Patrz: M. Douglas, *Obituary*, „RAIN” 1984 No. 61, s. 11, <http://www.therai.org.uk/archives-and-manuscripts/obituaries/victor-turner> [dostęp 29.07.2021].

ex post (admissible to the audience, authors participating in the project, artists running the Studio, and theoreticians invited to observe the case). Consequently, this was no attempt at ultimate or complete descriptions of 3D and Virtual Occurrences II Studio operations⁴, as the process of developing and negotiating its comprehensive nature is a work in progress. Hence the exhibition title⁵ referencing a state

4 While a young community, the Studio has a firmly delineated operating mechanism and practice, its *oeuvre* including a number of complete realisations.

5 Interpreted through theoretical writings by Victor W. Turner and Arnold van Gennep, and accounting for narratives concerning urban and social spaces. Arnold van Gennep (1873–1957) – “French ethnographer and folklorist, best known for his studies of the rites of passage of various cultures”, quoted from the Encyclopaedia Britannica (online), <https://www.britannica.com/biography/Arnold-van-Gennep> [accessed by the translator on June 7th, 2022]; major writings include *Les rites de passage* (1909) and *Manuel de folklore français contemporain* (1948–1958).

Victor W. Turner (1920–1983) – British anthropologist, researcher of rituals and rites of passage. Engaged in multiannual studies of the African Ndembu people, publishing research outcomes in four voluminous tomes (1957–1968). Explored van Gennep’s tripartite ritual structure, with a focus on developing the middle (liminal) stage. As Mary Douglas wrote in Turner’s obituary, “(...) No one else has produced a fuller account of the life and work of an African civilisation. From this large corpus four ideas emerge”. The fourth idea

2 Z uwzględnieniem sygnału zwrotnego od uczestników doświadczenia wirtualnego.

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

przejściowego; do zawieszenia, momentu wytrącenia z dotychczasowej rzeczywistości i funkcji, lecz przed osiągnięciem nowej. Pragnęliśmy dać możliwość (również samym współtwórcom i współtwórczyniom środowiska Pracowni) poszerzenia spojrzenia, zmapowania działań z rzeczywistością rozszerzoną – tzn. ujrzenia ich w szerszym kontekście kulturowym⁶. Ważne wydaje 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 miała w założeniu również charakter warsztatu seminaryjnego, do którego zaproszono: publiczność, twórców i twórczynie projektów pokazanych na wystawie oraz osoby reprezentujące różne dziedziny nauki, teorii itd. Uruchomienie żywej dyskusji, poza kanonem wystąpień akademickich, pozwoliło na wytworzenie bezpiecznej przestrzeni wzajemnego wsparcia i wymiany myśli między teoretykami, artystami i wszystkimi zainteresowanymi.

⁶ Zależy nam nie tylko na badaniu przypadku Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II, ale też na wychyleniu w stronę zdefiniowania pracownianej specyfiki myślenia o zdarzeniach wirtualnych, a w szerszym spojrzeniu – specyfiki polskiego sposobu pracy z rzeczywistością rozszerzoną.

(yet also a location or object) in transition, from the moment of suspension or exclusion from the former reality and/or function until the moment of assuming a new one. We wished to provide assorted individuals (not least the co-creators of the Studio community) with an option to broaden their perspective and map augmented reality activities – i.e. set them to a more expansive cultural context⁶. A dual perspective take is ostensibly a key feature, the “inner” viewpoint that of focusing on a creative process in a specific community, the “outer” reserved for observers attempting to discern the specificity and function of practices engaged in by a given group.

The accompanying conference was designed as a seminar workshop, open to audiences, authors of projects shown at the exhibition and

Douglas quotes is of greatest importance to us – “liminality, the experience of living beyond the reach of society, permanently or temporarily outside its constraints.” See M. Douglas, ‘Obituary’, *RAIN*, 61, 1984, p. 11, <https://www.therai.org.uk/archives-and-manuscripts/obituaries/victor-turner> [accessed on July 29th, 2021].

⁶ We are keen on exploring the case of the 3D and Virtual Occurrences II Studio as well as on leaning towards an attempt at defining the Studio’s specificity of pondering virtual events, and – more broadly speaking – the specificity of the Polish way of working with augmented reality.

Niniejsza publikacja w założeniu ma być dokumentacją wystawy, opatrzoną komentarzem teoretycznym, zbierającą doświadczenia przeniesienia działań Pracowni do Galerii Arsenal w Białymstoku oraz najważniejsze wnioski płynące z warsztatu teoretycznego. Wystawa i towarzyszące jej działania są kolejną odsłoną wspólnych przedsięwzięć Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II oraz Galerii Arsenal w Białymstoku, tym razem rozszerzoną o współpracę z Instytutem Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego. Dokumentacja powyższych działań i praktyk współtworzy zainicjowaną w 2020 roku platformę Horyzonty Zdarzeń Wirtualnych poświęconą zagadnieniom rzeczywistości wirtualnej, prognozom i kierunkom rozwoju nowych doświadczeń cyfrowych oraz estetyce i interakcji w projektach immersyjnych.

Dydaktyka, technologia, estetyka, problematyka

W Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II, jak piszą w założeniach programowych jej prowadzący, podejmowana jest problematyka percepcji odbiorcy doświadczenia wirtualnego oraz składowych konstytuujących to doświadczenie – w tym różnych rodzajów iluzji.

persons representing assorted fields of science, theory, etc. The canon of academic interventions apart, lively debate was conducive to developing a safe space of mutual support and thought exchange for theoreticians, artists and other persons concerned.

The proposition behind this publication is that of an exhibition documentary, one comprising a theoretical commentary, focusing on the experience of grafting Studio actions onto the soil of the Arsenal Gallery in Białystok, and gathering focal conclusions based on a theoretical workshop. The exhibition and accompanying events were a yet another edition of projects delivered jointly by the 3D and Virtual Occurrences II Studio and the Arsenal Gallery in Białystok, in this particular instance expanded to include collaboration with the Institute of Polish Culture of the University of Warsaw. The process of documenting aforesaid actions and practices is an all-embracing contribution to the *Virtual Occurrence Horizons* platform initiated in 2020 with a focus on issues of virtual reality, forecasts, and development directions of new digital experiences, and aesthetics and interaction in immersive projects.

„Kluczowe jest badanie zagadnienia immersji i jej poziomu”⁷. Omawiane i przepracowywane są kwestie: ucieleśnienia, propriocepcji, poczucia sprawstwa, afordancji⁸. „Zakres tematyczny prac jest szeroki i wynika z poruszanych 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”⁹. Nie tylko zakres tematyczny prac jest szeroki, rozległe są również możliwości tworzenia i łączenia ze sobą estetyk i technologii. Najważniejsze dla pełnego zrozumienia idei i sposobu funkcjonowania P3DiZWII wydaje się zdefiniowanie pojęcia immersji. Można ją rozumieć jako stan zanurzenia w wygenerowaną rzeczywistość (łac. *immersio* ‘zanurzenie’). Na gruncie glottodydaktyki mówi się o „immersji językowej” w procesie przyswajania języka obcego – całkowitym zanurzeniu w nowym języku, czego efektem jest przyjmowanie

Didactics, technology, aesthetics, problematics

As declared in programme guidelines by its moderators, the 3D and Virtual Occurrences II Studio explores issues of perception experienced by virtual event recipients as well as constituents of said experience, assorted forms of illusion included. “Exploring issues of immersion and its extent are of key importance”⁷. Issues of embodiment, proprioception, sense of empowerment and affordance are debated and processed⁸. “The thematic scope of works is extremely broad, arising from the Studio’s areas of interest explored at a given point in time. Currently explored tools include 360° films, 360° 3D films, 3D simulators, gaming engines, spatial and ambisonic sound, 3D modelling, photogrammetry, 3D scanning, and virtual and augmented reality”⁹.

The thematic scope of works is as broad as the range of options of generating and combining aesthetics and technology.

Defining the immersion concept is ostensibly key to an all-inclusive

7 Academy of Fine Arts in Warsaw, Media Faculty, 3D and Virtual Occurrences II Studio [online], <https://wsm.asp.waw.pl/pracownia-3d-i-zdarzen-wirtualnych-ii/> [accessed on July 14th, 2021].

8 *Ibidem*.

9 *Ibidem*.

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«”¹⁰. Poziom immersji należy więc rozumieć jako stopień tegoż wtopienia, zanurzenia. I te właśnie poziomy – wtopienia i zanurzenia – zdają się kluczowe.

Środowisko, partycypacja

Pracownię 3DiZWII traktujemy jako pole doświadczeń, delegowania¹¹ wiedzy – miejsce powoływania tymczasowej wspólnoty, która ma zmienne grono aktywnych uczestników, zawiązuje się i rozwiązuje, która jest miejscem linkowania sieci kontaktów. Najistotniejsze jest tu uchwycenie śladu swoistej metody komunikacyjnej i tego, co – w wyniku zderzenia odmiennych bagaży kulturowych i społecznych wniesionych przez uczestników – wykształciło się w zmiennym

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

11 Pojęcie „delegowania” podaje w nieco zmienionym sensie za Claire Bishop. Zob. C. Bishop, *Sztuczne piękno. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, przeł. J. Staniszewski, Warszawa 2015.

comprehension of how the 3D&VOIIS has been conceptualised and how it functions. It may be defined verbatim, as a state of immersion in a generated reality (from the Latin “immersio”). Glottodidactics references “language immersion” in the process of acquiring a foreign language – complete immersion in a new language produces the outcome of adopting its entire structure, with no partitioning by individually remembered words or phrases. On an emotional level, immersion “is definable as a forcefully imagined identification or bond [...] to a fictitious environment, frequently described in terms [...] of a sense of »being there«”¹⁰. Consequently, the level of immersion ought to be comprehended as a degree of aforesaid absorption, immersion. These levels – of immersion and absorption – seem to be of key significance.

The environment. The participation

The 3D&VOII Studio is considered a testing ground for experimentation and delegating¹¹ knowledge –

10 P. Świątek, ‘Immersja w grach MMO, czyli o „farmieniu expa” słów kilka’ [Immersion in MMO Games, or a Handful of Comments on Exp Farming], *Media i Społeczeństwo*, 2012, No. 2, p. 94.

11 In referencing “delegated performance”, I am quoting Claire Bishop

7 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]

8 Tamże.

9 Tamże.

środowisku Pracowni jako trwały duch, specyfika pracy. Jak piszą Wróblewski i 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, wymyślając się kategoryzowaniu i segregowaniu”¹². Pracownia w założeniu otwiera się więc na różnorodność ideową i technologiczną, tworzenie międzyśrodowiskowych sieci wymiany. Ponadto prowadzący deklarują: „Pracownia otwarta jest na współczesne wykorzystanie nowych mediów w działaniach partycypacyjnych, wspólnotowych, doświadczeniach indywidualnych, interaktywnych oraz multimedialnych z nastawieniem na poszukiwanie autorskiej estetyki – zarówno wizualnej, audialnej, jak i interakcji”¹³. To ważne wskazanie, bowiem gest znoszenia modelu pracy zorientowanego na sukces jednostki¹⁴ nie jest oczywisty w relacjach akademickich.

¹² Akademia..., dz. cyt.

¹³ Tamże.

¹⁴ Na użytek tego tekstu odchodzę od opisywania pracowni w ramach uczelnianej hierarchii pionowej: mistrz – uczeń.

a location where temporary communities with variable memberships may form and unravel, and contact networks may be linked. The most important factor of all is that of capturing a trace of a specific communication method, and of what has evolved in the Studio's fluctuating environment into a permanent spirit and work specificity as a result of the clash of diverse cultural and social baggage brought to the table by its participants. To quote Wróblewski and Isakov: “The Studio's nature involves fixation on team and interdisciplinary work. We believe that our activities should bring together representatives of assorted fields of science, technology and art, not only of art itself. We believe that the most significant actions are bred on the intersection of different disciplines, escaping classification or segregation”¹². The Studio's core assumptions thus assume its openness to ideological and technological diversity, and developing inter-community exchange networks. Its moderators further declare, “the Studio is open to the contemporary

and her slightly modified version of the concept itself. See C. Bishop, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London 2012 (Polish edition: *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, translated into the Polish language by J. Staniszewski, Warszawa 2015).

¹² Academy..., op. cit.

Co równie istotne, w środowisku Pracowni wyraźna jest (choć niewyraźna bezpośrednio w tekście programowym) tendencja do zawieszania formalnej hierarchii, zwiększania swobody indywidualnej twórców. Tym samym pracownia wpisuje się w szeroki dziś nurt aktywności opartej na partycypacji, kolektywności czy samoorganizacji środowiska sztuki (zarówno w wymiarze teoretycznym, jak i praktycznym) – w kierunku docenienia i dowartościowania społecznego wymiaru sztuki, działań podejmowanych pozainstytucjonalnie, przez mikrospołeczności, tworzenia tymczasowych kolektywów czy sieci interdyscyplinarnych¹⁵.

Wspólnota

W namyśle nad specyfiką działalności Pracowni i pracy z transmediami wychodzimy od wspólnoty i demokratyzacji procesu twórczego. Zadajemy pytanie: na ile działania z rzeczywistością rozszerzoną są wspólnotowe i demokratyczne? We wspólnototwórczym potencjale działań z rzeczywistością

¹⁵ Co znamienne, miejsce i środowisko, które przez chwilę stało się polem doświadczeń Pracowni – czyli Galeria Arsenał w Białymstoku – również reprezentuje sposób myślenia oparty na otwartości na nowatorskie projekty, poszanowaniu środowiska lokalnego, eksplorowaniu potencjału twórczego mikrowspólnot i kreowaniu przepływów wewnątrz nich.

use of new media in participative and community actions, to individual, interactive and multimedia experiences, centred around a search for auteur aesthetics – visual, audial, and interaction-based”¹³. The above is a critical indicator: the gesture of dismissing work models targeting the success of individuals¹⁴ is far from obvious or common in any academic structures. It is equally momentous that the Studio's community is displaying an ostensible (albeit not directly expressed in its programme concept) tendency to suspend formal hierarchies while expanding individual artistic freedom. Consequently, the Studio has joined today's general stream of activities basing on participation, collectiveness and self-organisation of the art community (in theoretical and practical aspects alike), setting its course towards appreciating and recognising the social dimension of art, actions engaged in by micro-communities beyond institutional structures, and creating temporary collectives and/or interdisciplinary networks¹⁵.

¹³ Ibidem.

¹⁴ For purposes of this paper, I am refraining from any descriptions of the Studio in terms of vertical teacher-student university structures.

¹⁵ Notably, the temporary location and environment of the Studio's testing ground – the Arsenal Gallery in Białystok

wirtualną w Pracowni (podobnie zresztą jak w innych obszarach kultury wizualnej; tu jednak szczególnie) ważna zdaje się obecność narracji i jej przetwarzanie na różnych poziomach. Przekazywanie historii, zapośredniczanie i delegowanie narracji/mikronarracji poprzez wrażliwość twórczą, rozmaite media i narzędzia; ustalanie, jak i z jakich komponentów owa narracja jest budowana i jak autorska narracja orientuje twórcę wobec rzeczywistości. Istotne jest, co te narracje zapożyczają, zawłaszczają; jak w pewnym sensie „żerują” na języku, opowieściach i przekazie ustnym. Znaczenie ma też, czy działania z opowieścią wpisują się (lub nie) w schematy dominacji politycznej, klasowej. Należy zapytać, jak i w jakim celu w praktyce twórców poruszających się w obszarze nowych mediów / rzeczywistości transmedialnej opowieść jest transmitowana. Ważna jest również rola artysty, opowiadacza, przenosiiciela historii – sposób, w jaki steruje on świadomością widza i podmiotowością odbiorcy zaangażowanego w widowisko/performance/działanie/rytuał etc. Słowem: jakie jest podłoże tych praktyk, ich przeznaczenie, cel (również społeczny) i jak sam autor postrzega siebie w tym procesie, co chce „zrobić” z widzem.

The community

When pondering the specificity of the Studio's activities and working with transmedia, community and democratising the creative process have become our chosen points of departure, in turn giving rise to the following question: to what extent can augmented reality actions be community- or democracy-based? In the community-generative potential of working with virtual reality at the Studio (herein in particular, albeit in a simile, as it were, to other visual art fields), the presence of the narrative and its processing on assorted levels seems to be of significance. Conveying history, appropriating and delegating narratives/ micronarratives through creative sensitivity, assorted media and tools; identifying the building block components to such narrative, and how such *auteur* narrative positions the author in confrontation with reality. Content appropriated and arrogated by these narratives is of particular importance; it is significant how they, in a sense, "prey" on language, stories and oral accounts. It is also critical whether actions involving narratives form (or not)

– also represents a way of thinking based on openness to innovative projects, exploring the creative potential of micro-communities, and generating internal micro-community flows.

15

W procesie przekładania autorskiego pomysłu na złożone zjawisko, jakim jest komunikat wizualny, szczególnie interesujące jest przejście od anegdoty – opowieści własnej twórcy – oraz intencji, jakie mu przyświecają, do efektu. Niebagatelną rolę w procesie twórczym odgrywa decyzja, z jakiej techniki skorzystać – lub która z dostępnych technik pracy z multimediami wydaje się gwarantować satysfakcjonujące rezultaty. Ciekawe jest też, na ile proces twórczy wiąże się z wchodzeniem w nowe dla twórcy obszary technologiczne, w nowe obszary doświadczeń. Oraz to, w jakim stopniu planowany projekt podlega przemianom pod wpływem doświadczenia, nabywania nowych kompetencji – również tych cielesnych.

Rytuały przejścia

Jak już wspominaliśmy, w programie i metodyce Pracowni znacząco wybija się założenie demokratyzacji procesu twórczego, dowartościowanie działań „wymykających się” kategoryzacji i selekcji, dowartościowanie indywidualnego odbioru i jednostkowej wrażliwości, ale i uznanie wspólnoty – rozumianej

any part of political/class domination schemes. One ought to ask how and to what purpose narratives are transmitted in the practice of authors navigating new media fields. The role of artists, storytellers, history transmitters is critical as well, as is the way they control the cognisance of audiences and objectiveness of recipients engaged in a show/ performance/ action/ rite etc. In a word: it is essential to comprehend such practices, their purposes and goals (the social dimension included), not least in terms of how the author perceives him- or herself in the process, or what he/she intends to "do" with his/her audience.

The shift from the anecdote – the author's own story and the intent he/she has been pursuing – to the final effect is particularly interesting in the process of translating an *auteur* concept into the complex phenomenon of a visual message. Decisions regarding the preferred technique, or which of the multimedia techniques seem to be guaranteeing satisfactory outcomes, are foremost in the creative process. Another curious question concerns the extent to which the creative process is associated with entering technological areas and fields of experience new to the author. A yet another involves the degree to

jako *communitas*¹⁶ (a właściwie jako jeden z wymiarów tejże). Wspólnota – wyzwolona i spontaniczna – zawiązuje się chwilowo w ramach pracowni. (Co jednak ważne – wspólnota ta nie jest konstytuowana i warunkowana *wyłącznie* przez przynależność do Pracowni. Poza trybem spotkań i zajęć dydaktycznych wytwarzają się spontaniczne sieci wsparcia, grupy wzajemnej pomocy, koleżeńskie teamy). Należałoby przyjąć, że chodzi o typ stosunków międzyludzkich oparty na wspólnocie równych i wolnych współtowarzyszy¹⁷, w której „charakterystyczne jest zachowanie nacechowane egalitaryzmem i współpracą”¹⁸ i w której „świeckie różnienia rangi, urzędu i statusu ulegają czasowemu zawieszeniu lub są traktowane jako nieistotne”¹⁹. Niezwykle ważne w procesie edukacyjnym w P3DiZWII jest użycie nowych mediów nie tylko do przetworzenia własnych refleksji, ale i *służenia* innym użytkownikom, ułatwienia odbioru otoczenia (np. osobom z dysfunkcjami wzroku lub inną niepełnosprawnością), a więc

16 Zob. np. V. Turner, *Proces rytualny*, przeł. E. Dżurak, Warszawa 2010, ss. 143–167.

17 Tamże.

18 V. Turner, *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie*, przeł. W. Usakiewicz, Kraków 2005, s. 201.

19 Tamże.

which the planned project is subject to change under the influence of experiencing and gaining new competencies, not least corporeal ones.

Rites of passage

As aforementioned, the Studio's programme and methodology attaches considerable importance to postulations of democratising the creative process, recognition for actions "escaping" classification or selection, appreciation for individual reception and personal sensitivity, all combined with acknowledgment of the community defined as *communitas*¹⁶ (or, in all actuality, as one of its dimensions). Liberated and spontaneous, an ephemeral community has been forming at the Studio (yet importantly, the community's connection to the Studio is not its *exclusive* constituent or *sine qua non* existential condition. Meetings and teaching environment classes apart, spontaneous self-help networks, support groups and co-worker teams have been evolving within the Studio as well). It might well be assumed that the desired interpersonal relations in question ought to base on a band of free and equal

16 See e.g. V. Turner, *The Ritual Process*, Cornell Paperbacks, New York 1966, pp. 104–143.

do sprawowania troski za ich pośrednictwem.

Wymiar wykorzystania nowych mediów w działaniach P3DiZWII zakłada pełną demokratyzację i dostępność²⁰. Przenoszenie wrażenowości, dzielenie się wrażeniem, ale i uwrażliwienie na wzajemną obecność, kolektywny charakter działań, zdaje się, ujawniają się w tym aspekcie najsilniej. Część z narzędzi wykorzystywanych przez twórców z P3DiZWII jest ogólnie dostępna (jak choćby smartfony, komputery i tablety, których funkcje można w prosty sposób rozszerzyć, dostosowując je do odbioru filmów 360 i VR-u). Kwestią czasu jest zapoznanie użytkowników z mechaniką działania poszczególnych narzędzi służących zarówno do recepcji, jak i do generowania skomplikowanych projektów – oraz oswojenie odbiorców ze specyfiką estetyczną takich projektów właśnie.

Przedmiot. Znaczenie

Przyjrzyjmy się roli przedmiotu w działaniach wirtualnych, immersyjnych. Użyteczna jest tu stworzona przez Krzysztofa Pomiana

20 W szerszym aspekcie mówimy o pewnej teoretycznej „możliwości” wejścia w rzeczywistość wirtualną – warunkowanej zarówno przez czynniki technologiczne, jak też ekonomiczne czy społeczne.

companions¹⁷, wherein “they develop an intense comradeship and egalitarianism”¹⁸ and “are stripped of signs and insignia of preliminal status”¹⁹.

The use of new media to process personal reflections and serve other users by facilitating reception of immediate surroundings (e.g. for persons with visual impairments and/or persons with disabilities) – that is to provide care through new media to others – is extraordinarily important to the 3D&VOIIS teaching process. The dimension of using new media in 3D&VOIIS' practice assumes full democratisation and accessibility²⁰. Transferring impressionability and sharing impressions – as well as sensitising other to communal presence and collective nature of all activities – remain the most distinct aspect of the process.

Some tools employed by 3D&VOIIS artists are commonly available (such as smartphones, computers and tablets, their functionalities

17 *Ibidem*.

18 V. Turner, *Dramas, Fields and Metaphors. Symbolic Action in Human Society*, Cornell University Press, Ithaca and London, p. 33.

19 *Ibidem*.

20 In a broader sense, we are pondering a certain theoretical “option” of entering virtual reality – determined by technological as well as economic or social factors.

koncepcja *semioforów* – przedmiotów traktowanych w danej społeczno-ści jako nośniki znaczeń²¹ i/lub „przedmiotów widzialnych wyposażone w znaczenie”²². Wszystkie one cechują się „fizycznymi zmianami powierzchni lub brył spowodowanymi rozmyślnie w celu zwrócenia uwagi odbiorcy na coś niewidzialnego i zaprogramowania przeto w pożądany sposób jego stanów wewnętrznych lub zachowań”²³.

Ludzie w maskach. Nosiciele i zanurzeńcy

Instrumentarium, z jakiego korzystają twórcy w działaniach transmedialnych, jest rozbudowane – poczynając od ekranu czy monitora, przez gogle do VR-u (lub pełny headset i kontrolery), trackery (wykorzystywane w niektórych obiektach/rzeźbach materialnych), po łączenie różnych technologii w projektach eksperymentalnych. Największe znaczenie, niemal sym-

easily augmentable and adjustable to 360° films or VR). It is a matter of time before users are exposed to the mechanics of how individual tools work – regardless of whether they are applied to receive or generate complex projects – and recipients get used to the aesthetic specificity of such endeavours.

The object. The meaning

Let us consider the role of the object in virtual or immersive actions. At this juncture, Krzysztof Pomian's *semaphore* concept comes in handy. In a given community, *semiphores* are objects considered carriers of meanings²¹ and/or “meaning-equipped visible items”²². All are characterised with “physical change to surfaces or forms, caused purposely with intent to focus the recipient's attention on a thing invisible, and thus desirably programme his inner states or behaviours”²³.

21 K. Pomian, *Historia. Nauka wobec pamięci* [Science v. Remembrance], Lublin 2006 (see chapters ‘O porównywaniu w historii’ [On Comparisons in History] and ‘Historia kultury, historia semioforów’ [History of Culture, History of Semiphores]).

22 *Ibidem*, pp. 100, 121.

23 K. Pomian, ‘Jak uprawiać historię kultury’ [Exercising History of Culture], *Przegląd Historyczny*, 1995, vol. 86, brochure 1, p. 6, online:

21 K. Pomian, *Historia. Nauka wobec pamięci*, Lublin 2006 (patrz rozdziały: „O porównywaniu w historii” oraz „Historia kultury, historia semioforów”).

22 Tamże, ss. 100, 121.

23 K. Pomian, *Jak uprawiać historię kultury*, „Przegląd Historyczny”, 1995, tom 86, zesz. 1, s. 6, online: https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Przegląd_Historyczny/Przegląd_Historyczny-r1995-t86-n1-s1-13/Przegląd_Historyczny-r1995-t86-n1-s1-13/Przegląd_Historyczny-r1995-t86-n1-s1-13.pdf [dostęp: 11.05.2022].

boliczne, zdaje się mieć gest założenia headsetu. Jest on bowiem analogiczny z założeniem maski – a to uruchamia potężny bagaż kulturowy. Słowo maska pojawia się w różnych językach w podobnych formach – niosąc znaczenia „osłony twarzy”, „dowcipu”, „psoty, wybryku”, „błazna”, „śmieszności, ośmieszania”. Najbardziej interesujące z naszego punktu widzenia jest arabskie *masakha* – „zmieniony, przekształcony”²⁴. Węgierski mitograf Karl Kerényi²⁵ określił maskę jako „pierwotne narzędzie człowieka”²⁶. Potencjał przekształcenia rzeczywistości poprzez „wejście” w maskę jest mocno osadzony w antropologicznej wykładni dostrzegającej w masce coś więcej niż tylko przedmiot zakrywający twarz i pojmującej ją jako „ogólniejszą kategorię ekspresji, obejmującą przebranie, a w rozszerzonym znaczeniu – wszelką transformację czyjegoś wyglądu”²⁷. Headset, mimo że nie ma w założeniu takiej funkcji, nosi wiele cech klasycznej maski.

24 Podaje za W. Dudzik, *Maska w kulturze współczesnej Europy. Teorie i praktyki*, Warszawa 2020.

25 Zob. K. Kerényi, *Człowiek i maska*, przeł. A. Kryczyńska-Pham, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty” 2002 nr 3–4.

26 Zob. W. Dudzik, dz. cyt.

27 Å. Boholm, „Weneckie widowiska karnawałowe w maskach”, przeł. J. Jaworska, w: *Karnawał. Studia historyczno-antropologiczne*, red. W. Dudzik, Warszawa 2011, s. 205.

The masked people. The Carriers and the Immersives

The array of implements available to authors in transmedia action is expansive – screen or monitor, goggles and VR (or full headset and controllers), trackers (used in selected material objects/sculptures), to combinations of assorted technologies as part of experimental projects.

The gesture of donning the headset is ostensibly the most important one, if not outright symbolic. In a suggested analogy to donning a mask, the gesture triggers enormous cultural gravity. The word “mask” appears in various languages in similar forms, carrying meanings of “facial covering”, “joke”, “prank, antic”, “jester”, “ridicule, derision”. For our purposes, the Arabic word for “changed, transformed” (*masakha*) seems to be the most interesting one of all²⁴. Hungarian mythographer

https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Przegląd_Historyczny/Przegląd_Historyczny-r1995-t86-n1-s1-13/Przegląd_Historyczny-r1995-t86-n1-s1-13/Przegląd_Historyczny-r1995-t86-n1-s1-13.pdf [accessed on May 11th, 2022].

24 Quoted: W. Dudzik, *Maska w kulturze współczesnej Europy. Teorie i praktyki* [The Mask in the Culture of Contemporary Europe. Theories and Practices], Warszawa 2020.

Użytkownik headsetu działa jednocześnie w dwóch obszarach – odbioru (wirtualnej) rzeczywistości i tworzenia (performowania widocznej dla obserwatorów sekwencji ruchowej). Jak pisze Kerényi, i co podkreśla Dudzik: maska stanowi element jednoczącej przemiany, wytwarza się dzięki niej relacja między człowiekiem a istotą, którą przedstawia.

Dorota Błaszczak, twórczyni m.in. dźwięku do projektów VR, zaproponowała na określenie osób partycypujących w rzeczywistości wirtualnej termin „zanurzeńcy”. Oddaje on chyba najlepiej stan uczestników doświadczenia – częściowej deprywacji, zmiany sensorycznej, zmiany percepcji i innych składowych związanych z „wejściem” w rzeczywistość wirtualną za pośrednictwem m.in. headsetu/gogli VR.

Ciało zanurzone

Już w 1936 roku w ikonycznym tekście *Les techniques du corps* – traktującym o technikach posługiwania się ciałem (np. sposobach rodzenia, kucania, zaciskania pięści przez kobiety i przez mężczyzn, spania, poruszania się itd.) – Marcel Mauss pisał, że nasze „nawyki”²⁸ zmieniają

Karl Kerényi²⁵ described the mask as “man’s primal tool”²⁶. The potential of transforming reality by “entering” a mask is deeply rooted in anthropological interpretation pursuant to which the mask becomes something more than just a face-covering object. It is seen as a “more general category of expression, including a disguise, and – according to an augmented meaning – any transformation to someone’s look”²⁷. While basically deprived of such functionality, the headset features multiple properties of a classic mask.

A headset user operates simultaneously in two areas: reception of (virtual) reality, and creation (performing a motion sequence visible to observers). To quote Kerényi, and as emphasised by Dudzik: the mask is a component of unifying transformation, producing a relation between man and the being he or she represents.

²⁵ See K. Kérenyi, ‘Man and Mask’, translated into the Polish language by A. Kryczyńska-Pham, *Polska Sztuka Ludowa. Konteksty*, 2002, Nos. 3–4.

²⁶ See W. Dudzik, *op. cit.*

²⁷ Å. Boholm, ‘Masked Performances in the Carnival of Venice’, translated into the Polish language by J. Jaworska, in: *Karnawał. Studia historyczno-antropologiczne* [The Carnival. Historical and Anthropological Studies], ed. W. Dudzik, Warszawa 2011, p. 205.

się zależnie od jednostki, wpływ na ich wykształcenie ma jednak znaczące pole społeczne, socjologiczne. „Mamy tu do czynienia z technikami i dziełem zbiorowego i indywidualnego rozumu praktycznego [...]”²⁹. Co więcej, Mauss postuluje spoglądanie na praktykowane przez nas czynności nie tylko przez pryzmat mechanicznego odtwarzania, uwarunkowanego przez cechy anatomiczne i fizjologiczne – ale również z uwzględnieniem ich podłoża psychicznego i społecznego. Analiza tych trzech aspektów pozwala ujrzeć czynność w jej totalnym sensie, z punktu widzenia „człowieka całościowego”³⁰. Mauss odrzuca założenie, że technika jest tylko tam, gdzie jest narzędzie³¹. Technicznym nazywa „tradycyjne działanie skuteczne”, które pod tym względem nie różni się od działania magicznego, religijnego i symbolicznego³². Piśze o tym następująco: „Trzeba, by było ono tradycyjne i skuteczne. Nie ma techniki i nie ma przekazywania, jeżeli nie ma tradycji. Właśnie przekazywanie technik, i to prawdopodobnie drogą przekazu ustnego, różni przede wszystkim

²⁹ Tamże.

³⁰ Tamże.

³¹ M. Mauss, dz. cyt., s. 539.

³² Tamże.

Dorota Błaszczak, creator of i.a. VR project soundtracks, suggested that persons participating in virtual reality be referred to as “immersives”. I believe this to be an optimum description for the overall state of the experiment’s participants – partial deprivation, sensory change, modified perception, and other compounds associated with “entering” virtual reality via i.a. a headset or VR goggles.

The body immersed

Already in 1936, in his iconic *Les techniques du corps* – describing techniques of using the body (e.g. methods of giving birth, squatting, male and female fist clenching, sleeping, moving etc.) – Marcel Mauss wrote that while our “habits”²⁸ change depending on the individual, the way they evolve depends largely on the social and the sociological. “Therein we encounter the techniques and produce of collective and individual practical reason [...]”²⁹. To take matters further, Mauss suggests that actions we engage in be perceived not only through

²⁸ M. Mauss, *Sociology and Anthropology*, translated into the Polish language by M. Król, K. Pomian and J. Szacki, Warsaw 1973, p. 538.

²⁹ *Ibidem*.

²⁸ M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, przeł. M. Król, K. Pomian i J. Szacki, Warszawa 1973, s. 538.

człowieka od zwierząt”³³. Jeśli zaś chodzi o przekazywanie sposobów posługiwania się ciałem – żeby zrozumieć, dlaczego wykonujemy takie właśnie gesty, należy poznać „tradycje, które składają się na te gesty”³⁴. W działaniach z rzeczywistością rozszerzoną mamy do czynienia poniekąd z „sublimatem” z Maussa. To znaczy – gesty odnoszą się do tradycji, wynikają z niej, są animowane przez twórcę danej realizacji, jak również wynikają z opanowywania kontrolerów i osvajania się z ich mechaniką. W klasycznych tekstach z dziedziny proksemiki (nauki badającej relacje przestrzenne między osobami lub osobami a otoczeniem materialnym)³⁵ mowa o „kategoriach masy powietrza wypieranych przez ciało”³⁶. W wypadku VR-u i na wszelkie inne sposoby rozszerzanej rzeczywistości kwestie proksemiki i wyróżniania stref intymności zdają się radykalnie rozrastać o kolejne potężne pola problemowe – zderzać ze sobą materialne z niematerialnym³⁷.

33 M. Mauss, dz. cyt., s. 539.

34 M. Mauss, dz. cyt., s. 541.

35 W odniesieniu do przestrzeni interpersonalnej proksemika wyróżnia 4 rodzaje dystansu: intymny, osobisty, społeczny i publiczny.

36 Jak nazywa to E.T. Hall, zob. tenże, *Ukryty wymiar*, przeł. T. Hołówka, Warszawa 1978, s. 173.

37 Pytanie, czy poszerza to kategorie dystansu intymnego, dystansu społecznego, dystansu osobistego, dystansu publicznego.

the process of mechanical replay conditioned by anatomical and/or physiological features – but also in recognition of their psychological and social foundations. The analysis of these three aspects allows any activity to be recognised in its total sense, from the vantage point of a “whole person”³⁰. Mauss rejects the assumption that the presence of the technique has to coincide with that of a tool³¹. He applies the term “technical” to “traditional and effective action”, in these terms no different from the magical, the religious or the symbolic³². Mauss wrote, “It has to be effective and traditional. There is no technique and no transmission in the absence of tradition. This above all is what distinguishes man from the animals: the transmission of his techniques and very probably their oral transmission”³³. In terms of transmitting ways of using the body – in order to grasp why we make a specific gesture, we have to “know the traditions which impose it”³⁴.

When interacting with augmented reality, we are exposed to a Maussian “sublimate”, as it were.

30 M. Mauss, *op. cit.*, p. 538.

31 M. Mauss, *op. cit.*, p. 539.

32 *Ibidem*.

33 *Ibidem*.

34 M. Mauss, *op. cit.*, p. 541.

Język swoisty

Jak widać z powyższych rozważań, obszar problemów, jakie wyzwała obcowanie z rzeczywistością transmedialną, ze zdarzeniem wirtualnym, jest potężny. Wątki czysto technologiczne mieszają się tu z szerokimi zagadnieniami antropologii kultury wizualnej czy też kwestiami natury semiotycznej i semantycznej. Pojawiają się pytania o nowe sposoby posługiwania się ciałem, rozwój kompetencji cielesnych, poszerzanie stref przestrzennych „będących ekstensjami osobowości ludzkiej”³⁸, o nowe tradycje gestów, o performowanie podmiotu w przestrzeni wirtualnej. Poza tradycyjną analizą autorskiego rysu estetycznego, autorskich estetyk (które są niebagatelne, o ile nie najważniejsze dla całego doświadczenia), ważne zdają się pytania o to, co i kto i na jakich zasadach jest nośnikiem oraz co reprodukuje rzeczywistość wirtualna.

Proponujemy, by w polu języka, opisu działań z materią „zdarzeń wirtualnych” wytwarzać własne terminy (modyfikując warstwę znaczeniową przyjętych określeń) lub rozszerzyć sformułowania polskojęzyczne. Również by język opisów działań multimedialnych stawał się

38 E.T. Hall, dz. cyt.

Consequently, gestures reference tradition, arise therefrom, and are animated by the creator of a given realisation – yet they can also result from the process of mastering controllers, and getting used to their mechanics.

Classic proxemic texts (regarding the science of exploring spatial relations among persons, or between persons and material surroundings)³⁵ reference “categories of air masses displaced by the body”³⁶. In case of VR and reality augmented with the use of any other measures, the issue of proxemics and identifying zones of intimacy seem to be radically expanding to include successive enormous problem fields – confronting the material with the immaterial³⁷.

35 With regard to interpersonal space, proxemics identifies four types of distance: intimate, personal, social and public.

36 As referenced by E.T. Hall, see *idem*, *The Hidden Dimension*, translated into the Polish language by T. Hołówka, Warsaw 1978, p. 173.

37 Yet the question remains whether this would ultimately expand the actual categories of intimate distance, personal distance, social distance, public distance.

bardziej przejrzysty dla odbiorcy z każdej grupy wiekowej i każdej grupy społecznej.

W narracji o zdarzeniu wirtualnym ważne jest wypracowanie (lub raczej: przystosowanie) języka do tej konkretnej sytuacji: zbiorowej wystawy Pracowni. Języka, który opíše tę sytuację środowiskową, ale i języka, który pozwoli utrzymać ciągłość opisywania działalności Pracowni. Nowe media jawią się nam zasadniczo jako pole demokratyczne. Język opisu może mieć też w tym wypadku bardzo włączający i *dospołeczny* charakter. Zapożyczanie terminów przyjętych głównie w anglojęzycznej narracji jest użyteczne do opisania badanego zjawiska pracy z nowymi mediami, ale naszym zdaniem nie jest wystarczające do opisania jego lokalnej specyfiki i uchwycenia swoistości tych praktyk.

The language peculiar

As becomes apparent from aforesaid divagations, the area of issues triggered by encounters with trans-media reality, with virtual occurrence, is nothing short of enormous. Purely technological tropes intertwine therein with broadly defined matters of visual culture anthropology, or semiotic and/or semantic problems. Questions concerning new ways of using the body arise alongside those with a focus on corporeal competency development, the expansion of spatial zones "constituting extensions of human personalities"³⁸, new traditions of gesture, on performance of the subject in virtual space. Traditional analyses of *auteur* aesthetic traits, *auteur* aesthetics (significant, if not focal to the entire experience) apart, questions tend to centre around what and who and by what means becomes the actual carrier, and what virtual reality reproduces. We suggest that in the field of language, of describing actions involving "virtual occurrences" *auteur* terms be produced (with a modification to the semantic layer of all phrases adopted), or Polish-language vocabulary expanded. We further postulate for the language of multimedia activity descriptions

to become more transparent for all recipients, age and/or social group notwithstanding.

In any virtual event-related narrative, it is important to process (or rather: adapt) language to that specific set of circumstances: a collective exhibition by the Studio. Such language ought to describe the community-related situation while allowing the continuity of the Studio's activities to be preserved. Fundamentally speaking, new media are presenting themselves to us as a democratic field. In this particular case, the language of description may be amazingly inclusive and *socially-oriented* in nature. While appropriating terms chiefly used in the English-language narrative is useful in the process of describing the explored phenomenon of working with new media, we believe it is insufficient when it comes to describing its local specificity and capturing the peculiarity of these practices as such.







CZANIA ZDOŁNOŚCI PERCEPCYJNYCH

RELACJA CZŁOWIEKA ZE ŚWIATEM NIELODZKIM

SZUKANIE I BŁĄDZENIE

PROTEZA WZROKU

DEMOKRATYZACJA

STWIERDZENIE

ROZWIĄZANIE PROBLEMÓW

PROCEJA

AWATAR

HERMETYCZNOŚĆ

PRZESTRZEN WYMIANY DOKONACZ

FEEDBACK

MASKA

RYTM

ESTETYKA DOKONACZ

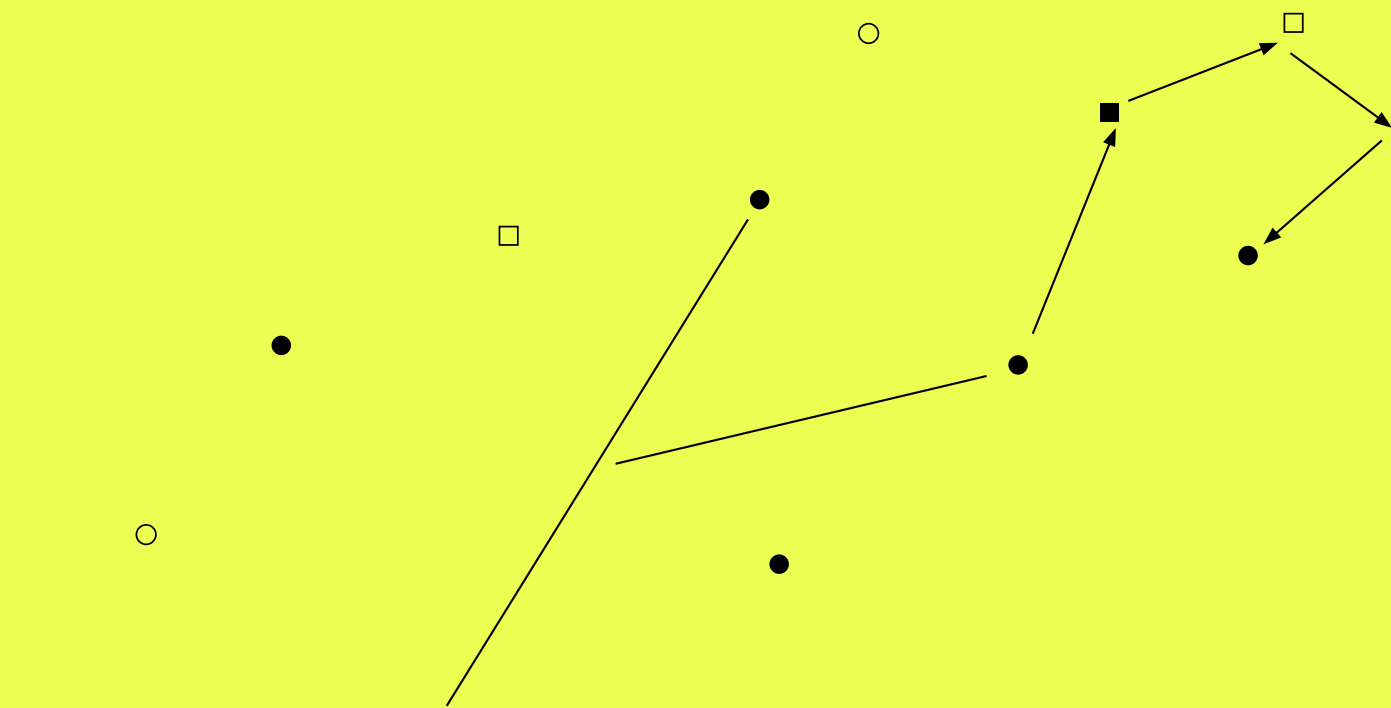
PRZEDŁUŻENIE WZROKU

ROZWIĄZANIE RÓL

WYMIANA







AGATA CHODERA

Instalacja *Master of Reality* angażuje trzy zmysły odbiorcy: wzrok, słuch i dotyk. Jednym z najważniejszych jej elementów jest interaktywny obiekt rzeźbiarski wykonany z kawałków zwierzęcych futer (zebranych w ramach akcji open call). Wodzenie dłonią po powierzchni rzeźby pozwala na wydobywanie dźwięków; ich brzmienie uzależnione jest od sekwencji gestów wykonanych przez odbiorcę.

Master of Reality prowokuje do pytań o pozycję i rolę wytwórcy i odbiorcy, o poziomy sprawczości, a także o status zwierząt w kulturze (doświadczenie przyjemności płynącej z dotykania miękkiej i przyjemnej materii odbywa się

The *Master of Reality* installation focuses on the audience's three senses: sight, hearing and touch. Its essential components include an interactive sculpted object made of sections of animal furs (collected in an open call action). Sound is produced by moving the palm of the hand over the object's surface, the effect depending on the sequence of gestures chosen by the installation user.

Master of Reality provokes questions regarding the position and role of the source and recipient, levels of agency, and status of animals in culture (experiencing the pleasure of touching soft, enjoyable substance requires other

MASTER OF REALITY

przecież kosztem cierpienia innych istot – hodowanych i zabijanych w celu uzyskania skór i futer). Równie ważna jak kwestia doświadczania kontaktu z materią organiczną wydaje się relacja człowieka z przestrzenią technologiczną. Praca bowiem bada także wpływ sfery audialnej na samopoczucie uczestników. Interakcji z rzeźbą – wydobywaniu dźwięków – towarzyszą reakcje awatara na ekranie, obrazujące emocje. Według Jakuba Wróblewskiego Chodera w swojej instalacji „tworzy pomnik ludzkiej dominacji w epoce antropocenu”.

sentient beings – bred and killed for their hides and furs – to suffer). Experiencing contact with organic matter seems to be as important as human relationships with technological space: the work examines the audio dimension impact on the mood and sense of wellbeing of installation users. Sound-generating interactions with the sculpture are accompanied by emotion-imaging reactions of the avatar on the screen. To quote Jakub Wróblewski, in her installation Chodera “creates a monument to human domination in the Anthropocene era”.

MASTER OF REALITY, 2020

instalacja, sześć stopni swobody¹

interaktywny dźwięk 360, Valve Index, trackery VIVE, obiekt, futro,
video interaktywne

1 Sześć stopni swobody – sześć sposobów, w jakie można poruszać się w przestrzeni wirtualnej: pochylenie, przechylenie, odchylenie; w lewo i w prawo; w przód i w tył; w górę i w dół. Im większa liczba stopni swobody, tym bardziej naturalny ruch w VR.

MASTER OF REALITY, 2020

installation, six degrees of freedom¹

interactive 360 audio, Valve Index, VIVE trackers, object, fur, interactive video

1 Six degrees of freedom – six ways one can move within and interact with virtual space: there are three rotational degrees of movement around the x, y and z axes, commonly termed as pitch, yaw and roll, and three translational degrees: left-to-right and right-to-left, forwards and backwards, and up and down. The higher the number of degrees of freedom, the more natural VR motion becomes.



KRYSTYNA JĘDRZEJEWSKA-SZMEK

VR Lab to zestaw obiektów przypominających wyglądem urządzenia do odbioru i doświadczania rzeczywistości wirtualnej (headset, kontrolery, okablowanie, czujniki, głośniki i in.). Od autentycznych sprzętów różni je to, że zostały wykonane z materiałów naturalnych – kawałków drewna, patyków, kory i innych części roślin – poddanych nieznaczącej ingerencji autorki (podrzeźbienie lub podmalowanie białym pigmentem). Zostały zebrane na terenie Zakola Wawerskiego, podmokłego terenu w warszawskiej dzielnicy Wawer, jak również w okolicach Białegostoku.

Autorka w projekcie łączy elementy autoetnografii z biologiczną wiedzą naukową i humanistycznym namysłem. *VR Lab* opowiada o relacji człowieka i roślin, o syndromie „ślepoty na rośliny” (*plant blindness*¹), a także o materialności sztuki wirtualnej

VR Lab is a set of objects visually resembling Virtual Reality receiver and experiencing appliances (headsets, controllers, wiring, sensors, speakers etc.), differing from actual devices in that they are made of natural materials – pieces of wood, sticks, bark and other vegetal parts subjected to slight interventions by the artist (chiselling, minor white pigmentation). They were collected in the Zakole Wawerskie (Wawer Meanders), a wetland in Warsaw's Wawer district, and near Białystok. In her project, the artist combines auto-ethnography components with biological science and humanist reflection. *VR Lab* tells stories of human relationship with plants, the so-called *plant blindness*¹ syndrome, materiality of virtu-

¹ The term coined by the botanists and biology educators: J.H. Wandersee and E.E. Schussler in their article 'Preventing Plant Blindness', *The American Biology Teacher*, 1999, Vol. 61, No. 2, pp. 82–86.

¹ Termin zaproponowany przez dwoje botaników i nauczycieli biologii: J.H. Wandersee oraz E.E. Schussler w artykule: *Preventing Plant Blindness*, „The American Biology Teacher”, 1999, Vol. 61, No. 2, ss. 82–86.

VR LAB

oraz przyszłości technologii i jej społecznej użyteczności. Krystyna Jędrzejewska-Szmeke odwołuje się również do mistycznej i metafizycznej roli roślin w kulturze. Subtelnym tłem projektu są cytaty z *Zielnika czarodziejskiego* z końca XIX wieku, w których twarde narracja naukowa połączona została z etnograficznymi zapiskami utrwalającymi wiedzę ludową o roślinach i ich mocach. W realizacji stworzonej w Galerii Arsenał w Białymstoku artystka odwołuje się również do lokalnej przyrody i tradycji kulturowej, decydując się na wykorzystanie roślin występujących w regionie Podlasia, a tym samym do zapośredniczenia miejscowych opowieści i wierzeń z nimi związanych.

Źródło cytatów:

J. Rostafiński, *Zielnik czarodziejski to jest zbiór przesądów o roślinach*, Akademia Umiejętności, Kraków 1893

al art, and the future and social usefulness of technology. Krystyna Jędrzejewska-Szmeke also alludes to the mystical and metaphysical role of plants in culture.

The project is set to a subtle backdrop of quotes from *Zielnik czarodziejski* [*Magical Herbarium*], the late 19th-century publication, wherein the hard scientific narrative has been combined with ethnographic notes on folk knowledge of plants and their powers. In the Arsenal Gallery's realisation, the artist references local nature and cultural tradition through the use of plants of the Podlasie region and the consequent intermediation of local tales and beliefs.

Source of the quotes:

J. Rostafiński, *Zielnik czarodziejski to jest zbiór przesądów o roślinach* [*Magical Herbarium or the Collection of Superstitions about Plants*], Akademia Umiejętności, Kraków 1893



PALINA KAMAROVA

Tytuł doświadczenia jest grą słów *lunatyk* i „Luna” – nazwy jednego z warszawskich kin. *Lunatyk* to „osoba mówiąca przez sen lub chodząca we śnie, rzadziej wykonująca we śnie inne czynności, co jest objawem niecałkowitego zahamowania czynności ośrodka ruchowego”. *Lunatyk* jest doświadczeniem Virtual Reality o wysokim stopniu swobody. Stanowi subiektywny zapis, dokumentację przestrzeni, z którą autorka jest osobiście związana. Wnętrza kina, sale, kabina operatora, foyer zostały zeskanowane i zmapowane; skan uzupełniono o narracje i sceny ruchome. Widz staje się uczestnikiem podróży przez przestrzenie i przez tajemne życie miejsca,

The experience has been named after a play on the words *lunatyk* and “Luna” – name of a cinema in Warsaw. *Lunatyk* is Polish for ‘somanambulist’ or ‘sleepwalker’, a person talking or walking while asleep, with a less frequent component of engaging in other activities, exhibiting symptoms of incomplete motor centre inhibition. The English term ‘lunatic’, on the other hand, refers to a person affected with a severely disordered state of mind (insane).

Lunatyk is a Virtual Reality experience with a high degree of freedom in interaction. It is a subjective recording or documentation of space the authoress is personally

LUNATYK

wspomnienia i domysły twórczyni. Autorka zadaje pytanie o to, czy przestrzeń w momencie, kiedy człowiek ją opuszcza, zaczyna żyć swoim życiem, ma swoje własne fantazje? Po jakie doświadczenia przychodzimy do kina? Czy to my patrzymy na przestrzeń, czy to ona przegląda się w nas?

involved with. Cinema interiors and screening theatres, the operator's booth, the foyer, have all been scanned and mapped, the scan expanded to include narratives and mobile scenes. The viewer becomes a traveller across spaces and mysterious lives of different places, the authoress' memories and suppositions. The artist asks the following question: once people leave, does a space begin living its own life, its own fantasies? What kind of experiences are we looking for in a darkened theatre? Are we looking into space, or is it reflected within us?

LUNATYK, 2021

doświadczenie VR, sześć stopni swobody
skany 3D, chmury punktów, HMD, obiekt
sound design: Kuba Nyc

LUNATYK, 2021

VR experience, six degrees of freedom
3D scans, point clouds, HMD, object
sound design by Kuba Nyc



AGATA KONARSKA

LET'S PRAY

32

Praca Agaty Konarskiej *Let's Pray* jest autorskim esejem, wirtualnym tripem czerpiącym z wizualnej (i audialnej!) estetyki grup wyznaniowych i sekt. Autorka miesza swobodnie konwencje i symbole, tworząc swego rodzaju wizualny „destylat” z idei sekt/grup wyznaniowych. W doświadczeniu istotnymi kontekstami są wizje i teorie spiskowe

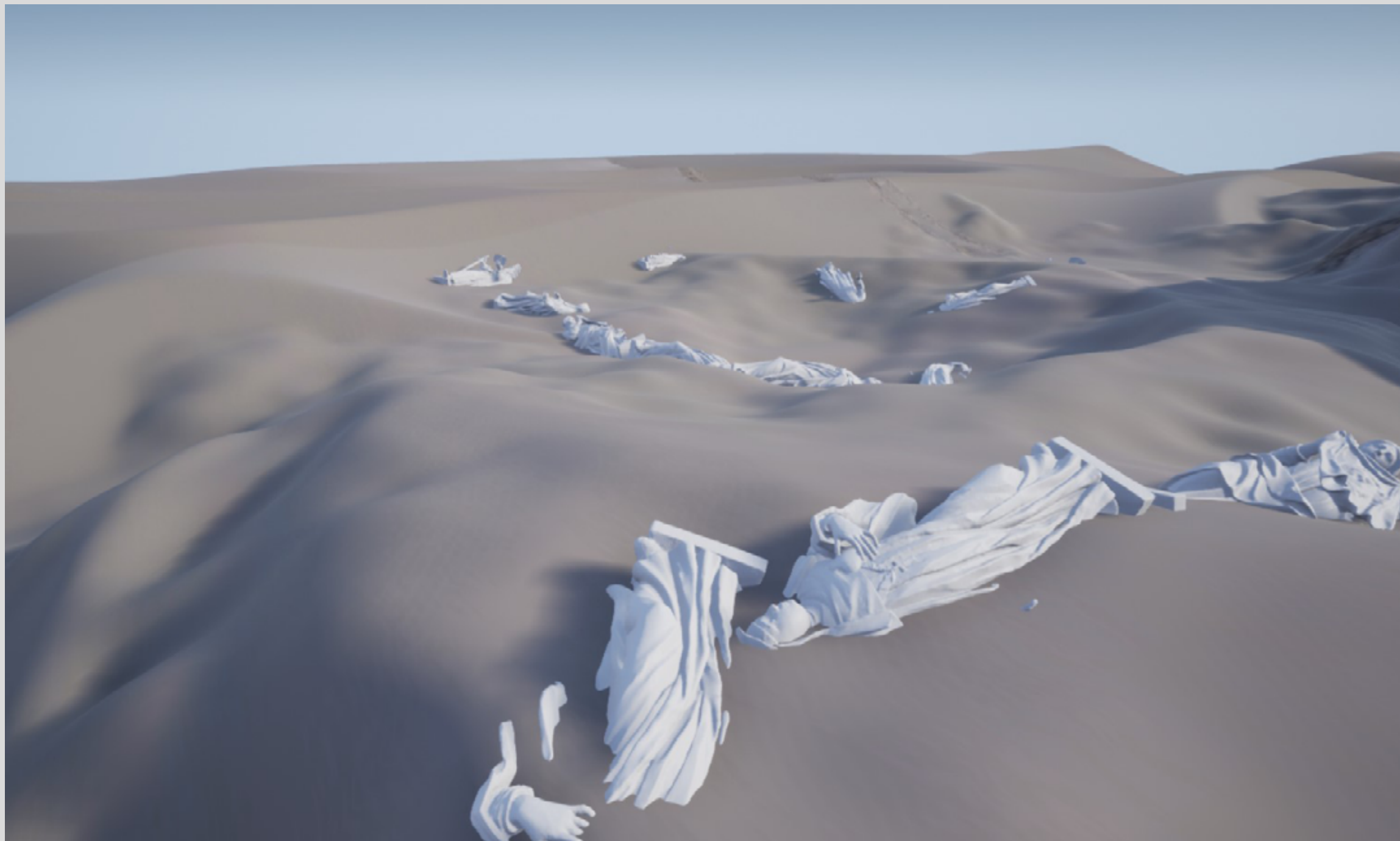
Agata Konarska's work *Let's Pray* is an auteur essay, a virtual trip drawing on the visual (and audial?) aesthetic of religious groups and sects. The Authoress freely combines conventions and symbols, creating something akin to a visual “distillate” of sect/ religious group notions. Visions and conspiracy theories are contextually essential to the

– jako motor napędowy działalności grup i wspólnot wyznaniowych, ale też jako istota rytuałów przejścia i rytuałów inicjacyjnych, symboli mistycznych. Konarska odwołuje się do teorii i wizji apokaliptycznych, perspektywy wymierania ludzkości, ideologii New Age, lęku przed śmiercią, idei wybawienia poprzez udział w grupie wyznawców.

experience – as an impetus for activities of religious groups and communities, the essence of rites of passage, rites of initiation and mystic symbols. Konarska alludes to apocalyptic theories and visions, prospects of mankind's extinction, New Age ideologies, fear of death, and notions of salvation by joining groups of believers.

LET'S PRAY, 2021
doświadczenie gamingowe,
projekcja, pad, audio

LET'S PRAY, 2021
gaming experience
projection, pad, audio



MATEUSZ KOWALCZYK

Tytuł *Undermining* oznacza w języku angielskim, dosłownie i w przenośni: 'podkopywanie, podważanie, osłabianie, umniejszanie'. Ważny jest jego źródłosłów: *mine* to m.in. 'kopalnia', *mining* – 'górnictwo'. Dla artysty istotne jest tu odniesienie do przestrzeni kopalń, miejsc wydobywania surowców, środowisk pracy, a w szerszej perspektywie – problemów migracyjnych, klimatycznych i społecznych.

Zakładając headset znajdujący się na wystawie, odbiorca może przenieść się do specjalnie zaprojektowanej przestrzeni wirtualnej, w której przewodnikiem jest sam artysta – obecny wirtualnie. Jak pisze Kowalczyk: „Dwie przestrzenie, na pozór odległe od siebie, są obszarem zadawania pytań, poszukiwania własnych odpowiedzi na silną potrzebę kontroli i władzy, której rezultatem może być zarówno stawianie zasieków przeciwko uchodźcom na granicy polsko-białoruskiej, jak i wspieranie spółki odpowiedzialnej za dalszą ekspansję jednej z największych kopalń węgla brunatnego w Europie kosztem mieszkańców okolicznych wsi. [...] Zapraszam osoby znajdujące się fizycznie w przestrzeni Galerii Arsenal w Białymstoku do uczestnictwa

The title of the intervention references the mining context as well as human attitudes of sabotage and undermining, the latter term the carrier of a dual meaning: to weaken and destabilise, as is the case when values are challenged in migration, social and climate contexts.

Spaces designed to accommodate shared virtual participation are a set of information policies. They are a mashup of what we receive, a distant shadow of what reaches us. Yet we are hard-pressed to reference it in any way, since everything that does reach us has been digested by social media or public TV propaganda formulae.

I invite everyone visiting the Arsenal Gallery in Białystok in person, and anyone interested in the activity to enter the three-dimensional spaces I have designed at specific times throughout the exhibition period. I will be your tele-present guide reachable on the Mozilla Hubs platform. You will be able to join the experience by using headsets available in Gallery space.

The absence of virtual boundaries notwithstanding, room space becomes claustrophobic once the

UNDERMINING

w zaprojektowanych przeze mnie trójwymiarowych przestrzeniach – przez cały okres trwania wystawy o konkretnej porze. Będę Waszym teleobecnym przewodnikiem, dostępnym na platformie Mozilla Hubs. W doświadczeniu będzie można wziąć udział poprzez headset znajdujący się w przestrzeni galerii”.

Zadając pytania o politykę informacyjną, wspólne przestrzenie komunikacji, rolę i istotę wirtualnych przestrzeni współistnienia, Kowalczyk w swoim projekcie performatywnej teleobecności i współpracy z odbiorcą otwiera pole do refleksji nad politycznością doświadczenia wirtualnego w ogóle.

playing field – the platform we move upon during the experience – has been defined.

Seemingly distant spaces become an area of asking questions and seeking personal responses to the forceful need of control and power, potentially resulting in support for the company responsible for the ever-growing expansion of one of the largest brown coal mines in Europe, for example, at the expense of local village inhabitants.

We will find ourselves sharing one of these spaces as part of one-off experiences, forming a different, variable and temporary group of individuals every time with the use of tools I have prepared on a virtual platform: 3D objects, video and audio files, photographs – interactive components associated with border and mine spaces. I will help users pick them up and move them with controllers or cursors, the skill indispensable to our shared interactive walk. Under my guidance, users will have the opportunity of observing and moving within the area they have found themselves in; having chosen individual avatars, they will be able to impact scenography and the course of action.

UNDERMINING, 2021
wideodokumentacja performansu VR

UNDERMINING, 2021
VR performance video recording



DOBROŚŁAWA KRÓL

Instalacja *NeoWarszawa* Dobrosławę Król traktuje o subiektywnej percepcji przestrzeni miasta. Artystka przedstawia własny sposób doświadczania tkanki miejskiej i odkrywania, odczytywania tego, co drzemie w jej warstwach. Model Warszawy został zsyntetyzowany i wymodelowany w 3D na podstawie realnie istniejącego miasta. Przestrzeń tę przemierza awatar – alter ego artystki. Realizacji wirtualnej towarzyszy model Warszawy wydrukowany w 3D. Inspiracją Król była manga *Akira* (autorstwa Katsuhiro Ōtomo) oraz zrealizowany na jej podstawie film anime. To opowieść o Tokio zniszczonym podczas III wojny światowej i odbudowanym jako Neo Tokyo. Utopijna wizja ostatecznie ponosi klęskę, a na pokładach starych traum gromadzą się nowe. Literacka wizja odbudowy metropolii jest pretekstem do rozważań autorki o Warszawie jako mieście złożonym z osadzających się na so-

Dobrosława Król's installation *NeoWarsaw* explores the subjective perception of urban space. The artist presents a personal way of experiencing urban fabric, of discovering and interpreting the content dormant within its layers. Based on the actual and existing city, the Warsaw mock-up has been synthesised and modelled in 3D, the resulting space travelled by an avatar – the artist's *alter ego*. Virtual realisation is accompanied by a 3D-printed model of Warsaw. Król was inspired by the manga *Akira* (by Katsuhiro Ōtomo) and the anime film based on the same, the story of Tokyo destroyed during World War III and rebuilt as Neo Tokyo. Ultimately, the utopian vision fails, deposits of old traumas becoming a foundation for new ones accumulating. The literary vision of rebuilding the metropolis becomes a pretext for the author's deliberations focu-

36

NEOWARSZAWA

bie traum: wielokrotnie burzonego i poddawanego radykalnym zmianom organizacji przestrzeni; kryjącego w swych warstwach trupy i świadectwa zawieruch dziejowych – ale też współcześnie oddziałującego na mieszkańców i przybyszów. Artystka podejmuje się kolejnej „odbudowy” Warszawy, syntetyzując ją i nadając charakter niepokojąco eklektycznej przestrzeni, w której wypreparowane elementy realnego miasta współistnieją z jego radykalnie przetworzonymi i zniekształconymi obrazami wirtualnymi. W działaniach swych Król czerpie z teoretycznego namysłu nad specyfiką historycznej i społecznej przestrzeni Warszawy – ujmowanej w kategoriach miasta „posttraumatycznego” (termin zaproponowany przez Andrzeja Ledera) lub „nieistniejącego” (patrz B. Engelking, J. Leociak, *Getto warszawskie. Przewodnik po nieistniejącym mieście*, 2001).

NEOWARSAW

sing on Warsaw as a city formed of strata upon strata of traumas, demolished multiple times and subjected to radical changes to organised space; concealing corpses and testimonies to historical turbulence – and continually affecting residents and visitors alike. The artist embarks upon another task of “rebuilding” Warsaw, synthesising it and conferring upon it the nature of space disquietingly eclectic, wherein prepared components of a real city coexist with its radically processed and distorted virtual images. In her actions, Król draws on theoretical ponderings of Warsaw's historical and social space, interpreted in terms of a city “post-traumatic” (the term coined by Andrzej Leder) or “non-existent” (see B. Engelking, J. Leociak, *The Warsaw Ghetto: a Guide to a Non-existent City*, 2001).

NEOWARSZAWA, 2021
animacja, druk 3D
druk: Łukasz Kosela

NEOWARSZAW, 2021
animation, 3D print
printed by Łukasz Kosela



JAKUB WRÓBLEWSKI ANDREI ISAKOV PRZEMYSŁAW DANOWSKI

Lovestory to interaktywne doświadczenie w rzeczywistości wirtualnej, o wysokim stopniu swobody uczestnika. Jego główną ideą jest symulacja, zapośredniczenie funkcji ciała realnego przez ciało wirtualne. Tym samym ciało (rozumiane tu zarówno jako realne ciało użytkownika, jak i ciało-awatar wirtualny) jest głównym podmiotem, przedmiotem i nośnikiem doświadczenia. Wiodącym motywem akcji jest ruch wykonywany przez dwoje performerów (prawdziwych ludzi) – i przechwycony przy użyciu technologii motion capture (przechwytywania ruchu).

Twórcy utożsamiają ideę nabywania ciała i przejęcia innego bytu z pojęciem *tulpa*¹ zaczerpniętym z mistyki tybetańskiej, używanym

Lovestory is an interactive experience in virtual reality, participants given a high degree of freedom. Key concepts include simulation – intermediation of the physical body by its virtual version. Consequently, the body (defined as the user's actual body and its avatar) becomes the main subject, object and carrier of the experience. Bespoke technology-captured motion engaged in by two performers (real people) is the main trope of the act.

Artists equate the idea of acquiring the body and taking over another being with *tulpa*¹, a concept derived

¹ The Collins dictionary offers a simplified definition of tulpa: "a being or object that is created in the imagination by visualization techniques such as in Tibetan mysticism", see *tulpa* in: Collins Dictionary [online], <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/tulpa> [accessed on July 29th, 2021]. See also S. Veissiere, 'Varieties of Tulpa Experiences: The Hypnotic Nature of Human Sociality, Personhood, and Interphenomenality', in: *Hypnosis and Meditation: Towards an Integrative Science of Conscious Planes*, ed. by A. Raz, M. Lifshitz, Oxford 2016.

¹ Słownik Collinsa w sposób uproszczony definiuje tulpę jako istotę lub przedmiot, który jest tworzony w wyobraźni za pomocą technik wizualizacji właściwych np. mistycyzmowi tybetańskiemu, patrz: *tulpa*, w: Collins Dictionary [online], <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/tulpa> [dostęp: 29.07.2021]. Zob. też: S. Veissiere, „Varieties of Tulpa Experiences: The Hypnotic Nature of Human Sociality, Personhood, and Interphenomenality”, w: *Hypnosis and meditation: Towards an Integrative Science of Conscious Planes*, ed. by A. Raz, M. Lifshitz, Oxford 2016.

LOVESTORY

niekiedy jako synonim „zjawiska” czy „myśloności”. Koncepcja scenariusza doświadczenia wywodzi się z zainteresowania wczesnymi adaptacjami filmowymi kina science fiction.

Poszukiwania w tym projekcie dotyczą VR i transhumanistycznej idei poczucia wirtualnego połączenia między dwójgą ludzi, a także studiów nad strukturą ciała i możliwością wyrażania swoich zdolności motorycznych poprzez określoną estetykę. Projekt jest odpowiedzią na wynikające z obecnej sytuacji pandemicznej ograniczenie kontaktów międzyludzkich (lockdowny, dystans społeczny, limity dostępności wspólnych przestrzeni użytkowych, utrudnienia w podróżowaniu itp.), a w efekcie wypchnięcie kontaktów społecznych w przestrzeń wirtualną.

from the Tibetan mysticism and occasionally applied as a synonym for “phenomenon” or “thought-form”. The concept of an experience scenario arises from interest in early science fiction film adaptations. Explorations within the project focus on VR and the transhumanist idea of a virtual connection between two people, studies of bodily structure, and the capacity for expressing one's motoric abilities through a specific aesthetic. The project addresses interpersonal contact limitations associated with current pandemic circumstances (lockdowns, social distancing, controlled accessibility of shared functional space, travel restrictions, etc.), and the consequent pushout of social contact into virtual reality.

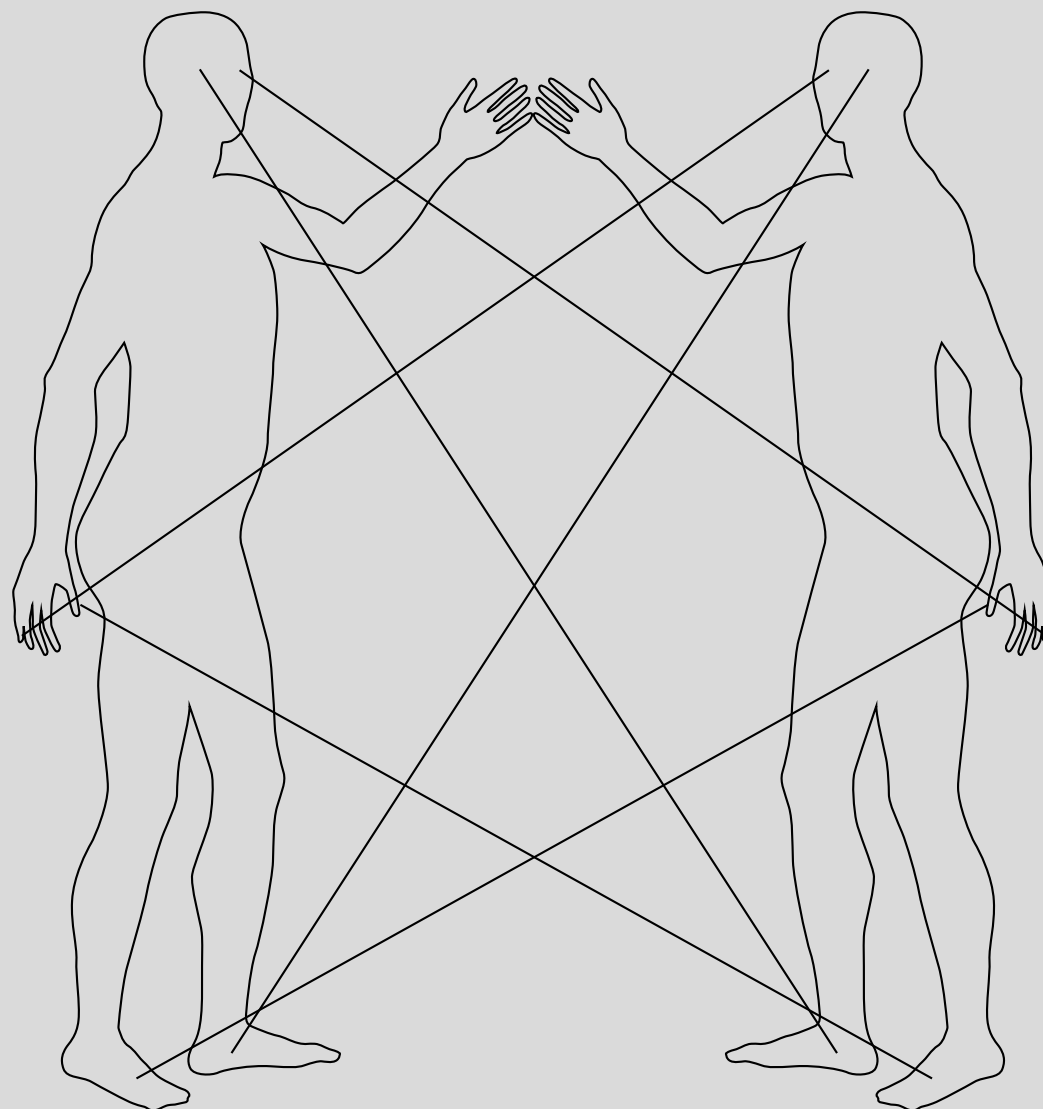
LOVESTORY, 2020

doświadczenie VR, sześć stopni swobody
HMD, motion capture, system audio
choreografia: Magdalena Przybysz

LOVESTORY, 2020

VR experience, six degrees of freedom
HMD, motion capture, audio system
choreography: Magdalena Przybysz

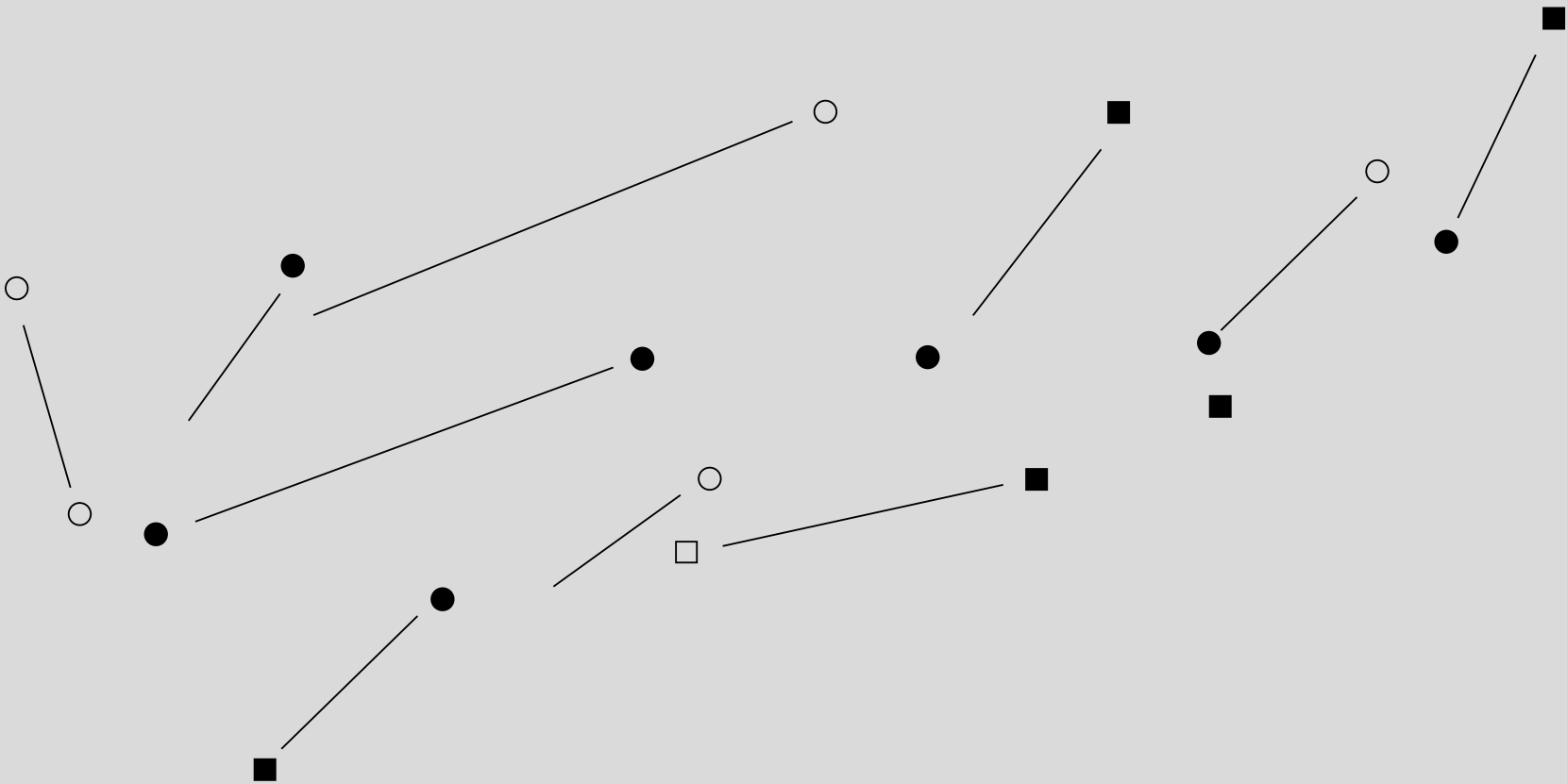




PIOTR CICHOCKI

ELEKTRONICZNA
KOHABITACJA /
CYFROWE
WSPÓŁDZIAŁANIA

ELECTRONIC
COHABITATION /
DIGITAL
COLLABORATION



BIOGRAM

BIO NOTE

YOUTUBE

Następuje ogromna zmiana – obejmująca życie codzienne jak i globalne procesy polityczne – zapowiadana przez badaczki i badaczy mediów już kilkadziesiąt lat temu. Zmiana ta głęboko kwestionuje takie kategorie, jak kultura lokalna, tożsamość czy przestrzeń kultury. Jasno okazuje się, że wydarzenia na innych kontynentach mają wpływ na naszą codzienność. Nasze wspólnoty polityczne, sąsiedztwa i indywidualne świadomości zostają przyłączone do obejmujących glob transformacji ekonomicznych, ekologicznych i politycznych.

Ważnym, chociaż niejedynym elementem tych zmian są nowe media cyfrowe. Jak się okazuje, zapewniają one nie tylko przekaz informacji, a więc dostarczanie nam wiadomości na temat wydarzeń np. z drugiej strony globu. Są czymś więcej – przestrzeniami i narzędziami współprzebywania i współdziałania. Serwisy internetowe to obecnie miejsca, w których dokonuje się zarówno wroga kohabitacja, jak i sojusze na rzecz czynienia wspólnego świata radykalnie lepszym. Będziemy myśleć i rozmawiać o wspólnych działaniach rozgrywających się w przestrzeni Internetu, w których z wyboru lub konieczności współpracują ludzie z różnych miejsc i środowisk, z odmiennymi habitusami i metodami pracy. Przy-

A profound change is about to take place, one spanning daily life and global political processes, and announced by media researchers over thirty years ago. The change will question the very core of such categories as local culture, cultural identity or space of culture. It has become blatantly obvious that developments on other continents affect our daily reality. Our political communities, neighbourhoods and individual consciousnesses have been incorporated into economic, ecological and political transformations spanning the globe.

New digital media are a significant – though by no means exclusive – component of aforementioned change. As it turns out, they are more than an information channel providing us with news from the other side of the planet, for example. They are also spaces and tools of co-existence and collaboration. Websites have become venues for hostile cohabitation – and alliances for taking action to make the world a radically better place. We will be thinking and talking about collaboration in the space of the Worldwide Web, wherein representatives of assorted places and communities work together by choice or from necessity, basing on multiple habitus and work methods. Examples of such actions

kładem takiego działania jest prowadzone przeze mnie wydawnictwo muzyczne 1000HZ związane z badaniami etnograficznymi w Afryce Wschodniej. Publikuje ono i promuje twórczość artystów pochodzących z tego regionu, a komunikacja między nami odbywa się przez platformy elektroniczne.

Kolejnym, przerażająco aktualnym przykładem jest grupa *Help refugees in Lithuania, Poland and Belarus*. W jej ramach rodziny uchodźców z Syrii, Iraku czy Jemenu próbują kontaktować się z osobami podejmującymi działania ratownicze w Polsce. Następny przykład dotyczy szeroko pojętych działań odbywających się pod znakiem Extinction Rebellion (XR). W ramach mgławicy grup wirtualnych i spotkań w realu XR oznacza zróżnicowane formy współdziałania na rzecz odwrócenia katastrofy klimatycznej. W trakcie warsztatu zastanowimy się nad kolejnymi przestrzeniami współdziałania i współbycia.

include the “1000Hz” music production label I am head of, associated with ethnographic research across East Africa. The label publishes and promotes works by artists of the region, all communication between us handled by electronic platforms. The group *Help refugees in Lithuania, Poland and Belarus* is a yet another and terrifying current example. Families of refugees from Syria, Iraq and Yemen use the group to try and contact individuals engaging in rescue and salvage operations in Poland.

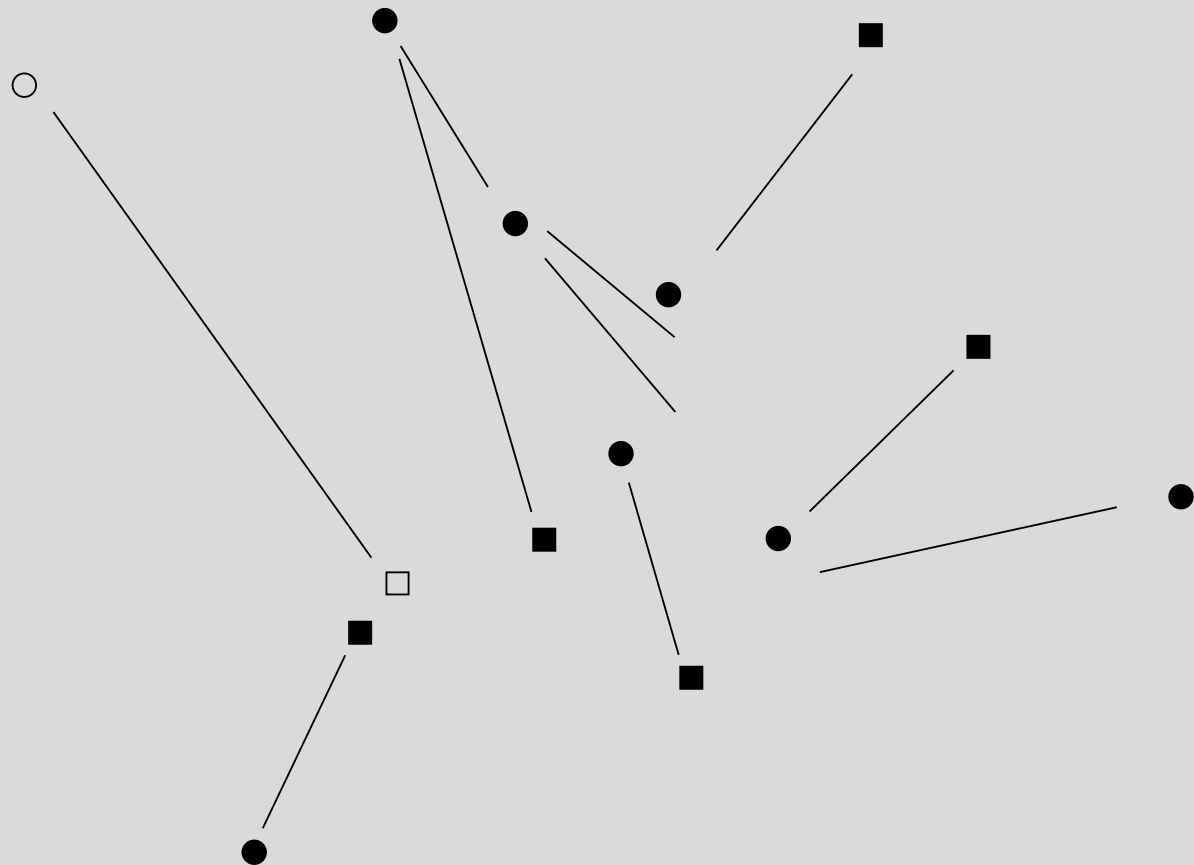
The next example involves an array of broadly defined activities organised under the shared tag Extinction Rebellion (XR). In the nebula of virtual groups and face-to-face meetings, XR stands for assorted forms of collaborating to reverse the climate disaster.

In the course of the workshop, we will ponder successive spaces of collaboration and cohabitation.

TOMASZ RAKOWSKI

ETNOGRAFIA
TWÓRCZA
I SZTUKA
SPOŁECZNA

CREATIVE
ETHNOGRAPHY
AND SOCIAL ART



BIOGRAM

BIO NOTE

YOUTUBE

Warsztat pojęciowy etnografii twórczej ma za zadanie opisywać projekty artystyczno-społeczne w taki sposób, by język opisu przekraczał język krytyki sztuki, animacji kultury czy też antropologii i nauk społecznych. Jest to eksperymentalna forma „opisu gęstego”, w której wiedza i działanie, poznanie kulturowe i projekt artystyczny są ze sobą inaczej i ściśle powiązane, za pomocą nowych, często prototypowych pojęć. Są to więc – najogólniej mówiąc – poszukiwania słów kluczy, które pomogłyby ująć doświadczenie bycia i działania na pograniczach światów sztuki, etnografii i życia codziennego. Opisuję zatem projekty sztuki społecznej jako przede wszystkim pola eksperymentalnego współdziałania, w którym dochodzi do narodzin nowego, nieprzewidywalnego sensu wydarzenia. Pojawia się tam, jak uznaję, coś w rodzaju kulturowego cyklotronu, w którym punktem wyjścia jest doświadczenie etnograficzne; jednocześnie powstaje tam zupełnie nowe pole poznawcze. Można te procesy nazwać też wytwarzaniem urządzeń artystyczno-etnograficznych, które „doprodukowują” rzeczywistość, nadając jej taki kształt, by pojawiła się nowa forma wyobraźni społecznej. Procesy te przyjmują często charakter pułapki, o której pisali Alfred

The purpose of creative ethnography's conceptual framework is to describe artistic and social projects with the use of a specific method: the language of description is intended to transcend the language of art critique, cultural animation, or anthropology and social sciences. It is an experimental form of "thick description", wherein knowledge and action, cultural cognition and artistic projects are connected to one another in different and more compact ways, with the use of new and frequently prototypic concepts. Generally speaking, these are quests for keywords which might help capture the experience of being and acting along frontiers of art, ethnography and daily life worlds. Accordingly, I am describing social art projects primarily as an area of experimental collaboration, wherein a new and unpredictable sense of event is born. I believe something akin to a cultural cyclotron emerges therefrom, the ethnographic experience recognised as a point of departure; concurrently, a fully new cognitive field evolves alongside. These processes might well be referred to as the creation of artistic-and-demographic appliances which "produce extra reality", conferring certain appearance upon it in order for a new look of social imagination to emerge. Often as not, these pro-



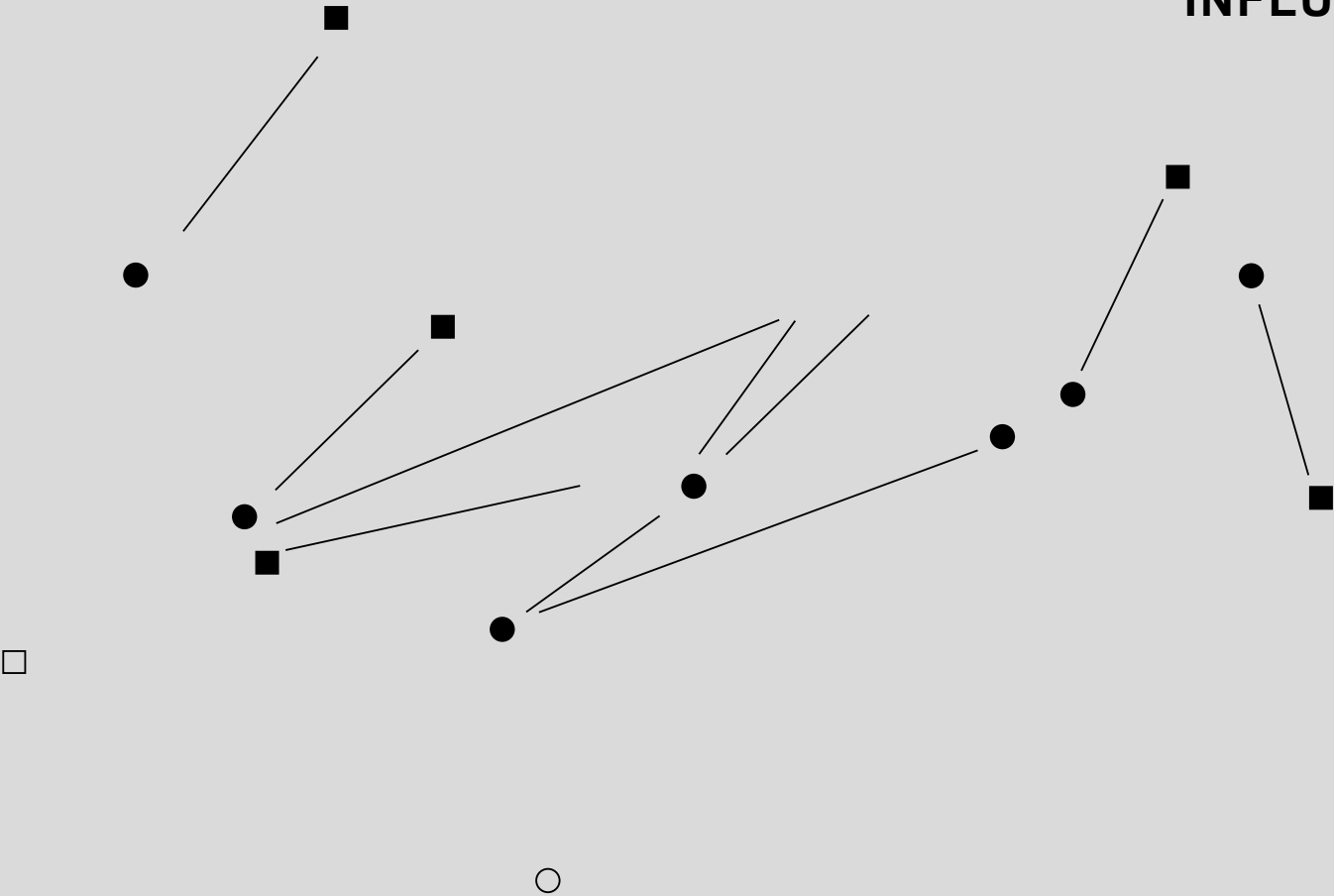
Gell i następnie Roger Sansi, czyli projektu scenariusza łączącego w dramatycznej formie intencje i motywacje zarówno inicjatorów, jak i uczestników projektu – kiedy to wytworzone działanie artystyczne czy animacyjne zaczyna na nowo kształtować sposób widzenia każdej ze stron, prowadząc do swoistego „wewnętrznego” performansu. Pojawia się też w tym ujęciu pewien zakres wolności, a więc zdolności jednostki do liminalności i do bycia „kimś innym”, „kimkolwiek” – do przekraczania swojej życiowej i kulturowej roli. Warsztat etnografii twórczej umożliwia w ten sposób bardziej adekwatne oddanie procesów artystycznych, które zachodzą w rozszerzonym polu sztuki. Jako metodologia wprowadzana w praktykę społeczną współtworzy sieć kooperacji, która staje się środowiskiem podtrzymującym sztukę, często poza strukturami rynku sztuki. Etnografia twórcza umożliwia więc przekraczanie pozornych przeciwieństw, które formatowały modernistyczną instytucję sztuki – opozycji pomiędzy sztuką wysoką a codzienną kreatywnością grup zmarginalizowanych, wartością użytkową a wartością estetyczną sztuki czy pomiędzy eksperckim a radykalnie demokratycznym rozumieniem kompetencji artystycznych.

cesses take on the nature of a pitfall referenced by Alfred Gell and, later, Roger Sansi: a draft scenario combining intentions and motivations of all project initiators and participants into a dramatic whole – wherein an artistic or animation action, once created, begins reinventing the perspective of each of the parties involved, generating something akin to an "inner" performance. The concept further comprises a certain scope of freedom – an individual's capacity for reaching a state of liminality and becoming "someone else" or "anyone" – for surpassing one's life and cultural roles. The creative ethnography conceptual framework thus enables a more adequate rendering of artistic processes occurring in the extended field of art. As a methodology introduced to social practice, it co-creates a collaboration network which becomes an art-supporting environment, frequently outside art market structures. Consequently, creative ethnography enables the process of transcending ostensible contrasts formatting the modernist institution of art – an opposition between high art and the daily creativity of marginalised groups, practical value and aesthetic value of art, or between expert-level and radically democratic comprehension of artistic competencies.

PIOTR FORTUNA

GRANICE
SYMULACJI.
INSCENIZOWANE
ŻYCIA
WIRTUALNYCH
INFLUENCEREK

BOUNDARIES
OF SIMULATION.
STAGED LIVES
OF VIRTUAL
INFLUENCERS



BIOGRAM

BIO NOTE

YOUTUBE

W trakcie spotkania podejmę temat „wirtualnych influencerów” (*virtual influencers*) – generowanych komputerowo postaci, które mają pełnoprawne profile w mediach społecznościowych i naśladują zachowania influencerów z krwi i kości: publikują zdjęcia i materiały wideo, wchodzi w interakcje z użytkownikami i użytkownikami, promują i sprzedają towary, występują na okładkach czasopism i na billboardach, a nawet nagrywają piosenki i udzielają wywiadów. Choć nie istnieją w tzw. „prawdziwym życiu”, wywołują różne odczucia: od lęku przed wyparciem ludzi z rynku pracy, przez zjawisko „doliny niesamowitości” (ang. *uncanny valley*), po odruch podziwu, zazdrości i empatii.

Na spotkaniu chciałbym przyjrzeć się sposobom przedstawiania wirtualnych influencerów oraz ich związkom z pokrewnymi lub podobnymi pod pewnymi względami konstrukcjami, takimi jak awatary, sobowtóry „danowe” (*data doubles*), wirtualne asystentki czy roboty humanoidalne. Wszystkie te twory łączy antropomorficzność, różne są z kolei ich funkcje, mechanizmy sprawczości, a także stopnie realności czy odcieleśnienia.

Porozmawiamy także o tym, co stanowi o wiarygodności wirtualnych influencerów, a co ją podważa;

In the course of the meeting, I will be exploring the topic of “virtual influencers” – computer-generated characters with full-fledged social media profiles, emulating behaviours of real-life influencers: they publish photographs and video footage, interact with other users, promote and sell goods, are featured on magazine covers and billboards, record songs, and give interviews. Virtual influencers trigger assorted responses: fear of humans being supplanted from the labour market, uncanny valley phenomena, and reflexes of awe, jealousy and empathy.

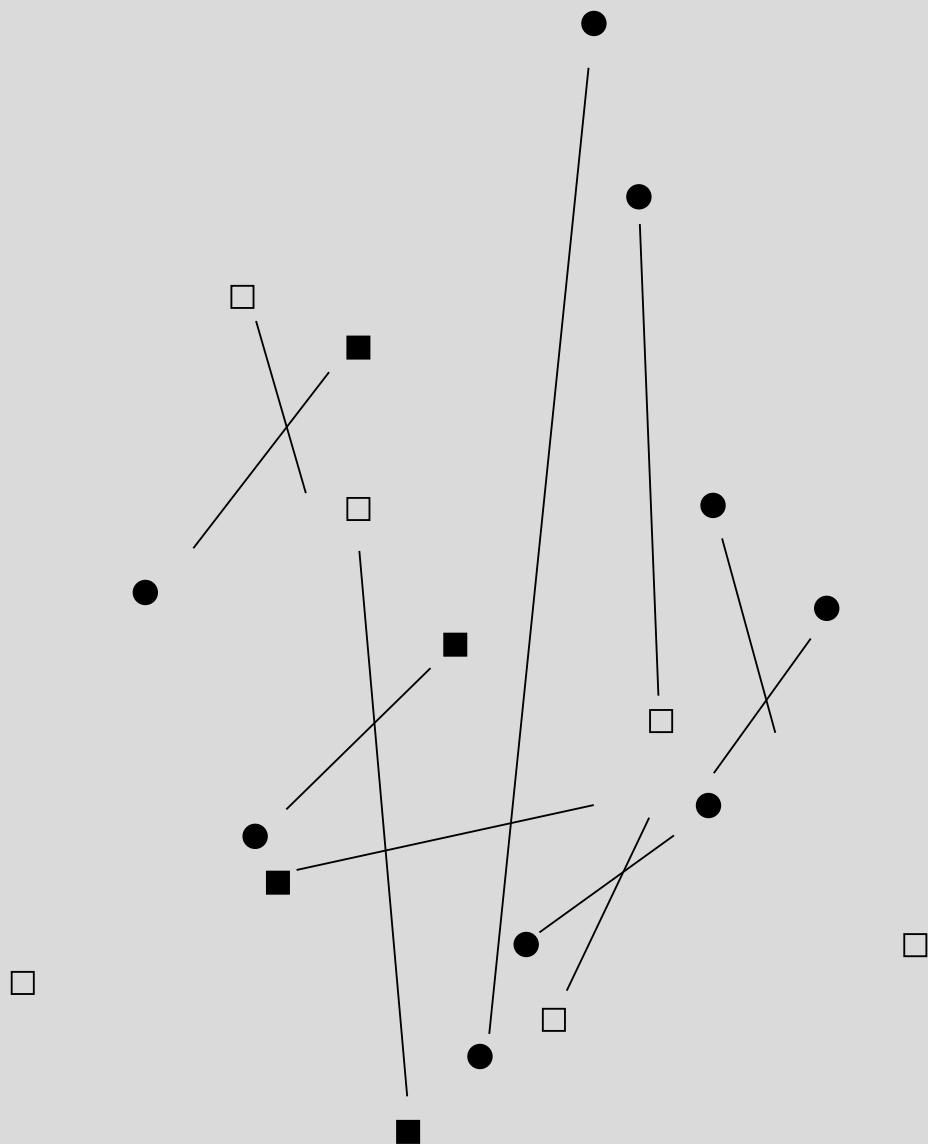
During the workshop, I intend to consider ways of presenting virtual influencers and their associations with related (or somehow similar) constructs, such as avatars, data doubles, virtual assistants or humanoid robots. While similar in anthropomorphism, all these constructs differ in terms of function, agency mechanisms, and levels of realness or disembodiment.

We will also talk about properties constituting and/or undermining the credibility of virtual influencers; ways in which these characters are incorporated into contemporary “economy of attention” mechanisms, and how they establish relations with female digital platform users; how they address matters

jak postaci te wpisują się w mechanizmy współczesnej „ekonomii uwagi” i jak kształtują relacje z użytkownikami platform cyfrowych; jak odnoszą się do kwestii cielesności, seksualności i rasy, prowokując i zaogniając debaty dotyczące polityki tożsamości – a także testując granice tego, co dopuszczalne (i komunikacyjnie skuteczne). Na koniec zastanowimy się, co zjawisko wirtualnych influencerów może nam powiedzieć o nas samych i o momencie, w którym się znajdujemy – o ludzkich lękach i fantazjach w czasach technologicznego przyspieszenia.

of corporeality, sexuality and race, provoking and exacerbating identity policy-related debates, and testing the boundaries of the allowable (and the efficient, in terms of communication). Last but not least, we will ponder the question of what the virtual influencer phenomenon can tell us about ourselves and the moment we have found ourselves at – human anxieties and fantasies in times of technological rush.

ANNA NACHER



**METaverse
I WSPÓŁCZESNE
DYSTOPIE.
W POSZUKIWANIU
KRYTYCZNYCH,
ZAANGAŻOWANYCH
ODBIORCÓW
RZECZYWISTOŚCI
WIRTUALNEJ**

**THE METAVERSE
AND
CONTEMPORARY
DYSTOPIAS:
A QUEST FOR
CRITICAL AND
INVOLVED
VIRTUAL REALITY
RECIPIENTS**

BIOGRAM

BIO NOTE

YOUTUBE

Najnowsza decyzja szefa Facebooka – o przekształceniu korporacji w firmę zajmującą się głównie tworzeniem platformy rzeczywistości wirtualnej oraz o zmianie nazwy na Meta – spotkała się przede wszystkim ze sceptycyzmem i olbrzymią krytyką. W zasadzie została jednoznacznie odczytana jako ucieczka przed krytyką dotychczasowych strategii, w których strona biznesowa i chęć osiągania zysku zdecydowanie przeważały nad odpowiedzialnością za kształt wspólnot formujących się w orbicie platformy. Jednym z celów Marka Zuckerberga miałyby być powołanie do życia metawersum (ang. *metaverse*¹) – wirtualnej przestrzeni 3D, w której będziemy mogli dzielić doświadczenia z innymi, nawet jeśli nie będziemy mogli być razem osobiście – a także robić wspólnie rzeczy niedostępne w świecie fizycznym. W tle tej decyzji kryje się zarówno zauważalny wzrost znaczenia VR w obiegu filmowym, dziennikarskim i rozrywkowym na przestrzeni ostatnich pięciu lat, jak i fakt, że od 2014 r. Facebook jest także właścicielem Oculus, jednej z najpopularniejszych platform sprzętowych. Mając za sobą doświadczenia wyniesione z krótkiej, ale burzliwej

1 Termin ukuty przez Neala Stepehnsona – użył go w swojej słynnej cyberpunkowej powieści *Snow Crash* (1992; wyd. polskie: *Zamieć*, tłum. J. Polak, 1999, *Śnieżyca*, tłum. W. Szypuła, 2020).

Main reactions to Facebook CEO's most recent decision to transform the corporation into a company with a focus on developing a Virtual Reality platform, and change its name to "Meta", were ones of scepticism and widespread criticism. In principle, the decision was interpreted as an escape from the critique of previous strategies, wherein the business side and desire for profit took precedent over accountability for the shape and form of communities evolving within the platform and its outreach. Mark Zuckerberg's intentions included the introduction of the concept of "metaverse" – a term coined in Neal Stephenson's 1992 novel *Snow Crash* (published in Poland as *Śnieżyca*, 2020). Zuckerberg's decision was based on a blatant increase in VR's importance to film, journalism and entertainment over the past five years, and on Facebook's ownership of Oculus (a leading and hugely popular hardware platform) since 2014. In view of experience drawn from the brief yet tempestuous history of social media impact on the process of forming social imagination, and basing on past extensive debates regarding VR and forms employing the so-called Mixed (Mode) Reality, often as not referred to jointly as XR (Extended Reality), a more profound consideration of critical, con-

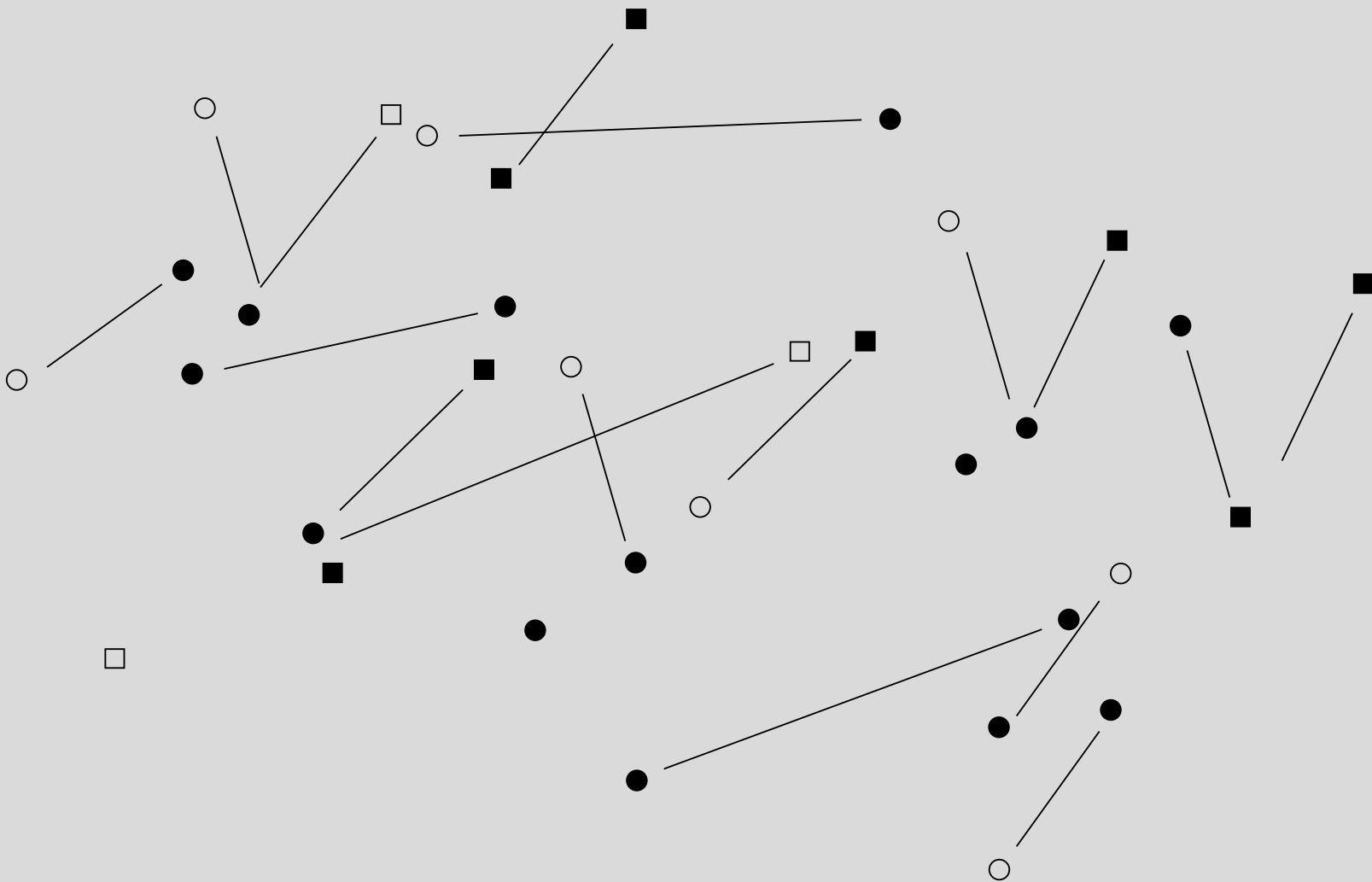
historii wpływu platform społecznościowych na kształtowanie wyobraźni społecznej oraz bazując na dotychczasowej bogatej dyskusji wokół VR i form wykorzystujących tryb mieszany, często określanych wspólnym terminem XR (extended reality), konieczne trzeba głębiej zastanowić się nad kwestią krytycznego, świadomego i zaangażowanego odbioru. W jakie umiejętności miałyby być wyposażony świadomy odbiorca w świecie dystopijnego metawersum, jaki zapowiadają dotychczasowe polityki Facebooka, obnażone przez rewelacje Frances Hauges i innych sygnalistów? Czym w ogóle jest krytyczny odbiór treści tworzonych w VR? Czy postawa krytyczna dotyczy tylko pewnych specyficznych parametrów zawartości, takich jak: temat, sposób prowadzenia narracji, sposób angażowania wielozmysłowego, uruchamianie odbioru immersyjnego i afektywny respons odbiorców? Takim właśnie pytaniom chcę poświęcić uwagę, wskazując, że stawka, o jaką idzie, wykracza poza obszar akademicki i może mieć niebagatelne znaczenie dla rozwoju VR w kontekście jego roli społecznej.

conscious and involved recipient has become a necessity. What kind of skill should a conscious recipient be equipped with when encountering dystopian metaverse announced by Facebook policies and disclosed in revelations by Frances Haugen and other whistle-blowers? What, in general, is critical VR content reception all about? Does a critical approach involve selected specific content parameters, such as topic, methods of developing the narrative, multi-sensory engagement, commencing immersive reception and affective recipient response? Such are the specific questions I intend to focus on while pointing out that the stakes in this particular discussion extend well beyond the academic realm, and may be of significance to VR evolvement in the context of its social role.

JERZY STACHOWICZ

VR W CODZIENNYM
ŻYCIU, CZYLI PRE-
SJA PRZYSZŁOŚCI
WYOBRAŻONEJ

VR IN DAILY
LIFE, OR THE
PRESSURE OF
IMAGINARY
FUTURES



BIOGRAM

BIO NOTE

YOUTUBE

W swoim wystąpieniu chciałbym wyjść od spojrzenia na rzeczywistość wirtualną jako na element *przyszłości wyobrażonej*. Terminu tego używa Richard Barbrook, opisując rozwój komputerów, robotów i sztucznej inteligencji.

Według Barbrooka od końca lat 30. XX w. nieustannie zapowiadana była (i jest) rewolucyjna zmiana technologiczna, która bezpowrotnie odmieni naszą codzienność. Pojawić się mają androidy i robotyczne zwierzęta, które będą naszymi autentycznymi, autonomicznymi pomocnikami, a sztuczna inteligencja stanie się nieodróżnialna od ludzkiej.

Ta wyobrażona przyszłość emanuje nie tylko z kart powieści science fiction, ale jest mocno obecna w poważnych analizach socjologów i teoretyków kultury, marketingu, mediach czy codziennych rozmowach. Wizja owej zmiany przybiera rozmaite formy, dostosowuje się do zmian społecznych, realnych wynalazków technicznych, potrzeb rynku itp. Zawsze mowa jest o perspektywie kilku lub kilkunastu lat, w ciągu których ma nastąpić niezwykle dynamiczna zmiana technologiczno-społeczna. Ta jednak wciąż nie nadchodzi – przyszłość wyobrażona nadal czeka na urzeczywistnienie. Wraz z rozwojem komputerów do futurystycznego imaginarium wkroczyła rzeczywistość wirtualna, wydawałoby

In my intervention, I would like to begin with a glance at Virtual Reality as a component of *imaginary futures*, a term used by Richard Barbrook when describing the development of computers, robots and artificial intelligence.

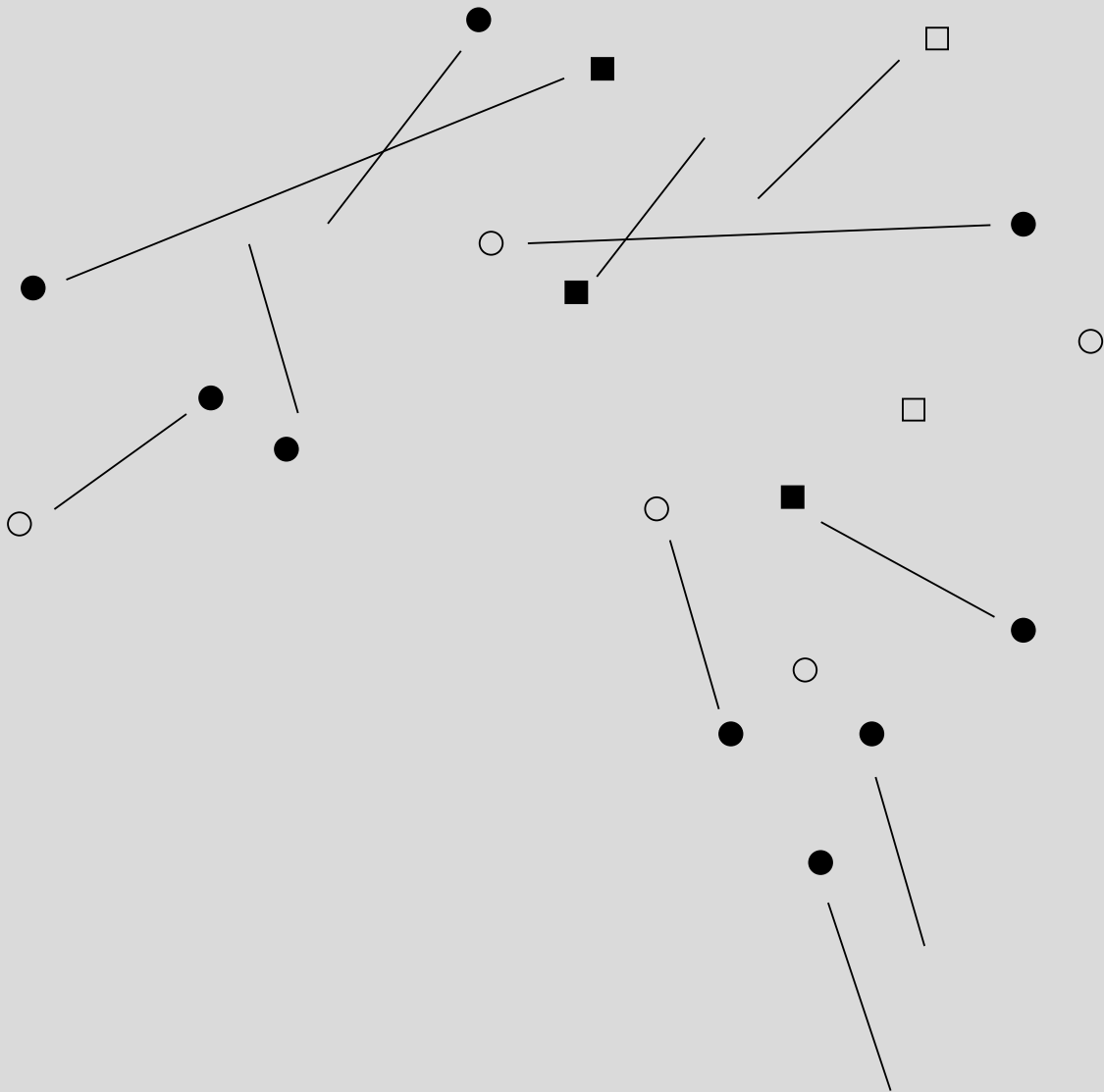
According to Barbrook, a revolutionary technological change – one that would forever alter our daily life – has been constantly predicted since the late 1930s. Androids and robotic animals will evolve and become our genuine autonomic helpers, artificial intelligence indistinguishable from that of humans. A future thus imagined is not only projected from pages of science fiction novels; it is also present in sober analyses by sociologists and theoreticians of culture, marketing and media – and in everyday conversations.

The vision of such change assumes assorted forms, adjusting to social conversion, actual technological discoveries, market needs, etc. Invariably, the assorted sources estimate a timeframe of several or over ten-twelve years, whereupon an enormously dynamic technological and/or social variation is to be expected. Yet that variation continues to be late in coming – imaginary futures are yet to witness their moment of reality.

się, „naturalna” konsekwencja rozwoju komputerów, graficznych interfejsów i sztucznej inteligencji. Literacki cyberpunk Williama Gibsona oraz filmy, takie jak *Tron* czy *Kosiarz umysłów*, przyczyniły się do upowszechnienia wizji cyberprzestrzeni. Czy nieustanne próby wykreowania powszechnie dostępnego „VR dla każdego” nie są wyrazem swoistego determinizmu fantastycznonaukowego? Czy potrzebujemy tego typu głęboko immersyjnych doświadczeń w codziennym życiu? Czy przyszłości wyobrażone mają rzeczywiste wymiar polityczny? A może VR na zawsze pozostanie zjawiskiem tyleż fascynującym, co niszowym?

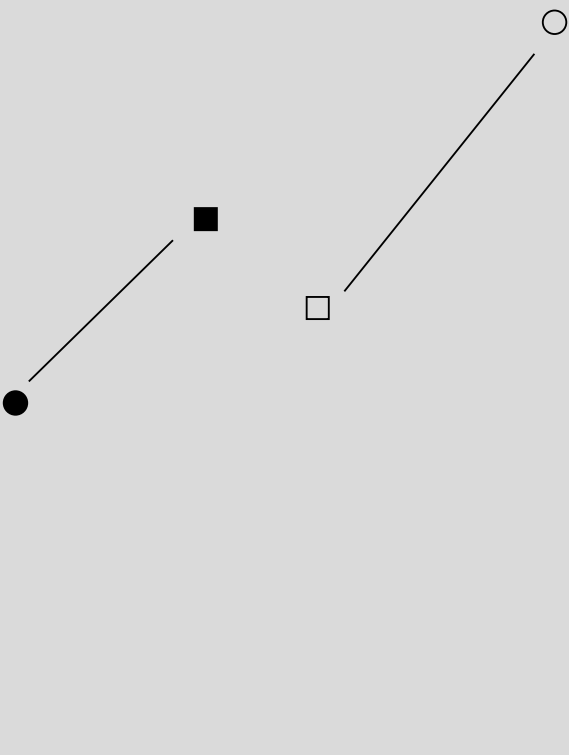
As the world of computers developed, the futuristic imaginarium has expanded to include virtual reality, ostensibly a “natural” consequence of the evolvement of computers, graphic interfaces, and artificial intelligence. William Gibson's literary cyberpunk and such films as *Tron* or *The Lawnmower Man* have contributed to the process of disseminating visions of cyberspace. Are the incessant attempts at creating a universally accessible “VR for everyone” not an expression of science fiction-based determinism, as it were? Do we need such profoundly immersive experiences in daily life? Do imaginary futures comprise an actual political dimension? Or will VR forever remain a phenomenon fascinating and niche-focused in equal measure?

MICHAŁ KRZYKAWSKI



RZECZYWISTOŚĆ
WIRTUALNA I JEJ
GRANICE.
PERSPEKTYWA
ORGANOLOGICZNA

VIRTUAL REALITY
AND ITS
BOUNDARIES.
AN ORGANOLOGICAL
PERSPECTIVE



BIOGRAM

BIO NOTE

YOUTUBE

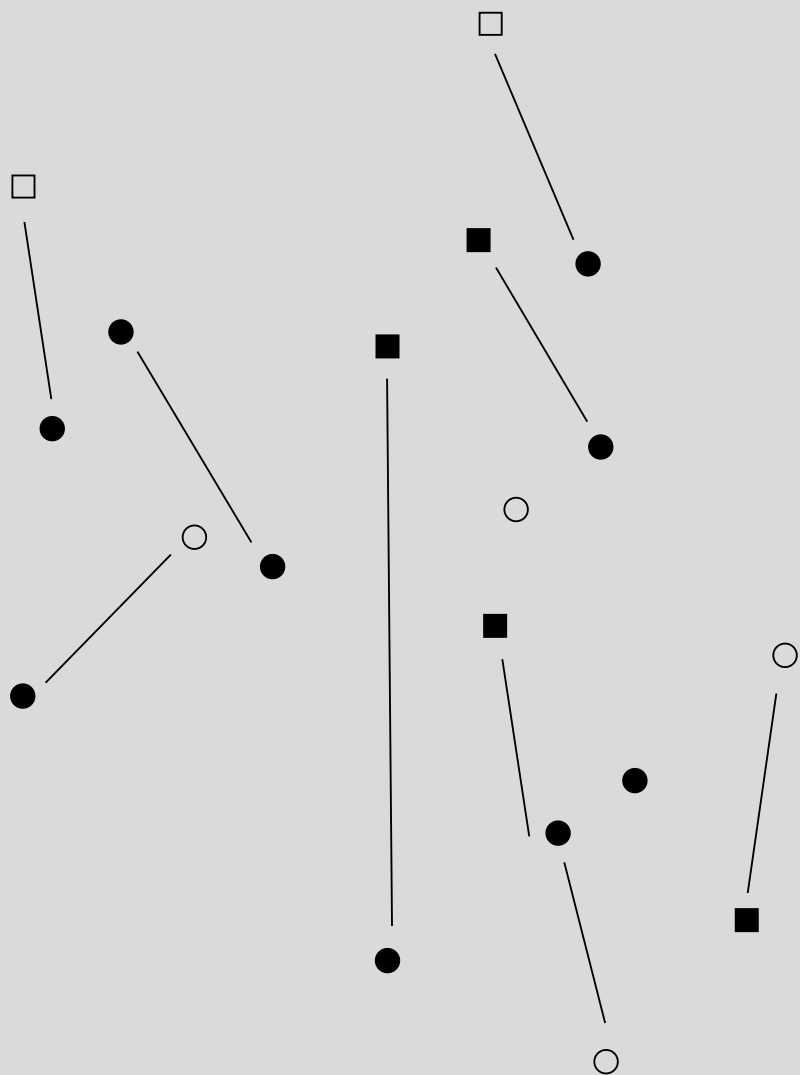
Najbardziej niesłychane w rzeczywistości wirtualnej jest to, że pozwala ona na oszukiwanie naszego mózgu. Po raz pierwszy w historii techniki, która jest *de facto* historią ludzkości, jesteśmy w stanie sprawić, by nasz mózg uwierzył, że jest w innym miejscu, niż jest w rzeczywistości. Stosując fortel technologiczny, oszukujemy organ, którego plastyczność z jednej strony ledwie co poznaliśmy, a którego funkcjonowanie nie pozostaje z drugiej strony bez związku z przekształceniami otoczenia technicznego, zachodzącymi dzisiaj z bezprecedensową prędkością. Jednocześnie do tego wprowadzania naszego mózgu w błąd dochodzi w bardzo konkretnej rzeczywistości polityczno-ekonomicznej kapitalizmu platform (cyfrowych), którego interesom te zaburzające przekształcenia są podporządkowane. „Rzeczywistość wirtualna ma potencjał ku temu, aby stać się najbardziej społeczną platformą, ponieważ tak naprawdę czujesz się w niej tak, jakbyś tam był z inną osobą” – mówił w 2016 r. Mark Zuckerberg. Nic dziwnego, że obecnie dąży on otwarcie do uczynienia z Facebooka „firmy metawersalnej” (łączącej świat wirtualny ze światem fizycznym), przekonując blisko trzy miliardy jego użytkowników, że „metawersalność” jest „ostatecznym wyrazem

The most amazing thing about Virtual Reality is that it lets our brains be deceived. For the first time in the history of technologies – which is, in all actuality, the history of mankind – we have become capable of making the human brain believe that it is in a different location from the factual one. By employing a technological stratagem, we are tricking an organ whose pliability we have discovered only recently, and whose activity does not, on the other side, remain unrelated to technical environment transformations occurring at unprecedented speed.

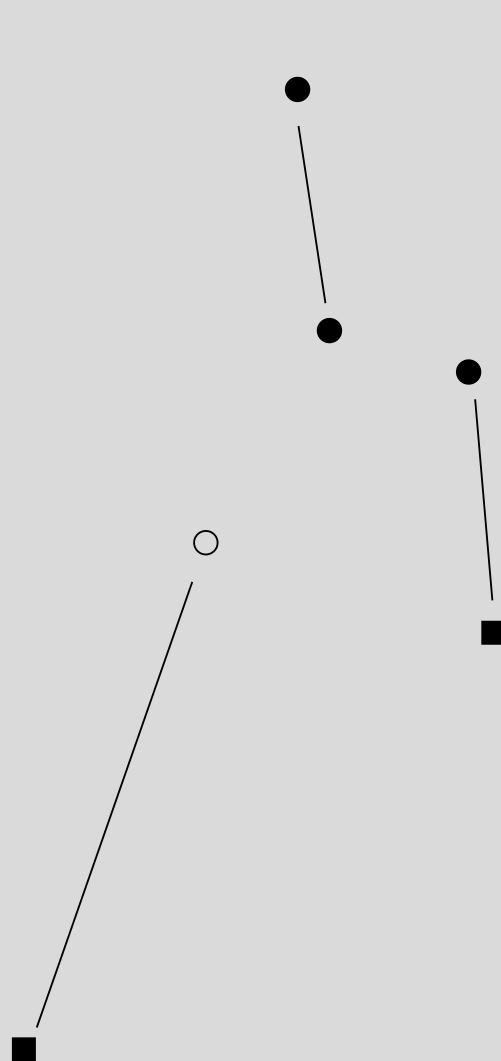
Concurrently, we have begun tricking the human brain in a very specific political and economic reality of (digital) platforms capitalism to which these disarranging transformations are subjected. “Virtual Reality has potential for becoming the most social platform ever, because it actually makes you feel as if you had another person there”, said Mark Zuckerberg in 2016. No wonder he is attempting to turn Facebook into a “metaverse company” (combining the virtual world with the physical one) today by trying to convince nearly three billion users that “metaverse is the ultimate expression of social technology”. Can Virtual Reality be conceived as socially and aesthetically de-

technologii społecznościowych”. Czy w obliczu psychospołecznych następstw wirtualizacji świata fizycznego rzeczywistość wirtualna może być pomyślana jako pożądana społecznie i estetycznie? Czy rzeczywistość wirtualną można uspołecznąć, aby nie pogłębiała ona jeszcze bardziej „nędzy symbolicznej” (Stiegler), która systemowo uniemożliwia „dzielenie zmysłowego” (Rancière)? Gdzie przebiegają granice wirtualnej iluzji? Zadamy te pytania w duchu zaproponowanej przez francuskiego filozofa Bernarda Stieglera organologii ogólnej, badającej relację między trzema typami organów: organami psychosomatycznymi, które stanowią materialną podstawę aparatów psychicznych; organami sztucznymi, które tworzą system techniczny; oraz organizacjami (instytucjami) tworzącymi systemy społeczne.

sirable in the face of psycho-social consequences of physical world undergoing virtualisation? Can Virtual Reality be socialised to avoid exacerbation of “symbolic poverty” (Stiegler) and systemically preclude the “distribution of the sensual” (Rancière)? Wherein lie the virtual illusion boundaries? We will ponder these and other questions in the spirit of general organology proposed by French philosopher Bernard Stiegler, which explores relations between three types of organs: the psychosomatic, as the material foundation for mental structures; the artificial, as technological system components; and organisations (institutions) forming social systems.

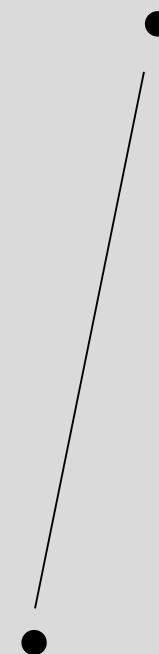


VR: NOWE DOŚWIADCZANIE RZECZYWISTOŚCI. PRÓBA ZAPISU



YOUTUBE

VR:
NEW EXPERIENCE
OF REALITY.
AN ATTEMPT AT
RECORDING



Historia kultury, zwłaszcza historia społecznego funkcjonowania różnego rodzaju obrazów, pełna jest opisów nowych doświadczeń medialnych: od pocucia niezwykłego zanurzenia w bitewny krajobraz podczas zwiedzania dziewiętnastowiecznej panoramy po szok na widok nadjeżdżającego pociągu w czasie pierwszych projekcji filmowych.

Na ich bazie powstają legendy o niedostępnej późniejszym pokoleniom odbiorców i użytkowników magii „pierwszego doświadczenia”. Równie ciekawa jak historia wrażeń najwcześniejszych odbiorców nowych typów obrazów jest opowieść o zmianie w postrzeganiu rzeczywistości pozamedialnej, jaka nastąpiła wskutek takich doświadczeń. Gdy wychodzimy z kina, świat nie jest już taki sam, jak zanim do niego weszliśmy. Zmienił się również, odkąd można go utrwalić na fotografii: z pewnością ludzie postrzegają teraz siebie inaczej niż w czasach, gdy nie istniały albumy z dzieciństwa i zdjęcia z wakacji.

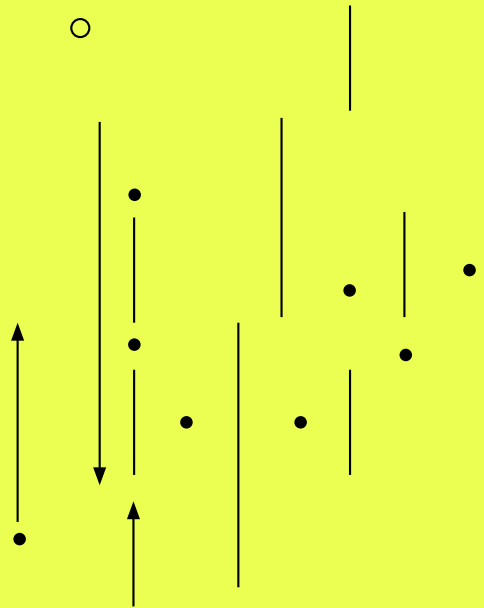
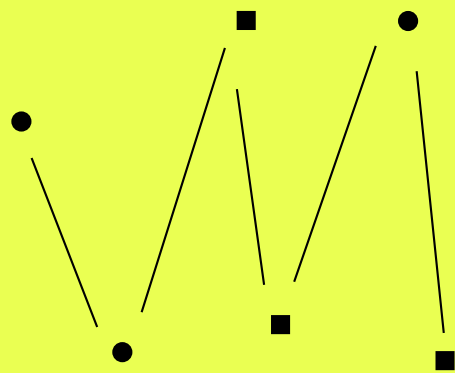
W przypadku rozmaitych interfejsów VR jesteśmy w uprzywilejowanej sytuacji: możemy na własnej skórze doświadczać zjawiania się jej kolejnych realizacji, różnych typów technologii medialnych, które służą stworzeniu „zdarzeń wirtualnych”, osobiście przeżywać pierwsze doświadczenia „nowych mediów”

The history of culture, of the social functioning and impact of assorted images, is filled with descriptions of new media experiences: the sense of immersion in a battlefield landscape experienced by visitors to a 19th-century panorama, through to a sense of shock at an approaching train during early film screenings. All have become a basis for legends of the magic of the “first experience”, inaccessible to successive recipient and user generations. The tale of changes to the perception of non-media reality spawned by aforementioned experiences is equally interesting to that of impressions of early recipients of new image types. Upon exiting a cinema, the world is no longer as it used to be before we had entered. It has also changed ever since we have gained the capacity for recording it in photographs; people have most certainly altered their self-perception from the time when childhood photograph albums holiday snapshots were things unknown.

When it comes to assorted VR interfaces, we have found ourselves in rather fortunate circumstances; we are privy to the becoming of subsequent VR realisations and types of media technologies serving the purpose of evolving “virtual occurrences”; to personal exposure to “new media” experiences; and to

i zastanawiać się nad tym, co właśnie przeżyliśmy i poczuliśmy. Z drugiej strony legenda VR niejednokrotnie wyprzedza osobiste doświadczenie. Większość uczestników kultury czytała o rzeczywistości wirtualnej lub widziała ją w filmach, zanim miała okazję samodzielnie doświadczyć prób jej realizacji. Trudno więc podejść do obcowania z różnymi typami rzeczywistych realizacji VR bez oczekiwań i uprzedzeń. To jednak niekoniecznie musi być wadą, jeśli tylko pozwolimy naszym wyobrażeniom i oczekiwaniom stać się częścią doświadczenia, a nie barierą, która będzie nas od niego odgradzać. W czasie warsztatów zastanowimy się nad „zdarzeniem wirtualnym” jako nowym doświadczeniem medialnym. Postaramy się opisać jego specyfikę w odniesieniu do indywidualnych użytkowników i w szerszym kontekście kulturowym, a następnie wpisać w dłuższą historię zmian kulturowych, wprowadzonych przez pojawiające się na przestrzeni historii „nowe” media. Wreszcie zaś spróbujemy wyobrazić sobie, jak zmieni się świat – postrzeganie własnej tożsamości, relacji z innymi, cielesności, przyrody – gdy doświadczenie rzeczywistości wirtualnej stanie się powszechne.

ponderings on what we have just undergone and sensed. On the other hand, the VR legend often as not precedes personal experience. The majority of culture participants have read about virtual reality or seen it on film before having had the opportunity of experiencing attempts at designing and delivering it in practice. Consequently, one would be hard-pressed to approach assorted types of actual VR realisations free of any expectations or bias. That, however, is not necessarily a disadvantage, as long as we allow our imaginings and expectations to become part of the experience rather than a barrier separating us from it. In the course of the workshop, we will explore “virtual experience” as a new form of media exposure. We will try and describe its specificity with regard to individual users and broader cultural context, making it part of a more extensive history of change introduced by “new” media emerging across the years. Last but not least, we will try and imagine how the world may change – in terms of self- and identity-focused perception, our relationships with others, physicality and nature – once the virtual reality experience has become a universal one.



Publikacja podsumowuje i dokumentuje wydarzenia:

Liminal

STAN PRZEJŚCIOWY

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

oraz

SEMINARIUM-WARSZTATY TEORETYCZNE

towarzyszące wystawie „Liminal – stan przejściowy”

Galeria Arsenał w Białymstoku, 5–6.11.2021

This publication follows and documents:

LIMINAL – THE TRANSITIONAL STATE

Exhibition by 3D and Virtual Occurrences II Studio,

Faculty of Media Art, Academy of Fine Arts in Warsaw

Arsenal Gallery in Białystok, 22.10–10.11.2021

and

SEMINAR-THEORETICAL WORKSHOPS

accompanying the exhibition *Liminal – the Transitional State*

Arsenal Gallery in Białystok, 5–6.11.2021

Wstęp i tekst kuratorski / Foreword and curatorial text

Zuzanna Sękowska

Abstrakty warsztatów teoretycznych / Abstracts of theoretical workshop

Piotr Cichocki, Tomasz Rakowski, Piotr Fortuna, Anna Nacher, Jerzy Stachowicz,

Michał Krzykowski, Matylda Szewczyk

Redakcja językowa i korekta / Copy-editing and proofreading

Ewa Borowska

Tłumaczenie na angielski / English translation

Aleksandra Sobczak-Kövesi

Zdjęcia z wystawy / Exhibition photos

Archiwum Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II, Wydział Sztuki Mediów, Akademia

Sztuk Pięknych w Warszawie.

Reprodukcje kadrów z doświadczeń VR, animacji i wideo – dzięki uprzejmości

artystów / reproductions of frames from VR experiences, animation and video

– courtesy of the artists

Opracowanie graficzne / Graphic design

Renata Motyka

© Copyright by Authors and Galeria Arsenał w Białymstoku

Białystok 2022

Wydawcy / Publishers

Galeria Arsenał w Białymstoku, ISBN 978-83-66262-18-8

galeria-arsenal.pl

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie, ISBN 978-83-66835-40-5

www.asp.waw.pl

Instytut Kultury Polskiej,

Wydział Polonistyki Uniwersytet Warszawski

ikp.uw.edu.pl

G A L E R I A

Arsenal



INSTYTUT
KULTURY
POLSKIEJ

Galeria Arsenał w Białymstoku – miejska instytucja kultury /
municipal cultural institution



Białystok–Warszawa 2022

