

# (Neo)awangardowe współ-tkanie poezji ciałem. O (nie)możliwym romansie literatury i rzeczywistości wirtualnej na przykładzie VR „Noccc”\*

\*Artykuł ten powstał w ramach realizacji projektu Poszerzone przestrzenie opowieści i ucieleśniony akt lektury i był finansowany w ramach komponentu krajowego w programie Bekkera NAWA (nr umowy BPN/BKK/2021/1/00006/U/00001)

Agnieszka Przybyszewska

ORCID: 0000-0002-0821-3030

Doplatanie wątków: literatura VR – romans (nie)możliwy?

Rzeczywistość wirtualna to technologia, która pozwala oszukiwać umysł. Zakładając specjalne gogle (nierazko uzupełnione parą dobrych słuchawek a czasem też różnymi dodatkowymi sensorami), użytkownik (tzw. immersant) odcina się od realnych bodźców i zanurza w wykreowanej, sztucznej (wirtualnej) rzeczywistości. Jest niejako (teleobecny) w dwóch miejscach (a nieraz i ciałach) jednocześnie. Jego realne działanie (np. ruch w przestrzeni) znajduje odbicie w świecie symulowanym. Nic dziwnego, że od lat toczą się dyskusje o przecieraniu szlaków, o eksperymentach i próbach bratania się sztuk wszelakich z fascynującą nową technologią. Konkretnie – mówi

się o teatrze VR (czy też wykorzystaniu VR w teatrze<sup>1</sup>), pojawiają się prace VR oferujące podróże wewnątrz obrazów<sup>2</sup> czy też całe wystawy w przestrzeni VR<sup>3</sup> oraz tak zwana rzeźba VR<sup>4</sup>. Nie brak ciekawych eksperymentów z muzyką w VR (zarówno w zakresie koncertów realizowanych/transmitowanych w wirtualnych przestrzeniach, jak i prac do indywidualnego odbioru, w których instrumentem do tworzenia muzyki staje się – dzięki wykorzystaniu trackerów – ciało użytkownika). W VR można doświadczać też opery. Kino VR (które ma już swoje festiwale<sup>5</sup>) oraz cały prężnie rozwijający się przemysł gier VR nie wymagają chyba nawet większych komentarzy. Wiele mówi się też o VR w edukacji oraz marketingu. A czy myślimy w ogóle o tym, jak wygląda (lub jak wyglądać mógłby) „romans” rzeczywistości wirtualnej i literatury? Jeszcze w 2020 roku Brooke Belisle i Paul Roquet nie wliczali tej ostatniej do grona sztuk, które mogą pokusić się o takie eksperymenty<sup>6</sup>. Ja jednak w szkicu tym dopraszam się o dopełnienie takiego wątku do dotychczasowych dyskusji.

Z pewnością możemy mówić o doświadczeniach VR o charakterze zróżnicowanych formalnie adaptacji literatury – od klasycznych cinematic VR (np. *The Great C* [2018] bazujące na opowiadaniu Philipa K. Dicka) po projekty pozwalające na większą interakcję (w rodzaju adaptacji *Przemiany* Franza Kafki w reżyserii Mike’a Johnsona [2018] czy nagradzanego, innowacyjnego projektu *Wolves in The Walles* na podstawie picturebooka Neila Gaimana i Dave’a McKean). Na tym tle ciekawie rysuje się też polski *Kosmogonik* Marty i Pawła Szarzyńskich, będący adaptacją jednego z opowiadań Stanisława Lema (autorzy zapowiadają kontynuację serii, myśląc o mocniejszym wyzyskaniu możliwości interakcji w VR).

Od dawna w rzeczywistości wirtualnej eksperymentuje się też z poezją (choć tu często też należałoby postawić pytanie, czy nie są to adaptacje/remediacje). Atrakcyjność tej formy potwierdza fakt włączenia do programu 52th Poetry International Festival w Rotterdamie (czerwiec 2022) całej serii „wierszy animowanych w rzeczywistości wirtualnej” stworzonych przez studentów Willem de Kooning Academy. Pojawiające się (i nagradzane) na festiwalach doświadczenia VR wykorzystujące poezję są też bardzo zróżnicowane formalnie. *Canticle* Samanty Gorman to instalacja w technologii CAVE, właściwie rodzaj poetyckiego performansu wykorzystującego VR (bazuje na *Pieśni Salomona* oraz wierszach samej artystki). W interakcję z (typograficznym) tekstem w VR wchodzi tu profesjonalna tancerka (Amina Chremos), a publiczność – zgromadzona poza CAVE – ma jedynie możliwość czytania tekstu będącego efektem cielesnej (ruchowej) interakcji tancerki ze słowami. Prace w rodzaju *Water Cave* Andy’ego Campbella proponują doświadczenia indywidualne – w tym przypadku wędrówkę po krajobrazie utkany z elementów wizualnych (rzeki płynącej w jaskini) i typograficznych (słów wiersza o mierzeniu się z depresją). O ile ta praca nie pozwala na specjalną interakcję, są i takie, które w mniejszym lub większym stopniu angażują też gesty lub wręcz całe ciało odbiorcy

<sup>1</sup> Do czynienia mamy zarówno ze spektaklami dla pojedynczego widza (Tanahill), jak i spektaklami, w których gogle nosi cała publiczność lub tylko wybrani (tu polskim przykładem byłyby spektakle Garbaczewskiego).

<sup>2</sup> Znanym przykładem choćby polski projekt De Profundis oferujący wędrówkę do obrazów Zdzisława Beksińskiego. Tu ciekawym – o okołoliterackiej proveniencji – przykładem byłby VR wprowadzający w świat malarstwa Van Gogha, wykorzystujący jako podstawę do stworzenia narracji korespondencję i dzienniki artysty (*A Day in the Life of the Artist in Arles, France*).

<sup>3</sup> Tu ciekawym polskim akcentem jest VR-owa galeria sztuki prowadzona przez Katarzynę Kobę i Kamilę Sitak.

<sup>4</sup> Przykładem nagradzane prace Mez Breeze (która bywa też – niesłusznie – uznawana za ikonę literatury XR).

<sup>5</sup> Festiwale, w ramach których bardzo wyraźnie widać, jak ewoluuje samo medium VR. Prezentacje z obszaru tzw. klasycznego cinematic VR stanowią z roku na rok coraz mniejszą część pokazywanych w ich trakcie prac.

<sup>6</sup> Brooke Belisle, Paul Roquet, „Guest Editors’ Introduction: Virtual reality: immersion and empathy”, *Journal of Visual Culture* 19 (2020): 5, DOI 10.1177/1470412920906258.

– choćby *Monoliths Pilot Theatre* (w którym stopień interakcji jest jeszcze bardzo niewielki) czy angażująca już całe ciało czytelnika *Noccc*, której analizie poświęcona będzie druga część tego artykułu.

Jednocześnie, choć nie brak narracyjnych doświadczeń VR tematyzujących literaturę i samo czytanie (*Abandoned Library*, Andy Campbell, Judi Alston), nieco trudniej byłoby mówić o VR-owej prozie. Gdzie bowiem należałoby postawić granicę między „po prostu” narracyjnym doświadczeniem VR a tym, które jest literackie? Jeśliby przyjąć, że kluczem jest tu wykorzystanie typografii, ikoną byłby zapewne projekt *Screen*, w którym czytelnik-gracz walczy z rozpadającymi się wspomnieniami, które – zapisane na trzech ścianach CAVE – ulegają coraz szybszej destrukcji, od lat zaliczany do kanonu literatury elektronicznej<sup>7</sup>. Niemniej trudno bym przyjmowała takie założenie, poświęcając ten szkic utworowi poezji VR, w którym nie pojawia się ani jedno zapisane słowo. Rzeczywistość wirtualna to dość nowe medium, które dopiero wypracowuje swój język i poetykę, czerpiąc z doświadczeń innych mediów, testując rozmaite spotkane w nich wcześniej rozwiązania (bardzo ciekawe wydaje się np. przyglądanie się narracji w VR z wykorzystaniem zarówno literaturoznawczych, jak i medioznawczych koncepcji<sup>8</sup>). Początkowe utożsamianie VR wyłącznie z cinematic VR nie pozwalało uchwycić istoty medium, ograniczało. Równie krzywdzące, czy wręcz ograniczające i utrudniające dostrzeżenie kluczowych aspektów dzieła, może być (ale nie zawsze musi) zamykanie się w kategorii „literatura VR”. Z poszanowaniem odrębności medium można jednak z pewnością charakteryzować relacje między rzeczywistością wirtualną a różnymi sztukami (w tym i literaturą) czy przestrzeniami kultury, uważnie przyglądając się też temu, jakie korzyści wynikają z nich dla obu stron. I stąd właśnie moja propozycja mówienia o „romansie” VR i sztuki słowa. A jego owoce przybierają rozmaite formy, nie tylko samej literatury przeznaczonej do czytania (?) w specjalnych goglach.

Co jeszcze stoi zatem poza sztywnymi ramami „literatury VR”? Technologia rzeczywistości wirtualnej wykorzystywana bywa też w promocji literatury i czytelnictwa (wideo VR 360 Grahama Sacka promujące *Lincolna w Barda* Grahama Saundersa<sup>9</sup> czy – skierowane do dziecięcego odbiorcy – *Zero Gravity Lunar Library Dreaming Methods*), również w charakterze nieco edukacyjnym (*Shelley's Creation* pozwalające w wieloosobowym doświadczeniu poznać genezę powstania powieści *Frankenstein*, albo współczesny *Prometeusz*). Nie brak też projektów o charakterze archiwizacyjnym – przykładem *Digital Fiction Curios*, archiwum literatury cyfrowej stworzonej we Flashu, w którego realizację zaangażowani byli Andy Campbell i Judi Alston. Nie wspominając już o tym, że rzeczywistość wirtualna staje się też przestrzenią dla literackich spotkań i dyskusji – wykorzystuje ją np. społeczność Poetry Cove<sup>10</sup>, nie mówiąc już o literackich performansach (w VRchat zorganizowała taki np. Illya Szilak). Romans, o którym proponuję mówić, choć mógłby wydawać się niemożliwy, okazuje się jednak całkiem płodny. A jedynie niewielką część jego owoców dałoby się określić mianem literatury VR, a może lepiej: doświadczeń VR o literackiej proveniencji/dominancie/charakterze.

<sup>7</sup> W obrębie cyfrowej sztuki słowa literatura XR zaliczana jest zresztą do tzw. czwartej fali (brak też krytycznego namysłu nad samą kategorią).

<sup>8</sup> Skoro filmoznawcza teoria narracji bazuje na ujęciu literaturoznawczym, nic dziwnego, że kolejne medium wypracowuje aparat krytyczny, bazując na obu poprzedniczkach.

<sup>9</sup> Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=phuCt50JcK8>.

<sup>10</sup> Teddy Coward, „Meter, Verse: How the Poetry Community is Embracing VR”, Why Now (1.02.2022), <https://whynow.co.uk/read/meter-verse-how-the-poetry-community-is-embracing-virtual-reality>.

## Czytelnicze *full body immersion*

Jeśli miałyby istnieć literatura VR, jakie mogłoby być czytanie w VR? Zapewne... niewygodne. Pomyślmy, jaki procent miłośników książek jest za pan brat z konsolami do gier czy headsetami VR. A dla niewprawionych użytkowników przewracanie stron czy samo trzymanie tekstów w rzeczywistości wirtualnej to nie lada wyzwanie. Ponadto, mimo coraz bardziej zaawansowanej technologii, rozpoznawanie i składanie liter w VR (zwłaszcza w przypadku dłuższych tekstów) nie jest niczym łatwym ani przyjemnym. Po co się męczyć, gdy książka (czy ebook) to zgoła wygodniejszy interfejs? Być może jednak obcowanie z literaturą w VR ma inne zalety? Skoro doświadczenia VR oferują tak zwane pełne cielesne zanurzenie (ang. *full body immersion*), a pierwszą zasadą ich kreowania jest – jak przypomina Janet Murray – myślenie o ciele odbiorcy w przestrzeni<sup>11</sup>, można w ich kontekście mówić o czytaniu ucieleśnionym. Tym samym, „literatura VR” i czytanie w VR wiązałyby się z poetyką haptyczności, a wręcz – dodałabym, posługując się kategorią szeroko omówioną przez Martę Smolińską – haptyczności poszerzonej<sup>12</sup>.

Lektura zwykle postrzegana bywa jako akt czysto intelektualny, wyzuty z cielesności, co Thomas Mc Laughlin bardzo zgrabnie ujął w tytule jednego z rozdziałów książki poświęconej analizie czytelniczych praktyk: *I'm Not Here: The Reading Body in Physical and Social Space*<sup>13</sup>. Jednak nawet ten badacz, charakteryzując czytanie tekstów nowomediálních, ogranicza się jedynie do hipertekstów i czytników ebooków<sup>14</sup>, pomijając zupełnie te odmiany literatury elektronicznej, które właśnie temat angażowania ciała czytelnika w proces lektury eksplorują. „Pożyczają” ciała odbiorców opowieści przeznaczone na urządzenia mobilne (zwłaszcza na ekrany dotykowe), wykorzystujące czytelnicze gesty do posuwania akcji do przodu (np. *WuWu&Co, Imaginary*) czy literackie narracje lokacyjne (a czasem i literaturę ambientową), wiążące akt lektury z obecnością lub poruszaniem się czytelniczego ciała w realnej przestrzeni (np. *Breathe, Her Long Black Hair*).

Ramy tego szkicu przekracza zarówno analiza tych tekstów (oraz form, jakie reprezentują), jak i poetyki czytelniczych gestów<sup>15</sup>. Moim celem jest jednak doplecenie do wciąż rozwijanych dyskusji (dość już szeroko opisanych, zarówno na światowym, jak i rodzimym gruncie) istotnego, jak dotąd raczej w niej nieobecnego wątku. Chcę bowiem zastanowić się nad tym, jak literatura (i jej czytelniczy) mogą skorzystać na zaangażowaniu w akt lektury całego ciała, przyjrzeć się temu, co realnie w doświadczeniu czytelniczym może oznaczać *full body immersion*. Dopytuję więc o poetykę ucieleśnienia w przypadku tekstów literackich realizowanych z wykorzystaniem technologii rzeczywistości wirtualnej.

Ilustracją prowadzonych rozważań uczynię VR *Noccc* w reżyserii Weroniki Lewandowskiej i Sandry Frydrysiak – doświadczenie, które zaprasza użytkownika-czytelnika do niezwykłego aktu lektury poezji, choć nie odczyta on ni jednej litery. Zrealizowana w VnLab przy Łódzkiej Szkole

<sup>11</sup>Janet Murray, „Not a Film and Not an Empathy Machine. How necessary failures will help VR designers invent new storyforms”. Medium (6.10.2016), <https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93>.

<sup>12</sup>Marta Smolińska, *Haptyczność poszerzona. Zmysł dotyku w sztuce drugiej połowy XX i początku XXI wieku* (Kraków: Universitas, 2020).

<sup>13</sup>Thomas Mc Laughlin, *Reading and the Body: The Physical Practice of Reading* (New York: Palgrave Macmillan, 2015), 109.

<sup>14</sup>Mc Laughlin, 163–194.

<sup>15</sup>Pisałam już szerzej o kategorii czytelniczych gestów i czytania kinetycznego, ucieleśnionego, w tym tekście ograniczam się zatem do wątków niezbędnych do analizy haptycznego wymiaru lektury *Noccc*.

Filmowej praca niesłusznie zwykle prezentowana jest i analizowana w kontekście filmowych realizacji VR, rzadko zaś (o ile w ogóle) rozpatrywana jako przykład literatury elektronicznej. W szkicu tym chciałabym przeczytać projekt z takiej właśnie perspektywy, proponując istotne doprecyzowanie wątku w dyskusjach o doświadczeniu wyreżyserowanym przez Lewandowską i Frydrysiak.

## Warsztatowe (nie)kartki: o pomijanych kontekstach czytania i powstawania VR-u *Noccc*

Upraszczające byłoby powiedzenie, że VR *Noccc* to (intermedialna, transmedialna) adaptacja spokenwordowego wiersza Lewandowskiej, który od kilkunastu już lat prezentowany jest na międzynarodowych scenach, choć nie można też takiemu ujęciu odmówić logiki. Jednak jeśli siła tego doświadczenia tkwi jedynie w przeniesieniu do innego medium nagrania *Noccy* w wykonaniu autorki, czemu prestiżową nagrodę za warstwę dźwiękową projektu (Best VR Sound Design Award na niezależnym festiwalu sztuki filmowej Cinequest) przyznano Przemkowi Danowskiemu i Marcinowi Macukowi, a nie Lewandowskiej? Nie da się zaprzeczyć, że najpierw była *Noccc* spokenwordowa, wytańczana i rozgrywana przez poetkę całym ciałem, potem jeszcze teledysk zrealizowany z grupą plan.kton, w którym dynamiczne wizualizacje o typograficznym bądź abstrakcyjnym charakterze nakładały się na widok performującej artystki (chwilami manipulującej słowami czy wyrzucającej je ze swoich ust), a dopiero potem doświadczenie VR, w którym – co warto podkreślić – ciało performerki zupełnie znika. Po drodze „przytrafiła się” jeszcze *Noccc* w wersji wiersza wizualnego, publikowana na łamach „Ha!artu”, ale autorka tekstu nie brała udziału w pracach nad tym typograficznym opracowaniem. Jednak choć pytana o możliwość użycia dynamicznej typografii w VR Lewandowska odpowiadała: „w ogóle mnie to nie interesowało”<sup>16</sup>, swego czasu nie stroniła i od takich eksperymentów.

Była bowiem jeszcze jedna wersja *Noccy* – jej francuski przekład zaprezentowany w kwietniu 2012 roku na Wieczorze Formy Poetyckiej, on-line’owym wernisażu w galeriawdomu.pl<sup>17</sup>. Celem tego spotkania było pokazanie serii eksperymentów z nowymi formami przekazu, owoców testowania ich możliwości na potrzeby poezji. „Nazywam się Weronika Lewandowska, piszę wiersze [...]. Dla galeriiwdomu.pl spróbuję nauczyć się posługiwać programami wizualnymi i w ten sposób [...] powiedzieć coś na nowo” – deklarowała artystka<sup>18</sup>. Takie próbowanie, testowanie charakteryzowało i późniejszą – już zespołową – pracę nad VR *Noccc*. Gdy analizować powstały w VnLabie utwór w kontekście wcześniejszej twórczości Lewandowskiej, wyraźnie dostrzegalna stanie się droga, jaką przeszła poetka, by dojść do stawiania pytań o możliwości wykorzystanie technologii VR i cielesnego zanurzenia dla doświadczeń literackich. Artystka (o której trudno byłoby powiedzieć, że definiuje się jako twórczyni jednomedialna lub przypisuje do jednego wyłącznie obszaru sztuki) zaznacza: „ja do VR-u nie przysłałam znikąd”. A przecież nie przyszła znikąd i do spokenwordu.

<sup>16</sup>Obszerny wywiad przeprowadzony z artystką w 2021/22 r.

<sup>17</sup>W galerii odbył się cały cykl tego typu spotkań, w czasie których artyści prezentowali swoje prace on-line oraz mieli możliwość rozmowy z uczestnikami.

<sup>18</sup>Nie VR *Noccc*, jak czyni Mariusz Pisarski, lecz właśnie te o dekadę od niego wcześniejsze utwory prezentowane na Wieczorze Formy Poetyckiej należałoby porównać z cyklem *CON DU IT* Katarzyny Gieżyńskiej (publikowanym w tym samym zresztą roku, w którym miał miejsce on-line’owy wernisaż Lewandowskiej), „reklamowanym” jako prekursorski i włączonym do trzeciego tomu *Electronic Literature Collection*, cyklicznej publikacji, której celem ma być m.in. wyznaczanie kanonu światowej literatury elektronicznej. Por. Mariusz Pisarski, „Podmienianie ciał: reinkarnacje «Noccy» Weroniki Lewandowskiej”, *Techsty* 12 (2022), <https://techsty.art.pl/m12/noccc.html>.

Dominantą całej twórczości Lewandowskiej wydaje się eksplorowanie medium, testowanie jego możliwości, badanie granic języka/ów sztuki<sup>19</sup>. Niektóre teksty artystki (*Noccc* nie jest bowiem przypadkiem odosobnionym) ewoluują, są realizowane w różnych mediach, lecz nie jest to zwykłe adaptowanie „staroci” na nowe formy, tylko raczej nieustanne poszukiwanie lepszego sposobu artystycznej komunikacji (bo Lewandowska – jak wyznaje w wierszu *Noccc* – w języku się „nie mieści”). Urszula Pawlicka zgrabnie podsumowała to słowami: „Ścisk, osaczenie, poczucie braku miejsca w przestrzeni odnieść przede wszystkim można do formy poetyckiej, po jaką sięga Lewandowska. Nie mieści się w tekście słownym, który wydawać się może monolityczny, mało ekspresywny czy jednostajny”<sup>20</sup>. Nie mieści się też w ograniczeniach tradycyjnie pojmowanej zmysłowości, jej sztuka jest swoiście synestezyjna (przypomnę, że nazwa artystycznego bloga Lewandowskiej na platformie Tumblr to *Język w uchu*). Wyraźnie odautorski podmiot liryczny wiersza z *BAL.my.słów* (2011) powtarzał: „ja mam w uszach usta / ja mam w palcach oczy / ja mam w palcach uszy / ja mam w skórze wczoraj / ja mam w ustach oczy”. Nic dziwnego, że dla tak postrzegającego świat podmiotu z czasem kluczem do rozumienia rzeczywistości stało się ciało, i to ciało uwikłane w relację z przestrzenią, niezbędne nie tylko w spokenwordzie, ale i w doświadczeniach VR<sup>21</sup>.

Oddam raz jeszcze głos poetce. „Szukam przestrzeni dla wierszy, w której mogłyby one zupełnie inaczej zaistnieć” – deklarowała Lewandowska w 2012 roku, dodając, że myśli o „przestrzeni, w której można się zanurzyć i zupełnie inaczej czytać wiersze”. Wyjaśniała, że „chyba stąd wzięła się potrzeba nie tylko mówienia wierszy na scenie, ale i szukania jakiejś wizualności, którą mogłabym przedstawić wiersz w zupełnie innym zapisie”<sup>22</sup>. Taką nową wizualnością stały się animacje towarzyszące występom z grupą *plan.kton*, (definiowane jako „audiowizualny performans”)<sup>23</sup>. W pocztówkowym wierszu (to jeden z formatów, jakim czasami posługiwała się artystka w wizualnych tekstach bliższych poetyce wierszy Marinettiego), zrealizowanym na potrzeby Wieczoru Formy Poetyckiej jako (mniej czytelna, bo zbyt teledyskowa) animacja, na poziomie werbalnym artystka podsumowuje owo „grzebanie” w nowych poetyckich przestrzeniach następująco: „nie mam pracowni mam przestrzeń własną i publiczną pustą pełną w której SŁOWO ma CZAS jest dynamicznym znakiem”.

Takimi dynamicznymi znakami stały się z pewnością właśnie słowa przywołanej wcześniej francuskiej wersji wiersza *Noccc*. W tej realizacji nie ma jeszcze znanej z VR-u tancerki zapraszającej nas do wspólnego tańca. Typograficzny performans dzieje się na oczach czytelnika sam z siebie, bez jego udziału (co typowe dla poezji cyfrowej drugiej generacji). Białe (a chwilami błękitne) litery wytańczają tekst na czarnym (jak noc) ekranie, rozświetlając go niczym gwiazdy. Tempo ich ruchu

<sup>19</sup>Wymiar takich prób miał nie tylko omówiony w dalszej części artykułu *Wieczór Formy Poetyckiej*, ale i „artystyczny, nie komercyjny” projekt badawczy multimedialnej adaptacji *Finnegans Wake: First We Feel Then We Fall* w opracowaniu Jakuba Wróblewskiego i Katarzyny Bazarnik, w który artystka była zaangażowana (<https://www.firstwefeelthenwefall.com/>). Pojawiła się też w filmie o Baczyńskim w reżyserii Kordiana Piwowskiego (z którym pracowała nad projektami *plan.ktonu*), bo wykorzystano w nim fragmenty ze slamu poetyckiego zorganizowanego na dziewięćdziesiątą rocznicę urodzin poety (te wystąpienia miały uwspółcześić słowa poety, oddać je w sposób bliższy temu, jak mogły być odbierane ówczasie).

<sup>20</sup>Urszula Pawlicka, „Nie mieszczą się w tekście”, *Ha!art* (15.07.2012), <https://web.archive.org/web/20120715063347/http://ha.art.pl/felietony/2427-urszula-pawlicka-nie-mieszczą-sie-w-tekście.html>.

<sup>21</sup>Przynajmniej w takim typie doświadczeń, jakie interesują Lewandowską i w jakich realizację się angażuje.

<sup>22</sup>W tej samej wypowiedzi artystka zwracała uwagę, że multimedialność (audiowizualny charakter) jej twórczości rodzi się m.in. z codziennego obcowania z nowymi mediami (wtedy: z komputerem) i tego, że ma coś „poza kartką”. „Wiersze zaczynają się mieszać z zupełnie innym przekazem” – podsumowywała.

<sup>23</sup>Realizowany z zespołem projekt szybko zyskał uznanie za granicą.

(a bywają też w pełni statyczne) zgrywa się z sytuacją liryczną: przyspiesza i wiruje w momencie erotycznej ekscytacji. Choć tekst głosi „czas ustał / na ustach”, słowa opisujące pocałunek bynajmniej nie spoczywają, lecz wręcz wirują na ekranie, oddając dynamiką ruchu emocje podmiotu lirycznego (podobnie rozbiegają się typograficznie po ekranie początkowe wersy „uciekam ściekam po skórze”). Typograficzne uniesienia sięgają zenitu, gdy padają słowa: „przemykamy na górę / chmurę mam w sobie / opadam na podłogę / opadam na niego/opadam na niebo / opadam opadam nieopodał / dali co zaczęła / poczęła nas popchnęła mnie do / ciebie”. W finale wiersza zwielokrotniane słowa „świt” i „dzień” stopniowo przesłaniają wcześniejszy tekst, rozświetlając ekran coraz bardziej – to inne jeszcze wykorzystanie możliwości dynamicznej typografii (przede wszystkim ruchu liter i jego dynamiki) na potrzeby wzmacniania, ilustrowania czy dopowiadania sensów utworu<sup>24</sup>. VR-owa *Noccc* idzie o niejedyn krok dalej, „wizufory” (jak Lewandowska określa metafory wizualne<sup>25</sup>) stają się przestrzenne i otwarte na cielesną interakcję<sup>26</sup>. Jednocześnie sam koncept przełożenia dynamiki erotyki na (realną) dynamikę słów, czy też – jak w doświadczeniu VR – onomatopeicznego krajobrazu, pozostaje niezmienny. To, co się zasadniczo zmienia, to przejście od doświadczenia poezji ciałem zapomnianym, unieruchomionym do pełnego cielesnego w niej zanurzenia.

## Od spokenwordu do VR: o podmienianiu ciał i podmiotów

Kolejnym uproszczeniem w dotychczasowych dyskusjach o VR-ze *Noccc* wydaje się stwierdzenie, że – na poziomie reżyserii doświadczenia – za poetyckość projektu odpowiada Lewandowska, a jego tańeczny wymiar to domena Frydrysiak. To, co połączyło obie artystki, to naukowe badania doświadczeń immersyjnych, i choć – w przeciwieństwie do Frydrysiak – Lewandowska w swoich badaniach nie skupiła się na tańcu, zawsze pozostawał on istotnym elementem jej twórczości. Przestrzeń, ruch i ciało to nieodłączne składniki wielu performansów artystki, która – doceniona właśnie za swój intuicyjny sposób operowania ciałem – została zaproszona do współpracy przez jedną z czołowych współczesnych choreografek. Lewandowska była też tancerką w projekcie grupy Pan Generator.

A i spokenword to rozgrywanie wiersza ciałem. Komentując w wywiadzie z Agatą Kołodziej slamy i wernisaż w galeriawdomu.pl, Lewandowska podkreślała, że bycie w kontakcie, twórcze działanie na żywo i w przestrzeni, z publicznością jest tym, co najbardziej ją pociąga. „Potrzebuję przestrzeni wypełnionej i do wypełnienia” – mówiła<sup>27</sup>. Choć ciało poetki w VR-ze *Noccc* znika, nie znaczy to, że samo doświadczenie poezji jest odcielesnione. Wręcz przeciwnie – cielesna partycypacja (*full body immersion*) pozostaje dominantą. Następuje jednak, jak zgrabnie ujął

<sup>24</sup>Ta wersja *Nocccy*, zgodnie z zapewnieniami autorki, planowana była na trzy ekrany i taka realizacja pozwoliłaby pewnie jeszcze silniej wybrzmieć eksperymentom służącym silniejszemu zanurzeniu odbiorcy w (wielowymiarowej) przestrzeni tekstu i wzbogacającego go obrazu (słowom towarzyszą trzy gorejące krzewy, bliskie estetycznie krzewom z VR-owej *Nocccy*).

<sup>25</sup>Anna Tatarska, „Debiutantki z Polski pokonały 14 tys. konkurentów. Ich erotyczny film VR ma premierę na prestiżowym festiwalu”, *Gazeta Wyborcza* (29.01.2021), <https://wyborcza.pl/7,101707,26736058,debiutantki-z-polski-pokonaly-14-tys-konkurentow-ich-erotyczny.html>.

<sup>26</sup>Podczas spotkania dotyczącego poezji i VR, zorganizowanego tuż po światowej premierze *Nocccy* (w pandemicznym lutym 2021 r., stąd na Zoom), Lewandowska wspominała, że kiedy zaczynała myśleć o eksperymentowaniu z nową technologią, początkowo rozważała wykorzystanie na potrzeby eksperymentu innego wiersza z cyklu – rybami srebrzyste ławice (animacji poklatkowej zrealizowanej w technice kombinowanej).

<sup>27</sup>Agata Kołodziej, „«Potrzebuję przestrzeni wypełnionej i do wypełnienia» – rozmowa z Weroniką Lewandowską”, w: *Najlepszy poeta nigdy nie wygrywa. Historia slamu w Polsce 2003–2012*, red. Agata Kołodziej (Internet/Kraków: Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba, 2013), 122.

to Mariusz Pisarski, „podmiana ciał”<sup>28</sup>: „ja” liryczne (we wcześniejszych realizacjach siłą rzeczy utożsamiane z „ja” wypowiadającym tekst<sup>29</sup>) zostaje zastąpione przez „ja” doświadczające. Rolę ciała performerki przejmuje ciało immersantki/a.

Zatem wraz z ustąpieniem w cień podmiotu mówiącego wyraźnie zarysowuje się w doświadczeniu miejsce na odbiorcę (i jego ciało) – „dziura” w partyturze, którą immersantowi zostawiono do rozegrania. Ciało nie jest tu rodzajem interfejsu służącego do obsługi tekstu (tak, upraszczając, można by scharakteryzować rolę czytelniczego gestu w tekstach „klikalnych” – stąd moje dążenie do pogłębienia proponowanej przez Alice Bell i Astrid Ensslin teorii metalepsy interaktywnej<sup>30</sup>), lecz jest – jak w codziennym życiu – po prostu ciałem stykającym się z rzeczywistością (tym razem – również wirtualną). Nie pośredniczy w doświadczeniu, tylko w nim uczestniczy. I choć sama wirtualna rzeczywistość jest (technologicznie) symulowana, VR *Noccc* nie oferuje symulacji doświadczenia, lecz czyni jego osią sam akt doświadczania<sup>31</sup>. Ten zaś jest inny dla każdego immersanta, co typowe dla sztuki interaktywnej, której dziełom bliżej do eventów niż artefaktów. O przebiegu i jakości doświadczenia VR *Noccc* zadecyduje między innymi kierunek spojrzenia, gestu czy kroków, kolejność interakcji. Niemniej „osią narracyjną” doświadczenia pozostanie tekst wiersza Lewandowskiej i pewne elementy czy sceny pojawią się zawsze. Niezmiennie będą też relacje między słowem a tym, co widzialne, słyszalne, percypowalne.

Zaprasza nas do świata *Noccy*, interakcji i cielesnej eksploracji przestrzeni świetlista postać. Niebywale trudno byłoby odrzucić wyciągniętą do nas z ufnością dłoń, niemniej to od immersanta zależy, jak daleko i czy w ogóle podąży za zaproszeniem. A androginiczna postać rozpada się na świetlne cząstki, rozsypuje po świecie *Noccy*. Odcieleśnia się, oddając głos poetce (to w tej chwili właśnie dźwiękowy krajobraz zaczynają dopełniać słowa wiersza, głos Lewandowskiej) i pozostawiając miejsce na nowe ciało – ciało immersanta. Zaproszenie rozpoczynające doświadczenie to akt oddania go w ręce (ciało) immersanta, który (jako podmiot doświadczający) niejako zastępuje podmiot liryczny. Rzeczywistość wirtualna w odróżnieniu od wirtualnych światów literackich pozwala „hakować” umysł – jak przekonywały reżyserki *Noccy* po Sundance Film Festival. W konsekwencji immersant zaczyna mieć swoje własne wspomnienia z doświadczenia, nie jest już biernym odbiorcą cudzych wspomnień. Dlatego „podmiana” ciał jest tak istotna. Lewandowska nie tylko postanawia oddać swoje doświadczenie w ręce (ciało) odbiorcy; godzi się też nie mieć już nad nim pełni kontroli.

Jak pracowałam nad scenariuszem *Noccy* – mówi – to myślałam o tym, że chciałabym, żeby osoba doświadczająca właściwie sama napisała ten wiersz, żeby, zanurzając się w tym VR-ze, poczuła, że to jest jej doświadczenie i że ona jakby z niego pisze. Ja tak zinterpretowałam przestrzeń mojego doświadczenia, że powstała *Noccc*, a ktoś teraz się zanurza w te wszystkie rzeczy i wynosi z tego swoją własną potencjalną wersję tego tekstu. Odnajduje się w tym procesie i emocjach, w którym ja byłam<sup>32</sup>.

<sup>28</sup>Pisarski.

<sup>29</sup>Wiersz Lewandowskiej, jak zapewnia sama autorka, ma genezę w doświadczeniu z jej życia. Podobnie poszczególne obrazy w VR też są jego reminiscencjami (np. płachta jest próbą przeniesienia w VR zabawy kocem/prześcieradłem).

<sup>30</sup>Alice Bell, Astrid Ensslin, *Digital Fiction and the Unnatural. Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis* (Columbus: The Ohio State University Press, 2021).

<sup>31</sup>Nie dałoby się tego powiedzieć o Water Cave, którego odbiór jest – z punktu widzenia cielesności – nieco schizoidalny: siedzimy nieruchomo, przemieszczając się (doświadczenie wędrówki jest zatem jedynie symulowane).

<sup>32</sup>Agnieszka Przybyszewska, Weronika Lewandowska, „Kiedy czytelnicze ciało błądzi po dźwiękowo-wizualnym krajobrazie. O (nie)możliwym romansie poezji i rzeczywistości wirtualnej z Weroniką Lewandowską rozmawia Agnieszka Przybyszewska”, *Techsty* 12 (2022), [https://techsty.art.pl/m12/noccc\\_rozmowa.html](https://techsty.art.pl/m12/noccc_rozmowa.html).



Tym samym cieleśnie zanurzonemu odbiorcy zostaje przypisana sprawczość, co doskonale obrazuje wspomnienie doświadczania *Noccy* spisane przez Ewę Drygalską, która nazwała ten VR „ćwiczeniem z sensualności i bliskości w technologicznym zapośredniczeniu”. „W rytm kolejnych onomatopiecznych zwrotek rzeczywistość wokół mnie wiruje – wspomina krytyczka – liście szeluszczą coraz intensywniej, dmie wiatr targający płachtą na niebie, która wydaje się żywa. Zmrok przecinają świetlne pociągnięcia, wyciągam ręce w górę i poruszając nimi w powietrzu, sama tworzę rozjarzone błyski”.

Dzieje się tak właśnie dlatego, iż w zaplanowanej strukturze doświadczenia została luka dla czytelniczego ciała, pusta przestrzeń do wypełnienia<sup>33</sup>. Dlatego tak ważne w pracy nad scenariuszem było dla reżyserki zwizualizowanie dłoni odbiorcy, pokazanie mu, że został wpisany w tkanę świata. Stąd nie mogę się zgodzić z Pisarskim, który mówił o „odmaterializowanym” ciele immersanta<sup>34</sup>. VR *Noccc* używa ciała odbiorcy, oddziałuje na nie (i na umysł). Dlatego VnLab konsekwentnie reklamował doświadczenia jako „animację z elementami ASMR” (jak podkreślała w wywiadach Frydrysiak, całe ciało, a także również ruch mogą być wykorzystywane w budowaniu takowych). Choć Lewandowska obala mit, jakoby VR *Noccc* był projektowany lub powstawał jako takie doświadczenie<sup>35</sup>, mówi o ASMR-owym charakterze dzieła i podkreśla jego wielopoziomowość: składają się nań dźwięki, brzmienie i tembr głosu, wrażenia haptyczne związane z drżeniem kontrolerów poprzedzającym (planowaną bądź nie) interakcję. Dopełniają go bodźce wizualne.

VR *Noccc* to przecież erotyk<sup>36</sup>, próba pokazania (czy ucieleśnienia) ekstatycznego momentu zespolenia oraz stanu błogości towarzyszącego autorce w wieczór, który stał się inspiracją do napisania wiersza (Drygalska określiła utwór jako „szczególny rodzaj dirty talku, bo oparty o onomatopieczną poezję”<sup>37</sup>). Ukojenie, spokój, poczucie bezpieczeństwa, jakie niesie ze sobą wejście w doświadczenie Lewandowskiej i Frydrysiak oraz wyjście z niego, podkreślane było w recenzjach i przywołanej badaczki, i Pisarskiego<sup>38</sup>. Dynamika doświadczenia, dyktowana osią tekstu poetyckiego, niewiele odbiega od tej proponowanej już na potrzeby *Wieczoru Formy Poetyckiej* – finalna scena nadejścia świtu realizuje ten sam schemat zastępowania, przesłaniania jednej jakości inną, potęgując go doskonałością wizualizacji oraz – zdecydowanie bardziej immersyjną niż dynamiczna typografia – ścieżką audio. Oznacza to, że w tym czasie napięcie wzrasta.

<sup>33</sup>Do mówienia o podobnej sytuacji w kontekście narracyjnych doświadczeń (nie tylko VR) pomocna była dla mnie dotychczas kategoria bohatera sylleptycznego, takiego, który funkcjonuje jednocześnie w świecie fikcji i swoim własnym i dla którego pozostawiono specjalną lukę w strukturze opowieści (Przybyszewska 2023).

<sup>34</sup>Pisarski.

<sup>35</sup>Przybyszewska, Lewandowska.

<sup>36</sup>Nagłówek artykułu z „Gazety Wyborczej” mówił o polskim erotycznym filmie (!) VR debiutującym na prestiżowym festiwalu. W tekście głównym artykułu Anny Tatarskiej mowa już była o „animowanym poemacie erotycznym”. Zob. Anna Tatarska, „Debiutantki z Polski pokonały 14 tys. konkurentów. Ich erotyczny film VR ma premierę na prestiżowym festiwalu”, *Gazeta Wyborcza* (29.01.2021), <https://wyborcza.pl/7,101707,26736058,debiutantki-z-polski-pokonaly-14-tys-konkurentow-ich-erotyczny.html>.

<sup>37</sup>Ewa Drygalska, „Czuła jest noc”, *Dwutygodnik.com* 315 (2021), <https://www.dwutygodnik.com/artykul/9668-czuła-jest-noc.html>.

<sup>38</sup>Dla Lewandowskiej ważne było też, by dbać o odpowiednią atmosferę odbioru i spokój immersanta jeszcze przez założeniem headsetu. Stąd właśnie pomysł instalacji towarzyszącej doświadczeniu oraz odautorskiej instrukcji dla odbiorców (nie zawsze – z powodów organizacyjnych i finansowych – towarzyszących doświadczeniu). To tak zwany onboarding: moment przejścia, delikatnego i płynnego wprowadzenia w doświadczenie. O jego roli mówi się coraz częściej, czego efekty widać też w nowszych produkcjach XR.

W VR zdynamizowaniu temu służą bardzo konkretne obrazy i dźwięki. Jak komentowała Lewandowska: „Jakość erotyczna i afektywna wiersza przenika [...] do elementów przestrzeni wirtualnej. Natura faluje, lśni, rozplywa się w dłoniach, przelewa przez nas i przestrzeń. Budzi ciało i pamięć intymnych doświadczeń”<sup>39</sup>. Po pierwsze więc – raz jeszcze pojawia się świetlista postać. Możemy poddać się sugestiom jej ruchów, wspólnie z nią wirować w ekstatycznym tańcu<sup>40</sup>, ale nie musimy. Niezależnie od pasywnej bądź aktywnej postawy immersanta postać w pewnym momencie podbiegnie doń i przeniknie przezeń. Nawet jeśli wcześniej pasywna postawa nie pozwalała mocno odczuć sytuacji lirycznej – tego zespolenia dwóch ciał nie da się nie poczuć. Podobną rolę do androginicznego awatara pełni w strukturze doświadczenia błękitna płachta („koc” z wiersza). Falując nad głową odbiorcy, w istocie zaprasza go do intensywniejszej cielesnej penetracji krajobrazu, do spojrzenia w inne strony, zmiany perspektywy. Cały czas też ewentualna mantryczność oraz ekstatyczność spokenwordowej recytacji zależy od zaangażowania w cielesną interakcję: ruchy dłoni immersanta mogą na przykład skutkować multiplikacją warstwy dźwiękowej, pojawianiem się kolejnych, zapętlnionych i powtarzalnych warstw, oddających błogi efekt zatracenia. Wszystko to w dużym uproszczeniu można by nazwać elementami ASMR, lecz w istocie jest to misternie utkana sieć bodźców, w którą krok po kroku zanurza się immersant.

Podsumowując, Lewandowska oddała odbiorcom swoje wspomnienie i swoje doświadczenie. Uproszczeniem byłoby powiedzenie, że mają wejść w jej rolę i poczuć to, co ona. Mogą je odczuć inaczej. Tak jak technologia rzeczywistości wirtualnej umożliwia wejście w świat obrazów, tak – jak widać – może pozwolić wejść również w świat przedstawiony wiersza i samemu go doświadczyć (własnym ciałem, własnymi zmysłami). A gdy stajemy się podmiotem sytuacji lirycznej, podmiot liryczny jest zbędny.

(Literacka) haptyczność jednak poszerzona?

Przywołane w pierwszej części szkicu przykłady poezji VR w porównaniu z *Noccc* prezentują się dość zachowawczo. *Water Cave*, choć oferuje wędrówkę, ruch w przestrzeni (utwór wykorzystuje typową dla gier tzw. pierwszoosobową poetykę punktu widzenia), przeznaczony jest do doświadczenia na siedząco. W konsekwencji, mimo iż dzieło stworzono w technologii pozwalającej na pełne cielesne zanurzenie, ruch ten odbywa się niemal bezcielesnie (jedynie ruch głowy, spojrzenie steruje punktem widzenia). Pływanie (jakże często eksplorowane jako doświadczenie w VR!), wynurzanie się, opadanie pozostają aktem imaginalnym, wzmocnionym wizualnymi bodźcami z headsetu. Odbiorca *Monoliths* jest jeszcze bardziej unieruchomiony – niemal bezczynnie kontempluje statyczne zobrazowania przedstawionych w wierszach miejsc (kończąca każdy z fragmentów niewielka interakcja jest symboliczna, nie wykorzystuje też możliwości gestów jako narzędzi eksploracji w VR). *Canticle* jest przypadkiem jeszcze bardziej ekstremalnym, bo w gruncie rzeczy (ze względu na technologię i strukturę utworu) raczej się go ogląda, niż doświadcza.

Gdy szukam utworów, z którymi warto byłoby doświadczenie Lewandowskiej i Frydrysiak porównywać, do głowy przychodzi mi przede wszystkim nagradzane *Eurydice, a Descent into Infinity*

<sup>39</sup>Monika Redzisz, „VR: wiele zależy od naszej ekspresji. Tyle możesz doświadczyć, na ile odważysz się działać ciałem”, *Wysokie Obcasy* (23.03.2021), <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,157211,26894624,vr-wiele-zalezy-od-naszej-ekspresji-tyle-mozesz-doswiadczyc.html>.

<sup>40</sup>Choreografię na potrzeby doświadczenia (pod motion captures) przygotowała Kaya Kołodziejczyk.

w reżyserii Celine Daemen, określane mianem VR-owej opery. Łączy te doświadczenia przede wszystkim sposób, w jaki słowa (u Daemen – słowa poetyckiego libretta Charlotte Van den Broeck) współgrają z zaprojektowaną interakcją. *Eurydice...* proponuje odbiorcy stopniowe schodzenie w głąb piekieł – całe doświadczenie rozpoczyna scena, w której dusza Eurydyki odrywa się od ciała i rozpoczyna swoją wędrówkę. Mamy szansę podążać jej śladem, zanurzając się w labirynt stromych i krętych ścieżek o niesamowitej wizualnej strukturze stworzonej przez Arona Felsa (nie dziwi, że doświadczenie dostało podczas festiwalu ART\*VR w Pradze w 2023 r. nagrodę za najlepszy design). Czarno-biała przestrzeń sprawia wrażenie rozpadającej się, fascynująco oddając moment przejścia, stanu pomiędzy. Jak przekonuje Fels, jest też rodzajem przestrzeni nieskończonej – niemożliwej do doświadczenia w realnej rzeczywistości, lecz realizowalnej w VR.

Najważniejszym (a zarazem najciekawszym) elementem doświadczenia wydaje się to, że użytkownik cały czas realnie wędruje (chodzi, skręca, przemieszcza się), podążając za odartą z ciała duszą coraz dalej, gubiąc ją od czasu do czasu. I choć w gruncie rzeczy chodzi w kółko po niewielkiej przestrzeni, ma wrażenie, że podąża za Eurydyką niekończącymi się korytarzami i tunelami. Podłogę, po której stąpamy (w realu), wysypano niewielkimi kamieniami, które sprawiają, że każdy krok jest niepewny. Haptyczny wymiar doświadczenia potęguje zanurzenie, idealnie dopełniając bodźce wizualne (czarno-białe, półprzezroczyste niby w stanie stawiania się bądź rozkładu zarysy labiryntowej struktury, po której wędrujemy). W konsekwencji immersant popada w rodzaj medytacji w ruchu. Efekt ten wzmacniają również założony czas interakcji (25 minut) oraz wielopoziomowy pejzaż dźwiękowy<sup>41</sup>. Muzyka i słowa pieśni splatają się z szumem i pluśkiem wody, nie zawsze percypowalnymi, lecz idealnie zgranymi z ruchem ciała immersanta.

Pracująca nad librettem do doświadczenia Van den Broeck podkreślała, że w dotychczasowych artystycznych przepisaniach mitu o Orfeuszu i Eurydyce brakowało jej zawsze głosu tej ostatniej. Stąd właśnie ona staje się podmiotem lirycznym tekstu (artystka podkreślała, iż poetycka forma idealnie współgrała z charakterem świata, w który zanurza się odbiorca). W trakcie doświadczenia zaś następuje – podobnie jak w przypadku VR *Noccc* – podmiana ciał: dzięki zaangażowaniu całego ciała w proces odbioru i immersant staje się tym, kto doświadcza wędrówki w przestrzeni pomiędzy (na innym, metatekstowym, poziomie – również pomiędzy realnością a wirtualnością); sprawczość Eurydyki staje się jego sprawczością. Choć nie wstępuje w ciało bohaterki mitu, podążając jej śladem, coraz dogłębniej może poczuć, czego doświadczała i – tym samym – o czym mówi „ja” liryczne towarzyszącej doświadczeniu pieśni<sup>42</sup>. Inaczej niż na przykład w *Monoliths*, i w tym doświadczeniu VR-owy krajobraz i interakcja nie stają się jedynie ilustracją, udźwiękowionym zobrazowaniem sytuacji lirycznej, nie pozwalają zaledwie przenieść się tam nieco bardziej dosłownie niż w wyobraźni, lecz stwarzają przestrzeń do bycia podmiotem zdarzeń, dosłownego doświadczenia. Jednocześnie nie narzucają konieczności wejścia w czyjąś skórę.

I reżyserka *Eurydice...* podkreślała, że taki właśnie rodzaj doświadczenia (i transgresji) chciała zaoferować swoim odbiorcom. W promocyjnych materiałach wideo przygotowywanych na festiwal w Wenecji (2022) mówiła: „Mam nadzieję, że widzowie doświadczą w sobie pewnego rodzaju

<sup>41</sup>Za udźwiękowanie doświadczenia odpowiadają Kate Moore i Wouter Snoei.

<sup>42</sup>Artyści przedrukowali też tekst libretta w programie doświadczenia, zaznaczając, że czynią to po to, by immersanci mogli wrócić do tekstu.

sprzeczności: z jednej strony chęć schodzenia coraz głębiej w tę nieskończoną przestrzeń, będącą jak wabiąca próżnia, w którą się wpatrujemy i która nas wciąga, ale z drugiej jednocześnie rodzaj oparcia się temu uczuciu i pragnieniu, coś, co sprawia, że myślimy: «och, to może nie być ludzkie miejsce, mógłbym nie czuć się jak w domu w tej przestrzeni wędrujących i bezcielesnych dusz»<sup>43</sup>.

Smolińska swoje rozważania o haptyczności poszerzonej kończy analizą odzierających z prawdy dotyku i empatii doświadczeniach wirtualnych. „Sztuka digitalna w samej swej pochodzącej z łaciny nazwie zawiera przecież palec, lecz wciąż nie do końca wyzyskuje jego dotykową wrażliwość i potencjał – stwierdza. – Z pewnością efekty haptyczne mogą być przez nowe media, w tym ekrany dotykowe czy immersyjne instalacje interaktywne, przekonująco przekazywane – prowokacyjnie powiedziałabym jednak, że jest to uwodzenie bez satysfakcjonującego spełnienia, często nawet w haptycznej wyobraźni”<sup>44</sup>. W odniesieniu do wielu prac e-literackich korzystających z poetyki digitalnych gestów (a także, w szerszym ujęciu, takowych dzieł sztuk wszelakich) konstatacja ta będzie zasadna, a jej prawdziwość łączy się też z ułomnościami metalepsy interakcyjnej w ujęciu Bell i Ensslin, gdzie gesty użytkowników pozostają symbolicznym jedynie połączeniem ze światem opowieści. W przypadku prac korzystających z kategorii bohatera („ty”) sylleptycznego, nierzadko zakładających zanurzenie całego ciała w wirtualnej rzeczywistości, często już tak nie będzie. W VR *Noccc* cała architektura doświadczenia, w tym i to, co na potrzeby promocji utworu nazywane było animacją z elementami ASMR, bazuje właśnie na eksplorowaniu możliwości wzbudzania doznań zmysłowych, poszerzaniu haptyczności oferowanej przez „rzeczywistą” rzeczywistość. Owo oszustwo – bo najbardziej nośną semantycznie dla doświadczenia jakością VR jest zdolność technologii do oszukiwania, hakowania naszych umysłów – otwiera przed cyfrowymi opowieściami gros możliwości i jest coraz silniej eksplorowane. Dowodem z jednej strony same prace – choćby poświęcony życiu grzybów *Forager* (przeznaczony do odbioru w specjalnie wykreowanej przestrzeni, w której doświadczenie wzbogacone jest doznaniem olfaktorycznymi oraz specjalnie generowanymi podmuchami wiatru), określany przez twórców „multisensorycznym doświadczeniem VR” czy „immersyjnym doświadczeniem mykologicznym”. Z drugiej zaś – również kierunek rozwoju badań nad VR (i jego haptycznością), w których nie brak i polskiego udziału: dość przywołać tu krakowski startup Haptology i opracowany przez nich pierścień haptyczny Hapling. Gdy prześledzić najważniejsze festiwale uwzględniające prace VR, coraz wyraźniej widać też, że często już nie sama projekcja VR, lecz i stworzona na potrzeby jej odbioru przestrzeń staje się nieodłącznym elementem artystycznego przekazu, istotnym składnikiem doświadczenia (*vide* przywołana *Eurydice*...). Podkreślając wyjątkowość dzieła Lewandowskiej i Frydrysiak, nie sposób pominąć faktu, iż ich praca była pionierska i innowacyjna także pod tym względem (wielu z jej prezentacji towarzyszyły specjalne instalacje, na co od początku silnie naciskała Lewandowska). To VR *Noccc* stał się też inspiracją do myślenia o instalacjach towarzyszących kolejnym projektom realizowanym w VnLabie, zmieniając zasadniczo początkową filozofię zespołu w zakresie ich prezentacji. Jednocześnie, bazując na jakościach wywiedzionych wprost z literatury i literackiego performansu (brzmienie języka, prioceptywność), dzieło Lewandowskiej i Frydrysiak proponuje doświadczenie wypełniające lukę, o której pisała Smolińska<sup>45</sup>.

<sup>43</sup>Zob. <https://www.youtube.com/embed/cn56ix7xKEc>.

<sup>44</sup>Smolińska, 354.

<sup>45</sup>Oczywiście niekoniecznie na poziomie samego dotyku – drżenie kontrolerów towarzyszące interakcji w świecie wiersza ma wymiar symulakryczny jedynie.

## Splatanie wątków: potrzeba dyskursu włączającego, a nie zawłaszczającego

(Neo)awangardowy splot czytelniczego ciała, ruchu i rozmaitych wymiarów poezji, z jakim mamy do czynienia w VR-ze *Noccc*, stał się w tym szkicu pretekstem do zwrócenia uwagi na konieczność „doplenia” kilku wątków w dyskusjach nie tylko o medium/technologii VR, ale i o literaturze. Moim celem było zwrócenie uwagi na rażący brak włączania perspektywy literaturoznawczej oraz myśli o czytelnikach w dyskusje o możliwościach wykorzystania technologii VR w obszarze sztuki. Stąd wskazanie potencjalnych obszarów „romansów” sztuki słowa z nowym medium, którego celem było też podkreślenie, że o owych relacjach, nierzadko zagmatwanych, nie powinniśmy zapominać, również mówiąc o historii literatury (zwłaszcza elektronicznej).

„Niestety, Łódzka Szkoła Filmowa, przynajmniej na dziś, być może za mocno pragnie, abyśmy to ważne, nagradzane dzieło, odbierali jako dzieło filmowe” – żalił się Pisarski tuż po londyńskiej premierze VR *Noccc*<sup>46</sup>. Wyreżyserowane przez Lewandowską i Frydrysiak doświadczenie jest artystycznym VR-em, eksplorującym możliwości medium. Zarazem jest dziełem literackim, odważnie eksplorującym i testującym, jak nowa technologia może odświeżyć poetycki performans, dać powiedzieć więcej, zmieścić się wreszcie (?) w języku (nawet przy całym przedstawionym w tym szkicu sceptycyzmie do kategorii „literatury VR”). „Jest też poezją, jest spektaklem, jest rodzajem literatury elektronicznej. Przede wszystkim należy do swojego własnego gatunku, o własnej historii i bogatej już konstelacji podobnych utworów, należących do literackich bądź literacko inspirowanych doświadczeń VR” – argumentował Pisarski.

Gdy na potrzeby polskiej premiery *Nocccy* – na festiwalu filmowym (!) Nowe Horyzonty – utwór niby scharakteryzowano jako „wirtualny poemat erotyczny”, „bardzo sensualne i ucieleśnione doświadczenie poezji”, natychmiast dodano: „I właśnie dlatego idealnie oddają tegoroczne festiwalowe hasło – artystki zapraszają, by wejść do kina «od nowa», by powrócić do filmu także naszymi ciałami”. Czy potrzebnie? Tuż po światowej premierze literackość (poetyckość) *Nocccy* (a nie jej filmowość) wyraźnie podkreślał Kent Bye w podkaście z serii *Voices of VR*, zatytułowanym zresztą „*Nightsss*”: *From Erotic Poem to Immersive Poetry to Neuroscience Research*<sup>47</sup>. On wyraźnie sytuował tekst na tle poezji wizualnej (podobnie czyni słynna baza doświadczeń XR MUST). Wydaje się więc, że inne niż Vn-Labowskie dyskusje wokół doświadczenia w reżyserii Lewandowskiej i Frydrysiak dostrzegają jego literackie konteksty, celnie doplatając brakujący wątek w dyskusjach o VR. VR *Noccc* zrealizowano w medium, które wciąż uczy się swojej poetyki, czy też ją odkrywa, w czym liczne romanse (nie tylko ten ze sztuką słowa) okazują się pomocne. Nie warto chyba zawłaszczać VR-u *Noccc* na wyłączność, ani filmoznawcą, ani literaturoznawcą. Niemniej na pewno więcej w nim z literatury niż z filmu.

<sup>46</sup>Pisarski.

<sup>47</sup>Kent Bye, „*Nightsss*: From Erotic Poem to Immersive Poetry to Neuroscience Research”, *Voices of VR* (18.02.2021), <https://voicesofvr.com/979-nightsss-from-erotic-poem-to-immersive-poetry-to-neuroscience-research/>.

## Bibliografia

- Belisle, Brooke, Paul Roquet. „Guest Editors' Introduction: Virtual reality: immersion and empathy”. *Journal of Visual Culture* 19 (2020): 3–10. DOI 10.1177/1470412920906258.
- Bell, Alice, Astrid Ensslin. *Digital Fiction and the Unnatural. Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*. Columbus: The Ohio State University Press, 2021.
- Bye, Kent. „«Nightsss»: From Erotic Poem to Immersive Poetry to Neuroscience Research”. *Voices of VR* (18.02.2021). <https://voicesofvr.com/979-nightsss-from-erotic-poem-to-immersive-poetry-to-neuroscience-research/>.
- Coward, Teddy. „Meter, Verse: How the Poetry Community is Embracing VR”. *Why Now* (1.02.2022). <https://whynow.co.uk/read/meter-verse-how-the-poetry-community-is-embracing-virtual-reality>.
- Drygalska, Ewa. „Czuła jest noc”. *Dwutygodnik.com* 315 (2021). <https://www.dwutygodnik.com/artukul/9668-czula-jest-noc.html>.
- Kołodziej, Agata. „«Potrzebuję przestrzeni wypełnionej i do wypełnienia» – rozmowa z Weroniką Lewandowską”. W: *Najlepszy poeta nigdy nie wygrywa. Historia slamu w Polsce 2003–2012*, red. Agata Kołodziej, 121–127. Internet/Kraków: Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba, 2013.
- Mc Laughlin, Thomas. *Reading and the Body: The Physical Practice of Reading*. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- Murray, Janet. „Not a Film and Not an Empathy Machine. How necessary failures will help VR designers invent new storyforms”. *Medium* (6.10.2016). <https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93>.
- Pawlicka, Urszula. „Nie mieszczę się w tekście”. *Ha!art* (15.07.2012). <https://web.archive.org/web/20120715063347/http://ha.art.pl/felietony/2427-urszula-pawlicka-nie-mieszce-sie-w-tekscie.html>.
- Pisarski, Mariusz. „Podmienianie ciał: reinkarnacje «Nocccy» Weroniki Lewandowskiej”. *Techsty* 12 (2022). <https://techsty.art.pl/m12/noccc.html>.
- Przybyszewska, Agnieszka, Weronika Lewandowska. „Kiedy czytelnicze ciało błądzi po dźwiękowo-wizualnym krajobrazie. O (nie) możliwym romansie poezji i rzeczywistości wirtualnej z Weroniką Lewandowską rozmawia Agnieszka Przybyszewska”. *Techsty* 12 (2022). [https://techsty.art.pl/m12/noccc\\_rozmowa.html](https://techsty.art.pl/m12/noccc_rozmowa.html).
- Redzisz, Monika. „VR: wiele zależy od naszej ekspresji. Tyle możesz doświadczyć, na ile odważysz się działać ciałem”. *Wysokie Obcasy* (23.03.2021). <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,157211,26894624,vr-wiele-zalezy-od-naszej-ekspresji-tyle-mozesz-doswiadczyc.html>.
- Smolińska, Marta. *Haptyczność poszerzona. Zmysł dotyku w sztuce drugiej połowy XX i początku XXI wieku*. Kraków: Universitas, 2020.
- Tatarska, Anna. „Debiutantki z Polski pokonały 14 tys. konkurentów. Ich erotyczny film VR ma premierę na prestiżowym festiwalu”. *Gazeta Wyborcza* (29.01.2021). <https://wyborcza.pl/7,101707,26736058,debiutantki-z-polski-pokonaly-14-tys-konkurentow-ich-erotyczny.html>.

# SŁOWA KLUCZOWE:

## LITERATURA VR

### *p o e z j a VR*

**ABSTRAKT:**

Autorka pyta o możliwość wykorzystania technologii rzeczywistości wirtualnej na potrzeby literatury. Pierwsza część szkicu przynosi charakterystykę możliwych „romansów” VR i sztuki słowa oraz krytyczny namysł nad kategorią „literatury VR”. Kolejna poświęcona jest szczegółowej analizie doświadczenia VR *Noccc* w reżyserii Weroniki Lewandowskiej i Sandry Frydrysiak, z uwzględnieniem wcześniejszych medialnych realizacji wiersza *Noccc* stanowiącego oś narracyjną doświadczenia. W przedstawionych analizach kluczowa jest koncepcja ucieleśnionego aktu lektury i opis doświadczenia poetyckiego w VR jako takiego, w którym odbiorca staje się podmiotem (doświadczającym) sytuacji lirycznej.

N O C C C

## czytanie ucieleśnione

Weronika  
Lewandowska

### NOTA O AUTORCE:

Agnieszka Przybyszewska (ur. 1982) – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Teorii Literatury w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego. Jej zainteresowania naukowe skupiają się wokół najnowszych form literackich, ze szczególnym uwzględnieniem ich medialnej różnorodności – bada przede wszystkim literaturę elektroniczną i liberaturę. Fascynatka technologii XR i możliwości jej wykorzystania na potrzeby snucia opowieści. Autorka monografii *Liberackość dzieła literackiego* oraz ponad pięćdziesięciu artykułów naukowych w recenzowanych czasopismach i publikacjach zbiorowych (m.in. w „Tekstach Drugich” czy „Przeglądzie Kulturoznawczym”). Kierowniczką projektów badawczych skupionych na XR oraz ucieleśnionym akcie lektury finansowanych ze źródeł krajowych i zagranicznych.